

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia

1.2.1 Pengertian Multimedia

Menjelaskan bahwa Multimedia adalah kombinasi data atau media untuk menyampaikan sebuah informasi sehingga informasi tersebut tersaji dengan lebih menarik.

Sedangkan definisi lainnya menyatakan bahwa Multimedia merupakan kombinasi dari *teks*, grafis, seni, suara, animasi dan video yang dikirimkan oleh komputer atau peralatan elektronik lain. (Arfida & Harahap, 2014).

1.2.2 Objek-Objek Multimedia

Objek-objek multimedia adalah sebagai berikut :

1. Teks

Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi multimedia.

2. Grafik

Grafik menjadi nilai dan unsur tambah suatu penyajian data. Gambar digunakan dalam presentasi multimedia untuk menarik perhatian.

3. Gambar Vektor

Gambar vektor disimpan sebagai serangkaian instruksi yang digunakan untuk membuat suatu gambar yang dinamakan algoritma, yang menentukan bentuk kurva, garis dan berbagai bangun yang diwakilkan oleh gambar (*picture*). Untuk menyimpan gambar yang tidak terlalu banyak mengandung unsur perubahan warna, gambar vektor adalah pilihan yang lebih tepat.

4. Gambar Bitmap

Gambar bitmap adalah gambar yang tersimpan dalam rangkaian *pixel* (titik – titik). Komputer akan mengatur tiap titik di layar sesuai dengan detail warna bitmap.

5. Audio

Penyampaian sebuah informasi yang sering disertai desain grafis dan *teks* yang menarik, akan terasa membosankan apabila tidak disertai dengan suara.

6. Video

Video menyediakan sumber daya yang kaya dan membuat aplikasi multimedia lebih hidup. Namun kendala yang dihadapi adalah ukuran file yang terlalu besar. Untuk itu diperlukan software lain untuk memperkecil ukuran file video.

7. Animasi

Animasi dalam multimedia merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.

2.2 Metode Pembuatan Perangkat Lunak

Untuk membangun Animasi Interaktif ini, diperlukan beberapa jenis perangkat lunak, yaitu sebagai berikut :

2.2.1 Adobe Flash Professional

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* *.swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama *action script* yang muncul pertama kalinya pada Flash 5 (Wily Amaludin Sanjaya, 2016).

2.2.2 Action Script 3.0

Action script adalah bahasa pemrograman di *Flash*. *Action script* dapat digunakan untuk mengontrol objek di *flash*, untuk membuat navigasi dan elemen interaktif lainnya, serta membuat *movie Flash* dan aplikasi *web* yang interaktif (Wily Amaludin Sanjaya, 2016).

2.2.3 Macromedia Flash

Macromedia Flash Profesional CS3 adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang

professional. Diantara program-program animasi, program Macromedia Flash Profesional CS3 merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi (Andi, 2007:5).

2.2.4 Tweening

Tween animation sangat mengurangi waktu karena Anda tidak perlu membuat animasi secara frame per frame. Sebaliknya Anda hanya membuat frame awal dan frame akhir saja. Dua alasan utama mengapa tween animation sangat baik yaitu karena mengurangi pekerjaan menggambar dan meminimalkan ukuran file karena isi dari setiap frame tidak perlu disimpan (Ali Salim, 2003).

2.2.5 Motion Tweening

Motion tween tidak hanya berguna untuk menggerakkan groups, simbol, atau teks yang dapat diedit dari satu tempat ke tempat lain. Motion tween menolong Anda untuk merubah ukuran, memutar, merubah warna dan transparansi simbol. Motion tween hanya bisa digunakan pada satu objek pada satu layer. Jadi jika ingin menggerakkan banyak objek maka membutuhkan banyak layer (Andi, 2007:6).

2.2.6 Shape Hints

Shape hints memberikan kontrol untuk shape tween yang kompleks. Anda bisa mengatur setiap titik awal dari animasi perubahan bentuk lalu titik akhir dari animasi perubahan bentuk tersebut. Dengan memberi beberapa shape hints maka kita bisa mengontrol animasi perubahan bentuk sesuai dengan yang kita inginkan karena dalam animasi perubahan bentuk yang kompleks seringkali apa yang kita inginkan tidak bisa dilakukan oleh program Flash secara otomatis kecuali melalui shape hints (Ali Salim, 2003).

2.2.7 Story Board

Storyboard adalah serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. Storyboard menggabungkan alat bantu (Snatika, 2013).

2.3 Spring Festival China

Spring Festival adalah festival yang paling penting bagi orang-orang Cina dan adalah ketika semua anggota keluarga berkumpul, seperti Natal di Barat. Semua orang yang tinggal jauh dari rumah kembali, menjadi waktu tersibuk untuk sistem transportasi sekitar setengah bulan dari *Spring Festival*. Bandara, stasiun kereta api, dan stasiun bus jarak jauh dipenuhi oleh pengungsi yang pulang. *Spring Festival* jatuh pada hari pertama bulan lunar pertama, sering satu bulan lebih lambat dari kalender Gregorian. Itu berasal dari Dinasti Shang (sekitar tahun 1600 SM - sekitar tahun 1100 SM) dari pengorbanan orang-orang kepada para dewa dan leluhur pada akhir tahun yang lama dan awal yang baru.

2.3.1 Sejarah Singkat

Sebenarnya, Festival Musim Semi dimulai setiap tahun di hari-hari awal bulan ke-12 dan akan berlangsung hingga pertengahan bulan ke-1 di tahun berikutnya. Di antara mereka, hari-hari terpenting adalah Festival Musim Semi dan tiga hari pertama. Pemerintah Cina sekarang menetapkan orang memiliki tujuh hari libur untuk Tahun Baru Imlek Tiongkok.

Karakter Cina "fu" (yang berarti berkah atau kebahagiaan) adalah suatu keharusan. Karakter yang diletakkan di atas kertas dapat ditempelkan secara normal atau terbalik, karena dalam bahasa Cina "fu terbalik" adalah homofonik dengan "fu datang", keduanya diucapkan sebagai "fudaole." Terlebih lagi, dua lentera merah besar dapat dinaikkan di kedua sisi pintu depan. Guntingan kertas merah dapat dilihat pada kaca jendela dan lukisan Tahun Baru yang berwarna cerah dengan makna keberuntungan dapat diletakkan di dinding.

Orang-orang sangat mementingkan Malam *Spring Festival*. Saat itu, semua anggota keluarga makan malam bersama. Makannya lebih mewah dari biasanya. Hidangan seperti ayam, ikan, dan dadih tidak dapat dikecualikan, karena dalam bahasa Cina, pengucapannya, masing-masing "ji", "yu" dan "doufu," berarti keberuntungan, kelimpahan, dan kekayaan. Setelah makan malam, seluruh keluarga akan duduk bersama, mengobrol dan menonton TV. Menurut kebiasaan, setiap keluarga akan tetap terjaga untuk melihat Tahun Baru.

Suasana meriah tidak hanya memenuhi setiap rumah tangga, tetapi meresap ke jalan-jalan dan jalur-jalur. Serangkaian kegiatan seperti menari singa, menari lentera naga, festival lentera, dan pameran kuil akan diadakan selama berhari-hari dan sekarang semenjak tahun 2008 mulai berkembang kartu ucapan selamat berbasis digital. Festival Musim Semi berakhir ketika Festival Lentera selesai. Cina memiliki 56 kelompok etnis. Minoritas merayakan Festival Musim Semi mereka hampir pada hari yang sama dengan orang Han, dan mereka memiliki kebiasaan yang berbeda.

2.3.2 *Chinese Greeting Card*

Chinese greeting card (kartu ucapan) adalah sebuah teks dalam bahasa yang berisi tentang ungkapan/harapan/ucapan yang dikirim untuk seseorang dalam peristiwa/momen-momen tertentu.

2.3.3 *Greeting Card Interactive*

Kartu ucapan interaktif dari penemuan ini menggabungkan kartu ucapan kertas dengan perangkat lunak yang dikhususkan dalam hal desain, struktur pop-up dan kemampuan audio. Kartu ucapan interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau salam dan kemudian diterima oleh penerima kartu ucapan. Peralihan dari kartu ucapan tradisional ke digitalisasi yang dilakukan masyarakat Negara Tiongkok bertujuan untuk mengurangi konsumsi kertas secara berlebihan, mengingat mereka merupakan Negara dengan populasi terbanyak di Dunia.