

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Pengertian Multimedia

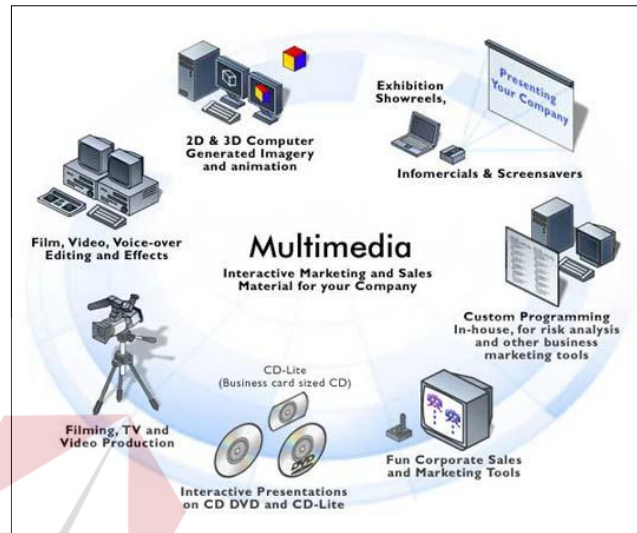
Multimedia berasal dari kata multi dan media, multi artinya adalah lebih dari satu, sedangkan media merupakan bentuk atau wadah atau alat. (*Buku Pintar Menguasai Multimedia, Jarot S, 2009*)

Istilah multimedia berawal dari teatre, bukan komputer, pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium yang sering disebut pertunjukan multimedia. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya daripada media tabel dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar 3 dimensi, foto video bergerak, animasi dan mendengar suara stereo. Output multimedia sekarang ini kita jumpai dimana-mana antara lain cover majalah, video game film dll. Selain itu pula multimedia digunakan sebagai alat untuk meningkatkan daya saing.

Secara umum multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. Definisi lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh hofstter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak. Dalam definisi ini terdapat elemen penting multimedia yaitu :

- Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar
- Harus ada link menghubungkan kita dengan informasi

- Harus ada alat navigasi yang membantu kita
- Menyediakan tempat bagi kita untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi.



Gambar 3.1 Multimedia

Beberapa definisi menurut para ahli :

7. Kombinasi dari komputer dan video. (Rosch, 1996)
8. Kombinasi dari 3 elemen yaitu suara gambar, dan teks. (McComick, 1996)
9. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar. (Turban dan kawan-kawan, 2002)
10. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. (Robin dan Linda, 2001)
11. 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.

Multimedia yaitu gabungan dari 5 elemen-elemen atau beberapa media yg menghasilkan atau menyampaikan suatu informasi. Elemen tersebut adalah text, audio, image, animasi dan video. Empat komponen penting multimedia :

1. Harus ada komputer yang mengkoordinasi apa yang dilihat dan didengar yang berinteraksi dengan kita.
2. Harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi.
3. Harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
4. Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

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 ada 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 definisi di atas, maka multimedia ada yang online dan multimedia yang offline.

### 3.1.1 Aplikasi-Aplikasi Multimedia

Menurut Drs. M. Suyanto dalam bukunya yang berjudul *Analisis dan Desain Aplikasi multimedia*, 2004. Aplikasi multimedia dibagi menjadi beberapa bidang, yaitu :

- Aplikasi pada Bidang Pengembangan Sumber Daya Manusia

Dalam bidang Sumber Daya Manusia, multimedia merupakan media pelatihan yang cukup baik dan menarik. Dikenal dengan istilah *Computer Based Training* (CBT) dan *Internet Based Training* (IBT). Contoh : Perusahaan AT&T.

- Aplikasi dalam Bidang Produksi

Film, televisi, radio, dan musik melibatkan peralatan multimedia. Untuk membuat atau merekayasa suatu rancangan mobil, pesawat terbang, dan bangunan. Digunakan di pabrik untuk memonitor atau mengontrol proses produksi.

- Aplikasi dalam Bidang Pelayanan Keuangan

Keuangan personal, pajak, perencanaan keuangan, sumber pinjaman, dan perbankan (Situs Web Multimedia terbaik versi Yahoo ). Keuangan Personal adalah pengelolaan keuangan pendidikan anak, manajemen hutang, perawatan kesehatan, perencanaan rumah, asuransi, pajak, investasi pernikahan, dan perceraian, sampai masalah perencanaan pensiunan, dll.

- Aplikasi Sistem Informasi Akuntansi (SIA)

Aplikasi dalam SIA, misalnya laporan akuntansi yang ditampilkan meliputi komentar audio, penjelasan dan saran. Istilah *documentia* dibuat untuk menjelaskan dokumen yang mengkombinasikan berbagai media.

- Aplikasi Otomatiasi Kantor

*Workgroup Computing*, memungkinkan beberapa orang untuk memakai komputer yang sama pada saat yang sama pula. (Para peserta dapat terus berdiskusi sambil melihat tampilan bersama yang mungkin meliputi rangkaian media lengkap, fotografi dan video bergerak). *Desktop Video Conferencing*, memungkinkan para peserta melakukan konferensi video sambil duduk di meja masing – masing. Tingginya biaya transportasi dan lamanya waktu di perjalanan, aplikasi ini menjadi pilihan.

- Aplikasi dalam Bidang Pemasaran

Aktivitas promosi meliputi, periklanan, promosi penjualan, public relation dan penjualan lewat internet. Kelebihan multimedia adalah menarik indera, dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

*Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 %, dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, 50% dari yang dilihat dan didengar, 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

- Aplikasi Multimedia pada Bidang Travel

Travel (perjalanan) merupakan pokok bahasan multimedial yang umum karena makin banyak yang dapat kita tunjukkan pada pelanggan mengenai ke mana mereka melakukan perjalanan, seperti apa akomodasinya, dan apa saja yang bisa dilakukan setelah di tujuan, maka makin mungkin orang akan menikmati perjalanannya dan suatu ketika ingin menikmati layanan kita lagi.

- Aplikasi Dalam Bidang Real Estate

Mengunjungi properti yang ditawarkan akan memakan banyak waktu, baik bagi broker maupun bagi pembeli. Multimedia memungkinkan pembeli mengunjungi ratusan properti lewat dunia maya, melihat foto rumah on-screen, memeriksa perencanaan lantai, melihat peta jalan, dan mempelajari demografi sekeliling rumah.

- Aplikasi Multimedia Dalam Bidang Saham

Day trading ialah pemanfaatan Internet untuk memantau saham, lalu dalam waktu cepat menjual atau membelinya, tergantung dari bagaimana pasar berjalan.

- Aplikasi Dalam Bidang Asuransi

Contoh dari aplikasi multimedia pada bidang broker asuransi yang sangat baik. Menyediakan fasilitas tutorial yang sangat baik. Dapat membandingkan besarnya asuransi pada mobil, kesehatan, kepemilikan rumah, dan bentuk lainnya.

- Aplikasi Dalam Bidang Ritel dan Mal

Riatail Elektronik, penjualan langsung( bisnis ke konsumen) lewat toko atau mal Elektronik, dalam bentuk format katalog elektronik.

- Aplikasi Multimedia pada Bidang Kesehatan

Multimedia dapat mendukung pelayanan dan fasilitas sistem kesehatan, ilmu kesehatan, kantor pendidikan medis, perpustakaan ilmu kesehatan dan fotografi medis. Misalnya : telemadichine.

- Aplikasi Multimedia dalam Bidang Hiburan

Film, Musik, Radio Interaktif, Televisi Interaktif, Game Elektronik. Di bidang inilah multimedia paling banyak di aplikasikan.

### 3.1.2 Perkembangan Multimedia

Menurut Morgan Stanley (2008) untuk mencapai sebanyak 50 juta pengguna di Amerika Serikat :

- Televisi membutuhkan waktu 13 tahun
- TV Kabel membutuhkan waktu 10 tahun
- Internet membutuhkan waktu 5 tahun
- Perkembangan multimedia umumnya mengikuti perkembangan internet.
- Pengguna CD-ROM drive mencapai lebih dari 200 juta, DVD drive mulai menggantikan CD-ROM drive.

- Layanan multimedia online sedang mengalami booming.
- Teknologi komputer, elektronik dan komunikasi menciptakan infrastruktur multimedia yaitu mobile multimedia

Perkembangan multimedia dalam bidang pendidikan, pada waktu komputer belum terlalu dikenal di Indonesia, guru dalam menyampaikan pelajaran dengan tulisan atau lisan. Sekarang penyampaian bahan pengajaran lebih interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek suara, video, animasi, teks, dan grafik, bahkan pengajaran secara online (E-learning).

Perkembangan multimedia dalam bidang bisnis, sejumlah perusahaan memberikan training pada pegawainya dengan materi training berbasis multimedia dalam bentuk simulasi. Misalnya: NASA menggunakan multimedia untuk *training flight control* bagi calon astronot.


Perkembangan multimedia dalam bidang entertainment, multimedia membuat edukasi menjadi lebih menarik di edutainment Multimedia sebagai pendukung kegiatan entertainment, animasi dan laser show yang terintegrasi pada konser musik (Video atau music Player).

Perkembangan multimedia dalam bidang kesehatan. Kini telah terdapat alat-alat medis kedokteran serba canggih untuk mengetahui atau mendeteksi keadaan tubuh dalam manusia. Seperti USG, Rontgen, Tensi darah, alat citiscan, HD, dll.



Perkembangan multimedia dalam bidang politik. Dalam melakukan aksi kampanye pada jaman sebelum multimedia belum terlalu berkembang masih menggunakan lisan atau tulisan di selebaran atau sticker atau baleho. Kini setelah multimedia berkembang sangat baik, aksi kampanye telah menyebar ke dunia maya. Contoh presiden terkini AS Barack Husein Obama menggunakan *facebook* dalam aksi kampanyenya.

Bidang-bidang Multimedia :

- 
- Pelayanan kesehatan
  - Konsumen Elektronika
  - Sistem perhubungan pelayaran
  - Bisnis dan Keuangan
  - Mutu Tinggi Komunikasi
  - Perpustakaan Digital
  - Pertunjukan atau Teater
  - Telekomunikasi
  - Terbitan
  - Elektronika Komers Koperasi
  - Koperasi

Aspek-aspek pendorong berkembangnya multimedia. Dari hari kehari perkembangan multimedia semakin maju, hal ini disebabkan semakin beraneka ragamnya kebutuhan akan multimedia. Semakin banyaknya software yang bermuculan untuk membuat aplikasi berbasis multimedia ini. Dan juga beraneka ragam kebutuhan akan informasi. Aspek yang merupakan pendorong perkembangan multimedia diantaranya adalah hoby, telekomunikasi, consumer electronic, TV, movie, broadcasting industry, publishing house dll

### 3.2 Teori Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan atau pun disiplin ilmu yang digunakan.

Desain grafis adalah proses untuk menciptakan tampilan sebuah publikasi, presentasi, atau di situs web yang menarik, dengan cara logis. Ketika desain selesai maka menarik perhatian, menambah nilai, dan meningkatkan minat audiens, simpel, terorganisir, memberikan penekanan selektif, dan menciptakan kesatuan yang utuh. (Arwan, 2009)

Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata

letak. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

Langkah-langkah dalam Proses Desain Grafis:

1. Menganalisis audiens.
2. Menentukan tujuan anda pesan.
3. Memutuskan dimana dan bagaimana Anda akan muncul (apakah ia akan menjadi publikasi cetak, presentasi, atau situs web).
4. Menetapkan tujuan.
5. Mengatur teks dan gambar.
6. Pilih format yang sesuai dan tata letak.
7. Pilih sesuai typefaces, jenis ukuran, jenis gaya, dan spasi.
8. Menambah dan memanipulasi grafik.
9. Mengatur teks dan gambar.
10. Proses proofing
11. Memperbaiki dan menyempurnakan.

### 3.2.1 Elemen-Elemen Desain Grafis

Elemen desain adalah alat yang nyata dalam mewujudkan prinsip-prinsip desain. Elemen ini adalah bagian utama sebuah desain. Elemen desain tersebut adalah garis, bentuk, ukuran, warna dan tekstur.

- Garis

Garis membantu menggabungkan dua bidang berbeda, membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak. Dengan kemampuan yang baik, penggunaan garis dapat meningkatkan keterbacaan,



bentuk dan pesan sebuah desain.

Gambar 3.2 Garis

- Bentuk

Bentuk hati sebagai contoh, dapat menyampaikan arti yang universal dan pada saat bersamaan dapat menjadi bagian utama dalam sebuah desain. Ukuran, elemen desain lainnya yang membuat perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya dalam satu halaman desain.

- Warna

Desainer grafis biasanya menggunakan elemen warna untuk menyampaikan ‘kesan’ yang diinginkan. Warna pastel dan cerah memberikan kesan ramah, menyenangkan, sementara warna yang lebih gelap memberikan kesan kalem. Penggunaan warna sangat membantu dalam memberikan



keseimbangan dalam sebuah desain.

Gambar 3.3 Warna

- Elemen tekstur

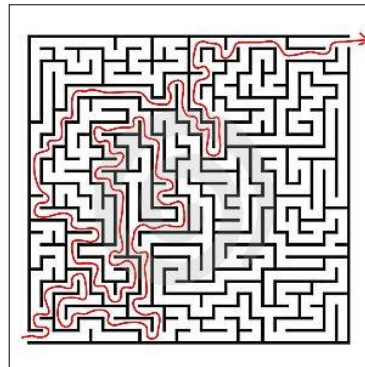
Tekstur menggambarkan suatu bentuk dengan visualisasi permukaannya. Ini bisa dihasilkan dengan menggunakan garis, bentuk atau foto khusus tentang suatu permukaan. Pemilihan tekstur yang baik dapat menghidupkan suatu gambar yang ‘datar’ atau biasa saja.



Gambar 3.4 Teksture

- Ruang

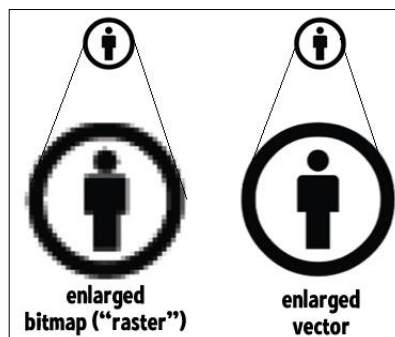
Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (figure) dan latar belakang. Kunci keberhasilan sebuah desain yang kadang kurang diperhatikan adalah ruang (ruang kosong/ *white space*). Ruang berpotensi untuk memberikan stabilitas dan kesan elegan. Desain yang baik memanfaatkan ruang ini untuk menghasilkan dinamisasi dan kesan nyaman (tidak terlalu sesak/ *crowded*).



Gambar 3.5 Ruang

- Ukuran

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Unsur ini digunakan untuk memperlihatkan mana objek manakah yang kita mau tonjolkan atau yang mau dipublis karenan dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.



Gambar 3.6 Ukuran

Memanfaatkan dan menyeimbangkan elemen desain inilah pekerjaan sesungguhnya dalam mendesain. Untuk mencapai hal ini haruslah mengikuti

aturan-aturan dan prinsip-prinsip desain, sehingga didapatkan desain grafis yang efektif menyampaikan pesannya.

### 3.2.2 Prinsip-Prinsip Desain Grafis

Dalam bekerja desainer grafis harus mempertimbangkan berbagai prinsip demi mencapai hasil akhir yang baik. Prinsip-prinsip desain yang akan dijelaskan di bawah ini bukanlah sebuah nilai mati bahwa desain yang paling baik adalah seperti apa yang dikandung dalam prinsip tersebut. Tetapi sekadar anjuran beginilah seharusnya desain yang. Karena sesungguhnya tidak ada penilaian bagus atau jelek atas sebuah desain. Semuanya itu tergantung selera desainer grafis, klien dan khalayak yang menjadi sasaran pesan.

Hal ini ditegaskan pakar desain grafis, Danton Sihombing dalam majalah Cakram "*Sihombing, Danton, Konsep Desain Grafis dalam Desain Publikasi, Majalah Cakram, Mei, 2004*" : **Penilaian karya desain grafis sesungguhnya adalah menguji tingkat kelayakannya, dalam arti tidak ada karya desain grafis yang benar ataupun yang salah.** Hal ini dinilai efektivitasnya dalam memberikan solusi terhadap masalah desain yang dihadapinya. Prinsip-prinsip desain grafis adalah sebagai berikut :

- Kesederhanaan



Banyak pakar desain grafis menyarankan prinsip ini dalam pekerjaan desain. Hal ini sangat logis demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam penggunaan huruf sebuah berita misalnya, huruf judul (*headline*), subjudul dan tubuh berita (*body text*) sebaiknya jangan menggunakan jenis font yang ornamental dan rumit, seperti huruf *blackletter* yang sulit dibaca.

Desainer grafis lazim juga menyebut prinsip ini sebagai KISS (Keep It Simple Stupid). Prinsip ini bisa diterapkan dengan penggunaan elemen ruang kosong (*white space*) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris. Seperlunya saja. Perhatikan gambar di bawah ini sebuah body text menggunakan huruf yang tergolong huruf hias.

- Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh dan harmoni.

Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Misalnya dalam desain kartu nama desain dibuat dengan *full color*. Tetapi dengan pertimbangan agar desain lebih variatif

dan tidak membosankan, maka pada media desain yang berbeda logo tersebut dibuat dengan warna duotone.

- Kesatuan

Dalam mendesain, pasti terjadi suatu proses dimana unsur-unsur yang mendukung desain tersebut mengalami penyatuan secara utuh, yang akhirnya menggambarkan hubungan individu terhadap objek-objek visual. (*Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984*)

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Contohnya adalah boks grafis yang dibuat litbang KOMPAS. Ilustrasi, garis dan teks tentang terjadinya tsunami dijadikan satu dalam sebuah boks garis dan diberi raster memberikan kesan kesatuan terhadap pesan yang dimaksud.

- Penekanan (aksentuasi)

Penekanan dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud. Kalau dalam konteks desain surat kabar ini bisa dilakukan dengan memberikan kotak raster atas sebuah berita.

Hal ini akan mengesankan pentingnya berita itu untuk dibaca oleh pembaca. Atau juga membesarkan ukuran huruf pada judul berita, sehingga terlihat jauh berbeda dengan berita lainnya. Penekanan juga dilakukan melalui

perulangan ukuran, serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif.

- Irama (repetisi)

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Desain grafis mementingkan interval ruang atau kekosongan atau jarak antar obyek. Misalnya jarak antarkolom. Jarak antar teks dengan tepi kertas, jarak antar 10 foto di dalam satu halaman dan lain sebagainya.

- Tipografi

Tipografi adalah sebuah disiplin khusus dalam desain grafis yang mempelajari mengenai seluk beluk huruf (*font*). Huruf-huruf tersebut dikelompokkan menurut beberapa kategori tertentu. Hal ini menunjukkan demikian banyaknya jenis dan karakter huruf yang bisa digunakan dalam desain publikasi.

Sebab beberapa jenis huruf bisa menciptakan kesan-kesan tertentu sesuai dengan tema publikasi. Kesan misteri misalnya sangat sulit dibangun jika Anda menggunakan jenis font Arial untuk judul tulisan. Tapi, sebaiknya menggunakan jenis font Nos feratu atau Mystery. Atau ketika dihadapkan membuat desain iklan pernikahan, maka bisa menggunakan font huruf sambung (*script*) sebagai title dan arial sebagai body text-nya. Berdasarkan fungsinya tipografi dibagi menjadi dua

jenis, yaitu text types dan display types. Untuk text types gunakan ukuran 8 hingga 12 pt (point). Jenis ini biasanya digunakan untuk badan teks (*body text/copy*) Sedangkan untuk display types, gunakan 14 pt ke atas.

- Foto dan Ilustrasi

Foto dan ilustrasi termasuk dalam kategori yang disebut sebagai gambar (graphic). Gambar sendiri memiliki kedudukan istimewa dalam pekerjaan grafis.

Mengapa? Anda pasti sering mendengar pepatah: Foto mewakili 1000 kata. Oleh sebab itu satu foto dalam satu berita tanpa teks sama sekali mengenai sebuah kerusuhan dalam demonstrasi misalnya, bisa memberikan banyak informasi kepada pembaca, setidaknya mereka merasakan kondisi pada saat itu. Seolah-olah mereka masuk dalam kejadian itu. Dan ini cukup membantu, karena pada umumnya pembaca lebih suka foto ketimbang dominasi teks. Gambar lebih mudah diidentifikasi dan diingat, karena mewakili realitas visual manusia.

Demikian halnya dengan ilustrasi memberikan sentuhan yang unik terhadap penyampaian sebuah informasi. Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang benar-benar mewakili substansi tulisan. Dan terkadang dipakai ketika foto tidak mampu memberikan gambaran visual sebuah teks informasi. Ilustrasi di halaman Opini di Kompas misalnya sangat baik menggambarkan isi tulisan.

Kesan ilustrasi secara fisik yang muncul terkadang realistis dan abstrak. Hal ini memberikan kesan bahwa sang ilustrator memiliki imajinasi yang cukup baik, terutama pada pemahaman teks Opini itu sendiri. Permainan interpretasi

mereka baik sekali. Untuk mendapatkan ilustrasi yang baik, bisa meminta bantuan ilustrator yang memiliki kemampuan menggambar. Dan jikalau memang terkendala dana dan waktu, banyak desainer grafis menggantungkan pada koleksi clip art mereka. Ini sah-sah saja, selama itu tersebut ditegaskan bisa dipakai secara bebas.

Dalam praktik desain grafis, pemilihan, pengolahan dan penerapan foto sebaiknya tidak dilakukan sembarangan. Sesuaikan dengan isi inti informasi yang hendak disampaikan. Dalam proses pengolahan juga harus hati-hati. Hasil akhir menambah terang sebuah foto yang gelap belum tentu sama ketika nanti dicetak. Dan lakukan cropping yang tepat ketika diterapkan pada media publikasi. Jangan sampai memotong informasi foto yang memang hendak disampaikan. Demikian juga mengenai ukuran foto hasil cropping. Foto yang menggambarkan panorama alam, bisa di-cropping menjadi bentuk lanskap. Atau dalam memfokuskan latar depan, sebaiknya lakukan cropping untuk memisahkannya dengan latar belakang.

### 3.3 Creative Designer

Menurut Ana Yulianti dalam bukunya yang berjudul *Bekerja Sebagai Desainer Grafis* yang diterbitkan pada tahun 2008, *creative designer* adalah seseorang yang menangani desain yang digunakan untuk mempromosikan perusahaan, atau produk dan layanan. Creative Designer bekerja dalam berbagai bidang, termasuk cetak, penyiaran dan iklan. Beberapa creative designer mengkhususkan diri dalam karya seni untuk publikasi atau situs, yang lain

mengkhususkan diri dalam desain elektronik, dan lainnya mengkhususkan diri dalam desain komersial. Tapi tak hanya di bidang industri, creative designer merupakan bagian penting dalam membantu perusahaan membangun identitas dan pada akhirnya, tetap menguntungkan dirinya sendiri.

Creative designer harusnya menggunakan ide mereka sendiri atau mengembangkan ide yang dihasilkan oleh orang lain. Biasanya Creative Designer bekerja di industri komersial membangun grafis dan karya seni untuk tempat-tempat seperti restoran yang bertujuan untuk tampilan baru menu mereka, atau perusahaan yang membutuhkan logo untuk perusahaan mereka. Sementara itu, creative designer di industri elektronik adalah membuat banner dan membuat situs web atau grafis untuk siaran televisi dan kabel, atau bahkan film. Dan orang-orang di bidang iklan atau mencetak membuat tanda-tanda atau grafis yang digunakan untuk melengkapi artikel. Desainer yang memiliki kemampuan yang dibutuhkan untuk bekerja di satu bidang sering bisa pindah ke orang lain dengan relatif mudah.

Seorang creative designer harus sangat inovatif dan seorang komunikator yang kuat, karena ia sering berinteraksi dengan semua orang dari supervisor untuk bersama-pekerja untuk klien setiap hari. Dia perlu mengawasi tren dan tahu apa yang "panas" untuk membuat desain modern, dan bekerja dengan baik sendirian atau anggota tim. Creative Designer harus terorganisir, analitis, dan mengerti bagaimana menggunakan program komputer yang berhubungan dengan pekerjaan mereka, seperti Illustrator atau Photoshop.

Sebagian besar perusahaan mencari kandidat dengan gelar sarjana ketika menyewa seorang creative designer. Sebagian besar creative designer memfokuskan dirinya pada program studi perguruan tinggi di grafis, seni, pemasaran, iklan dan komunikasi. Kadang-kadang, seorang creative designer hanya akan perlu ijazah sekolah tinggi atau setara untuk memperoleh pekerjaan, asalkan ia telah mengembangkan portofolio yang kuat dari karya seni.

### **3.4 Pentingnya Multimedia dalam Merchandise dan Digital Printing pada Unique Pixel**

Multimedia itu penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk mempermudah manusia untuk mengerti sesuatu. Di samping itu pada Abad 21 ini multimedia segera menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca. Sesungguhnya Multimedia mengubah hakikat membaca itu sendiri. Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi Multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video.

Multimedia menggunakan link yang memungkinkan kita menelusuri jagad informasi yang saling terhubung dengan sangat cepat, setara dengan kecepatan cahaya, karena menggunakan gelombang elektromagnetik. Dengan

membandingkan jaringan global Multimedia dengan sistem jalan raya yang memungkinkan pengendara berkeliling ke mana saja. Pemerintah Amerika Serikat menamakan jaringan itu dengan nama Superhighway Informasi. Pemerintah Malaysia menyebutnya dengan Multimedia Super Corridor.

Kelebihan Multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 30 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif. Multimedia menjadi tool yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

Multimedia akan membantu meratakan zaman informasi ke jutaan orang yang belum memakai komputer. Dari survei Roper yang disponsori IBM didapati lebih dari separuh responden tidak menginginkan komputer, yang butuh manual (*Washington Post* 27/12/73, *Business*: 13). Multimedia memberikan kunci kepada industri komputer untuk mencapai pasar yang belum tersentuh ini, yang akan menyebabkan ledakan penggunaan komputer. Bahkan Multimedia dipakai oleh perusahaan dunia menyediakan material pemasaran kepada dealernya yang akan mengiklankan di surat kabar, televisi atau di Internet.

Pada Unique Pixel, ruang lingkup dan tanggung jawab seorang desainer multimedia tidak hanya pada mendesain untuk produk yang akan dicetak saja,



melainkan juga pada medesain dan manajemen website dan membuat sebuah aplikasi interaktif berbasis Adobe Flash. Dari ruang lingkup tersebut, maka akan dihasilkan merchandise-merchandise menarik berbentuk fisik, dan juga pembangunan website dan aplikasi interaktif seperti katalog produk.

