

E-LEARNING

MULTIMEDIA COMMUNICATION

Achmad Oddy Widyantoro, M.Sn | Fikomm UMBY

DEFINISI

KOMUNIKASI

Komunikasi (*communication*) adalah sebuah proses sistemis dimana orang berinteraksi dengan dan melalui simbol untuk menciptakan dan menafsirkan makna.

Fitur penting pertama dari definisi ini adalah **proses**. Komunikasi proses, yang artinya sedang berlangsung dan selalu bergerak, bergerak semakin maju dan berubah secara terus menerus.

Komunikasi juga **sistemis**, yang berarti bahwa itu terjadi dalam suatu sistem pada bagian yang saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain.

(Julia T. Wood)

DEFINISI

MULTIMEDIA

//Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCornick, 1996).

//Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002).

-

Definisi lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hofstetter (2001), multimedia 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, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

DEFINISI

MULTIMEDIA

Dari definisi sebelumnya tersebut, terkandung empat komponen penting multimedia.

Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita.

Kedua, harus ada link yang menghubungkan kita dengan konfirmasi.

Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajahi jaringan informasi yang saling terhubung.

Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

DEFINISI

MULTIMEDIA

Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Jika tidak ada link yang menghadirkan sebuah struktur dan dimensi, maka namanya rak buku, bukan multimedia. Kalau tidak alat navigasi yang memungkinkan kita memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga jika kita tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka namanya televisi, bukan multimedia. Dari beberapa definisi diatas, maka multimedia ada yang online (internet) dan multimedia ada yang offline (tradisional).

KATEGORI MULTIMEDIA

Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu **Multimedia Content Production (MCP)** dan **Multimedia Content Communication (MCC)**.

KATEGORI MULTIMEDIA

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 video	Media gambar
Media audio	Media animasi	Media interaktif
	Media Special effect	

KATEGORI MULTIMEDIA

Multimedia Content 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 :

TV	Film	Musik	Tutorial
Radio	Media Cetak	Game	Internet

KARAKTERISTIK MULTIMEDIA

Terdapat empat karakteristik dasar sistem multimedia :

Multimedia merupakan sistem yang dikontrol oleh komputer

Multimedia merupakan sebuah sistem yang terintegrasi

Sebagai informasi yang direpresentasikan secara digital

Antarmuka pada media tampilan akhir biasanya bersifat interaktif

DEFINISI KOMUNIKASI MULTIMEDIA

Sebuah **proses interaksi penyampaian pesan dan penafsiran makna** dengan menggunakan kombinasi **tiga elemen media (suara, gambar dan teks)**. Proses tersebut dimanipulasi secara **digital** sehingga dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara **interaktif** dengan komputer, perangkat elektronik dan atau media elektronik lainnya.

PENTINGNYA MULTIMEDIA

Multimedia itu penting karena merupakan salah satu alat untuk bersaing dan penyampai pesan di segala hal pada era global abad 21 ini. Disamping itu, multimedia kini menjadi ketrampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca (pesan/informasi).

Sesungguhnya multimedia mengubah hakikat membaca itu sendiri. Multimedia menjadikan kegiatan membaca atau penangkapan pesan itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam sebuah bentuk multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan untuk memperluas cakupan teks dalam proses pemeriksaan suatu topik tertentu.

Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video serta interaksi.

“

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

”

MULTIMEDIA

MENGUBAH WAJAH DUNIA

Multimedia tengah mendefinisikan ulang sistem komunikasi sebagai bagian yang nyata dari infrastruktur masyarakat. Multimedia memudahkan perusahaan melakukan merger dan aliansi, berkantor dari rumah, home shopping, bisnis dan iklan, proses belajar-mengajar, serta rekayasa ulang perusahaan, hingga multimedia sebagai alat pasar massa.

MULTIMEDIA

MENGUBAH WAJAH DUNIA



budaya baru dalam berbelanja: online shopping

MULTIMEDIA

MENGUBAH WAJAH DUNIA



teleconference

MULTIMEDIA

MENGUBAH WAJAH DUNIA



Media Pembelajaran Interaktif

Achmad Oddy Widyantoro, M.Sn

MULTIMEDIA

MENGUBAH WAJAH DUNIA

Uploads



NASGOR MAFIA LEVEL MEMATIKAN #02

703,142 views • 3 days ago



MENGGILA DI BANDUNG #01

1,001,483 views • 1 week ago



MENGGILA DI KONSER G-DRAGON ACT3MOTTE JAKARTA

909,674 views • 2 weeks ago



MUKBANG MASAKAN MANADO

836,012 views • 3 weeks ago

Popular uploads



EXTREME HOT - AYAM GEPUK LEVEL 200

3,712,258 views • 10 months ago



KOREAN STREET FOOD #03

3,682,845 views • 4 months ago



SAMYANG ORIGINAL & CHEESE

3,392,625 views • 7 months ago



[REKOR] SEBLAK FAVORIT LEVEL 5

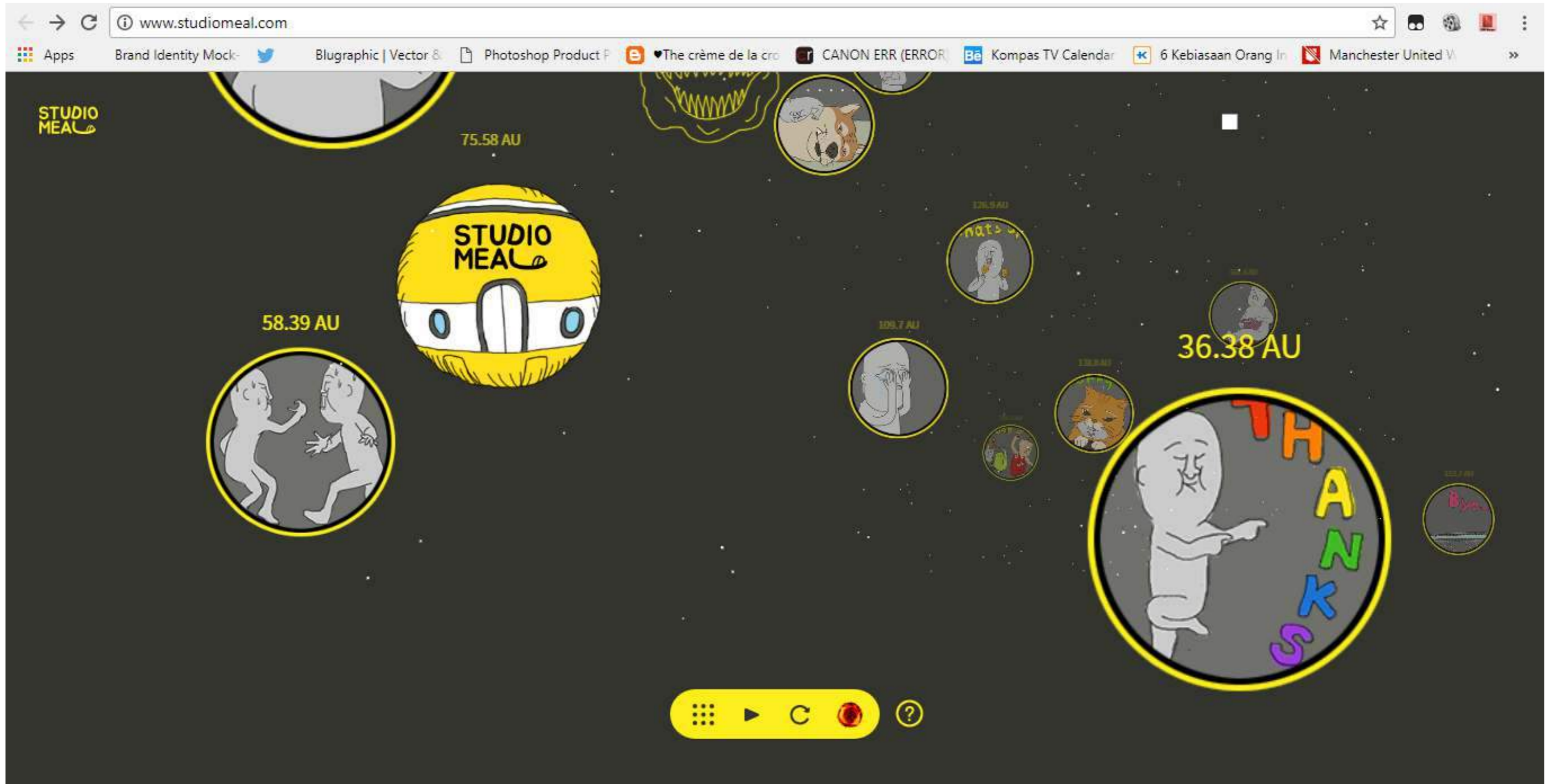
3,255,670 views • 11 months ago



Vlog

MULTIMEDIA

MENGUBAH WAJAH DUNIA



Website interaktif

MULTIMEDIA

MENGUBAH WAJAH DUNIA



Virtual Reality

MULTIMEDIA

MENGUBAH WAJAH DUNIA

Komunikasi Multimedia juga erat hubungannya dengan '**internet**', hal inilah yang memungkinkan komunikasi tersebut dapat terlaksana melalui bantuan teknologi, sehingga hambatan komunikasi mengenai jarak, ruang dan waktu dapat dihilangkan. Melalui teknologi di bidang komunikasi ini juga, jaringan komputer yang memiliki internet berfungsi sebagai 'media komunikasi'.

Seiring dengan perkembangan internet, manfaatnya pun melebar dimana internet tidak hanya sebagai media berbagi dan media komunikasi, tetapi sebagai media bersosial seperti facebook, media bisnis (ecommerce) dan media hiburan (entertainment seperti audio dan video streaming, game online, dsb)

Internet adalah hasil konvergensi teknologi informasi, teknologi komputer dan teknologi komunikasi yang paling berkembang pesat dan sangat berperan dalam komunikasi global, dimana masyarakat dapat mengakses berbagai informasi dari belahan dunia manapun secara terus menerus non stop dalam 24 jam.

MULTIMEDIA LINEAR

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Pemakai hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

Ciri-ciri dari multimedia linear :

1. Sederhana
2. Bersifat logical
3. Ideal untuk produk yang kecil

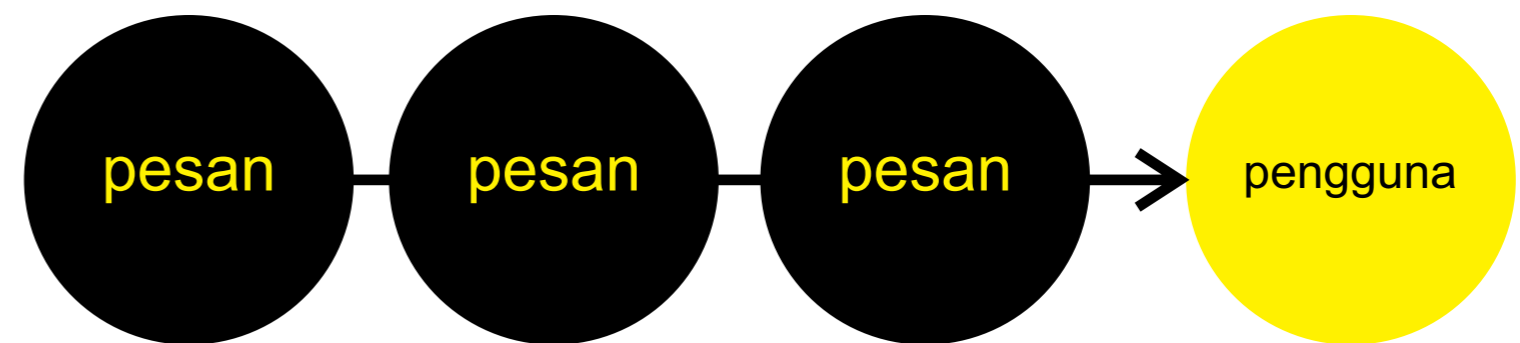


Diagram Multimedia Linear

MULTIMEDIA INTERAKTIF

Multimedia interaktif terbagi menjadi dua, yaitu :

1. **Hierarchical**, pemakai memiliki pilihan, tetapi topik-topik dapat dibagi menjadi subtopik yang lebih spesifik.

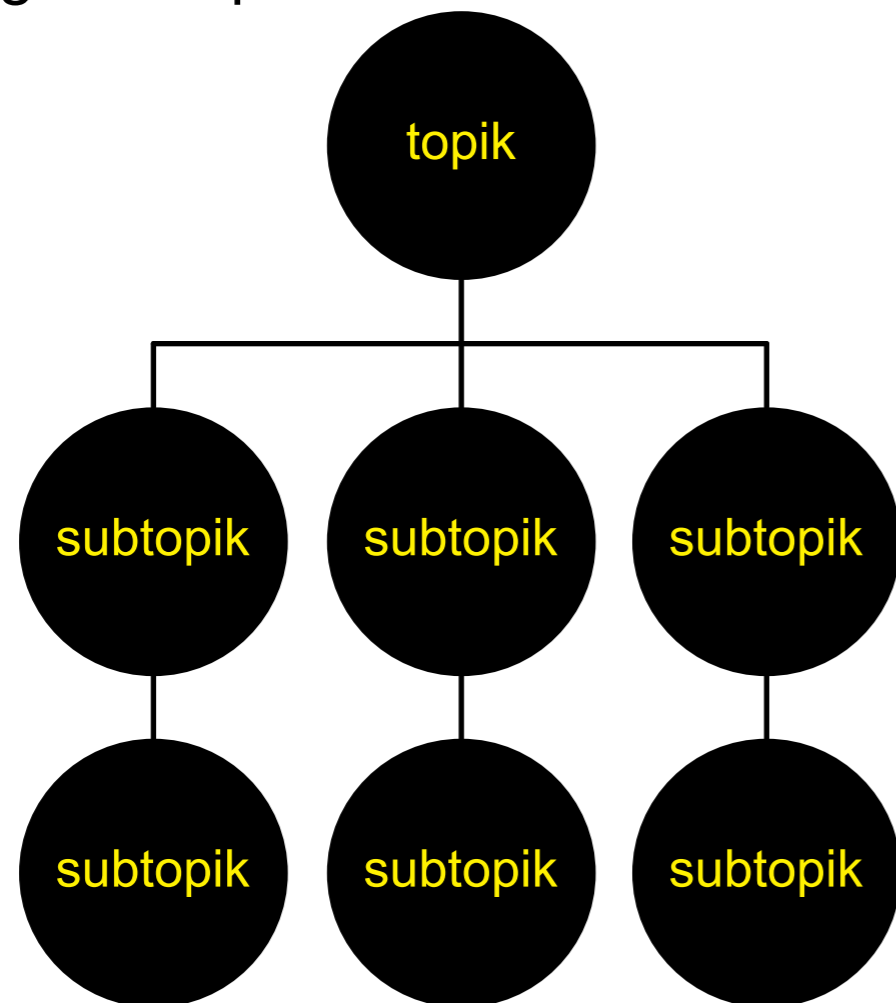


Diagram Multimedia interaktif hierarchycal

2. **Non-linear**, memungkinkan pemakai untuk bebas bergerak untuk melihat isi materi dengan cara berinteraksi. Tidak ada hierarchy yan dipaksakan, pemakai dapat bergerak bebas ke materi manapun.

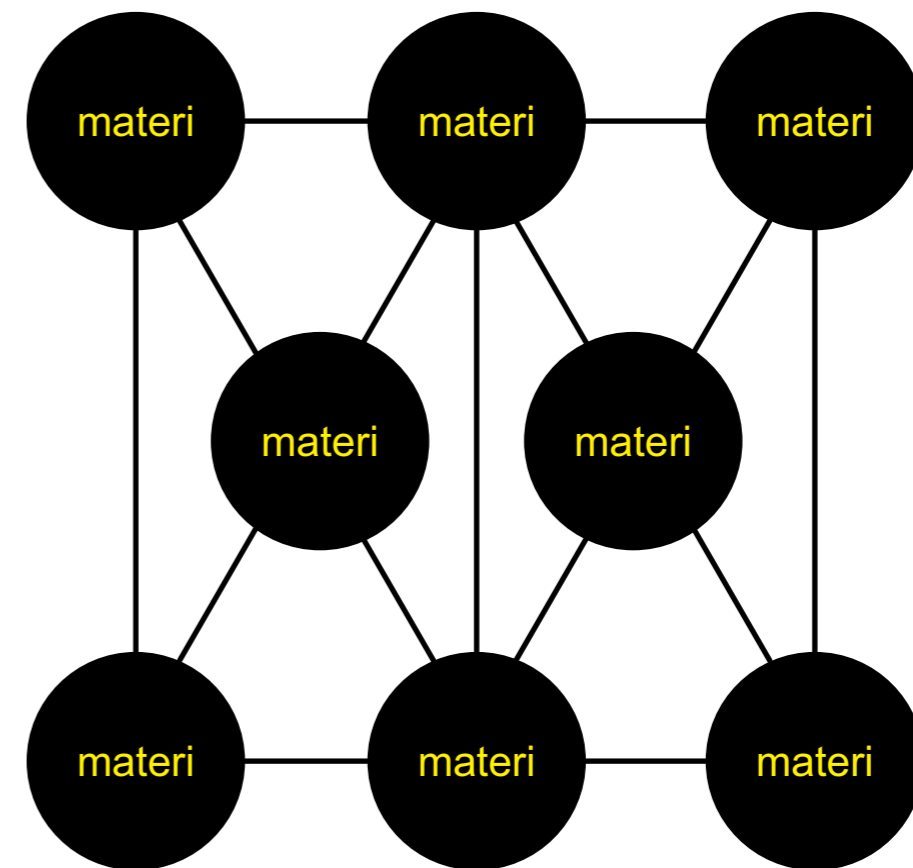


Diagram Multimedia interaktif non-linear

MULTIMEDIA ONLINE

Untuk mempertajam pemahaman tentang bentuk multimedia yang ada di jejaring dunia maya (online), coba carilah 1 contoh VLOG (video blog) populer yang ada di youtube (dengan kategori topik: traveling, food, komedi, daily life, review produk, cinta.)* pilih salah 1 kategori saja.

**-
Buat satu laporan analisa yang berisi tentang:**

- 1. Judul tema/topik VLOG yang anda ulas**
- 2. Tampilan screenshot VLOG tsb**
- 3. Data teknis pendukung VLOG tersebut, mulai dari jumlah subscriber si vlogger, jumlah likes, jumlah komentar, dan cari serta tampilkan komentar terunik dari viewer VLOG tersebut.**
- 4. Deskripsikan hal yang menarik tentang VLOG tersebut menurut bahasa sederhana anda**
- 5. Ulas kelebihan dan kekurangan VLOG tersebut.**
- 6. Beri penilaian anda tentang respon-respon atau komentar para viewer.**
- 7. Cantumkan link video tersebut diakhir laporan.**

MULTIMEDIA ONLINE

FORMAT Pengerjaan Laporan:

1. Kerjakan secara **INDIVIDU** pada kertas ukuran A4.
2. Minimal ulasan 3 halaman.
3. Ukuran font isi 12pt.
4. Komplit dengan halaman depan (cover) (judul topik, nama mata kuliah, dosen pengampu, logo UMBY, nama & nim mahasiswa, Nama Fakultas, universitas dan tahun.
5. Beri hiasan/desain pada halaman cover secara menarik. (ada point tambahan)
6. Laporan/hasil ulasan dicetak dan dijilid dengan rapi (hardcopy)
7. Dikumpulkan paling lambat tanggal 2 Oktober 2017 di TU prodi Fikomm.



Contoh format desain cover

SELAMAT MENGERJAKAN!



E-LEARNING
**MULTIMEDIA
COMMUNICATION**