

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

1. Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alphone, 2005/2006).

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 teks, audio, grafik, animasi, dan video. Berikut adalah 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. Jenis Multimedia

Dalam perkembangannya, multimedia dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan teknik pengoprasianya. Hal tersebut dijelaskan dalam sebuah buku yang berjudul Multimedia Digital (Iwan Binanto.2010:3) membagi jenis multimedia menjadi 3 yaitu:

1. Multimedia Interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

2. Multimedia Hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan atau link yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3. Multimedia linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

b. Penggunaan Multimedia

Dalam buku Multimedia Digital juga dijelaskan bahwa multimedia dapat digunakan dalam banyak bidang. Multimedia dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan. Hal ini terjadi karena kekayaan elemen-elemen dan kemudahannya digunakan dalam banyak konten yang bervariasi. Beberapa bidang yang menggunakan multimedia adalah sebagai berikut :

1. Bisnis

Aplikasi multimedia untuk bisnis meliputi presentasi, pemasaran, periklanan, demo produk, katalog, komunikasi, di jaringan, dan pelatihan. Penggunaan multimedia akan membuat kelancaran dan kemudahan transaksi bisnis.

2. Sekolah

Multimedia sebenarnya lebih dibutuhkan di sekolah karena multimedia dapat membuat media pembelajaran lebih lengkap dan menarik. Multimedia dapat menjadi alat pengajaran elektronik yang dapat membantu pengajar.

3. Rumah

Multimedia dapat dimanfaatkan sebagai teman atau hiburan di rumah, misalnya game.

4. Tempat Umum

Saat ini sudah banyak tempat-tempat umum yang memasang “kiosk”, yaitu produk multimedia yang berfungsi sebagai pemberi informasi mengenai tempat yang sedang dikunjungi, kuliner, dan sebagainya.

5. Virtual Reality (VR)

Bidang ini biasanya menggunakan alat-alat khusus, misalnya kacamata, helm, sarung tangan, dan antarmuka pengguna yang tidak lazim, dan berusaha menempatkan penggunaanya “di dalam” pengalaman yang nyata.

c. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya. Pengertian Multimedia Interaktif menurut beberapa ahli dijelaskan sebagai berikut :

1. Menurut Robin dan Linda (seperti dikutip Benardo, 2011) Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.
2. Menurut Hofstetter (seperti dikutip Benardo, 2011) Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

d. Jenis Multimedia Interaktif

Menurut Suyanto (seperti dikutip Benardo, 2011) jenis multimedia interaktif terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. **Multimedia Interaktif Online** Multimedia interaktif online adalah media interaktif yang cara penyampaiannya melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya situs Web, *Yahoo Messengers*, dan lain sebagainya. Jenis media ini termasuk media lini atas, yang komunitas sarannya luas, dan mencakup masyarakat luas.
2. **Multimedia Interaktif Offline** Multimedia interaktif offline adalah media interaktif yang cara penyampainnya tidak melalui jalur/kawat/saluran/ jaringan. Contohnya : CD interaktif. Media ini termasuk media lini bawah karena sarannya, tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat pada daerah tertentu saja.

e. Fungsi Multimedia Interaktif

Dalam sebuah presentasi yang ditulis oleh Yanuar Rahman menyimpulkan beberapa fungsi dari multimedia interaktif adalah sebagai berikut :

1. Komunikasi antar bisnis : manajemen, absensi, keuangan.
2. Komunikasi bisnis dan konsumen : *e-commerce*.
3. Komunikasi antar konsumen : jejaring sosial.
4. E-Learning : training, alat bantu pengajaran.
5. Hiburan : games.
6. Komunikasi pemerintah : informasi publik, layanan masyarakat.
7. Komunikasi kebudayaan : informasi museum dan galeri.
8. Dan sebagainya.

2. Desain

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan, baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk benda nyata.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya dengan sumber data yang didapatkan dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, proses (secara umum) juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah "perancangan proses". Salah satu contoh dari perancangan proses adalah perancangan proses dalam industri kimia.

a. Definisi

Desain secara etimologi, istilah Desain berasal "dari tadi" beberapa serapan bahasa, yaitu kata "designo" (Itali) yang secara gramatikal berarti gambar dan bermakna:

1. to make preliminary sketches of
2. to plan and carry out experiment"
3. to form in the mind

dan kata "designare" (Latin) yang bermakna

a plan, scheme, a project

b. Pengertian awal

Penggunaan istilah design atau desain bermula dari gambar teknik arsitektur (gambar potong untuk bangunan) serta di awal perkembangan, istilah desain awalnya masih berbaur dengan seni dan kriya. Di mana, pada dasarnya seni adalah suatu pola pikir untuk membentuk ekspresi murni yang cenderung fokus pada nilai estetis dan pemaknaan secara privasi. Sedangkan desain memiliki pengertian sebagai suatu pemikiran baru atas fundamental seni dengan tidak hanya menitik-beratkan pada nilai estetis, namun juga aspek fungsi dan latar industri secara massa, yang memang pada realitanya pengertian desain tidak hanya digunakan dalam dunia seni rupa saja, namun juga dalam bidang teknologi, rekayasa, dll.

c. Prinsip-Prinsip Desain

Secara garis besar, ada tujuh prinsip di dalam dunia desain yaitu:

1. Keseimbangan
2. Kesatuan
3. Perbandingan
4. Urutan
5. Irama
6. Skala
7. Fokus

d. Metode Desain

Metode desain adalah suatu cara yang dilakukan oleh desainer untuk menghasilkan suatu karya desain. Beberapa metode yang umum digunakan, antara lain:

- a. **Explosing** yaitu mencari inspirasi dengan berpikir secara kritis untuk menghasilkan suatu desain yang belum pernah diciptakan.
- b. **Redefining** yaitu mengolah kembali suatu desain agar menjadi bentuk yang berbeda dan lebih baik.
- c. **Managing** yaitu menciptakan desain secara berkelanjutan dan terus-menerus.
- d. **Phototyping** yaitu memperbaiki dan atau memodifikasi desain warisan nenek moyang.
- e. **Trendspotting** yaitu membuat suatu desain berdasarkan tren yang sedang berkembang.

3. TIPOGRAFI

Tipografi adalah perpaduan antara seni & teknik untuk mengatur tulisan sehingga membuat makna tulisan tersebut tersampaikan dengan baik secara visual. Typography merupakan unsur pelengkap dalam mendesain yang harus diperhatikan. Contohnya jika salah memilih jenis font, ukuran font, perataan tulisan, maka akan membuat desain anda terasa hambar, ditertawakan, kurang enak dibaca, bahkan di olok-olok pembaca karena tulisan yang acak-acakan.

Pengolahan tipografi tidak hanya terbatas lewat pemilihan jenis font, ukuran font, kerning, leading, dekorasi & sebagainya, tetapi juga pada kesesuaian antara tema & kesan yang ingin ditunjukkan. Banyak video yang begitu tidak paham & tidak memperdulikan typography dalam desain video. Alhasil karya desain mereka terkesan hambar karena tidak ada perpaduan typography bahkan isi artikel susah untuk dibaca.

4. FOTOGRAFI

Fotografi merupakan sebuah karya seni, kata fotografi berasal dari kata Yunani yakni "photo" yang berarti cahaya dan "graphiein" yang berarti menggambar (Edi, 2008:5). Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, fotografi merupakan seni dan proses penghasilan gambar melalui cahaya pada film. Artinya, fotografi adalah teknik melukis menggunakan cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat. Dalam fotografi, untuk menghasilkan intensitas cahaya yang tepat dalam menghasilkan gambar, digunakan bantuan alat ukur berupa lightmeter.

Foto *prewedding* adalah cuplikan masa-masa indah calon kedua pengantin sebelum memasuki jenjang pernikahan. Kelak, hasil karya dari foto-foto *prewedding*

ini akan bermakna sekali untuk kedua calon pasangan. Dimana hasil karya foto *prewedding* ini akan menjadi kisah masa lalu yang indah untuk diceritakan kepada anak dan cucu. Hasil karya foto *prewedding* juga bisa menjadi obat penawar ketika sebuah rumah tangga memasuki saat yang suram dan getir. Dengan melihat hasil karya foto-foto masa lampau yang penuh kebahagiaan, kekuatan terhadap komitmen yang telah dibuat sebelumnya bisa menyala dan kembali “hidup”.

Hasil karya foto *prewedding* di luar ruangan mampu memberikan pemandangan, lokasi yang bervariasi, lebih rileks dan lebih natural. Foto di luar ruangan bisa dilakukan di pantai, di gunung, di sawah, pasar tradisional, halte, jembatan penyebrangan, taman kota, SPBU dan area publik lainnya. Jika fotografer mengambil tema di luar ruangan maka fotografer harus menggunakan lampu pencahayaan portabel, gunakan *concealer* di bawah mata, dan gunakan *foundation* yang sesuai. Dibandingkan dengan fotografi di dalam ruangan, tentunya fotografi di luar ruangan memiliki keunggulan tersendiri. Meskipun sang fotografer dalam fotografi di dalam ruangan dapat mengatur sendiri sumber dan arah cahaya lampu kilat (blitz), hasil karya fotonya tidak bisa menyamai hasil karya fotografi di luar ruangan.

5. VIDEO

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) ; dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Azhar Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa *video* merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.