

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia

Multimedia terdiri dari dua kata yaitu *Multi* dan *Media*. Multi yang berarti banyak dan media yang berarti alat atau prasarana pendukung. Di lingkungan sekitar kita pasti menjumpai Multimedia. Mulai dari sesuatu yang dapat kita lihat, kita dengar dan yang kita rasakan. Di skala perusahaan industri atau perusahaan, penggunaan multimedia sangat erat digunakan untuk pembuatan animasi, grafis, video maupun interaktif. Multimedia juga dapat diartikan 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 (<http://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia>).

Beberapa contoh multimedia yang sering kita jumpai antara lain adalah filem, video dokumenter, company profil, iklan televise, interaktif dan lain sebagainya. Untuk membuat dan mengaplikasikan multimedia kita beberapa alat yang kita butuhkan, baik itu berupa software maupun hardware.

Hardware yang digunakan dalam pembuatan dan mengaplikasikan sebuah multimedia adalah tentunya berupa seperangkat komputer dan beberapa peralatan pendukung lainnya.

Software yang sering digunakan untuk membuat multimedia adalah sebagai berikut :

- Adobe Photoshop adalah digunakan untuk membuat dan pewarnaan pada tampilan layout yang berupa gambar dua dimensi.
- Corel Draw adalah salah satu soft ware yang di gunakan juga untuk membuat dan mewarnai berupa gambar vector.
- Adobe Premiere adalah digunakan untuk menggabungkan hasil capture dari sebuah live shoot yang kita lakukan dan juga juga untuk meberikan efek-efek berupa suara dan gambar.

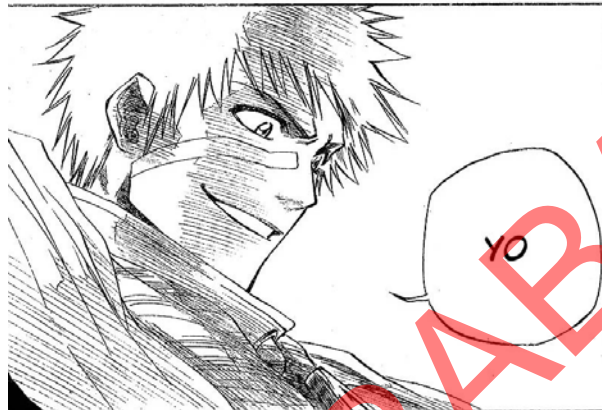
3.2 Desain

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 obyek nyata (<http://id.wikipedia.org/wiki/Desain>).

3.3 Image

Image merupakan terjemahan dalam bahasa Inggris yang berarti gambar. Image merupakan suatu gambaran ilustrasi yang dapat berupa foto, tulisan, grafik dan lain-lain. Untuk memproduksi suatu image dapat dilakukan dengan menggunakan media alat bantu seperti peralatan cat, komputer maupun kamera potret. (<http://en.wikipedia.org/wiki/Image>).

Contoh image dapat di lihat seperti gambar di bawah ini



Gambar 3.1 Contoh gambar image

3.4 Interaktif

Definisi interaktif adalah sebuah halaman-halaman yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dengan adanya penjelasan-penjelasan tertentu atau yang telah ditetapkan. Dapat juga diartikan sebuah perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain tetapi masih dalam satu ruang lingkup yang telah dibuat/sengaja direncanakan tetapi interaktif juga dapat diartikan sebagai hubungan antara satu dengan yang lainnya. Fungsi dari interaktif adalah memberikan penjelasan atau mengarahkan bahwa dalam suatu halamn tersebut masih memiliki hubungan yang masih dalm satu ruang lingkup yang sama. (<http://en.wikipedia.org/wiki/Interaktif>).

3.5 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif dapat diartikan proses multimedia yang dapat berinteraksi dengan user (pengguna), di mana user dapat berpindah dari sebuah menu ke menu lainnya tanpa harus menunggu jalannya animasi pada halaman tersebut selesai (**Eko Prabowo, 2003:2**).

Keunggulan interaktif dari media lainnya adalah selain sedikit mengurangi biaya untuk produksi, interaktif lebih mudah dalam pembuatannya pengguna juga dapat langsung mengaplikasikan saendiri untuk mengunjungi halaman-halaman yang ada.

3.6 Company Profile Interaktif

Company profile dapat diartikan sebagai identitas perusahaan. Jika dikemas menjadi interaktif, maka nama tersebut berubah menjadi company profile interaktif. Dengan adanya company profile interaktif maka perusahaan tersebut dapat dengan mudah memvisualkan identitas perusahaannya dalam bentuk interaktif yang dapat berupa halaman-halaman yang saling berhubungan (link) dengan adanya penjelasan-penjelasan tambahan. Company profile interaktif dapat menjelaskan data-data yang sudah ada sebelumnya maupun yang terbaru sehingga menjadi data yang telah terstruktur dan lengkap (**Roy Suryo, 2006**).

Company profil inetraktif memiliki keunggulan di bandingkan dengan medis yang lainnya. Company profil inetraktif menekan biaaya untuk produksi cetak di bandingkan dengan media koran, sedangkan untuk pembuatan video kita banyak mengeluarkan biaaya untuk shooting dan untuk pembuatan sebuah web kita harus

mengeluarkan biaya untuk upload ke dalam internet. Maka company profile interaktif sangat efektif dan mudah untuk digunakan.

3.7 Kesesuaian dan Arti Warna

Pemilihan Warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respon dari pengunjung/pemikam. Warna adalah hal yang pertama dilihat oleh seorang pengunjung/pemikam (terutama warna background), dan anda bisa membuat desain produk multimedia anda untuk menampilkan warna dulu sementara content yang lain (text dan image) masih dalam proses. Cara ini akan membuat kesan atau mood untuk seluruh desain produk multimedia itu. (<http://toekangweb.or.id/07-tips-bentukwarna1.html>).

Nilai-nilai psikologis warna

Merah.....

Hijau.....

3.8 Cara Pembuatan Interaktif (Hardware dan OS)

Untuk pembuatan Interactive, gunakan langkah sebagai berikut :

1. Hardware

Pastikan sistem komputer anda sesuai dengan spesifikasi rekomendasi seperti dibawah ini :

- o Prosesor : Pentium 2 (minimum) / 200 Mhz.
- o Memori : 128 Mb.
- o VGA : 32 Mb.

- Hardisk : 100 Mb (minimum).
- Sound Card
- CD-Rom Drive.
- Keyboard.
- Mouse.
- Monitor dengan display setting 640x480 dengan kemampuan hingga 32-bit color.
- Speaker
- Operating System : Windows 98, 2000, XP untuk PC.

2. Software

Gunakanlah Software pendukung lainya untuk mempermudah dan memperindah pembuatan layout interaktif misalnya Adobe Photoshop CS, CorelDraw 12, dan software pendukung lainnya. **(Eko Prabowo, 2003:2)**

3. Proses

Proses pembuatan dalam sebuah interaktif adalah sebagai berikut :

- a. Pastikan komputer dalam keadaan menyala dan siap untuk digunakan.
- b. Gunakan program sesuai dengan yang di inginkan contohnya Adobe Photoshop CS, CorelDraw 12, software pendukung lainnya untuk pembuatan dan pewarnaan pada layot dan pembuatan tampilan menu-menu tombol yang di inginkan.
- c. Simpan dengan jenis file yang di inginkan, contohnya JPEG, GIF, PNG, TARGA dan lain sebagainya.

- d. Buka program baru untuk membuat tampilan interaktif, contoh Makromedia Flash.
- e. Pada Makromedia Flash kita dapat menghubungkan halaman satu dengan yang lain sesuai dengan yang kita inginkan.
- f. Simpan dengan format file SWF untuk dapat melihat hasil dari pekerjaan.
- g. Simpan hasil yang sudah jadi kedalam CD untuk dapat di nikmati bersama.

STIKOM SURABAYA