





POLITEKNIK NEGERI MEDAN

JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Animasi dan Multimedia	MIMKB401	3	4	Januari 2022
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)		Ka PRODI
	 Julham, S.T., M.Kom.			 Arif Ridho Lubis, B.IT., M.IT
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
		Mahasiswa mampu menggunakan dan menerapkan aplikasi animasi dan multimedia dalam mendukung tampilan pada suatu sistem informasi untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan frontend		
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)			
	Sikap Dan Tata Nilai			
	S11	Adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dibidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.		
	Pengetahuan			
	PP1	Menguasai pengetahuan tentang socio-technial system yang meliputi: karakter sistem, system engineering, organisasi, sumber daya manusia dan sistem komputer, dan legacy system.		
	PP2	Menguasai permasalahan tentang sistem kritis yang meliputi: ketergantungan, ketersediaan, kehandalan, keselamatan, dan keamanan system.		
	PP5	Menguasai dalam proses software requirements yang meliputi: kebutuhan fungsional dan non-fungsional, kebutuhan pengguna, kebutuhan sistem, spesifikasi antarmuka, dan dokumentasi.		
	PP9	Menguasai spesifikasi formal yang meliputi: spesifikasi formal dalam proses perangkat lunak, spesifikasi antarmuka sub-sistem, dan spesifikasi tingkah laku.		
PP11 PP12	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi IPTEK yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai keahliannya berdasarkan kaidah tatacara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni. Mampu menguasai konsep serta metode statistika dalam mengolah dan menganalisis data.			
Keterampilan Umum:				
KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.			

	KU2 KU3 KU4 KU5 KU6 KU7 KU8	<p>Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.</p> <p>Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.</p> <p>Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.</p> <p>Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.</p> <p>Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.</p> <p>Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.</p> <p>Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.</p>
Keterampilan Khusus:		
	KK1 KK2 KK4 KK6 KK7 KK8	<p>Mampu mengaplikasikan teori, prinsip-prinsip, tools dan proses-proses, sebagaimana teori dan prinsip-prinsip ilmu komputer dan matematika, untuk pengembangan dan perawatan dari sistem yang kompleks.</p> <p>Mampu mendesain dan melakukan eksperimen dengan prototype perangkat lunak.</p> <p>Mampu menganalisis dan menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak melalui hubungan kerja yang produktif dengan para stakeholder proyek.</p> <p>Mampu menganalisis dampak globalisasi pada bidang komputasi dan perekayasaan perangkat lunak.</p> <p>Mampu mengaplikasikan kode etik yang sesuai dan professional dalam menyampaikan solusi untuk memecahkan permasalahan dalam perekayasaan perangkat lunak.</p> <p>Mampu mengidentifikasi sumber daya-sumber daya untuk menentukan legalisasi dan etikal praktik dalam negara-negara lain sebagaimana mereka mengaplikasikannya pada komputasi dan perekayasaan perangkat lunak.</p>
Diskripsi Singkat MK	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep pengorganisasian data dengan menggunakan struktur data untuk menyelesaikan masalah komputasi yang melibatkan pengolahan data dan mampu mengimplementasikan struktur data dengan mempertimbangkan untung-rugi antara satu struktur data dengan struktur data lainnya.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui Animasi 2. Mengetahui Adobe Flash Professional 3. Menggambar Bentuk Dasar, Menggunakan Warna, dan Mengimpor Gambar 4. Membuat Animasi Objek Bergerak 5. Membuat Animasi Teks berubah Warna 6. Membuat Animasi dengan Masking dan Path 7. Memberi Suara pada Animasi 8. Membuat Tombol Kontrol (play dan stop) untuk Animasi 9. Membuat Animasi Proses Metamorfosis Kupu-Kupu 10. Mempublish dan Mengekspor File 	
Daftar Referensi	<p>Utama:</p> <p>Adobe Flash CS6 Untuk Beragam Animasi Website, (2013), Wahana Komputer, Jakarta</p> <p>Pendukung:</p>	

Nama Dosen Pengampu	
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)	

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1-2	diharapkan dapat menyebutkan: •prinsip animasi, •jenis-jenis animasi, dan •macam-macam software yang dapat digunakan dalam pembuatan animasi	Mengenal animasi	Bentuk: Kuliah Aktifitas Di Kelas: • Metode: Diskusi Kelompok • Media: Projector, SIPADI, ZOOM, GC, Bukuajar Tugas 1 : Membuat Makalah prinsip animasi	TM : (2x50') BT+BM : (2x60")	<ul style="list-style-type: none"> Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang prinsip animasi Mahasiswa Dapat Menyusun Makalah Tentang prinsip animasi 	Kriteria: Penugasan Tanya Jawab Bentuk Penilaian Bentuk Non-Test: Penugasan Makalah Bentuk Test: • Ketepatan Menjelaskan Tentang prinsip animasi	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Menjelaskan Tentang prinsip animasi Penguasaan software adobe flash 	7
3,4	diharapkan dapat menyebutkan: •cara membuka program Adobe Flash Professional, dan	Mengenal Adobe Flash	Bentuk: Kuliah Aktifitas Di Kelas: • Metode:	TM : (2x50')	<ul style="list-style-type: none"> Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video 	Kriteria: Penugasan Tanya Jawab	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan Mendeskripsi Tentang Adobe Flash dalam Bahasa Pemrograman 	7

	<ul style="list-style-type: none"> •bagian-bagian jendela kerja Adobe Flash Professional. 		<p>Diskusi Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media: Projector, SIPADI, ZOOM, GC, Bukuajar <p>Tugas 2 :</p> <p>Membuat Makalah Mengenai Adobe Flash</p>	BT+BM : (2x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang software animasi yang ada. • Mahasiswa Dapat Menyusun Makalah Tentang bagian-bagian Adobe Flash 	<p>Bentuk Penilaian</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <p>Penugasan Makalah</p> <p>Bentuk Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang bagian-bagian Adobe Flash 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Menjelaskan Tentang Adobe Flash 	
5,6.	<p>diharapkan dapat menggunakan tool-tool pada Adobe Flash Professional untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menggambar bentuk-bentuk dasar (garis, kotak, lingkaran atau oval, dan bentuk bebas), •Mewarnai objek, •Mengolah teks, dan •Mengimport gambar 	menggambar bentuk dasar, menggunakan warna, dan mengimpor gambar	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas Di Kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi Kelompok • Media: Projector, SIPADI, ZOOM, GC, Bukuajar 	<p>TM : 2(2x50')</p> <p>BT+BM : 2(2x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video • Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang bentuk-bentuk dasar • Mahasiswa Dapat Menyusun Makalah Tentang penggunaan Adobe Falsh 	<p>Kriteria:</p> <p>Penugasan Tanya Jawab</p> <p>Bentuk Penilaian</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <p>Penugasan Makalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang tool-tool • Ketepatan Menjelaskan Tentang mewarnai objek 	10
7	<p>diharapkan dapat membuat:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Animasi objek bergerak dengan pergeseran tempat •Animasi objek bergerak membesar atau mengecil 	membuat animasi objek bergerak	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas Di Kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi Kelompok 	<p>TM : 2(2x50')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video • Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang animasi bergerak 	<p>Kriteria:</p> <p>Penugasan Tanya Jawab</p> <p>Bentuk Penilaian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang animasi • Ketepatan Menjelaskan Tentang jenis-jenis animasi bergerak 	10

	<ul style="list-style-type: none"> •Animasi objek bergerak dengan berputar •Animasi perubahan bentuk. 		<ul style="list-style-type: none"> • Media: Projector, SIPADI, ZOOM, GC, Bukuajar <p>Tugas 4 :</p> <p>Membuat Makalah Mengenai animasi bergerak</p>	BT+BM : 2(2x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa Dapat Menyusun Makalah Tentang jenis-jenis animasi bergerak 	<p>Bentuk Non-Test:</p> <p>Penugasan Makalah</p> <p>Bentuk Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang jenis-jenis animasi bergerak 			
8. Ujian Tengah Semester (UTS)									
9,10	<p>diharapkan dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menggunakan teks pada flash •Mengkonvert teks menjadi vektor •Membuat animasi teks berubah-ubah warnanya 	membuat animasi teks berubah-ubah warnanya	<p>Bentuk: Kuliah</p> <p>Aktifitas Di Kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi Kelompok <ul style="list-style-type: none"> • Media: Projector, SIPADI, ZOOM, GC, Bukuajar <p>Tugas 6 :</p> <p>Membuat Makalah Mengenai animasi warna</p>	<p>TM : (2x50')</p> <p>BT+BM : (2x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video • Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang teks dan vektor • Mahasiswa Dapat Menyusun Makalah Tentang animasi warna 	<p>Kriteria:</p> <p>Penugasan Tanya Jawab</p> <p>Bentuk Penilaian</p> <p>Bentuk Non-Test: Penugasan Makalah</p> <p>Bentuk Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang teks dan vektor • Ketepatan Menjelaskan Tentang animasi warna 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang teks dan vektor • Ketepatan Menjelaskan Tentang animasi warna 	7	
11,12	<p>diharapkan dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Membuat animasi dengan masking 	membuat animasi dengan masking dan path	<p>Bentuk: Kuliah</p>	<p>TM : 2(2x50')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring 	<p>Kriteria:</p> <p>Penugasan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang animasi 	10	

	<ul style="list-style-type: none"> •Membuat animasi mengikuti alur/guideline 		Aktifitas Di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi Kelompok • Media: Projector, SIPADI, ZOOM, GC, Bukuajar Tugas 7 : Membuat Makalah Mengenai animasi dengan guide	BT+BM : 2(2x60")	Lewat Buku Ajar, Slides, Video <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang animasi masking dan alur • Mahasiswa Dapat Menyusun animasi masking dan alur 	Tanya Jawab Bentuk Penilaian Bentuk Non-Test: Penugasan Makalah Bentuk Test: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang animasi masking dan alur • Ketepatan Menjelaskan Tentang animasi masking dan alur 	masking dan alur <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Menjelaskan Tentang animasi masking dan alur 	
13	diharapkan dapat: <ul style="list-style-type: none"> •Mengimpor suara •Memasukan suara pada animasi 	Memberi suara pada animasi	Bentuk: Kuliah Aktifitas Di Kelas: <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi Kelompok • Media: Projector, SIPADI, ZOOM, GC, Bukuajar Tugas 8 : Membuat Makalah memasukan	TM : 2(2x50') BT+BM : 2(2x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video • Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang Queue Dalam Bahasa Pemrograman • Mahasiswa Dapat Menyusun Makalah Tentang suara pada animasi 	Kriteria: Penugasan Tanya Jawab Bentuk Penilaian Bentuk Non-Test: Penugasan Makalah Bentuk Test: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang suara pada animasi • Ketepatan Menjelaskan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang suara pada animasi • Ketepatan Menjelaskan Tentang suara pada animasi 	10

			suara pada animasi			Tentang suara pada animasi		
14	diharapkan dapat: •Membuat tombol •Memberi action pada tombol	membuat tombol kontrol (play – stop) untuk animasi	Bentuk: Kuliah Aktifitas Di Kelas: • Metode: Diskusi Kelompok • Media: Projector, SIPADI, ZOOM, GC, Bukuajar Tugas 9 : Membuat Makalah Mengenai tombol action	TM : (2x50') BT+BM : (2x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video • Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang tombol action • Mahasiswa Dapat Menyusun Makalah Tentang tombol action 	Kriteria: Penugasan Tanya Jawab Bentuk Penilaian Bentuk Non-Test: Penugasan Makalah Bentuk Test: • Ketepatan Mendeskripsi Tentang tombol action • Ketepatan Menjelaskan Tentang tombol action	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang tombol action • Ketepatan Menjelaskan Tentang tombol action 	10
15	diharapkan dapat membuat animasi siklus hidup kupu-kupu dengan memanfaatkan tool pada Adobe Flash CS 3 Professional	Project: membuat animasi siklus hidup kupu-kupu	Bentuk: Kuliah Aktifitas Di Kelas: • Metode: Diskusi Kelompok • Media: Projector, SIPADI, ZOOM, GC, Bukuajar Tugas 10 :	TM : (2x50') BT+BM : (2x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari Materi Secara Daring Maupun Luring Lewat Buku Ajar, Slides, Video • Mahasiswa Mendiskripsikan Tentang contoh project yang dibuat • Mahasiswa Dapat Menyusun Makalah Tentang langkah-langkah pembuatannya 	Kriteria: Penugasan Tanya Jawab Bentuk Penilaian Bentuk Non-Test: Penugasan Makalah Bentuk Test: • Ketepatan Mendeskripsi Tentang	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan Mendeskripsi Tentang langkah-langkah pembuatannya • Ketepatan Menjelaskan Tentang langkah-langkah pembuatannya 	10

			Membuat project sesuai dengan judul			langkah-langkah pembuatannya • Ketepatan Menjelaskan Tentang langkah-langkah pembuatannya		
16.	Ujian Akhir Semester (UAS)							

Catatan:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.