

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Budaya Sunda

Budaya Sunda adalah budaya yang tumbuh dan hidup dalam masyarakat Sunda. Budaya Sunda dikenal dengan budaya yang sangat menjunjung tinggi sopan santun. Pada umumnya karakter masyarakat Sunda adalah periang, ramah-tamah (*someah*), murah senyum, lemah-lembut, dan sangat menghormati orangtua. Itulah cermin budaya masyarakat Sunda. Di dalam bahasa Sunda diajarkan bagaimana menggunakan bahasa halus untuk berbicara dengan orang yang lebih tua. [1]

2.1.1. Sejarah Sunda

Sunda sebagai nama kerajaan kiranya baru muncul pada abad ke- 8 sebagai lanjutan atau penerus kerajaan Tarumanegara. Pusat kerajaannya berada disekitar Bogor, sekarang. Menurut RW. Van Bemelan pada tahun 1949, Sunda adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menamai dataran bagian barat laut wilayah India timur, sedangkan dataran bagian tenggara dinamai Sahul. Suku Sunda merupakan kelompok etnis yang berasal dari bagian barat pulau Jawa, Indoneesia.[1]

2.2 Pengertian Sekolah

Sekolah adalah suatu lembaga tempat dimana tempat untuk belajar dan untuk menerima materi ataupun memberikan materi. [2]

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1. Pengertian Media

Media merupakan suatu alat bantu, yang bisa berupa apa saja, digunakan untuk menyalurkan pesan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.[3]

2.3.2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses kependidikan yang sebelumnya di rencanakan dan di arahkan untuk mencapai tujuan serta dirancang untuk mempermudah belajar.[4]

2.3.3. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. [5]

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu proses mengajar. Dalam interaktif pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

2.4 Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai *multimedia* atau format file yang berupa teks, gambar(vektor,bitmap), grafik, sound, animasi, video interaksi dan lain-lain.[6]

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan, bahwa *multimedia* merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga penggunaan dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

2.4.1. Peranan *Multimedia* dalam Pembelajaran

Peranan *multimedia* dalam pembelajaran erat kaitannya sebagai alat untuk menyampaikan pesan terhadap siswa, dengan penggabungan banyak unsur media. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa *multimedia* adalah suatu teknik yang digunakan untuk menggabungkan data, teks, gambar, grafik, animasi, bunyi dan video yang memanfaatkan *tools* serta *links* untuk bernavigasi, komunikasi, serta berinteraksi dengan media tersebut. Pendekatan *multimedia* bukan berarti menggunakan banyak media sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan pembelajaran tertentu dan media lainnya untuk tujuan yang lainnya pula.

2.4.2. Element Multimedia

Multimedia memiliki 5 elemen utama, yang terdiri dari:

1. Teks

Saat ini teks dan kemampuan dalam membaca adalah pintu dari kekuatan dan pengetahuan. Membaca dan menulis adalah kemampuan yang sangat dasar pada zaman sekarang. Dan telah menjadi kasus dalam sejarah, bahwa teks masih menyampaikan informasi yang berdampak sangat besar [7].

2. Gambar

Gambar yang dihasilkan oleh komputer terdiri dari 2 jenis yaitu bitmap dan vector.

1. Bitmap

Bitmap biasanya disebut sebagai gambar raster (raster image). Bitmap adalah sebuah matriks simple dari titik kecil yang membentuk sebuah gambar dan ditampilkan pada layar computer atau dicetak [7].

2. Vektor

Vektor merupakan garis yang dideskripsikan dengan dua titik dan diterapkan dengan koordinat kartesian dalam bentuk perpotongan antara dua garis yakni garis horisontal dan garis vertikal. Selanjutnya, kumpulan dari perpotongan tersebut akan membentuk gambar [7].

3. Suara

Suara merupakan element multimedia yang paling menyentuh. Suara dapat memberikan kesenangan dalam mendengarkan music, aksen pada efek spesial (*special effect*), atau ambien dari sebuah latar belakang. Suara merupakan suatu bentuk getaran di udara yang bergerak *back* dan *forth* mirip seperti *cone* dan membentuk gelombang suara. Gelombang ini bergerak seperti riak air. Ketika gelombang ini mencapai gendang telinga, maka gendang telinga merasakan perubahan tekanan atau getaran udara. Perubahan inilah yang disebut suara dan diukur dengan satuan *decibels* (dB) [7].

4. Animasi

Dari definisi, animasi dapat membuat presentasi yang static menjadi lebih hidup. Animasi dapat menambah kekuatan yang luar biasa pada projek multimedia dan halaman web. Banyak aplikasi multimedia untuk *Macintosh* dan *Windows* yang menyediakan peralatan(*tools*) animasi [7].

5. Video

Manusia sampai saat ini masih tertarik dengan video. Video dapat digunakan sebagai media bertukar informasi karena kedekatannya dengan dunia nyata. Walaupun begitu, video adalah salah satu media yang membutuhkan spesifikasi komputer lebih tinggi daripada yang lainnya [7].

2.5 Analisis dan Desain Berorientasi Objek

Analisis dan desain berorientasi Objek adalah salah satu *model* yang dipilih penulis untuk meneliti penelitian ini.

Analisis berorientasi objek atau Objek Oriented Analysis (OOA) adalah tahapan untuk menganalisis spesifikasi atau kebutuhan akan sistem yang akan dibangun dengan konsep berorientasi objek. [8]

Desain Berorientasi Obyek atau Object Oriented Design (OOD) merupakan tahapan perantara untuk memetakan spesifikasi sehingga kebutuhan sistem yang akan di buat dengan konsep berorientasi objek ke desain dapat lebih mudah diimplementasikan dengan pemograman berorientasi obyek. [8]

UML yang merupakan singkatan dari *Unified Modelling Language* adalah sekumpulan *pemodelan* konvensi yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem perangkat lunak dalam kaitannya dengan objek .[9]

2.6 Alat Bantu

2.6.1. Flash

Flash adalah *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun *web*, animasi pembelajaran, bahkan juga

dalam pembuatan film. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain.

Flash ialah merupakan program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang animasi *web*. Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996, macromedia flash telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia Flash 8, dan sekarang flash berpindah *vendor* menjadi Adobe.

Adobe adalah *vendor software* yang membeli Flash dari *vendor* sebelumnya yaitu Maromedia. Sejak saat itu, Macromedia Flash berganti nama menjadi Adobe Flash. Versi terbaru dari Adobe Flash ini adalah Adobe Flash CS6 [10]

2.6.2. Adobe Flash Profesional CS6

Perangkat lunak *Adobe Flash* yang selanjutnya disebut *Flash*, dulunya bernama "*Macromedia Flash*", merupakan software *multimedia* unggulan yang dulunya dikembangkan oleh Macromedia, tetapi sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh *Adobe System*. Sejak tahun 1996, *Flash* menjadi metode populer untuk menambahkan animasi dan interaktif website. *Flash* biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi *multimedia* yang kaya (*Rich Internet Application*). *Flash* tidak hanya digunakan untuk aplikasi web, tetapi dapat juga dikembangkan untuk membangun aplikasi desktop karena aplikasi

Flash selain dikompilasi menjadi format SWF, *Flash* juga dapat dikompilasi menjadi *format exe*. *Flash* dapat digunakan untuk memanipulasi *vektor dan citra raster*, dan mendukung *bidirectional streaming* audio dan video. *Flash* juga berisi bahasa skrip yang diberi nama *ActionScript*. Beberapa produk *software, system dan device* dapat membuat dan menampilkan isi *Flash*. *Flash* dijalankan dengan *Adobe Flash Player* yang dapat ditanam pada *browser, telephone celuler, atau software* lain. Format file *Flash* adalah SWF, biasanya disebut “ShockWave *Flash*” movie. “*Flash* movie” atau “*Flash* game”, biasanya file berektensi .SWF dapat dijalankan melalui web, secara *stand alone* pada “*Flash* Player” atau dijalankan di *windows* secara langsung dengan membuatnya dalam format ekstensi *exe*. [11]

2.6.3. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator berfungsi sebagai alat pembuat, pendesain, pengedit gambar. *Adobe Illustrator* merupakan aplikasi pengolah vektor yang handal dalam menciptakan bentuk-bentuk geometri dasar, seperti titik, garis, kurva dan juga *polygon* dapat di kreasikan secara menarik. Fungsi utama dari aplikasi ini adalah sebagai pengolah vektor namun tidak hanya itu, aplikasi ini juga dapat menggambar kartun dan juga membuat efek-efek untuk sebuah gambar, dimana gambar tersebut akan tetap bagus walaupun gambar diperbesar. [12]

2.6.4. *Online Image Editor*

Online Image Editor adalah suatu *website* untuk mengedit suatu gambar dalam beberapa jenis format. Fitur yang disediakan seperti : potong, transparan, merubah ukuran, dan lainnya.