

MULTIMEDIA

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (Hofstetter 2001). Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia Game.

Multimedia juga dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda dalam menyampaikan informasi berbentuk text, audio, grafik, animasi, dan video.

Definisi Multimedia menurut beberapa ahli:

1. Rosch, 1996 : Multimedia adalah Kombinasi dari komputer dan video
2. McComick, 1996 : Multimedia adalah Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks
3. Turban dan kawan-kawan, 2002 : Multimedia adalah Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar
4. Robin dan Linda, 2001 : Multimedia adalah Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video
5. Steinmetz (1995, p2) : Multimedia adalah gabungan dari seminimalnya sebuah media diskrit dan sebuah media kontinu. Media diskrit adalah sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung dari kondisi waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yang dimaksud dengan media kontinu adalah sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video.
6. Vaughan (2004, p1) : Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital.

A. Kategori Multimedia

Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu Multimedia Content Production dan Multimedia Communication. *Multimedia Content Production* adalah penggunaan beberapa media (teks, audio, graphics, animation, video dan interactivity) yang berbeda dalam menyampaikan suatu informasi atau menghasilkan produk multimedia seperti video, audio, musik, film, game, entertainment, dll. Bisa juga dikatakan sebagai penggunaan beberapa teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (teks, audio, graphics, animation, video, dan interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

- Media teks/tulisan
- Media audio/suara
- Media video
- Media animasi
- Media gambar
- Media Interaktif
- Media spesial effect

Multimedia Communication adalah penggunaan media (massa), seperti televisi, radio, media cetak dan internet untuk mempublikasikan / menyiarkan / mengkomunikasikan material periklanan, publikasi, entertainment, berita, pendidikan, dll. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

- a) TV
- b) Radio
- c) Film
- d) Media Cetak
- e) Musik
- f) Game
- g) Entertainment
- h) Tutorial
- i) Internet

Dengan penggunaan multimedia, penyampaian informasi akan menjadi lebih menarik dan mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi tersebut. Seperti yang disebutkan dalam laporan hasil penelitian yang dikeluarkan oleh *Computer Technology Research* (Hofstetter, p4) bahwa seseorang hanya akan mendapatkan 20% dari apa yang mereka lihat dan 30% dari yang mereka dengar. Sedangkan melalui multimedia akan mendapatkan 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, sampai 80% dari apa yang mereka lihat, dengar dan berinteraksi dengan pada waktu yang sama.

B. Elemen Multimedia

Seperti telah dikatakan dalam bagian 1, bahwa multimedia adalah **penggabungan dari dua atau lebih unsur (elemen) media yang terdiri visual / video, suara / audio dan gerak / animasi serta navigasi, secara terintegrasi.** Menurut Hofstetter (2001, p16) komponen multimedia terbagi atas lima jenis yaitu:

1. Teks

Merupakan elemen multimedia yang menjadi dasar utama dalam menyampaikan informasi, karena teks adalah jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil. Biasanya dihasilkan oleh program pengolah kata dan merupakan informasi yang utama pada sebagian besar multimedia. Teks memegang peranan dasar dalam menyusun dokumen, karena hampir seluruh aplikasi multimedia menggunakan teks sebagai alat presentasi informasi yang paling sesuai untuk mendeskripsikan suatu nama, definisi atau aturan.

2. Gambar

Adanya gambar dalam multimedia, penyampaian informasi akan menjadi semakin efektif dan bermanfaat, terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Gambar dapat dibagi menjadi tiga kategori :

1. Gambar dari dunia nyata : lukisan, scanning foto
2. Gambar dari dunia maya : dibuat dengan program editor
3. Gambar gabungan dunia nyata dan dunia maya

3. Suara (Audio)

Multimedia tidak akan lengkap jika tanpa suara. Suara terbagi menjadi tiga katagori :

1. Ucapan (*speech*) : suara orang berbicara
2. Musik (*music*) : suara yang dihasilkan oleh alat music
3. Efek suara (*sound effect*) : suara yang dibuat untuk menciptakan kesan atau kejadian, seperti suara tembakan, halilintar, gelas pecah, dll.

4. Video

Merupakan gabungan elemen multimedia yang lengkap karena menggabungkan semua elemen multimedia yang ada untuk menyajikan informasi video menggunakan system animasi yang diambil melalui suatu kamera video dan disimpan dalam bentuk file dan format tertentu.

5. Animasi

Animasi mengacu pada gambar-gambar yang bergerak. Animasi dapat dihasilkan dengan menayangkan *frame-frame* (bingkai-bingkai) gambar secara cepat untuk menghasilkan efek pergerakan. Animasi dapat dibagi ke dalam dua katagori :

1. Animasi buatan. Animasi yang dihasilkan oleh manusia melalui bantuan program komputer.
2. Animasi video. Animasi yang dihasilkan melalui rekaman dari kamera video dan kejadian yang sesungguhnya.

C. Aplikasi Multimedia

Beberapa aplikasi multimedia yang kini banyak digunakan yaitu :

1. Bisnis

Aplikasi multimedia untuk keperluan bisnis dimana informasi yang disajikan akan terlihat lebih menarik dan interaktif, misalnya dalam presentasi. Bentuk

lain dari aplikasi bisnis yaitu *e-commerce*, *point of sales* serta kios multimedia umum.

2. Pendidikan

Penggunaan aplikasi multimedia dalam menyampaikan teori dan praktek agar lebih mudah dan jelas sehingga topik pendidikan menjadi lebih menarik dan interaktif. Banyak pengajaran yang menggunakan multimedia dengan menggunakan gambar, suara, animasi dan video/film, seperti :

1. Perangkat ajar bahasa
2. Perangkat ajar berhitung untuk anak-anak
3. Alat peraga biologi
4. Kedokteran
5. Seni rupa & desain
6. Dll.

3. Sumber ensiklopedia

Dengan multimedia dapat dibuat suatu ensiklopedia dalam bentuk CD atau DVD. Ensiklopedia ini menyediakan suatu pencarian, sehingga mudah menemukan informasi yang diinginkan.

4. Kedokteran dan pengobatan

Multimedia dapat menciptakan suatu paket informasi kedokteran, seperti anatomi tubuh manusia. Juga dapat digunakan dalam hal pelatihan kedokteran, seperti latihan pembedahan.

5. Entertainment

Penggunaan aplikasi multimedia untuk bidang entertainment merupakan bidang yang cukup banyak menggunakan multimedia untuk menciptakan suatu dimensi baru dan terus berkembang untuk memenuhi kepuasan manusia, seperti *computer games*, film animasi dan *virtual reality*

DAFTAR PUSTAKA

1. <http://ap304.wordpress.com/2009/05/17/multimedia-2/>. Diakses pada 20 April 2014.
2. http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html. Diakses pada 20 April 2014.