

	INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA FAKULTAS DESAIN, HUKUM DAN PARIWISATA PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL			No. Dokumen 4FM-DP40103
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)			
	No. Revisi		Hal 1 dari 12	
MATAKULIAH	KODE MK		SEMESTER	BOBOT SKS
Media Interaktif	DKV23424		5	4
Otorisasi/Pengesahaan  Dr. Handoyo Widi Nugroho, M.T.I	Dosen Pengembang RPS  M. Redintan Justin, S.Ds., M.Ds	Koordinator Bidang Ilmu (KBK)  M. Redintan Justin, S.Ds., M.Ds	Ketua Program Studi  Abdi Darmawan, ST., M.T.I	
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	<u>Sikap</u>			
	1. S1 - Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious. 2. S5 - Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. 3. S9 - Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	<u>Keterampilan Umum</u>			
	1. KU1 Mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital di era industri 4.0.			
	<u>Pengetahuan Umum</u>			
	1. P5 Memiliki pengetahuan menguasai konsep sustainable development dalam kaitannya dengan desain komunikasi visual untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan			

	<u>Keterampilan Khusus</u> 1. KK1 Memiliki ketrampilan dalam mengembangkan gagasan melalui pola pikir yang kreatif, terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui metode brainstorming, mindmapping, morfologi, design thinking, creative thinking dan generating idea 2. KK3 Memiliki keterampilan teknis menggambar, membuat ilustrasi, tipografi, fotografi, animasi, videografi, dan lain-lain. 3. KK4 Memiliki kemampuan merancang dengan memanfaatkan keterampilan menggambar, membuat ilustrasi, tipografi, animasi, videografi, metode produksi grafika, dan lain-lain, baik secara manual maupun dukungan teknologi software dan/atau digital. 4. KK7 Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif dan profesional.
Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)	1. CPMK1 Mampu memahami dan mengetahui esensi media interaktif secara teoritis. 2. CPMK2 Mampu memahami dan mengetahui mengenai mekanisme perancangan buku cerita bergambar interaktif 3. CPMK3 Mampu menyusun konsep kreatif untuk perancangan buku cerita bergambar interaktif. 4. CPMK4 Mampu menerapkan elemen rupa pada perancangan buku cerita bergambar interaktif 5. CPMK5 Mampu menguasai olah digital untuk kebutuhan perancangan cerita bergambar interaktif dengan adobe animate. 6. CPMK6 Mampu menerapkan manajemen proyek desain Komunikasi visual pada perancangan karya media interaktif. 7. CPMK7 Mampu menciptakan suatu karya komunikasi visual interaktif yang memiliki nilai estetika

Korelasi CMPK Terhadap Sub-CPMK		CMPK1	CMPK2	CMPK3	CMPK4	CMPK5	CMPK6	CMPK7
	Sub-CPMK1	√						
	Sub-CPMK2	√	√					
	Sub-CPMK3	√	√					
	Sub-CPMK4	√	√	√				
	Sub-CPMK5	√	√	√	√			
	Sub-CPMK6	√	√	√	√	√		
	Sub-CPMK7	√	√	√	√	√		
	Sub-CPMK9	√	√	√	√	√		
	Sub-CPMK10	√	√	√	√	√		
	Sub-CPMK11	√	√	√	√	√		
	Sub-CPMK12	√	√	√	√	√	√	
	Sub-CPMK13	√	√	√	√	√	√	
	Sub-CPMK14	√	√	√	√	√	√	
	Sub-CPMK15	√	√	√	√	√	√	√
Deskripsi Singkat Matakuliah	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan keterampilan dalam menentukan ide-ide rancangan sebuah media interaktif. Materi pembelajaran terdiri atas: 1) Teori Media Interaktif 2) Penentuan studi kasus dan konsep awal book story. 3) Praktik pembuatan visual dari ide-ide yang ditemukan.							
Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran	1. Pengantar media interaktif 2. Buku cerita interaktif 3. Penyusun alur cerita = Sipnosis dan naskah cerita. 4. Pengenalan ikon navigasi adobe animate. 5. Action script adobe animate. 6. Movie clip = menggerakkan objek dengan adobe animate.							

Pustaka		Utama 1. Stump, David, 2014, Digital Cinematography: Fundamentals, Tools, Techniques, and Workflows, London: Focal Press 2. Brown, Blaine, 2012, Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors (Volume 1), London: Focal Press Pendukung 1. Saroenggallo, Tino, 2012, Dongeng Produksi Sebuah Film, Jakarta: Intisari Mediatama					
Mata Kuliah Syarat							
Minggu ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (Media dan Sumber Belajar)	Waktu (menit)	Penilaian		
					Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mampu memahami definisi media interaktif.	Media Interaktif = Pengertian, ruang lingkup dan metode Perancangan Media Interaktif	1. Tatap Muka 2. Ceramah dan Diskusi 3. LED-PPT 4. <i>E-learning</i> Darmajaya	200 min	CPMK1	Pengetahuan mengenai Multimedia Interaktif	

2	Mampu melakukan pengolahan data menjadi sebuah narasi.	Buku Cerita Interaktif dan mengolah narasi pada cerita rakyat *Tugas : Cergam interaktif = Cerita rakyat (Konsep dan Final desain media interaktif).	1. Tatap Muka 2. Ceramah dan Latihan 3. LED-PPT-PC 4. <i>E-learning</i> Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2	Pengetahuan mengenai buku cerita interaktif dan kemampuan dalam mengolah narasi.	
3	Mampu membuat alur cerita menjadi beberapa bagian	Penyusunan alur cerita dan Merancang narasi menjadi alur cerita menjadi beberapa bagian (minimal 15 halaman)	1. Tatap Muka 2. Ceramah, diskusi dan Naskah cerita 3. LED-PPT-laptop/PC 4. <i>E-learning</i> Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2	Kemampuan dalam menyusun alur cerita.	

4	Mampu melakukan perbaikan dalam pembuatan alur cerita	Evaluasi alur cerita dan pembuatan <i>storyboard</i> (halaman 1-10)	1.Tatap Muka 2.Asistensi dan konsep kreatif 3.LED-PPT-PC/Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3	Kemampuan dalam menyusun <i>storyboard</i> .	
5	Mampu mengimplementasikan peran <i>storyboard</i> pada perancangan buku cerita interaktif.	Evaluasi <i>storyboard</i> secara fungsional dan melanjutkan pembuatan <i>storyboard</i> untuk halaman 10-15.	1.Tatap Muka 2.Asistensi dan Konsep kreatif 3.LED-PPT-PC 4. <i>E-learning</i> Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4	Kemampuan dalam mengimplementasikan fungsi <i>storyboard</i> .	
6	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti mengenai ikon navigasi.	Pengenalan Ikon Navigasi dan evaluasi <i>storyboard</i> halaman 10-15. Merancang ikon navigasi.	1. Tatap Muka 2. Ceramah, diskusi dan asistensi 3. LED-PPT-Sketchbook 4. E-Learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Kemampuan dalam merancang ikon navigasi.	

7	Mahasiswa mampu mengimplementasikan perancangan ikon navigasi.	Evaluasi draft desain ikon dan navigasi = kesesuaian fungsi dan penempatan.	1. Tatap Muka 2. Asistensi draft desain 3. PC/Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Kemampuan dalam mengimplemen- tasikan konsep kreatif pada perancangan ikon navigasi..	
8	Ujian Tengah Semester (UTS)						
9	Mahasiswa mampu merealisasikan proses digitalisasi buku cerita bergambar.	Proses digitalisasi halaman 1- 5	1. Tatap Muka 2. Asistensi dan Digitalisasi desain 3.PC/Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Kemampuan dalam proses digitalisasi halaman 1-5.	

10	Mahasiswa mampu merealisasikan proses digitalisasi buku cerita bergambar.	Evaluasi digitalisasi halaman 1-5 dan Melanjutkan ke digitalisasi halaman 6-10	1.Tatap Muka 2.Asistensi dan digitalisasi desain 3.PC/laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Kemampuan dalam proses digitalisasi halaman 6-10.	
11	Mahasiswa mampu merealisasikan storyboard ke dalam bentuk digital.	Evaluasi digitalisasi halaman 6-10 dan melanjutkan digitalisasi halaman 11-15	1.Tatap Muka 2.Asistensi dan Digitalisasi desain 3.PC/Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Kemampuan dalam proses digitalisasi halaman 11-15	

12	Mahasiswa mampu dan memahami pembuatan action script pada objek gambar.	Action script (Adobe Animate) dan Membuat action script pada ikon navigasi.	1 Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan coding action script 3. LED-PPT-PC/Laptop 4. E-learning darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Pengetahuan mengenai peran action script.	
13	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti pengaplikasian movie clip pada buku cerita bergambar interaktif.	Movie Clip dan Menggerakkan objek pada Cover dan halaman 1-5.	1 Tatap Muka 2.Ceramah, Diskusi dan <i>animating</i> 3. LED-PPT-PC/Laptop 4. E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Pengetahuan dalam pengaplikasian movie clip pada cover dan halaman 1-5	
14	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti pengaplikasian movie clip pada buku cerita bergambar interaktif.	Evaluasi halaman cover dan halaman 1-5 = action script dan movie klip dan dilanjutkan menggerakkan halaman 6-10.	1 Tatap Muka 2. Asistensi dan <i>animating</i> 3. PC/Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Pengetahuan dalam pengaplikasian movie clip pada halaman 6-10	

15	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti pengaplikasian movie clip pada buku cerita bergambar interaktif.	Evaluasi halaman 6-10 = action script dan movie klip dan dilanjutkan menggerakkan halaman 11-15. *Tugas dikumpulan setelah UAS Praktikum (Minggu ke 17) dalam bentuk = konsep File desain dan Prototype.	1 Tatap Muka 2. Asistensi dan Finalisasi 3. PC/Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6 CPMK7	Pengetahuan dalam pengaplikasian movie clip pada halaman 11-15	
16	Ujian Akhir Semester						

Penilaian dan Rincian Penilaian

1. Bobot Penilaian

Bobot Nilai Tugas (NT)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Tengah Semester (UTS)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Akhir Semester (UAS)	= 20%
Bobot Etika (E)	= 20%
Presensi (P)	= 20%
Nilai Akhir	= 20% NT + 20% UTS + 20% UAS + 20% E + 20% P

2. Tabel Nilai

No	Nilai Mutu	Range	Bobot
1	A	80 - 100	4
2	A-	75 – 79,5	3,75
3	B+	70 – 74,5	3,5
4	B	65- 69,5	3
5	C	55 – 64,5	2
6	D	30 – 54,5	1
7	E	< 30	0

3. Rincian Penilaian

Jenis Penilaian	Kriteria	Nilai						
		1	2	3	4	5	6	7
Cergam interaktif = Cerita rakyat	- Ide - Narasi cerita - <i>Storyboard</i> - Ikon - Navigasi - Action script - Movie clip. - Visual - Estetika	80 - 100 Tugas superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5 Tugas sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5 Tugas cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5 Tugas memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5 Tgas hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5 Tugas hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 Tidak mengerjakan Tugas

Ujian Tengah Semester (UTS).	UTS Tertulis UTS Praktek = Perancangan Cover Buku Cerita Interaktif.	80 - 100 UTS superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5 UTS sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5 UTS cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5 UTS memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5 UTS hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5 UTS hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 - Tidak mengikuti UAS
Ujian Akhir Semester (UAS)	- UAS Tertulis - UAS Praktek = Desain manual book	80 - 100 UAS superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5 UAS sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5 UAS cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5 UAS memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5 UAS hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5 UAS hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 Tidak mengikuti UAS
Kehadiran	- Memenuhi kehadiran - 20 %	20 % Tidak ada alfa dan memenuhi 14 pertemuan perkuliahan.	18 % Alfa pertemuan perkuliahan hanya 2 kali (1 sesi).	14 % Alfa pertemuan hanya 3 kali (1,5 sesi)	10 % Alfa pertemuan perkuliahan 4 Kali (2 sesi)	8 % Alfa pertemuan perkuliahan 5 kali (2,5 sesi)	4 % Alfa pertemuan perkuliahan 8 (4 Sesi)	2 % Tidak pernah mengikuti perkuliahan.
Etika	CPL Sikap 20% - S1 - S5 - S9	20 % Mahasiswa superior karena memenuhi 3 CPL Sikap	18 % Mahasiswa memenuhi 3 CPL sikap.	14 % Mahasiswa hanya memenuhi 2 CPL sikap.	10 % Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL sikap tapi kurang religious.	8 % Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL tapi tidak menghargai keaneka ragaman	4 % Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL tapi tidak memiliki sikap professional.	2 % Mahasiswa sama sekali tidak memenuhi 3 CPL Sikap.