

IM 2023

# MULTIMEDIA

Semester Genap 2005/2006 – Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana

- DESKRIPSI** Multimedia adalah penggabungan beberapa buah media yang berlainan dalam sebuah program interaktif. Matakuliah ini memberi pengenalan tentang berbagai jenis media (teks, gambar, audio, dan video), definisi beserta karakteristiknya, cara penyimpanan, dan manipulasinya
- TUJUAN** Setelah menyelesaikan matakuliah ini, diharapkan mahasiswa akan:
- 1 Mampu mengenali berbagai format media dan karakteristiknya,
  - 2 Mampu mengkombinasikan penggunaan berbagai media untuk menyampaikan informasi secara efektif
  - 3 Memiliki pengetahuan dasar mengenai tools perangkat lunak, maupun bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk merancang aplikasi multimedia yang efektif dan interaktif
- JADWAL**
- Perkuliahan** : Senin, 07.30 – 09.50  
Rabu 07.30 - 09.50
- Praktikum** : Selasa, 10.30 – 13.00  
Rabu, 10.30 – 13.00  
Kamis, 10.30 – 13.00  
Jumat, 10.30 – 13.00  
*Koordinator : Alphone Roswanto, S.Kom*
- PENGAJAR** Antonius Rachmat C, S.Kom  
Alphone Roswanto, S.Kom
- KONTAK**
- E-mail**  
Anton : [anton@ukdw.ac.id](mailto:anton@ukdw.ac.id); [antonie\\_oo@yahoo.com](mailto:antonie_oo@yahoo.com)  
Alphone : [alphone@gmail.com](mailto:alphone@gmail.com); [jehovahid@yahoo.com](mailto:jehovahid@yahoo.com)
- Website**  
<http://lecturer.ukdw.ac.id/anton>; <http://192.168.1.37/anton>

## SILABUS

Pertemuan	Materi
1	<b>SILABUS DAN KONTRAK PERKULIAHAN MULTIMEDIA</b>
2	<b>PENGANTAR MULTIMEDIA</b> 1. Definisi Multimedia 2. Pentingnya dan Perkembangan Multimedia

	<ul style="list-style-type: none"> <li>3. Karakteristik Multimedia</li> <li>4. Media dan Data Stream</li> <li>5. Karir di bidang multimedia</li> </ul>
<b>3</b>	<p><b>TEKS, GAMBAR DAN GRAFIK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis Teks: Unformatted, Formatted dan Hypertext</li> <li>2. Gambar: definisi, format</li> <li>3. Grafik: definisi, hardware (input dan output)</li> <li>4. Transmisi gambar</li> <li>5. Contoh Software</li> </ul>
<b>4</b>	<p><b>AUDIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi Suara</li> <li>2. Audio Digital: Pengkodean Audio Digital</li> <li>3. MIDI: konsep, perangkat keras dan lunak</li> <li>4. Berbagai format audio</li> <li>5. Contoh Software</li> </ul>
<b>5</b>	<p><b>VIDEO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi dan representasi video</li> <li>2. Transmisi Video</li> <li>3. Format File Video</li> <li>4. Karakteristik</li> <li>5. Contoh Software</li> </ul>
<b>6</b>	<p><b>ANIMASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Macam-macam Animasi: Cell, Sprite, Frame, Path, Spline, Vektor, Character</li> <li>2. Proses Pembuatan Animasi 3D</li> <li>3. Contoh Software</li> </ul>
<b>7</b>	<p><b>KOMPRESI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Definsi Kompresi</li> <li>2. Lossy dan Lossless</li> <li>3. Kompresi Teks</li> </ul>
<b>8</b>	<b>TEST TENGAH SEMESTER . . .</b>
<b>9</b>	<p><b>KOMPRESI CITRA</b></p> <p>Tipe-tipe kompresi citra: GIF, TIFF, JPEG, dan PNG</p>
<b>10</b>	<p><b>KOMPRESI AUDIO DAN VIDEO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Kompresi Suara: ADPCM, LPC, MP3</li> <li>2. Kompresi Video: MPEG, DivX</li> </ul>
<b>11</b>	<p><b>QoS DAN PROTOKOL MULTIMEDIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Qos: Frame Loss, Error Rate, Throughtput, Kualitas Video</li> <li>2. Protokol: IP, TCP, UDP, RTP, RTP, RTSP, dan HTTP</li> </ul>
<b>12</b>	<p><b>APLIKASI MULTIMEDIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Media Presentasi Visual</li> <li>2. Media Penyimpanan (storage)</li> <li>3. Software Multimedia</li> </ul>
<b>13</b>	<p><b>PERANCANGAN PROYEK MULTIMEDIA PRESENTASI TUGAS AKHIR</b></p>
<b>14</b>	<b>TEST AKHIR SEMESTER . . .</b>

**DAFTAR  
PUSTAKA**

Digital Multimedia, Nigel Chapman, Jenny Chapman, Wiley, 2004

Fundamentals of Multimedia, Mark S. Drew, Ze-Nan Li, Prentice Hall, 2003

Multimedia Alat untuk Meningkatkan Kebutuhan Bersaing, M. Suyanto, Penerbit Andi Yogyakarta, 2003

Multimedia Communications: Applications, Networks, and Standards, Fred Halsall, Addison-Wesley, 2001

Multimedia: Computing, Communications and Applications, Steinmetz & Ralf, Prentice Hall, 1995

Sistem Multimedia dan Aplikasinya, Tri Daryanto, Penerbit Graha Ilmu, 2005

**PENILAIAN**

> 85	<b>A</b>
70-85	<b>B</b>
50-69	<b>C</b>
30-49	<b>D</b>
0-29	<b>E</b>

**DISTRIBUSI**

TTS	: 30
TAS	: 30
Praktikum	: 40
Presensi	: 5
<b>Jumlah</b>	<b>: 105</b>