



<b>Mata Kuliah</b> : Multimedia	<b>Tgl Submisi</b> : 26 September 2006
<b>Jenjang/Bobot</b> : Strata 1 / 3 sks	<b>Penyusun</b> : Dr. Munir, M.IT

### A. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini menekankan pengenalan konsep dasar multimedia dalam pemrosesan dan penghantaran data multimedia dari analog ke digital. Proses input, output, unsur multimedia ( teks, grafik, audio, video, animasi dan interaktif) serta proses penyimpanan juga diterangkan dalam mata kuliah ini. Metoda dan pendekatan pengembangan aplikasi multimedia turut disentuh sebagai satu panduan dalam mengembangkan produk multimedia yang berkualitas.

### B. Tujuan Mata Kuliah

Pelaksanaan mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep dasar multimedia dalam mengubah data analog menjadi data digital.
2. Memahami sistem multimedia, perangkat lunak, perangkat keras yang berhubungan dengan multimedia.
3. Mengetahui dan mengerti tentang unsur-unsur multimedia ( teks, grafik, audio, video, animasi dan interaktif) dalam membantu menghasilkan produk multimedia yang berkualitas.
4. Mengetahui metoda dan pendekatan dalam pengembangan multimedia.

### C. Prasyarat

- Program komputer

### D. Bobot : 3 SKS

### E. Referensi

1. Steinmetz, R & Nahrsted, K. 2002. *Multimedia Fundamentals Volume1: Media Coding and Content Processing*. New Jersey: Prentice Hall.
2. Shuman, 2001. *Multimedia Concepts*. Thomson Learning.
3. Stephen Mc Gloughlin, 2001. *Multimedia Concepts and Practice*. Prentice Hall : New Jersey
4. Nigel Chapman & Jenny Chapman, 2001. *Digital Multimedia*. Ed Ke-2. West Sussex : John Wiley.

### F. Metode Pengajaran

- Kuliah
- Presentasi dan Diskusi Studi Kasus, dalam bentuk Project Group

### G. Metode Evaluasi

- Partisipasi
- Kuis
- Tugas (penulisan laporan)
- Ujian Tengah Semester
- Project Group
- Ujian Akhir Semester

### H. Rincian Silabus

1. Pengenalan Multimedia, Media dan Aliran Data
2. Teks dalam Multimedia
3. Imej dan Grafik
4. Audio
5. Animasi
6. Video
7. Interaktif
8. UTS
9. Kompresi data
10. Perangkat lunak dan Perangkat keras multimedia
11. Pengembangan proyek multimedia

- 12. Projek 1
- 13. Projek 2
- 14. Projek 3
- 15. Projek 4
- 16. UAS