BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1. Tinjauan Umum Mengenai Majalah

Majalah adalah salah satu bagian media cetak dan sebagi salah satu bagian juga dari media massa. media cetak adalah sebuah media tentang sebuah sarana media massa yang dicetak dan diterbitkan secara berkala. sedangkan media massa menurut Prof. Dr. Yuyun Wirasasmita, M.Sc,sebuah sarana dan saluran resmi sebagai alat komunikasi untuk menyebarkan beritadan pesan kepada masayarakat luas.[1]

Sedangkan pengertian Majalah itu sendiri menurut kamus besar bahasa Indonesia[2] adalah :

> *"Sebuah media terbitan cetak yang berkala yang isinya meliputi berbagai liputan jurnalistik, pandangan tentang topik yang aktual yang patut diketahui dan komsumsi pembaca, artikel, sastra, dan sebagainya. Dan menurut waktu penerbitanya dibedakan atas majalah bulanan, tengah bulanan, mingguan dan sebagainya. Sedangkan menurut pengkhususan isinya majalah dibedakan menjadi majalah berita, wanita, olahraga, musik, sastra, ekonomi,ilmu pengetahuan tertentu, dan sebagainya"*

2.2. Sejarah Media Massa

Sejarah media massa di Indonesia dimulai pada 1929. Pada tahun itu sudah terbit media yang menyajikan tulisan-tulisan tentang dunia film serta artis-artis, yaitu *Doenia Film*. Majalah ini terbit di Jakarta. Setahun kemudian, nama majalah ini diubah menjadi *Doenia Film dan Sport*. Pada tahun 1941 muncul majalah *Pertjatoeran Doenia dan Film*. Sedangkan pada 1950-an di Solo muncul majalah *Star News*. Di kemudian hari, majalah ini berganti nama menjadi *Star News Baru* dan *Bintang*. Dalam waktu yang bersamaan di Solo juga muncul majalah *Film Figoers*. Dari Surabaya, sempat terbit majalah *Indian Film*, sebuah majalah bulanan yang khusus mengulas tentang film India. Berikutnya

---

[1] Komunikasi Bisnis dan Profesional, Prof. Dr. Yuyun Wirasasmita, M.Sc, Rosda, p.354
[2] Kamus besar bahasa Indonesia, cet.ke 3 Balai pustaka,p 545

muncul nama-nama baru majalah khusus film saat itu, antara lain: *Berita Industri Film, Kentjana, Chitra Film, Film Indonesia, Aneka*, dan *Purnama*.

Aktuil, majalah khusus musik yang terbit di Bandung ini, menjadi legenda karena semasa hidupnya dikenal sebagai pelopor pembawa informasi perkembangan musik kepada publik Indonesia, tidak hanya yang berasal dari dalam negeri, tetapi juga dari luar negeri. Pada tahun 1970-an, majalah ini tercatat membuka jaringan kantor perwakilan dan korespondennya di luar negeri (Hamburg, Munich, Berlin, Swedia, Stockholm, Ottawa, Tokyo, Hongkong, Kowloon, New York). Pada tahun 1975, Aktuil juga mengejutkan publik Indonesia dengan mengundang kelompok musik Deep Purple untuk berpentas di Indonesia. Saat itu, pentas-pentas musik, apalagi dengan pemain musik dari luar negeri, masih jarang terjadi. Majalah lain yang mengkhususkan diri dengan berita-berita dalam dunia musik adalah MAS (Musik Artis Santai) dan Citra Musik. [3]

2.3. Tinjauan Umum Majalah Cool n Lovely

Majalah Cool n' Lovely adalah sebuah majalah gaya hidup untuk remaja kota Bandung masa kini. Majalah Cool n' Lovely adalah supelement yang bersifat dekat dengan anak muda bandung karena contentnya yang bersifat local. karena majalah ini masih baru, dalam pembuatanya Cool n' Lovely hanya mencetak setiap bulanya 1000 *exemplar*. Dalam setiap edisi majalah Cool n' Lovely selalu menyertakan dengan satu keeping CD Multimedia Interaktif D-mags yang mempunyai perpanjangan nama dengan *DIGITAL MAGAZINES*. D-mags inilah yang dikerjakan oleh penulis yang kemudian dijadikan laporan dalam kerja praktek ini. D-mags adalah sebuah tampilan audio visual rubrik/liputan hi-light dari majalah, dengan mengunnakan format pemakain interaktif CD-ROOM computer.

2.4. Teori Dan Konsep Mengenai Multimedia Interaktif D-mags

Dalam kerja praktek ini praktikan 100% bekerja dalam team d-mags. Dalam d-mags ini mengunakan konsep *Multimedia* interaktif. Istilah *Multimedia* pertamakali dikenal pada dunia teater, yang mempertunjukkan pergelaran dengan menggunakan gerak,

---

[3] www.kunci.com, Nuraini Juliastuti.2001-2002

musik, dan monitor video untuk menambah dramatisasi suatu cerita. Sekarang multimedia dikenal dengan panduan dari hasil gambar atau image, grafik, teks, suara, video, TV dan animasi sehingga menjadi suatu karya yang dapat dinikmati secara audio visual. Umumnya juga orang mengenal multimedia srbagai sistem dari komputer personal atau PC yang berkembang pesat dewasa ini.

D-mags secara umum bersifat Multimedia audio visual. **Audio visual** adalah daya kemampuan suara dan penglihatan *(The Power of Sound and Sight)*. Yang diperoleh dari pendengaran dan penglihatan adalah:

to hear = *mendengar- sebagai penunjang- sekedar mendengar.*

Dengar

to listen = *mendengar untuk dinikmati- apresiasi*

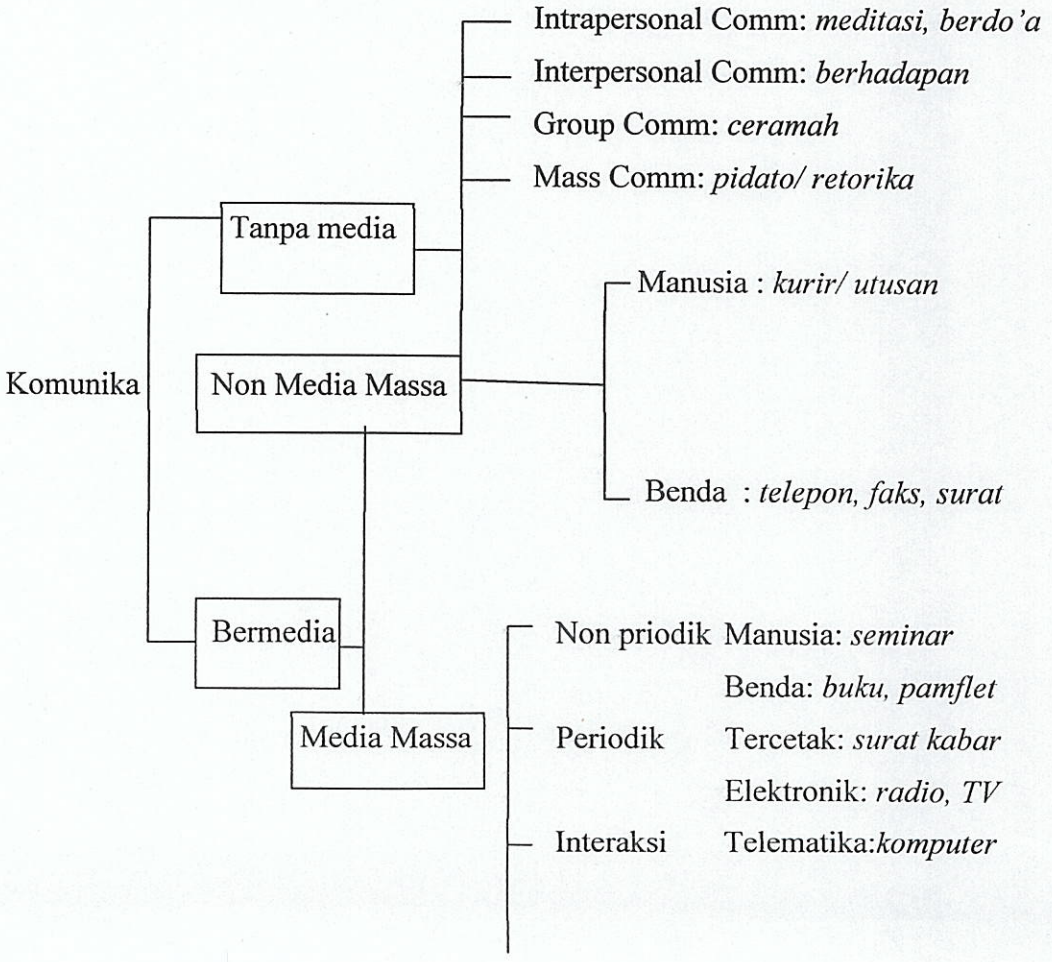
to look = *sekedar lihat*

Lihat

to see = *melihat untuk mengerti*

Dalam skup komunikasi kita mengenal wahana komunikasi, jika dilihat dari medianya Multimedia yang bersifat audio visual ini lebih cenderung termasuk pada media massa seperti yang terlihat pada bagan dibawah ini.

WAHANA KOMUNIKASI



2.4.1. Pengertian Multimedia

Multimedia secara etimologi diartikan sebagai, "*Multi*"(*banyak), "medium*" *(perantara= media).* Dalam bidang informasi multimedia memiliki makna yaitu" *persekutuan media"* antara sumber dan pemasukkan informasi atau *"persekutuan alat"* dengan mana informasi disimpan, ditransmisikan, dipresentasikan dan diterima[4].

Dengan melihat definisi diatas, jelaslah bahwa multimedia dibangun melalui berbagai media yang diintegrasikan melalui alat bantu komputer untuk menampilkan text, grafik, video, animasi, dan sound.

Menurut cara pembuatannya, multimedia dapat digolongkan:[5]

1. Multimedia Interaktif

Yaitu adanya interaksi antara pesan yang disampaikan dengan database yang telah dibuat sebelumnya dengan beberapa media. Ciri-ciri multimedia ini adalah:

- Penyajiannya bersifat informatif, dan lebih menarik karena menampilkan digital portfolio, homepage, CD interaktif, dll.
- Bisa langsung berhubungan dengan database-nya. Melalui e-mail, jika terdapat informasi yang kurang jelas atau ingin mengetahui lebih jauh lagi bisa berinteraksi langsung dengan perusahaan yang ditampilkannya, jadi adanya two way communication walaupun efeknya delay atau tertunda.
- Bisa interaksi langsung dengan audience.
- Lebih hidup dengan tampilan dan suara yang telah dipadukan dan seirama.

2. Multimedia Linear

Adalah tampilan yang pengolahannya dari suara, image dan animasi tanpa adanya fasilitas interaksi langsung dengan perusahaan yang ditampilkannya. Audience lebih bersifat pasif dan sebagai penonton saja.

3. Multimedia Simulasi

---

[4] Robert Webking, Associate Professor Department of Political Science The University of Texas at El Paso, All The Web.com

[5] Dadi Ahmadi, S. Sos., Membuat dan Bekerja dengan Web Pages, Laboratorium Multimedia UNISBA, p.1

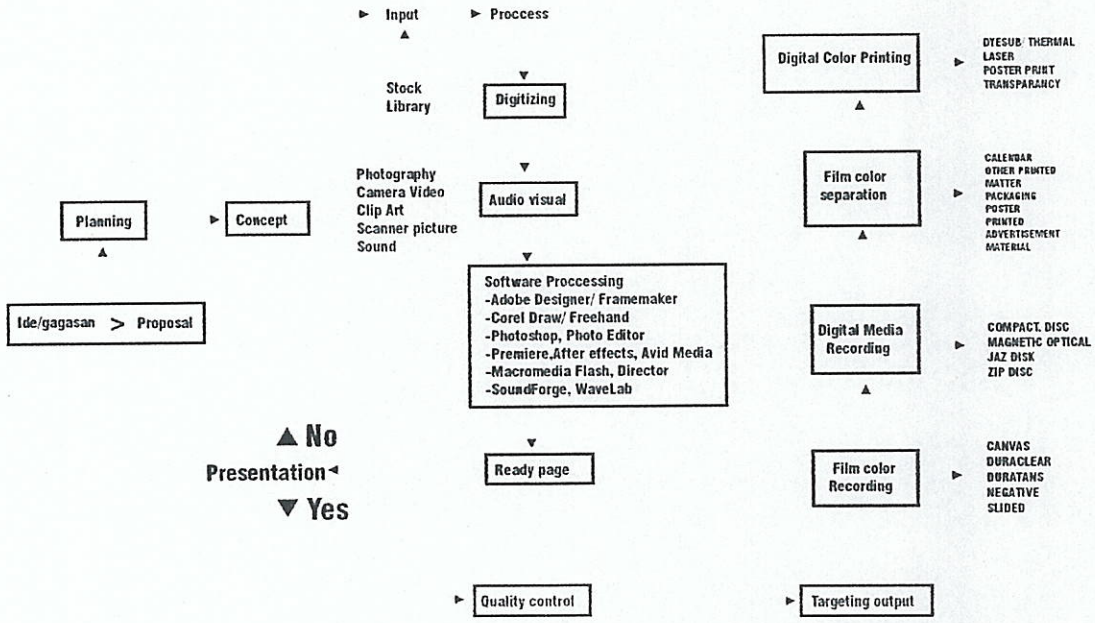
Multimedia ini memang jarang sekali digunakan dan memang hanya bersifat simulasi, artinya hanya untuk kegiatan tertentu saja dan pada moment-moment tertentu saja.

4. Multimedia Entertainment

Multimedia yang lebih cenderung kepada permainan atau games yang akan dibuat dan sudah ditentukan terlebih dahulu skenario dan jenis kesulitannya.

Secara umum proses pembuatan multimedia yang baik, harus melalui berbagai proses adapun proses atau tahapan pembuatan multimedia tersebut dapat dilihat dari bagan dibawah ini:

COMPUTER MULTIMEDIA PROCESSING



(Dadi ahmadi, 2001Membuat dan bekerja dengan Web Pages, Lab Multimedia,p.1)

2.4.2. Karakteristik Multimedia

Karakteristik multimedia terdiri dari[6] :

1. Sistem multimedia dikontrol oleh komputer
2. Terintegrasi
3. Informasi yang disampaikan bersifat digital
4. Tampilan multimedia bersifat interaktif.

---

[6] Geri Gay Human, Computer Interaction Group Department of Communication,Cornell University. All The Web.Com

Munter (1982) menulis bahwa, "Alat bantu multimedia dapat memberikan sumbangan yang sangat besar dalam menambah *minat, variasi, dampak* serta *kemampuan mengingat lebih lama* dibanding dengan kata-kata".[7]

Munter menjelaskan bahwa orang paling banyak belajar dan menyimpan memori melalui observasi minimal 85%, sedangkan data yang dikumpulkan dan yang disimpan berasal dari penglihatan dan suara bisa melebihi batasan normal.

Suatu tinjauan mengenai suatu penelitian menyatakan bahwa alat bantu audiovisual (multimedia) meningkatkan pemahaman sampai 200% dalam pengajaran, alat bantu visual meningkatkan daya ingat sekitar 14-38%, dan dapat mengurangi waktu yang diperlukan sampai 40% untuk menjelaskan konsep tunggal dalam kegiatan promosi. Satu alasan penting bahwa alat bantu multimedia yang relevan dan dipilih dengan baik adalah *menarik perhatian.* Dengan kualitas peraga yang luar biasa, warna-warna terang pada bagan, bentuk unik suatu obyek, dan getaran bunyi yang khusus, semuanya akan membantu mendapatkan perhatian dan memperbaharui daya tarik gagasan yang disampaikan. Perhatian penuh dapat dilakukan hanya dalam beberapa detik dan memiliki " waktu paruh" yang sangat singkat. Alat bantu multimedia dapat digunakan secara efektif untuk mengendalikan perhatian penyimak melalui stimuli visual dan stimuli oral. Stimuli visual dan stimuli oral akan memberikan kesadaran yang tinggi, intensitas, ukuran yang besar, pengulangan, durasi, warna yang *kofisik.* Istilah *Psikofisik* mengacu pada interaksi proses psikologis dan stimuli fisik. Penggabungan faktor-faktor ini dalam bentuk alat bantu multimedia akan sangat membantu mempertahankan tingkat perhatian yang disengaja dan tidak disengaja dalam suatu kegiatan promosi.

2.4.3. Definisi Stimuli

Stimulus adalah segala sesuatu yang mengenai alat indera atau reseptor.[8]

2.4.4. Definisi Visualisasi

Visualisasi adalah "terjemahan" dari kata-kata yang mengandung gagasan menjadi gambar secara individual.[9]

2.4.5. Definisi Audio

Audio adalah segala tanda bunyi yang diterima oleh alat indera pendengaran.[10]

---

[7] Komunikasi Bisnis dan Profesional, Prof. Dr. Yuyun Wirasasmita, M.Sc, Rosda, p.354
[8] Drs. H. Abu Ahmadi, Psikologi Umum, Rineka Cipta, p. 61

[9] Drs. Onong Uchjana Effendy,MA., Televisi Siaran Teori dan Praktek, Alumni, p. 87

2.4.6. Pengertian Stimuli Visual

Stimuli visual adalah segala bentuk rangsangan yang diterima alat indera dalam bentuk visual.

Contoh daripada bentuk- bentuk stimuli visual adalah: animasi, bagan, tulisan, warna, dan bentuk visualisasi lainnya

2.4.7. Pengertian Stimuli Audio

Stimuli audio adalah segala bentuk rangsangan yang diterima oleh indera pendengaran dalam bentuk bunyi atau suara.

---

[10] The American Heritage® Dictionary of the English Language, Fourth Edition