

TEKNIK MULTIMEDIA

PENDAHULUAN

Chalifa Chazar, ST., MT.

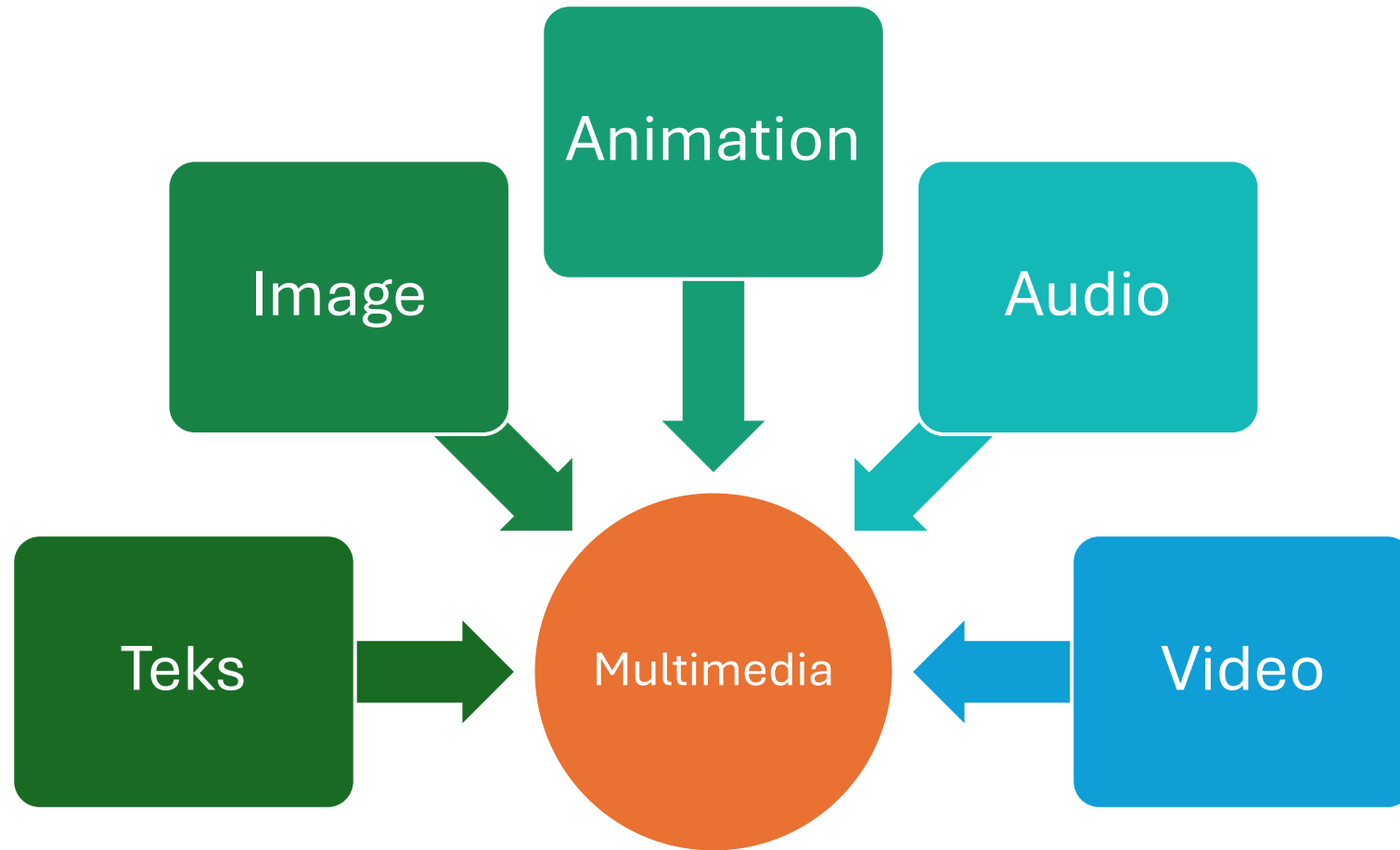
Web : chalifa.id

Email : chalifa@itenas.ac.id

Definisi

- Multi “multus” (Bahasa latin) → banyak
- Media “medium” (Bahasa latin) → pengantara
- Multimedia “multiple intermediaries” or “multiple means” → beberapa pengantara atau banyak arti
- Multimedia adalah kombinasi dari tenunan teks yang dimanipulasi secara digital, foto, seni grafis, suara, animasi serta elemen video.
- Multimedia merupakan cara menyajikan gambar dan video dengan “user control” dan interaksi secara penuh.

Komponen-Komponen Multimedia

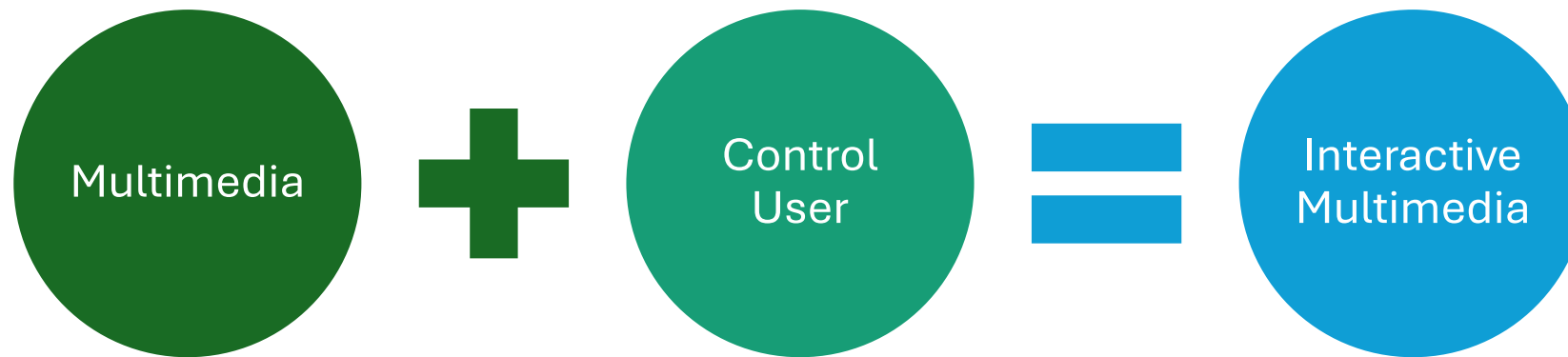


Multimedia Interaktif (interactive multimedia)

- Multimedia interaktif adalah **integrasi** teks digital, grafik, animasi, audio, gambar dan video dengan cara menyediakan **user** (secara individual) sebuah tingkat **control (user control)** yang tinggi dan **interaktif**.
- Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada system berbasis computer digital yang merespon tindakan pengguna (input) dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, audio, dll.

User Control (control dari pengguna)

- Multimedia interaktif adalah multimedia yang dikembangkan dengan memanfaatkan user kontrol/kontrol dari sisi pengguna



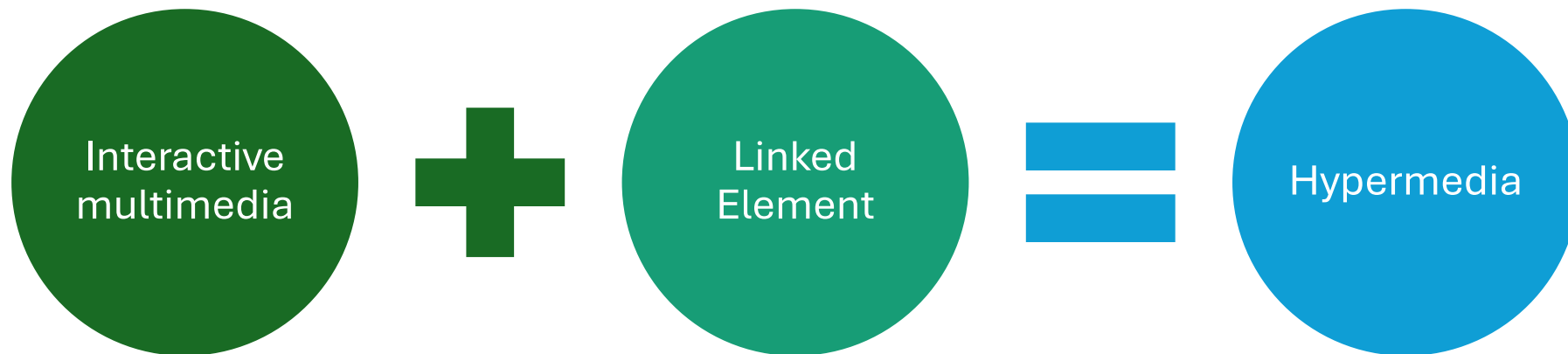
User Control (control dari pengguna)

Kontrol pengguna harus memperhatikan:

- Materi yang akan disampaikan melalui multimedia
- Kapan materi itu akan disampaikan/diberikan
- Mencakup cara penyampaian (cara dan teknik penyampaian)

Hypermedia

- Multimedia interaktif dapat menjadi hypermedia ketika anda memberikan struktur element yang terkait.
- **Hypermedia** adalah pendekatan berbasis komputer untuk **manajemen informasi multimedia**, dimana data disimpan dalam **jaringan** node yang **dihubungkan** dengan **link**.
- Hypermedia digunakan sebagai perpanjangan logis dari istilah hypertext berbentuk grafis, audio, video, teks biasa dan hyperlink untuk membuat media umum non-linear informasi.



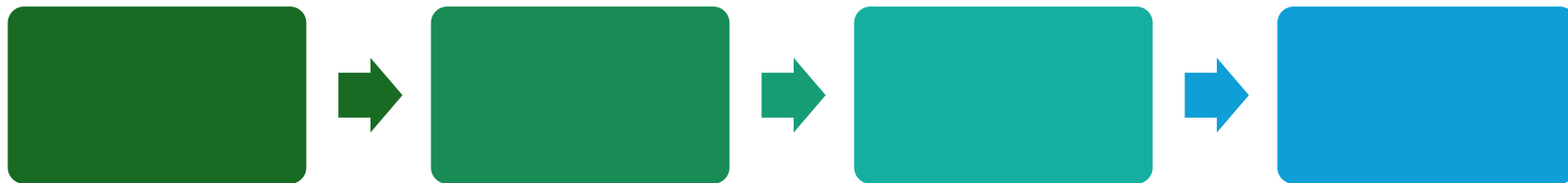
Jenis-Jenis Presentasi

- Sistem multimedia dapat direpresentasikan dengan menggunakan sebuah storyboard.
- Storyboard adalah **thumbnail**, **deskripsi** atau **gambar setiap screen** dari system yang ingin dibuat.
- Storyboard dapat menampilkan layar **navigasi**, **informasi** yang ingin **disampaikan**, dan **apa yang ditunjukan** oleh grafik atau gambar.
- Tujuannya adalah menyeimbangkan struktur multimedia antara bagaimana informasi tsb disampaikan kepada pengguna dan kemudahan untuk menggunakan system multimedia tsb.

Linier

- Storyboard jenis linier ini digunakan pada saat pengguna ingin melihat informasi dalam urutan yang tetap.
- Pengguna hanya diperbolehkan untuk bergerak maju atau mundur.
- Ciri-cirinya berbentuk sederhana, bersifat logis, dan cocok untuk produk-produk kecil.

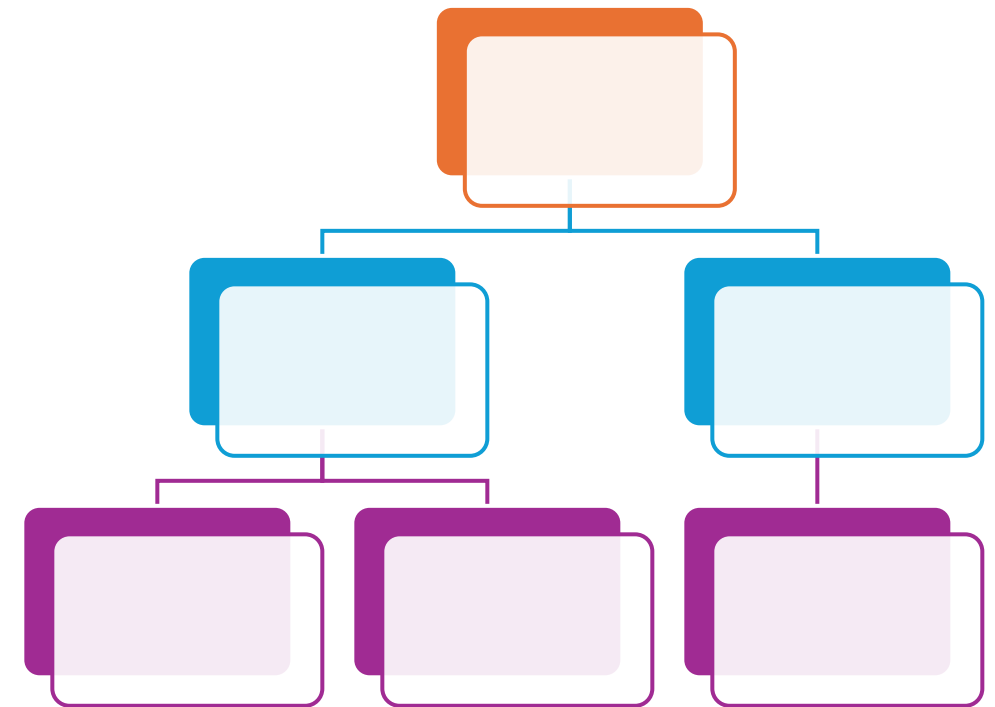
Presentasi Linier



Hirarkis

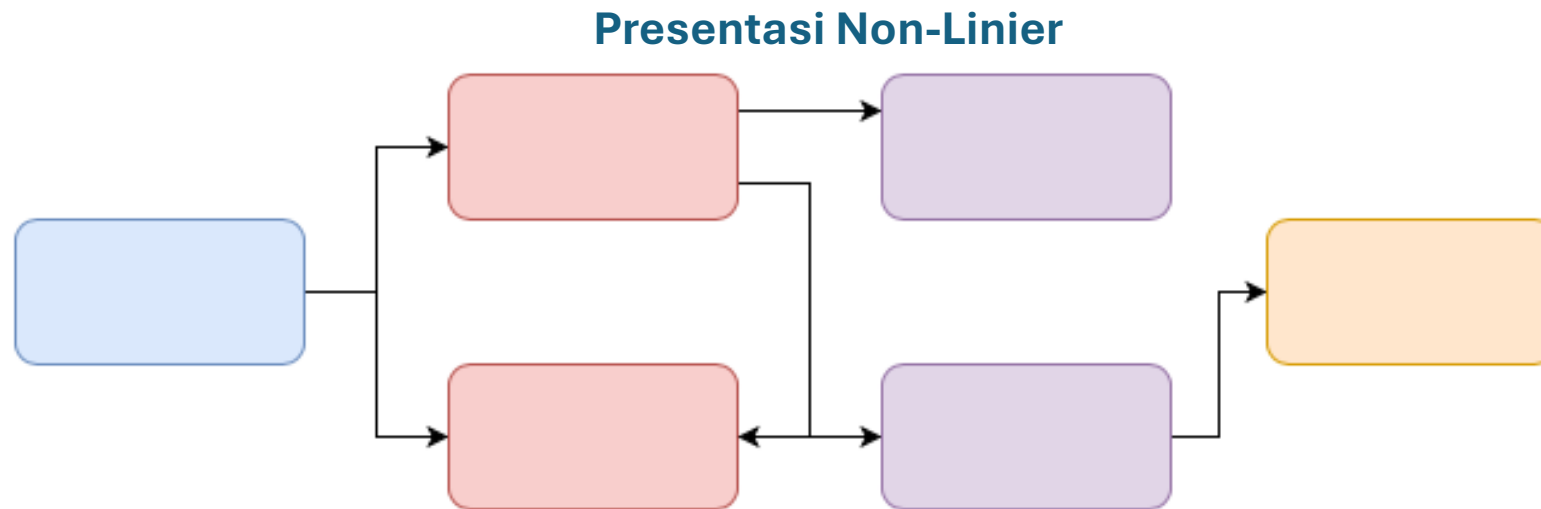
- Storyboard jenis hirarkis memungkinkan pengguna untuk melihat materi yang dipresentasikan secara mendalam untuk topik-topik tertentu.
- Informasi masih dipresentasikan dalam model linier, tetapi pengguna dapat memilih topik-topik tertentu yang ingin disampaikan, tidak hanya bergerak maju atau mundur seperti model linier.
- Ciri-cirinya memiliki menu indeks pada tampilan awal, mudah untuk dipahami. Model hirarkis ini cukup umum digunakan orang.

Presentasi Hirarkis



Non-Linier

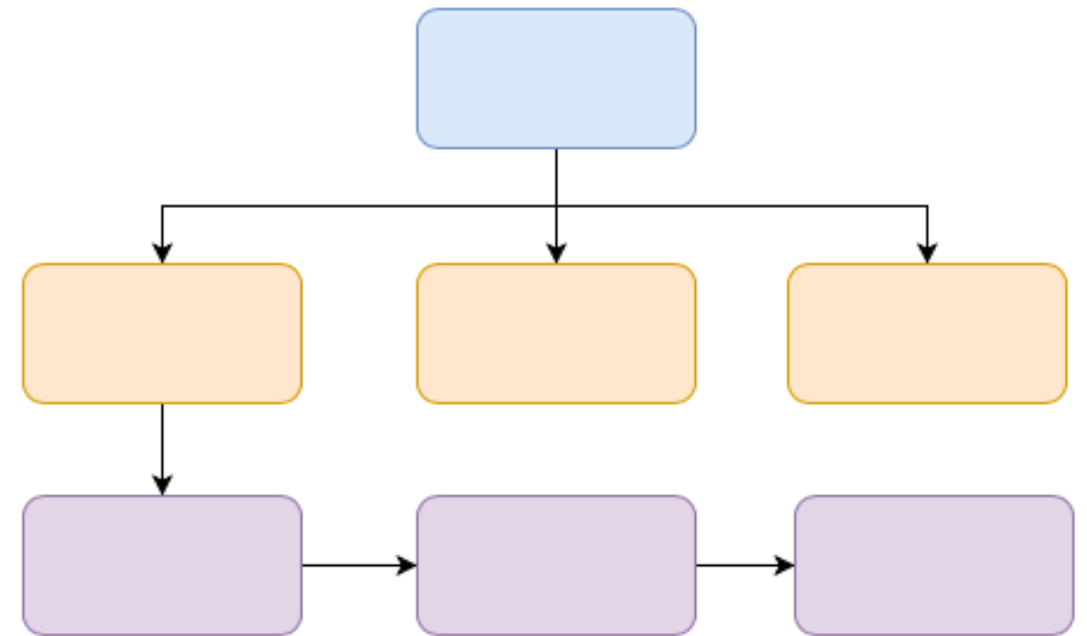
- Non-linier Storyboard jenis ini memungkinkan pengguna untuk bergerak bebas di antara materi-materi selama presentasi.
- Kebanyakan presentasi yang menggunakan model ini biasanya memiliki sifat yang interaktif, misalnya menyajikan permainan- permainan.
- Ciri-cirinya adalah bersifat sangat fleksibel.



Kombinasi

- Kombinasi atau sering juga disebut komposit ini, berbentuk gabungan dari bagian-bagian model linier, hirarkis, dan juga non-linier.
- Contoh sederhana yaitu presentasi yang menggunakan model linier untuk topik pengenalan, model hirarkis untuk memilih topik-topik utama yang ingin disampaikan, dan terakhir yaitu model non-linier untuk menjelaskan topik utama yang dipilih secara terperinci.

Presentasi Kombinasi



Alasan penggunaan system multimedia

- Memberikan Kemudahan penggunaan
- Interface Intuitif
- Immersive Pengalaman
- Self-paced Interaksi dan Retensi Lebih Baik
- Pemahaman konten yang lebih baik
- Biaya lebih Efektif
- Lebih menyenangkan = lebih efisien

Penggunaan Multimedia

- Industri kreatif
- Umum
- Hiburan dan seni rupa
- Pendidikan
- Jurnalisme
- Teknik
- Industri
- Matematika dan penelitian ilmiah
- Kedokteran
- dll

Reference:

1. Tay Vaughan, 2006. **Multimedia: Making It Work**, Edisi 6, Mc-Graw Hill Company.
2. Khalid Sayo “**Communication and Computing for Distributed Multimedia System**” Artech House Inc, MA, USA.
3. Guo Jun Lu, **Communication and Computing For Distributed Multimedia Systems**.



THANK YOU ▶▶

<http://chalifa.id>

chalifa@itenas.ac.id