

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelusuran Referensi

Ditinjau dari skripsi mahasiswa yang bernama Nanang Sigit Pamungkas (2015), yang mengambil judul pembuatan film animasi 2d berjudul “aku cah magetan” sebagai media promosi pariwisata di Kabupaten Magetan. Menggunakan teknik menggambar manual dengan aplikasi *Adobe Flash Cs3*. Dalam skripsinya menggunakan animasi 2 dimensi untuk membuat video animasi pariwisata Kabupaten Magetan.

Juga di tinjau dari skripsi mahasiswa yang bernama Uji Siti Barokah (2014), yang berjudul Pengenalan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi pada perusahaan jasa untuk kelas ix. dalam skripsinya di dapat kesimpulan bahwa komik digital sangat layak untuk media pengealan serta pembelajaran. Dalam skripsi tersebut penulis menggunakan teknik menggambar manual dengan aplikasi *Adobe Flash Cs3*.

Serta jurnal yang di tulis oleh Mahyudi al Mudra, dalam jurnalnya yang berjudul “mewariskan cerita rakyat”, mengatakan bahwa untuk merevitalisasi erita rakyat tidaklah mudah bila harus bersaing dengan media seperti internet, televisi, koran ataupun majalah. Kekhawatiran akan hilangnya erita rakyat ini menjadaadi wajar bila revitalisasi nantinya berjalan kurang optimal dikarenakan remaja saat ini lebih suka dengan komik dan animasi jepang (Mahyudin, 2010, halaman 7 – 8)

Dari ketiga referensi di atas, penulis akan menggabungkan antara teknik pembuatan komik dan unsur cerita rakyat Kabupaten Magetan, yang nantinya akan di

kemas lebih modern menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs6* serta penggunaan perangkat *android* yang kompatibel. Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan masyarakat magetan khususnya kaum muda dalam mengetahui erita Kota Magetan serta potensi Kota Magetan seara lebih mudah, efektif, efisien, dan menyenangkan.

B. Konsep Dasar Pengertian Multimedia

1. Multimedia.

Multimedia adalah sebuah kombinasi yang saling berkaitan antara teks, *audio*, gambar, dan *video* yang di manipulasi secara *digital* (Vaughan, 2011, p1). Sedangkan menurut Hoffstetter (2001, p2) multimedia adalah implementasi penggunaan komputer dalam menyajikan dan menggabungkan teks, gambar, audio, dan video dengan *interface* yang mengizinkan pengguna berinteraksi dengan sistem multimedia tersebut.

2. Jenis Multimedia.

Lima Elemen utama multimedia menurut Vaughan (2011, p1) adalah:

Teks

Teks sudah digunakan selama ribuan tahun oleh manusia untuk berkomunikasi. Tetapi sebuah kata dapat memiliki banyak arti, sehingga kata-kata yang di gunakan haruslah singkat, padat, dan tepat sehingga pesan dan data dapat disampaikan dengan baik. Teks umumnya digunakan untuk merancang judul, menu, dan buttons (Vaughan, 2011, p20). 8 Ada hal-hal penting yang perlu diperhatikan oleh perancang multimedia dalam menggunakan teks menurut Dastbaz (2003, p56) yaitu:

- Penggunaan *font* yang berbeda akan tampak berbeda di beberapa *platform*.
- Penggunaan tipe *font* yang khusus membutuhkan pengaturan tertentu pada mesin *user*.

Dibutuhkan keseimbangan yang tepat antara ukuran teks, warna, dan efek khusus seperti anti-alias, dimana teks akan secara halus menyatu dengan backgroundnya.

Suara

Penggunaan suara dalam multimedia dapat menghasilkan sebuah perbedaan dari presentasi multimedia yang biasa dengan presentasi multimedia yang *professional* . Walaupun begitu, penggunaan suara yang tidak pada tempatnya dapat merusak presentasi tersebut. (Vaughan, 2011, p104). Ada dua macam suara yang biasa digunakan di dalam multimedia, yaitu:

-Digital Audio

Digital Audio adalah hasil konversi dari gelombang suara yang disimpan ke dalam informasi berbentuk *bits* atau *bytes*. Proses konversi ini disebut *digitizing*. Kualitas dari hasil *digitizing* ini bergantung pada seberapa sering sampel yang diambil atau disebut juga *Sampling Rate* dan berapa banyak angka yang digunakan untuk merepresentasikan tiap-tiap sampel, atau disebut juga dengan *bitdepth* (Vaughan, 2011, p106).

- MIDI

MIDI adalah singkatan dari *Musical Instrument Digital Interface*, merupakan jenis suara yang paling mudah diimplementasikan ke dalam sebuah multimedia. MIDI sendiri adalah bentuk konversi dari suara yang disimpan ke dalam bentuk numerik (Vaughan, 2011, p134).

Gambar

Ada dua jenis gambar yang dapat dihasilkan oleh komputer menurut Vaughan (2011, p70), yaitu:

- *Bitmap* yaitu sebuah gambar yang dibentuk dari sebuah matriks yang terdiri dari titik - titik warna. Variasi warna di dalam gambar *bitmap* ditentukan dengan bit yang ditampilkan, dimana n -bit gambar *bitmap* memiliki 2^n macam warna (Vaughan, 2011, pp71-72).
- *Vector drawing* adalah gambar yang dihasilkan dari perhitungan koordinat *Cartesian* oleh komputer yang biasanya digunakan untuk menghasilkan bentuk garis, persegi, lingkaran, *oval*, dan *polygon* (Vaughan, 2011, p80). Menurut Dastbaz (2003, p58), secara umum gambar dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu:

- *Colour graphics*: gambar-gambar yang merepresentasikan warna dalam bentuk bit 10
- *Gray Scale graphics*: gambar yang terdiri dari warna-warna di antara warna hitam dan putih yang direpresentasikan ke dalam berbagai tingkat kedalaman warna
- *Mono graphics*: gambar yang hanya mengandung warna hitam dan putih saja.

Video

Penggunaan *video* di dalam sebuah presentasi multimedia dapat menjadi sebuah media penyampaian pesan maupun informasi yang sangat efektif. Dalam sebuah proyek multimedia, penggunaan video dapat meningkatkan penyampaian pesan kepada pengguna secara efektif dan pengguna akan lebih mengingat apa yang telah mereka saksikan (Vaughan, 2011, p164). Video sendiri dapat didefinisikan sebagai penggabungan yang halus dari gambar yang bergerak dan suara (Dastbaz, 2003, p62).

3. Komik.

Menurut Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata-kata atau lambang verbal. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan yang saling berkaitan satu dengan yang lain yang membentuk sebuah cerita. Dalam hal ini McCloud (2002:9) memberikan pengertian tentang komik yang antara lain sebagai “gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang

terjuktastoposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca”. McCloud (2002) mengemukakan bahwa gambar-gambar yang berurutan merupakan sarana komunikasi yang unggul. Ia dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan-pesan ilmiah yang bukan merupakan cerita. Sedangkan, fungsi kata-kata dalam komik adalah untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan. Kata-kata biasanya ditampilkan dalam gelembung-gelembung atau balon-balon yang dikreasikan sedemikian rupa sehingga serasi dengan gambar-gambar. Balon-balon teks itu dapat berupa ujaran atau pikiran dan perasaan tokoh (teks gelembung bicara dan gelembung pikiran), namun dapat juga berisi deskripsi singkat tentang sesuatu.

4. Desain

a. Elemen Dasar Desain

Sebagai salah satu cabang seni, karya seni rupa memiliki beberapa elemen yang membentuknya, bagaimanapun sederhananya karya tersebut. Elemen-elemen pembentuk tersebut dalam dunia desain disebut dengan elemen desain. Dalam sebuah buku karangan Atisah Sipahelut yang berjudul Seni Rupa dan Desain menjelaskan unsur-unsur tersebut meliputi:

1. Garis

Garis merupakan deretan titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu, atau dapat pula berupa dua buah titik yang dihubungkan. Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu. Walaupun memiliki unsur ketebalan, namun sifat yang paling menonjol adalah dimensi panjangnya. Dari bentuknya, garis dibedakan atas garis lurus,

garis lengkung, dan garis patah (zig zag). Garis juga memiliki karakter tertentu tergantung pada media, teknik, dan tempat membuatnya.

2. Bidang / Bentuk

Bidang merupakan unsur rupa yang memiliki dimensi panjang dan lebar, sedangkan bentuk memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Atau dengan kata lain bidang bersifat pipih, sedangkan bentuk memiliki isi atau volume.

3. Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori dan sebagainya. Kesan - kesan tersebut dapat dirasakan melalui penglihatan dan rabaan. Oleh karena itu terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur nyata, yaitu sifat permukaan yang menunjukkan kesan sebenarnya antara penglihatan mata dan rabaan, dan tekstur semu (maya), yaitu kesan permukaan benda yang antara penglihatan dan rabaan dapat berbeda kesannya.

4. Warna

Secara teori warna dapat dipelajari melalui dua pendekatan, yaitu teori warna berdasarkan cahaya (dipelopori Isac Newton), dan teori warna berdasarkan pigmen warna (Goethe) Teori warna berdasarkan cahaya dapat dilihat melalui tujuh spectrum warna dalam ilmu Fisika seperti halnya warna pelangi. Untuk kepentingan pembelajaran seni rupa, artikel ini membahas teori warna berdasarkan pigmen, yakni butiran halus pada warna. Beberapa istilah yang perlu diketahui dalam

teori warna pigmen diantaranya; 1) .Warna Primer, yakni warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru, 2). Warna Sekunder, yaitu warna yang diperoleh dari campuran kedua warna primer, misalnya warna ungu , oranye, dan hijau.

5. Gelap Terang

Dalam karya seni rupa dua dimensi gelap terang dapat berfungsi untuk beberapa hal, antara lain: menggambarkan benda menjadi berkesan tiga dimensi, menyatakan kesan ruang atau kedalaman, dan memberi perbedaan (kontras). Gelap terang dalam karya seni rupa dapat terjadi karena intensitas (daya pancar) warna, dapat pula terjadi karena percampuran warna hitam dan putih.

6. Ruang (kedalaman)

Ruang dalam karya tiga dimensi dapat dirasakan langsung oleh pengamat seperti halnya ruangan dalam rumah, ruang kelas, dan sebagainya. Dalam karya dua dimensi ruang dapat mengacu pada luas bidang gambar. Unsur ruang atau kedalaman pada karya dua dimensi bersifat semu (maya) karena diperoleh melalui kesan penggambaran yang pipih, datar, menjorok, cembung, jauh dekat dan sebagainya

b. Layout

Dalam sebuah website (<http://library.binus.ac.id>) mendefinisikan layout msebagai penataletakan atau pengorganisasian dari beberapa unsur desain agar teratur dan tercipta hierarki yang baik guna mendapatkan dampak yang kuat dari orang yang melihat (Kamus

Istilah Periklanan, Materi Advertising). Proses layout adalah mengatur penempatan berbagai unsur komposisi seperti text, garis, bidang, gambar, dan sebagainya. Hal-hal yang harus jelas pada layout adalah:

1. Huruf dan ukuran
2. Bentuk, ukuran, dan komposisi
3. Warna
4. Ukuran kertas cetak (bila dicetak)

Dalam sebuah website (<http://faculty.petra.ac.id/>) disebutkan bahwa terdapat tiga kriteria sebuah layout dapat dikatakan baik, yakni: mencapai tujuan, ditata dengan baik, dan menarik pengguna. Sebuah layout dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan cara-cara tertentu. Dalam layout terdapat beberapa unsur penting, diantaranya: huruf/tipografi, kata, baris, kolom, garis, ornamen, gambar, foto, dan warna. Sebuah layout yang menarik bisa jadi merupakan layout yang cantik, mengejutkan menghibur, aneh, bisa jadi malah sederhana dan lugas. Untuk pemilihan image yang akan ditampilkan dalam sebuah layout dapat melakukan pendekatan melalui target audience yang akan melihat layout tersebut. Prinsip-prinsip sebuah layout:

a) *Balance* (seimbang)

Merupakan keseimbangan yang membantu menentukan ukuran dan perataan setiap bagian dalam layout.

b) *Rhythm* (irama)

Merupakan bentuk yang dihasilkan dengan melakukan pengulangan elemen secara bervariasi.

c) *Emphasis* (tidak berat)

Dalam upaya menarik perhatian pembaca, setiap pesan pada layout harus memiliki daya tarik yang tinggi, agar khalayak yang melihatnya tidak cepat berpaling.

d) *Unity* (kesatuan)

Keseluruhan elemen pada sebuah layout harus saling memiliki kesatuan satu sama lainnya. Frank F. Jefkin (1997) dalam <http://library.binus.ac.id>, menyebutkan bahwa prinsip-prinsip desain diantaranya adalah:

1. *The Law of Variety* : sebuah layout harus dibuat bervariasi untuk menghindari kesan monoton.
2. *The Law of Balance* : dalam sebuah layout mata pembaca sebaiknya bergerak secara wajar, jadi sebaiknya dimulai dengan urutan yang ada.
3. *The Law of Harmony* : bagian dari layout sebaiknya dirancang secara harmonis dan tidak meninggalkan kesan monoton.
4. *The Law of Scale* : paduan warna terang dan gelap akan menghasilkan sesuatu yang kontras, hal ini dapat dipakai dalam memberikan suatu penekanan pada layout.

Dalam sebuah buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (Kusniarti Adi, 2007 :143) menjelaskan bahwa dalam dunia desain di kenal beberapa jenis layout dan diantaranya :

1. *Mondarian*

Mengacu pada seorang penulis belanda yang bernama Piet Mondarian, yaitu : penyajian penyajian layout yang mengacu ada bentuk kotak / landscape / portrait. Dimana masing - masing bidangnya sejajar dan memuat gambar yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual.

2. *Grid*

Suatu tata letak yang menggunakan grid atau skala di setiap penataannya. Sehingga layout terkesan teratur dalam sekalanya.

3. *Picture Windows*

Tataletak layout ini menampilkan gambar secara *close up*. Sehingga gambar mendominasi seluruh layar.

4. *Silhouette*

Dalam lalyout ini biasanya gambar umumnya lebih besar dalam layout, kecuali jika layout di letakkan tanpa background dan tulisan biasanya mengikuti garis dan bentuk yang tidak beraturan. Spae putih yang ada di layout ini di gunakan sebagai penekanan dramatik.

5. *Speciment type*

Karakteristik dalam layout ini adalah gaya headline yang besar dengan atau tanpa sentuhan art. Headline mendominasi dan di gunakan sebagai penarik perhatian utama.

6. *Color field*

Gaya ini menggunakan 2 halaman dengan satu halan didominasi oleh foto yang besar. Gaya ini selalu berwarna, juga tergantung pada besar area warna untuk memberikan kesan yang di inginkan.

7. *Band*

Layout ini menggunakan elemen di ketiga sisinya sedangkan di satu sisidengan tulisan. Keuntungan dari penataan ini adalah kesederhanaannya. Ketika maletakkan elemen, pastikan meletakkan jarak di antaranya. Setiap komponen dalam layout ini harus memiliki hubungan yang kuat satu sama lain.

8. *Axial*

Mirip dengan band layout, hanya saja memiliki lebih dari satu elemen yang muncul dalam tumpukan vertikal. Layout axial seperti batang pohon dengan berbagai maam abang mengelilinginya.

c. warna

Penerapan warna pada sebuah desain akan menimbulkan kesan dan perasaan tertentu. Dalam dunia desain grafis, warna menjadi hal yang sangat penting dan juga sangat berpengaruh terhadap sebuah karya desain. Oleh karena itu, seorang desainer juga harus mengerti tentang kaitan - kaitan warna dalam desain grafis sebagai berikut :

1. *Color Wheel* (Roda Warna)

Teori dasar warna yang digambarkan dalam bentuk lingkaran (roda) atau yang biasa disebut dengan Color Wheel (roda warna) ini terdiri dari tiga warna dasar, yaitu merah, biru, dan kuning yang biasa disebut sebagai

warna Primer. Kemudian pencampuran dari dua warna dasar ini melahirkan warna baru berupa warna sekunder. Selanjutnya warna primer yang dicampur dengan warna sekunder akan menghasilkan warna tersier. Warna-warna tersebut digambarkan dalam sebuah lingkaran warna yang lebih dikenal dengan sebutan *Color Whell*. Adapun beberapa aturan dasar yang terkait dengan *Color Wheel* :

a. *Monochromatic Color*

Merupakan perpaduan dari beberapa warna yang bersumber dari satu warna dengan nilai dan intensitas yang berbeda.

b. Warna Analog

Merupakan kombinasi dari warna-warna terdekat.

c. Warna Pelengkap

Digunakan saat dimana beberapa desain membutuhkan sebuah nilai kontras yang cukup untuk menarik perhatian lebih dari pembaca *visual*. Misal :biru dan orange, merah dan hijau.

d. Warna *Triad*

Teori roda warna menjelaskan bagaimana warna-warna dasar mampu melahirkan berbagai warna baru disekitarnya. Terdapat sangat banyak sekali kombinasi warna selain dari warna-warna dasar untuk dapat membuat sebuah desai tampak unik dan berbeda.

2. Ruang pada Warna

Selain dapat mempengaruhi ruang dan bentuk, warna juga dapat mempengaruhi kesan yang disampaikan pada warna. Atau dapat juga

disebut sebagai respon naluriah pada mata dalam menyikapi suatu kesan pada sebuah visual.

3. Kontras Warna

Kontras warna dapat dipengaruhi oleh warna - warna yang ada disekitarnya. Teorinya sangat sederhana : Kontras = Gelap VS Terang.

4. Psikologi Warna

Warna dapat memberikan kesan serta mewakili karakter dan perasaan - perasaan tertentu. Oleh sebab itu psikologi warna memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia desain. Dimana dapat membantu seorang desainer untuk memilih dan menyesuaikan warna dalam desainnya sesuai dengan target yang dituju, komunikasi visual yang efektif, dan dapat membangun kesatuan rasa kepada pembaca visual.

5. Bidang Warna

Garis Outline pada sebuah bidang berfungsi sebagai pembatas warna agar tidak terlihat menyebar keselilingnya. Semakin tipis garis outline yang diberikan, maka semakin tersebar warna ke area luar bidang. Begitu pula sebaliknya.

6. Skema Warna

Skema warna adalah beberapa warna yang dikombinasikan sedemikian rupa sehingga mampu menciptakan nuansa tertentu. Istilah skema warna ini biasanya digunakan dalam dunia desain interior. Skema Warna dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

a. Skema Warna Komplementer

Skema warna komplementer atau kontras adalah suatu skema warna yang merupakan perpaduan antara dua warna yang terletak bersebrangan satu sama lain pada lingkaran warna. Skema warna komplementer atau kontras yang umum adalah perpaduan antara satu warna primer dengan satu warna sekunder yang terletak bersebrangan.

b. Skema Warna *Split Komplementer*

Skema warna split komplementer adalah satu jenis skema warna yang didasari oleh skema warna *komplementer* yang sudah baku namun memiliki variasi yang berbeda. *Split Komplementer* adalah suatu skema warna yang menggunakan kombinasi dari satu warna yang dipadukan dengan dua warna lain yang letaknya berdekatan atau bersebelahan atau mengapit warna yang letaknya tepat bersebrangan dengan warna tersebut. Jadi pada skema warna split komplementer terdapat tiga warna yang dipadukan

5. *Android*.

Android merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang menyediakan platform terbuka bagi para pengembang, bahkan untuk menciptakan aplikasi sendiri pada sistem operasi tersebut. *Android* merupakan sistem operasi yang unik. Hal ini membuktikan bahwa *Android* telah meembawa pengaruh besar pada dunia telepon genggam. Setiap versi *Android* diberi nama makanan penutup (*dessert*), misalnya versi 1.5 (*Cupcake*), versi 1.6 (*Donut*), versi 2.0/2.1 (*Éclair*), versi 2.2 (*Froyo* = *Frozen Yogurt*), versi 2.3 (*Gingerbread*), versi 3.0/3.1 (*Honeycomb*), dan versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).

C. Diagram Scene

Diagram scene akan sangat membantu dalam merancang sebuah naskah. Dengan adanya *diagram scene*, maka struktur cerita dari awal sampai akhir dapat diketahui dengan mudah. *Diagram scene* secara umum memiliki 3 babak, yaitu babak awal 25%, babak tengah 50%, dan akhir cerita 25%.

D. Storyboard

Script merupakan kata-kata (cerita) dan *storyboard* merupakan rancangan visualnya. *Storyboard* memberikan kehidupan (nyawa) bagi *script* mengenai bagaimana sebuah cerita akan berjalan dan mudah dipahami. *Storyboard* akan memperlihatkan setiap adegan atau *scene* dalam beberapa *angel* kamera kepada semua orang (pekerja film). (Suyanto, 2013).

E. Kabupaten Magetan

Kabupaten Magetan merupakan salah satu Kabupaten yang terletak di Jawa Timur, tepatnya di wilayah paling barat Jawa Timur dan berbatasan langsung dengan Jawa Tengah. Kabupaten Magetan merupakan salah satu Kabupaten di Jawa Timur yang unggul di sektor pertanian.

1. Pariwisata

Dewi kusuma sari (2011) mendefinisikan Pariwisata merupakan salah satu industri yang mampu menyediakan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam hal penyediaan lapangan kerja, pendapatan, tarif hidup, dan dalam mengaktifkan sektor produksi lain di dalam negara penerima wisatawan.

a. Wisata alam Kabupaten Magetan :

- 1) Telaga Sarangan
- 2) Telaga Wahyu
- 3) Waduk Gonggang
- 4) Air terjun Tirtosari, Watu Ondo, Jarakan, Pundak kiwo dan Tirto
Gumarang
- 5) Puncak Lawu

b. Kolam renang :

- 1) Taman Ria Manunggal
- 2) Taman Ria Iswahyudi
- 3) Banyu Biru

c. Wisata Minat Khusus

- 1) Mojosemi : lokasi perkemahan, outbond dan track sepeda gunung
- 2) Telaga Wahyu : pemancingan ikan

d. Wisata sejarah :

- 1) Candi Reog di Kecamatan Panekan
- 2) Candi Simbatan di Kecamatan Takeran
- 3) Prasasti Watu Ongko di Kecamatan Palosan
- 4) Makam G.B.R.Ay Maduretno di Kecamatan Kawedanan
- 5) Monumen Soco (tetenger peristiwa PKI tahun 1948) di Kecamatan Bendo
- 6) Puncak Lawu (di sepanjang perjalanan menuju puncak Lawu terdapat petilasan sejarah jaman kerajaan Majapahit)

e. Wisata budaya :

- 1) Labuh sesaji di telaga Sarangan pada hari Jum'at Pon bulan Ruwah
- 2) Ledhug Suro di alon-alon kota Magetan untuk merayakan tahun baru
Islam.

f. Wisata agro :

- 1) Strawberry dan sayuran di Sarangan
- 2) Jeruk pamelon di Kecamatan Bendo, Takeran, Sukomoro, Kawedanan)
- 3) Kebun kopi Wonomulyo di Kecamatan Poncol

Kebun mangga arum manis di Kecamatan Parang (Profil Kabupaten Magetan Untuk Kerjasama Sister City,2014

F. Software Yang Di Gunakan

1. *Adobe Flash Cs6*

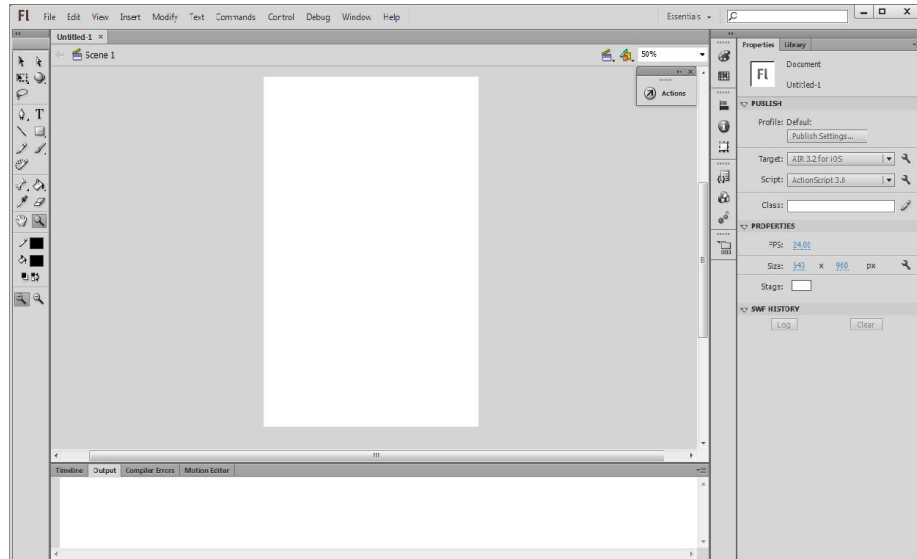
Adobe Flash adalah sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Adobe Sistem. Perangkat lunak ini merupakan salah satu produk unggulan dari perusahaan Adobe yang berfokus pada pembuatan *vector* dan animasi. Perangkat lunak ini menggunakan bahasa pemrograman *Action Script* untuk membantu pembuatan animasinya. (Rully Charitas L.P., dkk. 2012:55)

Dahulu *software* ini penggunaannya ditujukan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat *online* (menggunakan koneksi internet) ,namun seiring dengan perkembangannya *Adobe Flash* digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat *offline* (tidak menggunakan koneksi internet).

Bahasa pemrograman yang digunakan di Adobe Flash menggunakan bahasa *Action Script*. Umumnya banyak yang menggunakan *Action Script 2.0* (ditujukan untuk penggunaan platform desktop) dan *Action Script 3.0* (ditujukan untuk penggunaan platform mobile). *Software* yang banyak



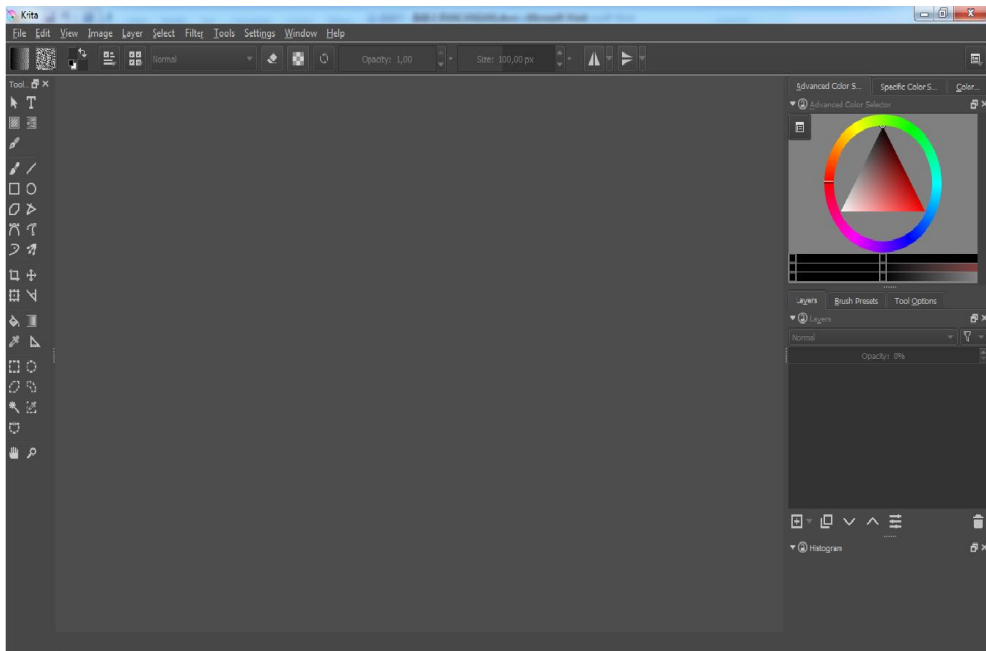
digunakan saat ini yaitu *Adobe Flash CS6*, *CS6* atau *Creative Suite 6* yang merupakan *versi* dari *Adobe Flash* yang sebelumnya yaitu *Creative Suite 5*.



Gambar 2.1 interfae Adobe Flash CS 6

2. *Krita*

Krita adalah aplikasi *Open Source* dengan banyak fitur yang memudahkan para desainer maupun seniman menghasilkan karya terbaik. *Krita* di desain *User Friendly* serta memasukkan fitur – fitur berbayar pada aplikasi lain seperti *Animatable*, *Onion Skinning*, dan lainnya secara gratis dan bebas akses.



Gambar 2.2 *Interfae Krita 3.0.1*

3. *Adobe Air for Android*

Adobe air (Adobe Integrated Runtime) adalah sejenis aplikasi yang berfungsi sebagai *plugin* dalam perangkat *android*. Diperlukan aplikasi tersebut di karenakan beberapa perangkat android yang beredar belum sepenuhnya

memiliki *Adobe Air For Android* yang kompatibel dengan aplikasi yang akan di buat.

