

**PEMBUATAN CD INTERAKTIF  
MUSEUM EMPU TANTULAR  
SURABAYA**



**OLEH :**

**Nama : MOCH IRFAN  
NIM : 00290130029  
Program : D II (Diploma Dua)  
Bidang Studi : Komputer Multimedia**

**SEKOLAH TINGGI  
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER  
SURABAYA  
2002**

**PEMBUATAN CD INTERAKTIF  
MUSEUM EMPU TANTULAR  
SURABAYA**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program DII Komputer Multimedia



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh :

Nama : Moch Irfan  
NIM : 00290130029  
Program : DII (Diploma Dua)  
Jurusan : Multimedia

**SEKOLAH TINGGI  
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER  
SURABAYA**

**2002**

**PEMBUATAN CD INTERAKTIF  
MUSEUM EMPU TANTULAR  
SURABAYA**



**Telah diperiksa, diuji dan disetujui**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Surabaya, 1 Agustus 2002

Mengetahui

**Drs. Antok Supriyanto, MMT**  
Kabag. Prog. Pend. Profesional



Menyetujui

**Fajar Kurnia, D, S.P.d**  
Dosen Pembimbing

08  
-  
08 2002.

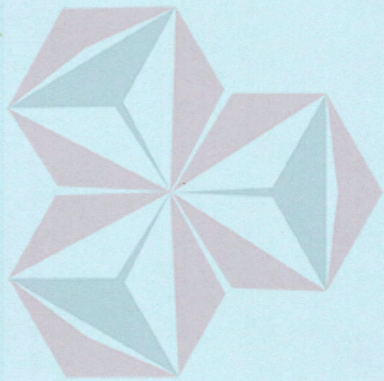
## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat TUHAN Yang Maha Esa, atas rahmat-Nya yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tidak lupa ucapan terima kasih sedalam-dalamnya, saya tujukan kepada kepada kedua orang tua saya yang telah membesarkan dan memberikan pendidikannya, Bapak Fajar Kurnia Darmawan, S.Pd atas bimbingannya dan informasi yang diberikan, semua saudara-saudaraku atas dukungannya, Teman teman D2 Komputer Multimedia Angkatan 2000, dan 1999 dan kepada semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan selesainya tugas ini, penulis berharap agar karya tugas akhir ini dapat berguna bagi semua pihak.

Penulis

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	1
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Peralatan yang Dibutuhkan.....	2
1.5 Metodologi.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	5
2.1 Teori Pendukung.....	5
2.2 Software Pendukung.....	6
2.3 Hardware Pendukung.....	10
<b>BAB III PEMECAHAN MASALAH</b> .....	12
3.1 Perancangan.....	12
3.2 Implementasi.....	16
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	23
5.1 Kesimpulan.....	23
5.2 Saran.....	23
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	25
<b>LAMPIRAN</b>	



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

BAB I

PENDAHULUAN

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I. Latar Belakang

Museum Empu Tantular adalah aset Surabaya yang selama ini turut mendukung obyek wisata di Surabaya, meskipun belakangan ini Surabaya banyak berdiri plaza – plaza dan tempat hiburan lainnya , tak sedikit pengunjung yang datang untuk berkunjung.

Dengan adanya perkembangan tehknologi yang sangat pesat akhir – akhir ini terutama tehknologi informasi, yang termasuk didalamnya adalah informasi tentang *Edutainment* , dimana suatu lembaga bisa menyajikan informasi sekaligus mempresentasikan segala kegiatan melalui media yang disebut *media interaktif* karenanya penyusun ingin mengangakat “ Museum Empu Tantular “ sebagai tema dalam pembuatan edutainment berbasis multimedia interaktif.

**Aplikasi ini sebaiknya diaplikasikan dengan resolusi monitor 800 x 600**

### II. Permasalahan

Dari latar belakang diatas dapat ditarik kesimpulan tentang suatu permasalahan yaitu :

- Bagaimana membuat dan mendesain suatu bentuk informasi dalam bentuk multimedia interaktif.
- Alur informasinya mudah untuk dipahami.
- Dari informasinya tersebut diharapkan bias menjadikan media promosi kepada masyarakat umum tentang keberadaan “Museum Empu Tantular”.

#### IV. Tujuan

- Mampu mendisain maupun membuat suatu program informasi khususnya Edutainment berbasis Multimedia
- Memberikan informasi tentang mzeum empu tantular

#### VI. Perangkat Yang Dibutuhkan Dalam Proyek

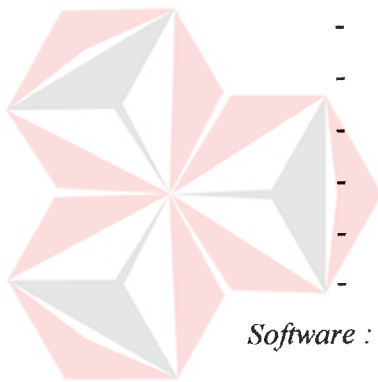
Perangkat keras :

*Hardware:*

- Hard disk berkapasitas min 10 Gb
- Memory min 160 Gb
- CD Rom 50x
- Processor AMD Duron 500/Athlon 800
- VGA card min 32 Mb
- Monitor , Mouse , Keyboard
- Printer
- Camera & Handycam
- Speaker Aktif Multimedia
- Flopy disk 3,5

*Software :*

- Windows 98
- Macromedia Director 8
- Macromedia Flash 5
- Adope Photoshop 5.5
- Adope Premier 5.5
- Corel Draw 8
- 3D Studio Max 3.1
- Swish 1.5.1
- Apple Quick Time 4.0.1
- Nulsoft Winnamp 2.6
- Xing Mpeg Encoder 2.20
- Sonic Foundry Sound Forge 4.5



UNIVERSITAS  
Dinamika



## **VI. Metodologi**

Selama menyelesaikan pembuatan Edutainment berbasis Multimedia ini dilakukan sebagai macam metode yang antara lain adalah :

### **6.1. Observasi dan kompilasi data**

Melaksanakan pencarian dan pengumpulan informasi dengan cara melakukan survey ke lokasi (Museum Empu Tantular).

### **6.2. Merancang & Mendesain program**

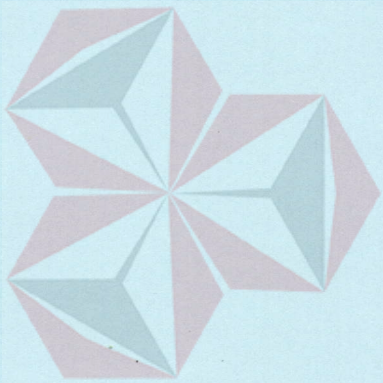
Dari data – data dan informasi yang telah terkumpul dari observasi dan pengumpulan data dan pengumpulan data dan informasi , maka dilakukan perancangan dan pembuatan program dan informasi.

### **6.3. Uji coba**

Setelah menyelesaikan mendesain program dan menyelesaikan pembuatan program , maka akan di lakukan uji coba terhadap program yang telah jadi tersebut.

### **6.4. Editing**

Dari hasil uji coba tersebut di lakukan perbaikan dan penyempurnaan dari program tersebut , kemudian untuk memperoleh hasil yang diinginkan / sesuai dengan keinginan kita di lakukan uji coba lagi dari proses hasil editing.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

BAB II

LANDASAN TEORI

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 TEORI PENDUKUNG**

Sejumlah teori pendukung yang akan digunakan penulis dalam proses desain interface meliputi Konsep Dasar Desain yang digunakan untuk mengkonsep suatu desain guna memenuhi teori komposisi.

##### **2.1.1 Teknik Pewarnaan**

Teknik Pewarnaan Desain yang baik dapat diawali dengan cara mengkonsep suatu karya desain secara benar, menentukan alur yang akan digunakan pada desain yang akan dirancang, sehingga nantinya desain tersebut tidak terlalu sulit bagi orang lain untuk memahami arti atau maknanya. Oleh karena itu, desain tersebut juga perlu ditinjau kembali, apabila masih terdapat kekurangan. Teknik Pewarnaan, digunakan untuk mengatur komposisi warna dalam berbagai macam faktor, bisa disesuaikan dengan faktor desain yang akan dirancang, pemilihan warna yang sesuai untuk jenis desain dapat dilakukan dengan mencocokkan dan mengadaptasikan warna pada produk atau jenis desainnya, media apa yang akan digunakan, dan tentunya sesuai dengan sasaran pembuatan media ini.

### 2.1.2 Konsep Dasar Desain

Desain Komunikasi Visual dan Ilustrasi, digunakan untuk merancang dan mengkonsep interface yang ada dalam media ini. Sedangkan dalam proses pembuatan CD interaktif ini, penulis menerapkan ilmu yang penulis pelajari pada mata kuliah Data Base dan multimedia, tentang cara untuk merubah suatu karya desain menjadi karya desain yang interaktif, terdapat berbagai macam link-link maupun button-button di dalamnya, yang digunakan penulis sebagai pengekseskusi perintah yang hendak dijalankan.

### 2.1.3 Produksi Media Audio

Kemudian proses editing audio penulis menggunakan teori pada Produksi Media Audio, yang digunakan penulis untuk mengubah-ubah letak tempo pada suatu file audio atau musik, memperjelas kejernihan suara yang ditampilkan, meminimalkan suara atau bunyi yang tidak dikehendaki dan memperkecil ukuran dari file audio tersebut. Kemudian pada proses editing video penulis menggunakan teori pada teknik video dan produksi media video, yang digunakan penulis untuk mengedit beberapa file video menjadi satu file video yang alur atau jalan ceritanya dapat ditentukan sendiri yang kemudian ukuran file tersebut dapat dicecilkan.

## 2.2 SOFTWARE PENDUKUNG

### 2.2.1 Adobe Photoshop 5.5

Adobe Photoshop adalah sebuah aplikasi pengolahan citra berbasis raster image, disini semua interface desain di kerjakan oleh penulis dengan software ini, Dari mulai desain Interface yang pertama sampai yang terakhir. Software ini memiliki kemampuan memanipulasi image yang sangat baik dan juga aplikasi ini memiliki kompatibilitas yang bagus dengan berbagai macam platform dan support yang baik dari para vendor, terdapat juga layer yang dapat berfungsi sebagai porsi atau tempat sendiri bagi suatu obyek atau image sehingga proses pengeditannya tidak mempengaruhi atau mengganggu image yang lainnya, didukung juga dengan adanya banyak filter-filter atau *plugin-plugin* yang dapat digunakan penulis untuk lebih memaksimalkan karya desainnya. Karena itulah para penulis merasa bahwa aplikasi ini adalah standard dari aplikasi pengolahan citra atau image.

### 2.2.2 Macromedia Director 8

Macromedia Director sebenarnya adalah Application Compiler. Macromedia Director digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis multimedia, menginteraktifkan karya desain yang dirancang oleh penulis, memiliki kompatibilitas tinggi terhadap software-software pendukung lainnya, aplikasi ini juga memiliki integrasi

yang cukup bagus dengan aplikasi-aplikasi lain seperti Adobe Photoshop, Adobe Premiere dan Macromedia Flash yang dalam hal ini digunakan penulis sebagai aplikasi sumber, namun demikian tidak semua proses multimedia dapat ditangani oleh Macromedia Director.

### **2.2.3 Adobe Premiere 5.0**

Adobe premiere adalah sebuah aplikasi video editing, dimana didalam perangkat lunak lunak ini terdapat berbagai fasilitas untuk editing video. Dari mulai sistem export import file-file video maupun audio, transisi untuk menambah kesan yang menarik, sampai filter-filter untuk menambah efek khusus pada video maupun pada audio. Video yang ada dalam tugas akhir ini di edit oleh penulis melalui aplikasi ini, tapi sayangnya penulis menemukan beberapa kelemahan pada Adobe Premiere yang cukup mengganggu dalam proses pembuatan tugas akhir ini, antara lain adalah konversi dari MPG ke AVI menyebabkan video tampil terputus-putus, demikian juga yang terjadi bila frame rate di konversi dari 25 FpS ke 10 FpS.

### **2.2.4 Macromedia Flash 5.0**

Macromedia Flash adalah aplikasi animasi 2D berbasis vektor yang lagi “in”

saat ini, dimana hampir semua website terkenal menggunakannya, Macromedia Flash juga dapat berintegrasi dengan Macromedia Director melalui file formatnya, yaitu SWF (shockwave). Pada perangkat lunak ini kita bisa membuat berbagai macam animasi, dari hanya sekedar animasi text, image, sampai untuk pembuatan button aktif.

#### **2.2.5 Swish 1.51**

Swish 1.51 adalah sebuah aplikasi animasi untuk teks maupun image yang bisa dikatakan sangat mudah dan sederhana dalam pengoperasiannya, karena dalam aplikasi ini sudah tersedia berbagai macam efek animasi khusus untuk teks dan image, misalnya efek typewriter yang berfungsi membuat animasi text seperti gerakan teks yang sedang diketik, dan berbagai macam animasi lainnya yang cukup menarik. Aplikasi Swish 1.51 ini dapat berintegrasi dengan Macromedia Flash melalui proses export ke file berformat SWF (shockwave).

#### **2.2.6 Apple Quick Time 4.0.1**

Apple Quick Time adalah Software video player yang mampu mengkonversikan berbagai macam file video ke format lain, namun sistem kompresi terbaik yang ada

terbaik yang ada pada Apple Quick Time adalah sistem kompresi Sorenson video, di samping itu juga terdapat fasilitas capture bitmap secara mudah dengan cara drag & drop.

### *2.2.7 Xing MPEG Encoder 2.20*

Xing Mpeg Encoder, sesuai namanya adalah sebuah aplikasi untuk membuat file Mpeg baik dari sumber AVI (Windows) maupun dari sumber MOV (MacOS), Xing Mpeg Encoder mampu membuat file Mpeg hingga seukuran VCD (352x288), kelebihan lainnya adalah mampu membuat file Mpg dengan sumber audio dan video yang terpisah.

### *2.2.8 Sonic Foundry Sound Forge 4.5*

Sonic Foundry Sound Forge dikenal luas oleh para editor audio sebagai standar dalam audio editing, kelebihan yang dimiliki Sonic Foundry Sound Forge adalah efek audio yang dimiliki di support oleh banyak vendor pihak ketiga. Efek audio dari Sound Forge ini mempunyai banyak kelebihan yang antara lain dapat mengubah atau mengurangi bahkan menambah kualitas kejernihan suara yang digunakan penulis dalam CD interaktif ini, tempo beatnya juga dapat di buat cepat atau lambat.



### **2.2.9 Nullsoft WinAmp 2.6**

Nullsoft WinAmp dikenal luas sebagai standar dalam hal memutar file MP3, selain itu skin yang dimiliki dapat juga di ubah-ubah, namun sebenarnya ada fasilitas lain dari Nullsoft WinAmp, yaitu untuk mengembalikan file MP3 menjadi WAVE melalui output plugin setting melalui Nullsoft Disk Writer. Setelah kita tekan tombol play dan kita menghentikannya, maka kita sudah mendapatkan file audio yang sudah terkonversi dalam format WAVE.

## **2.3 HARDWARE PENDUKUNG**

### **2.3.1 Miro DV-500**

Miro telah diakui dunia sebagai standar dari kartu editing video, namun kelebihan paling menonjol dari Miro DV-500 adalah kemampuannya untuk menangkap gambar berformat DVD dan pemberian efek secara Real-Time.

### **2.3.2 AGFA Snap Scan Touch**

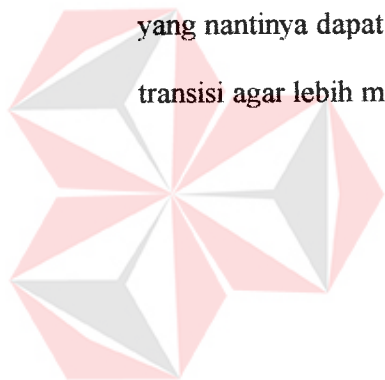
Agfa telah diakui dunia yang memiliki teknologi untuk scanner, banyak teknologi dari AGFA yang digunakan untuk scanner-scanner lain yang ada dipasaran sekarang ini. AGFA snap scan touch scanner telah menggunakan USB port, dan dapat digunakan untuk Windows dan Macintosh.

### **2.3.3 YAMAHA CD RW 16X**

Sebagai hardware yang berfungsi untuk menuliskan data dari CD interaktif ini ke CD (Compact Disc). Agar CD interaktif ini dapat lebih mudah diakses oleh siapa saja.

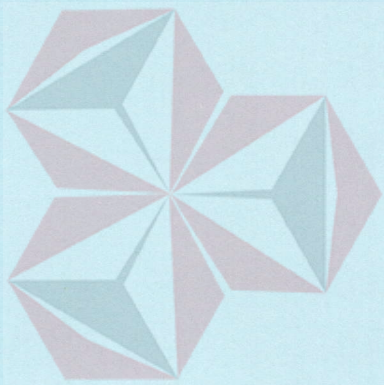
### **2.3.4 SONY HANDYCAM TRV 24 180X ZOOM**

Sebagai hardware yang digunakan untuk merekam gambar secara manual yang nantinya dapat di captured dan di edit menggunakan berbagai macam filter dan transisi agar lebih menarik dan kemudian di ekspor menjadi file video.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**





UNIVERSITAS  
**Dinamika**

BAB III

PEMECAHAN MASALAH.

# BAB III

## PEMECAHAN MASALAH

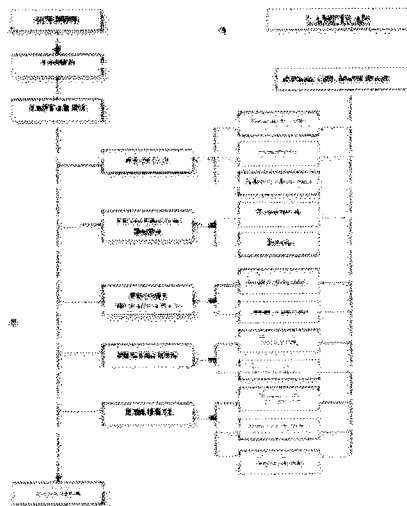
### 3.1 PERANCANGAN

#### 3.1.1 Konsep Aplikasi

Konsep dari aplikasi ini adalah sebuah aplikasi yang memiliki fungsi sebagai media informasi yang lebih praktis dan efisien, tetapi mampu memuat semua informasi yang hendak disampaikan, dengan mengadaptasi dan menggabungkan beberapa media yang sudah pernah dibuat oleh pihak MUSEUM EMPU TANTULAR. Yang paling utama adalah penonjolan karakter bahwa ini adalah sebuah aplikasi multimedia, hal ini dapat dilakukan dengan memberikan beberapa animasi, sound ataupun video.

#### 3.1.2 Diagram alur

Alur dari aplikasi yang akan di implementasikan adalah sebagai berikut :



### **3.1.3 Penjelasan Alur**

#### *3.1.3.1 Opening*

Ketika file projector di buka maka monitor akan menampilkan logo dari Stikom lalu kemudian masuk ke movie opening yang menampilkan isi – isi perihal atau obyek yang ada di dalam museum Empu Tantular.kemudian dsusul dengan loading.

#### *3.1.3.2 Menu utama*

Stage ini merupakan pusat dari aplikasi ini, dimana didalamnya terdapat teks button yang diikuti dengan mouse over, dan bila diklik akan menghubungkan ke stage lainnya. Teks buton yang terdapat dalam stage ini antara lain : Profil, history, dana, isi dari museum empu tantular yaitu berupa benda benda dan data, Exit. Masing-masing text button tersebut akan menghubungkan ke stage sesuai judulnya.

#### *3.1.3.3 Profil,*

Didalam stage ini berisi tentang profile Museum Empu Tantular. yang didalamnya berisi botton tentang : gambar dari salah satu pengurus, movie diwakili dengan movie yang digambarkan mewakili ikon dari profile pengurus,dan data mengenai para pengurus yang bekerja di Museum Empu Tantular, ( data usia dan jabatan yang dipegang di museum empu tantular). Pada stage ini juga terdapat button untuk kembali ke stage

#### 3.1.3.4 Dana

Didalam stage ini berisi tentang data tentang dana Museum Empu Tantular. yang didalamnya berisi botton tentang : gambar yang mewakili dari ikon dana itu sendiri, movie yang juga ditampilkan untuk mewakili ikon dari dana,dan data mengenai dana masukan Empu Tantular dari pemerintah, swasta, serta hasil pameran. Yang dihitung menurut data yang dikumpulkan selama satu tahun . untuk movie Pada stage ini juga terdapat button untuk kembali ke stage

#### 3.1.3.5 History

Didalam stage ini berisi tentang data tentang history dari Museum Empu Tantular. yang didalamnya berisi botton tentang : gambar museum empu tantular, , movie yang menampilkan arsitektur bangunan dari Empu Tantular, serta data mengenai history tempat, nama lokasi, dan tanggal berdirinya museum empu tantular Pada stage ini juga terdapat button untuk kembali ke stage

#### 3.1.3.6 music

Pada stage ini berisi tentang informasi yang didalamnya berisi botton –botton tentang *gambar* alat – alat music, *movie* yang diambil dari bagian ruang museum yang mengoleksi alat – alat musik yang berbeda pada pada setiap daerah ,dan *data* tentang asal dan gambaran bentuk alat musik tersebut, pada stage ini teks dapat di scroll ke atas dan ke bawah.

### 3.1.3.7 Telephone

Pada stage ini berisi tentang informasi yang didalamnya berisi botton –botton tentang *gambar* telephone, *movie* yang diambil dari bagian ruang museum yang mengoleksi telephone ,dan *data* tentang asal muasal terciptanya telephone tersebut, pada stage teks dapat di scroll ke atas dan ke bawah.

### 3.1.3.8 Sepeda

Pada stage ini berisi tentang informasi yang didalamnya berisi botton – botton tentang *gambar* sepeda, *movie* yang diambil dari bagian ruang museum yang mengoleksi sepeda ,dan *data* tentang asal muasal terciptanya sepeda tersebut, pada stage teks dapat di scroll ke atas dan ke bawah

### 3.1.3.9 Sejarah

Pada stage ini berisi tentang informasi yang didalamnya berisi botton – botton tentang *gambar* peninggalan sejarah berupa makam – makam dan kitab – kitab kuno, *movie* yang diambil dari bagian ruang museum yang mengoleksi kitab dan prasasti ,dan *data* tentang asal muasal ditemukannya prasasti tersebut, mengenai dimana tempat ditemukan dan tahun berapa ditemukannya benda tersebut, pada stage teks dapat di scroll ke atas dan ke bawah

### 3.1.3.10 *kesenian*

Pada stage ini berisi tentang informasi yang didalamnya berisi botton – botton tentang *gambar* peninggalan sejarah berupa makam – makam dan kitab – kitab kuno, *movie* yang diambil dari bagian ruang museum yang mengoleksi kitab dan prasasti ,dan *data* tentang kesenian itu berasal dari daerah mana dan nama dari kesenian itu sendiri. pada stage teks dapat di scroll ke atas dan ke bawah

### 3.1.3.11 *Candi*

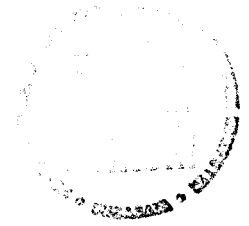
Pada stage ini berisi tentang informasi yang didalamnya berisi botton – botton tentang *gambar* candi – candi yang selama ini sudah terkenal di masyarakat Indonesia, *movie* yang diambil dari bagian depan ruang museum yang mengoleksi salah satu maket dari candi yang ada di Indonesia ,dan *data* tentang keberadaan candi itu tentang nama tempat dan lokasinya . pada stage teks dapat di scroll ke atas dan ke bawah

## 3.2 IMPLEMENTASI

### 3.2.1 *Pengumpulan bahan*

Pengumpulan bahan dilakukan dengan cara meminta data secara langsung pada pengurus dari MUSEUM EMPU TANTULAR. Dan melalui media Internet untuk mencari image yang dibutuhkan. Dari bahan-bahan yang terkumpul tersebut penulis mengolahnya menjadi suatu media yang lebih praktis dan lebih efisien.





### 3.2.2 Desain Interface

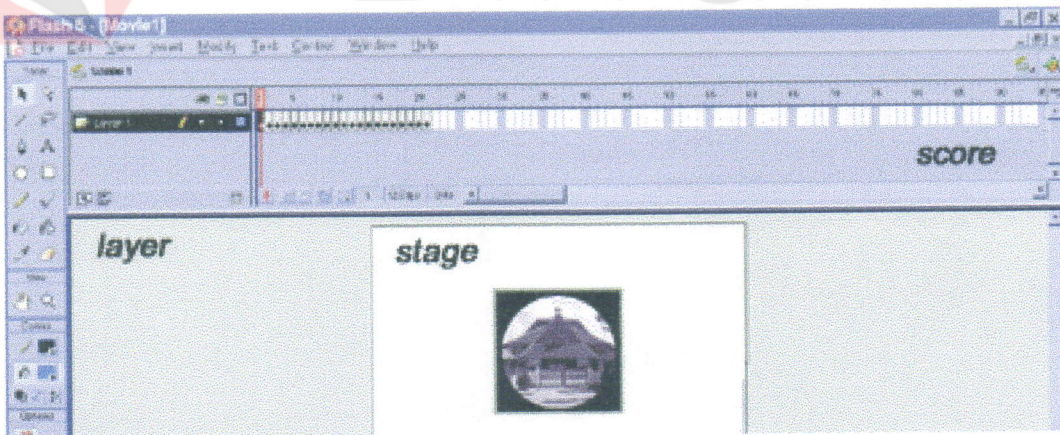
Desain interface yang akan dipakai pada Macromedia Director keseluruhannya dirancang pada software Adobe Photoshop. Pada Photoshop ukuran image size yang digunakan oleh penulis adalah 800 x 400 pixel yang diasumsikan pada ratio perbandingan 17 : 8 dan movie properties yang digunakan pada Macromedia Director disamakan ukuran stagenya dengan ukuran yang digunakan di Photoshop jika di Photoshop menggunakan ukuran 800 x 400 pixel, maka pada Macromedia Director harus juga menggunakan ukuran 800 x 400 pixel hal ini di gunakan sebenarnya hanya sebagai trik saja, karena jika selesai mendisain di Adobe Photoshop dan setelah itu masuk ke dalam Macromedia Director dengan ukuran yang sama, maka kita tidak mengalami kesulitan lagi untuk melay-out image tersebut, karena jika file yang sudah di import yang terletak pada cast member langsung di drag ke score maka image yang masuk akan sama peletakannya seperti pada Photoshop (file di cast member bukan di drag langsung ke stage akan tetapi ke score). Mendesain di Photoshop dilakukan dengan membuka file yang telah di scan, setelah membuka beberapa image yang diperlukan, image tersebut diambil dengan cara menseleksi image lalu menghapus bagian image yang tidak digunakan, memberi filter hingga jadi sebuah desain interface. Pada saat penyimpanan file simpan file dalam bentuk PSD dan image yang ingin dibuat berdiri sendiri disimpan sendiri dalam bentuk PSD juga, yaitu dengan cara membuang image-image yang tidak diperlukan, hal ini dilakukan dalam satu file yang sama, agar desain yang di letakkan pada Macromedia Director serupa dengan yang sudah di buat di Photoshop.

### 3.2.3 Pembuatan Animasi

Untuk membuat animasi 2D penulis menggunakan software Macromedia Flash dan Adobe image ready. Misalnya untuk membuat animasi yang berupa image maupun text, yang berintegrasi dengan software-software multimedia lainnya. Pada software Macromedia Flash dan Adobe image ready, penulis menggunakan beberapa animasi 2D sebagai berikut:

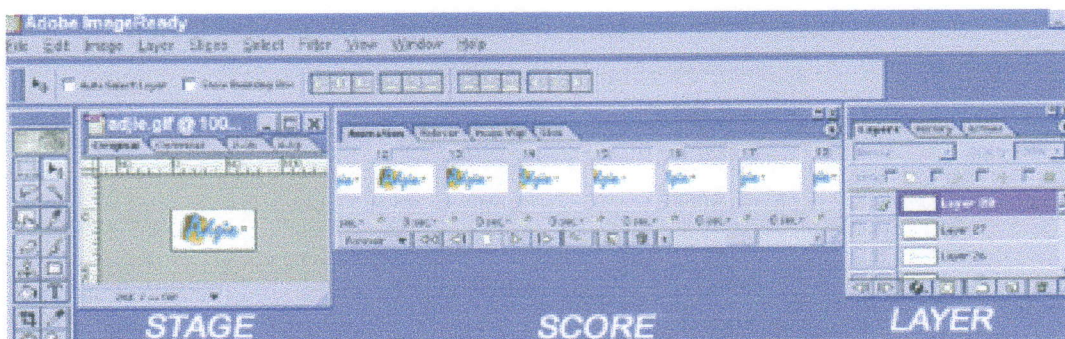
#### 3.2.3.1 Animasi image by frame (flash) format swf

Untuk animasi ini penulis hanya meng eksport beberapa kumpulan frame yang telah di buat di software lain misalnya : 3DS Max, Adobe Photoshop, Corel Draw, dll kemudian di buka di flash dengan perintah import image maka dengan otomatis akan keluar perintah bahwa image ini akan dibuka dengan kumpulan perframe (yes/no).



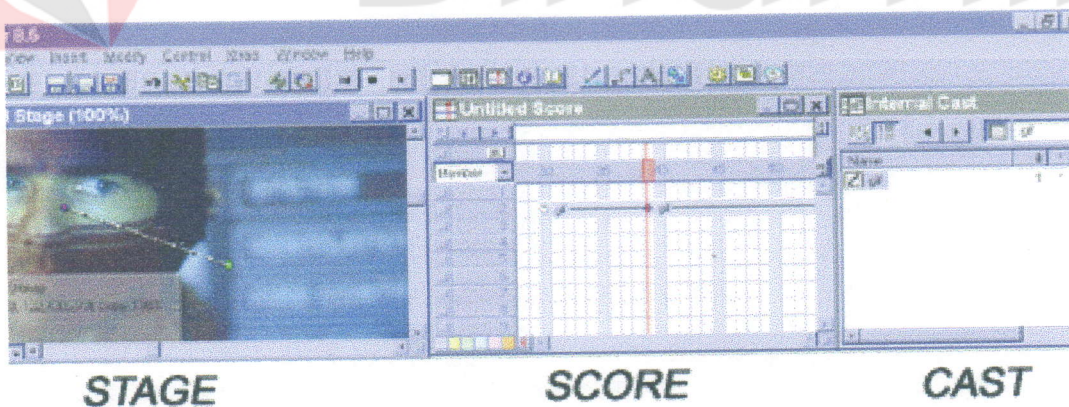
### 3.2.3.2 Animasi by frame (Adobe Image Ready) format Gif.

Untuk animasi ini penulis terlebih dulu membuat kumpulan gambar atau frame pada software Adobe Photoshop atau Corel Draw lalu kemudian disimpan dalam format ( psd ), untuk aplikasi Adobe Photoshop, dan untuk Corel Draw disimpan dalam format ( jpg ), untuk lebih ringkasnya kumpulkan dalam satu folder, kemudian buka di Adobe Image Ready dengan file – open, untuk gambar yang di bentuk dari Adobe Photoshop ini lebih mudah karena dalam layer sudah tersusun setiap bagian – bagian gambar yang akan di animasikan . yaitu dengan mengaktifkan/ atau menampilkan gambar pada layer untuk dimasukkan ke dalam frame image ready satu persatu. Sedangkan gambar yang berasal dari Corel atau program lain yang memiliki format selain (psd) kita harus membuka gambar itu satu persatu kemudian dengan satu persatu pula kita memasukkannya ke dalam frame Adobe Image Ready.



### 3.2.3.3 Animasi by frame (Director 8.5)

Untuk animasi ini mungkin lebih mudah karena hanya membutuhkan beberapa langkah. Pertama tentukan terlebih dahulu tentukan gambar apa yang akan di animasikan kemudian masukkan kedalam internal cast dengan cara import, kemudian gambar tersebut masukkan kedalam score director, lalu lihat dalam stage bagaimana komposisinya apa sudah pas. Setelah itu masuk kemali kedalam score director untuk melakukan animasi, drag panjang pendeknya image/member pada score untuk menentukan durasi waktu yang akan diinginkan. kemudian pada setiap ujung akhir member yang akan di animasikan klik kanan mouse kemudian pilih insert key frame, lalu animasikan member atau gambar dengan mendrag atau merotate gambar pada stage (stage digunakan untuk pengeditan animasi yang diinginkan).



### ***3.2.4 Editing Video***

Untuk penulis mengambil clip movie dengan cara mengambil/mengimport image image dari Adobe premiere Kemudian memberikan animasi pada image-image tersebut dengan memberi slide transisi dan memberi efek mention pada masing masing image yang di gabung jadi satu . Kemudian di eksport movie dengan format Quiktime.

### ***3.2.5 Desain Interaktif***

Dalam pengolahan data pada software Macromedia Director, penulis menggunakan beberapa macam faktor pendukung, yang antara lain dapat bertujuan untuk lebih meminimalkan ukuran data yang nantinya dipakai dalam suatu CD, sebab kapasitas dari satu buah CD adalah 640 MB, jadi penulis berusaha agar jumlah data keseluruhan tidak mencapai 640 MB agar nantinya pengaksesan CD tidak menjadi lambat prosesnya. Selain itu penulis juga ingin menonjolkan sisi interaktif dari CD tersebut sehingga nantinya akan membuat CD ini tampil lebih menarik. Faktor-faktor pendukung tersebut antara lain :

#### ***3.2.5.2 Marker & Behavior Inspector***

Untuk pengaktifan button-button link, baik yang berisi file-file audio, video atau yang lainnya, penulis menggunakan Behavior Inspector sebagai driver untuk merubah cursor mouse pada saat Down (click), Enter (datang) dan Leave (pergi)

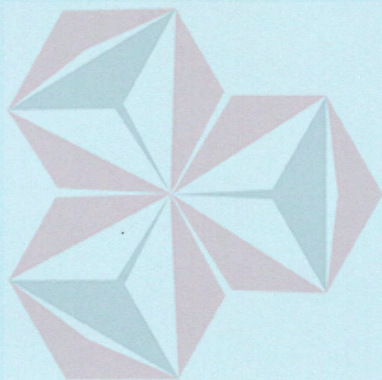
button link. Untuk mouse down, penulis menggunakan marker sebagai sasaran click dari mouse tersebut. Contoh, Mouse Down (click) “OnMouseDown actionnya GoTo Which Marker”, Mouse Enter (datang) “On Mouse Enter actionnya Change Cursor to 280 (finger / jari)”, Mouse Leave (pergi) “On Mouse Leave actionnya Restore Cursor ( kembali ke cursor semula )”. Jadi pada saat Mouse Down (click), file yang menjadi sasarannya diletakkan tepat sejajar pada posisi marker yang nantinya akan dituju oleh mouse tersebut.

### 3.2.6.3 Scroll By Line & Script's

Pada text penulis menggunakan perintah Scroll By Line yang terdapat pada Lingo Script. Text terlebih dahulu di ketik kemudian Cast Membernya diberi nama X, kemudian script untuk button Up-nya adalah -1 dan button Down-nya adalah 1.

```
on mousedown me
  scrollByLine member "x", 1 (untuk keatas)
  scrollByLine member "x",-1 (untuk kebawah)
end
```

Penulis memakai script “Go To The Frame” untuk paused frame.



**BAB IV**  
UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
PENUTUP

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 KESIMPULAN**

Dari semua proses yang dilakukan oleh penulis dalam menyelesaikan pembuatan media interaktif ini, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa yang paling utama dalam pembuatan media interaktif ini adalah pembuatan suatu konsep yang benar-benar matang, menyusun alur arah dari media ini, penyampaian materi yang lebih informatif dan representatif, dan juga tentang penguasaan perangkat lunak yang diperlukan selama proses pembuatan sangatlah menunjang dalam penyelesaian pembuatan media ini.

Dan yang terakhir semoga dengan selesainya CD Interaktif semoga dapat bermanfaat bagi masyarakat luas, menambah wawasan bagi semua pihak, dan sebagai perbendaharaan media interaktif serta lebih memasyarakatkan media ini ke kalangan yang lebih luas dan semakin menumbuh kembangkan minat masyarakat untuk berkunjung di MUSEUM EMPU TANTULAR.

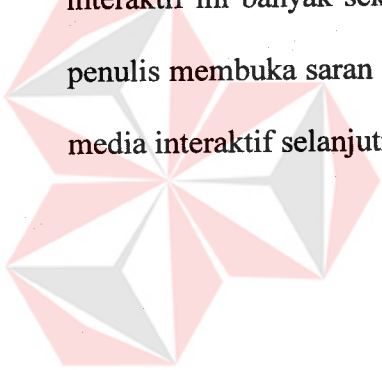
#### **4.2 SARAN-SARAN**

Selaku penyusun yang telah melakukan berbagai macam proses dalam penyusunan media interaktif, penyusun juga banyak mengalami banyak kendala, maka dari itu penyusun memberikan saran bagi siapa saja yang bermaksud menyusun media serupa agar lebih menitik-beratkan pada kematangan konsep yang akan disusun, penguasaan materi dari perangkat lunak yang menunjang proses pembuatan

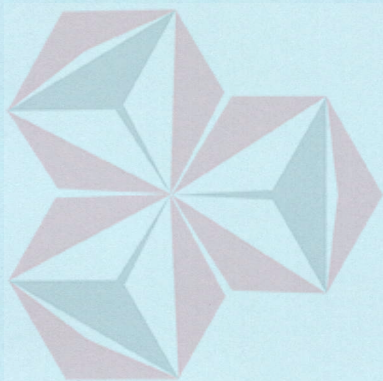


maka dari itu penyusun memberikan saran bagi siapa saja yang bermaksud menyusun media serupa agar lebih menitik-beratkan pada kematangan konsep yang akan disusun, penguasaan materi dari perangkat lunak yang menunjang proses pembuatan aplikasi ini. Bagi para praktisi akademisi terutama di lembaga pendidikan tempat penulis menimba ilmu (STIKOM Surabaya), agar lebih memperhatikan alur kurikulum yang berlaku, agar para anak didiknya tidak banyak mendapat kesulitan dan mampu berbicara banyak di masyarakat luas dengan bekal ilmu yang berguna dan berkompeten.

Akhir kata penulis merasa bahwa penyusunan atau pembuatan media interaktif ini banyak sekali kekurangannya dan masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis membuka saran dan kritik yang membangun guna penyusunan dan pembuatan media interaktif selanjutnya.



UNIVERSITAS  
Dinamika



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
DAFTAR PUSTAKA

### DAFTAR PUSTAKA

- Didik Wijaya, tip dan trik macromedia flash 5.0, P.T. Elex media komputindo.
- Handi Candra, Animasi Profesional dengan 3dS max 3.1.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**