



STORYBOARD MULTIMEDIA INTERAKTIF

*Agus
Setiawan*

Karakteristik *MMI*

- *Content Representation*
- *Multimedia*
- *Full Color and High Resolution*
- *Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi.*
- *Respon Pembelajaran dan Penguatan*
- *Mengembangkan prinsip Self Evaluation*
- *Dapat digunakan secara klasikal atau individual*

Fungsi Storyboard *MMI*

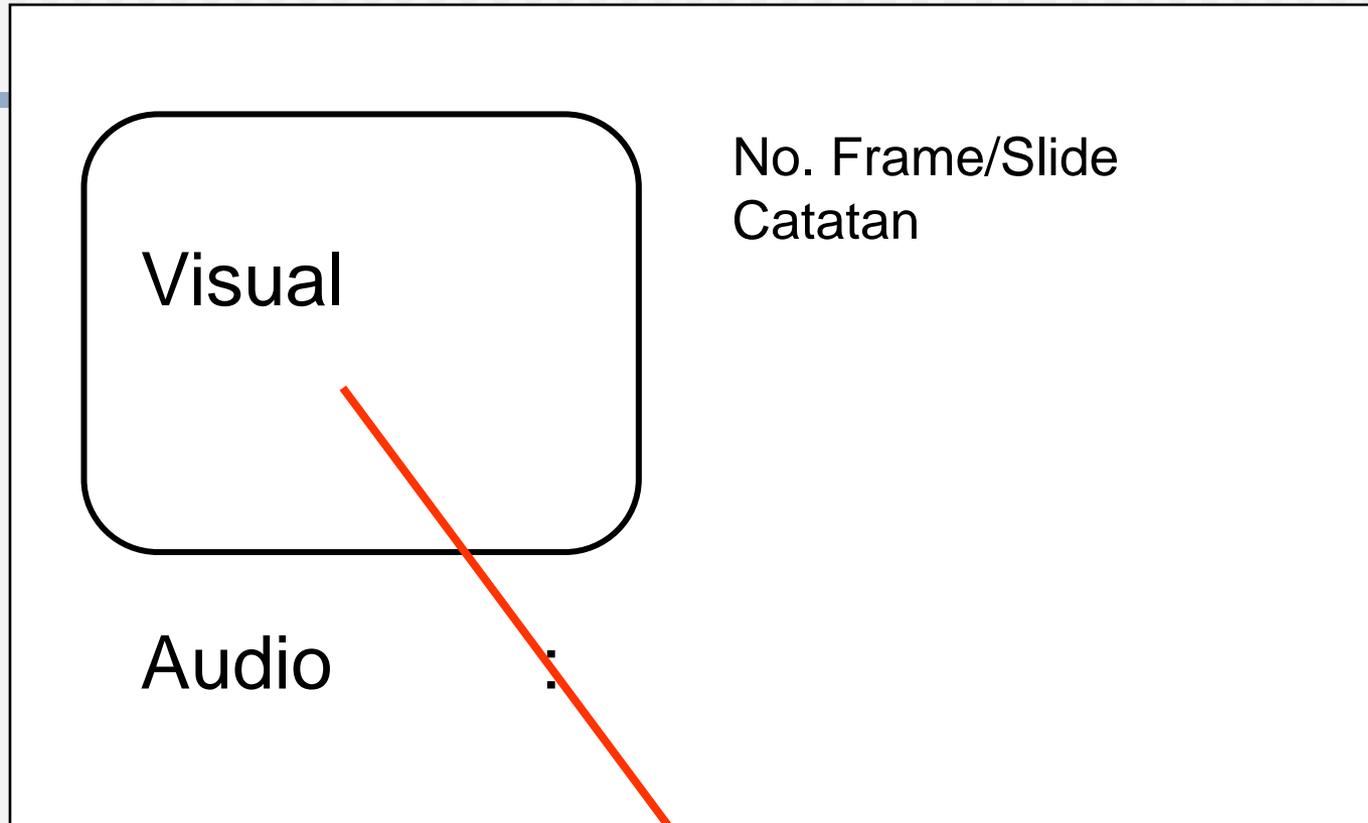
- **Memperjelas Flow Chart**
- **Pedoman bagi Animator, Programmer & Narrator**
- **Dokumen Tertulis**
- **Bahan Pembuatan *Manual Book***

Ketentuan Umum Storyboard MMI

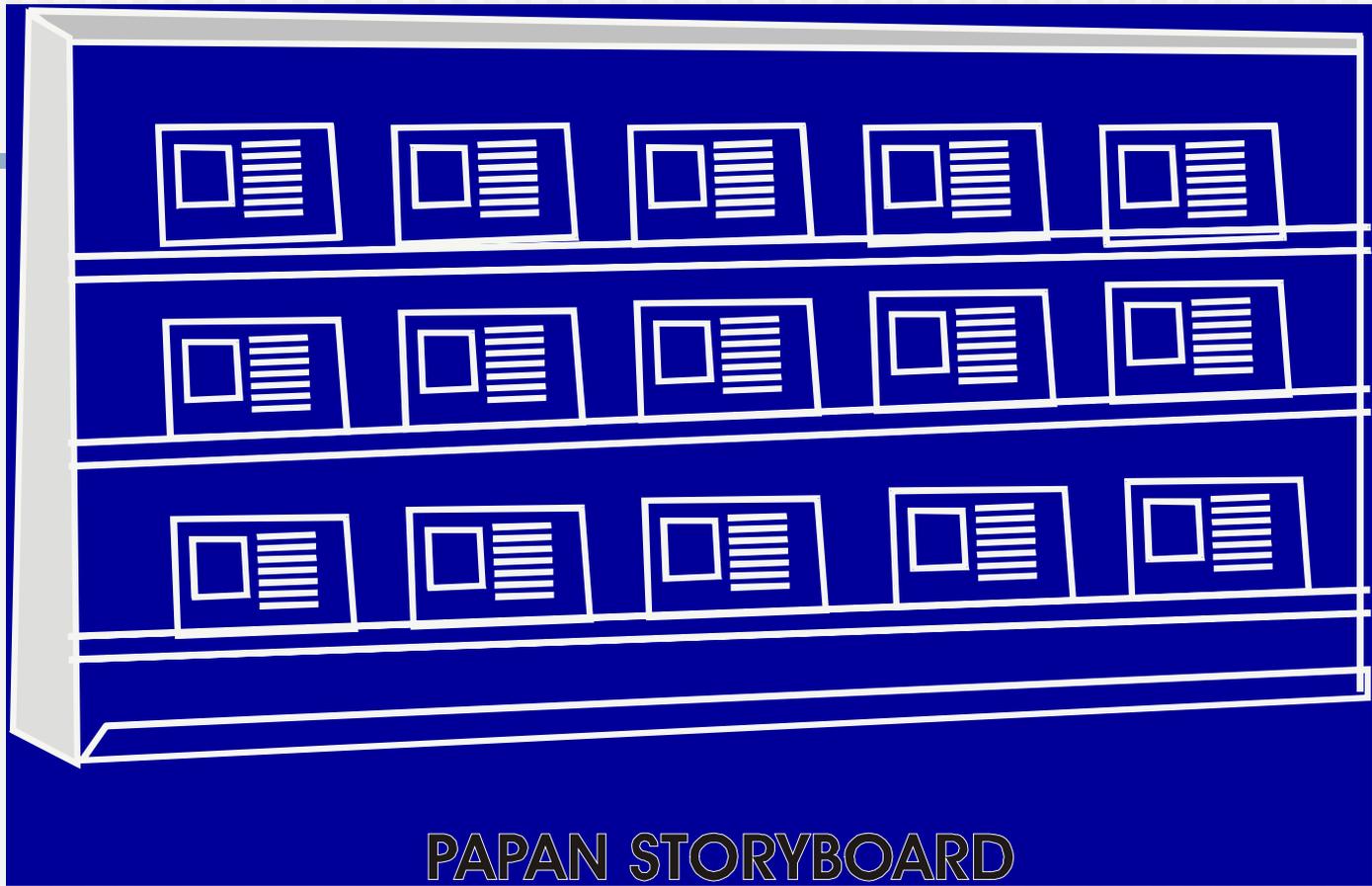
- **Bentuk-bentuk gambar yang disiapkan disertai dengan penjelasan-penjelasan atau narasi.**
- **Penulisan storyboard ini sebaiknya diisi unsur visual terlebih dahulu.**
- **Narasi biasanya disusun kemudian untuk melengkapi hal-hal yang sulit diungkapkan dalam bentuk visual.**
- **Bahasa yang digunakan adalah bahasa lisan bukan bahasa tulisan (terutama yang harus dibacakan oleh narrator)**
- **Struktur kalimat sederhana, hindari kalimat-kalimat yang panjang dan berbelit.**
- **Simbol dalam bentuk yang sederhana, jelas maknanya serta sudah diketahui oleh siswa.**
- **Gambar dalam bentuk yang menarik, warna kontras (kecuali untuk background) komposisi yang tepat dan sederhana, mudah dibaca dan dipahami.**

FORMAT STORYBOARD

JENIS KARTU



Visual berisi gambar berbentuk foto atau grafis



PAPAN STORYBOARD

FORMAT STORYBOARD

DOUBLE COLOUM

NO	KETERANGAN	VISUAL	AUDIO

Nomor frame (satu tampilan di layar monitor)

Berisi Keterangan-keterangan yang menunjukkan posisi frame misalnya : menu, sub menu, uraian menu, dll

Berisi semua unsur yang divisualkan meliputi teks, animasi, video, gambar, dll

Berisi semua unsur yang audio, meliputi narasi, musik, sound effect, dll

FORMAT STORYBOARD

JENIS LANDSCAPE-1

Kode : Deskripsi

Mata Pelajaran : Bahasa
Inggris Kelas : IV

Lembaga Pembuat

Multimedia Interaktif Berdasarkan Kurikulum 2004

deskripsi

Petunjuk

Standar Kompetensi

Cek Kemampuan

Daftar Pustaka

Isi Program

Ilustrasi/Video/
Animasi

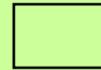
TEKS : Modul Interaktif :

MELAKUKAN PENGUJIAN MIKROBIOLOGI DASAR

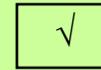
Ada sub. Kompetensi pada Pengujian Mikrobiologi Dasar ini yaitu :

1. Mempersiapkan bekerja secara aman dan aseptik
2. Memproses sampel untuk pemeriksaan langsung
3. Menyiapkan biakan murni
4. Menyelenggarakan prosedur dalam identifikasi
5. Memperkirakan jumlah mikro organisme dalam sampel
6. Merawat catatan pekerjaan laboratorium

Gambar



Video



Animasi



- Gambar kumpulan dari jenis alat yang aseptik
- Persiapan biakan murni, tabung reaksi dan petridish
- Menghitung jumlah organisme

NARASI :

1. Melakukan Pengujian Mikrobiologi Dasar
2. Ada sub. Kompetensi pada Pengujian Mikrobiologi Dasar ini yaitu :
3. Mempersiapkan bekerja secara aman dan aseptik
4. Memproses sampel untuk pemeriksaan langsung
5. Menyiapkan biakan murni
6. Menyelenggarakan prosedur dalam identifikasi
7. Memperkirakan jumlah mikro organisme dalam sampel
8. Merawat catatan pekerjaan laboratorium

LINK KE :
Masing-masing

TES

BACK
TO.....

ISTILAH-ISTILAH DALAM PENGOPERASIAN KOMPUTER

MOUSE OVER

Artinya, pada saat mouse mendekati objek yang diberi perintah mouse over, maka akan tampil teks penjelas atau objek gambar.

DRAG

Artinya menekan mouse sambil mendorongnya, selama mouse ditekan icon tidak boleh dilepaskan.

DROF AND DRAG

Artinya objek yang akan di pindahkan di blok terlebih dahulu, mirip juga dengan perintah drag.

ENTER

Satu perintah untuk menjalankan program dengan cara menekan ENTER pada keyboard, dengan mengarahkan pointer terlebih dahulu pada icon yang akan di enter.

INPUT TEXT

Perintah dimana, pengguna program di persilahkan untuk mengetikan tek pada pointer aktif yang telah disediakan.

ALERT

Munculnya respon seketika, berupa kotak dialog, yang berisi tulisan penjelasan, peringatan atau respon.

TOOLTIP

Hampir mirip dengan mouse over, namun tooltip dikhususkan untuk memberikan penjelasan pada toolbar, atau menu fil

SCROOL

Alat untuk menggeser sebelah kanan atau kiri, apabila teks/gambar yang disajikan melebihi dari layar monitor atau juga untuk melihat tampilan setiap halaman

RADIO BUTTON

Perintah untuk membuat tampilan dimana pengguna dapat mengklik tombol option yang tersedia, biasanya digunakan untuk pooling, pengisian checklist, dll.

PASWORD

HYPERLINK

NAVIGATOR STANDAR

NEXT

Perintah untuk lanjut pada frame/slide berikutnya selanjutnya.

BACK

Perintah untuk kembali pada frame/ slide sebelumnya

EXIT / QUIT

Perintah untuk keluar dari program atau keluar dari jendela yang ada dalam program tersebut.