

Nama : Raimuza Fasai  
Nim : 171910026  
Matkul : Multimedia Komunikasi

Komunikasi sendiri merupakan sebuah proses penyampaian pesan, baik itu berupa ide, gagasan, ataupun suatu informasi dari suatu individu kepada individu lainnya. Sedangkan multimedia merupakan sebuah gabungan dari beberapa media. Kombinasi dari teks, seni, suara, gambar, animasi serta audio video yang dapat dimanipulasi secara digital dan dapat dikontrol secara interaktif dengan menggunakan komputer, ataupun perangkat elektronik lainnya.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi multimedia adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan secara interaktif dengan mengkombinasikan teks, gambar, audio, video, ataupun animasi yang dapat dimanipulasi secara digital. Pesan tersebut disajikan dan dikontrol melalui komputer maupun media elektronik lainnya, sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan interaksi langsung dengan sumber belajar.

Jenis Komunikasi Multimedia juga terbagi dalam 2 bagian, yaitu berdasarkan akses dan sifatnya. Penjelasan sebagai berikut:

A. Berdasarkan pengaksesannya, komunikasi multimedia dibagi menjadi dua kategori sebagai berikut:

- **Komunikasi Multimedia Online**

Komunikasi multimedia online merupakan komunikasi multimedia dimana penggunaannya harus terhubung dengan jaringan internet (online) atau satelit agar dapat melakukan komunikasi atau mengakses pesan yang disampaikan. Contohnya: website, aplikasi online, satellite TV, dkk.

- **Komunikasi Multimedia Offline**

Dalam komunikasi multimedia offline, penggunaannya tidak diharuskan terhubung dengan internet (online) untuk dapat mengakses pesan atau informasi. Penggunaannya hanya perlu terhubung dengan jaringan lokal (terbatas) saja. Biasanya media dalam komunikasi multimedia jenis ini dapat dipindahkan kemana saja. Contoh multimedia ini misalnya: CD pembelajaran, CD profil perusahaan, atau CD dan DVD interaktif lainnya.

B. Berdasarkan sifatnya, komunikasi multimedia dibagi menjadi 3 kategori, yaitu:

- **Komunikasi Multimedia Interaktif**

Dalam komunikasi multimedia interaktif, pemberi pesan menggunakan multimedia yang memungkinkan penggunanya untuk dapat mengontrol elemen multimedia yang akan ditampilkan. Sehingga komunikannya dapat memilih bagian mana yang terlebih dulu dilihat dan kapan dilihatnya.

- **Komunikasi Multimedia Hiperaktif**

Dalam komunikasi multimedia hiperaktif multimedia yang digunakan memiliki banyak tautan atau link. Link ini merupakan penghubung bagian-bagian multimedia yang tersedia. Dengan mengklik link tersebut, pengguna dapat memilih elemen mana yang akan dibaca kemudian.

- **Komunikasi Multimedia Linier**

Komunikasi multimedia linier merupakan kebalikan dari komunikasi multimedia interaktif. Komunikasi jenis ini menggunakan multimedia dimana penggunanya hanya dapat menonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan secara berurutan, dari awal hingga akhir. Meskipun tetap menarik, namun pengguna tidak diberi kemampuan untuk dapat memilih elemen mana yang akan ditontonnya terlebih dahulu.

Multimedia dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam berbagai bidang kehidupan, misalnya:

- **Pendidikan**

Dalam bidang pendidikan, multimedia dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada muridnya. Dengan bantuan multimedia pengajar dapat menampilkan objek berukuran sangat kecil (mikroskopis) seperti virus hingga objek yang sangat besar seperti tata surya, membuat bahan ajar yang menarik, dan banyak lagi manfaat lainnya. Contoh bahan ajar ini misalnya: cd pengajaran interaktif, video pembelajaran, ensiklopedia, dkk.

- **Bidang Kesehatan**

Dengan multimedia, seorang dokter dapat memperoleh informasi mengenai kondisi pasien melalui data detak jantung, aliran darah, permukaan paru-paru yang ditampilkan monitor. Contoh lain misalnya hasil scanning sinar-x yang dapat menyampaikan informasi mengenai letak penyakit, dkk.

- **Bidang Bisnis**

Dalam bisnis multimedia dapat digunakan untuk memperkenalkan produk baru perusahaan kepada konsumen, sebagai alat promosi, melakukan pemasaran, menampilkan iklan, dkk. Dengan menggunakan multimedia grafik dan angka pengembangan saham, jangkauan pemasaran, serta data mengenai klien bisnis lainnya dapat diinformasikan kepada pihak yang berkepentingan.

- **Bidang Teknik**

Dalam bidang teknik, multimedia dapat dimanfaatkan untuk melakukan simulasi berbasis teknik. Misalkan dalam bidang elektro, dapat menampilkan simulasi rangkaian yang mencakup tampilan gelombang, angka, serta persamaan sistematis nya.

- **Bidang Ilmu Pengetahuan dan Penelitian**

Sama seperti dalam bidang teknik, dalam bidang ilmu pengetahuan serta penelitiannya, multimedia dapat dimanfaatkan untuk melakukan simulasi. Misalnya simulasi mengenai bentuk model yang baru ditemukan, mencakup tekstur, ukuran, dimensi dan karakternya dalam bentuk multimedia berupa gambar, animasi dan bahkan suara untuk kemudian dipelajari, diteliti dan dikembangkan.

- **Bidang Seni dan Hiburan**

Dalam dunia hiburan multimedia sangat banyak berperan. Mulai dari berita, film, klip lagu, hingga hiburan lainnya yang kita lihat melalui layar televisi atau internet merupakan hasil pemanfaatan multimedia. Contoh hiburan dalam bentuk multimedia lainnya adalah Game, baik game dalam PC, smatphone, ataupun game konsol.

- **Bidang Tranportasi**

Dalam bidang tansportasi multimedia dapat menginformasikan koordinat dan arah gerak kapal, dan membantu dalam melakukan navigasi kapal. Dalam navigasi pesawat, multimedia dapat menginformasikan ketinggian pesawat, kondisi cuaca, serta kecepatan angin yang ditampilkan pada monitor navigasi pesawat. Sedangkan didarat, kita dapat memanfaatkan multimedia untuk melacak lokasi kita dengan memanfaatkan GPS (global Positioning System).

## PENGERTIAN MULTIMEDIA KOMUNIKASI MENURUT SAYA SERTA JENIS DAN MANFAATNYA

Multimedia adalah sebuah alat komunikasi yang bisa menggunakan perantara seperti elemen, suara dan gambar dan bisa juga sebagai kombinasi komputer dengan video. Komunikasi sendiri merupakan sebuah proses penyampaian pesan, baik itu berupa ide, gagasan, ataupun suatu informasi dari suatu individu kepada individu lainnya.

a. Berdasarkan pengaksesannya, komunikasi multimedia dibagi menjadi dua kategori sebagai berikut:

- **Komunikasi Multimedia Online**

Komunikasi multimedia online merupakan komunikasi multimedia dimana penggunaannya harus terhubung dengan jaringan internet (online) atau satelit agar dapat melakukan komunikasi atau mengakses pesan yang disampaikan. Contohnya: website, aplikasi online, satellite TV, dkk.

- **Komunikasi Multimedia Offline**

Dalam komunikasi multimedia offline, penggunaannya tidak diharuskan terhubung dengan internet (online) untuk dapat mengakses pesan atau informasi. Penggunaannya hanya perlu terhubung dengan jaringan lokal (terbatas) saja. Biasanya media dalam komunikasi multimedia jenis ini dapat dipindahkan kemana saja. Contoh multimedia ini misalnya: CD pembelajaran, CD profil perusahaan, atau CD dan DVD interaktif lainnya.

b. Berdasarkan sifatnya, komunikasi multimedia dibagi menjadi 3 kategori, yaitu:

- **Komunikasi Multimedia Interaktif**

Dalam komunikasi multimedia interaktif, pemberi pesan menggunakan multimedia yang memungkinkan penggunaannya untuk dapat mengontrol elemen multimedia yang

akan ditampilkan. Sehingga komunikasi dapat memilih bagian mana yang terlebih dulu dilihat dan kapan dilihatnya.

- **Komunikasi Multimedia Hiperaktif**

Dalam komunikasi multimedia hiperaktif multimedia yang digunakan memiliki banyak tautan atau link. Link ini merupakan penghubung bagian-bagian multimedia yang tersedia. Dengan mengklik link tersebut, pengguna dapat memilih elemen mana yang akan dibacanya kemudian.

- **Komunikasi Multimedia Linier**

Komunikasi multimedia linier merupakan kebalikan dari komunikasi multimedia interaktif. Komunikasi jenis ini menggunakan multimedia dimana penggunanya hanya dapat menonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan secara berurutan, dari awal hingga akhir. Meskipun tetap menarik, namun pengguna tidak diberi kemampuan untuk dapat memilih elemen mana yang akan ditontonnya terlebih dahulu.

Multimedia kini telah merambah ke segala aspek kehidupan. Perkembangan teknologi digital turut mendukungnya. Kemajuan ini memberikan manfaat luar biasa. Multimedia dimanfaatkan di segala bidang untuk berbagai keperluan, di antaranya..

### **1. Sarana Informasi Umum**

Instansi pelayanan publik lebih mudah menyebarkan informasi dengan multimedia. Hanya memerlukan infrastruktur perangkat yang memadai untuk dipasang di lokasi strategis. Di mana publik bisa langsung mengakses dan memperoleh informasi dengan mudah.

Multimedia mulai banyak ditemukan di berbagai tempat, seperti hotel, stasiun, bandara, pusat perbelanjaan, dan objek wisata tertentu. Tersedia perangkat

multimedia yang menyebarkan informasi umum, tanpa pengunjung harus mendatangi saluran khusus.

Penerapan ini dapat memangkas waktu dan mengurangi pengeluaran untuk personel bagian informasi. Meski masih akan diperlukan tenaga khusus untuk menyampaikan informasi yang lebih mendetail.

## **2. Media Pembelajaran**

Di sekolah, multimedia akan menjadi media pembelajaran yang efektif. Selama ini metode pengajaran dianggap monoton dan membosankan. Dengan sarana multimedia, ilmu dapat disampaikan secara lebih menarik sehingga anak didik mudah mengingatnya.

Salah satu contoh penggunaan multimedia adalah pada tugas presentasi. Di mana peserta didik juga menggunakan media interaktif untuk mempresentasikan hasil belajar menggunakan laptop dan proyektor.

Di sisi lain, multimedia pun menjadi sarana yang tepat untuk mengetahui minat peserta didik. Peserta didik memiliki kebebasan dalam memilih bidang kegemarannya, belajar sesuai kehendaknya, sehingga lebih aktif mendapatkan pendidikan.

Meskipun begitu, multimedia tak lantas menghilangkan peranan para pendidik. Peserta didik yang aktif masih membutuhkan bimbingan dan arahan dari guru dan orang tua, agar mereka memperoleh pembelajaran yang positif.

## **3. Memajukan Ilmu Kesehatan**

Beberapa tahun yang lalu, seorang ibu hamil baru bisa mengetahui secara pasti jenis kelamin jabang bayinya setelah lahir. Namun dengan perkembangan multimedia di bidang kesehatan, fenomena tersebut kini malah menjadi hal yang langka.

Penemuan peranti pemindai, USG, membuat dokter dapat mengetahui kondisi janin dalam kandungan. Salah satunya dapat digunakan untuk mengetahui jenis kelamin bayi. Inilah salah satu contoh pemanfaatan multimedia di ranah medis dan kesehatan.

Peranti USG bukan satu-satunya perangkat multimedia yang dimanfaatkan dalam kedokteran. Pemindai X-ray adalah yang lainnya, di mana menjadi sarana penting bagi dokter untuk mendiagnosis gangguan kesehatan pada pasiennya.

Berbagai penemuan penting berbasis multimedia di bidang kedokteran memudahkan tenaga medis dalam pemeriksaan kesehatan. Sehingga kemudian tenaga medis bisa menentukan penanganan paling tepat untuk para pasien.

Nama : puput karunia

Kelas : ik7b

Nim : 171910014

Media komunikasi juga dijelaskan untuk sebuah sarana yang dipakai untuk memproduksi, mengolah, reproduksi, serta mendistribusikan untuk menyampaikan sebuah informasi. Media komunikasi sangat berperan penting untuk kehidupan seluruh masyarakat. Dengan sederhana, media komunikasi merupakan perantara dalam menyampaikan sebuah informasi dari komunikator kepada komunikan yang memiliki tujuan agar efisien dalam menyebarkan pesan atau informasi. Komunikasi adalah perpaduan yang berlangsung dengan dasar persamaan persepsi.

### **Jenis-Jenis Media Komunikasi, Berdasarkan Fungsi Media**

- **Fungsi produksi**

Media komunikasi sangat bermanfaat supaya menghasilkan suatu informasi.

- **Fungsi reproduksi**

Media komunikasi bermanfaat agar bisa memproduksi ulang serta menggandakan sebuah informasi.

- **Fungsi penyampai informasi**

Media komunikasi memiliki fungsi agar bisa menkomunikasikan serta menyebarluaskan pesan terhadap komunikan sebagai sasaran informasi.

### **Bentuk Media Komunikasi**

Berikut ini bentuk – bentuk media komunikasi.

- **Media Cetak**

Beragam jenis media komunikasi yang bisa dilakukan melalui sebuah proses percetakan serta bisa dipakai sebagai sarana penyampaian informasi atau pesan. **Contoh** : buku, surat kabar, majalah, serta brosur.

- **Media visual atau media pandang**



Penerimaan pesan yang tersampaikan melalui panca indera dan dapat dilihat . **Contoh** : gambar dan Foto.

- **Media audio**

Penerimaan pesan yang tersampaikan dengan melalui indera pendengaran. **Contoh**: Radio dan Tape recorder.

- **Media Audio visual aid (AVA)**

Media komunikasi yang bisa dilihat serta juga bisa didengar, agar mendapatkan informasi secara bersamaan. **Contoh** : televisi.

## **Macam-Macam Media Komunikasi**

Berikut ini macam – macam media komunikasi.

### **Media cetak**

1. Surat kabar
  2. Majalah
- 

### **Media elektronik**

1. Radio siaran
  2. Televisi
  3. Film
  4. Komputer dan internet
- 

## **Prinsip-Prinsip Media Komunikasi**

Pada umumnya beberapa prinsip yang perlu di pertimbangkan dalam memilih media, antara lain adalah :

1. Mengetahui dengan jelas untuk apa memilih media tersebut.
2. Tidak didasarkan atas kesenangan pribadi.
3. Menyadari bahwa tiap media memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga dapat dikatakan tidak semua media dapat dipakai untuk semua tujuan.

- 
4. Media yang dipilih disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.
  5. Pemakai harus memahami ciri-ciri media sehingga antara media dengan metode yang digunakan sesuai.
  6. Pemilihan media disesuaikan dengan kondisi lingkungan.
  7. Pemilihan media juga didasarkan atas tingkat kemampuan sasaran.
- 

### **Tujuan Media Komunikasi**

Berikut ini merupakan tujuan dari media komunikasi yang biasa digunakan.

1. Menciptakan iklim bagi penerimaan dan perubahan nilai, sikap dan perilaku kesehatan.
  2. Mengajarkan keterampilan mendengarkan, membaca, menulis hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan, dan lain-lain.
- 

3. Pengganda sumber daya pengetahuan, kenikmatan dan anjuran tindakan kesehatan.
  4. Membantu pengalaman baru terhadap perilaku hidup sehat dari statis ke dinamis.
  5. Meningkatkan aspirasi di bidang kesehatan.
  6. Menciptakan rasa kebanggaan/kesetiaan terhadap produk dan lain-lain.
- 

### **Karakteristik Media Komunikasi**

Berikut ini Karakteristik spesifik dari masing-masing media komunikasi.

- **Karakteristik surat kabar dan majalah :**

1. Terbit secara teratur
  2. Berbentuk komoditi
  3. Isi pesan bisa formal dan informal
- 

- **Karakteristik Film**

1. Teknologi audio visual
2. Ditampilkan untuk publik
3. dikuasai oleh gambaran fiksi

---

- **Karakteristik Radio dan Televisi**

1. Tampilan pesan dalam audio visual
2. Isi media sangat bervariasi
3. Memiliki keluaran yang sangat luas, menjangkau audiens yang sangat jauh dan tak saling mengenal.

---

- **Karakteristik Komputer dan Internet**

1. Pesan bersifat umum
2. Komunikannya anonim dan heterogen
3. Komunikasi mengutamakan isi pesan
4. Komunikasi bersifat satu arah dan umpan balik
5. Kecepatan
6. Kepandaian yang beraneka ragam