

# TEORI & PRAKTIK MULTIMEDIA BISNIS

Buku ini berisi panduan secara teori & praktik tentang pemanfaatan multimedia dalam mendukung proses bisnis. cocok bagi pelajar dan bisnis pemula.

Kisi-kisi menarik di buku ini:

- Multimedia & Bisnis
- Entrepreneurship
- Berpikir Kreatif
- Pembiasaan Kreatif
- Pola Kreatif yang seimbang
- Pengenalan Aplikasi desain grafis
- Praktik keperluan media digital
- Praktik keperluan media cetak
- Praktik pemilihan produk & produksi
- Evaluasi & praktik mandiri



**Penerbit UNIPMA Press**

Universitas PGRI Madiun  
Jl. Setiabudi No. 35, Madiun, Jawa Timur 63118  
E-Mail: [upress@unipma.ac.id](mailto:upress@unipma.ac.id)  
Website: [kwu.unipma.ac.id](http://kwu.unipma.ac.id)



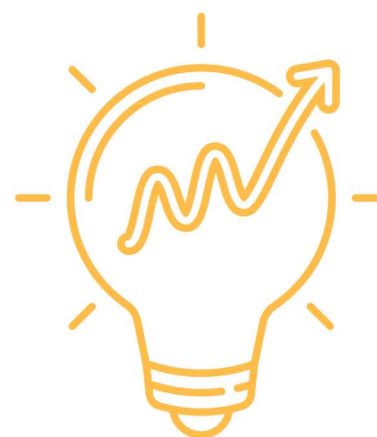
TEORI & PRAKTIK MULTIMEDIA BISNIS

Dimas Setiawan, M.Kom.

# TEORI & PRAKTIK MULTIMEDIA BISNIS

Panduan Teori dan praktis  
Pemanfaatan multimedia  
di dunia bisnis

Dimas Setiawan, M.Kom



# TEORI & PRAKTIK MULTIMEDIA BISNIS

**Dimas Setiawan, M.Kom.**



**UNIPMA**Press  
WE GOT IT

# **TEORI & PRAKTIK**

# **MULTIMEDIA BISNIS**

**Penulis:**

**Dimas Setiawan, M.Kom**

**Editor:**

**Yoga Prisma Yudha, M.Kom**

**Mei Lenawati, M.Kom**

**Perancang Sampul:**

**Dimas Setiawan, M.Kom.**

**Penata Letak:**

**Dimas Setiawan, M.Kom.**

**Cetakan Pertama, Juli 2021**

**Diterbitkan Oleh:**

**UNIPMA PRESS**

**Universitas PGRI Madiun**

**Jl. Setiabudi No. 85 Madiun Jawa Timur 63118**

**Telp. (0351) 462986, Fax. (0351) 459400**

**E-Mail: [upress@unipma.ac.id](mailto:upress@unipma.ac.id)**

**Website: [kwu.unipma.ac.id](http://kwu.unipma.ac.id)**

**ISBN: 978-623-6318-05-8**

# KATA PENGANTAR

Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada pembaca yang telah menjadikan buku ini sebagai bahan belajar, bahan praktik sekaligus penambah ilmu pengetahuan tentang multimedia dan bisnis. Buku ini dikemas dengan bahasa yang mudah dipahami dan sederhana agar para pembaca baik akademisi maupun non akademisi dapat memahami multimedia bisnis dengan mudah.

Buku ini dapat digunakan oleh pembaca bergelar akademis seperti mahasiswa atau guru, maupun pembaca bergelar non akademis yang ingin belajar mandiri secara otodidak tentang dasar multimedia bisnis dan penerapannya. Penggunaan Buku ini sebaiknya dibaca dan dipelajari secara runtut dimulai dari bab pertama hingga terakhir, buku ini berisi teori, praktikum dan evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman serta *softskill* yang dimiliki oleh pembaca setelah mempelajari buku dasar pemrograman komputer ini. Selain itu buku ini berisi beberapa wawasan baik informasi maupun tips yang dapat digunakan oleh pembaca sebagai sumber belajar yang lain.

Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada keluarga, kerabat, serta pihak terkait yang membantu secara langsung maupun tidak langsung sehingga buku ini dapat terselesaikan. Dalam penyusunan buku ini penulis menyadari masih terdapat kekurangan, sehingga masukan dan saran sangat diperlukan demi perbaikan kedepannya.

Madiun, Juni 2021

Penulis



# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1 PENGANTAR MULTIMEDIA.....	1
Mengetahui Pemanfaatan Multimedia di berbagai bidang.....	1
1.1.    Definisi Multimedia .....	2
1.2    Elemen multimedia .....	3
1.3    Multimedia di Berbagai Bidang.....	8
1.4    Multimedia yang Baik.....	13
1.5    Evaluasi Mandiri.....	15
BAB 2 ENTREPRENEURSHIP.....	16
3.1    Entrepreneur adalah Pahlawan.....	17
3.2    Pengertian .....	19
3.3    Hakikat/Esensi .....	21
3.4    Ciri dan Sifat .....	22
3.5    Sikap Entrepreneur.....	24
3.6    Kemampuan Entrepreneur .....	26
3.7    Kompetensi .....	28
3.8    Skill yang diperlukan .....	30
3.9    Faktor pada Entrepreneur.....	31
3.10   Technopreneurship.....	32

3.11	Evaluasi Mandiri.....	33
<b>BAB 3</b>	<b>AKTIVITAS BISNIS .....</b>	<b>34</b>
3.1	Bisnis .....	35
3.2	Evolusi Bisnis .....	35
3.3	Sumber Daya .....	37
3.4	Ide Bisnis .....	38
3.5	Kategori Bisnis .....	40
3.6	Memulai Bisnis.....	40
3.7	Bentuk Bisnis.....	42
3.8	Evaluasi Mandiri.....	44
<b>BAB 4</b>	<b>MULTIMEDIA BISNIS .....</b>	<b>45</b>
4.1	Multimedia Bisnis.....	46
4.2	Pemanfaatan Multimedia Bisnis .....	47
4.3	Multimedia Bisnis yang Baik .....	48
4.4	<i>Scale Up</i> Bisnis degan Multimedia.....	49
4.5	Personal Branding & Sosial Media Untuk Bisnis.....	50
4.6	Evaluasi Mandiri.....	53
<b>BAB 5</b>	<b>BERPIKIR KREATIF .....</b>	<b>54</b>
5.1	Apa itu berpikir kreatif .....	55
5.2	Pentingnya berpikir kreatif .....	56
5.3	66 Pembiasaan untuk menjadi sosok kreatif.....	57
5.4	Evaluasi Mandiri.....	89
<b>BAB 6</b>	<b>BERPIKIR KRITIS .....</b>	<b>90</b>

6.1	Berpikir kritis dalam konteks Multimedia bisnis.....	91
6.2	Pentingnya Berpikir kritis .....	93
6.3	Pola pikir kreatif seimbang .....	94
6.4	Evaluasi Mandiri .....	96
<b>BAB 7 DESIGN, BRANDING, MARKETING .....</b>		<b>98</b>
7.1	Design .....	99
7.2	Branding.....	102
7.3	Marketing .....	106
7.4	Evaluasi Mandiri.....	108
<b>BAB 8 PRAKTIK MULTIMEDIA BISNIS DASAR .....</b>		<b>109</b>
8.1	Prinsip Desain Grafis .....	110
8.2	Perangkat lunak Desain Grafis.....	119
8.3	Mengenal Canva .....	121
8.3.1.	Cara Mengakses Canva.....	124
8.3.2.	Mengenal Menu Utama Pada Canva.....	126
8.3.3.	Lembar Kerja Canva .....	134
8.4	Praktik canva untuk media digital.....	151
8.5.1	Praktik Desain Story Instagram .....	152
8.5.2	Praktik Desain Postingan Instagram .....	156
8.5.3	Praktik Desain Postingan Facebook.....	159
8.5.4	Praktik Desain Cover Facebook.....	162
8.5.5	Praktik Desain Thumbnail Youtube.....	165
8.5	Praktik canva untuk media cetak .....	167



8.5.1	Praktik Membuat Dokumen.....	167
8.5.2	Praktik Membuat Brosur.....	170
8.5.3	Praktik Membuat CV.....	173
8.5.4	Praktik Membuat Banner.....	175
8.6	Evaluasi Mandiri.....	177
<b>BAB 9 PRAKTIK MULTIMEDIA BISNIS LANJUTAN.....</b>		<b>178</b>
9.1	Praktik Pemilihan Produk Bisnis.....	179
9.2	Praktik Personal Branding.....	181
9.3	Praktik Optimasi Sosial Media.....	184
9.4	Evaluasi Mandiri.....	186
Daftar Pustaka.....		187
Glosarium.....		188
Daftar Indeks.....		193
Biografi Penulis.....		195

# BAB 1

## PENGANTAR MULTIMEDIA

**“ Multimedia merupakan salah satu alat yang *powerfull* untuk mendukung proses bisnis di berbagai bidang ”.**

Bab ini akan membahas tentang pemahaman mendasar mengenai Multimedia, elemen yang ada pada multimedia, serta implementasi multimedia di berbagai bidang.

Setelah mempelajari bab ini, anda diharapkan dapat :

- Memahami Definisi Multimedia
- Mengetahui Jenis jenis Elemen Multimedia
- Mengetahui Elemen Teks dalam Multimedia
- Mengetahui Elemen Gambar dalam Multimedia
- Mengetahui Elemen Suara dalam Multimedia
- Mengetahui Elemen Video dalam Multimedia
- Mengetahui Elemen Animasi dalam Multimedia
- Mengetahui Pemanfaatan Multimedia di berbagai bidang
- Memahami Konsep dasar Multimedia yang baik

## 1.1. Definisi Multimedia

Perkembangan dunia digital berkembang cukup pesat, dan multimedia banyak digunakan untuk berbagai kepentingan salah satunya adalah untuk kepentingan bisnis. secara sederhana, **multi** memiliki arti lebih dari satu atau banyak, sedangkan **media** memiliki arti sebagai sarana/wadah atau berkaitan dengan sebuah cara. Dalam dunia digital media yang biasa dipakai terdiri dari **teks, gambar, suara, video dan animasi**. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa **multimedia** secara mudah dapat diartikan sebagai **banyak cara dalam menggunakan elemen teks, gambar, suara, video dan animasi**.



**Gambar 1.1** Ilustrasi multimedia

Lalu apa maksud dari **banyak cara** ini? , yang dimaksud dengan banyak cara ini adalah bagaimana sebuah organisasi/perusahaan memanfaatkan kombinasi dari **teks, gambar, suara, video dan animasi** untuk keperluan mencapai tujuan/*goals* yang diinginkan. Sebagai contoh jika sebuah perusahaan ingin dikenal masyarakat luas, maka dia