

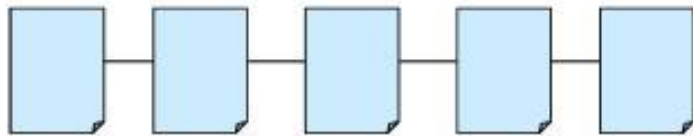
# Materi

1. Konsep dasar, pembuatan dan aplikasi multimedia
2. Organisasi pengembang multimedia
3. Perangkat pembuatan aplikasi multimedia
4. Kerangka bangun multimedia
5. Metodologi pengembangan multimedia
6. Piranti authoring multimedia
7. Pengembangan/perancangan multimedia
8. Konsep dasar toolbox
9. Pembuatan proyek, menu bar

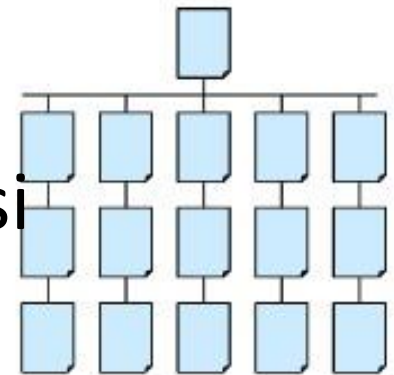
# **METODOLOGI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA**

# Arsitektur Informasi

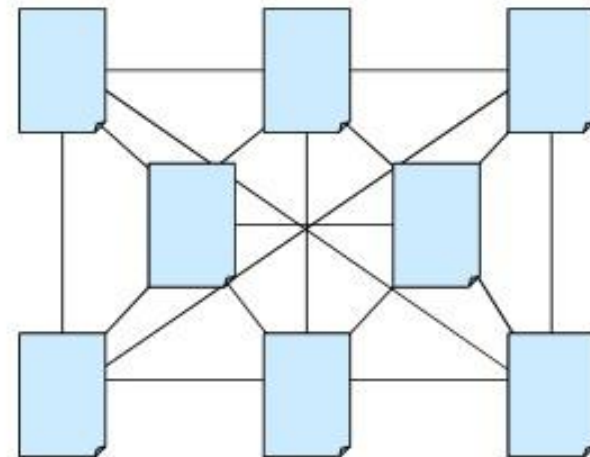
- Linear / Sequential → menceritakan



- Hierarchical → informasi terorganisasi



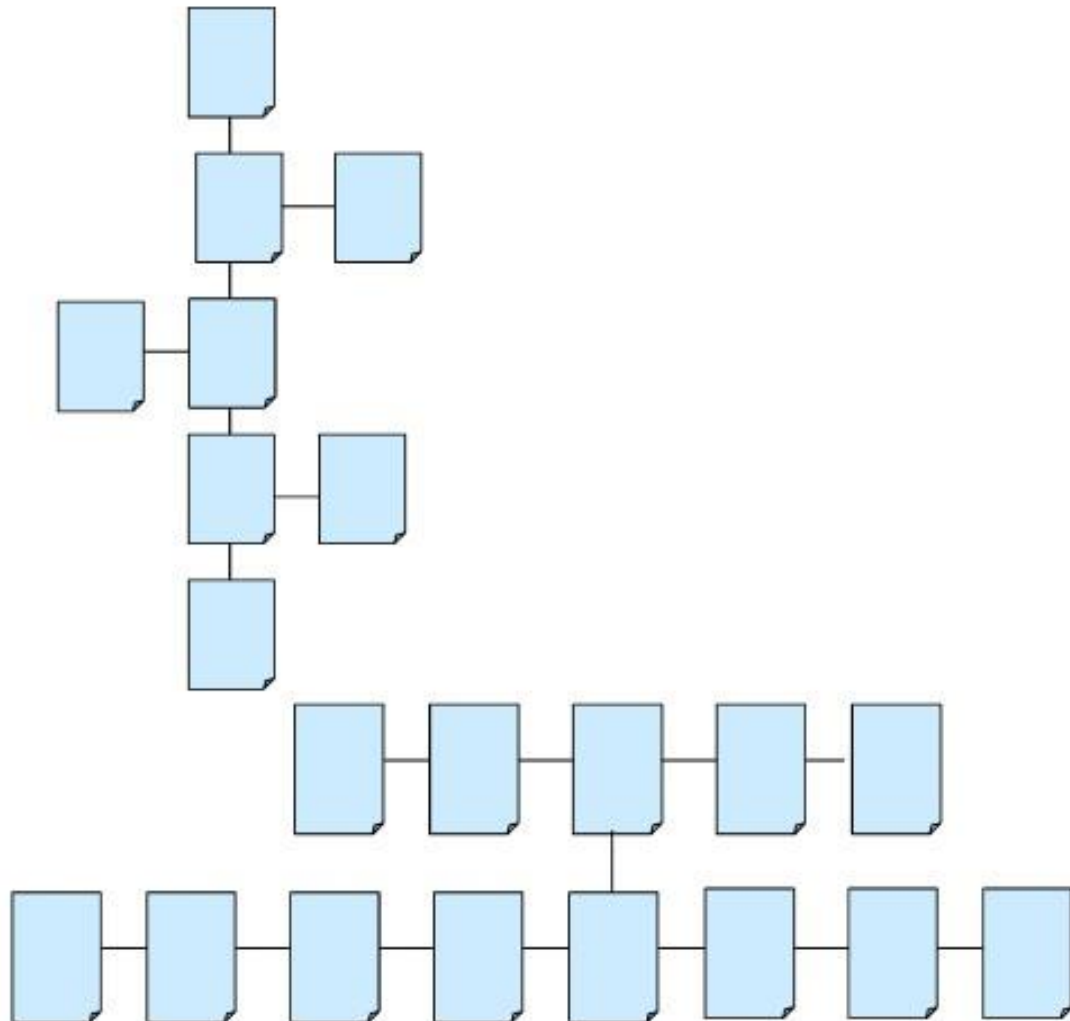
- Network / Web → exploring



# Isu Struktural

- Depth / Kedalaman

- Breadth / Keluasan



# Macam Navigasi

- **Mouse Over**

- Pada saat mouse mendekati objek yang diberi perintah mouse over, maka akan tampil teks penjelas atau objek gambar.

- **Drag**

- menekan mouse sambil mendorongnya, selama mouse ditekan icon tidak boleh dilepaskan.

- **Drop and Drag**

- objek yang akan di pindahkan di blok terlebih dahulu, mirip juga dengan perintah drag.

# Macam Navigasi

- **Enter**

- satu perintah untuk menjalankan program dengan cara menekan ENTER pada keyboard, dengan mengarahkan pointer terlebih dahulu pada icon yang akan di enter

- **Input Text**

- perintah dimana, pengguna program di persilahkan untuk mengetikan teks pada pointer aktif yang telah disediakan

- **Alert**

- munculnya respon seketika, berupa kotak dialog, yang berisi tulisan penjelasan, peringatan atau respon

# Macam Navigasi

- **ToolTip**

- hampir mirip dengan mouse over, namun tooltip dikhususkan untuk memberikan penjelasan pada toolbar, atau menu file

- **Scroll**

- alat untuk menggeser sebelah kanan atau kiri, apabila teks/gambar yang disajikan melebihi dari layar monitor atau juga untuk melihat tampilan setiap halaman

- **Radio Button**

- Perintah untuk membuat tampilan dimana pengguna dapat mengklik tombol option yang tersedia, biasanya digunakan untuk pooling, pengisian checklist, dll

# Macam Navigasi

- **Next**

- perintah untuk lanjut pada frame/slide berikutnya selanjutnya

- **Back**

- Perintah untuk kembali pada frame/ slide sebelumnya

- **Exit / Quit**

- Perintah untuk keluar dari program atau keluar dari jendela yang ada dalam program tersebut

- **Password**

- **Hyperlink**



# Teknik Navigasi

- . Browsing
- . Searching
- . Site Maps
- . Indexes

# Navigasi

- Menyediakan indikator - *'you are here'*
  - *Cascading menus*
  - *Thumbnail maps*
  - *Color coding*
- Menyediakan *'Search facilities'*
  - *Sitemaps*

# Atribut *Usability*

- Kecocokan antara sistem dan dunia nyata
- Kendali dan kebebasan → menyediakan *undo* dan *redo*
- Konsistensi dan standarisasi → “exit” atau “quit” ?
- Pencegahan kesalahan
- Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan → expert/basic mode
- Estetika dan perancangan minimalis
- Bantu *user* untuk mengenali, mendiagnosa, dan memperbaiki kesalahan → understandable error message

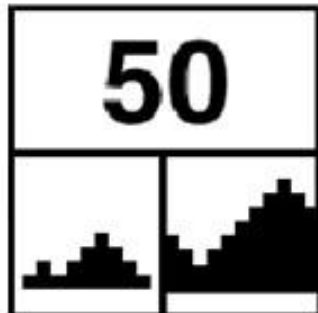
From Jacob Nielsen's [“Ten Usability Heuristics”](#)

# Isu Perancangan Antarmuka

1. *Hyperlinks, icons dan buttons*
2. Penempatan (*Alignment*)
3. *Text*
4. Warna
5. Ukuran dan resolusi layar

# 1. *Hyperlinks, Icons, dan Buttons*

- Gunakan warna umum untuk mengindikasikan status *hyperlinks* (*selected, rollover, atau clicked*)
- Sediakan *icons/buttons* yang masuk akal



- Jangan paksa *user* untuk mengenali *icon* baru/spesial
- Bagaimana buttons diaktifkan/dipilih → *highlight* atau perubahan bentuk

## 2. Penempatan (*Alignment*)

- Baik untuk elemen 'horizontal' maupun 'vertical'
- *Alignment* yang baik membantu komunikasi yang lebih baik / bersih
- *Centered text* terlihat tidak indah dan menambah waktu membaca
- Keseragaman *alignment* untuk semua elemen di keseluruhan halaman website

# ***3. Text***

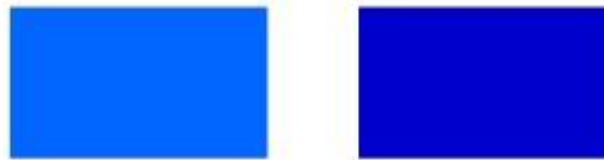
- Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk membaca dari layar daripada dari buku
- Perhatikan hirarki informasi
- Tampilkan informasi kunci lebih dulu
- Dalam menulis : langsung, padat, paragraf pendek dan gunakan point-point (*bulleted lists*)
- Batasi penggunaan *typefaces* : max 2 *typeface*
- Sans-serif faces lebih mudah dibaca

# 4. Warna

- Gunakan kombinasi yang sederhana → teori warna
- Warna hangat (*warm colors*) terlihat lebih besar dari warna dingin (*cool colors*)



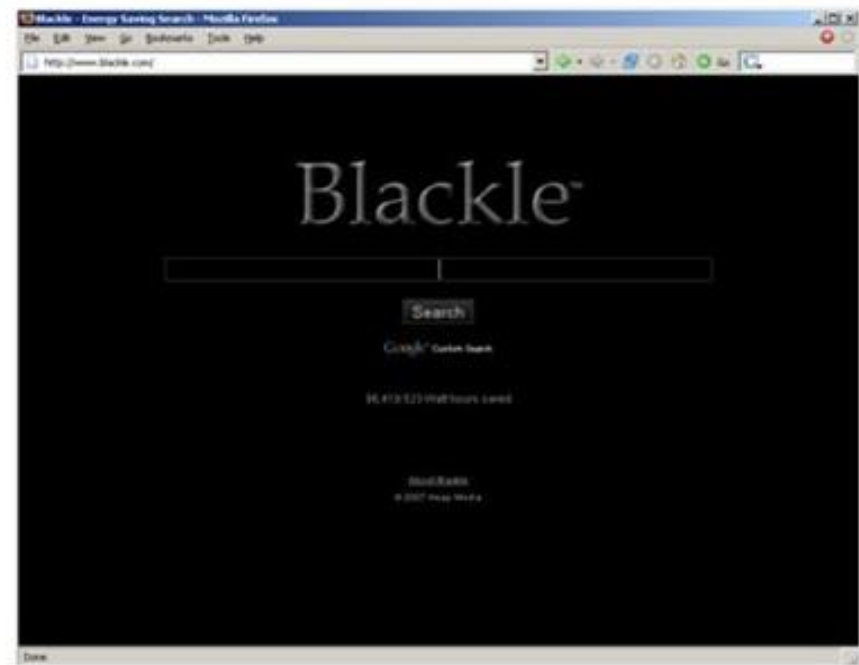
- Warna cerah (*bright colors*) lebih besar dari warna gelap (*dark colors*)



- Warna kuat (*intense*), warna primer (*saturated*) dapat menyebabkan mata lelah jika digunakan dalam jumlah besar, jadi jangan gunakan warna-warna tersebut sebagai latar belakang (*background*)



# Mana yang lebih baik?



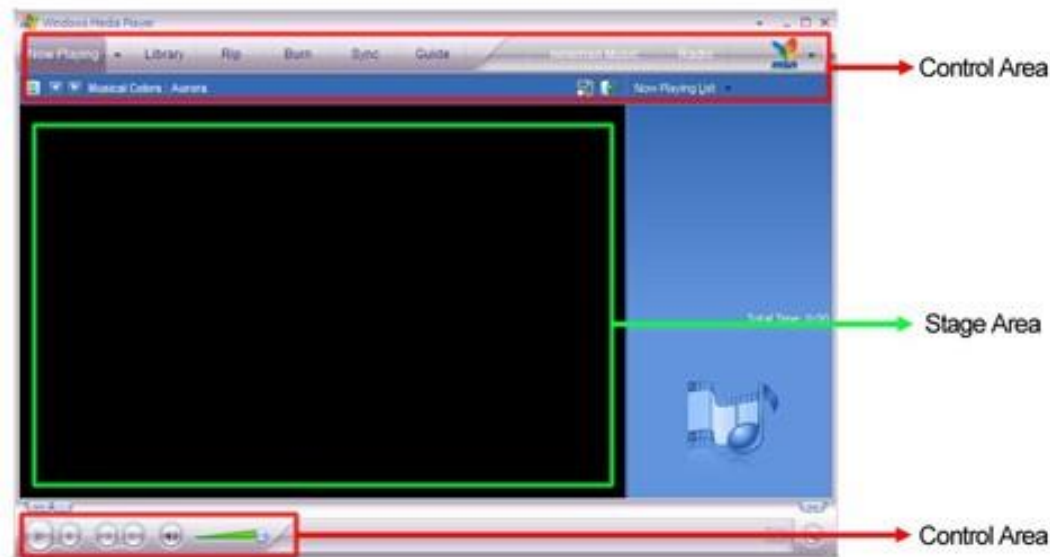
# Resolusi Layar

2006 Statistic	2001 Statistic
640x480 : 5.3 %	640x480 : 5.7 %
800x600 : 13.2 %	800x600 : 52.5 %
1024x768 : 44.4 %	1024x768 : 32.7 %
1152x864 : 5.2 %	1152x864 : 2.3 %
1280x1024 : 31.9 %	1280x1024 : 2.9 %
From Screen-Resolution.com	From statmarket.com

- Resolusi semakin lama semakin besar
- Rancang untuk yang terrendah
- Rancangan paling banyak digunakan untuk menjamin keberhasilan

# Poin-Poin Perancangan Interface

- Tentukan di mana area kendali (control area) dan area utama (stage area)



- Pilih gambar *background* yang tidak ramai dan gambar *button* yang tepat
- Perlihatkan ke-penting-an suatu informasi secara visual

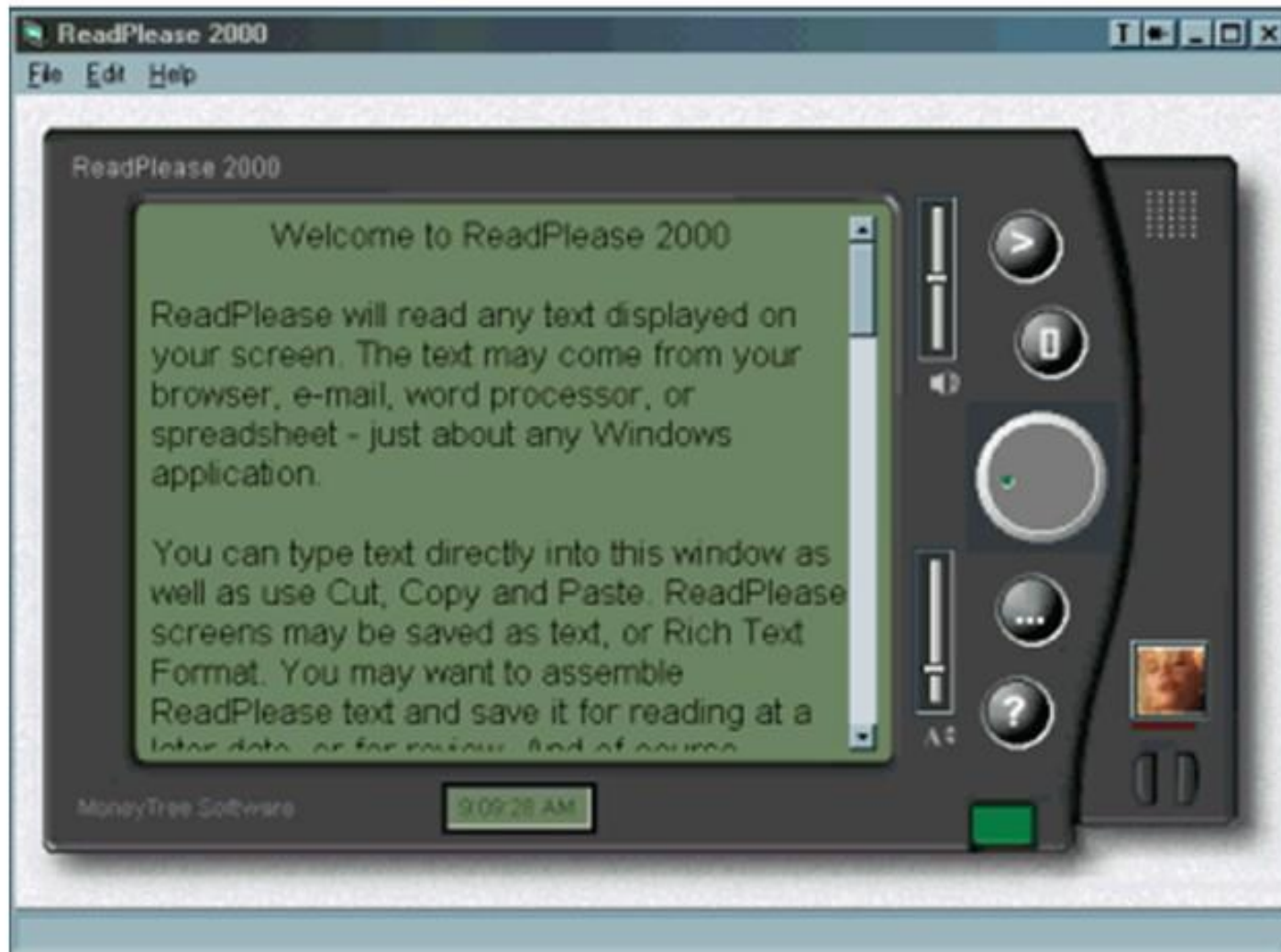
# Metafora

- Aplikasi yang kompleks dapat dimengerti dengan lebih mudah jika user interfacenya digambarkan dengan sesuatu yang sudah umum
- Metafor yang tepat memudahkan user untuk belajar/mengingat aturan/prosedur aplikasi sesedikit mungkin

From Computer Desktop Encyclopedia  
© 2004 The Computer Language Co. Inc.



# Contoh Metaphor - ReadPlease 2000



<http://homepage.mac.com/bradster/iarchitect/readplease.htm>

# Contoh Metaphor - PowerDVD = Tape Deck



# Isu-Isu Metafora

- Digunakan untuk menggambarkan aplikasi, bukan suatu button
- Memungkinkan beberapa metafora dalam satu aplikasi
- Metafora tidak harus selalu ada
- Gunakan metafora yang akan dimengerti oleh lebih banyak user
- Beberapa metafora belum tentu dike kebudayaan yang berbeda



[http://www.keyosk.co.uk/pr\\_letter-boxes-us-style-mailbox-891.shtml](http://www.keyosk.co.uk/pr_letter-boxes-us-style-mailbox-891.shtml)



[http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Japan\\_Mailbox\\_Red.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Japan_Mailbox_Red.jpg)

# Storyboard

## . Karakteristik MultiMedia Interaktif (MMI)

- Content representation
- Multimedia
- Full color and high resolution
- Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi
- Respon pembelajaran dan penguatan
- Mengembangkan prinsip Self Evaluation
- Dapat digunakan secara klasikal/individual



# Storyboard

## . Fungsi Storyboard

### MultiMedia Interaktif (MMI)

- Memperjelas Flow Chart
- Pedoman bagi Animator, Programmer dan Narrator
- Merupakan dokumen tertulis
- Sebagai bahan pembuatan manual book

# Storyboard

- Ketentuan Umum Storyboard MultiMedia Interaktif (MMI)
  - Bentuk-bentuk gambar yang disiapkan disertai dengan penjelasan-penjelasan atau narasi.
  - Penulisan storyboard ini sebaiknya diisi unsur visual terlebihdahulu.
  - Narasi biasanya disusun kemudian untuk melengkapi hal-hal yang sulit diungkapkan dalam bentuk visual.
  - Bahasa yang digunakan adalah bahasa lisan bukan bahasa tulisan (terutama yang harus dibacakan oleh narrator)
  - Struktur kalimat sederhana, hindari kalimat-kalimat yang panjang dan berbelit-belit.
  - Simbol dalam bentuk yang sederhana, jelas maknanya serta sudah diketahui oleh user.
  - Gambar dalam bentuk yang menarik, warna kontras (kecuali untuk background) komposisi yang tepat dan sederhana, mudah dibaca dan dipahami

# Macam- macam Format Storyboard [1]

## Storyboard

Page Name : \_\_\_\_\_  
Resolution : \_\_\_\_\_

Page Code : \_\_\_\_\_  
Page : \_\_\_\_\_ of \_\_\_\_\_

Screen Design:

Description:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Image:

---

---

---

---

Font:

---

---

---

---

Audio:

---

---

---

---

Animation/Video:

---

---

---

---

Navigation:

# Macam-macam Format Storyboard

## [2]

Kode : Deskripsi	Mata Pelajaran : Bahasa Inggris Kelas : IV	Lembaga Pembuat
<b>Multimedia Interaktif Berdasarkan Kurikulum 2004</b>		
deskripsi	Isi Program	Ilustrasi/Video/ Animasi
Petunjuk		
Standar Kompetensi		
Cek Kemampuan		
Daftar Pustaka		

# Macam-macam Format Storyboard

## [3]

NO	KETERANGAN	VISUAL	AUDIO

**Nomor frame (satu tampilan di layar monitor)**

**Berisi Keterangan-keterangan yang menunjukkan posisi frame misalnya : menu, sub menu, uraian menu, dll**

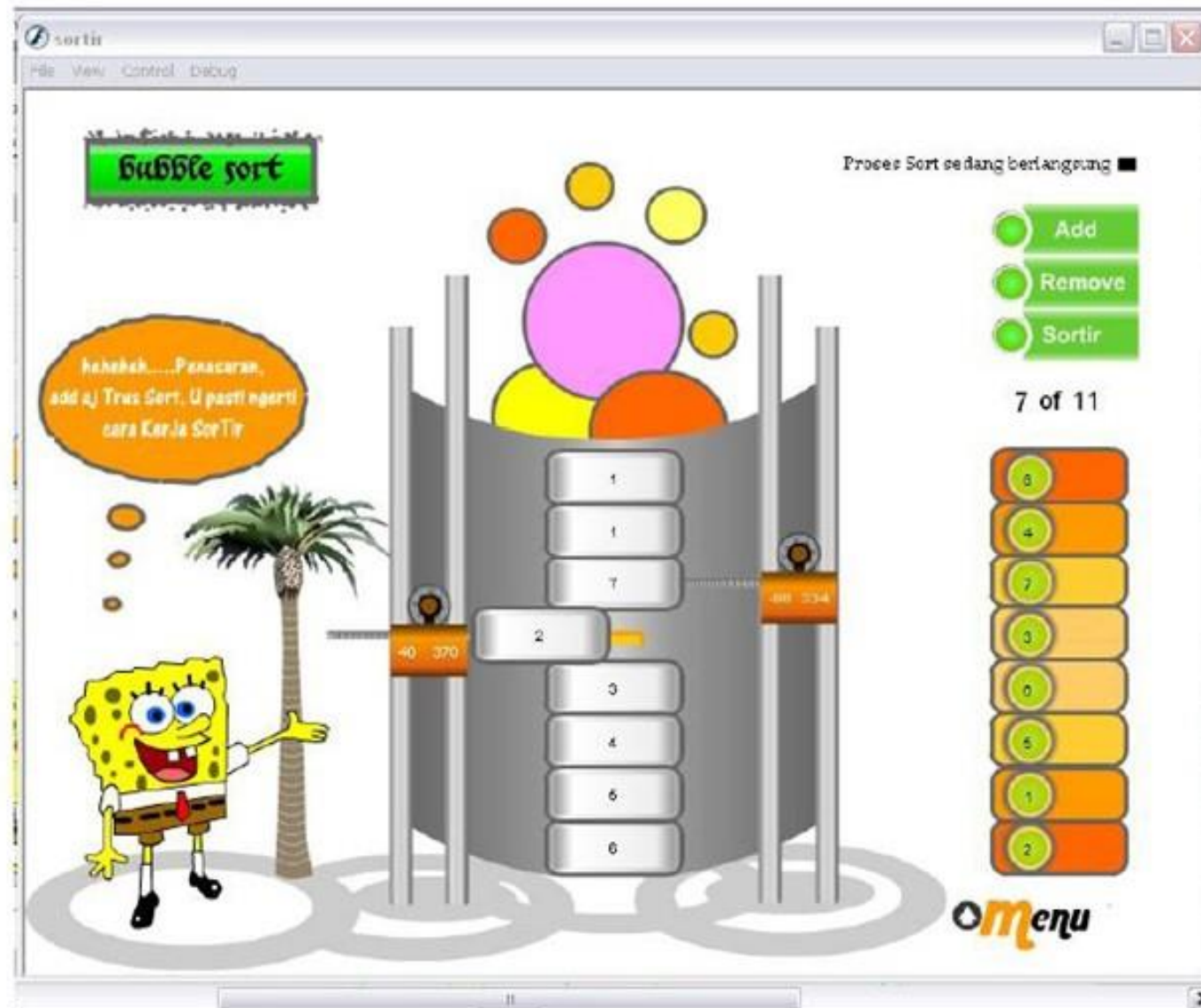
**Berisi semua unsur yang divisualkan meliputi teks, animasi, video, gambar, dll**

**Berisi semua unsur yang audio, meliputi narasi, musik, sound effect, dll**

# Contoh Pemrograman Multimedia



# Contoh Pemrograman Multimedia



# Tahap pembuatan Multimedia

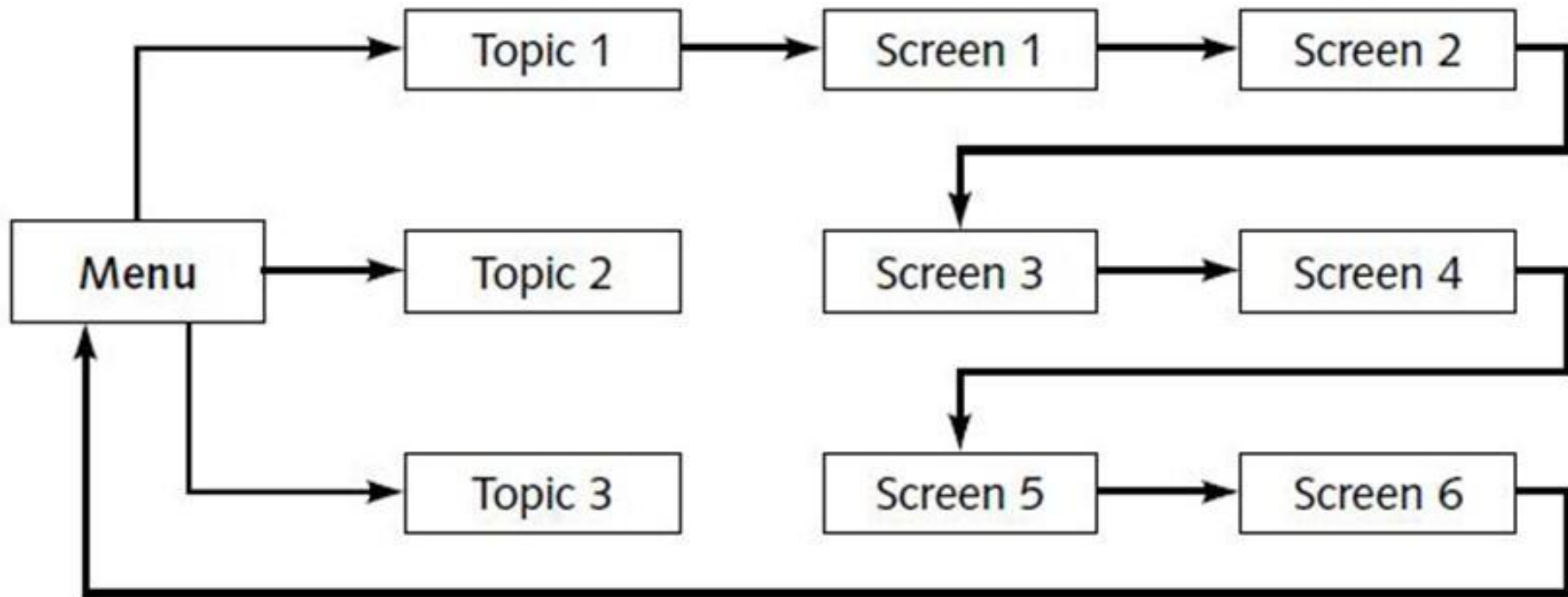
- . Audio scripts
- . Storyboards
- . Prototype screen interface
- . Programming templates or models
- . Video scripts
- . Video broadcast schedule and scrip



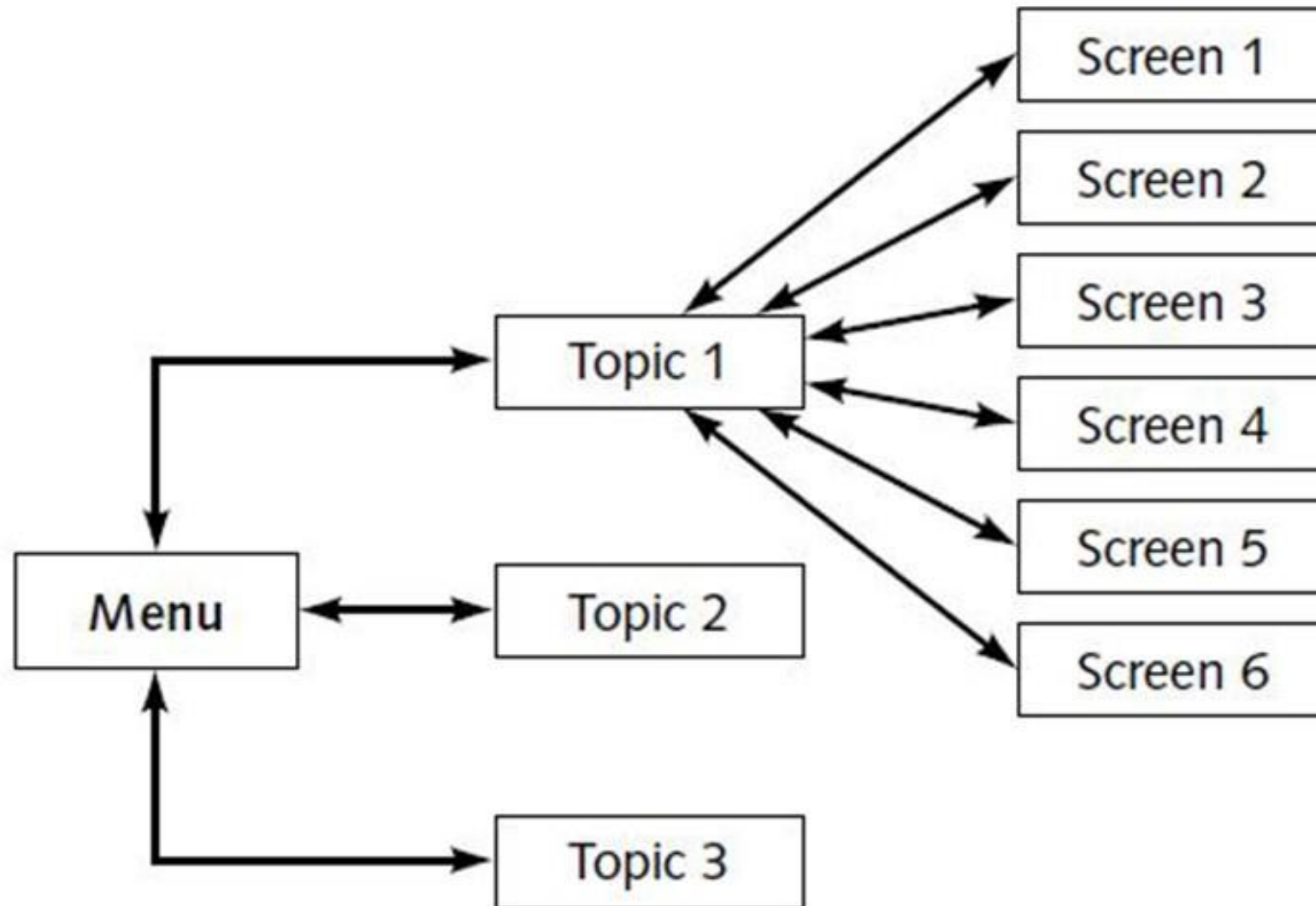
## **4 Aktifitas dalam prosedur pembuatan Multimedia**

1. Create storyboards.
2. Create and assemble media elements.
3. Perform online reviews.
4. Deliver and implement the course

# Contoh Desain Interaktif - Storybaord



# Contoh Desain Interaktif - Storybaord



# Contoh Desain Interaktif - Storybaord

