

BAB II

LANDANSAN TEORI

2.1. Pengertian Multimedia

Multimedia digunakan sebagai alat peraga dalam pembelajaran. Sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian multimedia menurut para ahli.

Istilah Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak atau bermacam-macam dan kata media yang berarti sarana yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu atau alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video (Prihantini & Nugroho, 2013).

Multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu (Darmawan, Setiawati, Supriadie, & Alinawati, 2016).

Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia yaitu kombinasi dua atau lebih media komunikasi untuk menyampaikan atau membuat sesuatu yang disampaikan melalui komputer atau dimanipulasi secara digital sehingga dapat dikontrol secara interaktif untuk menghasilkan suatu persentasi yang menarik.

Menurut Binanto dalam (Yanki, Sefty, & Harfad, 2018) ada tiga jenis multimedia, yaitu sebagai berikut:

1. Multimedia *interkatif*

Pengguna dapat mengontrol apa saja dan kapan saja elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

2. Multimedia *hiperaktif*

Multimedia hiperaktif memiliki suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Multimedia hiperaktif dapat dikatakan memiliki banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3. Multimedia *lincar*

Pengguna hanya sebagai penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan atau ditampilkan dari awal hingga akhir.

2.1.1. Konsep Dasar Animasi

Animasi memiliki daya tarik utama dalam sebuah program multimedia interaktif. Untuk lebih memahami animasi, berikut ini beberapa pengertian animasi menurut para ahli.

Menurut Munir dalam (Saputra & Rafiqin, 2017) "Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*, satu *frame* terdiri dari satu gambar. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak".

Menurut Munir dalam (Maulana & Hardiansyah, 2017) "secara umum animasi merupakan "suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberikan dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup.

Dari uraian diatas animasi adalah sebuah rangkaian atau gambar-gambar yang disusun secara berurutan. Animasi juga mampu menjelaskan suatu konsep atau objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan.

Menurut Munir dalam (Saputra & Rafiqin, 2017) ada beberapa jenis animasi, yaitu sebagai berikut:

1. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau animasi dwi-matra dikenal juga dengan nama *flat animation*. Realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup *revolusioner* yaitu dibuatnya film-film kartun.

2. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi tiga dimensi merupakan pengembangan dari animasi dua dimensi. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia.

3. *Stop Montion Animation*

Animasi jenis ini juga dikenal sebagai *claymation* karena animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakan. Tokoh yang ada dalam animasi *clay* dibuat dengan memakai kerangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Kemudian setelah tokohnya siap, difoto per gerakan dan dihubungkan menjadi gambar yang dapat bergerak seperti yang ada di dalam *film* yang kita tonton.

4. Animasi Tanah Liat (*clay animation*)

Animasi ini menggunakan plasticin, bahan lentur berupa permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Cara kerja animasi ini hampir sama dengan *stop montion animation* hanya saja bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki bisa dilepas dan dipasang lagi.

5. Animasi Jepang (*anime*)

Anime merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi di Jepang. *Anime* biasanya menggunakan tokoh-tokoh karakter dan *background* yang digambar dengan tangan serta sedikit bantuan komputer.

6. Animasi *GIF*

Animasi *GIF* yaitu teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan.

2.1.2. Pengertian Pembelajaran Interaktif

(Saputra, 2014) menjelaskan bahwa, “pembelajaran interaktif diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar”.

Pengertian interaktif berkaitan dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi seperti hubungan antar manusia (sebagai *user* atau pengguna produk) dan komputer berupa *software*, aplikasi atau produk dalam format *file* tertentu yang dikemas dalam bentuk CD (Maryani, 2014:13).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif yaitu rangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana yang berkaitan dengan komunikasi dua arah seperti hubungan manusia dengan komputer.

2.1.3. Pengertian Akuntansi

Bahri (2016:2), Akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan atas suatu transaksi dengan cara sedemikian rupa, sistematis dari segi isi, dan berdasarkan standar yang diakui umum.

Sochib (2018:2), Menyatakan bahwa akuntansi adalah sebagai proses mengidentifikasi, mengukur dan melaporkan informasi ekonomi untuk

memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut.

Dari definisi para ahli yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa akuntansi merupakan seni pencatatan penggolongan pengikhtisaran dan pelaporan atas suatu transaksi dengan cara sedemikian rupa untuk memungkinkan adanya penilaian keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut.

2.1.4. Tinjauan Buku

Dalam penelitian ini materi yang di angkat dalam aplikasi animasi interaktif pembelajaran Pengantar Akuntansi Dasar menggunakan buku pelajaran Pengantar Akuntansi untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sederajat khususnya siswa kelas XI penerbit Erlangga yang disusun oleh Dra.Dwi Harti, M.Pd. Buku ini memiliki 4 bab materi semester ganjil dan 3 bab untuk semester genap, pada aplikasi ini akan dibahas untuk semester awal yaitu semester ganjil dengan 4 bab dimana materi pembelajaran yang di bahas antara lain:

Bab 1 Hakikat Akuntansi, pada bab ini menjelaskan tentang pengertian dan Hakikat akuntansi, tujuan dari akuntansi, peran akuntansi serta profesi yang berkaitan dengan akuntansi sedangkan pada Bab 2 Badan Usaha, pada bab ini menjelaskan tentang pengertian badan usaha, jenis-jenis badan usaha berdasarkan kegiatan yang dilakukan, dan bada nusaha berdasarkan kepemilikan.

Bab 3 Tahapan Proses pencatatan, pada bab ini membahas tentang tahapan-tahapan pencatatan data transaksi pembuatan jurnal dan pemostingan kedalam buku besar sedangkan pada Bab 4 Transaksi Bisnis Perusahaan, pada bab ini

menjelaskan tentang jenis transaksi bisnis, tata cara penyimpanan transaksi bisnis dan menjelaskan bukti transaksi keuangan.

Materi pembelajaran tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan Media pembelajaran interaktif Pengantar Akuntansi Dasar ini, sehingga aplikasi sesuai dengan materi yang harus di terima siswa dalam kurikulum pembelajaran sekolah.

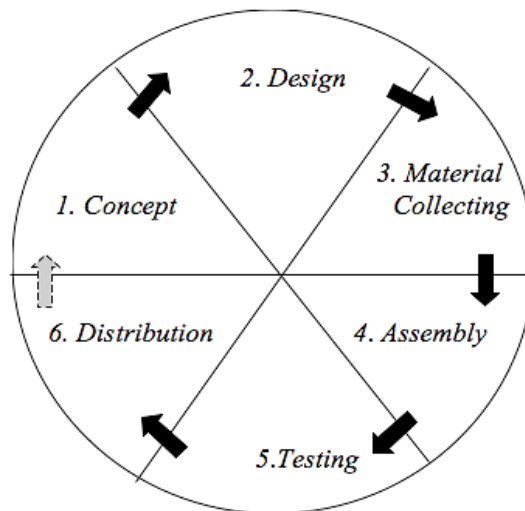
2.2. Teori Pendukung

Untuk membantu dalam pembuatan animasi interaktif pembelajaran ini diperlukan teori pendukung. Adapun teori pendukung yang digunakan adalah sebagai berikut:

2.2.1. Pengertian Pengembangan Multimedia

Menurut Munir dalam (Saputra & Rafiqin, 2017) “Metodologi dalam pengembangan *software* selalu dikaitkan dengan kerangka kerja atau *framework* karena menggunakan pendekatan sistem informasi”. Tujuan mewujudkan kerangka kerja adalah untuk membimbing peneliti dalam mengembangkan *software* tersebut.

Menurut Sutopo dalam Munir (2013:104) “Metode pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*”, seperti pada gambar berikut ini:



Sumber : Sutopo dalam Munir (2013:104)

Gambar II.1. Pengembangan Multimedia

1. *Concept*

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audience*). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain).

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.

3. *Material Collecting*

Material collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *Assembly* akan dikerjakan secara *linear* tidak *paralel*.

4. *Assembly*

Assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

5. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak.

6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

2.2.2. *Adobe Flash CS5*

Adobe Flash Professional CS5 adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki, seperti fitur menggambar, ilustrasi, mewarnai, animasi, dan *programming* (Pradana, 2015). Sedangkan menurut Chandra (2015:2) mendefinisikan, “*Flash atau adobe Flash* merupakan aplikasi canggih untuk mengolah grafis dan animasi berbasis vektor yang dilengkapi pula dengan bahasa pemrograman *Action script 2.0* yang telah mampu meramaikan pemrograman berbasis *object oriented programming*”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *adobe flash* merupakan *software* program pengolah animasi berbasis vektor yang dilengkapi pula dengan *action script 2.0*.

2.2.3. *Adobe Photoshop CS6*

Menurut Munir (2013:15) mengatakan bahwa, “*Photoshop* adalah perangkat lunak aplikasi untuk desain, perancangan, foto, gambar, atau yang disebut *photo design and production tools*”.

Menurut Andi (2012:1) mendefinisikan bahwa, “*Adobe Photoshop* adalah aplikasi yang digunakan untuk memanipulasi gambar atau foto menjadi sebuah hasil karya yang indah dan menakjubkan”. Sedangkan menurut Prihantari (2013:30) mengatakan bahwa, “*Adobe Photoshop* adalah salah satu perangkat lunak canggih yang dapat digunakan untuk membuat, menyunting dan memanipulasi tampilan termasuk mengoreksi warna

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa *Adobe Photoshop* yaitu perangkat lunak yang sangat canggih yang digunakan untuk mengolah hasil foto, desain, perancangan foto atau gambar paling baik saat ini.

2.2.4. *Storyboard*

Menurut Binanto dalam (Maulana & Hardiansyah, 2017) *Storyboard* merupakan “pengorganisasi grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan *visualisasi* awal dari suatu *file*, *animasi* atau urutan media *interktif*”. Sedangkan menurut (Kholis & Herlawati, 2015). “*Storyboard* merupakan serangkaian sketsa yang menggambarkan suatu urutan bagian yang digunakan didalam sebuah film”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Storyboard* adalah Sederetan ilustrasi atau gambar yang diperlukan untuk visualisasi awal dari suatu file sehingga menggambarkan suatu cerita.

2.2.5. *Black Box Testing*

Blackbox testing adalah tipe *testing* yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah "kotak hitam" yang tidak penting isinya, tapi cukup dikenal proses *testing* dibagian luar (Kholis & Herlawati, 2015).

Menurut Rosa dalam (Maulana & Hardiansyah, 2017) “*Black Box Testing* (Pengujian Kotak Hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahawa *Black Box Testing* adalah tipe *testing* perangkat lunak dari spesifikasi fungsional perangkat lunak dengan hanya memperhatikan masukan (*input*) kesistem dan keluaran (*output*) ke sistem yang tidak diketahui kinerja sebelumnya.