

## SILABUS MATAKULIAH

Revisi : 2  
Tanggal Berlaku : September 2012

### A. Identitas

1. Nama Matakuliah : A14.17621/ Multimedia
2. Program Studi : Desain Komunikasi Visual-S1
3. Fakultas : Ilmu Komputer
4. Bobot sks : 2 SKS
5. Elemen Kompetensi : MKK
6. Jenis Kompetensi : Desain Grafis
7. Alokasi waktu total : 14 X 100 Menit

### B. Unsur-unsur Silabus

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Menjelaskan dasar-dasar multimedia	Mahasiswa mampu menjelaskan dasar-dasar multimedia	Dasar-dasar multimedia	Mempelajari tentang dasar-dasar multimedia	100 menit		Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang cakupan Multimedia I
Menjelaskan komponen-komponen multimedia	Mahasiswa mampu menjelaskan komponen-komponen multimedia	Dasar-dasar multimedia Lanjut	Mempelajari komponen-komponen multimedia (teks, animasi, video, audio)	100 menit	1	Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa
Memahami konsep multimedia pembelajaran	Mahasiswa memahami konsep multimedia pembelajaran	Multimedia Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempelajari tentang multimedia pembelajaran</li> <li>• Kelebihan dan kekurangan multimedia pembelajaran</li> </ul>	100 menit	1, 8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa</li> <li>• Memberi latihan di kelas.</li> </ul>
Menganalisis tentang pentingnya multimedia sebagai alat bantu pembelajaran	Mahasiswa dapat menganalisis pentingnya multimedia sebagai alat bantu pembelajaran	Multimedia Pembelajaran lanjut	Kajian tentang pentingnya multimedia untuk proses pembelajaran di kelas	100 menit	1, 8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa</li> <li>• Memberi latihan di kelas.</li> </ul>
Mengetahui tentang aplikasi power point dan mengetahui fungsi-fungsi tiap menu pada power point	Mahasiswa dapat mengetahui tentang aplikasi power point dan mengetahui fungsi-fungsi tiap menu pada power point	Pengenalan Perangkat dan Aplikasi Power Point	Kegiatan Praktikum	100 menit	2, 4, 5, 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa</li> <li>• Memberi latihan di kelas.</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Menambahkan gambar dan animasi	Mahasiswa dapat menambahkan gambar dan animasi	Melakukan Insert Gambar dan Animasi	Kegiatan Praktikum	100 menit	2, 4, 5, 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa</li> <li>Memberi latihan di kelas.</li> </ul>
Menambahkan <i>hyperlink</i>	Mahasiswa dapat menambahkan <i>hyperlink</i>	Menambahkan <i>Hyperlink</i>	Kegiatan Praktikum	100 menit	1, 2, 4, 5, 6, 8	Evaluasi hasil presentasi kelompok
<b>Ujian Tengah Semester</b>						
Menambahkan tabel dan grafik pada aplikasi powerpoint	Mahasiswa dapat menambahkan tabel dan grafik pada aplikasi powerpoint	Cara menambahkan tabel, grafik	Kegiatan Praktikum	100 menit		<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa</li> <li>Memberi latihan di kelas.</li> </ul>
Modifikasi objek sederhana menjadi bentuk yang menarik	Mahasiswa dapat melakukan modifikasi objek sederhana menjadi bentuk yang menarik	Modifikasi objek sederhana	Kegiatan Praktikum	100 menit	3, 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan contoh menganalisis karya desain menggunakan Retorika</li> <li>Memberi latihan di kelas.</li> <li>Memberi tugas kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.</li> </ul>
Menambahkan <i>movie</i> pada power point	Mahasiswa dapat menambahkan <i>movie</i> pada power point	Cara Insert Movie	Kegiatan Praktikum	100 menit	3, 9	Evaluasi hasil presentasi kelompok
Menambahkan <i>music</i> pada power point	Mahasiswa dapat menambahkan <i>music</i> pada power point	Cara Insert Music	Kegiatan Praktikum		1, 5, 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberi tugas kelompok kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.</li> </ul>
Mendesain slide presentasi sehingga lebih menarik	Mahasiswa dapat mendesain slide presentasi sehingga lebih menarik	Desain Slide Presentasi	Kegiatan Praktikum			<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberi tugas kelompok kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.</li> </ul>
Membuat multimedia pembelajaran	Mahasiswa dapat membuat multimedia pembelajaran	Pembuatan Multimedia Pembelajaran	Kegiatan Praktikum			<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberi tugas kelompok kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.</li> </ul>
Membuat multimedia pembelajaran	Mahasiswa dapat membuat multimedia pembelajaran	Pembuatan Multimedia Pembelajaran	Kegiatan Praktikum			<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberi tugas kelompok</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
						kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.
<b>Ujian Akhir Semester</b>						

**Daftar Referensi**

Wajib :

1. Multimedia :MakingItWork 8th Edition, olehTayVaughan.
2. Chris Crawford onGameDesign, oleh Chris Crawford.
3. Game Design Workshop: Designing, Prototyping, and Playtesting Games, oleh Tracy Fullerton, Christopher Swain and Steven Hoffman.
4. StrategiPengembangan Multimedia InstructionalDesign, oleh Muhammad Adri.
5. Flash CinematicTechniques :EnhancingAnimated Shorts and InteractiveStorytelling, oleh Chris Jackson.

Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Ketua Program Studi	Dekan
Hanny Haryanto, S.Kom, MT	Hanny Haryanto, S.Kom, MT	Ir. S. Hadiati Nugraini M.Kom., Ph.D	Dr. Abdul Syukur