

# Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran

## Bagian2

**Juhaeri**

*juhaerisusanto@gmail.com*

*http://juhaerisusanto.com*

### **Lisensi Dokumen:**

*Copyright © 2003-2007 IlmuKomputer.Com*

*Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.*

### **Aplikasi Multimedia dalam Bidang Pelatihan dan Pendidikan**

Menurut Sutopo (2003 : 23), komputer multimedia mulai mendapat perhatian pada saat digunakan untuk pelatihan atau pendidikan dari satu keadaan ke keadaan lain dengan siswa. Presentasi multimedia dapat menggunakan beberapa macam teks, chart, audio, video, animasi, simulasi atau foto. Bila macam-macam komponen tersebut digabungkan secara interaktif, maka menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif.

Siswa dapat memilih materi pelajaran yang diinginkan dan komputer dapat memantau kemajuan proses belajar siswa. Presentasi khusus dibuat untuk melengkapi materi tersebut. Karena memerlukan bermacam-macam interaktif, pembuatan aplikasi pelatihan melakukan perangkat lunak yang berbeda dibandingkan dengan presentasi bisnis.

Multimedia untuk pelatihan juga sangat efektif, berarti bahwa untuk mengembangkan aplikasi training lebih sulit dan kompleks dibandingkan dengan presentasi. Namun, dengan perangkat lunak yang tepat, dapat dikembangkan aplikasi walaupun tidak memiliki keahlian pemrograman.

### **Penerapan Teknologi Multimedia**

Beberapa contoh penerapan teknologi multimedia adalah :

#### **- Internet**

Multimedia di *internet* siaran langsung dari ribuan stasiun radio, melihat animasi bagaimana cara kerja sesuatu dan melihat video.

#### **- Presentasi**

Multimedia memungkinkan seorang presenter beralih dari *overhead projector* yang menampilkan gambar dan teks yang kaku kepada gambar bergerak, suara dan animasi untuk menghidupkan presentasi yang dibawakan.

**- Kios**

Kios yang interaktif dengan layar sentuh dapat menyediakan berbagai informasi dengan lengkap ditempat-tempat umum, misalnya informasi mengenai produk, informasi yang disajikan jauh lebih menarik bagi pengguna dibandingkan informasi yang tercetak.

**- Tutorial**

Multimedia dengan cepat telah menjadi dasar pelatihan berbasis komputer, sebagai contoh perusahaan menyediakan *tutorial* yang interaktif bagi karyawan baru untuk mempelajari prosedur-prosedur di perusahaan.

**- Online Reference**

CD-ROM berbasis multimedia mulai menggantikan ensiklopedia baku, petunjuk penggunaan dan brosur tentang informasi produk. Versi elektronik dari bahan referensi lebih mudah digunakan dan lebih ringan bila dibawa.

**- Publikasi**

Berbagai buku, majalah dan koran telah didistribusikan sebagai suatu publikasi multimedia dengan memanfaatkan CD-ROM dan internet. Halaman yang tercetak tidak akan pernah mampu menampilkan *visualisasi* gerakan dan suara.

**Tujuan Penggunaan Multimedia**

Menurut Sutopo (2003 : 22), multimedia dapat digunakan untuk bermacam-macam bidang pekerjaan, tergantung dari kreatifitas untuk mengembangkannya. Setelah mengetahui defenisi dari multimedia serta elemen-elemen multimedia yang ada, serta aplikasi-aplikasi yang saat ini digunakan pada bidang kehidupan manusia, maka dapat diketahui bahwa tujuan dari penggunaan multimedia adalah sebagai berikut :

1. Multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi.
2. Penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna tersebut.
3. Aplikasi multimedia dapat merangsang panca indera, karena dengan penggunaannya multimedia akan merangsang beberapa indera penting manusia, seperti : Penglihatan, pendengaran, aksi maupun suara.

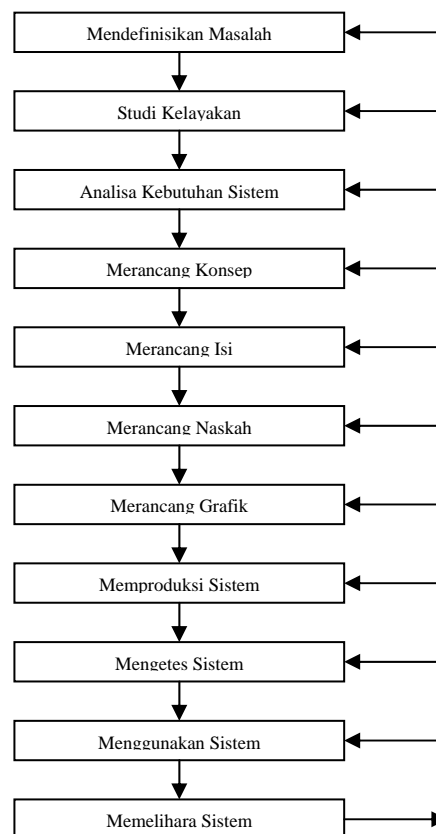
Dalam pengaplikasiannya multimedia akan sangat membantu penggunanya, terutama bagi pengguna awam.

**Siklus Hidup Pengembangan Multimedia**

Menurut Suyanto (2003 : 353), agar multimedia dapat menjadi alat keunggulan bersaing perusahaan, pengembangan sistem multimedia harus mengikuti 11 (sebelas) tahapan pengembangan sistem multimedia, yaitu :

1. Mendefinisikan Masalah  
Mendefinisikan masalah sistem adalah hal yang pertama yang dilakukan oleh seorang analis sistem.
2. Studi Kelayakan  
Hal kedua yang dilakukan analis sistem adalah studi kelayakan, apakah pengembangan sistem multimedia layak diteruskan atau tidak.
3. Analisis Kebutuhan Sistem  
Menganalisis maksud, tujuan dan sasaran sistem merupakan hal yang dilakukan pada tahap ini.
4. Merancang Konsep  
Pada tahap ini, analisis sistem terlibat dengan *user* untuk merancang konsep yang menentukan keseluruhan pesan dan isi dari aplikasi yang akan dibuat.

5. Merancang Isi  
Merancang isi meliputi mengevaluasi dan memilih daya tarik pesan, gaya dalam mengeksekusi pesan, nada dalam mengeksekusi pesan dan kata dalam mengeksekusi pesan.
6. Merancang Naskah  
Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia.
7. Merancang Grafik  
Dalam merancang grafik, analis memilih grafik yang sesuai dengan dialog.
8. Memproduksi Sistem  
Dalam tahap ini, komputer mulai digunakan secara penuh, untuk merancang sistem, dengan menggabungkan ketujuh tahap yang telah dilakukan.
9. Mengetes Sistem  
Pengetesan merupakan langkah setelah aplikasi multimedia selesai dirancang.
10. Menggunakan Sistem  
Implementasi sistem multimedia dipahami sebagai sebuah proses apakah sistem multimedia mampu beroperasi dengan baik.
11. Memelihara Sistem  
Setelah sistem digunakan, maka sistem akan dievaluasi oleh *user* untuk diputuskan apakah sistem yang baru sesuai dengan tujuan semula dan diputuskan apakah ada revisi atau modifikasi.



**Gambar.** Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia  
Sumber: Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing (2003: 353)

## Biografi Penulis



**Juhaeri** adalah Sarjana komputer lulusan *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, tahun 2008. dan melanjutkan S2 pada Universitas Pamulang, jurusan Magister Manajemen, peminatan Pemasaran, lulus 2012.

Karya-karyanya yang pernah dibuat adalah CD Interktif Adobe Premiere Pro 1.5, CD Company Profile *Indonesian of Nano Society* (Masyarakat Nano Indonesia), CD Company Profile NanotechINDONESIA, CD Interaktif acara seminar dan workshop yang diadakan oleh perusahaan, dll.

Hobinya adalah Desain grafis dan video editing. Penulis aktif, dalam pembuatan tutorial dan CD company profil perusahaan. Selain itu penulis juga memiliki usaha jasa **juhaeriSUSANTO** Grafik Desain. Misinya adalah TURUT MENCERDASKAN BANGSA INDONESIA melalui teknologi multimedia yang menarik, berkualitas dan terjangkau. Optimalkan segala apa yang kita punya.

### Kontak

Website : [www.juhaerisusanto.com](http://www.juhaerisusanto.com)

Email : [juhaerisusanto@gmail.com](mailto:juhaerisusanto@gmail.com)

FB : <http://facebook.com/juhaeri>

YM : [juhaerisusanto@yahoo.com](mailto:juhaerisusanto@yahoo.com)



: [@juhaerisusanto](https://twitter.com/juhaerisusanto)