

Rancang Bangun Multimedia Animasi E-Love Menggunakan Adobe Flash Cs3

Tito Sugiharto

Teknik Informatika S1 Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Kuningan

Kuningan, Indonesia

Email : tito@uniku.ac.id

Abstrak— Multimedia animasi berkembang sangat cepat dan pesat. Multimedia animasi tidak hanya digunakan dalam industri film kartun saja, tetapi sudah mulai digunakan pada bagian kehidupan lainnya. Multimedia animasi dapat digunakan untuk membuat iklan di televisi, membuat presentasi dan membuat E-Love. E-Love adalah salah satu aplikasi multimedia animasi yang dibuat untuk mengungkapkan perasaan sayang kepada seseorang dari lawan jenisnya. Tidak semua orang dapat dengan mudah mengungkapkan perasaan sayang dan cinta kepada lawan jenisnya. Pada saat ini, sebagian orang masih banyak yang mengungkapkan perasaan sayang dan cintanya melalui media surat, sms dan telepon. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat sebuah aplikasi multimedia animasi citra digital E-Love berbasis Adobe Flash CS3. E-Love adalah salah satu multimedia animasi yang dibuat untuk membantu seseorang dalam mengungkapkan perasaan hati kepada lawan jenisnya. Dalam proses pembuatannya dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Kata Kunci— *E-Love; Animasi; Multimedia; Kartun; Flash*

I. PENDAHULUAN

E-Love dapat dijadikan sebagai multimedia animasi untuk mengungkapkan perasaan kasih sayang kepada seseorang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia[1] kata kasih didefinisikan sebagai "perasaan sayang(cinta, suka kepada)", sedangkan kata sayang didefinisikan "kasihan, sayang akan (kepada); mengasihi". Banyak cara digunakan setiap orang untuk mengungkapkan perasaan kasih sayangnya.

E-Love merupakan salah satu aplikasi multimedia animasi yang menjadi isu terkini di dalam perkembangan dan kemajuan cabang bidang ilmu multimedia. Orang-orang yang tidak bisa mengungkapkan perasaan hatinya memerlukan bantuan berupa aplikasi multimedia animasi E-Love.

E-Love dapat dirancang dan dibuat dengan tujuan untuk membantu seseorang dalam mengungkapkan perasaan hatinya. Dengan adanya aplikasi multimedia ini, diharapkan setiap orang dapat mengungkapkan perasaan sayangnya dengan lebih baik.

Pada umumnya, bagi orang yang tidak berani mengungkapkan perasaan hatinya secara langsung mereka lebih banyak menggunakan sms, surat dan telepon. Cara mengungkapkan perasaan melalui sms, surat dan telepon

dianggap sudah biasa dan cenderung dianggap tidak serius. Cara mengungkapkan perasaan melalui sms memiliki kekurangan yaitu, pesan yang dituliskan tidak dapat tergambarkan dengan jelas, dan pesan yang dituliskan terbatas. Media telepon memiliki kekurangan yaitu, sulit untuk menggambarkan perasaan dan menangkap pesan yang akan disampaikan.

Secara umum rumusan permasalahan yang terdapat pada Rancang Bangun Multimedia Animasi Citra Digital E-Love adalah sebagai berikut.

1. Belum terdapatnya suatu aplikasi multimedia animasi yang dapat membantu seseorang dalam mengungkapkan perasaan hatinya.
2. Bagaimana cara merancang dan membuat animasi E-Love menggunakan Adobe Flash CS3.

Pada paper ini dibahas mengenai bagaimana merancang aplikasi multimedia animasi E-Love yang dapat memberikan bantuan untuk orang yang ingin mengungkapkan perasaan hatinya tetapi tidak berani mengungkapkan perasaan hatinya secara langsung. Selain itu, dibahas juga mengenai bagaimana membuat aplikasi multimedia animasi E-Love mulai dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Penelitian terkait bidang ilmu multimedia sudah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti lain sebelumnya. Agus[2] pada tahun 2016 melakukan suatu kajian dan penelitian mengenai pembuatan multimedia pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis animasi. Dari penelitian tersebut didapat bahwa multimedia dapat berperan dalam bidang pendidikan melalui pembuatan suatu media pembelajaran.

Penelitian tentang multimedia juga telah dilakukan oleh M. Al'Amin[3] pada tahun 2016. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia dapat digunakan untuk membuat aplikasi media pembelajaran seni kaligrafi yang mempunyai keunggulan dalam animasi, yaitu dapat menampilkan cara pembuatan huruf-huruf dalam khat naskhi, khat riq'ah, khat farisi, khat tsuluts, dan khat diwarnai dengan menggunakan dua pensil.

Penelitian tentang animasi juga telah dilakukan oleh Iskandar [4] pada tahun 2014 yang membuat sebuah animasi film kartun sejarah dan kemajuan Universitas Kuningan sebagai media informasi dan Promosi. Dari hasil penelitian

tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi juga dapat digunakan untuk membuat aplikasi animasi film kartun yang digunakan untuk melakukan promosi penerimaan mahasiswa baru yang menarik dan mudah dipahami.

Mengacu pada hasil penelitian sebelumnya terkait pembuatan aplikasi multimedia animasi, belum terdapat suatu aplikasi multimedia tentang E-Love yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan hati seseorang. Dengan demikian, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat membantu seseorang untuk mengungkapkan perasaan hatinya menggunakan aplikasi multimedia animasi.

Perancangan merupakan suatu tahap yang digunakan untuk menggambarkan, merencanakan dan membuat suatu aplikasi multimedia animasi. Menurut Azhar Susanto[5] perancangan adalah spesifikasi umum dan terperinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis. Perancangan diawali dengan menentukan semua kebutuhan yang akan memenuhi apa yang akan diperlukan oleh sistem, alat dan bahan yang dibutuhkan apa saja. Pada umumnya, perancangan dimulai dari proses input dilanjutkan ke proses kemudian berakhir di output.

Alat yang digunakan dalam membangun aplikasi multimedia animasi E-Love ini berupa perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak yang digunakan sendiri terdiri dari perangkat lunak pengembangan aplikasi dan perangkat lunak pendukung animasi. Gambaran lengkap perangkat lunak yang digunakan dapat dilihat pada tabel I.

TABLE I. PERANGKAT LUNAK

Perangkat Lunak	Nama Perangkat Lunak	Jenis
Desain	Adobe Photoshop CS3	Perangkat Lunak Pengembangan
Animasi	Adobe Flash CS3	Perangkat Lunak Pengembangan
Audio	Adobe Audition 1.5	Perangkat Lunak Pengembangan
Editing	Adobe Premiere Pro	Perangkat Lunak Pengembangan
Burning	Nero 7	Perangkat Lunak Pendukung

Sedangkan perangkat keras yang digunakan dalam membuat multimedia animasi E-Love dapat dilihat pada Tabel II.

TABLE II. PERANGKAT KERAS

Perangkat Keras	Nama
Notebook	ASUS I3-370M
Headset	Sony
VGA	Nvidia GeForce 310 VRAM
Mouse	Logitech

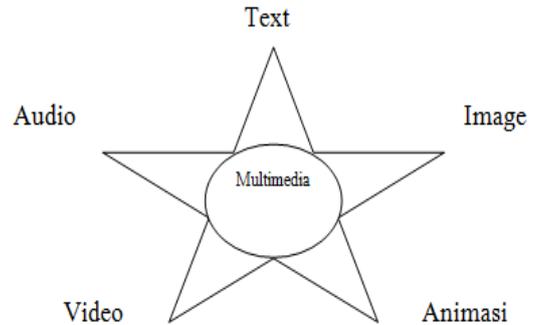
Perangkat keras digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembuatan multimedia animasi E-Love. Diperlukan seperangkat notebook dengan kemampuan processor I3, VGA Nvidia GeForce 310M dan memory 2GB. Bahan yang

digunakan dalam membangun multimedia animasi E-Love ini adalah Foto, cerita dan Storyboard.

II. PEMBAHASAN

Menurut M. Suyanto [6] multimedia berasal dari teater, bukan dari dunia komputer. Suatu pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium sering kali disebut pertunjukan multimedia. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980 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*.

Menurut James A Senn multimedia terbagi menjadi beberapa elemen, seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Elemen-Elemen Multimedia

Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing elemen multimedia.

- a. Text

Text berfungsi sebagai pelengkap dari sebuah gambar. Sekalipun sebuah gambar mungkin menggambarkan ribuan kata-kata tetapi apabila gambar tersebut tidak dilengkapi dengan text maka pesan akan sulit untuk dimengerti.
- b. Audio

Audio dalam multimedia animasi memberikan peran yang sangat penting. Audio dapat mempengaruhi penontonnya untuk terbawa ke dalam suasana yang diinginkan. Audio digunakan dalam proses produksi multimedia melalui suara, musik dan efek-efek audio.
- c. Gambar

Gambar dalam multimedia berfungsi sebagai penarik perhatian. Gambar dapat mengutarakan sebuah pesan. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyampaikan seribu kata.
- d. Video

Video dalam multimedia berfungsi untuk menarik dan merangsang secara audio visual.
- e. Animasi

Dalam multimedia, animasi merupakan sekumpulan gambar diam yang dibuat berurut dan digerakan dengan kecepatan tertentu, sehingga gambar tersebut terlihat bergerak hidup.

Menurut Agus Suheri[5] animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi juga berarti memberikan hidup suatu benda atau obyek yang seolah-olah bergerak hidup sehingga dapat dirasakan dan dinikmati.

Jadi multimedia animasi adalah suatu pertunjukan yang menggunakan beberapa media yang dapat menghidupkan benda mati seolah-olah bergerak seperti hidup dan memiliki jiwa.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Multimedia animasi E-Love dibuat kedalam tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Setiap tahap dikerjakan dengan detil dan sistematis.

Pada tahap pra produksi dimulai dengan menentukan Ide. Ide merupakan hal mendasar untuk mengembangkan multimedia animasi. Ide pembuatan multimedia animasi E-Love diperoleh dari pengamatan kehidupan sehari-hari.

Setelah mendapatkan ide maka langkah berikutnya adalah menentukan tema. Tema pada multimedia animasi biasanya mengerucut pada satu kata kunci. Tema pembuatan multimedia animasi E-Love ini adalah tentang Cinta.

Setelah tema didapatkan langkah selanjutnya adalah menulis logline. Logline merupakan plot yang dituangkan dalam sedikit mungkin kata-kata yang digunakan. Sebuah logline dimulai dengan dua buah kata yaitu, “Bagaimana Jika?” dan kemudian untuk membangun cerita tersebut ditambahkan dua kata lagi, “Dan Kemudian”.

Logline dari multimedia animasi E-Love ini adalah “Bagaimana Jika seseorang ingin mengungkapkan perasaan hatinya tetapi tidak berani secara langsung Dan Kemudian dibutuhkan sebuah media bantuan berbasis multimedia animasi E-Love.

Setelah logline dibuat maka langkah berikutnya adalah menulis sinopsisnya. Sinopsis merupakan gambaran keseluruhan dari cerita multimedia animasi E-Love yang akan dibuat. Untuk mengembangkan cerita ada tujuh pertanyaan dasar yang harus dijawab, yaitu:

1. Siapakah tokoh utamanya?
Tito
2. Apa yang diinginkan tokoh utama
Mengungkapkan perasaan hatinya
3. Siapa/apa yang menghalangi tokoh utama untuk mendapatkan yang diinginkannya?
Kepercayaan dirinya sendiri
4. Bagaimana pada akhirnya tokoh utama berhasil mencapai apa yang dicita-citakannya dengan cara yang luar biasa, menarik dan unik?

Dengan menggunakan efek animasi dan suara yang menarik

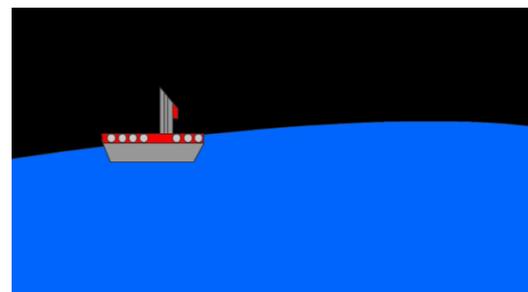
5. Apa yang ingin anda sampaikan?
Perasaan hati harus berani diungkapkan, bagaimanapun caranya
6. Bagaimana cara anda mengisahkan tokoh utama?
Dengan menggunakan sudut pandang orang pertama
7. Bagaimana tokoh utama mengalami perubahan dalam cerita ini?
Tokoh utama berani mengungkapkan perasaan hatinya.

Setelah cerita selesai dibuat tahap selanjutnya adalah masuk ke dalam tahap produksi. Pada tahap produksi dimulai dengan membuat desain karakter tokoh utama dan tokoh pendukung dalam multimedia animasi E-Love. Membuat desain karakter berarti merancang tokoh-tokoh animasi dengan karakter yang digambarkan dalam naskah. Gambar 2 adalah gambar tokoh utama dalam multimedia animasi E-Love.



Gambar 2. Gambar Tokoh Utama

Setelah membuat desain karakter tokoh utama dilanjutkan dengan membuat desain standar properti dan vegetasi. Desain standar properti dan Vegetasi adalah perlengkapan pendukung pada multimedia animasi E-Love seperti: pakaian, kendaraan, desain tempat dan gambaran benda-benda lainnya. Contoh desain standar Properti dan vegetasi dapat dilihat pada gambar 3.



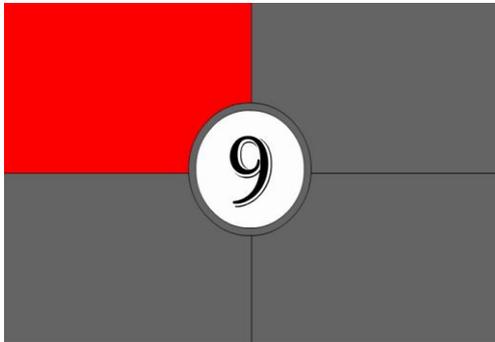
Gambar 3. Standar Properti dan Vegetasi

Setelah menentukan standar properti dan vegetasi tahapan selanjutnya adalah membuat gambar animasi yaitu gambar key

dan gambar inbetween. Proses produksi ini membutuhkan waktu yang lama karena menggabungkan beberapa bagian dari cerita yang sudah ada.

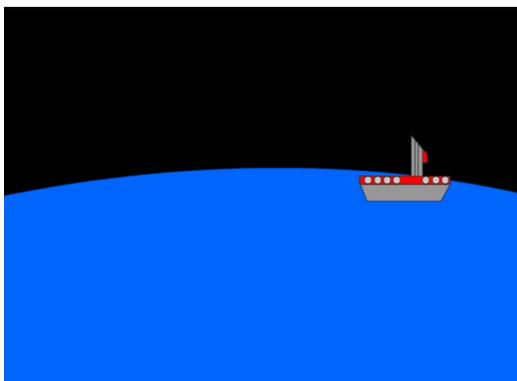
Tahapan ketiga adalah tahapan pasca produksi. Pada tahap pasca produksi kumpulan animasi yang sudah ada mulai digabungkan dengan audio atau suara yang sudah direkam. Pada proses ini digunakan aplikasi perangkat lunak adobe premiere pro, untuk menggabungkan semua komponen yang ada.

Berikut adalah tampilan dari multimedia animasi E-Love yang telah dibuat.



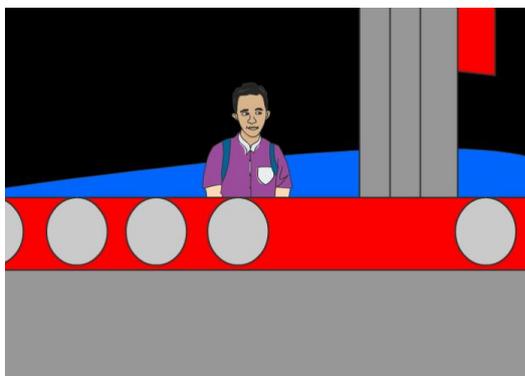
Gambar 4. Intro multimedia animasi

Gambar 4 menampilkan bagian intro dari multimedia animasi E-Love.



Gambar 5. Perahu berlayar

Gambar 5 menampilkan sebuah perahu yang sedang berlayar mengarungi luasnya samudra.



Gambar 6. Tokoh utama

Gambar 6 memunculkan tokoh utama yang sedang merenung di atas perahu.



Gambar 7. Tokoh utama duduk di atas perahu

Gambar 7 memunculkan tokoh utama yang sedang melamun di atas perahu



Gambar 8. Muncul puisi E-Love

Proses pengujian aplikasi multimedia animasi E-Love ini menggunakan metode *User Acceptance Test* (UAT). Menurut Perry [7], *User Acceptance Test* merupakan pengujian yang dilakukan oleh end user dimana user tersebut adalah pengguna yang langsung berinteraksi dengan sistem dan dilakukan verifikasi apakah fungsi yang telah berjalan sesuai dengan kebutuhan atau fungsinya.

Proses pengujian UAT dilakukan dengan menggunakan pendekatan keadaan nyata dan persepsi yang sesuai dengan keinginan pengguna akhir. Proses pengujian UAT dapat dilihat pada tabel 3.

TABLE III. PENGUJIAN UAT

No	Pengujian	Hasil	Penguji	Keterangan
1	Aplikasi dapat dijalankan di komputer	Valid	User	Terpenuhi
2	Gambaran tokoh utama sesuai dengan rancangan	Valid	User	Terpenuhi
3	Aplikasi multimedia animasi E-Love memunculkan puisi	Valid	User	Terpenuhi
4	Aplikasi multimedia animasi dapat menyampaikan pesan yang ingin diungkapkan	Valid	User	Terpenuhi

IV. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang dapat disimpulkan dari rancang bangun pembuatan aplikasi multimedia animasi E-Love ini adalah sebagai berikut.

1. Proses pembuatan multimedia animasi ini menggunakan 3 tahap yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.
2. Proses pengujian aplikasi multimedia animasi ini menggunakan metode *User Acceptance Test* (UAT).
3. Aplikasi multimedia animasi E-Love ini dapat digunakan oleh seseorang untuk membantu mengungkapkan perasaan hatinya kepada lawan jenisnya.

Referensi

- [1] Depdiknas, 2002, "Kamus Besar Bahasa Indonesia". Jakarta: Balai Pustaka
- [2] Purwanto, Agus, "Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk mahasiswa Berbasis Animasi", Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016, Hal 4.8-13, 2016.
- [3] Al'Amin, M, "Aplikasi Pembelajaran Seni Kaligrafi Berbasis Multimediasi Madrasah Diniyah Awaliyah Bojongsana", Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016, Hal 4.8-1, 2016.
- [4] Iskandar, Panji Novantara, Tito Sugiharto, "Rancang Bangun Animasi Film Kartun Sejarah dan Kemajuan Universitas Kuningan Sebagai Media Informasi dan Promosi Berbasis Adobe Flash CS3.", Jurnal Penelitian Universitas Kuningan LogiKA, Vol 5 No 1, April 2014
- [5] Susanto, Azhar, 2004, Sistem Informasi Akuntansi Konsep dan Pengembangan Berbasis Komputer, Bandung: Lingga Jaya.
- [6] M. Suyano, 2003, "Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing", Yogyakarta: Andi Offset
- [7] Perry, William, E. 2006. "Effective Methods for Software Testing 3rd Edition. Indianapolis, Indiana : Wiley Publishing, Inc.