

Sejarah Multimedia

Istilah *multimedia* berawal dari theater, bukan computer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu media seringkali disebut pertunjukan *multimedia*. Dimana pertunjukan *multimedia* mencakup monitor video, synthesized band dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Sistem *multimedia* dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya *Hypercard* oleh Apple pada tahun 1987 dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak *Audio Visual Connection (AVC)* dan *video adapter card* bagi PS/2. Sejak permulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke *multimedia*. Sehingga pada tahun 1994, diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan system *multimedia* di pasaran.

Citra visual dapat dimasukkan ke dalam system dari paket perangkat lunak yang menyatukan digital, dan dari kamera video, pita dan piringan video, dan scanner optic. Input audio dapat dimasukkan melalui microfon, pita kaset dan compact disk.

Definisi Multimedia

Multimedia adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan teks, link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Pentingnya Multimedia

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penelitian computer, yaitu Computer Technology Reseach (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari apa yang dilihat dan di dengar dan 30 % dari yang di lihat, di dengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif. Multimedia menjadi tool yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

Perkembangan Multimedia

Morgan Stanley menyebutkan bahwa untuk mencapai 50 juta penduduk Amerika radio membutuhkan waktu 38 tahun, televisi membutuhkan 13 tahun, TV kabel membutuhkan waktu 10 tahun dan internet membutuhkan waktu 5 tahun. Perkembangan multimedia mengikuti perkembangan internet, maka multimedia merupakan pasar yang pertumbuhannya tercepat di dunia saat ini.

*Sumber : MULTIMEDIA Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing
Oleh : M. Suyatno
Penerbit : ANDI Yogyakarta*

Pengertian Peripheral

Peripheral adalah perangkat keras yang dirangkaikan ke suatu system computer namun bukan merupakan alat yang sangat dibutuhkan dalam operasi dasar. Kebanyakan adalah alat masukan dan keluaran atau alat untuk data berjumlah besar.

(sumber : *Kamus Lengkap Dunia Komputer*, penerbit ANDI Yogyakarta)

Beberapa peripheral dalam multimedia diantaranya adalah

1. Peripheral Grafis
2. Peripheral Web
3. Peripheral Multimedia
4. Peripheral animasi 3 dimensi
5. Peripheral Perekam Suara
6. Peripheral Perekam Gambar

(sumber : *Kurikulum SMK Multimedia*)

Dimana dari setiap poin diatas ada beberapa kebutuhan peripheral yang sama dan ada pula yang berbeda.