

MENGENAL KOMUNIKASI MULTIMEDIA DAN SISTEM OPERASIONAL KOMPUTER MACINTOSH

Ikbal Rachmat

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara Tol Tomang Kebun Jeruk, Jakarta 11510
ikbal.rachmat@esaunggul.ac.id

Abstrak

Paradigma saat ini di sebagian besar masyarakat kita adalah bertipikal *watching society*. Hal ini terlihat dari kurangnya minat baca. Kegiatan “menonton dan mendengar” lebih disukai dan lebih bisa dinikmati daripada kegiatan membaca. Hal ini menyebabkan sumber informasi yang isinya berupa teks dan gambar masih dirasa kurang mencukupi kebutuhan untuk sebuah sumber informasi. Sumber informasi dalam format multimedia (video dan audio) saat ini telah menjadi kebutuhan yang mendesak seiring dengan kemajuan teknologi infrastruktur seperti broadband access, 3G, WiFi, dan sebagainya. Demikian memang sesungguhnya bahwa multimedia itu sendiri mengubah hakikat membaca, dimana dengan multimedia menjadikan kegiatan membaca menjadi lebih dinamis dengan memberikan dimensi baru pada kata-kata, menjadi lebih hidup, dengan menyediakan lebih banyak teks yang disertai dengan bunyi, gambar, musik, animasi ataupun video. Kombinasi unsur-unsur tersebut dapat dirangkai dalam sebuah aplikasi/software berbasis multimedia dan salah satunya dengan menggunakan sistem operasi pada produk macintosh.

Kata kunci: komunikasi, multimedia, macintosh

Pendahuluan

Pada hakikatnya manusia hidup memerlukan komunikasi untuk dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya dalam segala hal di segala aspek kehidupan. Ada yang bersifat *interpersonal* maupun *antarpersonal*. Komunikasi dapat terbangun dengan baik ketika elemen komunikasi itu sendiri juga terpenuhi seluruhnya, seperti siapa yang menjadi “*communicator*”, apa “*message*”nya, siapa “*communican*”nya, dengan “*media apa*” dilakukannya dan apa “*effect*”nya bagi yang melakukan komunikasi tersebut. Salah satu cara membangun komunikasi ini juga dapat dilakukan dengan bantuan perangkat (*hardware* dan *software*) multimedia. Bidang multimedia dibangun oleh organisasi pengembang multimedia dan terus tumbuh dan berkembang sampai saat ini, hal ini yang menjadi alasan mengapa multimedia banyak diminati, saat ini multimedia banyak digunakan oleh perusahaan sebagai alat persaingan usaha. Organisasi-organisasi pengembang multimedia berada dalam industri media yang memiliki aktifitas menjalankan kegiatan bisnis yang khusus memproduksi dan menangani mengenai informasi.

Komunikasi merupakan suatu proses. Menurut Sasa Djuarsa Sendjaja dkk proses ini melibatkan empat elemen atau komponen sebagai berikut :

1. Sumber/pengirim pesan/komunikator
Adalah seseorang atau sekelompok orang atau suatu organisasi/institusi yang mengambil inisiatif menyampaikan pesan.

2. Pesan
Tanda/lambang seperti kata-kata tertulis atau secara lisan, gambar, angka.
3. Saluran
Adalah sesuatu yang dipakai sebagai alat penyampaian/pengiriman pesan.
4. Penerima/Komunikant
Adalah seseorang atau sekelompok orang atau organisasi/institusi yang menjadi sasaran penerima.

Sedangkan elemen lainnya yang juga sebagai faktor penting dalam proses komunikasi yakni :

- a. Akibat/dampak/hasil yang terjadi pada pihak penerima/komunikant.
- b. Umpan balik/feedback, yakni tanggapan balik dari pihak penerima/komunikant atas pesan yang diterimanya.
- c. Noise/gangguan, yakni faktor-faktor fisik ataupun psikologis yang dapat mengganggu atau menghambat proses komunikasi.

Multimedia

Multimedia berasal dari kata Multi yang berarti dari beberapa dan kata Media memiliki arti pembawa informasi yang spesifik, jadi singkatnya Multimedia memiliki definisi pembawa beberapa informasi yang spesifik.

Menurut Vaughan ; 2004 Multimedia didefinisikan sebagai kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan

komputer atau di manipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan atau dikontrol secara interaktif.

Definisi lainnya mengenai Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. (*wikipedia*).

Komunikasi Multimedia

Suatu proses yang melibatkan elemen-elemen atau komponen-komponen sebagai pembawa beberapa informasi yang spesifik berupa kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video dapat juga di manipulasi secara digital yang dapat disampaikan dan atau dikontrol secara interaktif dengan komputer, perangkat elektronik dan atau media elektronik lainnya.

Karakteristik Multimedia

Terdapat empat karakteristik dasar sistem multimedia :

1. Multimedia merupakan sistem yang dikontrol oleh komputer,
2. Multimedia merupakan sebuah sistem yang terintegrasi,
3. Sebagai informasi yang direpresentasikan secara digital,
4. Antarmuka pada media tampilan akhir biasanya bersifat interaktif. (Marshall, 2001)

Organisasi pengembang multimedia

Organisasi pengembang multimedia memiliki jumlah yang tidak sedikit, diantaranya :

1. **Organisasi Pengembang Multimedia berbentuk CD ROM atau berbasis web**
Organisasi ini bisa terdiri dari tenaga yang memiliki keahlian pada bidang multimedia dan bekerja merangkap mengerjakan hal-hal lainnya, contoh: seorang desain grafis tidak hanya mengerjakan bagian grafis tetapi juga mengerjakan desain antarmuka, pemindaian dan pemrosesan gambar. (Vaughan ; 2004)
Selain itu ada pula organisasi yang terdiri dari tenaga yang memiliki keahlian pada bidang multimedia dan bekerja berdasarkan cakupan proyek dan individu yang dibutuhkan (terdiri dari banyak tenaga kerja biasanya 18 anggota). (Wes Baker, Profesor Cedarville University, Ohio).
2. **Organisasi Pengembang Multimedia berbentuk Aplikasi Interaktif Kualitas Tinggi (Game, Aplikasi Pendidikan, Pelatihan Komersial, Situs Web Interaktif)**
Organisasi ini bisa terdiri dari tenaga yang memiliki keahlian pada bidang multimedia mempunyai tugas dan tanggung jawab yang

berbeda-beda (biasanya 10 anggota). (Villamil - Monila ; 1997)

Jenis - Jenis multimedia

Terdapat 3 jenis multimedia, diantaranya :

1. **Multimedia Interaktif**
Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.
2. **Multimedia Hiperaktif**
Multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (link) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.
3. **Multimedia Linier**
Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

Penggunaan Multimedia

Beberapa bidang kehidupan yang menggunakan multimedia, yakni :

1. **Bisnis**
Aplikasi multimedia untuk bisnis meliputi Presentasi, Pemasaran, Periklanan, Demo Produk, Katalog, Komunikasi di jaringan, dan Pelatihan.
2. **Sekolah**
Multimedia dapat menjadi alat pengajaran elektronik yang dapat membantu pengajar.
3. **Rumah**
Multimedia dapat dimanfaatkan sebagai media hiburan dan teman di rumah, misalnya : game.
4. **Tempat Umum**
Multimedia dapat dijadikan sebagai tempat informasi, misalnya : informasi mengenai tempat yang sedang dikunjungi, kuliner dsb.
5. **Virtual Reality (VR)**
Sebuah lingkungan yang menggunakan multimedia sebagai lingkungan virtual/maya yang merupakan ribuan objek geometris yang digambar dalam ruang 3 dimensi

Perangkat Multimedia

Berikut adalah perangkat-perangkat yang dibutuhkan :

1. **Perangkat Lunak/Software**
Software digunakan untuk menjalankan fungsi multimedia pada komputer. Contoh perangkat lunak untuk multimedia adalah Windows media player yang dapat digunakan untuk menjalankan CD atau DVD pada komputer kita.
2. **Perangkat Keras/Hardware**
 - a. **CD / DVD ROM** digunakan untuk memutar berbagai jenis CD, VCD dan DVD.
 - b. **Sound Card** adalah perangkat yang terhubung pada papan induk (motherboard) yang berfungsi sebagai alat untuk mengolah dan mengontrol suara, baik suara yang masuk (merekam) dan suara yang keluar melalui

speaker. Hal ini dimungkinkan karena pada sound card terdapat masukan (Line in, Mic dan MIDI) serta keluaran (line out/speaker out).

- c. **Kartu grafis (Graphic Card / Display Adapter)** merupakan perangkat yang terhubung langsung di papan induk komputer yang berfungsi untuk mengolah citra (gambar) agar mempunyai kualitas yang baik. Saat ini kartu grafis yang sering digunakan adalah kartu grafis yang menggunakan teknologi AGP (Accelerated Graphics Port).
- d. **TV Tuner** merupakan perangkat yang memungkinkan komputer untuk menangkap siaran televisi dan menampilkannya pada layar monitor. TV Tuner biasanya berupa kartu (card) yang dipasang pada card expansi. Tapi ada juga TV Tuner External yang dipasang di luar komputer, bahkan bisa langsung dihubungkan ke monitor.
- e. **Speaker** (pengeras suara) merupakan perangkat output untuk menghasilkan suara. Contohnya headset.

3. Kreatifitas

Ide dan rancangan multimedia membutuhkan kreativitas khusus. Munculnya kreativitas didahului dengan mengetahui, mengenal dan mahir menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras yang ada.

4. Organisasi

Sebagai wadah membuat dan mengorganisasikan garis besar serta rencana rasional yang nerinci keterampilan, waktu, biaya, peranti dan sumber daya yang diperlukan.

Apple dan Sistem Operasi Macintosh

Macintosh adalah nama dari komputer yang di buat oleh Apple inc. tidak seperti windows yang dijual bebas dan dapat diinstalasikan ke hampir semua merek komputer, Mac OS hanya dapat diinstalasikan secara legal ke komputer Apple Macintosh. Setiap pembelian baru sebuah komputer Apple secara otomatis akan mendapatkan Mac OS beserta beberapa aplikasi bawaan (iLife Suite, Comic Life).

Visi dari Apple adalah memberikan pengalaman digital yang terintegrasi. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari pendiri Apple (Steve Jobs) bahwa “untuk perusahaan yang serius membuat software harus membuat juga hardwarenya sendiri “. Sehingga kombinasi software dan hardware membantu pengguna Mac untuk merasakan pengalaman komputasi yang “lengkap”. Produk Airport Express, Apple TV, iPhone dan desktop serta portable komputer berada dalam sebuah pengalaman digital yang terintegrasi. Dengan membuat sendiri seluruh perangkat dalam ekosistem tersebut, Apple memastikan interoperabilitas antar perangkat dan pengalaman yang terlengkap.

Standar Teknologi Macintosh

Sistem operasi yang dibuat khusus untuk mendapatkan akselerasi yang prima, penggunaan Prosesor Intel dual-core menjadikan standar bagi semua produk apple.

1. Prosesor yang cepat

Untuk sebuah Mac Mini (produk paling “murah”) dilengkapi dengan teknologi terbaru Core 2 Duo prosesor Intel - hingga 2.66GHz. dimana dengan standar ini kita dapat bekerja dalam waktu relatif yang lebih cepat untuk sebuah pekerjaan bidang grafis.

2. Grafis luar biasa

Prosesor NVIDIA GeForce 320M grafis di Mac Mini membawa suasana hidup untuk sebuah game 3D. Hal ini juga memungkinkan kita dapat bekerja dengan resolusi tinggi untuk foto dan video dengan performa yang luar biasa.

3. Sistem operasi paling canggih di dunia

Setiap Mac Mini hadir dengan Mac OS X Snow Leopard, sistem operasi yang dirancang khusus untuk bagian dalam teknologi canggih. Dibangun di atas fondasi rock-solid UNIX dan dirancang untuk menjadi sederhana dan intuitif, itu yang membuat Mac menjadi inovatif, sangat aman, kompatibel, dan mudah digunakan.

Hardware Apple

komputer Apple memang bukan komputer yang populer dibandingkan dengan komputer Wintel (Windows + Intel). Hal ini disebabkan antara lain harga jual yang jauh di atas daya beli pasar pada tahun 1990 sebagai dampak terlalu yakinnya Apple terhadap inovasi yang diciptakan tersebut. Alhasil, ketika Bill Gates memperkenalkan komputer berbasis Windows yang lebih terjangkau, Apple mengalami penurunan pembeli dan hampir tidak laku dipasaran pada tahun 1996.

Setelah kembalinya Steve Jobs selang satu tahun berikutnya tahun 1997, Apple mulai bangkit kembali. Steve Jobs membuang semua produk Apple yang tidak memiliki nilai jual tinggi dan mulai menghadirkan komputer yang dikenal sebagai komputer yang memiliki estetika tinggi dengan harga yang terjangkau dengan mulai menciptakan Mac OS X (10).

Selang beberapa tahun kemudian tepatnya pertengahan tahun 2005, Steve Jobs mengumumkan bahwa komputer Apple di tahun 2006 akan mengusung prosesor Intel terbaru. Transisi dari Apple berbasis prosesor PowerPC ke prosesor Intel memungkinkan dijalkannya sistem operasi Windows yang bisa berjalan dengan sangat baik di komputer Apple.

Aplikasi Multimedia dalam Macintosh (iLife)

Semakin majunya teknologi komputasi membuat komputer mampu berinteraksi dengan

penggunanya dengan lebih interaktif. Kemampuan processing yang semakin cepat membuat komputer mampu menjalankan antarmuka grafis yang lebih mudah dimengerti oleh kalangan awam.

Dengan demikian fungsi komputer sudah bergeser tidak lagi hanya sebagai mesin hitung saja (seperti asal kata *computer* = penghitung), tetapi juga sudah digunakan untuk keperluan hiburan dan multimedia, seperti untuk bermain game, memutar video, mendengarkan musik, sampai untuk keperluan pengolahan video. Kegiatan yang melibatkan multimedia ini secara tidak langsung juga telah membentuk gaya hidup baru, yang sering disebut dengan *Digital Life Style* atau gaya hidup hidup digital.

Apple sebagai salah satu produsen komputer ternama memiliki produk yang memungkinkan penggunanya untuk berekspresi dalam dunia digital. Diawali dengan mengeluarkan aplikasi yang dikenal dengan iTunes dan aplikasi pengolah video yang dikenal dengan iMovie, kini apple telah memiliki jajaran produk yang lengkap dalam mengolah media digital.

iLife merupakan paket aplikasi lengkap multimedia yang terdiri dari iTunes, iMovie, iPhoto, iWeb, iDVD dan Garage Band. Dirancang untuk memenuhi gaya hidup digital.

Macintosh Operating System (X)

Tampilan Mac OS (X) dapat dibagi menjadi empat komponen utama, yaitu Dock, Desktop, Menu bar, dan Finder.

1. Desktop

Desktop adalah elemen yang paling mendominasi tampilan Mac OS (X). Tampilan desktop pada layar Mac senada dengan tampilan layar desktop pada sistem operasi windows, yakni dengan terdapatnya wallpaper yang memberikan tekstur pada desktop, shortcut ke aplikasi atau file, serta file dan folder yang disimpan didalam folder desktop.

2. Dock

merupakan tempat kumpulan shortcut aplikasi. Secara default Dock terletak di bagian bawah pada tampilan layar (posisi tersebut dapat dipindahkan). Namun demikian Dock bukan hanya sebagai tempat kumpulan shortcut aplikasi saja, tetapi juga menjadi tempat aplikasi yang sedang dijalankan. Dengan kata lain Dock juga dapat berfungsi seperti halnya Start menu bar pada sistem operasi Windows.

Jika kita perhatikan bagian bawah Dock pada saat pertama kali membuka Mac OS (X), ada satu titik biru yang terletak dibawah shortcut aplikasi Finder. Hal ini menandakan aplikasi yang aktif saat itu adalah aplikasi Finder.

Mac OS (X) memungkinkan menyesuaikan Dock, caranya pilih menu Apple, pilih Dock, lalu pilih Dock Preferences, sebuah dialog akan terbuka untuk melakukan ke semua pilihan kustomisasi Dock, diantaranya:

- a. Untuk mengubah ukuran Dock
- b. Merubah pebesaran Aktif (atau Tidak aktif) dengan mengklik dan mencentang dalam kotak dan tingkat pembesaran (Magnification).
- c. Menunjukkan di mana anda ingin Dock muncul.
- d. Memilih efek (Genie atau Skala) yang digunakan untuk meminimalkan window.
- e. Membuat Mac OS (X) menyembunyikan Dock ketika itu tidak digunakan

3. Menambahkan Aplikasi ke Dock

Dengan kemudahan Dock, kita dapat menambahkan satu atau lebih aplikasi ke dalam Dock. Contohnya dengan menggunakan Keynote '08, perangkat lunak presentasi favorit pada Mac, lalu ingin menyimpannya di Dock setiap saat, caranya Klik kanan pada icon di Dock, lalu pilih Simpan di Dock dari menu yang muncul, atau buka folder Aplikasi, pilih Keynote '08 tahan klik dan tarik ke Dock sehingga setiap ingin menggunakan Keynote '08, tinggal melakukan klik saja pada iconnya di Dock.

4. Menghapus Aplikasi dari Dock

Jika ingin mengurangi jumlah aplikasi dari Dock, dapat dilakukan dengan mudah, cukup klik ikon folder, dokumen, atau aplikasinya yang ingin dihapus, lalu tarik keluar dari Dock, dengan melepaskan klik mouse aplikasi tersebut akan lenyap dalam kepalan asap virtual.

5. Menu Bar

Menu bar merupakan tempat menu atau perintah-perintah dari aplikasi yang sedang dijalankan atau yang sedang aktif. Menu bar pada Mac OS (X) secara konsisten terletak di bagian atas desktop dan akan menyesuaikan secara otomatis terhadap aplikasi yang sedang aktif. Secara default menu bar akan berisi menu dari aplikasi Finder.

6. Finder

Finder dapat diibaratkan sebagai Windows Explorer di sistem operasi Windows. Kedua aplikasi ini memiliki fungsi yang hampir sama, yakni untuk mem-browse file yang ada di dalam komputer, menampilkan media penyimpanan atau peralatan seperti flash disk atau kamera digital yang terkoneksi dengan komputer.

Tampilan Finder dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu Toolbar, Source List, dan Area File. Toolbar merupakan tempat kumpulan beberapa perintah. Toolbar pada setiap aplikasi biasanya dapat dikostumisasi. Untuk melakukan kostumisasi tombol-tombol pada toolbar, klik kanan pada toolbar dan pilih Costumize Toolbar pada menu yang muncul.

Source list merupakan tempat kumpulan item yang dapat menjadi sumber file. Ini dapat berupa folder, media penyimpanan ataupun komputer lain di dalam jaringan. Seperti halnya toolbar, item pada Source List Finder juga dapat di kostumisasi. Cukup dengan men-drag-drop file atau folder ke dalam Source List, maka akan didapat shortcut file atau folder tersebut pada Source List. Untuk menghilangkan Source List drag-drop file tersebut keluar Source List. Menggeser jendela aplikasi pada Desktop juga mudah dilakukan. Klik pada area yang berwarna abu-abu dari jendela aplikasi, dan drag ke tempat yang diinginkan. Untuk mengubah ukuran jendela aplikasi, klik sudut resize yang terletak di kanan bawah setiap jendela aplikasi, dan drag untuk menyesuaikan ukurannya.

Kesimpulan

Perubahan teknologi membawa dampak pada berbagai sektor kehidupan, diantaranya kemudahan bagi masyarakat dalam mendapatkan informasi. Hal ini tentu tidak serta merta diperoleh tanpa adanya media/perantara. Media audio visual yang menjadi pilihan favorit sebagian besar masyarakat untuk memperoleh sumber informasi yang dibutuhkan. Ada begitu banyak bentuk format audio visual yang bisa kita dapatkan, tentu hal ini tercipta dari sebuah rangkaian/tahapan dalam sebuah proses. Proses ini bisa saja di kerjakan dengan berbagai perangkat keras yang juga dilengkapi dengan perangkat lunak/*software* pada sebuah komputer.

Macintosh merupakan produk yang diciptakan dari sebuah perusahaan IT bernama apple Inc. sebagai sebuah perusahaan yang mampu menciptakan sebuah perangkat keras/*hardware* dan perangkat lunak/*software* dalam sebuah komputer, macintosh memiliki kemampuan standar yang berbeda dengan komputer lain pada umumnya. Macintosh mampu digunakan untuk membuat karya audio visual multimedia berupa penyajian dan penggabungan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan sangat baik. sehingga sebuah tayangan berbasis multimedia dapat diperoleh, semisal pada pesawat televisi, digital signage, gadget maupun perangkat jenis audio visual dan perangkat digital lainnya.

Daftar Pustaka

- Aulia Masna & Dirgayuza Setiawan, *Tip & Trik Menguasai Mac OS X*, Jakarta, mediakita, 2008.
- Dirgayuza Setiawan, *Keynote, Membuat Panduan Presentasi di Mac*, Jakarta, Mediakita, 2008.
- Dirgayuza Setiawan, *Panduan Praktis Menggunakan Mac*, Jakarta mediakita, 2007.

- Gouzali Saydam, *Teknologi Telekomunikasi, Perkembangan dan Aplikasi*, ALFABETA, Bandung, 2008.
- Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori + Pengembangannya*, ANDI, Yogyakarta, 2010.
- Jack Popo, *Berkreasi Tanpa Batas dengan iLife'08*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2008.
- Jack Popo, *Berkreasi Tanpa Batas dengan iLife'08*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2008.
- Sasa, D, et al. *Pengantar Komunikasi*, Universitas Terbuka, 1999.