

Definisi Multimedia

- Multimedia
 - **Multi [latin noun]** : banyak; bermacam-macam
 - **Medium [latin]** : **sesuatu yang dipakai untuk** menyampaikan atau membawa sesuatu
 - Medium [American Heritage Electronic Dictionary, 1991]** : alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi
- Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video.

Definisi Multimedia

Beberapa definisi menurut beberapa ahli:

1. Kombinasi dari komputer dan video (*Rosch, 1996*)
2. Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks (*McComick, 1996*)
3. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (*Turban dan kawan-kawan, 2002*)

Definisi Multimedia

4. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (*Robin dan Linda, 2001*)
5. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter 2001 adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Definisi Multimedia

- Sedangkan menurut *wikipedia.org*: Multimedia is the use of several different media to convey information (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity). Multimedia also refers to computer data storage devices, especially those used to store multimedia content.

Definisi Komputer Multimedia

- Menurut *wikipedia.org*:
Komputer Multimedia adalah sebuah komputer yang dikonfigurasi sesuai dengan rekomendasi dan memiliki sebuah CD-ROM. Standarisasi komputer multimedia dilakukan oleh "Multimedia PC Marketing Council", sebuah kelompok kerja dari sebuah perusahaan yang dahulu bernama Software Publishers Association (sekarang bernama Software and Information Industry Association). Perusahaan ini merupakan gabungan dari Microsoft, Creative Labs, Dell, Gateway, dan Fujitsu.

Pemanfaatan Multimedia

Menurut riset Computer Technology Research (CTR):

1. Orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat
2. Orang mampu mengingat 30% dari yang didengar
3. Orang mampu mengingat 50% dari yang didengar dan dilihat
4. Orang mampu mengingat 30% dari yang didengar, dilihat, dan dilakukan.

Pemanfaatan Multimedia

- **Multimedia dalam bisnis**

1. Company Profile
2. Presentasi Bisnis
3. Simulasi atau demonstrasi produk



Pemanfaatan Multimedia

- **Multimedia dalam pendidikan**

1. Media pembelajaran
2. Simulasi keilmuan seperti menunjukkan benda kecil, planet, angin, hujan dll



Pemanfaatan Multimedia

- **Multimedia dalam entertainment**

1. Media hiburan:

- Game
- Film
- Animasi
- Mp3 Player
- Gambar



Pemanfaatan Multimedia

- **Multimedia dalam bidang kesehatan**

1. Simulasi anggota tubuh seperti otak, usus, paru-paru
2. Simulasi bakteri, virus, cara kerja penyakit
3. Media penyuluhan kesehatan



Pemanfaatan Multimedia

- **Multimedia dalam bidang keagamaan**

1. Ceramah agama di televisi dan radio
2. Quran digital dengan gambar dan suara
3. Doa dengan gambar dan suara
4. Simulasi sholat dan wudhu



Pemanfaatan Multimedia

Multimedia mampu:

1. **Mengubah tempat kerja.** Dengan adanya teleworking, para pekerja dapat melakukan pekerjaannya tidak harus dari kantor. Contoh software yang mendukung teleworking/telecommuting: Netmeeting!
2. **Mengubah cara belanja.** Homeshopping/teleshopping dapat dilakukan dengan menggunakan internet, kemudian barang datang dengan sendirinya.
3. **Mengubah cara bisnis.** Nokia membuat bisnis telepon seluler, banyak perusahaan menggunakan sistem jual beli online, bank menggunakan cara online-banking.

Pemanfaatan Multimedia

Multimedia mampu (lanjt):

4. **Mengubah cara memperoleh informasi. Orang-orang mulai** menggunakan internet dan berbagai software untuk mencari informasi. Misalnya: membaca koran online, detik.com, menggunakan software kesehatan, belajar gitar dari software dan masih banyak lagi.
5. **Mengubah cara belajar. Sekolah mulai menggunakan komputer** multimedia, belajar online, menggunakan e-book.
6. **Internet Multimedia juga mulai bersaing dengan televisi dan radio.**

Klasifikasi Media

Media (berdasar ISO93a) dapat diklasifikan menjadi beberapa kriteria :

1. Perception Medium

- Perception media membantu manusia untuk merasakan lingkungannya
- Bagaimana manusia menerima informasi pada lingkungan komputer?" → Persepsi informasi melalui penglihatan atau pendengaran
- Perbedaan persepsi informasi melalui "melihat" dan "mendengar"
- Aspek pada perception medium :
 - i. Aspek Representative Space: sesuatu yang terkandung dalam presentasi secara nyata

Klasifikasi Media

- Kertas, layar
- Slide show, power point
- ii. Aspek Representative Values: nilai-nilai yang terkandung dalam presentasi
 - Self contained (interpretasi tiap orang berbeda), misal: suhu, rasa, bau
 - Predefined symbol set (sudah disepakati sebelumnya), misal: teks, ucapan, gerak tubuh
- iii. Aspek Representation Dimension
 - Ruang (space)
 - Waktu (time) :
 - time independent, discreet (text, grafis)**
 - time dependent , continuous media (video, audio, sinyal dari sensor yang berbeda)**

Klasifikasi Media

2. Representation Medium

- Representation media ditentukan oleh representasi informasi oleh komputer
- “Bagaimana informasi pada komputer dikodekan?” → Menggunakan berbagai format untuk merepresentasikan informasi. Contoh :
 - Text : ASCII dan EBCDIC
 - Grafis : CEPT atau CAPTAIN videotext

Klasifikasi Media

- Audio stream : PCM (Pulse Coding Method) dengan kuantisasi linier 16 bit
- Image : Facsimile (standard ISO) atau JPEG
- Audio/video : TV standard (PAL, SECAM, NTSC), computer standard (MPEG)

Klasifikasi Media

3. Presentation Medium

- Tool dan device yang digunakan untuk proses input dan output informasi
- “Melalui media apa informasi disajikan oleh komputer, atau dimasukkan ke komputer?”
 - Output : kertas, layar, speaker
 - Input : keyboard, mouse, kamera, microphone

Klasifikasi Media

4. Storage Medium

- Pembawa data yang mempunyai kemampuan untuk menyimpan informasi (tidak terbatas pada komponen komputer)
- “Dimanakah informasi akan disimpan?” → microfilm, floppy disk, hard disk, CD ROM, DVD, MMC, SDCard

Klasifikasi Media

5. Transmission Medium

- Pembawa informasi yang memungkinkan terjadinya transmisi data secara kontinyu (tidak termasuk media penyimpanan)
- “Melalui apa informasi akan ditransmisikan?” → melalui jaringan, menggunakan kabel (coaxial, fiber optics), melalui udara terbuka (wireless)

Klasifikasi Media

6. Information Exchange Medium

- Pembawa informasi untuk transmisi, contoh : media penyimpanan dan media transmisi
- “Bagaimana informasi dari tempat yang berbeda saling dipertukarkan?” → direct transmission dengan jaringan komputer, combined (storage dan transmission media), web yang berisi informasi, e-book, forum

Karir Multimedia

- Karir multimedia diantaranya : Pemasaran, animasi, desain grafis, electronic publishing, editor, desain game, public relations, spesial efek, produksi video, dan web master.

DIGITAL STUDIO WORKSHOP
the real world of computer graphic arts

Program Registration Resource News Forum Partnership

Digital Studio Network Digital Studio College Search Go!

3D Animation

Maraknya industri pertelevisian di Indonesia mendorong pertumbuhan dunia advertising, production dan post production house yang membutuhkan SDM yang tidak sedikit di bidang 3D Animation.

Secara global, industri entertainment seperti game, program televisi dan film banyak diproduksi di Asia dan Australia. Kesempatan untuk masuk dan bersaing di pasar ini adalah penguasaan teknis dan artstik dengan standar internasional.

Untuk itu, **DIGITAL STUDIO WORKSHOP** melsensi Maya dari Alias/Wavefront yang merupakan standar software high end pada industri film, game dan visualisasi. Animasi pada game Final Fantasy dan visual effect pada film Stuart Little, The Matrix, Star Wars I: The Phantom Menace dibuat dengan perangkat ini. Lulusan 3D Animation Authorized WORKSHOP akan mendapatkan Maya Certificate yang memungkinkan mereka berkari secara lokal maupun internasional.

Industri 3D Animation

- Production House
- Post Production House
- TV Broadcast
- Film Industry
- Game

Peluang Karir

- 3D Modeller
- Texture/Background Artist
- Lightnng/Rendering Specialist
- Digital Animator
- Games/Effects Programmer
- Visual Effects Specialist
- Compositing/Editing Specialis
- Art Director
- Production Designer
- Producer

program list

Bidang Studi apa yang anda minat?!

- **Graphic Design**
- **Web Design**
- **3D Animation**

Daftar Program Tersedia:

- **Professional**
- **Fundamental**
- **Xpress**
- **Corporate**
- **Xtension**
- **Art&Design Foundation**
- **Spesial Track**

DIGITAL STUDIO WORKSHOP
the real world of computer graphic arts

Program Registration Resource News Forum Partnership

Digital Studio Network Digital Studio College Search Go!

Graphic Design

Pertumbuhan iklan dan munculnya banyak media baru merupakan indikasi kebutuhan tenaga kerja di bidang Graphic Design. **DIGITAL STUDIO** telah memberikan seminar dan mentoring para praktisi dari industri desain, advertising dan media, di antaranya: Lowe Lintas & Partner, Kreasindo, Kompas-Gramedia, Tempo.

Dari pengalaman ini, **DIGITAL STUDIO WORKSHOP** merancang kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan industri dengan menggabungkan penguasaan teknis software dan pengetahuan tentang konsep visual, desain dan tipografi. Tidak terbatas pada media cetak, desainer juga diperkenalkan pada unsur gerak untuk motion graphic di video dan web.

Industri Graphic Design

- Graphic design company
- Advertising agency
- In-house creative department
- Publishing: majalah, koran, buku
- Photography: professional lab, digital imaging
- Prepress & Printing company
- Post Production & TV Broadcast

Peluang Karir

- Graphic Designer
- Art Director
- Creative Director
- Motion Graphic Designer
- Digital Imaging Artist
- Illustrator

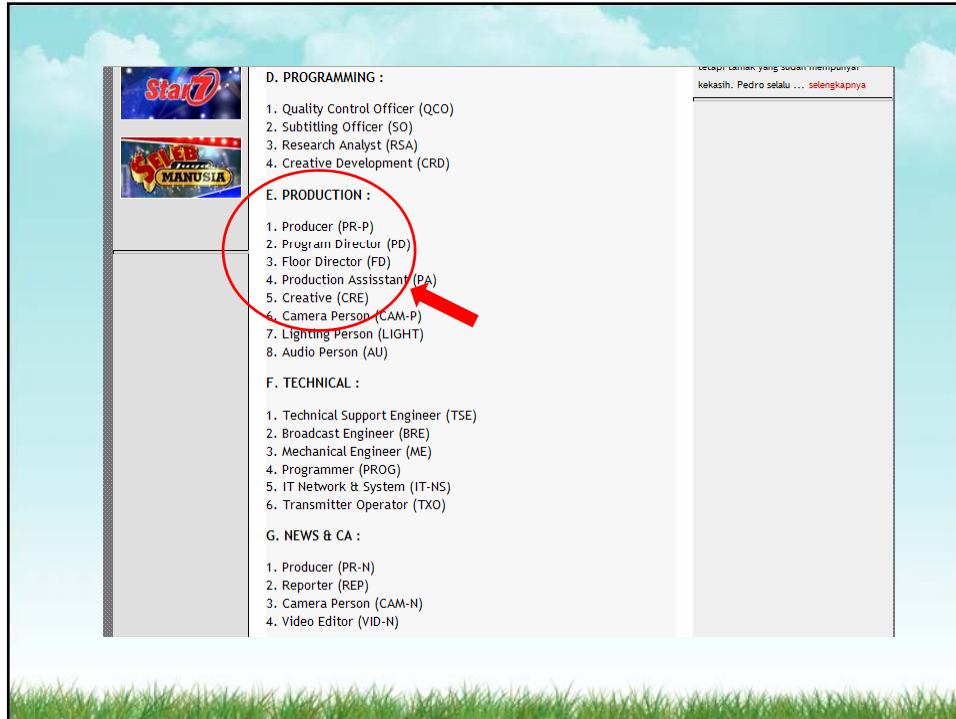
program list

Bidang Studi apa yang anda minat?!

- **Graphic Design**
- **Web Design**
- **3D Animation**

Daftar Program Tersedia:

- **Professional**
- **Fundamental**
- **Xpress**
- **Corporate**
- **Xtension**
- **Art&Design Foundation**
- **Spesial Track**



Star 7
MANUSIA

D. PROGRAMMING :

1. Quality Control Officer (QCO)
2. Subtitling Officer (SO)
3. Research Analyst (RSA)
4. Creative Development (CRD)

E. PRODUCTION :

1. Producer (PR-P)
2. Program Director (PD)
3. Floor Director (FD)
4. Production Assistant (PA)
5. Creative (CRE)
6. Camera Person (CAM-P)
7. Lighting Person (LIGHT)
8. Audio Person (AU)

F. TECHNICAL :

1. Technical Support Engineer (TSE)
2. Broadcast Engineer (BRE)
3. Mechanical Engineer (ME)
4. Programmer (PROG)
5. IT Network & System (IT-NS)
6. Transmitter Operator (TXO)

G. NEWS & CA :

1. Producer (PR-N)
2. Reporter (REP)
3. Camera Person (CAM-N)
4. Video Editor (VID-N)

kecepatan yang sudah mempunyai
kekasih, Pedro selalu ... selengkapnya

Tugas 1

- Perangkat (Media) Pembuatan Aplikasi Multimedia
 - Perangkat Keras
 - Video Board
 - Sound card
 - CD-ROM Driver
 - Scanner
 - Perangkat Lunak
 - Video Streaming
 - VOIP
 - Video VOIP
 - Encoder
 - MPEG 2 / MPEG 4

Tugas 1

Format Pengetikan

- Menggunakan kertas ukuran A4
- Margin Atas : 4 cm, Bawah :3 cm
- Margin Kiri : 4 cm, Kanan : 3 cm
- Jarak spasi : 1,5 cm
- Jenis huruf (*font*) : Times New Roman
- Ukuran / Variasi Huruf :
 - Judul Bab 14/Tebal, Huruf Kapital
 - Isi 12/Normal
 - Subbab 12/Tebal

Tugas 1

Penomoran Bab serta Subbab

- Bab dinomori dengan menggunakan angka latin.
- Subbab dinomori dengan menggunakan angka latin mengacu pada nomor bab/subbab dimana bagian ini terdapat.
- Penulisan nomor dan judul bab di tengah dengan huruf besar, ukuran *font* 14, tebal.
- Penulisan nomor dan judul subbab dimulai dari kiri, dimulai dengan huruf besar, Ukuran *font* 12 tebal.
- Contoh : **2. JUDUL BAB**
 - 2.1. Judul Subbab**
 - 2.2. Judul Subbab**
 - 2.2.1. Judul Sub-Subbab**