

Nama : Muhamad Rafi Lazuardi

NIM : 230411100060

Kelas : Rekayasa multimedia

### Pengertian multimedia

Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak dan media yang berarti perantara. Secara umum multimedia adalah kombinasi dari berbagai bentuk media seperti teks, audio, gambar, video dan animasi yang digabungkan untuk menyampaikan informasi atau menciptakan pengalaman yang interaktif bagi pengguna.

### Referensi :

[bdcb.telkomUniversity.ac.id/2025/06/07/pengertian-multimedia](http://bdcb.telkomUniversity.ac.id/2025/06/07/pengertian-multimedia)

Nama: Abdullloh Sahl Kelas: Rekayasa Multimedia C

NIM: 2304111000go Tugas 1

No .....  
Date .....

## 2. Elemen dan klasifikasi Multimedia

### \* Element Multimedia

#### 1) teks

Bentuk data paling dasar untuk menyampaikan informasi.  
Representasi: Simbolik berbasis karakter (ASCII/Unicode)  
yang melibatkan tipografi, hypertext, dan metadata.  
terdapat 2 tipe:

- a) Serif : untuk dokumen
- b) Sans serif : untuk layar komputer

Contoh : judul, artikel, label menu.

#### 2) Gambar

Menyampaikan Informasi Secara Visual.  
terdapat 2 tipe :

- a) bitmap : tersusun dari piksel
- b) Vector : koordinat dan garis

Contoh : Foto, ilustrasi, ikon/logo.

#### 3) Suara

Menyampaikan Informasi melalui dimensi Suara.

Contoh : musik, efek suara, narasi video.



#### 4) Animasi

Sekolah gambar / teks yang bergerak.  
Seperti transisi (fade in/out).

Contoh : animasi karakter, transisi slide presentasi.

#### 5) Video

menggabungkan beberapa gambar bergerak (FPS) dan audio, yang membentuk sebuah cerita.

Contoh : film, anime, iklan.

#### 6) Virtual Reality

Lingkungan digital yang simulasi dunia nyata/imajinasi.

Contoh : Simulasi latihan, game VR, tur virtual.

#### \* Klasifikasi Multimedia

##### 1) Multimedia Linier

menonton / menerima informasi dari awal - akhir.

Contoh : film, video, iklan.

##### 2) Multimedia Interaktif

Berinteraksi dan mengontrol informasi.

Contoh : website, aplikasi, game.



### 3. Penelitian Multimedia

Penulis: Tuhu Pengestu (230411100096)

#### o> Pengembangan Multimedia Pembelajaran interaktif berbasis Video

untuk meningkatkan minat belajar siswa Sekolah dasar.

Yang ditulis oleh Sri wulan Anggraeni, Yayan AlPian, Depi Prihandani,

dan Eunis winarsih. Pada Penelitian ini Produk Yang dikembangkan

adalah multimedia interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat

belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa minat belajar

Siswa Yang diajarkan melalui pembelajaran berbasis multimedia

interaktif lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan multimedia,

menurut temuan tersebut. Rata rata skor Pretes 26,85, dan rata-rata

skor Postes 38,19, dengan skor tertinggi 44, menunjukan adanya peningkatan

minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan produk multimedia

Pembelajaran interaktif berbasis berdasarkan hasil uji N-Gain, Peningkatan

minat belajar siswa memperoleh nilai gain 0.65 Yang tergolong Pada

kategori Sedang. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan multimedia interaktif

dapat membantu siswa belajar lebih berhasil.

#### o> Pengembangan Multimedia Pembelajaran interaktif berbasis video materi

Sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan.

Yang ditulis oleh irfan adi nugroho dan Herman Dwi Surjono. Pada

Penelitian ini Aspek tampilan memperoleh rata-rata nilai 3,93 dengan

kategori baik, aspek isi pembelajaran memperoleh rata-rata nilai 4,20

dengan kategori baik serta aspek ini memperoleh rata-rata nilai 4,20

dengan kategori baik.

#### o> Pengembangan Multimedia dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di SD

Yang ditulis oleh Inyoman mardika.

Hasil Penelitian Pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, pengembangan multimedia dalam pembelajaran kosakata

bahasa Inggris kelas V SD telah dilakukan melalui enam tahap. Yaitu:

- (1) melakukan analisis kebutuhan, (2) mengembangkan desain pembelajaran, (3) mengembangkan produk multimedia pembelajaran, (4) melakukan validasi ahli, (5) melakukan revisi, dan (6) melakukan uji coba.



### 3) Multimedia berdasarkan tujuan

- Presentasi : menyampaikan informasi di depan audiens
- Pembelajaran : untuk pendidikan
- Hiburan : untuk game, musik, film.
- Informasi : menyampaikan data / berita

### 4) Multimedia berdasarkan platform

- Online : diakses melalui internet
- Offline : tanpa koneksi internet

### Referensi :

- socs.binus.ac.id / 2018 / 12 / 26 / elemen-dan-multimedia
- detik-com / edo / detikpedia / d-6142968 / apa-itu-multimedia  
pengetahuan-elemen-dan-jenisnya



Penulis : Intan Aulia Majid (230411100001)

#### 4). Sejarah Multimedia

Istilah multimedia berawal dari theater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu media seringkali disebut pertunjukan multimedia. Dimana pertunjukan multimedia mencakup monitor video, synthesized band dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya hypercard oleh Apple pada tahun 1987 dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak Audio Visual Connection (AVC) dan video adapter card bagi ps/2.

Sejak permulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia.

Sehingga pada tahun 1994 diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia di pasaran. Citra visual dapat dimasukkan ke dalam sistem dari paket perangkat lunak yang menyatukan digital, dan dari kamera video, pita dan piringan video, dan Scanner optic. Input audio dapat dimasukkan melalui mikrofon, pita kaset dan compact disk.

Lewat tahun 70-an pengguna micro komputer telah dapat membantu menjelaskan masalah-masalah dan mempercepat penyelesaian pekerjaan sehari-hari. Penggunaan komputer juga dapat menyebarkan informasi dan juga dapat menyajikan hiburan kepada pengguna komputer dan komputer saat ini bukan menjadi barang



yang baru ataupun mewah tetapi menjadi suatu kebutuhan. Ini menunjukkan evolusi dan perkembangan penciptaan teknologi komputer multimedia.

#### Referensi

- (1) Anggraeni, S.W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- (2) Nugroho, I.A. & Sursono, H.D. (2019). pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video materi siklus cinta tanah air dan peduli lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29-41.
- (3) Mardita, I.N. (2008). Pengembangan multimedia dalam pembelajaran kosakata bahasa inggris. *Jurnal Kependidikan dan Pengajaran*, 1(1), 1-23. repositori Institusi Kemendikbud.
- (4) <https://multimedia14.com.wordpress.com/2017/09/02/sejarah-dan-perkembangan-multimedia>