





UNIVERSITAS NEGERI MANADO
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	Bobot		Semester	Tahun Ajaran
Aplikasi Multimedia	5662550	Grafik Komputer dan Multimedia	T = 1	P = 1		Ganjil 2025/2026
Otorisasi/ Pengesahan	Pengembang RPS		Koordinator MK		Koordinator Prodi	
	Tim Pengembang RPS Prodi TI		 Sondy C. Kumajas, ST, MT		 Kristofel Santa, S.ST, M.MT	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL Prodi) yang Dibebankan pada Mata Kuliah					
	CPL-1	Mampu menerapkan prinsip matematika, sains, dan teknologi dalam bidang informatika.				
	CPL-2	Mampu merancang dan mengimplementasikan solusi komputasional untuk masalah nyata.				
	CPL-3	Mampu bekerja dalam tim dan berkomunikasi secara efektif.				
	CPL-4	Menunjukkan etika dan tanggung jawab profesional dalam praktik teknologi informasi.				
	CPL-5	Mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan secara berkelanjutan.				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK-1	Menjelaskan konsep dasar multimedia dan komponennya.				
	CPMK-2	Mengidentifikasi jenis-jenis media digital dan format file yang digunakan dalam aplikasi multimedia.				
	CPMK-3	Mampu menggunakan software multimedia untuk membuat konten audio, video, dan animasi sederhana.				
	CPMK-4	Mampu mengembangkan aplikasi multimedia interaktif sederhana.				
	CPMK-5	Menunjukkan kemampuan bekerja dalam tim dan mempresentasikan hasil proyek multimedia secara efektif.				
	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)					
	Sub-CPMK-1	Menjelaskan pengertian multimedia dan aplikasinya				
	Sub-CPMK-2	Mengklasifikasikan jenis-jenis media digital (teks, gambar, audio, video, animasi)				
	Sub-CPMK-3	Mengoperasikan software multimedia seperti Adobe Premiere, Audacity, atau Canva				
	Sub-CPMK-4	Membuat dan mengedit proyek multimedia (audio/video/animasi sederhana)				
	Sub-CPMK-5	Mendesain dan mengembangkan aplikasi multimedia interaktif (HTML5, Adobe Animate, dll)				
	Sub-CPMK-6	Mendesain dan mengembangkan aplikasi multimedia interaktif (HTML5, Adobe Animate, dll)				
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
		Sub-CPMK-1	Sub-CPMK-2	Sub-CPMK-3	Sub-CPMK-4	Sub-CPMK-5
	CPMK-1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar multimedia dan elemen-elemennya.				
	CPMK-2		Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan membedakan berbagai format dan struktur multimedia.			
CPMK-3			Mahasiswa mampu mengoperasikan perangkat lunak untuk mengedit media digital.			
CPMK-4				Mahasiswa mampu merancang dan mengimplementasikan aplikasi multimedia terpadu.		
CPMK-5					Mahasiswa mampu mempresentasikan dan mengevaluasi hasil proyek	

							multimedia yang dibuat.
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini membahas konsep dasar multimedia, komponen multimedia (teks, gambar, audio, video, animasi), penggunaan software multimedia, serta perancangan aplikasi multimedia interaktif sederhana. Mahasiswa akan dibekali dengan teori dan praktik yang seimbang serta melakukan proyek akhir kelompok untuk mengembangkan aplikasi multimedia sesuai dengan kebutuhan pengguna.						
Bahan Kajian Materi Pembelajaran	Konsep dasar multimedia						
	Format file multimedia						
	Komponen utama dalam sistem multimedia						
	Format file multimedia						
	Struktur data multimedia dan kompresi						
	Penggunaan software pengolah media						
	Editing media digital (gambar, audio, video)						
	Perancangan aplikasi multimedia						
	Implementasi proyek multimedia berbasis integrasi media						
	Presentasi dan komunikasi hasil proyek multimedia						
Refleksi dan evaluasi proyek multimedia							
Bahan Pustaka	Li, Z., & Drew, M. (2004). <i>Fundamentals of Multimedia</i> . Pearson Education.						
	Hofstetter, Fred T. (2001). <i>Multimedia Literacy</i> . McGraw-Hill.						
	Vaughan, T. (2011). <i>Multimedia: Making It Work</i> (8th Edition). McGraw-Hill Education.						
	Tay Vaughan. <i>Multimedia in Practice</i> .						
	Steinmetz, R., & Nahrstedt, K. (2004). <i>Multimedia Systems</i> . Springer.						
	Modul pembelajaran dari platform open source seperti GIMP, Audacity, dan Shotcut						
Dosen Pengampu	Sondy C. Kumajas, ST, MT						
Mata Kuliah Prasyarat	-						

Mg ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Bentuk Penilaian	Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami konsep dasar multimedia	Mampu menjelaskan definisi dan elemen multimedia	Tes awal, diskusi, kuis online	Studi kasus: identifikasi aplikasi multimedia dalam kehidupan sehari-hari	Forum diskusi: "Apa itu multimedia?", kuis definisi multimedia	Konsep dasar multimedia (Vaughan, 2011)	5%
2	Menjelaskan komponen utama sistem multimedia	Mampu menyebutkan komponen multimedia (teks, audio, dll)	Observasi, kuis	Diskusi kelompok: eksplorasi fungsi masing-masing elemen multimedia	Penugasan membuat daftar elemen multimedia dari aplikasi tertentu	Komponen multimedia (Vaughan, 2011)	5%
3	Mengetahui format dan struktur file multimedia	Menyebutkan format file dan perbedaannya	Quiz, latihan	Penugasan membuat katalog format dan kegunaannya (berbasis proyek mini)	Pengisian tabel format file (audio, video, gambar)	Format multimedia (Li & Drew, 2004)	5%
4	Memahami prinsip kompresi multimedia	Membedakan lossy dan lossless	Quiz, diskusi	Simulasi proses kompresi dengan software dan dokumentasi hasilnya	Kuis online + review video kompresi	Kompresi multimedia (Li & Drew, 2004)	5%
5	Menggunakan perangkat lunak editing gambar	Mengedit gambar menggunakan tools dasar	Penilaian produk	Praktik pengeditan gambar berbasis proyek (proyek poster atau flyer)	Upload hasil editing gambar (Photoshop/GIMP)	Editing gambar (Adobe, GIMP Documentation)	5%
6	Menggunakan perangkat lunak editing audio	Merekam dan mengedit audio	Evaluasi praktik, log kerja	Proyek pengeditan narasi atau efek suara	Upload audio hasil editan menggunakan Audacity	Editing audio (Audacity Manual)	5%

7	Menggunakan perangkat lunak editing video	Mengedit video dasar (cut, trim, efek)	Evaluasi hasil kerja	Proyek mini film atau dokumentasi (tim)	Tugas membuat video 30 detik hasil editan	Editing video (Premiere, Shotcut)	5%
8	Evaluasi Tengah Semester (UTS)	Evaluasi materi minggu 1-7	Ujian tertulis + praktik	Ujian praktik editing dasar multimedia	Kuis dan tes teori online	Materi minggu 1-7	15%
9	Merancang storyboard aplikasi multimedia	Membuat sketsa UI/UX sederhana	Penilaian proyek desain	Proyek awal desain aplikasi multimedia (manual/digital)	Upload storyboard atau wireframe digital	Storyboard dan perancangan UI (Hofstetter, 2001)	5%
10	Mendesain integrasi komponen multimedia	Menyusun elemen menjadi satu proyek	Penilaian dokumen teknis	Proyek skema sistem aplikasi multimedia (berbasis kasus)	Diskusi + upload skema integrasi media	Integrasi media (Vaughan, 2011)	5%
11	Implementasi aplikasi multimedia sederhana	Membuat aplikasi interaktif sederhana	Evaluasi proyek	Workshop implementasi proyek sederhana multimedia	Submit link demo aplikasi berbasis HTML5 atau Unity	Tools authoring multimedia (Adobe Animate, Unity)	5%
12	Penerapan interaktivitas dalam aplikasi multimedia	Menambahkan navigasi dan interaktivitas	Penilaian antarmuka + interaksi	Proyek pembuatan menu interaktif, tombol, animasi dasar	Upload video demo navigasi	Interaktivitas multimedia (Springer, 2004)	5%
13	Penyempurnaan dan finalisasi proyek multimedia	Menyelesaikan proyek multimedia	Penilaian produk final	Bimbingan kelompok, validasi fungsional proyek	Upload proyek akhir dan dokumentasi teknis	Dokumentasi proyek multimedia	5%
14	Presentasi proyek multimedia	Menyampaikan hasil proyek multimedia	Rubrik presentasi dan peer assessment	Sesi presentasi langsung dan feedback antar kelompok	Upload video presentasi	Teknik presentasi & komunikasi visual	5%
15	Refleksi dan evaluasi proyek multimedia	Mengulas kelebihan dan kekurangan proyek	Refleksi tertulis, rubrik self-assessment	Diskusi dan revisi proyek multimedia berdasarkan umpan balik	Mengisi form evaluasi diri & evaluasi teman	Evaluasi proyek multimedia (Artikel Jurnal Terkait)	5%
16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Evaluasi keseluruhan proses dan produk	Ujian presentasi + penilaian proyek akhir	Ujian praktik dan presentasi final proyek	Submit proyek akhir dan laporan akhir	Seluruh materi semester	15%

SISTEM PENILAIAN DAN SISTEM EVALUASI

A. Sistem Penilaian

- Sistem penilaian menggunakan penilaian acuan pokok pada RPS.
- Komponen, bobot, dan rentang penilaian sebagai berikut:
 - Komponen: nilai kompetensi (CPMK) sebesar 90% dan nilai kehadiran sebesar 10%.
 - Nilai akhir mata kuliah = jumlah nilai CPMK + nilai kehadiran.
 - Bobot masing-masing CPMK dan kehadiran dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Kompetensi dan Kehadiran	Bobot Penilaian					Kehadiran	Target Pengukuran	
		Tugas (10%)	Quiz (10%)	UTS (15%)	UAS (15%)	Case Based (50%)		Maksimal	Konversi
1.	CPMK-1	2%	2%	3%	3%	10%		20%	A
2.	CPMK-2	2%	2%	3%	3%	10%		20%	A
3.	CPMK-3	2%	2%	3%	3%	10%		20%	A
4.	CPMK-4	2%	2%	3%	3%	10%		20%	A
5.	CPMK-5	2%	2%	3%	3%	10%		20%	A
6.	Kehadiran						0%		A
TOTAL		10%	10%	15%	15%	50%	0%	100%	

- Rentang penilaian huruf mengikuti tabel berikut.

No.	Rentang Nilai Angka Skala 100	Nilai Angka Skala 4	Nilai Huruf
1.	80,00 – 100,00	4,00	A
2.	68,00 – 79,99	3,00	B

3.	56,00 – 67,99	2,00	C
4.	45,00 – 55,99	1,00	D
5.	00,00 – 44,99	0,00	E

B. Sistem Evaluasi

1. Mahasiswa dinyatakan lulus dalam mata kuliah ini bila nilai minimal C.
2. Nilai kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan harus lebih dari 75%, bila kurang dari nilai tersebut maka nilai otomatis E.