

MULTIMEDIA COMMUNICATION

01

MULTIMEDIA COMMUNICATION

Multimedia adalah kemampuan dan keahlian bagi individu untuk menggabungkan pemrosesan komunikasi multimedia di satu tempat. Hal ini dapat memudahkan transfer multimedia dengan cara elektronik, menggunakan ruang dan waktu secara lebih efisien, komunikasi multimedia, hingga meningkatkan strategi komunikasi pada produk multimedia.

02

01

ACHMAD ODDY WIDYANTORO, M.Si
 Prodi D3 Akademi Desain Komunikasi Visual Media Desain
 @achmadoddywidyantoro
 @achmadoddywidyantoro

03

Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan

- 1. Sejarah Multimedia
- 2. Perkembangan Multimedia
- 3. Perangkat Multimedia
- 4. Cara Kerja Multimedia
- 5. Desain Komunikasi Visual Digital
- 6. Aplikasi Multimedia

OUTPUT MK. MULTIMEDIA COMMUNICATION

- Rujukan tentang fenomena penggunaan/ bentuk multimedia di era kini.
- Rancangan konsep & strategi komunikasi multimedia
- Produksi dan Pengaplikasian Multimedia sesuai dengan 'issue' terkini

06

05

PUSTAKA UTAMA

Adhitya, 2019. *Multimedia dan Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
 Berman, 2018. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
 Anandita, 2014. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
 Anandita, 2014. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
 Anandita, 2014. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

04

Daftar yang dikaitkan mata kuliah teori

NO	JUDUL	TAHUN	SKS
1	Teori Komunikasi	2018	2
2	Teori Komunikasi	2018	2
3	Teori Komunikasi	2018	2
4	Teori Komunikasi	2018	2
5	Teori Komunikasi	2018	2
6	Teori Komunikasi	2018	2
7	Teori Komunikasi	2018	2
8	Teori Komunikasi	2018	2
9	Teori Komunikasi	2018	2
10	Teori Komunikasi	2018	2

Prezi logo and branding elements

MULTIMEDIA COMMUNICATION

ILUSTRASI: Irena / Shutterstock, AP / Marko Kusanjaya

01

MULTIMEDIA COMMUNICATION

Multimedia adalah kemampuan dan keahlian yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer untuk mengolah dan menyajikan data multimedia di era modern. Mampu dan memahami karakter multimedia, sehingga mampu mengolah, mengintegrasikan, mengedit dan menilai secara kreatif dan inovatif multimedia, hingga menghasilkan strategi komunikasi pada produk multimedia.

02

OUTPUT MK, MULTIMEDIA COMMUNICATION

- Rajian tentang fenomena penggunaan/bentuk multimedia di era kini.
- Rancangan konsep & strategi komunikasi multimedia
- Produksi dan Pengaplikasian Multimedia sesuai dengan 'issue' terkini

06

05

PUSTAKA UTAMA

Suzuki (2015) *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Prestasi dan Daya Ingat*. Andi.
 Dharma (2016) *2013 Belajar Media Cerdas Bermedia Alfabes Media Aksara PT*.
 Nopriyanto (2016) *Media Pembelajaran*. Alfabes.
 Nopriyanto, Nur (2017) *Media Pembelajaran dan Evaluasi Pembelajaran*. Alfabes.
 Rizki, Mery (2016) *2013 Media Pembelajaran: Identifikasi dan Model Model Pembelajaran*. Alfabes.
 Anandita, Auli (2016) *Media Pembelajaran (Pengertian, Karakteristik, Strategi dan Sifat-Sifat)*. Prestasi Pustaka Mitra Belajar.

Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan

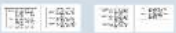
- Definisi Multimedia
- Sejarah Multimedia
- Kelebihan dan Kelemahan Multimedia
- Kelebihan dan Kelemahan Multimedia
- Kelebihan dan Kelemahan Multimedia
- Kelebihan dan Kelemahan Multimedia
- Kelebihan dan Kelemahan Multimedia
- Kelebihan dan Kelemahan Multimedia
- Kelebihan dan Kelemahan Multimedia
- Kelebihan dan Kelemahan Multimedia

03

04

Daftar yang dirujuk untuk mata kuliah ini

NO	JUDUL	TAHUN	NO	JUDUL	TAHUN
1	...	2015	1	...	2015
2	...	2016	2	...	2016
3	...	2017	3	...	2017
4	...	2018	4	...	2018
5	...	2019	5	...	2019
6	...	2020	6	...	2020
7	...	2021	7	...	2021
8	...	2022	8	...	2022
9	...	2023	9	...	2023
10	...	2024	10	...	2024






ACHMAD ODDY WIDYANTORO, M.SN

**Praktisi & Akademisi
Desain Komunikasi Visual + Media Rekam**

 oddzoddy@gmail.com

 @oddzhahehocreative

 +628124972996



oddzhaheho
creative works

MULTIMEDIA COMMUNICATION

ILK039 / 3 sks | Semester III | Mata kuliah Pilihan

01

MULTIMEDIA COMMUNICATION

Matakuliah ini memberikan kemampuan dan keahlian bagi peserta didik untuk menguasai pemahaman komunikasi multimedia di era terkini. Mulai dari memahami karakter multimedia, strategi komunikasi multimedia, mengeksplorasi ruang dan waktu sesuai kebutuhan komunikasi multimedia, hingga mengintegrasikan strategi komunikasi pada produksi multimedia.

02

02

03

Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan

- a) *Teknologi Multimedia*
- b) *Perkembangan Multimedia*
- c) *Konvergensi Multimedia*
- d) *Perangkat Multimedia*
- e) *Literasi Media di Era Digital*
- f) *Teori Komunikasi Digital Dunia Maya (Cyber World)*
- g) *Budaya Populer di Dunia Maya (Cyber World)*
- h) *Krisis Komunikasi Digital Dunia Maya (Cyber World)*
- i) *Konsep dan Strategi Komunikasi Multimedia*
- j) *Produksi Multimedia*
- k) *Aplikasi Multimedia*

SN

Minggu ke	Sub CP MK (Kemampuan yang diharapkan)	Indikator	Kriteria dan bentuk penilaian	Metode Pembelajaran	Materi Pembelajaran	*Bobot Penilaian (100%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1,2	1. Mahasiswa mampu mengenal sekaligus memahami Konsep Dasar komunikasi Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan kembali konsep dasar komunikasi Multimedia. Ketepatan mahasiswa dalam menjabarkan manfaat kehadiran multimedia bagi individu, kelompok atau organisasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Pemahaman mahasiswa mengenai sejarah multimedia, definisi multimedia, karakter multimedia, & komponen multimedia. Bentuk non-test: Membuat laporan tentang ragam multimedia yang ada di masa kini beserta fungsi dan manfaatnya. 	Ceramah & Diskusi, tanya jawab. <ul style="list-style-type: none"> Tugas 1: Membuat laporan tentang ragam multimedia yang ada di masa kini beserta fungsi dan manfaatnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Definisi komunikasi Multimedia Sejarah Multimedia Karakter Multimedia Komponen Multimedia Manfaat kehadiran multimedia bagi individu, kelompok atau organisasi 	10
3	2. Mahasiswa mampu memahami Perkembangan Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan Perkembangan Multimedia. Ketepatan dalam memberikan contoh-contoh multimedia yang berpengaruh dalam perkembangan cara berkomunikasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Pemahaman mahasiswa mengenai Perkembangan Multimedia. Bentuk non-test: Mahasiswa membentuk kelompok dan mencari contoh-contoh multimedia bergerak & multimedia online lalu mengahsilnya secara singkat. Kriteria: Pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam 	Ceramah & Diskusi, tanya jawab <ul style="list-style-type: none"> Tugas 2: Membentuk kelompok, lalu mencari contoh-contoh multimedia bergerak dan multimedia online sesuai dengan era perkembangannya 	<ul style="list-style-type: none"> Perkembangan komunikasi multimedia Lahirnya internet dan berubahnya cara berkomunikasi Multimedia bergerak Multimedia online 	5
4	3. Mahasiswa mampu memahami Konvergensi Multimedia	Ketepatan mahasiswa dalam memahami perkembangan teknologi multimedia	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam 	Ceramah & Diskusi, tanya jawab <ul style="list-style-type: none"> Diskusi berkelompok tentang fenomena 	<ul style="list-style-type: none"> Perkembangan teknologi Multimedia di era konvergensi 	5

		di era konvergensi dan tantangan konvergensi media komunikasi	menjabarkan konvergensi multimedia <ul style="list-style-type: none"> Bentuk non-test: Diskusi berkelompok 	konvergensi multimedia yang ada disekitar	*Tantangan konvergensi media komunikasi	
5	4. Mahasiswa mampu mengenali bentuk dari perangkat multimedia dan jenis multimedia yang ada disekitar kita.	Ketepatan dan kemampuan mahasiswa dalam mengenali bentuk dan jenis dari perangkat multimedia yang ada di masa kini.	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam mengenali perangkat dan jenis multimedia. Bentuk non-test: Laporan analisis multimedia interaktif dan presentasi hasil laporan tersebut. 	Ceramah & Diskusi, tanya jawab <ul style="list-style-type: none"> Tugas 3: Membuat laporan tentang analisis multimedia interaktif yang ada di dunia maya. 	<ul style="list-style-type: none"> Perangkat lunak Perangkat Keras Multimedia Konvensional Multimedia Interaktif 	10
6	5. Mahasiswa mampu memahami Literasi Media di Era Digital	Ketepatan dan kemampuan mahasiswa dalam memahami, menganalisis, dan merekonstruksi pencitraan media.	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam merekonstruksi pencitraan media. Bentuk non-test: Laporan analisis objek media yang ada di dunia maya atau televisi. 	Ceramah & Diskusi, tanya jawab <ul style="list-style-type: none"> Tugas 4: Membuat laporan tentang analisa sebuah objek media yang ada di dunia maya atau televisi. 	<ul style="list-style-type: none"> Definisi Literasi Media Kemampuan Literasi Media Perkembangan Literasi Media Elemen penting Literasi Digital 	10
7	6. Mahasiswa mampu memahami Teori Komunikasi Digital Dunia Maya (Cyber World)	Ketepatan dan kemampuan mahasiswa dalam memahami teori komunikasi digital dunia maya.	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Pemahaman dan kemampuan mahasiswa tentang teori komunikasi digital dunia maya beserta realitas sosialnya. Bentuk non-test: Diskusi berkelompok 	Ceramah & Diskusi, tanya jawab <ul style="list-style-type: none"> Diskusi berkelompok tentang fenomena realitas sosial dunia maya 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk komunikasi digital dunia maya Ruang informasi di dunia maya Realitas sosial dunia maya 	5

8	Evaluasi Tengah Semester (UTS): Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					
9	7. Mahasiswa mampu mengenal dan memahami Budaya Populer Dunia Maya (cyber world)	Ketepatan dan kemampuan mahasiswa dalam mengenal dan memahami budaya populer dunia maya	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam mengenal dan memahami budaya populer dunia maya Bentuk non-test: Laporan analisis budaya populer di dunia maya 	Ceramah & Diskusi, tanya jawab <ul style="list-style-type: none"> Tugas 5: Membuat laporan tentang analisa objek yang berkaitan dengan representasi identitas di media dunia maya: selegram, fanbase, demokrasi digital. 	<ul style="list-style-type: none"> Definisi budaya dunia maya Representasi identitas di media dunia maya Fan Culture Demokrasi Digital 	5
10,11	8. Mahasiswa mampu memahami Kritis komunikasi digital dunia maya (cyber world)	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan permasalahan krisis komunikasi digital dunia maya. Ketepatan menjelaskan etika pemanfaatan media digital dunia maya. 	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Pemahaman mahasiswa dalam permasalahan krisis komunikasi digital dunia maya dan etika pemanfaatan media digital dunia maya. Bentuk non-test: Laporan analisis budaya populer di dunia maya Presentasi individu 	Ceramah & Diskusi, tanya jawab <ul style="list-style-type: none"> Tugas 6: Mencari contoh-contoh penyalahgunaan jejaring sosial dan fenomena komunikasi viral di dunia maya Tugas 7: Membuat hasil laporan analisis dari contoh-contoh penyalahgunaan jejaring sosial dan fenomena komunikasi viral di dunia maya 	<ul style="list-style-type: none"> Etika pemanfaatan media digital dunia maya Penyalahgunaan jejaring sosial Fenomena komunikasi viral di dunia maya Hak cipta di dunia maya 	10
12	9. Mahasiswa mampu memahami dan merancang konsep ataupun strategi komunikasi multimedia	Ketepatan mahasiswa dalam memahami perancangan konsep ataupun strategi komunikasi multimedia	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Pemahaman mahasiswa dalam perancangan konsep ataupun strategi komunikasi multimedia Bentuk non-test: Diskusi kelompok 	Ceramah & Diskusi, tanya jawab <ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok dengan membahas integrasi media – strategi dan komunikasi multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> Eksplorasi Ruang dan Waktu Integrasi Media dalam bentuk strategi dan komunikasi multimedia 	5
13,14	10. Mahasiswa mampu memahami	Kemampuan	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: 	Kerja kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Merancang konsep 	20

	Aplikasi Multimedia	mahasiswa dalam merancang konsep komunikasi multimedia hingga merancang isi yang sesuai dengan hasil akhir yang diharapkan.	Pemahaman mahasiswa dalam perancangan konsep ataupun strategi komunikasi multimedia <ul style="list-style-type: none"> Bentuk non-test: Kerja kelompok, presentasi kelompok. 	kolaborasi dan diskusi kelompok <ul style="list-style-type: none"> Tugas 8: Small Project: Menentukan tema multimedia, merancang konsep dan merancang isi. Presentasi kelompok 	komunikasi multimedia <ul style="list-style-type: none"> Merancang isi 	
15	11. Mahasiswa mampu mewujudkan rancangan konsep produksi Multimedia	Kemampuan mahasiswa dalam mewujudkan konsep multimedia. Kemampuan mahasiswa dalam memproduksi/ mengeksekusi konsep hingga menjadi sebuah produk multimedia.	Kemampuan mahasiswa dalam mengeksekusi konsep ataupun strategi komunikasi multimedia yang sudah dibuat <ul style="list-style-type: none"> Bentuk non-test: Kerja kelompok, presentasi kelompok. 	Kerja kelompok kolaborasi dan diskusi kelompok <ul style="list-style-type: none"> Tugas 9: Small Project: Eksekusi produk multimedia Presentasi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Eksekusi dan visualisasi konsep multimedia 	15
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					

04

Unsur yang dinilai untuk mata kuliah teori

UNSUR YANG DINILAI	METODE PENILAIAN	SKOR MAKSIMAL	BOBOT NILAI
Pengetahuan dan pemahaman	Ujian tengah semester (UTS) dan quiz	100	30%
	Ujian akhir semester (UAS)	100	40%
Ketrampilan Umum dan Khusus	Tugas/Makalah/Pekerjaan rumah	100	20%
Sikap	Keaktifan dan kreativitas diskusi dan kehadiran di kelas	100	10%
Total Nilai			100%

a Saing. Penerbit

Media Massa. PT.

na Prenadamedia

Sosial. Kencana:

n Socioteknologi.

05

PUSTAKA UTAMA

Suyanto. 2005. **Multimedia. Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Daya Saing.** Penerbit Andi.

Tamburaka, Apriadi. 2013. **Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa.** PT. Rajagrafindo Persada: Jakarta

Nasrullah, Rulli. 2014. **Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia).** Kencana Prenadamedia Group: Jakarta

Alyusi, Shiefti Dyah. 2016. **Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial.** Kencana: Jakarta

Nasrullah, Rulli. 2016. **Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi.** Simbiosis Rekatama Media: Bandung

UNSUR YANG DI

Pengetahuan dan pe

Ketrampilan Umum d

Sikap

OUTPUT MK. MULTIMEDIA COMMUNICATION

- *Kajian tentang fenomena penggunaan/ bentuk multimedia di era kini.*
- *Rancangan konsep & strategi komunikasi multimedia*
- *Produksi dan Pengaplikasian Multimedia sesuai dengan 'issue' terkini*

06

UI

AC

05

