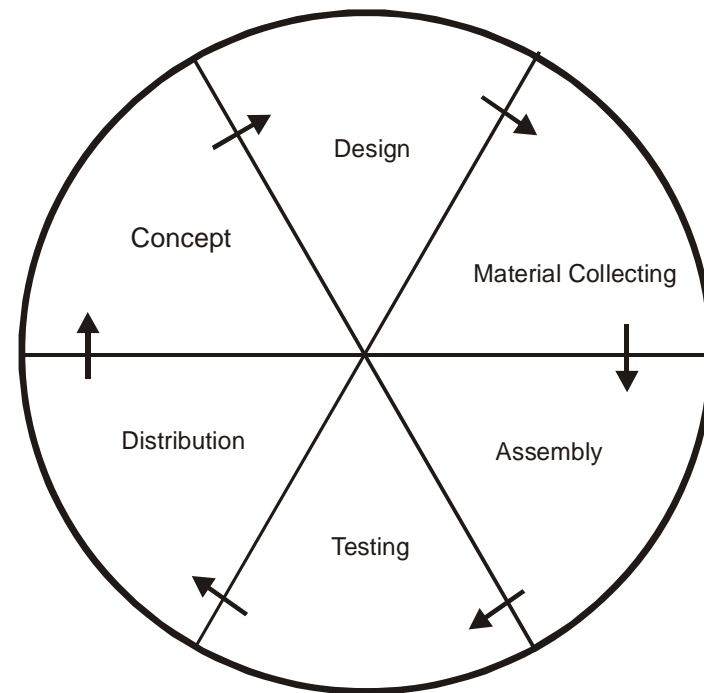


# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA

## 1. Tahap Pengembangan Multimedia

- Concept
- Design
- Material Collecting
- Assembly
- Testing
- Distribution



*Tahap pengembangan multimedia*

# 1. Concept

- **Menentukan tujuan**
  - tujuan dari multimedia
  - audiens yang menggunakan
- **Memahami karakteristik user**
  - tingkat kemampuan audiens
- **Output**
  - dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif

# 2. Design

- **Desain berbasis multimedia**
  - metode desain pembuatan film
  - menggunakan:
    - storyboard
    - flowchart view

- **Desain struktur navigasi**

- gambaran link dari halaman satu ke halaman lainnya
- digunakan pada multimedia non-linier
- diadaptasi dari desain web

- **Desain berorientasi objek**

- object-oriented design
- komponen multimedia dinyatakan sebagai objek
- digunakan pada sistem yang terdiri dari objek (CAD/CAM, sistem informasi geografis, dan lain-lain)

## ***Desain berbasis multimedia***




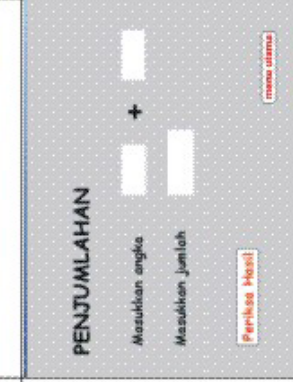
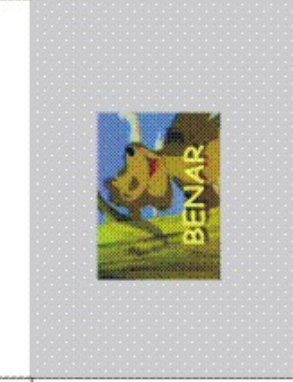
Tools yang digunakan

- ***Storyboard***
  - digunakan untuk multimedia linier
- ***Flowchart view***
  - melengkapi storyboard untuk
    - multimedia non-linier (interaktif)
    - multimedia yang menggunakan banyak percabangan

## **Storyboard**

Bermanfaat bagi:

- pengembang / pemilik multimedia → merupakan **visual test**
- staf pembuat multimedia → pedoman dari aliran pekerjaan
- sponsor → gambaran suatu multimedia yang akan diproduksi

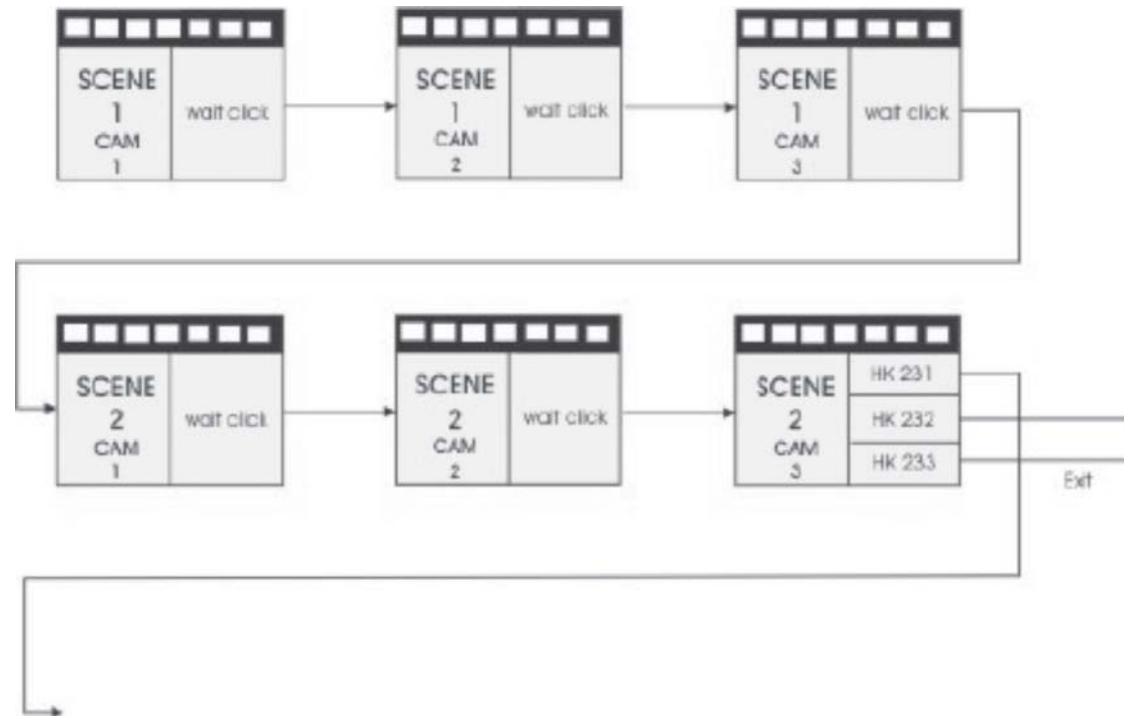
SCENE	VISUAL	AUDIO	DURASI
1		Musik intro	
2		Musik anak-anak	
3		Musik anak-anak	
4		Musik anak-anak	
5		Suara tertawa	

*Storyboard merupakan rangkaian gambar dengan penjelasan audio dan durasi.*

Scene 1 INTRO		OBJECT	HOTKEY	HYPERLINK
MULTIMEDIA INTERAKTIF dengan FLASH	TEKS	judul tanggal	next	main
	IMAGE	-		
	SUARA	instrumen 'Amar'		
	ANIMASI	logo rollover image		
	VIDEO	-		

*Storyboard merupakan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan link ke scene lain*

# Flowchart view

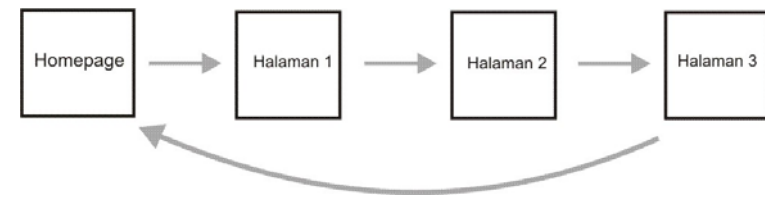


- disebut juga diagram tampilan
- menggambarkan alir dari satu scene (tampilan) ke scene lainnya
- digunakan pada multimedia interaktif
- hotkey yang dapat berbentuk teks, image, atau button
- sulit dimengerti bila banyak link antara scene yang tidak berurutan

## ***Desain struktur navigasi***

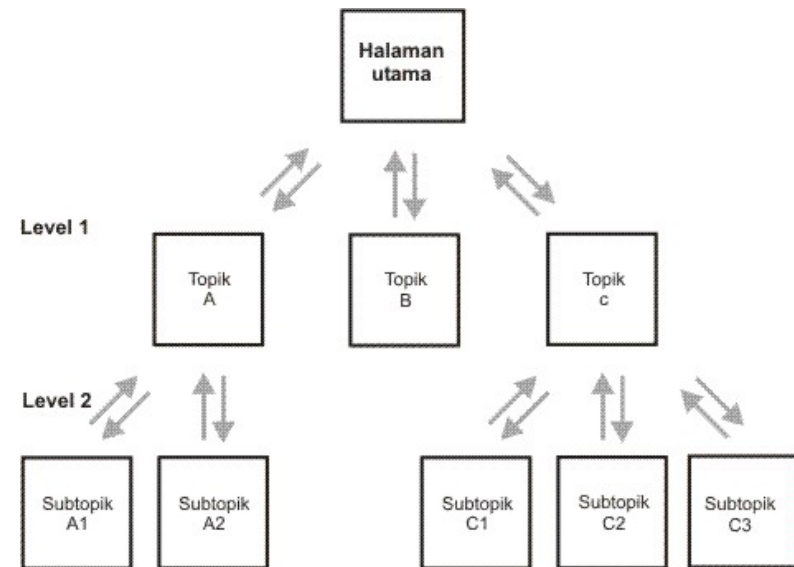
### **1. Linear navigation model**

- digunakan pada multimedia linier
- informasi diberikan secara sekuensial
- macam aplikasi:
  - presentasi
  - aplikasi computer based-training
  - aplikasi yang memerlukan informasi berurutan



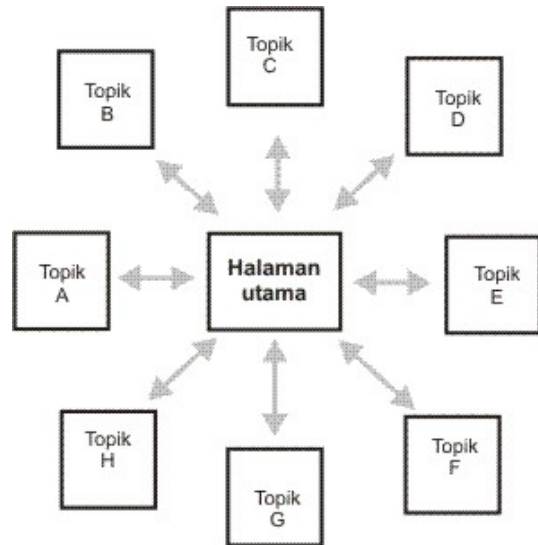
### **2. Hierarchical model**

- diadaptasi dari top-down design
- dimulai dari satu node dibuat beberapa cabang ke halaman-halaman level 1.
- dari tiap halaman level 1 dikembangkan menjadi beberapa cabang lagi.



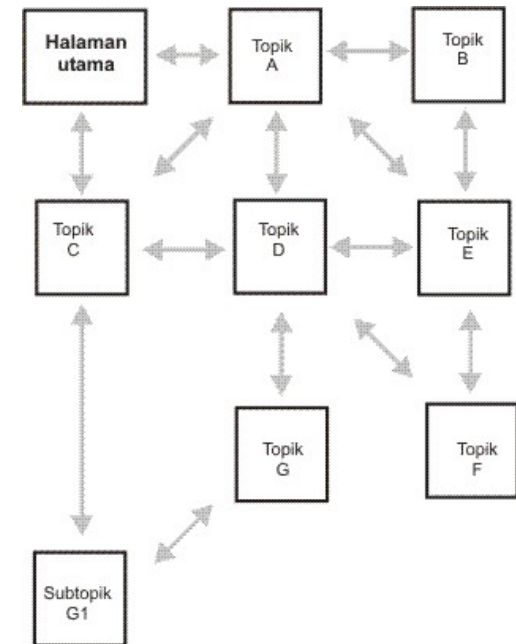
### 3. Spoke-and-hub model

- struktur hyperlink yang fleksibel
- hub sebagai halaman utama berhubungan dengan setiap node.
- setiap node dapat berhubungan kembali ke halaman utama



### 4. Full web model

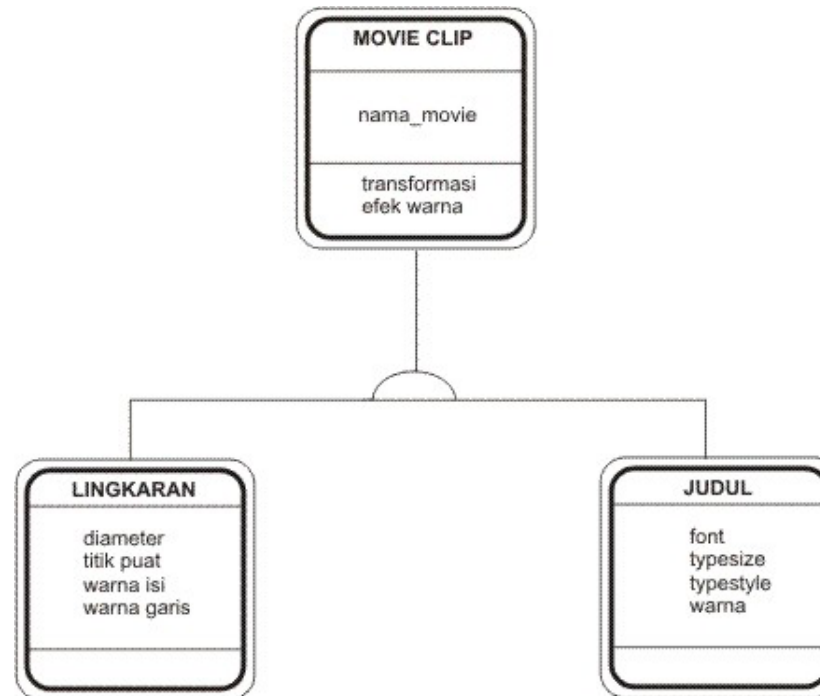
- kemampuan hyperlink yang banyak
- untuk dapat cepat mengakses semua topik
- user dapat kehilangan cara untuk kembali ke topik sebelumnya





## ***Desain berorientasi objek***

- semua komponen multimedia dipandang sebagai objek
- digunakan pada sistem dengan interaktif yang lebih kompleks dan besar
- konsep berorientasi objek dapat digunakan untuk semua sistem
- model objek menggambarkan:
  - objek dalam sistem
  - hubungan antara objek
  - atribut
  - operasi



## ***Perancangan screen***

- disebut juga desain visual
  - layout elemen grafik yang digunakan pada interface
  - elemen harus dirancang dengan baik dan dapat bekerja sama
  - mempengaruhi efektifitas komunikasi
- perancangan screen harus memperhatikan beberapa hal, yaitu:
  - tidak boleh melebihi 3 window pada satu screen
  - kecepatan yang dimiliki oleh tampilan
  - tidak boleh menampilkan banyak teks pada satu screen
  - tampilan dari awal hingga akhir harus konsisten
  - button diletakkan sedemikian rupa, sehingga user mudah menemukannya
- pedoman untuk membuat desain visual yang baik:
  - kejelasan
  - konsistensi
  - estetis
  - kecepatan download