

Multimedia Elemen - Teks

Nama : Elmo Allistair

NPM : 12118220

Kelas : 4KA17

1. Apa yang dimaksud dengan Teks?

Teks adalah rangkaian kata atau kalimat yang memiliki struktur dan tata bahasa tertentu serta bisa disusun secara lisan maupun tulisan.

2. Sebutkan secara singkat atribut Teks!

Font, kumpulan karakter yang mempunyai ukuran atau style tertentu.

- Typeface, sekelompok karakter grafik yang mempunyai beberapa ukuran dan style.
- Style, pada umumnya style terdiri dari Bold, Italic, dan Underline.
- Color Attribute, warna pada teks membantu dalam membuat tampilan teks lebih menarik dan memberikan perhatian lebih pada teks yang mempunyai warna berbeda.
- Case, merupakan atribut dari teks untuk menampilkan karakter dalam ukuran kecil (Lower case) atau besar (Upper case).
- Weight, ketebalan garis dari sebuah typeface tertentu.
- Tracking, jumlah spasi yang ada pada sejumlah huruf dari sebuah kata. Lebih banyak spasi di antara huruf menghasilkan track yang lebih longgar. Sedangkan spasi yang lebih sedikit antara huruf menghasilkan track lebih ketat.
- Kerning, berkaitan dengan pengaturan spasi juga. Setiap huruf mempunyai bentuk yang berbeda.
- Leading, pengaturan spasi antara garis yang terdiri dari kumpulan teks.

3. Apa satuan pengukuran teks?

Dalam tipografi, point adalah satuan ukuran terkecil yang biasa digunakan untuk mengukur ukuran font.

4. Apa saja permasalahan dalam menampilkan teks? Dan bagaimana cara mengatasinya?

- Jaggies, tampilan sudut-sudut garis dari sebuah huruf pada saat dicetak akan tampak seperti garis yang bertingkat seperti tangga. Efek jaggies dapat sedikit dikurangi dengan teknik grafis yang dikenal sebagai anti-aliasing spasial.
- Alias, perbedaan yang muncul pada hasil cetakan dengan bentuk huruf sesungguhnya, cara mengatasinya adalah menggunakan Anti-aliasing.

5. Sebutkan secara singkat Manfaat teks dalam multimedia

- Judul/Headlines, teks digunakan untuk menjelaskan apa saja informasi yang ingin disampaikan.
- Menu, teks dalam menu untuk mengarahkan pengguna menuju bagian yang diinginkan.
- Navigasi, teks digunakan untuk menjelaskan pada pengguna bagaimana menuju tempat yang diinginkan.
- Content (Artikel dalam aplikasi/web), pada saat sudah mencapai bagian yang diinginkan, pengguna dapat mengetahui apa yang ada pada bagian tersebut, misal bagian isi dari sebuah website.

6. Sebutkan secara singkat Penerapan teks dalam aplikasi

- Menu untuk Navigasi, untuk berinteraksi dengan aplikasi multimedia biasanya pengguna dapat menggunakan keyboard, mouse atau trackpad bahkan dengan touchscreen.

- Tombol untuk berinteraksi, tombol merupakan salah satu bentuk dari sebuah bagian atau peralatan yang bisa ditekan
- Konten untuk dibaca, untuk memudahkan pembaca membaca secara online maka tersedia dua tampilan yaitu Portrait dan Landscape.
- Dokumen HTM untuk pengembangan, seiring berkembangnya pembuatan aplikasi berbasis web menyebabkan pengembangan bahasa program untuk hypertext yang lebih sering dikenal dengan sebutan HTML atau DHTML (Dynamic Hypertext Markup Language)
- Simbol/ikon, multimedia dapat menggabungkan teks dalam simbol maupun icon untuk menampilkan informasi yang lebih jelas.

7. Sebutkan contoh kombinasi Teks multimedia!

Teks multimedia dapat berupa kombinasi teks dengan gambar, teks dengan animasi, teks dengan video, dan teks dengan suara serta dengan interactivity.

8. Sebutkan secara singkat Penggunaan teks!

Penggunaan teks harus dapat memenuhi legibility dan readability, penggunaan teks yang sesuai, konsisten dan teks yang interaktif.

- Legibility, adalah kejelasan dari tiap huruf yang ditampilkan sehingga tidak menimbulkan kebingungan pada saat dibaca.
- Readability, merupakan sejauh mana interaksi tiap huruf dalam sebuah kata, kalimat dan dalam sebuah paragraf sehingga menghasilkan tulisan yang menghasilkan informasi yang jelas dan sesuai.
- Penggunaan teks yang sesuai, maksimal setengah layar terisi teks sedangkan selebihnya adalah gambar maupun elemen multimedia lainnya.

- Konsisten, gunakan font yang sama untuk kategori teks yang sama, misal untuk judul, menu dan lain-lain. Kemudian sesuaikan tema dengan tujuan pembuatan aplikasi multimedia.
- Teks yang Interaktif, dengan cara menggunakan hyperlink, atau melibatkan user dalam menggunakan aplikasi seperti mengisi form, atau memberikan komentar.

9. Sebutkan secara singkat Format teks yang kalian ketahui!

- Plain Text, Teks yang tidak memerlukan formatting khusus.
- Rich Text, Teks yang dapat di format (ukuran, warna, jenis huruf, dll).
- Hypertext, Teks yang berperan sebagai navigasi yang biasa berupa link.