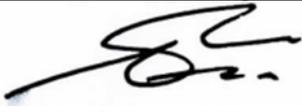




POLITEKNIK NEGERI MEDAN
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA GRAFIS

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Praktik Grafika Komputer/ Computer Graphics Practice	MGMKB21306	Praktik : 2	3	7 November 2024
Otorisasi	Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ka PRODI	
	 Nugroho Syahputra, S.Kom., M.Kom	 Nugroho Syahputra, S.Kom., M.Kom	 Andi Supriadi Chan, S.Kom, M.Kom	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri		
	PP12	Menguasai pengetahuan tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi		
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan teruku		
	KU3	Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat dan konteks yang sesuai dengan bidang keahlian terapanya didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri		
	KU4	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengkomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan		
	KU5	Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinovatif dalam pekerjaannya		
	KU6	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya		
	KU7	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya		
	KK8	Mampu menggunakan teknologi komputer terkini dan mengetahui dampak penggunaannya terhadap peningkatan proses dan kinerja organisasi (Capability Maturity Model).		
	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)			
	CPMK1	Mahasiswa memahami dasar-dasar grafika komputer dan fitur Unity		
	CPMK2	Mahasiswa mampu merancang objek 3D sederhana dan menerapkan shader serta efek visual dasar pada objek		
	CPMK3	Mahasiswa mampu mengembangkan interaksi dan kontrol dalam aplikasi grafika		
	CPMK4	Mahasiswa mampu membuat antarmuka pengguna (GUI) sederhana		
CPMK5	Mahasiswa mampu mempresentasikan proyek grafika komputer berbasis Unity dan merancang grafika yang lebih kompleks			

Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini mempelajari dasar-dasar grafika komputer dengan fokus pada pemanfaatan Unity, mencakup pembuatan objek 3D, penggunaan shader untuk efek visual, dan pengembangan antarmuka pengguna (GUI). Teknik-teknik ini diterapkan dalam berbagai studi kasus untuk memahami grafika komputer dalam pengembangan aplikasi interaktif.		
Minggu ke	Tanggal	Bahan Kajian (Pokok Bahasan / Kegiatan)	Modalitas, Bentuk, dan Metode Pembelajaran	Waktu
1		Pengantar Grafika Komputer dan Instalasi Unity	Modalitas: Blended Learning Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode: Praktik, CBL, dan Belajar Mandiri Media: Komputer / Laptop dan Proyektor Online Learning: https://sipadi-eng.polmed.ac.id/	TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")
2		Sistem Koordinat dalam Unity	Modalitas: Blended Learning Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode: Praktik, CBL, dan Belajar Mandiri Media: Komputer / Laptop dan Proyektor Online Learning: https://sipadi-eng.polmed.ac.id/	TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")
3		Dasar-dasar Transformasi Objek 1. Translasi, Rotasi, Skala 2. Rotasi 3. Skala	Modalitas: Blended Learning Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode: Praktik dan PBL Media: Komputer / Laptop dan Proyektor Online Learning: https://sipadi-eng.polmed.ac.id/	TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")
4		Pengenalan Shader dalam Unity	Modalitas: Blended Learning Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode: Praktik, CBL, dan Belajar Mandiri Media: Komputer / Laptop dan Proyektor Online Learning: https://sipadi-eng.polmed.ac.id/	TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")
5		Pencahayaan dan Material Dasar pada Objek	Modalitas: Blended Learning Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode: Praktik dan PBL Media: Komputer / Laptop dan Proyektor Online Learning: https://sipadi-eng.polmed.ac.id/	TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")
6-7		Pengenalan Antarmuka Pengguna (GUI) 1. Pengembangan Stuktur UI 2. Pengembangan Stuktur UX	Modalitas: Blended Learning Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode: Praktik dan PBL Media: Komputer / Laptop dan Proyektor Online Learning: https://sipadi-eng.polmed.ac.id/	TM: (2*2*100") BM: (2*2*70")
8		Ujian Tengah Semester (UTS)		

9-10		Pengenalan Animasi 1. Pengaturan Animasi dan Keyframe dalam Unity 2. Sinkronisasi Animasi dengan Elemen UI	Modalitas: Blended Learning Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode: Praktik dan PBL Media: Komputer / Laptop dan Proyektor Online Learning: https://sipadi-eng.polmed.ac.id/	TM: (2*2*100") BM: (2*2*70")
11-12		Optimalisasi dan Pengembangan Grafika 1. Optimalisasi Performa Grafika Komputer 2. Pengembangan Optimalisasi Performa Grafika Komputer Lanjutan	Modalitas: Blended Learning Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode: Praktik dan PBL Media: Komputer / Laptop dan Proyektor Online Learning: https://sipadi-eng.polmed.ac.id/	TM: (2*2*100") BM: (2*2*70")
13		Efek Visual Lanjutan dan Implementasi Shader Kustom	Modalitas: Blended Learning Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode: Praktik dan PBL Media: Komputer / Laptop dan Proyektor Online Learning: https://sipadi-eng.polmed.ac.id/	TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")
14		Integrasi Animasi UI dan Transisi Antar-Scene	Modalitas: Blended Learning Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode: Praktik dan PBL Media: Komputer / Laptop dan Proyektor Online Learning: https://sipadi-eng.polmed.ac.id/	TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")
15		Review dan Persiapan Proyek Akhir	Modalitas: Blended Learning Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode: Praktik dan PBL Media: Komputer / Laptop dan Proyektor Online Learning: https://sipadi-eng.polmed.ac.id/	TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")
16		Ujian Akhir Semester (UAS)		
Daftar Referensi		Utama:	1. Unity Documentation. https://docs.unity3d.com 2. Schenk, C. (2020). Unity 3D Game Development Essentials. Packt Publishing. 3. Terdiman, P. (2022). Shader Programming in Unity: A Beginner's Guide. Apress.	
		Pendukung:		
		1. Angel, E., & Shreiner, D. (2014). Interactive Computer Graphics: A Top-Down Approach with WebGL. Pearson. 2. Lukosek, G. (2019). Learning C# by Developing Games with Unity 2019. Packt Publishing.		
Nama Dosen Pengampu		Nugroho Syahputra, S.Kom., M.Kom		
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)		1. Logika & Algoritma Pemrograman 2. Praktik Logika & Algoritma Pemrograman		

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Mampu mengetahui garis besar pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> Pengantar Unity Instalasi Unity Eksplorasi antarmuka Unity 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> - Praktik - CBL - Belajar Mandiri Media: <ul style="list-style-type: none"> - Komputer / Laptop - LCD Projector 	Praktik TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")	Menginstal Unity dan mengenal antarmuka Unity	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Ketepatan dalam penguasaan materi Bentuk Penilaian Non Test: Keaktifan dan semangat dalam melakukan diskusi di kelas Bentuk Penilaian Test: Mampu menjalankan program dengan baik 	Menguasai instalasi dan navigasi antarmuka Unity	5
2	Mampu menggunakan sistem koordinat di Unity untuk pengaturan objek	<ol style="list-style-type: none"> Sistem koordinat lokal dan global Pengaturan objek dalam ruang 3D 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> - Praktik - CBL - Belajar Mandiri Media: 	Praktik TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")	Menggunakan sistem koordinat lokal dan global untuk mengelola objek di Unity	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Ketepatan dalam penguasaan materi Bentuk Penilaian Non Test: Keaktifan dan semangat 	Ketepatan dalam penggunaan koordinat untuk pengaturan objek	5

			<ul style="list-style-type: none"> - Komputer / Laptop - LCD Projector 			<p>dalam melakukan diskusi di kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk Penilaian Test: Mampu menjalankan program dengan baik 		
3	Menguasai teknik transformasi dasar (translasi, rotasi, skala) pada objek di Unity	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar transformasi objek 2. Implementasi translasi, rotasi, dan skala 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk: Perkuliahan Praktik ● Metode Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> - Praktik - PBL ● Media: <ul style="list-style-type: none"> - Komputer / Laptop - LCD Projector 	Praktik TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")	Menerapkan teknik transformasi pada objek Unity	<ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria: Ketepatan dalam penguasaan materi ● Bentuk Penilaian Non Test: Keaktifan dan semangat dalam melakukan diskusi di kelas ● Bentuk Penilaian Test: Mampu menjalankan program dengan baik 	Ketepatan dalam translasi, rotasi, dan skala objek	10
4	Memahami dan menggunakan shader dasar untuk efek visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan shader dasar 2. Penerapan shader pada objek 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk: Perkuliahan Praktik ● Metode Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> - Praktik - PBL ● Media: 	Praktik TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")	Mengaplikasikan shader dasar untuk efek visual pada objek	<ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria: Ketepatan dalam penguasaan materi ● Bentuk Penilaian 	Ketepatan penggunaan shader untuk efek visual	10

			<ul style="list-style-type: none"> - Komputer / Laptop - LCD Projector 			<p>Non Test: Keaktifan dan semangat dalam melakukan diskusi di kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk Penilaian Test: Mampu menjalankan program dengan baik 		
5	Mampu mengatur pencahayaan dan material dasar pada objek di Unity	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar pencahayaan dalam Unity 2. Pengaturan material objek 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk: Perkuliahan Praktik ● Metode Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> - Praktik - PBL ● Media: <ul style="list-style-type: none"> - Komputer / Laptop - LCD Projector 	Praktik TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")	Menggunakan pencahayaan dan material untuk efek visual objek	<ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria: Ketepatan dalam penguasaan materi ● Bentuk Penilaian Non Test: Keaktifan dan semangat dalam melakukan diskusi di kelas ● Bentuk Penilaian Test: Mampu menjalankan program dengan baik 	Ketepatan pengaturan pencahayaan dan material	10
6-7	1. Menggunakan GUI (Graphical User Interface) dasar pada Unity	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan GUI dalam Unity 2. Implementasi elemen GUI dasar 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk: Perkuliahan Praktik ● Metode Pembelajaran: 	Praktik TM: (2*2*100")	Merancang GUI dasar dan mengimplementasikan struktur UI/UX dalam aplikasi sederhana	<ul style="list-style-type: none"> ● Kriteria: Ketepatan dalam penguasaan materi 	Ketepatan dan konsistensi GUI serta keefektifan UI/UX	20

	2. Mengembangkan struktur UI/UX sederhana	3. Dasar desain UI/UX 4. Penerapan elemen UI untuk aplikasi sederhana	<ul style="list-style-type: none"> - Praktik - PBL • Media: <ul style="list-style-type: none"> - Komputer / Laptop - LCD Projector 	BM: (2*2*70")		<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk Penilaian Non Test: Keaktifan dan semangat dalam melakukan diskusi di kelas • Bentuk Penilaian Test: Mampu menjalankan program dengan baik 		
8	Ujian Tengah Semester (UTS)							
9-10	1. Menerapkan animasi dasar untuk objek 2. Mengatur sinkronisasi animasi dengan elemen UI	1. Keyframe animasi 2. Animasi procedural 3. Sinkronisasi animasi dengan UI 4. Studi kasus sinkronisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Perkuliahan Praktik • Metode Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> - Praktik - CBL - Belajar Mandiri • Media: <ul style="list-style-type: none"> - Komputer / Laptop - LCD Projector 	Praktik TM: (2*2*100") BM: (2*2*70")	Membuat animasi objek menggunakan keyframe sinkronisasi antara UI dengan animasi objek	<ul style="list-style-type: none"> • Kriteria: Ketepatan dalam penguasaan materi • Bentuk Penilaian Non Test: Keaktifan dan semangat dalam melakukan diskusi di kelas • Bentuk Penilaian Test: Mampu menjalankan program dengan baik 	Ketepatan dan kelancaran animasi serta keakuratan sinkronisasi UI dengan animasi	20

11-12	<ol style="list-style-type: none"> Mengimplementasikan optimalisasi performa grafika Mengembangkan teknik lanjutan optimalisasi performa grafika komputer 	<ol style="list-style-type: none"> Batching dan culling Teknik optimalisasi grafika Collider dan RigidBody Identifikasi performa dengan Profiler 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> - Praktik - CBL - Belajar Mandiri Media: <ul style="list-style-type: none"> - Komputer / Laptop - LCD Projector 	Praktik TM: (2*2*100") BM: (2*2*70")	Menerapkan teknik optimalisasi performa dan efisiensi grafika komputer	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Ketepatan dalam penguasaan materi Bentuk Penilaian Non Test: Keaktifan dan semangat dalam melakukan diskusi di kelas Bentuk Penilaian Test: Mampu menjalankan program dengan baik 	Ketepatan dan kelancaran penggunaan teknik optimalisasi grafika komputer dan efisiensi grafika komputer	15
13	Memahami efek visual lanjutan pada Unity	<ol style="list-style-type: none"> Efek transparansi, gradien, dan air Penggunaan shader lanjutan 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk: Perkuliahan Praktik Metode Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> - Praktik - CBL - Belajar Mandiri Media: <ul style="list-style-type: none"> - Komputer / Laptop - LCD Projector 	Praktik TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")	Menerapkan efek visual lanjutan	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Ketepatan dalam penguasaan materi Bentuk Penilaian Non Test: Keaktifan dan semangat dalam melakukan diskusi di kelas Bentuk Penilaian Test: Mampu 	Ketepatan efek visual	5

						menjalankan program dengan baik		
14	Menggunakan animasi transisi antar-scene dan UI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik transisi UI 2. Transisi antar-scene 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Perkuliahan Praktik • Metode Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> - Praktik - PBL • Media: <ul style="list-style-type: none"> - Komputer / Laptop - LCD Projector 	Praktik TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")	Menerapkan animasi transisi pada UI dan scene	<ul style="list-style-type: none"> • Kriteria: Ketepatan dalam penguasaan materi • Bentuk Penilaian Non Test: Keaktifan dan semangat dalam melakukan diskusi di kelas • Bentuk Penilaian Test: Mampu menjalankan program dengan baik 	Kelancaran transisi antar-scene	5
15	Menyelesaikan review dan persiapan proyek akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Finalisasi proyek 2. Review dan revisi proyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk: Perkuliahan Praktik • Metode Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> - Praktik - PBL • Media: <ul style="list-style-type: none"> - Komputer / Laptop - LCD Projector 	Praktik TM: (1*2*100") BM: (1*2*70")	Menyelesaikan finalisasi proyek akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Kriteria: Ketepatan dalam penguasaan materi • Bentuk Penilaian Non Test: Keaktifan dan semangat dalam melakukan diskusi di kelas 	Kelengkapan dan ketepatan proyek akhir	10

						<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk Penilaian Test: Mampu menjalankan program dengan baik 		
16	Ujian Akhir Semester (UAS)							

Catatan:

1. PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN DI PERKULIAHAN WAJIB MENERAPKAN PBL/CBL DENGAN BOBOT PENILAIAN MINIMAL 50% dari TOTAL PENILAIAN HASIL BELAJAR
2. TANDA (*) MENUNJUKKAN PILIH SALAH SATU METODE PEMBELAJARAN PBL/CBL ATAU KOMBINASI KEDUANYA.
3. PELAKSANAAN PBL/CBL DILAKUKAN SETELAH MAHASISWA MENDAPATKAN MATERI PEMBELAJARAN SECARA TEORITIS.
4. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
5. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
6. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
7. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
8. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
9. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
10. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
11. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
12. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
13. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
14. Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.

15. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.

Rubrik Deskriptif untuk Penilaian

DIMENSI	SKALA				
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
	Skor ≥ 81	(61-80)	(41-60)	(21-40)	<20
Organisasi	Terorganisasi dengan menyajikan fakta yang didukung oleh contoh yang telah dianalisis sesuai konsep	Terorganisasi dengan baik dan menyajikan fakta yang meyakinkan untuk mendukung kesimpulan-kesimpulan.	Presentasi mempunyai fokus dan menyajikan beberapa bukti yang mendukung kesimpulan-kesimpulan.	Cukup fokus, namun bukti kurang mencukupi untuk digunakan dalam menarik kesimpulan	Tidak ada organisasi yang jelas. Fakta tidak digunakan untuk mendukung pernyataan.
Isi	Isi mampu menggugah pendengar untuk mengembangkan pikiran.	Isi akurat dan lengkap. Para pendengar menambah wawasan baru tentang topik tersebut.	Isi secara umum akurat, tetapi tidak lengkap. Para pendengar bisa mempelajari beberapa fakta yang tersirat, tetapi mereka tidak menambah wawasan baru tentang topik tersebut.	Isinya kurang akurat, karena tidak ada data faktual, tidak menambah pemahaman pendengar	Isinya tidak akurat atau terlalu umum. Pendengar tidak belajar apapun atau kadang menyesatkan.
Gaya Presentasi	Berbicara dengan semangat, menularkan semangat dan antusiasme pada pendengar	Pembicara tenang dan menggunakan intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan, dan berinteraksi secara intensif dengan pendengar. Pembicara selalu kontak mata dengan pendengar.	Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan. Kadang-kadang kontak mata dengan pendengar diabaikan.	Berpatokan pada catatan, tidak ada ide yang dikembangkan di luar catatan, suara monoton	Pembicara cemas dan tidak nyaman, dan membaca berbagai catatan daripada berbicara. Pendengar sering diabaikan. Tidak terjadi kontak mata karena pembicara lebih banyak melihat ke papan tulis atau layar.