

BAB II

LANDASAN TEORI

II.1. Defenisi Multimedia

Multimedia dapat dikatakan suatu bentuk baru dalam pembuatan program-program komputer dengan penggabungan lebih dari suatu media. Meskipun hanya mengandung sedikitnya dua elemen, sudah dikatakan sebagai multimedia. Pengertian multimedia menurut Rosch: “Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video”; Adapaun pengertian menurut McCornick: “Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks”; Menurut Turban dkk: “Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar” Menurut Robin dan Linda: “Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video”

Teknologi komputasi multimedia merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir. Dengan lahirnya era teknologi ini, produsen industri komputer tampaknya mendapatkan “angin segar” ditengah lesunya permintaan hardware komputer oleh masyarakat, karena multimedia telah membangkitkan citra baru teknologi komputer.

Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.

Konsep ini tentu menuntut spesifikasi hardware yang tinggi dan peralatan-peralatan pendukung lainnya seperti speaker, sound card, dan lain sebagainya. Informasi yang dihasilkan memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan,

melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan merupakan multimedia dalam arti yang luas namanya, misalnya jika tidak ada komputer yang berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Jika tidak ada ling yang menghadirkan sebuah struktur dan dimensi, maka namanya rak buku, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan kita memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian pula jika kita tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbang ide sendiri, maka namanya televisi (Seftiana Firdaus, 2012 : 1)

Berikut beberapa definisi Multimedia menurut beberapa ahli :

Kombinasi dari komputer dan video. (Rosch, 1996)

Kombinasi dari tiga elemen : suara, gambar dan text. (Mc.Comick, 1996) Kombinasi dari paling sedikit dua media input dan output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. (Turban dan kawan-kawan, 2002)

Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks-grafik, animasi, audio dan video. (Robin dan Linda, 2001).

Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstekter, 2001 adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakaian berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

II.1.1 Kategori Multimedia

Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu multimedia content production dan multimedia communication dengan definisi sebagai berikut :

Multimedia Content Production adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (teks, audio, graphics, animation, video dan interactivity) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (music, video, film, game, intertainment, dll.) Atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (teks, audio, graphics, animation, video, dan interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

1. media teks
2. media audio
3. media video
4. media animas
5. media graph / image
6. media interactivity
7. media spesial effect

Multimedia Communication adalah penggunaan media (massa), seperti televisi, radio, media cetak dan internet untuk mempublikasikan / menyiarkan / mengkomunikasikan material advertising, publicity, entertainment, news, education, dll. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

1. TV
2. Radio
3. Film
4. Media Cetak
5. Musik
6. Game
7. Entertainment
8. Tutorial

9. ICT(Internet)

II.1.2 Karakteristik Multimedia

Multimedia juga mempunyai karakteristik, yaitu ada 2 bentuk :

Bentuk Linier : Sebuah struktur multimedia dimana pengguna berinteraksi sesuai urutan dari satu frame atau bite informasi ke yang lainnya.

Bentuk No Linier : Struktur multimedia dimana pengguna berinteraksi secara bebas, tidak oleh rute yang ditentukan.

II.2 Pembelajaran

Dalam jurnal Zaenal Abidin Jurnal UMS Nov, 2012 Vol 1 No 8 pembelajaran adalah pemindahan pengetahuan dari seseorang yang mempunyai pengetahuan kepada orang lain yang belum mengetahui. Pengetahuan yang dipindahkan tersebut berasal dari dua sumber, yakni: sumber Ilahi dan sumber manusiawi. Pemindahannya dilakukan melalui proses pembelajaran, dimana terjadi interaksi antara pengajar sebagai katalisator dengan pelajar sebagai katalis. Pelajar secara kontinue menyempurnakan diri sehingga mampu menjadi katalis yang semakin meningkat kemampuannya.

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan". Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Oleh karena itu Kaufman (1982) mengajak kita meyakini betul apa masalah yang kita hadapi, maka jika kita mengajar hendaknya kita mengajukan kepada diri kita suatu pertanyaan apakah pemberian pembelajaran itu dapat memecahkan masalah? Pertanyaan- pertanyaan senada antara lain:

- a. Apa kebutuhan yang dihadapi.
- b. Apakah kebutuhan tersebut merupakan masalah.

- c. Apa penyebabnya.
- d. Apakah pemberian pelajaran merupakan cara yang tepat untuk memecahkan masalah.

Morrison (2001: 27) membagi fungsi analisa kebutuhan sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi kebutuhan yang relevan dengan pekerjaan atau tugas sekarang yaitu masalah apa yang mempengaruhi hasil pembelajaran.
- b. Mengidentifikasi kebutuhan mendesak yang terkait dengan finansial, keamanan atau masalah lain yang mengganggu pekerjaan atau lingkungan pendidikan
- c. Menyajikan prioritas-prioritas untuk memilih tindakan.
- d. Memberikan data basis untuk menganalisa efektifitas pembelajaran.
- e. Ada enam macam kebutuhan yang biasa digunakan untuk merencanakan dan mengadakan analisa kebutuhan (Morrison, 2001: 28-30).

1. Kebutuhan Normatif

Membandingkan peserta didik dengan standar nasional, misal, Ebtanas, UMPTN, dan sebagainya.

- a. Kebutuhan Komperatif, membandingkan peserta didik pada satu kelompok dengan kelompok lain yang selevel. Misal, hasil Ebtanas SLTP A dengan SLTP B.
- b. Kebutuhan yang dirasakan, yaitu hasrat atau keinginan yang dimiliki masing-masing peserta didik yang perlu ditingkatkan. Kebutuhan ini menunjukkan kesenjangan antara tingkat ketrampilan/kenyataan yang nampak dengan yang dirasakan. Cara terbaik untuk mengidentifikasi kebutuhan ini dengan cara interview.
- c. Kebutuhan yang diekspresikan, yaitu kebutuhan yang dirasakan seseorang mampu diekspresikan dalam tindakan. Misal, siswa yang mendaftar sebuah kursus.
- d. Kebutuhan Masa Depan, Yaitu mengidentifikasi perubahan-perubahan yang akan terjadi dimasa mendatang. Misal, penerapan teknik pembelajaran yang baru, dan sebagainya.
- e. Kebutuhan Insidental yang mendesak, yaitu faktor negatif yang muncul di luar dugaan yang sangat berpengaruh. Misal, bencana nuklir, kesalahan medis, bencana alam, dan sebagainya.

II.3 Definisi Animasi

Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu.

Pengertian lain tentang animasi adalah pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap frame, kemudian dijalankan rangkaian frame tersebut menjadi sebuah motion atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film.

Sedangkan menurut Andreas Andi Suciadi animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya.

Secara garis besar animasi adalah suatu tampilan menarik, grafis statis maupun dinamis, yang disebabkan oleh perubahan tiap frame (*frame by frame*), perubahan posisi bergerak (*motion tween*) maupun perubahan bentuk diikuti pergerakan (*motion shape*). (Tonni, 2013 : 3)

Jenis – Jenis Animasi

Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu animasi 2D, animasi 3D dan animasi tanah liat (Yunita Syafitri, 2011: 215).

- a. Animasi 2D (Dua Dimensi) Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa disebut juga dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata Cartoon, yang berarti gambar yang lucu. Memang, film kartun ini kebanyakan film yang lucu.

- b. Animasi 3D (Tiga Dimensi) Perkembangan teknologi dan dunia computer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya.
- c. Animasi Tanah Liat (Clay Animation) Meski namanya Clay (tanah liat), namun yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini menggunakan palsticin, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh pada animasi clay dibuat dengan menggunakan rangka yang khusus untuk kerangka tubuhnya. Film animasi clay pertama kali dirilis bulan Februari 1908 berjudul, *A Sculptor's Web* Rarebit Nighthmare. Untuk beberapa waktu yang lalu juga, beredar film clay yang berjudul *Chicken Run*.

II.4. Sejarah 3DS Max

Menurut Suyanto Thabani *3D Studio max* merupakan *software* visualisasi (modeling dan animasi) tiga dimensi yang populer dan serbaguna. Sejak pertamakali dirilis, *3D Studio Max* menjadi pemimpin aplikasi pembangunan animasi tiga dimensi. Sejak versi ke empat, Discreet, produsen *3D Studio Max*, berusaha untuk meluaskan area fungsinya sehingga dapat digunakan untuk membuat animasi bagi web atau film. Versi terbaru, yaitu versi 13, sudah mengarah kepada perluasan fungsi tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan adanya pengembangan pada polymodeling, mapping dan beberapa revisi pada tool untuk animasi. Namun dari fitur yang ada, fitur yang paling menarik dari *3D Studio max* adalah *reactor*. *Reactor* ini terintegrasi dengan inface dari *3D max* dan menyediakan tool untuk membuat simulasi. *3D Studio Max* ini sering digunakan untuk membuat model-model rumah atau furniture. Selain itu, banyak pula digunakan di dalam seni digital atau pembuatan game. (Leno Sambodo, 2013 : 3)

II.5 Defenisi Sholat Fardhu

II.5.1 Pengertian Sholat Fardhu/Wajib Lima Waktu

Sholat secara bahasa berarti berdo'a. dengan kata lain, shalat secara bahasa mempunyai arti mengagungkan. Sedangkan pengertian sholat menurut syara' adalah ucapan-ucapan dan perbuatan-perbuatan tertentu, yang dimulai dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Ucapan di sini adalah bacaan-bacaan al-Qur'an, takbir, tasbih, dan do'a. Sedang yang dimaksud dengan perbuatan adalah gerakan-gerakan dalam shalat misalnya berdiri, ruku', sujud, duduk, dan gerakan-gerakan lain yang dilakukan dalam shalat.

Sedangkan menurut Hasbi ash-Shiddieqy, sholat yaitu beberapa ucapan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir, disudahi dengan salam, yang dengannya kita beribadah kepada Allah, menurut syarat-syarat yang telah ditentukan.

Yang dimaksudkan sholat dalam penelitian ini adalah tidak hanya sekedar sholat tanpa adanya penghayatan atau berdampak sama sekali dalam kehidupannya, akan tetapi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sholat fardhu yang didirikan dengan khusyu' yakni sholat yang nantinya akan berimplikasi terhadap orang yang melaksanakannya. Pengertian sholat yang dimaksudkan lebih kepada pengertian sholat menurut Ash Shiddieqy dari ta'rif sholat yang menggambarkan rhus sholat (jiwa shalat); yaitu berharap kepada Allah dengan sepenuh jiwa, dengan segala khusyu' dihadapan-Nya dan berikhlas bagi-Nya serta hadir hati dalam berdzikir, berdo'a dan memuji. Inilah ruh atau jiwa sholat yang benar dan sekali-kali tidak disyari'atkan sholat karena rupanya, tetapi disyari'atkan karena mengingat jiwanya (ruhnya).

Khusyu' secara bahasa berasal dari kata khasya'a-yakhsya'u-khusyu'an, atau ikhta dan takhasysya'a yang artinya memusatkan penglihatan pada bumi dan memejamkan mata, atau meringankan

suara ketika sholat. Khusyu' secara bahasa juga bisa diartikan sungguh-sungguh penuh penyerahan dan kebulatan hati penuh kesadaran hati. Arti khusyu' itu lebih dekat dengan khudhu' yaitu tunduk, dan takhasysyu' yaitu membuat diri menjadi khusyu'. Khusyu' ini dapat terjadi baik pada suara, badan maupun penglihatan. Tiga anggota itulah yang menjadi tanda (simbol) kekhusyu'an seseorang dalam sholat.

Khusyu' menurut istilah syara' adalah keadaan jiwa yang tenang dan tawadhu' (rendah hati), yang kemudian pengaruh khusyu' dihati tadi akan menjadi tampak pada anggota tubuh yang lainnya. Sedang menurut A. Syafi'i khusyu' adalah menyengaja, ikhlas dan tunduk lahir dan batin dengan menyempurnakan keindahan bentuk/sikap lahirnya, serta memenuhinya dengan kehadiran hati, kesadaran dan pengertian (penta'rifan) segala ucapan bentuk/sikap lahir itu.

Jadi secara utuh yang dimaksudkan oleh penyusun dalam judul penelitian ini adalah mengatasi persoalan-persoalan yang berhubungan dengan psikis sehari-hari seperti masalah rumah tangga, perkawinan, lingkungan kerja, sampai masalah pribadi dengan membiasakan shalat yang dilakukan dengan khusyu'. Dengan kata lain dalam penelitian ini akan dibahas tema sholat sebagai mediator untuk mengatasi segala permasalahan manusia sehari-hari yang berhubungan dengan psikis, karena sholat merupakan kewajiban peribadatan (formal) yang paling penting dalam sistem keagamaan Islam.

II.5.2 Hukum, Tujuan dan Syarat Solat Wajib Fardhu 'Ain

Hukum sholat fardhu lima kali sehari adalah wajib bagi semua orang yang telah dewasa atau akil baligh serta normal tidak gila. Tujuan shalat adalah untuk mencegah perbuatan keji dan munkar.

Untuk melakukan shalat ada syarat-syarat yang harus dipenuhi dulu, yaitu :

1. Beragama Islam
2. Memiliki akal yang waras alias tidak gila atau autis
3. Berusia cukup dewasa

4. Telah sampai dakwah islam kepadanya
5. Bersih dan suci dari najis, haid, nifas, dan lain sebagainya
6. Sadar atau tidak sedang tidur

Syarat sah pelaksanaan sholat adalah sebagai berikut ini :

1. Masuk waktu sholat
2. Menghadap ke kiblat
3. Suci dari najis baik hadas kecil maupun besar
4. Menutup aurat

II.5.3 Rukun Shalat

Dalam sholat ada rukun-rukun yang harus kita jalankan, yakni :

1. Niat
2. Posisis berdiri bagi yang mampu
3. Takbiratul ihram
4. Membaca surat al-fatihah
5. Ruku / rukuk yang tumakninah
6. I'tidal yang tuma'ninah
7. Sujud yang tumaninah
8. Duduk di antara dua sujud yang tuma'ninah
9. Sujud kedua yang tuma'ninah
10. Tasyahud
11. Membaca salawat Nabi Muhammad SAW
12. Salam ke kanan lalu ke kiri

II.5.4 Yang Membatalkan Aktivitas Sholat Kita

Dalam melaksanakan ibadah salat, sebaiknya kita memperhatikan hal-hal yang mampu membatalkan

shalat kita, contohnya seperti :

1. Menjadi hadas / najis baik pada tubuh, pakaian maupun lokasi
2. Berkata-kata kotor
3. Melakukan banyak gerakan di luar shalat bukan darurat
4. Gerakan shalat tidak sesuai rukun shalat dan gerakan yang tidak tuma'ninah.

II.6. Aplikasi Pendukung

II.6.1. Macromedia Flash

Macromedia flash adalah program yang sedang populer sekarang ini untuk membuat dan memanipulasi grafik dan animasi.

Sekarang namanya adalah *Adobe flash*, yang sebelumnya dikenal sebagai *Macromedia flash*. Software ini adalah salah satu program yang paling umum digunakan untuk membuat halaman web animasi, *video player* dan aplikasi audio streaming. File *flash* berekstensi *.SWF* atau *Shockwave Flash*, meskipun banyak jenis file lainnya yang dapat dilihat atau dimanipulasi dengan software ini.

Adobe flash (dahulu bernama *Macromedia flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. *Adobe flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension *.swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*. Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh Macromedia. *Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah *Macromedia flash 8*. Pada tanggal 3 Desember

2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia flash* berubah menjadi *Adobe flash*. (Jamaludin, Amal, 2010 : 2)

II.6.2 Adobe Photoshop CS3

Adobe Photoshop, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader* untuk perangkat lunak pengolah gambar, dan bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama *Photoshop CS (Creative Suite*., versi sembilan disebut *Photoshop CS2*, versi sepuluh disebut *Adobe Photoshop CS3*, versi yang kesebelas adalah *Adobe Photoshop CS4*, versi yang ke duabelas adalah *Adobe Photoshop CS5*, dan yang terakhir adalah versi tigabelas adalah *Adobe Photoshop CS6*. Meskipun pada awalnya *Photoshop* dirancang untuk menyunting gambar untuk cetakan berbasis kertas, *Photoshop* yang ada saat ini juga dapat digunakan untuk memproduksi gambar untuk *World Wide Web*. Beberapa versi terakhir juga menyertakan aplikasi tambahan, *Adobe ImageReady*, untuk keperluan tersebut. *Photoshop* juga memiliki hubungan erat dengan beberapa perangkat lunak penyunting media, animasi, dan Authoring buatan-Adobe lainnya. File format asli *Photoshop*, .PSD, dapat diekspor ke dan dari *Adobe ImageReady*. *Adobe Illustrator*, *Adobe Premiere Pro*, *After Effects* dan *Adobe Encore DVD* untuk membuat DVD profesional, menyediakan penyuntingan gambar non-linear dan layanan special effect seperti background, tekstur, dan lain lain untuk keperluan televisi, film, dan situs web. Sebagai contoh, *Photoshop CS* dapat digunakan untuk membuat menu dan tombol (*button*) DVD. (Leno Sambodo, 2013 : 3)