

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Multimedia

a. Definisi Multimedia

Menurut kamus umum Bahasa Indonesia secara umum, media berarti suatu alat, perantara atau penghubung. Media dalam cakupan lebih luas adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat. Multimedia berasal dari dua kata yaitu multi dan media, multi berarti beberapa dan media berarti sarana atau alat [2].

Multimedia dapat berbeda karena dilihat dari sudut pandang orang yang berbeda-beda. Secara umum multimedia berhubungan dengan pemakaian lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi, multimedia berasal dari kata multi dan media [3]. Multi berasal dari Bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk mengantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu [3]. Terdapat 2 kategori multimedia yaitu:

1) Multimedia Linier

Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan secara berurutan. Contoh multimedia linier adalah TV dan film.

2) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

b. Komponen Multimedia

Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, grafik, gambar, audio, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif [3]. Berikut ini penjelasan elemen atau komponen multimedia yaitu:

1) Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks tidak bisa dipisahkan dalam penggunaan komputer. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Multimedia menyajikan informasi kepada pengguna dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti. Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah di simpan dan dikendalikan. Teks dapat membentuk kata atau narasi dalam multimedia yang menyajikan Bahasa. Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia. Teks digunakan untuk menjelaskan gambar.

2) Grafik

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar, gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual. Manusia berorientasi pada visual, sehingga informasi yang menggunakan gambar, animasi dan video lebih mudah dicerna dibandingkan dengan informasi, dalam bentuk teks. Namun informasi dalam bentuk teks seperti buku, brosur dan lain-lain tidak akan ditinggalkan karena diperlukan untuk melengkapinya, yaitu bila ingin memahami dan mempelajari dengan rinci dan teliti.

3) Gambar

Gambar merupakan bentuk garis, bulatan, kotak, bayangan, warna dan

sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif. Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar dapat meringkas data yang kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna.

4) Video

Video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi. Video juga merupakan informasi yang disajikan dalam kesatuan utuh objek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seolah-olah terlihat hidup.

5) Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi menampilkan frame gambar cepat untuk secara menghasilkan Gerakan pada gambar tersebut.

6) Audio

Audio merupakan beberapa macam bunyi dalam bentuk digital. Penggunaan audio pada multimedia dapat berupa narasi, lagu dan sound effect.

7) Interaktivitas

Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan Latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elem-elemen yang ada, maka multimedia tersebut disebut dengan interactive multimedia.

B. Media

Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak [4]. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera diproses oleh

pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam Tindakan.

Media dibagi menjadi 3 jenis, yaitu media visual, media audio dan media audio visual [5].

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang bisa di lihat dan di baca. Media visual mengandalkan indera penglihatan dan indera peraba. Jenis media visual sangat banyak dan mudah untuk ditemukan, seperti media foto, gambar, komik, majalah, buku, alat peraga dan banyak contoh lainnya.

b. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang secara bersamaan bisa didengar dan dilihat menggunakan indera penglihatan dan indera pendengaran, seperti contohnya, media drama, pementasan, film, televisi dan lainnya. Internet juga termasuk dalam bentuk media audio visual, tetapi lebih lengkap dan menyatukan semua jenis format media, disebut multimedia karena berbagai format ada dalam internet.

C. Media Promosi

Media promosi adalah hal yang wajib dimiliki oleh perusahaan, agar tercapainya target penjualan, bisa di dukung oleh media promosi yang baik. Media promosi adalah suatu sarana untuk pengusaha agar dapat mengkomunikasikan suatu produk nya agar dapat dikenal oleh masyarakat.

D. Promosi

Promosi adalah bentuk komunikasi pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi, membujuk dan mengingatkan atas perusahaan dan produk agar bersedia menerima, membeli, dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan [6].

Promosi adalah kegiatan yang selalu dilakukan oleh pemasar untuk memberi informasi tentang produknya, agar konsumen dan calon konsumen

mau untuk membeli produknya.

E. Media Sosial

Media social adalah media yang penggunaanya mudah berpartisipasi, berbagai dan menciptakan peran, khususnya blog, jejaring social, wiki/ensiklopedia online, forum-forum maya, termasuk virtual worlds [7].

F. Youtube

Sebuah situs web video sharing (berbagai video) populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton dan berbagi klip video secara gratis. Umumnya video-video di Youtube adalah klip music, film, serta video buatan para penggunaanya sendiri. Format yang digunakan video-video di Youtube adalah flv yang dapat diputar di penjelajah web yang memiliki plugin Flash Player.

G. Video

Video adalah rangkaian banyak frame gambar yang diputar dengan cepat. Masing-masing frame merupakan rekaman dari tahapan-tahapan dari suatu gerakan [8]. Semakin cepat perputarannya semakin halus gerakannya, walaupun sebenarnya terdapat jeda antara frame namun sebagai manusia tidak dapat bisa menangkap jeda tersebut. Video dapat merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program.

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata [3]. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Berdasarkan teori yang dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu cara penyebaran informasi yang lebih actual.

H. Sinematografi

Sinematografi adalah suatu rangkaian beruntun dari gambar bergerak yang dalam pembuatannya memperhatikan ketajaman gambar, corak penggambarannya, durasi seberapa lama gambar itu ditampilkan, irama dan sebagainya yang merupakan alat komunikasi bersifat non verbal [9]. Walaupun unsur-unsur yang lain seperti, kualitas cerita, editing, ilustrasi, music, efek suara, dialog dan permainannya prima sehingga dapat memperkuat nilai sebuah tayangan, tapi unsur penting yaitu visualnya sangat buruk tentu akan mempengaruhi nilai keseluruhan. Sinematografi adalah kata serapan dari Bahasa Inggris Cinematography yang berasal dari bahasa Latin kinema ‘gambar’[10]. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang Teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide.

I. Adobe Premiere Pro CC 2019

Adobe Premiere Pro adalah sebuah software untuk program editing video berbasis non-linear editor (NLE) dari Adobe System. Software ini merupakan produk dari Adobe Creative Suite. Adobe Premiere Pro merupakan program penyuntingan video pilihan bagi kalangan profesional, terutama yang suka bereksperimen [11].

Adobe Premiere Pro adalah program pengolahan video yang merupakan bagian dari Adobe System. Adobe Premiere memfasilitasi banyak efek editing dan plug-in yang bekerja secara efisien dan support berbagai format file audio serta efek video [12].

J. Biteable

Biteable adalah media video yang dimaksimalkan untuk konten video Facebook dan YouTube. Biteable adalah tool desktop yang menawarkan ratusan klip video dan gambar yang dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam template yang didesain secara profesional. Selain klip-klip yang

menarik, Biteable juga menyediakan animasi-animasi sederhana dan claymation yang dapat membantu menghasilkan video berkualitas dan menarik dalam waktu yang cukup singkat.

Kita dapat memulai dengan memilih jenis template yang ingin kita gunakan berdasarkan tujuan video (berbagi, promosi, presentasi, dll). Setelah memilih template, Biteable akan memberikan rekomendasi template yang sebaiknya kita gunakan. Sebelum memilih, kita dapat mengarahkan kursor ke video untuk melihat pratinjau terlebih dahulu. Jika kita memiliki sedikit kemampuan kreatif dalam mengolah video, kita dapat memilih “build your video from the scratch”. Dalam hal ini, kita dapat menjelajahi beberapa opsi:

Tab Animation: untuk menemukan berbagai elemen animasi untuk ditambahkan ke dalam video kita.

Tab Footage: untuk mengakses berbagai klip video dari Shutterstock. Aplikasi ini telah menyertakan klip berlisensi gratis untuk kenyamanan pengguna.

Tab Upload: untuk mengunggah potongan-potongan gambar ke dalam video. Paket premium memungkinkan kita untuk mengunggah foto dan video sekaligus [13].