BAB II
TINJAUAN MULTIMEDIA

Perkembangan dunia informasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan dibidang teknologi informasi mendorong dunia usaha, dunia pendidikan, dunia pemerintahan dan berbagai aktifitas di masyarakat menjadi sangat kompetitif.

Perusahaan merupakan salah satu pelaku ekonomi yang sangat dibutuhkan, karena perusahaan berfungsi dan berperan memproduksi barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan konsumen, pemerintah dan luar negeri.

Perusahaan adalah satu kesatuan teknis ekonomis tempat terjadinya proses produksi. Tujuan didirikan perusahaan adalah untuk menghasilkan barang dan jasa. Dengan demikian, perusahaan identik dengan sebuah pabrik (*factory*), yaitu tempat diorganisasikan dan di prosesnya faktor – faktor produksi untuk menghasilkan barang dan jasa. Salah satu jenis perusahaan atau badan usaha diantaranya yaitu PT (perseroan terbatas). Pengertian PT adalah badan usaha yang didirikan dua orang atau lebih dengan menanamkan saham – sahamnya.

Dalam perkembangan IT di Indonesia, telah dibentuk suatu perusahaan yang interaktif, inofatif guna menyumbangkan berbagai gagasan yang dinamis agar dapat membawa kemajuan dan manfaat bagi perkembangan IT dalam sebuah perusahaan Multimedia.

Pertanyaan yang paling mendasar mengenai Multimedia yang sering ditanyakan adalah apa itu Multimedia? Dalam Bahasa Indonesia sendiri, kata Multimedia sebenarnya berasal dari gabungan dua buah kata, yaitu *"Multi"* yang berarti beberapa atau banyak, dan kata *"Media"* yang mempunyai arti alat/jalur dalam menyampaikan pesan atau berita.

Berdasarkan pengertian tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Multimedia adalah suatu bentuk/cara berkomunikasi dengan menggunakan beberapa elemen media agar dapat menghasilkan pesan yang konkret dan terstruktur, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Yang dimaksud dengan elemen media adalah apapun (alat) yang kita gunakan dalam penyampaian pesan, contoh : teks, grafik/gambar, suara animasi, gerak, dan lain-lain.

II.1 Definisi

Multimedia secara umum merupakan kombinasi dari tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (Mc Cormick, 1996) atau setidaknya merupakan kombinasi dari paling sedikit dua media; *input* dan *output* dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (turban dkk, 2002). Multimedia juga merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Robin & Linda, 2001).

Definisi lain dari Multimedia, yaitu dengan menempatkannya kedalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hofstetter (2001), Multimedia adalah pemanfaatan alat elektronik untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio dan gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tools* yang memungkinkan pemakai melakukan *navigasi*, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen Multimedia, yaitu:

1. Harus ada peralatan elektronik yang dapat mengkoordinasikan apa yang dapat dilihat dan didengar, yang dapat berinteraksi dengan pengguna.
2. Harus ada *link* yang dapat menghubungkan pengguna dengan informasi
3. Harus ada alat *navigasi* yang dapat memandu pengguna untuk menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
4. Multimedia harus menyediakan tempaat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide dari pengguna itu sendiri.

II.1.1 Pentingnya Multimedia

Multimedia menjadi sangat penting belakangan ini karena salah satunya dipakai sebagai alat bersaing di perusahaan. Sesungguhnya Multimedia mengubah hakikat membaca, dimana Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu menjadi dinamis dengan cara memberi dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam Multimedia bisa menjadi memicu yang dapat digunakan untuk memperluas cakupan teks dalam penyampaian makna secara lebih luas.

Banyak sekali kelebihan-kelebihan komunikasi atau membaca dangan Multimedia, diantaranya:

1. **Interaktif** : dimana pengguna secara aktif akan berinteraksi melalui penggunaan perangkat keras elektronik sehingga terjadi timbal balik atar penyedia layanan dengan pengguna. (Contoh : pada komputer, interaksi yang terjadi adalah lewat *keyboard, mouse, touc scree, infra red,* dll.)
2. **Bebas dan Repretitif** : Pengguna Multimedia memperoleh kebebasan dalam mengakses informasi dan pesan, mereka dapat *"skip"* atau melompat ke bagian-bagian mana yang mereka perlukan.
3. **Pengekalan Ingatan** : Kelebihan Multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antar pandangan, suara dan gerakan.

II.1.2 Pembelajaran VIA Multimedia

Jika kita ibaratkan Multimedia adalah sebuah buku elektronik yang sangat interaktif, maka sifat Multimedia seperti halnya sebuah buku, yaitu membuat pembacanya mempelajari mengenai sesuatu hal yang baru. Adapun jenis bacaannya terdiri dari bberapa jenis, seperti :

1. **Latihan** : Menyediakan kemudahan untuk menguasai sesuatu pengetahuan atau kemahiran yang telah dipelajari untuk menyelesaikan persoalan. Pengguna akan diminta untukmenjawab soal-soal yang dikemukakan oleh penyedia layanan (Ex. Komputer) dan mereka akan memberikan komentas sesuai berdasarkan kepada jawaban yang diberikan.

2. **Tutorial** : Menyampaikan sesuatu isi pelajaran yang baru. Multimedia seolah-olah seperti seorang guru yang mengajarkan tentang materi baru.
3. **Demonstrasi/Simulasi** : Komputer menyediakan suatu suasana yang seakan-akan serupa dengan keadaan yang sebenarnya dimana pengguna diposisikan untuk berinteraksi dengan cara yang realistik.
4. **Permainan Pendidikan** : Metode ini berbentuk simulasi dan *eksploratoty* tetapi kandungan atau isi materi diubah kedalam bentuk permainan. Konsep yang akan diajarkan adalah bersifat *"instrik"* atau ketertarikan dan pengguna bersedia untuk menjelajah suatu dunia asing.

II.2 Sejarah Multimedia

II.2.1 Monomedia

Monomedia adalah sebuah sebutan untuk peralatan elektronik yang pertama kali keluar, dimana fitur informasi yang disajikan hanyalah terdiri dari sebuah element media (teks).

II.2.2 Multimedia

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer.
pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup monitor video, *syntetized band,* dan karya seni manusia sebagai bahan dari pertunjukan. Sistem Multimedia dimulai pada akhir tahun 1980-an dengan di perkenalkannya *Hypercard* oleh Apple pada tahun 1987, dan penggumuman oleh IBM pada tahun 1989 megenai perangkat lunak *Audio Visual Conection (AVC), Video Adapter Card* bagi PS/2, dan munculnya Operasional System Windows 3.0 yang aplikasinya telah memperkenalkan grafik untuk komputer (multimedia PC). Sejak permulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke Multimedia.

Multimedia memungkinkan pemakainya untuk mendapatkan output yang lebih kaya dari pada tabel grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar 3

dimensi, foto, video bergerak, atau animasi, dan mendengar suara stereo, perekam suara atau musik.

II.2.3 Multimedia Interktif

Beberapa sistem multimedia bersifat interaktif, memungkinkan pemakai berinteraksi dengan perangkat elektronik sampingan yang mereka punyai, misalnya: dengan mouse atau touch screen.

Jadi Multimedia Interaktif adalah sebuah alat untuk menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran dengan menggunakan atau menghubungkan beberapa elemen media.

II.3 Perkembangan Multimedia

Munculnya teknologi komputer, elektronik, dan komunikasi menciptakan struktur multimedia yang baru untuk dekade yang datang. Bersatunya teknologi multimedia dengan industri telekomunikasi menghasilkan sebuah peralatan komunikasi yang semakin kaya hingga mampu untuk melakukan kebiasaan sehari-hari.

Multimedia tengah mendefinisikan ulang sistem komunikasi sebagai bagian yang nyata dari infrastruktur masyarakat. Multimedia memudahkan perusahaan melakukan merger dan aliansi berkantor dari rumah, *home shopping*, bisnis dan iklan, penerbitan elektrik, hingga Multimedia dapat dianggap sebagai alat pasar massa.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM