



**GURU
MENGAJAR**

**UNTUK
NUSANTARA**
BHAKTI KAMI UNTUK NEGERI INDONESIA

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK DIGITAL (LKPD)

LKPD Digital Pengetahuan KD 1_Alur Multimedia

Nama :

Kelas :

Absen :

TPAV - Multimedia - SMKN 6 Surabaya
2021

KEGIATAN BELAJAR 1

MAPEL : TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO VIDEO (TPAV)

KELAS : XII

A. KOMPETENSI DASAR :

KD 3.1 : Memahami alur proses produksi multimedia

KD 4.1 : Membuat Alur proses produksi multimedia

B. TUJUAN PEMBELAJARAN :

Setelah mengikuti seluruh tahapan pada kegiatan belajar ini, peserta dapat :

1. Memahami alur proses produksi multimedia
2. Menjelaskan alur proses produksi multimedia
3. Membuat alur proses produksi multimedia
4. Mendemonstrasikan alur proses produksi multimedia

Pokok Materi

1. Alur proses produksi multimedia
 - a. Etimologi Multimedia
 - b. Alur Proses Produksi Produk Multimedia
 - c. Aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam produksi multimedia

A. Uraian Materi

1. Etimologi Multimedia

Pada Awalnya, istilah multimedia dikenal pada dunia teater yang mempertunjukkan pagelaran dengan menggunakan gerak, music, dan video untuk menambah dramatisasi suatu cerita. Secara etimology, istilah multimedia berasal dari bahasa latin, yaitu *multi* dan *medium*. Kata multi berarti banyak dan kata medium berarti perantara media. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia berarti banyak media. Multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan beragam gambar dan objek, seperti teks, grafik, suara, video, dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan.

1. Kategori multimedia

Secara umum, multimedia dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yakni isi produksi multimedia (multimedia content production) dan komunikasi multimedia (multimedia communication).

a. Isi produksi multimedia (multimedia content production)

Multimedia content production adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (teks, audio, grafik, animasi, video dan interaktif) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (musik, video, film, iklan televisi, game, entertainment, dan lain-lain)

b. Komunikasi multimedia (multimedia communication)

Multimedia communication merupakan aplikasi dari produk akhir multimedia yang ditampilkan melalui media massa, seperti televisi, radio, media cetak, dan internet.

Adapun keterkaitan antara multimedia content production dengan multimedia communication dapat anda simak pada table berikut:

No.	Multimedia Content Production	Multimedia Communication								
		TV	Radio	Film	Cetak	Musik	Game	Entertainment	Tutorial	ICT
1	Media Teks	√		√	√		√	√	√	√
2	Media Grafis	√		√	√		√	√	√	√
3	Media Animasi	√		√			√	√	√	√
4	Medio Video	√		√			√	√	√	√
5	Media Audio	√	√	√		√	√	√	√	√
6	Media Interaktif						√		√	√
7	Media Special Effect	√	√	√	√	√	√	√	√	√

2. Manfaat Multimedia

Multimedia memiliki manfaat yang beragam pada berbagai bidang kehidupan. Beberapa manfaat dari multimedia dapat anda simak pada penjelasan berikut.

a. Pendidikan

b. Industri kreatif

c. Bisnis dan komersial

- d. Hiburan dan seni rupa
- e. Teknik
- f. Perindustrian
- g. Kesehatan
- h. Gambar dokumen

3. Dampak Multimedia

Perkembangan multimedia telah memberikan dampak terhadap segala aspek kehidupan. Beberapa contoh dampak multimedia sebagai berikut:

- a. Mengubah cara belajar. Misalnya sekolah menggunakan komputer multimedia, belajar secara online, serta menggunakan e-book.
- b. Mengubah cara memperoleh informasi. Adanya multimedia membuat orang-orang mulai menggunakan internet dan berbagai software untuk mencari informasi. Misalnya, membaca berita online, menggunakan software untuk belajar gitar dan masih banyak lagi.

4. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia

a. Kelebihan multimedia

- 1) Menarik perhatian serta dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, di dengar dan dilakukan. Menurut computer technology research (CTR), manusia hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Akan tetapi manusia dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, serta 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.
- 2) Media alternative dalam penyampaian pesan yang diperkuat dengan teks, suara, gambar, video, dan animasi.

b. Kekurangan multimedia

- 1) Desain yang buruk dapat menyebabkan kebingungan dan kebosanan karena pesan tidak tersampaikan dengan baik.
- 2) Memerlukan spesifikasi komputer yang memadai.

5. Penyajian multimedia

Penyajian multimedia dapat dibedakan menjadi dua, yakni dalam bentuk linier dan nonlinier.

a. Bentuk linier

Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

b. Bentuk nonlinear/Interaktif

Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Melalui multimedia interaktif.

2. Alur Proses Produksi Produk Multimedia

Sebuah produk multimedia dihasilkan melalui beberapa tahapan produksi. Secara umum, proses produksi produk multimedia dapat dibedakan menjadi tiga tahapan, yakni praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.



Penjelasan lebih lengkap terkait tiga hal tersebut dapat anda simak pada penjelasan dibawah ini.

1. Praproduksi (pre production)

Tahap praproduksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi. Tahap praproduksi merupakan tahap awal dalam membuat produk multimedia. Tahap ini biasanya berjalan sangat lama bahkan terkadang sampai menyita sumber daya waktu 75% dari keseluruhan produksi. Tahap praproduksi bertujuan untuk mempersiapkan segala sesuatunya agar proses produksi dapat berjalan sesuai dengan konsep dan menghasilkan suatu produk multimedia sesuai dengan harapan.

2. Produksi (Production)

Proses produksi adalah merupakan tahapan eksekusi lapangan, berupa pengerjaan proyek yang mengacu pada persiapan yang dihasilkan dari proses tahap praproduksi.

3. Pascaproduksi (post production)

setelah proses produksi maka akan dihasilkan footage atau koleksi klip video. Untuk membangun dan menyampaikan cerita, maka harus mengedit dan menyusun klip-klip tersebut dan tentu saja menambahkan visual effects, gambar, title dan soundtrack. Proses diatas disebut dengan postproduction atau pasca produksi.

3. Aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam produksi multimedia

Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan pada proses produksi multimedia agar dihasilkan produk multimedia yang baik. Aspek tersebut meliputi aspek penunjang dan hasil akhir (output).

1. Aspek Penunjang

Aspek penunjang terdiri atas software (perangkat lunak), hardware (perangkat keras), dan humanware (perangkat insani).

a. software (perangkat lunak)

software atau perangkat lunak yang digunakan harus familiar dan bisa mengemas materi, tema, dan skenario, agar mudah dimengerti audience.

b. hardware (perangkat keras)

hardware atau perangkat keras berupa kamera video, kamera foto digital dan perlengkapannya, peralatan editing, komputer multimedia beserta perlengkapannya, dan alat pendukung lain yang menunjang. Kelengkapan hardware akan membuat pekerjaan dapat dilakukan dengan baik.

c. Humanware (perangkat insani)

humanware atau perangkat insani terdiri atas, sutradara, juru kamera, penulis skenario, pencatat script, Editor, animator, dan lain-lain.

2. Hasil akhir (output)

Hasil akhir (output) dari produk multimedia harus komunikatif. Adapun kriteria yang harus diperhatikan agar produk ini komunikatif yaitu:

- a. Pesan yang disampaikan harus dapat dimengerti audience.
- b. Pesan yang disampaikan dapat menimbulkan umpan balik bagi audience-nya (feedback).
- c. Dapat mengubah perilaku audience (audience effect) yang awalnya tidak tertarik menjadi tertarik.
- d. Tidak membuat audience salah persepsi terhadap pesan yang disampaikan (misunderstanding).

Sebelum mengerjakan soal berikut silakan tonton dan simak video youtube

berikut :

Lembar Kerja (LK) Pengetahuan KD 1 Alur Produksi Multimedia

A. Jawablah pertanyaan berikut :

1. Membuat Storyboard adalah salah satu proses dalam produksi multimedia, proses tersebut masuk kedalam tahap ...
2. catatan yang dibuat untuk menjelaskan penandaan setiap gambar peradegan yang sudah selesai diambil, dilengkapi dengan keterangan koordinat waktu (time code) pada kaset yang digunakan disebut ...
3. Teknik pengaturan posisi gambar, ukuran & kedalaman ruang, perspektif & mood adegan untuk menghasilkan citra sesuai dengan tuntutan script/naskah disebut

B. Pilihlah jawaban yang paling benar

1. Andy adalah seorang Staf di Industri Multimedia Maxima Picture, dia akan membuat sebuah film pendek narasi atau disebut dengan film dokumenter yang menyajikan cerita nyata dalam kehidupan seseorang. Dan Andy memiliki tugas membuat konsep kerja terhadap apa yang akan dilakukan, maka proses tersebut merupakan tahapan dari tahap ...

- a. production plan
- b. pascaproduksi
- c. budgeting
- d. penentuan konsep
- e. scheduling

2. Juniar adalah pimpinan produksi di SinemaArt. SinemaArt, adalah salah satu rumah produksi di Indonesia yang didirikan pada tanggal 17 Januari 2003 di Jakarta. Dan Bayu merupakan editor film dari “Ketika cinta Bertasbih”. Film ini sebelum rilis ke publik Bayu melakukan preview dengan memperlihatkan hasil desain kepada Juniar dan kepada anggota tim lainnya terlebih dahulu. Proses tersebut termasuk dalam tahap ...

- a. mengintegrasikan konten
- b. membangun versi alfa
- c. pengujian versi alfa
- d. melakukan tes awal
- e. merivisi desain

3. Yang merupakan pengertian dari production adalah...

- a. tahap awal pengumpulan semua data dan elemen yang berkaitan dengan produksi
- b. tahap penyelesaian akhir (finishing) dari sebuah rangkaian yang meliputi pengeditan gambar, penataan title, grafik, animasi, dan special effect, music, sound effect, audio dubbing.
- c. Tahap eksekusi lapangan berupa syuting, yang mengacu pada persiapan yang dihasilkan dari proses pre-production
- d. Proses pemberian label pada kepingan CD/DVD, dan pembuatan cover CD/DVD tersebut
- e. proses dari membangun gambar dari sebuah model (atau model yang secara kolektif

C. Lengkapi kalimat berikut dengan mengdrag lalu tempelkan kata tersebut dengan mendrop agar kalimatnya benar

Salah satu kategori media yang sering digunakan adalah merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan, berbentuk draft. Selain itu juga terdapat Media merupakan media yang dalam penampilan visualnya menyajikan efek-efek khusus yang dibuat melalui beragam perangkat lunak (software) pendukung efek-efek khusus yang dibuat melalui beragam perangkat lunak (software) pendukung multimedia. Tujuannya untuk memperindah tampilan visual dari objek yang ditampilkan.

Penyajian multimedia dapat dibedakan menjadi dua, yakni dalam bentuk linier dan nonlinier. Multimedia multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Penyajian multimedia ini contohnya game, media pembelajaran online. Sedangkan pada Multimedia pengguna hanya bisa menikmati saja informasi secara satu arah, misal musik, foto, dan video/film.

Linear

Media Special Effect

Non Linear

Media Teks

D. Silahkan tarik garis dari lajur kanan ke lajur kiri sehingga menjadi jawaban yang benar

Berikut buatlah garis penanda arahkan soal (deskripsi kegiatan) sesuai dengan jawaban (Tahapan kegiatan tersebut termasuk pada tahapan apa!)

Soal

Jawaban

2. pemrosesan content, yang dilakukan adalah uji coba terhadap konten dan kesesuaiannya dengan tema yang akan dipergunakan, melakukan pengolan dan pengeditan konten, mengumpulkan dan menempatkan konten pada desain yang telah ditentukan, membuat format ukuran dan membentuk konten sesuai rancangan, serta memperkecil ukuran format file konten agar tidak terlalu berat pada saat digunakan pada aplikasi.

Pra Produksi

3. Penentuan konsep atau ide merupakan realisasi dari pemikiran dan gagasan awal yang bertujuan untuk menuangkannya ke dalam audio visual, berupa ide awal atau tema yang akan diangkat.

Produksi

4. Pengujian versi beta (beta testing) merupakan tahapan pengujian akhir dari penyempurnaan perangkat lunak (software) atau produk multimedia yang melewati pengujian versi beta, guna memastikan bahwa produk tersebut sudah benar-benar layak untuk diedarkan ke pasaran

Pasca Produksi