

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

	STMIK DCI				
	TEKNIK INFORMATIKA				
	TEKNIK INFORMATIKA				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
<b>MATA KULIAH</b>	<b>KODE</b>	<b>RUMPUN MK</b>	<b>BOBOT (SKS)</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
Sistem Operasi Praktis		Informatika	3	3	10 September 2020
<b>OTORITAS</b>	<b>DOSEN PENGEMBANG RPS</b>	<b>KOORDINATOR RMK</b>	<b>KA PRODI</b>		
	NANANG DURAHMAN		Andri Sukmaindrayan, ST., M.Kom		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI				
	CP-MK				
	Sub-CPMK				
Deskripsi Singkat MK					
Materi Pembelajaran/pokok Bahasan					
Pustaka					
Media Pembelajaran					
Team Teaching					
Matakuliah syarat					

Minggu ke:	Sub-CP-MK (sbg kemampuan akhir yg diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran, metode dan penugasan (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa mampu mendefinisikan Multimedia	- Ketepatan dalam menjelaskan Multimedia	Kriteri: • Ketepatan dan penguasaan  Penilaian : Quiz	• Kuliah dan diskusi • Tugas 1 Menyusun ringkasan	• Definisi Multimedia • Manfaat Multimedia • Penerapan Multimedia dalam berbagai bidang • Karir Multimedia	10
2	Mahasiswa mampu mendefinisikan Karakteristik Gambar dan Video	- Ketepatan dalam menjelaskan Karakteristik Gambar	Kriteri: • Ketepatan dan penguasaan  Penilaian : Quiz	• Kuliah dan diskusi • Tugas 2 Menyusun ringkasan	• Karakteristik Gambar dan Video • Perbedaan Bitmap dan Vector • Perangkat Lunak Pengolah Gambar/Video	10
3	Mahasiswa mampu Mengoperasikan pengolahan gambar 2D Vector - Dasar	- Ketepatan dalam mengoperasikan Pengolahan Gambar 2D Vector	Kriteri: • Ketepatan dan penguasaan  Bentuk Penilaian : • Latihan Project	• Kuliah dan diskusi • Tugas 3 Praktek	• Teknik Shapping • Contoh Kasus	10
4	Mahasiswa mampu Mengoperasikan pengolahan gambar 2D Vector - Lanjut	- Ketepatan dalam mengoperasikan Pengolahan Gambar 2D Vector -	Kriteri: • Ketepatan dan penguasaan  Bentuk Penilaian : • Latihan Project	• Kuliah dan diskusi • Tugas 4 Praktek	• PowerClip • Coloring • Contoh Kasus	10
5	Mahasiswa mampu Mengoperasikan pengolahan gambar 2D Bitmap - Dasar	- Ketepatan dalam mengoperasikan Pengolahan Gambar 2D Bitmap -	Kriteri: • Ketepatan dan penguasaan  Bentuk Penilaian : • Latihan Project	• Kuliah dan diskusi • Tugas 5 Praktek	• Selection tools	10

6	Mahasiswa mampu Mengoperasikan pengolahan gambar 2D Bitmap - Lanjut	- Ketepatan dalam mengoperasikan Pengolahan Gambar 2D Bitmap -	Kriteri: • Ketepatan dan penguasaan  Bentuk Penilaian : • Latihan Project	• Kuliah dan diskusi • Tugas 6 Praktek	• Layering • Masking • Clonning	10
7	Ujian Tengah Semseter	Ketepatan dalam melaksanakan UTS	Ujian Tengan Semester	• Ujian Online	• Evaluasi	10
8	Mahasiswa mampu Mengoperasikan pengolahan Video 2D - Dasar	- Ketepatan dalam mengoperasikan Pengolahan Video Dasar	Kriteri: • Ketepatan dan penguasaan  Bentuk Penilaian : • Latihan Project	• Kuliah dan diskusi • Tugas 8 Praktek	• Konversi Video • Pengolahan Layout • Pengelolaan Scene	
9	Mahasiswa mampu Mengoperasikan pengolahan Video 2D - Lanjut	- Ketepatan dalam mengoperasikan Pengolahan Video Lanjutan	Kriteri: • Ketepatan dan penguasaan  Bentuk Penilaian : • Latihan Project	• Kuliah dan diskusi • Tugas 9 Praktek	• Manipuasi Video • Masking Video	10
10	Mahasiswa mampu Mengoperasikan pengolahan Animasi 2D - Dasar	- Ketepatan dalam mengoperasikan Pengolahan Animasi Dasar	Kriteri: • Ketepatan dan penguasaan  Bentuk Penilaian : • Latihan Project •	• Kuliah dan diskusi Tugas 10 Praktek	• Pengaturan Timeline • Dasar Animasi	10
11	Mahasiswa mampu Mengoperasikan pengolahan Animasi 2D – Lanjut	- Ketepatan dalam mengoperasikan Pengolahan Animasi Lanjut	Kriteri: • Ketepatan dan penguasaan  Bentuk Penilaian : • Latihan Project •	• Kuliah dan diskusi • Tugas 11 Praktek	• Pengaturan Timeline • Pengolahan Gambar Animasi	10
12	Mahasiswa mampu Membuat produk animasi Gambar dan Video	- Ketepatan dalam menciptakan prduk animasi	Kriteri: • Ketepatan dan penguasaan  Bentuk Penilaian : • Latihan Project	• Kuliah dan diskusi • Tugas 12 Praktek	• Penerapan Animasi dalam produk	

13	Mahasiswa mampu Membuat produk animasi Animasi	- Ketepatan dalam menciptakan animasi prduk	Kriteri: • Ketepatan dan penguasaan  Bentuk Penilaian : • Latihan Project	• Kuliah dan diskusi Tugas 13 Praktek	• Penerapan Animasi dalam produk	10
14	Ujian Akhir Semester	Ketepatan dalam melaksanakan UAS	Ujian Akhir Semester	• Ujian Online	• Quiz dan Essay	10