

Multimedia Dasar

RTI142007

Objek Multimedia



Teguh Pribadi

badi.teguh91@gmail.com

Menurut Ariesto Hadi Sutopo dalam buku Multimedia Interaktif Dengan Flash (Yogyakarta, Graha Ilmu 2003). Objek–objek pembentuk multimedia itu antara lain:

1. Teks
2. Image
3. Animasi
4. Audio
5. *Full motion* dan *live video*
6. *Interaktive link*

Objek Multimedia (OM)

Menurut Ariesto Hadi Sutopo dalam buku Multimedia Interaktif Dengan Flash (Yogyakarta, Graha Ilmu 2003). Objek–objek pembentuk multimedia itu antara lain:

1. Teks

2. Image

3. Animasi

4. Audio

5. *Full motion dan live video*

6. *Interaktive link*

OM 1 - Teks

- Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia.



OM 1 - Teks

- Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan
- berbentuk kata, surat, narasi yang menyajikan bahasa
- Kebutuhan teks tergantung kegunaan aplikasi multimedia
- Umumnya game, memerlukan teks yang lebih sedikit
- Ensiklopedia membutuhkan teks yang banyak
- Hampir semua multimedia menggunakan teks karena sangat efektif dalam menyampaikan ide dan memberikan panduan kepada pengguna.

OM 1 - Teks

Macam Teks

- Teks Cetak
teks yang berada pada kertas/*printout*
- Teks Hasil Scan
Flatbed, Handheld, Sheet-fed
- Teks Elektronik
teks yang terbaca oleh mesin
- Hypertext
Ted Nelson coins (1960) “*the word Hypertext in A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate*”. Misalnya HTML di *web programming*

OM 1 - Teks

Menurut Ariesto Hadi Sutopo dalam buku Multimedia Interaktif Dengan Flash (Yogyakarta, Graha Ilmu 2003). Objek–objek pembentuk multimedia itu antara lain:

1. Teks
- 2. Image**
3. Animasi
4. Audio
5. *Full motion dan live video*
6. *Interaktive link*

OM 2- Image

- *Still image* (gambar diam), misal foto dan gambar.
- Manusia sangat berorientasi pada visual (*visual oriented*),
- Memiliki presentasi / publikasi multimedia yang lebih baik dari teks karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan.
- ”gambar mampu menyampaikan seribu kata”

OM 2- Image

Gambar terdiri dari

- Gambar vektor / vector image
- Gambar bitmap / bitmap image
- Clip art
- Digitized picture
- Hyperpicture
- Format file grafik

OM 2- Image

- Gambar vektor tidak disimpan dalam sebuah gambar,
- Vektor tersimpan sebagai serangkaian instruksi yang digunakan untuk membuat suatu gambar yang dinamakan **algoritma**, yang menentukan bentuk kurva, garis, dan berbagai bangun dengan gambar / picture.
- Contoh softwarentya adalah AutoCAD, corel draw.
- Kelebihan gambar vektor
 - Bersifat scalable : bisa merubah ukuran tanpa perubahan kualitas dan tidak tergantung pada resolusi monitor.
 - Ukuran file lebih kecil dibandingkan bitmap dan didownload dari internet lebih cepat
 - Dapat diubah menjadi 3 dimensi

OM 2- Image - *vektor*

- Merupakan rekontruksi dari gambar asli.
- Seluruh informasi gambar dinyatakan dalam pixel (titik)
- Gambar yang tersimpan adalah rangkaian pixel yg memenuhi bidang titik-titik di layar komputer

OM 2- Image - *bitmap*

- Membuat grafis dengan tangan sangat menyita waktu.
- Untuk menghemat waktu, ada banyak sekali koleksi clip art untuk membuat multimedia

OM 2- Image - *clipart*

- Video capture board (capture card) memungkinkan kita untuk menyambungkan komputer dengan video camera, VCR, video disc player, line video feed dan langsung menjadikan frame-frame gambar tersebut menjadi bitmap yang dapat digunakan dalam aplikasi multimedia.

OM 2- Image - *Digitized Picture*

- Gambar yang memuat link.

OM 2- Image - *Hyperpicture*

Beberapa file format grafik:

- Acrobat TouchUp Image : *.pdf, *.ai, *.pdp
- BMP : *.bmp, *.rle, *.dib
- Photoshop JPEG : *.jpg, *.jpe
- PICT file : *.pic, *.pct
- PNG : *.png
- PSD : *.psd
- Raw : *.raw
- Scitex CT : *.sct
- Targa : *.tga, *.vda, *.icb, *.vst
- TIF : *.tif

OM 2- Image - *Format file grafik*

Menurut Ariesto Hadi Sutopo dalam buku Multimedia Interaktif Dengan Flash (Yogyakarta, Graha Ilmu 2003). Objek–objek pembentuk multimedia itu antara lain:

1. Teks
2. Image
- 3. Animasi**
4. Audio
5. *Full motion dan live video*
6. *Interaktive link*

OM 3 - Animasi

- Gerakan image atau video.
- “**illusion of motion**” yang dibuat dari image statis yang d itampilkan secara berurutan.
- Konsep animasi adalah menggambarkan atau menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar.

OM 3 - Animasi

Bentuk Perubahan Gambar

1. Animasi Cell
2. Animasi Frame
3. Animasi Sprite
4. Animasi Lintasan
5. Animasi Spline
6. Animasi Vektor
7. Animasi Karakter

OM 3 – Animasi

Menurut Ariesto Hadi Sutopo dalam buku Multimedia Interaktif Dengan Flash (Yogyakarta, Graha Ilmu 2003). Objek–objek pembentuk multimedia itu antara lain:

1. Teks
2. Image
3. Animasi
- 4. Audio**
5. *Full motion dan live video*
6. *Interaktive link*

OM 4 - Audio

- Penyajian audio atau suara merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (sound effect).

OM 4 - Audio

Macam-macam format audio

- Wave audio
- AIFF
- DAT
- MIDI
- Audio CD
- MP3

OM 4 - Audio

Menurut Ariesto Hadi Sutopo dalam buku Multimedia Interaktif Dengan Flash (Yogyakarta, Graha Ilmu 2003). Objek–objek pembentuk multimedia itu antara lain:

1. Teks
2. Image
3. Animasi
4. Audio
5. *Full motion dan live video*
6. *Interaktive link*

OM 5 – Full Motion dan live video

- **Full motion video** berhubungan dengan penyimpanan sebagai video clip
- **Live video** merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera

OM 5 – Full Motion dan live video

Menurut Ariesto Hadi Sutopo dalam buku Multimedia Interaktif Dengan Flash (Yogyakarta, Graha Ilmu 2003). Objek–objek pembentuk multimedia itu antara lain:

1. Teks
2. Image
3. Animasi
4. Audio
5. *Full motion dan live video*
6. *Interaktive link*

OM 6 – *Interaktive Link*

- Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan mouse atau objek pada screen seperti button, gambar atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu.

OM 6 – *Interaktive Link*

- Silahkan berkelompok dengan maksimal jumlah anggota per kelompok 2 mahasiswa.
- Masing-masing membahas tentang 1 dari 6 objek multimedia yang sekilas sudah dibahas.
- Pembagian kelompok silahkan dibagi masing-masing.

LAIN-LAIN
