|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  **PROGRAM STUDI DIPLOMA III TEKNOLOGI MULTIMEDIA BROADCASTING**  **DEPARTEMEN TEKNOLOGI MULTIMEDIA KREATIF** | | | | | | | | |  | | |
| Kode | | VB034106 | | Mata Kuliah | | Jaringan Multimedia | | |  | | |
| Bobot SKS | | 2 | | Semester | | 4 | | |  | | |
| Kelompok MK | | MK Kompetensi Utama | | Jam/minggu | | 2 | | |  | | |
| Tim Pengampu MK | | Akhmad Alimudin | | | | | | |  | | |
| Capaian Pembelajaran | | -Mahasiswa dapat memahami service – service yang ada di jaringan multimedia  -Mahasiswa mengetahui jenis aplikasi dan layanan pada jaringan multimedia  -Mahasiswa mampu menyebutkan definisi multimedia, jenis-jenis multimedia dan aplikasinya | | | | | | | | | |
| Pokok Bahasan | | 1. Intro : Multimedia & Application 2. Stand-alone multimedia application 3. Networked multimedia application | | | | | | | | | |
| Referensi | | 1. Ze-Nian Li and Mark. S. Drew, Fundamentals of Multimedia, Prentice-Hall, 2003. ISBN 0130618721. 2. K. Sayood, Introduction to Data Compression, Morgan-Kauffman, 2000. ISBN 1558605584. 3. W.C. Hardy, QoS Measurement and Evaluation of Telecommunications Quality of Service, Wiley, 2001. ISBN 0470845910. 4. S. Katzenbeisser dan F.A.P Petitcolas, Information Hiding Techniques for Steganography and Digital Watermarking, Artech House Publisher, 2000. ISBN 1580530354 5. Fluckiger, Francois, Understanding networked multimedia:applications and technology, Prentice-Hall, 2004, ISBN 0131909924 | | | | | | | | | |
| MK Prasyarat | | Jaringan Komputer | | | | | | | | | |
| Media Pembelajaran | | LCD Projector, Papan Tulis | | | | | | | | | |
| Asesmen (%) | | Tugas(40%), UTS(30%), UAS(30%) | | | | | | | | | |
| **Mgg Ke-** | **Sub Capaian Pembelajaran MK**  **(Kemampuan Akhir Yang Direncanakan)** | | **Bahan Kajian**  **(Materi Pembelajaran)** | | **Bentuk Pembelajaran** | | **Waktu Belajar (menit)** | **Kriteria Asesmen (Indikator)** | | **Bentuk Asesmen** | **Bobot** |
| 1 | 1. Mahasiswa mampu menyebutkan definisi multimedia, jenis-jenis multimedia dan aplikasinya | | * Intro :Multimedia & Application | | Ceramah Tutorial, Demo Praktikum | | TM: 40 mnt  Tgs: 40 mnt  BM: 20 mnt | * Mengetahui jenis-jenis multimedia dan aplikasinya | | Pertanyaan dan tugas | 40% |
| 2-3 | 1. Mahasiswa dapat menjelaskan tahapan-tahapan dalam menghasilkan konten multimedia | | Produksi konten multimedia | | Ceramah Tutorial, Demo Praktikum | | TM: 40 mnt  Tgs: 40 mnt  BM: 20 mnt. | * Mengetahui tahapan-tahapan dalam menghasilkan konten multimedia. | | Pertanyaan dan tugas | 40% |
| 4-5 | 1. Mahasiswa mengenal dan mampu melakukan kompresi data multimedia dengan menggunakan berbagai metode | | kompresi data multimedia | | Ceramah Tutorial, Demonstrasi,  Praktik | | TM: 40 mnt  Tgs: 40 mnt  BM: 20 mnt. | * Menjelaskan kompresi data multimedia dengan menggunakan berbagai metode | | Presentasi dan tugas | 40% |
| 6-7 | 1. Mahasiswa mampu menyebutkan jenis-jenis peralatan atau media akses jaringan multimedia | | Multimedia Networking Requirement | | Ceramah Memainkan peran  Group  Demo  Belajar diskusi  Discovey  Praktikum  Problem base learning | | TM: 40 mnt  Tgs: 40 mnt  BM: 20 mnt. | * Menjelaskan jenis-jenis peralatan atau media akses jaringan multimedia | | Tugas, laporan | 40% |
| 8-10 | 1. Mahasiswa mampu membuat aplikasi multimedia streaming, live streaming, real-time interactive dan storage streaming | | * Streaming | | Ceramah Memainkan peran  Group  Demo  Belajar diskusi  Discovey  Praktikum  Problem base learning | | TM: 40 mnt  Tgs: 40 mnt  BM: 20 mnt. | * membuat aplikasi multimedia streaming, live streaming, real-time interactive dan storage streaming | | Tugas, laporan | 40% |
| 11-12 | 1. Mahasiswa mengenal protokol dan service yang digunakan pada aplikasi dan jaringan multimedia | | * Multimedia protokol | | Ceramah Memainkan peran  Group  Demo  Belajar diskusi  Discovey  Praktikum  Problem base learning | | TM: 40 mnt  Tgs: 40 mnt  BM: 20 mnt. | * Menjelaskan protokol dan service yang digunakan pada aplikasi dan jaringan multimedia | | Tugas, presentasi | 40% |
| 13-15 | 1. Mahasiswa mampu membuat aplikasi multimedia jaringan sesuai dengan perkembangan teknologi . | | Multimedia Network Application on Industry | | Ceramah Memainkan peran  Group  Demo  Belajar diskusi  Discovey  Praktikum  Problem base learning | | TM: 40 mnt  Tgs: 40 mnt  BM: 20 mnt | * Menjelaskan cara membuat aplikasi multimedia jaringan sesuai dengan perkembangan teknologi | | Tugas dan Presentasi | 40% |
| 16 | 1. Mahasiswa mampu melakukan instalasi dan konfigurasi jaringan sesuai dengan kebutuhan aplikasi multimedia. | | * Studi kasus | | Ceramah Memainkan peran  Group  Demo  Belajardiskusi  Discovey  Praktikum  Problem base learning | | TM: 40 mnt  Tgs: 40 mnt  BM: 20 mnt | * mampu melakukan instalasi dan konfigurasi jaringan sesuai dengan kebutuhan aplikasi multimedia. | | Tugas dan Presentasi | 40% |
|  | Post Test :  UTS dan UAS | | | | | | | | | | 60% |
| Keterangan:  TM : Tatap Muka  Tgs : Tugas  BM : Belajar Mandiri | | | | | | | | | | | |