

SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Mata Kuliah : Pemrograman Multimedia
 Kode / SKS : IT012275 / 2 SKS
 Program Studi : Sistem Komputer
 Fakultas : Ilmu Komputer & Teknologi Informasi

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
1	Pendahuluan TIU : Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep multimedia dan penggunaan multimedia diberbagai bidang	<ul style="list-style-type: none"> - Sejarah Multimedia - Definisi Multimedia - Tujuan dari Multimedia - Penggunaan Multimedia (Bisnis, Rumah tangga, Sekolah, Tempat umum, Virtual reality - Prospek Multimedia TIK : <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa memahami dan mampu mengemukakan definisi,tujuan dan prospek multimedia - Mahasiswa dapat menyebutkan dan memberikan contoh penerapan multimedia dalam berbagai bidang. 	Kuliah Mimbar	Papan Tulis, LCD Projector	Membuat resensi sebuah aplikasi multimedia (perorangan)	Ref.1 Bab 1. Ref.2 Introduction
2	Dasar – Dasar Multimedia (SS. 1 dan SS 2)	Jenis-jenis Multimedia <ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi Multimedia - Bidang-bidang Aplikasi Multimedia - Cakupan materi perkuliahan 		Komputer Software, Kelas	Tugas 1: (pada pertemuan pertama) Membuat <u>presentasi profile diri masing2 dalam</u>	

SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
		<p>TIK :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa dapat membuat satu contoh penerapan aplikasi multimedia sebagai media informasi yang efektif & interaktif 			<p><u>satu kelompok...</u> menggunakan power point Di tulis pada CDRW atau DVDRW (gunanya agar mereka tahu kegunaan media tersebut, dan CD/DVD tersebut akan dikembalikan dan di isi dengan tugas berikutnya)</p>	
3	<p>Elemen Multimedia (1)</p> <p>TIU : <i>Mahasiswa mengetahui dan memahami Elemen multimedia.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Objek Multimedia (teks, grafik, video, audio) - Visual style (Discrete media & continuous media) <p>TIK :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa memahami dan mampu menyebutkan Elemen-elemen Multimedia. - Mahasiswa mamahami dan mampu menjelaskan Objek dan Visual Style dalam multimedia 	Kuliah Mimbar	Papan Tulis, OHP		<p>Ref. 1 Bab VI</p> <p>Ref. 3</p>
4	<p>Element Multimedia (2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Spatial Layout : Absolute, Directional relations, Topological relations, Text Flow: - Temporal Dimension : Temporal 	Kuliah Mimbar	Papan Tulis, OHP		Ref. 3

SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
	TIU : <i>Mahasiswa mengetahui dan memahami Elemen multimedia</i>	Models, Animation TIK : <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menyebutkan berbagai macam font dan faces dan mampu membedakannya. - Mahasiswa mampu memilih dan menggunakan teks dalam aplikasi multimedia sesuai dengan kegunaan. 				
5	Elemen Multimedia (3) TIU : <i>Mahasiswa mengetahui dan memahami Elemen multimedia.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - User Interaction : Level Interaksi dan Model Interaksi TIK : <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mengetahui hubungan antara level dan model interaksi dalam elemen multimedia. - Mahasiswa dapat mengaplikasikan hubungan interaksi model-model dalam elemen multimedia 	Kuliah Mimbar	Papan Tulis, OHP		Ref.3
6	Elemen Multimedia (4) TIU : <i>Mahasiswa mengetahui dan memahami elemen multimedia.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Application Logic : State of the application TIK : <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menerapkan application logic dalam aplikasi multimedia 	Kuliah Mimbar	Papan Tulis, OHP		Ref.3

SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
7	Konten Multimedia (SS. 1 dan SS 2)	<ul style="list-style-type: none"> - memproduksi content Text, Image, Grafik, Audio, Video & Animasi. - menyimpan content multimedia dengan format yang berbeda <p>TIK :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa dapat memproduksi content Text, Image, Grafik, Audio, Video & Animasi. - Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan format masing-masing konten - Mahasiswa mampu menggunakan salah satu software animasi 		Komputer Software, Kelas	Tugas 2: (sebelum pembahasan tentang elemen image) melakukan scanning terhadap beberapa media, seperti Koran, majalah, brosur dengan tujuan, printing, desktop wallpaper ambil gambar menggunakan kamera digital dengan tujuan, printing, desktop wallpaper untuk kamera... akan dibahas mengenai image sensor.... CMOS, CIS (contact image sensor), CCD (Charge Couple device)	
8	Proses Produksi Konten Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> - Pre-Production - Production - Post-Production 		Komputer Software, Kelas	Tugas 3 mahasiswa secara berkelompok	

SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
	(SS. 1 dan SS 2)	TIK : - Agar mahasiswa mampu mendesain sebuah aplikasi multimedia sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada pada proses produksi konten multimedia sehingga dihasilkan aplikasi yang efektif dan interaktif			membuat rancangan sebuah aplikasi multimedia (tema bebas) dengan menggunakan tahapan pre production, production dan post production dan menjelaskan metoda, tools, dan sarana pendukung lainnya.	
9,10	Kompresi data (SS. 1 dan SS. 2)	- Kompresi Data text, image, grafik, audio & video TIK : - Mahasiswa mampu membedakan format file dengan WINZIP atau WINRAR dan menjelaskan kelebihan maupun kekurangan masing- masing - Mahasiswa mampu membedakan format file Gambar dengan format BMP dan JPEG dan menjelaskan perbedaannya. - Mahasiswa mampu membedakan format file audio, Video & Animasi dengan format AVI & MPEG dan		Komputer Software, Kelas	Tugas 4 sebelum masuk pembahasan suara, mereka merekam suara (diberikan sebuah bacaan/narasi) melalui computer dengan beberapa kualitas, mengubah suara music (bisa diambil dari mp3 atau melakukan grabber dari	

SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
		menjelaskan perbedaannya			<p>sebuah CDDA), seperti stereo, dan mono. Kemudian frekuensi 5Khz, 11Khz, 22Khz, 44,1 data suara 8bit dan 16 bit softwarenya : cooledit, adobe audition, atau pake bawaannya soundcard seperti creative wave recorder (fasilitasnya tdk sebanyak cooledit) - sebelum masuk pembahasan video/animasi Ambil sebuah adegan menggunakan kamera handphone dan handycam... untuk membedakan hasilnya... Simpan dengan format uncompressed</p>	

SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
					dan compressed dengan divx atau apapun (tulis dengan jelas format kompresinya)	
11,12	Basis Data Multimedia (SS. 1, SS. 2 dan SS 3)	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe Data Multimedia - Penyimpanan Data - Pencarian Data - Pengambilan kembali Data TIK : <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menjelaskan tipe-tipe data dalam multimedia dan menuliskan perbedaannya, kelebihan & kekurangannya. - Mahasiswa mampu menjelaskan metode penyimpanan dalam basis data multimedia - Mahasiswa mampu menjelaskan metode pencarian data dalam basis data multimedia 		Komputer Software, Kelas	- Tugas 5 Membuat sebuah table untuk menyimpan tipe data BLOB, kemudian data tersebut dapat diakses kembali dan ditampilkan	
13	Multimedia Developing Tools (SS. 1, SS. 2 dan SS 3)	<ul style="list-style-type: none"> - Authorware - Director (Lingo) - Hypercard - Flash - Java Applet TIK :		Komputer Software, Kelas	Tugas 6 (terakhir) Gunakan salah satu program authoring tools, untuk membuat profil diri/catalog sebuah produk	

SATUAN ACARA PERKULIAHAN UNIVERSITAS GUNADARMA

Minggu ke	Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)	Sub Pokok Bahasan Dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)	Metode/Teknik Pembelajaran	Media Pengajaran	Tugas	Referensi
		- Mahasiswa mampu mengkombinasikan konten-konten multimedia yang telah dibuat dengan menggunakan salah satu Tools.			yang minimal terdiri dari 15 halaman. Atau durasi minimal 10 menit untuk linear bisa pake director, flash, authorware, toolbook, multimedia builder, desktop author.....	
14	Presentasi Kelompok Tugas Akhir (SS. 1, SS. 2 dan SS 3)	- Presentasi Kelompok TIK : - Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil dari produk multimedia yang dihasilkannya		Komputer Software, Kelas		

Referensi :

1. Vaughan, Tay. 2003. **Multimedia Making it Work**, 6 th Edition. McGraw-Hill. Osborne.
2. Dannenberg, Roger and Blattner, Meera, The trend toward Multimedia Interfaces, Multimedia Interface Design, ACM Press, 1992
3. Multimedia Programming, Pablo Cesar, <http://www.tml.hut.fi/~pcesa>