

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Kerangka Pemecahan Masalah

Adobe flash professional merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya.

Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV*.

3.2. Metode Pengumpulan Data

3.2.1. Pengumpulan data, kegiatan ini menggunakan berbagai cara yaitu sebagai berikut : kepastakaan (*Literature review*) yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari dan menganalisa bahan-bahan berupa buku, laporan-laporan dan dokumen yang mendukung serta berhubungan dengan judul laporan ini.

3.2.2. Pengamatan (*Observasi*) yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung dan mencatat secara sistematis terhadap objek yang diteliti.

3.3. Analisis

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana pembuatan animasi *Chinese greeting card* interaktif menggunakan *adobe flash professional*?

2. Apakah pembuatan animasi *Chinese greeting card* interaktif menggunakan *adobe flash professional* dapat diimplementasikan pada hari-hari besar dan terintegrasi dengan baik?.

Berdasarkan analisa permasalahan diatas penulis mencoba memberikan pengalaman internasional yang telah didapatkannya pada saat menjadi bagian dari program *International Office* yaitu *Student Mobility* dalam membuat animasi *Chinese greeting card* interaktif menggunakan *adobe flash professional* kepada mahasiswa. Dimana mahasiswa yang belum tahu tentang *adobe flash professional* akan mengenal teknik dasar pembuatan animasi sederhana menggunakan *adobe flash professional*. Dan mahasiswa akan memahami seberapa penting dan menariknya membuat animasi sederhana menggunakan *adobe flash professional* dan juga dapat terintegrasi dengan baik.

3.4 Objek-objek Animasi

3.4.1 Ink

Tinta hitam yang melambangkan kebijakan dan keadilan dalam budaya negara China, makna ini berhubungan dengan filosofi China yaitu yin dan yang.

3.4.2 Bunga Sakura

Bunga kehidupan ini berarti kesejukan, kebahagiaan, keheningan. Kesejukan karena rimbunnya kumpulan bunga mampu memberikan kelembutan angin yang berhembus. Kebahagiaan dan keheningan karena bunga sakura seolah datang membawa sekeranjang kebahagiaan yang tak akan bisa diberikan oleh bunga lain yang berasal dari manapun. Objek ini juga melambangkan datangnya musim semi itu.

3.4.3 Aksara China “Semi”

Masyarakat China menganggap musim semi adalah musim penuh pengharapan, karena hanya pada musim inilah mereka bisa berkumpul dengan keluarga besar dikarenakan *spring festival* atau yang biasa kita kenal dengan tahun baru imlek, terjadi pada musim ini. Objek aksara China “Semi” sendiri memiliki bagi masyarakat mereka memiliki makna terlahir kembali setelah melewati berbagai fase kehidupan dalam satu tahun kebelakang.

3.4.4 Bangunan masyarakat China

Mayoritas rumah-rumah penduduk di negara China memiliki arah pintu masuk dan keluar yang sama karena dilakukannya ritual *fengshui* sebelum membangun rumah.

3.4.5 Aksara China “Orang China”

Makna dari objek Aksara “Orang China” yang muncul pada Animasi *greeting card* ini adalah memberi informasi bahwa kebudayaan ini milik mereka dan mereka juga yang melestarikan hal tersebut.

3.4.6 Bangunan Khas China

Bangunan bersejarah dimana ketika perang dengan negara Jepang terjadi, para pejuang dari negara China tetap merayakan *spring festival* di dalam bangunan tersebut walau pada akhirnya semuanya meninggal akibat serangan tentara Jepang.

3.4.7 Kutipan Filosofi masyarakat China

Kutipan yang biasanya disisipkan dalam kartu ucapan ketika perayaan *spring festival* terjadi ada begitu banyak, tetapi dalam animasi ini penulis menggunakan kutipan “*how many loved you moments of glad grace*” yang bermakna “ tidak peduli seberapa banyak yang menyanyangimu diwaktu bahagiamu, hanya keluarga lah yang selalu ada diwaktu kamu terpuruk”.

3.4.8 Awan Berhembus

Objek awan berhembus yang ada pada animasi ini melambangkan sejuknya angin musim semi yang berhembus, tidak panas dan juga tidak dingin. Sebagai pertanda datangnya musim semi dan mekarnya berbagai macam tumbuhan serta kembalinya aktivitas hewan-hewan pasca hibernasi di musim dingin.

3.4.9 Sepasang Kupu-Kupu

Sebuah legenda menceritakan tentang seorang pemuda yang bertemu dengan mempelai wanita karena mengejar seekor kupu-kupu , jadi kupu-kupu mewakili cinta di Mandarin China. Kupu-kupu melambangkan umur panjang, karena kata untuk kupu-kupu dalam bahasa Mandarin juga berarti “70 tahun”. Sepasang kupu-kupu yang terbang berdampingan juga berarti kehidupan akan memiliki tujuan dan terarah apabila berpasang-pasangan dalam menjalani kehidupan di dunia yang fana ini.

3.5 Storyboard

Berikut ini adalah sebuah storyboard Animasi *Chinese Greeting Card* Interaktif dengan Tema *Spring Festival* di Nantong Vocational University.

Tabel 3.1 StoryBoard

No	Keterangan	Visual
1	Tampilan Awal	Background khusus dengan objek lingkaran yang dibuat menggunakan tinta hitam yang diaplikasikan pada kuas tulis China.
2	Tahapan Kedua	Munculnya objek-objek lain, antara lain : 1. Bunga Sakura 2. Rumah Warga Lokal 3. Aksara China “Semi” Setiap objek yang muncul pada tahapan kedua ini memiliki arti dan makna masing-masing yang sudah dijelaskan sebelumnya.
3	Tahapan Ketiga	Menghilangnya objek “Rumah Warga Lokal” dengan cara meredup perlahan, diikuti oleh munculnya Aksara China “Orang China” secara perlahan.

4	Tahapan Keempat	<p>Munculnya objek-objek lain, antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bangunan Khas Negeri China 2. Angin Berhembus 3. Kutipan filosofi China dalam 2 Bahasa <p>(Tertulis)</p> <p><i>How Many (loved) you moments of glad grace</i></p> <p>kata <i>loved</i> pada tahap ini masih belum muncul dikarenakan akan dimunculkan huruf demi huruf di tahapan selanjutnya menggunakan <i>motion tweening</i>.</p>
5	Tahapan Kelima	<p>Munculnya kata <i>loved</i> pada objek kutipan filosofi huruf demi huruf hingga membentuk kata <i>loved</i> sempurna.</p> <p>(Tertulis)</p> <p><i>How Many loved you moments of glad grace</i></p>
6	Tahapan Keenam	<p>Munculnya objek bergerak menggunakan lintasan terarah yang dibuat menggunakan <i>action script</i> sederhana yaitu <i>butterfly</i> (Kupu-Kupu).</p> <p>Bergerak dari arah kanan ke kiri secara terarah dan teratur menggunakan <i>motion tweening</i>.</p>