BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki masa seribu tahun ketiga ini perkembangan teknologi komputer semakin pesat dengan berbagai perangkat yang canggih dan selalu mengikuti perkembangan jaman. Bahkan teknologi yang berkembang kemarin akan menjadi usang hari ini karena inovasi yang baru siap diluncurkan lusa. Mesin yang dua dasawarsa silam masih dianggap "aneh" dan merupakan "benda eksklusif" milik penggemar Radio Shack, sekarang sudah menjadi hal yang biasa dan menjadi simbol akhir abad 20, bahkan pertanyaannya sekarang bukanlah "Haruskah ada komputer?", tetapi "Bagaimana memanfaatkan komputer yang ada secara optimal?". Karena sekarang segala bidang pekerjaan dan kehidupan manusia tidak terlepas dari dukungan perangkat komputer. Segala pekerjaan, mulai dari pengetikan sampai pengolahan gambar, baik gambar dinamis (*still image*) maupun gambar bergerak (*animasi*) akan terasa jauh lebih mudah bila dikerjakan dengan bantuan komputer. Dengan bermunculannya berbagai *software* pengolah gambar maka pekerjaan yang berhubungan dengan pengolahan gambar seperti *desain grafis, advertising, & dunia perfilman* akan semakin kaya dengan ide-ide dan desain yang menarik. Sehingga dapat dihasilkan karya desain / film yang penuh dengan efek-efek digital yang menjadikannya bukan hanya menjadi karya yang menarik tetapi penuh dengan sentuhan kreatifitas.

Tetapi bukan berarti dengan bantuan peralatan komputer yang canggih lalu semua ide dan desain yang kita tuangkan dalam produk kita langsung dapat diterima oleh masyarakat, karena ide itu sendiri harus kita sesuaikan dengan pandangan masyarakat luas atau paling tidak disesuaikan dengan segmen pasar yang kita tuju. Karena pandangan seseorang tentang suatu ide dan desain pada

multimedia akan berbeda dengan pandangan orang lain. Begitu pula halnya dengan suatu ide desain dilihat dari sudut pandang masyarakat awam, ibarat hutan belantara ide. Menarik kalau diamati dari kejauhan, tapi membingungkan, malah bisa menyesatkan kalau dimasuki tanpa bekal pemahaman. Dari sudut pandang ini, masyarakat awam sesungguhnya ibarat dua orang buta sedang memperdebatkan bentuk seekor gajah. "Mirip ular", kata masyarakat yang satu, karena yang dipegang kebetulan ekornya. "Mirip pohon kelapa", kata masyarakat yang lain sambil memeluk kaki gajah. Sementara itu, orang desain - dengan penglihatan yang sehat, senyum-senyum di punggung gajah. "Ayo jalan kesana", perintahnya pada si gajah. Kira-kira begitulah suatu desain dalam produk multimedia kalau ditinjau dari dua sudut pandang: masyarakat awam dan desainer. Karena itu dalam mengaplikasikan ide kita pada suatu produk multimedia, kita harus melihat pula dari sudut pandang masyarakat luas.

Setelah ide kita sesuai dengan pandangan masyarakat barulah kita dapat memanfaatkan komputer untuk mewujudkan ide-ide kita ke dalam produk multimedia. Begitu besarnya bantuan yang dapat diberikan oleh komputer dalam kehidupan manusia, bahkan seorang dokter dengan bantuan komputer yang dikembangkan oleh militer AS dan disebut "telepresence surgery" dapat melakukan operasi dengan jarak ribuan kilometer dengan pasiennya. Dengan bantuan komputer pula dapat dihasilkan sebuah produk multimedia interaktif, dimana pengguna komputer dapat berperan secara aktif dalam menjalankan produk multimedia dan memilih bagian mana yang akan dijalankannya dan tentunya ini dilakukan dengan bantuan input dari komputer seperti mouse atau keyboard. Sehingga pengguna tidak hanya duduk terpaku di depan komputer melihat produk multimedia yang dijalankannya tetapi ada komunikasi dua arah antara pengguna dengan produk multimedia yang dijalankannya sehingga pengguna dapat memilih informasi mana yang perlu diketahui secara detail. Karena begitu pesatnya perkembangan multimedia interaktif dan melihat perkembangan teknologi komputer dengan berbagai software pendukungnya yang memudahkan pengolahan gambar. Maka dalam penyusunan tugas akhir ini penulis memanfaatkan komputer

untuk membuat tugas akhir yang berupa klip interaktif yang menceritakan tentang kehidupan binatang buas dengan segala segi kehidupannya.

1.2 Maksud dan Tujuan

Suatu produk multimedia secara umum digunakan untuk mempermudah penyampaian suatu informasi atau ide diberbagai bidang. Karena dengan produk multimedia ini suatu informasi dapat disusun secara rapi dan jelas. Karena didalam produk multimedia ini dapat ditayangkan *animasi, video, audio, still image,* serta *teks.*

Sedangkan tujuan dari produk multimedia dengan judul "Pembuatan Multimedia Interaktif dalam klip Predators of The Wild" ini adalah untuk memperlihatkan sisi buas dari kehidupan binatang pemangsa dan ketidakberdayaan binatang-binatang yang menjadi mangsa. Multimedia ini juga memperlihatkan bahwa kebuasan mereka bukan hanya sekedar untuk memburu dan membunuh mangsa dengan kejam tetapi karena tuntutan alam dan mereka memburu dan membunuh adalah untuk mempertahankan hidup mereka. Dan selain sisi buas dan ganas disini juga diperlihatkan sisi lembut dari binatang-binatang buas tersebut dimana mereka dapat bermain dan bersahabat dengan manusia. Dan di dalam produk multimedia ini juga terkandung pesan tentang perlindungan hewan, agar kita tidak hanya melihat sisi kebuasan mereka dan membunuh mereka hanya untuk membuat souvenir dari bagian-bagian tubuh mereka yang penuh dengan keindahan. Tetapi sebaiknya kita melihat sisi keindahan yang lain yaitu kehidupan mereka dialam bebas dan kemampuan mereka untuk bertahan hidup.

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan Produk multimedia didunia kerja merupakan suatu proyek yang rumit dan kompleks. Setiap komponen yang digunakan (*audio, video, teks animasi, still image*) untuk mewujudkan suatu produk multimedia harus saling

mendukung antara satu dengan lainnya. Sehingga dapat dihasilkan satu kesatuan yang mendukung tema dari produk multimedia yang dibuat. Dan untuk mewujudkan hal ini pun tidak begitu mudah, karena diperlukan peralatan dan waktu yang tidak sedikit. Karena begitu kompleksnya produk multimedia ini maka memerlukan waktu yang cukup lama untuk pengerjaannya. Dan untuk lebih mengurangi waktu pengerjaan, maka diperlukan suatu team yang masing-masing memegang bidang yang sesuai dengan keahliannya. Team tersebut terdiri dari Manager Proyek, Desainer Multimedia (Desainer Grafik, Illustrator, Animator, Spesialis Citra), Writer, Spesialis Video, Spesialis Audio dan Programer Multimedia.

Karena kompleksnya kebutuhan untuk mendukung pembuatan sebuah produk multimedia dan dihadapkan pada keterbatasan sumber daya maka sebagian besar produk multimedia berjudul "Pembuatan Multimedia Interaktif dalam klip Predators Of The Wild" ini adalah hasil Capturing dan Grabbing dari VCD. Pembahasan pada produk multimedia ini dititik beratkan pada beberapa hal di bawah ini:

- Untuk memberi informasi yang lebih detail tentang kehidupan binatang yang dibahas pada multimedia ini maka multimedia ini dibuat interaktif.
- Hal lain yang ditonjolkan pada multimedia ini adalah animasi teks, yang akan membuat tampilan multimedia ini terlihat lebih menarik.
- Multimedia ini juga menitik beratkan pada pengeditan dan pengolahan video digital.

Tetapi bukan berarti dengan menitik beratkan pada unsur-unsur diatas lalu unsur-unsur yang lain diabaikan. Karena dalam produk multimedia ini terdapat unsur-unsur multimedia secara utuh seperti animasi / video, audio, teks dan unsur-unsur pendukung multimedia lainnya yang menjadikan multimedia ini menjadi sebuah produk yang utuh dan menarik.

1.4 Waktu dan Tempat

Dengan keterbatasan peralatan, waktu serta sumber daya pendukung lainnya untuk mewujudkan sebuah produk multimedia. Penulis berusaha membuat tugas akhir ini semaksimal mungkin untuk menghasilkan produk multimedia yang tidak hanya memuaskan tetapi juga berkualitas dan menarik. Untuk waktu serta tempat yang diperlukan untuk pengerjaan tugas akhir ini adalah:

Waktu : 14 Juni s/d 25 Juli 1999

Tempat : Komp. TNI-AU DWIKORA No.91 Cibinong, Bogor

1.5 Sistematika Penulisan

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

ABSTRAKSI

BAB.I. PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

1.2.Maksud dan Tujuan

1.3.Batasan Masalah

1.4.Waktu dan Tempat

1.5.Sistematika Penulisan

BAB.II. TINJAUAN PUSTAKA

Berisi landasan teori berupa referensi yang mendukung produk multi media yang dibuat. Disini dijelaskan tentang pengertian desain, desain grafis, komputer grafis dan perkembangannya. Juga dibahas tentang multimedia serta image yang mencakup image bitmap, animasi dan video digital.

BAB.III. DATA PEMBUATAN PRODUK

Disini dijelaskan tentang alat dan bahan yang diperlukan / digunakan dalam proses pembuatan produk multimedia ini. Peralatan yang digunakan berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

BAB.IV. ANALISA PEMBUATAN PRODUK

Bab ini berisi tentang penjelasan dari produk yang dibuat, mulai dari perencanaan, storyboard sampai proses pengolahan/pengeditan hingga mencapai hasil akhir berupa produk digital (*multimedia*).

BAB.V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini menjelaskan tentang kesimpulan dari semua pembahasan diatas serta berisi saran yang berkaitan dengan pembuatan produk komputer grafis yang berupa produk multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

BIODATA PENULIS

LAMPIRAN