

THE PHILOSOPHY OF MULTIMEDIA

(Disusun Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Filsafat Ilmu)

Oleh:

Nama / NIM

: Riklan Kango / P2700214049

Dosen Pengampuh

: Dr. Ir. H. Rhiza S. Sadjad, ME.EE.



**PROGRAM PASCASARJANA TEKNIK ELEKTRO
KONSENTRASI TEKNIK TELEKOMUNIKASI DAN INFORMASI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2014

The Philosophy of Multimedia

Riklan Kango

Semua ilmu pengetahuan dan teknologi mudah dimengerti setelah pencari kebenaran “manusia” menemukan kebenaran itu, permasalahan sekarang ini adalah bagaimana untuk menemukan (kebenaran). Dalam beberapa abad ini untuk sebuah filosofi adalah sesuatu hal yang “biasa” untuk berikutnya padahal dengan mengenal filosofi dari suatu ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan “kesenangan batin” bagi manusia yang cinta akan ilmu pengetahuan.

Dunia ilmu pengetahuan berkembang terus menerus tanpa pernah berhenti, demikian juga sisi terapannya berupa teknologi yang ikut mengalami kemajuan, baik secara bertahap maupun dengan akselerasi yang sangat cepat dan mencengangkan. Layaknya sebutir obat yang menjanjikan kesembuhan bagi orang yang sakit yang meneguknya, namun terkadang juga memiliki efek sampingan yang merugikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pun punya dua pengaruh yang positif dan negatif, pengaruh yang menguntungkan dan merugikan.

Ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan oleh manusia secara positif-konstruktif maupun secara negatif-destruktif tergantung kepada moral dan mental manusia yang berperan sebagai pencipta, pengembang, dan penggunanya. Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu terkait dengan pemilik dan pemakainya yakni manusia yang sering kali tidak mampu untuk mengendalikan nafsu serakahnya sendiri dalam artian moral.

Manusia dalam kehidupannya sangat tergantung dan berhutang budi kepada ilmu pengetahuan dan teknologi. Merupakan kenyataan yang tidak dapat dipungkiri bahwa peradaban manusia yang berkembang dari peradaban sederhana menuju ke peradaban yang sangat maju dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berkat kemajuan pada kedua bidang inilah, maka manusia menjadi sangat dimudahkan dalam menjalankan kehidupannya. Ilmu pengetahuan dan teknologi telah membantu manusia untuk memenuhi segala kebutuhannya secara lebih cepat dan lebih mudah.

Generasi manusia sekarang adalah manusia yang penuh dengan kehidupan generasi intelektual yang penuh dengan berbagai macam perkembangan teknologi.. Selaku manusia yang mempunyai naluri selalu ingin tahu tentang semua maka manusia akan selalu mempelajari perkembangan teknologi tertentu sebagai ilmu pengetahuan yang dapat digunakan dalam membantu rutinitas kegiatan kehidupan sehari-hari.

Dengan memahami sebuah ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi khusus untuk multimedia, maka jika dibayangkan perkembangan sebuah multimedia akan seperti sebuah teka-teki. Didalam memecahkan sebuah teka-teki harus mengetahui variabel-variabel yang ada dan saling berkaitan. Pengatahuan adalah suatu anugrah yang telah diwahyukan oleh Tuhan kepada manusia melalui berbagai macam cara salah satunya adalah dengan lahirnya sebuah teknologi. Dengan sebuah teknologi maka lahirlah “multimedia”. Oleh karena itu, cara pertama yang harus dilakukan oleh seorang manusia untuk bisa mencapai pengatahuan tentang ilmu adalah dengan mencintai ilmu pengetahuan tersebut. Suatu ilmu pengetahuan akan manusia dapatkan untuk dipelajari dan dikaji agar mendapatkan tujuan akhir dari sebuah hakikat filosofi teknologi diciptakan yaitu untuk digunakan dalam membantu rutinitas kegiatan kehidupan manusia sehari-hari.

Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan telah ditakdirkan mempunyai kemampuan daya ingat yang terbatas dan berbeda antar setiap manusia. Untuk memperoleh suatu ilmu pengetahuan, biasanya manusia dapat memperoleh dengan cara Empiris maupun Rasional. Suatu riset tentang daya ingat manusia yang telah dilakukan oleh Computer Technology Research, menunjukkan bahwa rata-rata manusia mampu mengingat 20% dari yang apa dilihat, 30% dari yang apa didengar, 50% dari apa yang didengar dan dilihat serta mampu mengingat 80% dari apa yang didengar, dilihat, dan dilakukan.

Melihat kondisi ini, bahwa daya ingat manusia terhadap suatu “data informasi” terbatas dan akan lebih tinggi ketika manusia memperoleh dengan cara didengar, dilihat, dan dilakukan maka sudah tepat bahwa multimedia merupakan suatu cara untuk menyampaikan informasi yang efektif kepada manusia. Hal ini merupakan pemicu (*triggers*) yaitu pembaca dapat memperoleh sesuatu yang “lebih” dibandingkan dengan topik yang dipelajari.

MULTIMEDIA dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video. Multimedia adalah segala yang dapat dilihat, didengar oleh pengguna “manusia”, contohnya teks, buku, gambar, suara, musik, CD, video, DVD, rekaman, film, dan sebagainya. Multimedia juga dapat didefinisikan sebagai media yang menggunakan berbagai bentuk seperti teks, gambar, animasi, suara, dan / atau film. Sekalipun begitu, bisa saja sebuah multimedia tidak memasukkan keseluruhan unsur multimedia itu (teks, gambar, animasi, suara, film). Bisa saja seorang pembuat multimedia hanya menggunakan teks dan gambar saja dalam multimedia yang dibuatnya.

Dalam kegiatan rutin kehidupan manusia, multimedia telah mampu “mengubah” kegiatan rutin manusia sehari-hari antara lain, mengubah tempat kerja dengan adanya *teleworking* (software Netmeeting), para pekerja dapat melakukan pekerjaannya tidak harus dari kantor. Mengubah cara belanja. *Teleshopping* dapat dilakukan dengan menggunakan internet, kemudian barang datang dengan sendirinya. Mengubah cara bisnis, banyak perusahaan menggunakan sistem jual beli online, bank menggunakan cara online-bankin. Mengubah cara memperoleh informasi dimana orang-orang mulai menggunakan internet dan berbagai software untuk mencari informasi. Misalnya: membaca koran online, detik.com, menggunakan software kesehatan, belajar gitar dari software. Mengubah cara belajar yaitu telah banyak sekolah mulai menggunakan komputer multimedia, belajar online, menggunakan e-book. Perubahan terakhir adalah dengan adanya Internet Multimedia juga mulai bersaing dengan sumber informasi yang telah lebih dulu hadir ditengah masyarakat yaitu radio dan televisi.

Multimedia digunakan dalam berbagai bidang dengan bertujuan membantu manusia agar penyampain suatu informasi kepada orang lain dapat terealisasi dengan efektif dan efisien. Bidang pertama adalah periklanan yang efektif dan interaktif. Bidang kedua adalah pendidikan dalam penyampaian bahan pengajaran secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek: suara, video, animasi, teks, dan grafik. Bidang ketiga adalah bidang jaringan dan internet yang membantu dalam pembuatan website yang menarik, informatif, dan interaktif.

Salah satu manfaat penting dari multimedia adalah multimedia pada dunia pendidikan. Hanya saja bentuk pendidikan itu mungkin saja berbeda-beda. Pendidikan bisa saja formal seperti di sekolah dasar, sekolah menengah, atau perguruan tinggi. Pendidikan pun bisa saja tidak formal seperti penyuluhan, seminar, lokakarya, pelatihan atau sekedar diskusi di suatu institusi, presentasi perencanaan perusahaan berkaitan dengan tujuan perusahaan (perdagangan, promosi, atau pengembangan). Pendidikan bisa saja menggunakan pakaian “formal” seperti baju seragam atau kemeja. Tetapi pendidikan pun bisa saja menggunakan pakaian “tidak formal” seperti kaos oblong, celana pendek atau sarung.

Multimedia saat ini bahkan masuk ke berbagai alat seperti televisi, komputer, bahkan telepon selular. Untuk televisi, program akan ditayangkan dengan kualitas tinggi. Tetapi untuk komputer atau telepon selular kualitas (misalnya resolusi) bisa saja diturunkan sesuai dengan kebutuhan alat tersebut. Bila televisi menggunakan resolusi di atas 14 inci, maka komputer akan menggunakan resolusi 14 inci atau kurang dari itu. Lebih jauh lagi, telepon selular mungkin akan menggunakan resolusi lebih rendah lagi.

Di dunia pendidikan, pengajar (Guru dan Dosen) sekarang mulai menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran. Pengajar tinggal membuat berkas pembelajaran dengan program presentasi, misalnya Microsoft Office (yaitu Microsoft PowerPoint) atau Libre Office (atau Open Office yaitu Presentation). Dengan menggunakan multimedia, guru dapat menayangkan teks, gambar, animasi, suara, dan / atau film. Multimedia dalam pembelajaran dapat ditayangkan dengan proyektor. Bila tidak ada proyektor, komputer atau komputer portabel bisa saja dihubungkan dengan monitor televisi. Koneksi komputer dengan televisi bisa dilakukan dengan kabel hdmi. Kabel hdmi memungkinkan untuk mentransfer tidak hanya gambar melainkan juga suara.

Ada beberapa kelebihan multimedia dibanding media lain yaitu pengajar dapat mengembangkan multimedia ini dengan mudah. Seandainya pengajar menggunakan media karton untuk memperagakan gambar, maka modifikasi dari gambar ini akan menggunakan biaya untuk pembelian karton. Bila pengajar menggunakan multimedia, dia hanya menggunakan listrik saja untuk mengubah multimedia yang dibuatnya. Selain itu, multimedia memungkinkan menayangkan cukup banyak tampilan (misalnya lebih dari 10 tampilan) dengan biaya yang relatif murah. Kemudahan penggunaan multimedia juga menarik bagi para pengajar karena pengajar tinggal menekan tombol ataupun menyentuh layar untuk beralih ke tayangan berikutnya. Tampilan multimedia pun lebih menarik daripada karton. Pengajar bahkan dapat menayangkan film yang tidak mungkin ditampilkan oleh media dari kertas karton.

Penggunaan multimedia di luar dunia pendidikan ialah multimedia untuk hiburan. Hiburan ini berarti seseorang menonton karya seni (seni pertunjukan) yang dibuat oleh orang lain. Multimedia juga dapat digunakan untuk perdagangan (komersil) seperti memperlihatkan atau mempromosikan produk dari suatu perusahaan. Iklan-iklan di televisi atau di internet menunjukkan pentingnya multimedia untuk tujuan komersil. Perusahaan akan berupaya meraih kepercayaan masyarakat melalui iklan-iklan. Pemirsa pun mendapatkan informasi yang mungkin diinginkannya berkenaan dengan produk-produk yang akan dipilihnya.

Multimedia yang digunakan di dunia perdagangan atau hiburan biasanya dibuat oleh pembuat multimedia profesional. Dengan begitu, diharapkan hasil multimedia yang dibuat benar-benar memikat pemirsanya. Pembuat multimedia profesional ini juga banyak detail profesinya, mulai dari menentukan tema dan kata-kata (*copywriter*) hingga sentuhan pembuatan gambar dan suara dalam program multimedia itu.

Sisi ini mungkin sedikit berbeda dengan multimedia untuk pendidikan karena multimedia untuk pendidikan bisa saja dibuat oleh pengajar. Hal itu karena pengajar sendiri yang lebih memahami detail materi pembelajarannya. Acap kali seorang pengajar pun cukup puas dengan multimedia buatannya sehingga ia tidak berkenan untuk meminta orang lain untuk membuat multimedia baginya.

Multimedia terbagi atas multimedia linear dan non-linear. Contoh multimedia linear adalah film. Contoh multimedia non-linear adalah multimedia yang interaktif sehingga seorang pengguna dapat melompat ke bagian lain tanpa memperhatikan urutan. Contoh multimedia yang mudah adalah internet (*world wide web*). Di internet, seseorang dapat berpindah ke halaman lain yang mungkin berisi teks, gambar, animasi, suara atau film. Contoh lainnya dari multimedia non-linear adalah program permainan komputer (*game*) atau program pembelajaran di internet (*online*).

Dari uraian penjelasan diatas, maka penulis mengambil intisari yaitu multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan dan mengkombinasikan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggunakan links dan tools yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, membuat dan berkomunikasi. Empat komponen utama dari multimedia adalah : (1) Komputer, untuk melakukan koordinasi tentang apa yang dilihat dan didengar oleh pemakai. (2) Links, yang menghubungkan dengan informasi. (3) Navigational tools, yang memungkinkan pemakai untuk menjelajahi informasi yang ditampilkan. (4). Cara, untuk berbagi, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide pemakai. Jika salah satu komponen tidak ada maka ini bukan merupakan sebuah multimedia tetapi sebagai sebuah mixed media.

Ilmu pengetahuan akan selalu memberikan dampak terhadap perkembangan hidup manusia. Saat daya ingat manusia meningkat saat itu juga pengetahuan informasi dapat disimpan dalam otak manusia sebagai bekal ilmu pengetahuan. Ketika seorang yang memiliki suatu pengetahuan tentang sesuatu maka ilmu itu akan memberikan manfaat yang baik dan manfaat yang tidak baik, hal ini tergantung dari moral dan cara berpikir orang yang berilmu. Ada yang memanfaatkan dalam sisi positif dan ada yang memanfaatkan dalam sisi negatif juga.

Makassar, Desember 2014

Riklan Kango