



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS MIPA

SILABI

FRM/FMIPA/063-00
1 April 2010

Fakultas : MIPA
Program Studi : Pendidikan Matematika
Mata Kuliah/Kode : **Komputer Multimedia / MAT 233**
Jumlah SKS : Teori= 1 ; Praktek = 1
Semester :
Mata Kuliah Prasyarat/kode :
Dosen : **Nur Hadi Waryanto, M.Eng.**

I. Diskripsi Mata Kuliah

Komputer multimedia berisi bahasan mengenai komponen paket multimedia, media digital, format file audio dan video, format file animasi, program authoring. Komputer multimedia yang akan dipelajari disini lebih banyak menekankan pada paket program authoring, yaitu program untuk pembuatan paket multimedia baik untuk pembuatan presentasi online, pembuatan CD interaktif, pembuatan animasi, pembuatan game maupun pembuatan CD pembelajaran interaktif.

Program authoring yang akan dibahas dalam perkuliahan komputer multimedia adalah Program Macromedia Flash MX. Macromedia Flash MX (Flash 6) merupakan versi terbaru dari software Macromedia Flash sebelumnya (Macromedia Flash 5.0). Macromedia Flash adalah software yang banyak dipakai oleh desainer web karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas user. Macromedia Flash merupakan sebuah program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. Software ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, film, maupun CD interaktif, CD pembelajaran.

Selain Macromedia Flash MX (sebagai program authoring), dalam perkuliahan ini juga akan dibahas program-program lain untuk mendukung Flash MX. Program tersebut adalah Cool Edit Pro (digunakan untuk editing suara), Swift 3D (untuk menghasilkan objek tiga dimensi), SWF Decompiler (untuk membongkar file-file ".swf" macromedia Flash MX), InstallShield Developer (untuk membuat CD Setup) dan Nero Burning ROM (untuk membakar (burning) file-file Flash yang sudah jadi).

II. Standar Kompetensi Mata Kuliah

Mahasiswa dapat membuat paket multimedia untuk presentasi, animasi website, game, dan CD interaktif (CD pembelajaran).

III. Rencana Kegiatan

Tatap Muka ke	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Strategi Perkuliahan	Standar Bahan/ Referensi
1	- Mahasiswa dapat membuat objek dalam Flash MX. - Mengolah Teks dalam	Objek Flash MX dan Teks Flash MX	Diskusi dan Tutorial	1,2,3,4,5



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS MIPA

SILABI

FRM/FMIPA/063-00
1 April 2010

	Flash MX			
2	Mahasiswa dapat membuat simbol, instance dan library	Simbol, Instance dan Library	Diskusi dan Tutorial	1,2,3,4,5
3	Mahasiswa dapat membuat animasi dasar dalam Flash MX	Animasi Dasar	Diskusi dan Tutorial	1,2,3,4,5
4	Mahasiswa dapat membuat bahasa pemrograman dengan ActionScript	ActionScript	Diskusi dan Tutorial	1,2,3,4,5
5	Mahasiswa dapat membuat navigasi movie Flash	Navigasi Movie Flash	Diskusi dan Tutorial	1,2,3,4,5
6	Mahasiswa dapat mengontrol movie klip dan Mengontrol suara	Mengontrol Suara dan Movie Klip	Diskusi dan Tutorial	1,2,3,4,5
7	Mahasiswa dapat melakukan Sound Editing dengan Program Cool Edit Pro	Cool Edit Pro	Diskusi dan Tutorial	1,2,3,4,5
8	Mahasiswa dapat membuat objek tiga dimensi dengan Program Swift 3D	Swift 3D	Diskusi dan Tutorial	1,2,3,4,5
9	Mahasiswa dapat membongkar file-file Macromedia Flash dengan SWF Decompiler	SWF Decompiler	Diskusi dan Tutorial	1,2,3,4,5
10	Mahasiswa dapat membuat CD Autorun dan membuat CD instal setup dengan InstallShield Developer	CD Autorun dan InstallShield Developer	Diskusi dan Tutorial	1,2,3,4,5
11	Mahasiswa dapat melakukan burning file dengan Nero Burning ROM	Nero Burning ROM	Diskusi dan Tutorial	1,2,3,4,5
12	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa dapat mengetahui teknik membuat storyboard.- Mahasiswa dapat membuat storyboard CD Interaktif.	Storyboard CD Interaktif	Diskusi dan Tutorial	1
13	<ul style="list-style-type: none">- Mahasiswa dapat	Color Theory	Diskusi dan	7



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS MIPA

SILABI

FRM/FMIPA/063-00
1 April 2010

	mengetahui teori warna dalam aplikasi multimedia - Mahasiwa dapat memilih warna yang harmonis dapat paket multimedia		Tutorial	
14	- Mahasiswa dapat mengetahui teknik Typhography. - Mahasiwa dapat memilih dan menggunakan teks yang tepat dalam aplikasi multimedia	Typhography	Diskusi dan Tutorial	6
15	Mahasiswa dapat membuat paket multimedia (presentasi, animasi website, CD interaktif)	Tugas Akhir	Mandiri dan Diskusi	1-7
16	- Mahasiswa dapat mempresentasikan CD Pembelajaran Interaktif - Mahasiwa dapat mempromosikan sekaligus menjelaskan teknik pembuatan CD interaktif.	Presentasi Tugas Akhir	Presentasi	1-7

IV Referensi/Sumber Bahan

A. Wajib

1. Buku Tutorial Komputer Multimedia (Nur Hadi, 2004)

B. Lampiran

2. Andreas Andi S (2003), Menguasai Pembuatan Animasi dengan Flash MX, Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
3. Didik Wijaya (2003), Tips dan Trik Macromedia Flash 5 dengan ActionScript, Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
4. Madcom (2004), Membuat Animasi kartun dengan Macromedia Flash MX 2004, Yogyakarta : Penerbit Andi.
5. Baba (2003), Animasi Kartun dengan Flash MX, Jakarta : PT Elex Media Komputindo
6. Jeff Carlson, Toby Malina, Glenn Fleishman.1999. *Web site graphics: Typography*. Massachusetts : Rockport Publisher Inc.



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS MIPA

SILABI

FRM/FMIPA/063-00

1 April 2010

7. Jan-Peter Homann (2008) Digital Color Management Principles and Strategies for the Standardized Print Production, Springer-Verlag Berlin Heidelberg

V Evaluasi

No	Komponen	Bobot (%)
1	Partisipasi Kuliah	15
2	Tugas-tugas	25
3	Proyek Tugas Akhir	35
4	Presentasi Tugas Akhir	25
Jumlah		100 %