

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
(T.A. GANJIL 2021/2022)**

**TSI-5773
ANIMASI**



**universitas
MALIKUSSALEH**

Tim Penyusun:

**Veri Ilhadi, S.T., M.Kom
Desvina Yulisda, S.ST., M.S**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MALIKUSSALEH
2021**

PROFIL MATA KULIAH

Mata Kuliah	:	Animasi	
Kode Mata Kuliah	:	TSI-5773	
SKS	:	3 SKS	
Semester	:	V	
Bentuk Perkuliahan	:	Kuliah Luring	
Alokasi Waktu	:	16 x 150 Menit	
Pelaksanaan Pembelajaran	:	Tatap Muka	1 jam 30 menit per minggu
		Praktikum	1 jam per minggu
Mata Kuliah Prasyarat	:	-	-
Rumpun Mata Kuliah	:	Desain dan Akuisisi Sistem	
Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi	CP-S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.	
	CP-S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri	
	CP-S12	Mempunyai ketulusan, komitmen dan kesungguhan hati untuk mengembangkan sikap, nilai, dan kemampuan peserta didik.	
	CP-PA2	Menguasai konsep-konsep bahasa pemrograman, serta mampu membandingkan berbagai solusi serta berbagai model bahasa pemrograman.	
	CP-PA7	Memahami konsep proses, fungsi, model, strategi dan manajemen organisasi/ bisnis.	
	CP-PA8	Memahami konsep dan metode evaluasi, manajemen, dan tata kelola SI/TI.	

	CP-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
	CP-KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	CP-KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	CP-KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	CP-KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
	CP-KKA1	Mampu menganalisis masalah organisasi/ bisnis dan merancang alternatif-alternatif solusi SI/ TI untuk memenuhi kebutuhan organisasi/ bisnis.
	CP-KKC1	Mampu mengimplementasikan frameworks manajemen dan kontrol SI/TI.
	CP-KKC4	Mampu merancang arsitektur, mengembangkan strategi, dan perencanaan SI/TI untuk organisasi/ bisnis
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	1. Mahasiswa diharapkan mampu mengetahui Jenis Media Pembelajaran, Manfaat, dan Aplikasi yang Digunakan 2. Mahasiswa diharapkan mampu memahami fungsi bagian-bagian dalam Adobe Flash CS6 3. Mahasiswa diharapkan mampu menggambar objek menggunakan Adobe Flash CS6 4. Mahasiswa diharapkan mampu menggunakan Adobe Flash player CS6 dan membuat animasi sederhana 5. Mahasiswa mampu memahami movieclip, layer, masking 6. Mahasiswa mampu memahami dasar pemrograman Action Script 3 7. Mahasiswa mampu mengimplementasikan dasar pemrograman Action Script 3 dengan animasi 8. Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami Interaktivitas 9. Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami Interaksi. 10. Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami Navigasi Multimedia. 11. Mahasiswa mampu membuat Aplikasi untuk PC Desktop	
Capaian SN-Dikti/KKNI		

Sikap	Pengetahuan
CP-S2, CP-S9, CP-S12	CP-PA2, CP-PA7, CP-PA8
Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus
CP-KU1, CP-KU2, CP-KU5, CP-KU8, CP-KU9	CP-KKA1, CP-KKC1, CP-KKC4
Deskripsi Mata Kuliah	
Mata kuliah ini secara garis besar terbagi ke dalam beberapa pokok bahasan, diantaranya: 1) Membuat animasi menggunakan Adobe Flash CS6 2) Dasar Pemrograman Actionscript 3 3) Operasi Text 4) Audio dan Video 5) Navigasi Halaman Interaktif Multimedia 6) Membuat Media Pembelajaran Interaktif	
Daftar Pustaka	
1. Arsyad, Azhar. 2006. Media pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 2. Gagné, R.M., Briggs, L.J., & Wager, W.W. 1992. Principles of Instructional Design (4th ed.). Fort Worth, TX: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers. 3. Hanssen, L dan Jankowski. 1996. Interactivity from the Perspective of Communication Studies. Luton, UK : University of Luton Press. 4. Hamalik, Oemar. 1990. Sistem Internship Kependidikan Teori dan Praktek. Bandung: CV Mandarmaju. 5. Lister, Martin. 2003. New media : a critical introduction. New York : Routledge. 6. Murtiningsih. 2012. Yummyland : mengenal buah dan sayur. Multimedia Interaktif : Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang. 7. Newby, T.J., Stepich, D.A., Lehman, J.D., Russell, J.D.. (2000). Instructional technology for teaching and learning: Designing instruction, integrating computers, and using media. 2nd ed Upper Saddle River, NJ, Merrill. 8. Prawiradilaga, Dewi Salma. 2008. Prinsip Desain Pembelajaran. Jakarta: Kencana. 9. Wibawanto, Wandah. 2013. Memprogram Game Flash 3D itu Mudah. Yogyakarta: Penerbit Andi	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa Dapat Mengetahui Jenis Media Pembelajaran, Manfaat, dan Aplikasi yang Digunakan	Pokok bahasan: - Deskripsi Mata Kuliah dan Manfaat Sub pokok bahasan: Aplikasi yang digunakan	- Ceramah - Diskusi - Latihan	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa Mengetahui Jenis Media Pembelajaran, Manfaat, dan Aplikasi yang Digunakan	Ketepatan Penjelasan Perkembangan Multimedia sebagai Pembelajaran Interaktif	
2	- Mahasiswa dapat Memahami fungsi bagian-bagian dalam Adobe Flash CS6 - Mahasiswa dapat menggambar objek menggunakan Adobe Flash CS6	Pokok bahasan: - Pengenalan Adobe Flash CS 6 Sub pokok bahasan: - Konsep dasar menggambar objek	- Ceramah - Diskusi - Latihan - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa dapat Memahami fungsi bagian bagian dalam Adobe Flash CS6	Mahasiswa dapat objek sederhana misalkan lingkaran, garis, atau objek yang lain. Kemudian lakukan test movie	
3	Mahasiswa dapat menggunakan Adobe Flash player CS6 dan membuat animasi sederhana	Pokok bahasan: - Membuat Animasi Dasar Sub Pokok bahasan:	- Ceramah - Diskusi - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu	Mahasiswa dapat membuat Animasi Frame by frame, Animasi Motion	

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
		- Animasi Frame by frame - Animasi Motion Tween - Animasi Motion Guide			menggunakan Adobe Flash player CS6 dan membuat animasi sederhana	Tween, Animasi Motion Guide	
4	Mahasiswa dapat memahami movieclip, layer, masking	Pokok bahasan: - MovieClip - Layer - Masking Sub Pokok bahasan: -	- Ceramah - Diskusi - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu merancang Entity Relationship Diagram dan melakukan Normalisasi Tabel	Mahasiswa dapat membuat animasi rotasi bulan terhadap bumi berputar	
5	QUIZ						5%
6	Mahasiswa dapat memahami dasar pemrograman Action Script 3	Pokok bahasan: - dasar pemrograman Actionsript 3 Sub Pokok bahasan: - Syntax - Variable - Mendeklarasikan	- Ceramah - Diskusi - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu memahami dasar pemrograman Action Script 3	Mahasiswa dapat membuat dan menjelaskan tentang Syntax, variabel, mendeklarasikan variabel, dan access control	

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
		Variabel - Access control attributes				attributes	
7	Mahasiswa dapat memahami dasar pemrograman Action Script 3	Pokok bahasan: - dasar pemrograman Actionsript 3 Sub pokok bahasan: - Constants - Data Types - Operators - Function - <i>Update</i> - <i>Delete</i>	- Ceramah - Diskusi - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu memahami dasar pemrograman Action Script 3	Mahasiswa dapat membuat dan menjelaskan tentang Constants, Data Types, Operators, dan Function	
UTS	Mahasiswa dapat mengimplementasikan dasar pemrograman Action Script 3 dengan animasi	Pokok bahasan: - Menjelaskan secara rinci tentang materi Actionsript 3.0 Sub pokok bahasan: -	- Ujian	150 Menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu Mahasiswa dapat mengimplementasikan dasar pemrograman Action Script 3 dengan animasi	Mahasiswa dapat menjelaskan dasar pemrograman Action Script 3.0	30 %
9	Mahasiswa dapat	Pokok bahasan:	- Ceramah - Diskusi	150	Setelah	Mahasiswa dapat membuat	

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
	memahami dasar pemrograman Action Script 3	- dasar pemrograman Actionsript 3 Sub pokok bahasan: - Loops -Break dan Continue	- Praktikum	menit	mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu memahami dasar pemrograman Action Script 3	dan menjelaskan tentang Loops, Break dan Continue	
10	Mahasiswa dapat memahami dasar pemrograman Action Script 3	Pokok bahasan: - Dasar Pemrograman ActionScript 3 Pokok bahasan: -Conditional If - Conditional Switch	- Ceramah - Diskusi - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu memahami dasar pemrograman Action Script 3	Mahasiswa dapat membuat dan menjelaskan tentang Conditional If dan Conditional Switch	
11,12	Mahasiswa dapat memahami dasar pemrograman Action Script 3	Pokok bahasan: - Dasar Pemrograman ActionScript 3 Sub pokok bahasan: - Array - Mengendalikan Timeline dengan Actionsript	- Ceramah - Diskusi - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu memahami dasar pemrograman Action Script 3	Mahasiswa dapat membuat dan menjelaskan tentang Array dan mengendalikan Timeline dengan Actionsript	

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
Quiz							5%
13	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami Interaktivitas	Pokok bahasan: - Sub pokok bahasan: ● EventListener ● MouseEvent ● Drag and drop	- Ceramah - Diskusi - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu mengetahui dan memahami Interaktivitas	Mahasiswa dapat membuat dan menerangkan Interaktivitas melalui event	
14	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami Interaksi	Pokok bahasan: - Drag and Snap - EnterFrame Event - Keyboard Event Sub Pokok bahasan: - View	- Ceramah - Diskusi - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa dapat mengetahui dan memahami Interaksi	Mahasiswa dapat membuat dan menerangkan Interaktivitas melalui Event	
15	Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami Navigasi Multimedia	Pokok bahasan: - Desain Halaman - Membuat Tombol - Penambahan Actionsript untuk Navigasi - Membuat Transisi Halaman	- Ceramah - Diskusi - Praktikum	150 menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini mahasiswa mampu mengetahui dan memahami Navigasi Multimedia	Mahasiswa dapat membuat dan menerangkan Navigasi Multimedia	

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Pokok Bahasan dan Sub Pokok Bahasan	Strategi/Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian	
						Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai (%)
		Sub Pokok bahasan: -					
UAS	Mahasiswa/i mampu membuat Aplikasi untuk PC Desktop	Pokok bahasan: - Desain Animasi Multime dia - Actionsc ript 3 Sub Pokok bahasan: -	- Presentasi	150 Menit	Setelah mempelajari pokok bahasan ini Mahasiswa/i mampu membuat Aplikasi untuk PC Desktop	Kesesuain fungsi dan Keindahan Aplikasi yang dibuat	40%

PENILAIAN

A. Standar Penilaian

No.	Nilai Angka	Nilai Huruf	Angka Mutu	Mutu
1	85,00 – 100	A	4	Istimewa
2	80,00 – 84,99	A-	3,70	Sangat Memuaskan
3	75,00 – 79,99	B+	3,30	Memuaskan
4	70,00 - 74,99	B	3	Sangat Baik
5	65,00 - 69,99	B-	2,70	Baik
6	60,00 – 64,99	C+	2,30	Cukup Baik
7	55,00 – 59,99	C	2	Cukup
8	50,00 – 54,99	C-	1,70	Kurang
9	45,00 – 49,99	D	1	Sangat Kurang
10	< 44,99	E	0	Gagal
11	0,00 (Tunda)	T	0	Tunda

Keterangan: Sesuai dengan Buku Panduan Akademik Tahun 2020

B. Komponen Penilaian

Bentuk Pembelajaran <i>Kuliah, Praktikum dan Project Based Learning</i>		
No	Komponen	Bobot (%)
1	Tugas	50%
2	Kuis	
3	Ujian Tengah Semester	
4	Ujian Akhir Semester	
5	Aktivitas Partisipatif	50%
6	Hasil Project	
Total		100%

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Rizky Putra Fhonna, S.T., M.Kom
NIP. 199111192019031012

Lhokseumawe, 7 September 2021
Meyetujui,
Koordinator Mata Kuliah,

Veri Ilhadi, S.T., M.Kom.
NIPK: 201806199111291001