

1. PILIH SALAH SATU TOPIK BERIKUT INI :

a. TOPIK I (PROMOSI TEMPAT BERSEJARAH DI SEMARANG)

Deskripsi : Ada banyak tempat bersejarah di Kota Semarang, diantaranya digunakan sebagai tempat wisata namun banyak juga yang tidak dimanfaatkan sama sekali dan tidak terurus kondisinya. Tempat-tempat bersejarah tersebut sebetulnya memiliki potensi untuk menjadi wisata sejarah yang dapat menarik wisatawan ke Kota Semarang.

b. TOPIK II (IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG TAWURAN PELAJAR)

Deskripsi : Tiap tahun kasus tawuran pelajar di Kota Semarang selalu sering terjadi. Tawuran ini biasanya terjadi di jalan umum sehingga berdampak pada rusaknya fasilitas publik, terganggunya lalu lintas, jatuhnya korban dari pihak yang tawuran dan juga masyarakat yang tidak tahu apa-apa ikut menjadi korban. Belum lagi kerugian yang ditimbulkan pada sekolah masing-masing dan keluarga. Penyebab dari tawuran ini ada bermacam-macam, antara lain karena rasa setia kawan yang berlebihan, pengaruh kekerasan dalam keluarga, pengaruh lingkungan dan pendidikan di sekolah yang tidak berjalan dengan baik.

c. TOPIK III (MEDIA PROMOSI TENTANG AIR KESEHATAN "ZERO")

Deskripsi : Sebuah perusahaan mengeluarkan produk minuman kesehatan terbarunya dengan merk "ZERO". Minuman kesehatan ini berupa air oksigen yang dapat digunakan untuk terapi kesehatan. Keunikan dari produk ini adalah desain kemasannya yang mengutamakan kepadatan isi, harganya yang murah dan rasanya yang segar. Perusahaan mempunyai masalah untuk dapat mencapai target penjualan bagi produk ini disebabkan karena banyaknya pesaing dan media promosi yang kurang.

d. TOPIK IV (MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATERI BAHASA JAWA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR)

Deskripsi : Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang kurang disukai dan sulit bagi siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mendapat nilai jelek untuk mata pelajaran ini. Kesulitan dari mata pelajaran ini adalah hafalan yang banyak dan adanya materi membuat kalimat dengan aksara Jawa. Di sisi lain, mata pelajaran Bahasa Jawa ini sangat berkaitan dengan budaya dan tradisi Jawa sehingga penting untuk diajarkan. Dari hasil survey didapatkan bahwa siswa kurang tertarik dengan cara penyampaian materi di

kelas, tetapi di lain pihak, guru juga merasa kesulitan untuk dapat menyampaikan materi dengan baik kepada siswanya.

2. ANDA SEBAGAI DESAINER MULTIMEDIA AKAN MEMECAHKAN TOPIK DI ATAS YANG ANDA PILIH DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI MULTIMEDIA. PILIH DAN JELASKAN TENTANG APLIKASI MULTIMEDIA YANG ANDA PILIH !

(UNTUK MENJAWAB SOAL INI PERHATIKAN PETUNJUK BERIKUT :

a) JIKA ANDA MEMILIH GAME :

- Jelaskan alasan Anda memilih game dibanding aplikasi multimedia yang lain (Anda dapat menjelaskan tentang kelebihan game)
- Berkaitan dengan game yang akan Anda buat, jelaskan dan beri alasan tentang :
 - a. Platform dan genre game Anda
 - b. Unsur imersif yang ada pada game Anda (berkaitan dengan sensory immersion, challenge based immersion dan imaginative immersion)

b) JIKA ANDA MEMILIH MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF :

- Jelaskan alasan Anda memilih multimedia pembelajaran interaktif dibanding aplikasi multimedia yang lain (Anda dapat menjelaskan tentang kelebihan multimedia pembelajaran interaktif)
- Berkaitan dengan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif yang akan Anda buat, jelaskan tentang :
 - a. Desain pembelajaran, yang berkaitan dengan behaviourism, cognitivism dan constructivism
 - b. Komponen dalam desain instruksional multimedia (tujuan, isi, pemilihan media dan evaluasi)

c) JIKA ANDA MEMILIH ANIMASI/VIDEO :

- Jelaskan alasan Anda memilih animasi/video dibanding aplikasi multimedia yang lain (Anda dapat menjelaskan tentang kelebihan animasi/video)
- Berkaitan dengan animasi/video yang akan Anda buat, jelaskan tentang :
 - a. Konten animasi/video (sifat konten dapat berupa salah satu dari dokumenter / promosi / pemberian informasi / pembelajaran)
 - b. Bentuk animasi/video (pilih antara stop motion / animasi 2D / animasi 2.5D / animasi 3D / motion graphic / gabungan))

3. BUATLAH PROTOTIPE SEDERHANA DARI APA YANG AKAN ANDA BUAT TERSEBUT ! (PETUNJUK : DAPAT BERUPA RANCANGAN / DIAGRAM / GAMBAR / SKETSA / STORYBOARD SEDERHANA)