

## **Aplikasi Ramalan Bintang Berbasis Multimedia**

*Lina Cahyowati, Estiarto Wahyu Sumirat*

*Universitas Surakarta*

**ABSTRAKSI** : Sekarang ramalan banyak kita jumpai berbagai macam jenis seperti Ramalan melalui wajah, Ramalan garis tangan, Ramalan kartu tarot, Ramalan bintang dan lain sebagainya. Ramalan merupakan suatu permainan menghitung atau melihat nasib seseorang yang di lihat dari kepribadian, Asmara, Kesehatan dan keberuntungan. Mungkin sebagian masyarakat ada yang benar-benar percaya akan Ramalan tetapi sebagian juga tidak percaya dan hanya menganggap itu sebagai hiburan atau permainan saja. Dan semua itu tidak menutup kemungkinan akan dampak positif dan negatifnya dari hasil Ramalan tersebut. Orang kebanyakan mengenal ramalan bintang itu secara langsung baik melalui media cetak, media elektronik ataupun kontak langsung bersama orang atau peramal yang bersangkutan. Sedangkan kita ketahui bahwa ramalan itu sendiri merupakan sesuatu yang bersifat pribadi yang mungkin sebagian orang memilih untuk diramal tidak diketahui oleh orang lain. Maka dari itu, untuk memudahkan pengguna jasa ramalan akan di buat Aplikasi ramalan Bintang yang sifatnya interaktif yang dengan mudah pengguna dapat menyimpannya didalam komputer atau laptopnya sendiri . Karena orang-orang mungkin sebelumnya menggunakan Aplikasi Ramalan yang biasa-biasa saja yang hanya terdapat tulisan saja di dalamnya dan juga seperti yang kita ketahui kebanyakan Aplikasi ramalan di buat menggunakan Bahasa pemrograman BASIC yang sebenarnya itu sangat rumit dan sulit untuk di buat. Jadi disini, pengguna jasa ramalan dapat menggunakan Aplikasi Ramalan yang belum pernah ada dan mungkin sebagian orang belum mengetahuinya yaitu dengan dibuatnya Aplikasi Ramalan bintang berbasis multimedia yang sifatnya interaktif.

Tujuan dari pembuatan Aplikasi Ramalan adalah Ramalan tersebut dapat digunakan sebagai alternatif dari Aplikasi Ramalan yang ada, serta sebagai sarana atau media hiburan yang bersifat interaktif. Manfaat dari penelitian ini adalah Untuk mengembangkan pengetahuan tentang dunia Ramal-meramal, Untuk dijadikan sebagai acuan atau pilihan positif dari isi ramalan dalam menghadapi kehidupan esok, serta Menambah wawasan dan pengalaman khususnya dalam bidang hiburan

Metodologi penelitian yang digunakan adalah Metode Kepustakaan, Metode Perancangan, yaitu menentukan proses halaman isi atau hasil ramalan dengan menghitung selisih nama, tanggal lahir dan tahun yang akan di implementasikan ke dalam bentuk Aplikasi Ramalan dengan menggunakan Komputer Multimedia, Metode Uji coba, Metode Implementasi

Dalam penelitian ini juga akan diuraikan mengenai tahap pembuatan gambar Background, Animasi, pemberian action script dan pemberian sound atau musik sampai Implementasi pada akhir proses pembuatannya. Sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan Aplikasi Ramalan ini dapat menjadi hiburan dan diambil nilai positif dari tampilan yang ada.

**Kata Kunci : Ramalan Bintang, Multimedia**

### **1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Sekarang ramalan banyak kita jumpai berbagai macam jenis seperti Ramalan melalui wajah, Ramalan garis tangan, Ramalan kartu tarot, Ramalan bintang dan lain sebagainya. Ramalan merupakan suatu permainan menghitung atau melihat nasib seseorang yang di lihat dari kepribadian, Asmara, Kesehatan dan keberuntungan. Mungkin sebagian masyarakat ada yang benar-benar percaya akan Ramalan tetapi sebagian juga tidak percaya dan hanya menganggap itu sebagai hiburan atau permainan saja. Dan semua itu tidak menutup kemungkinan akan dampak positif dan negatifnya dari hasil Ramalan tersebut. Maka membuat ramalan itu sangat mudah, karena orang-orang yang percaya ramalan itu biasanya menyukai ramalan hanya karena ia adalah ramalan.

Mereka tidak pernah benar-benar menguji ramalan tersebut, tidak juga menuntut sang peramal untuk membuat ramalan yang bisa terukur secara kuantitatif dan objektif. (Nawawi-2007)

Orang kebanyakan mengenal ramalan bintang itu secara langsung baik melalui media cetak, media elektronik ataupun kontak langsung bersama orang atau peramal yang bersangkutan. Sedangkan kita ketahui bahwa ramalan itu sendiri merupakan sesuatu yang bersifat pribadi yang mungkin sebagian orang memilih untuk diramal tidak diketahui oleh orang lain. Maka dari itu, untuk memudahkan pengguna jasa ramalan akan di buat Aplikasi ramalan Bintang yang sifatnya interaktif yang dengan mudah pengguna dapat menyimpannya didalam komputer atau laptopnya sendiri . Karena orang-orang mungkin sebelumnya menggunakan Aplikasi Ramalan

yang biasa-biasa saja yang hanya terdapat tulisan saja di dalamnya dan juga seperti yang kita ketahui kebanyakan Aplikasi ramalan di buat menggunakan Bahasa pemrograman BASIC yang sebenarnya itu sangat rumit dan sulit untuk di buat. Jadi disini, pengguna jasa ramalan dapat menggunakan Aplikasi Ramalan yang belum pernah ada dan mungkin sebagian orang belum mengetahuinya yaitu dengan dibuatnya Aplikasi Ramalan bintang berbasis multimedia yang sifatnya interaktif.

## 2. RUMUSAN MASALAH

1. Belum adanya Aplikasi Ramalan Bintang yang berbasis Multimedia
2. Aplikasi Ramalan Bintang yang mudah dan menarik dengan berbasis Multimedia?

## 3. MANFAAT PENELITIAN

1. Untuk mengembangkan pengetahuan tentang dunia Ramalan Bintang
2. Dapat memberikan sumbangan pikiran sebagai bahan informasi atau masukan untuk masyarakat
3. Menambah wawasan dan pengalaman khususnya dalam bidang hiburan.

## 4. Astrologi dan Astronomi

Astrologi adalah ilmu tradisi yang mempelajari tentang hubungan antara kejadian-kejadian di bumi dengan posisi dan pergerakan benda-benda langit misalnya matahari, bulan dan planet-planet serta bintang-bintang. Ilmu ini berkembang sudah sejak sekitar 4000 tahun yang lalu dimulai dari Mesopotania sebuah negeri di Timur Tengah lalu berkembang ke Eropa, Amerika serta Asia. Pakar astrologi dinamakan astrolog. Astrolog yang cukup tersohor adalah Nostradamus dari Perancis yang terkenal dengan bukunya yang berjudul 'Centuries' berisi tentang 'Ramalan Nostradamus' -- walau sejauh ini tidak banyak terbukti .

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan maka astrologi pun turut berkembang. Pada awalnya astrologi dan astronomi merupakan satu kesatuan ilmu, namun pada abad 17 astrologi mulai dipisahkan dari astronomi dikarenakan metode yang digunakan para astrolog tidak mengikuti kaidah-kaidah ilmiah, bahkan di Barat astrologi tidak hanya mendapat perlawanan dari para ilmuwan tapi juga Gereja karena dianggap melanggar ajaran agama.

Lain halnya dengan astronomi, ilmu ini mempelajari alam semesta dan benda-benda

langit didasarkan pada metode serta perhitungan secara ilmiah. Perhitungan ini berdasarkan hasil pengamatan dan pengukuran dengan ketelitian yang tinggi serta menggunakan alat-alat observasi yang canggih seperti teleskop, satelit dan pengiriman pesawat angkasa serta pengolahan data menggunakan komputer sehingga pergerakan benda-benda langit bisa diperkirakan secara pasti baik untuk kondisi masa yang lalu maupun kondisi masa yang akan datang.

Kini program peta langit dan simulator planetarium untuk menghitung secara presisi posisi pergerakan benda-benda langit banyak bertebaran di internet, salah satunya adalah program [Starrynight](#). Dengan bantuan program ini kita dapat mengetahui dengan akurat posisi semua benda langit dari hari ke hari dari 100.000 tahun yang lalu hingga 100.000 tahun yang akan datang. Tingkat akurasi program ini sudah teruji melalui serangkaian peristiwa astronomis seperti gerhana, fase bulan, pergerakan planet, bulan dan matahari maupun bintang-bintang. Astronomi juga berkembang pesat dengan serangkaian misi-misi pesawat antariksa dalam upaya eksplorasi alam semesta demi kemakmuran umat manusia. Kalau astrologi mengenal hanya 12 rasi yang disebut zodiak, maka astronomi membagi bola langit dengan 88 rasi termasuk di dalamnya 12 zodiak, 29 rasi langit Selatan dan 47 rasi langit Utara dengan nama dan batas-batas yang telah disepakati melalui Internasional Astronomical Union (IAU) tahun 1921. Astronom (pakar dalam bidang astronomi) menggunakan rasi-rasi tersebut untuk kepentingan ilmiah seperti pemetaan bintang, galaksi dan nebula serta pendataan posisi penemuan benda langit. Kini astronom tidak hanya para profesional yang memang latar belakang pendidikan khusus dalam bidang astronomi namun banyak muncul pula astronom amatir yaitu para pecinta ilmu astronomi dari kalangan masrakat umum yang juga banyak memberikan kontribusi dalam kemajuan ilmu astronomi.

Dalam perkembangannya ternyata astrologi justru lebih populer dari pada astronomi. Hingga kini bahkan beberapa astrolog mengkhususkan diri dalam Astrologi Kesehatan (Medical Astrology), sementara yang lain menggunakan astrologi untuk menelaah gejala-gejala finansial dalam bisnis dan bursa efek (Financial Astrology). Astrologi Duniawi (Mundane Astrology) adalah tentang politik dan peristiwa dunia, sementara Astrologi Pemilihan (Electional Astrology) digunakan untuk membantu orang menemukan waktu atau hari yang tepat untuk menikah, mendirikan usaha, memulai pekerjaan

baru dan lain-lain. Astrologi Pertanyaan (Horary Astrology) menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang masa lampau, sekarang dan masa yang akan datang berdasar pada saat-saat mereka muncul dalam pikiran si penanya. Walaupun demikian, di antara semua aliran astrologi yang paling populer adalah Astrologi Kelahiran (Natal Astrology), yaitu jenis astrologi yang menganalisa kepribadian dan potensi kehidupan seseorang berdasar pada tanggal, waktu dan tempat kelahiran.

Astrologi mengklaim bahwa posisi benda langit saat seseorang dilahirkan dapat mempengaruhi watak dan kepribadiannya bahkan nasibnya dikemudian hari. Walaupun hal ini sudah ditolak mentah-mentah oleh para saintis karena sangat tidak ilmiah sehingga dianggap sebagai 'pseudo science' kayaknya sains tapi bukan. Namun demikian berjuta-juta orang di dunia masih saja banyak yang percaya dan mempraktekkannya. Bahkan klaim tidak hanya sebatas itu saja bahkan posisi tersebut diyakini dapat mempengaruhi kondisi bumi secara geologis misalnya peristiwa gempa bumi, gunung meletus, banjir dan peristiwa alam lainnya.

Astrolog memiliki perlengkapan yang disebut Horoskop yaitu sebuah gambaran peta langit dengan bumi berada di pusatnya dan dikelilingi oleh pita melingkar bergambar 12 rasi bintang yang disebut zodiak. Rasi zodiak ini membagi persis lingkaran  $360^\circ$  menjadi 12 bagian sehingga masing-masing lebarnya  $30^\circ$ . Ke 12 rasi zodiak itu adalah Aries, Taurus, Gemini, Cancer, Leo, Virgo, Libra, Scorpio, Sagitarius, Capricorn Aquarius, dan Pisces. Horoskop dibuat oleh para astrolog untuk mengetahui dimana posisi matahari saat seseorang dilahirkan. Ini adalah salah satu aliran astrologi yang paling populer dan paling banyak penggemarnya termasuk di Indonesia. Kenapa mereka membagi lingkaran langit menjadi 12 sama persis, ternyata alasannya adalah hal itu sudah merupakan kesepakatan dari tradisi turun temurun sejak Claudius Ptolemy mengenalkan horoskop tersebut memasuki abad ke-2.

Kenapa hal ini dapat terjadi? Jawabannya adalah perjalanan waktu akibat peristiwa yang disebut '[presesi bumi](#)' yang menjadi penyebab. Seiring perjalanan waktu dari tahun ke tahun dan dari abad ke abad berikutnya terjadi pergeseran terhadap titik Aries (Ekuinox) yang menjadi acuan awal durasi zodiak ini akibat presesi bumi. Besarnya pergeseran tersebut memang sangat kecil

yaitu  $0,0139^\circ$  setiap tahun tapi jika itu terjadi selama 2000 tahun yang lalu hingga sekarang ( $2000 \times 0,0139^\circ = 27,8^\circ$ ) sehingga yang disebut titik Aries kini tidak lagi terletak di rasi Aries melainkan sudah bergeser di rasi Pisces dan akan terus bergeser. Nantinya setelah 25.800 tahun berlalu titik ini akan kembali lagi di rasi Aries. Artinya tanggal yang menjadi pedoman horoskop bergeser cukup jauh dari rasinya, sebuah angka tidak pernah diperhitungkan oleh para astrolog. Namun demikian apa yang menjadi pedoman para astrolog kini sudah tidak relevan lagi jika dicocokkan dengan dengan kondisi sekarang artinya tanggal-tanggal seperti tercantum dalam masing-masing Zodiak tersebut tidak sama lagi kondisinya secara astronomis dengan waktu sekarang. Bahkan ternyata pita zodiak kini tidak hanya terdiri dari 12 rasi saja akan tetapi pada periode tertentu matahari juga melewati rasi non zodiak yaitu rasi Ophiuchus yang berada diantara Scorpius dan Sagitarius, sehingga seharusnya Ophiuchus menjadi zodiak ke-13.

Kenapa hal ini dapat terjadi? Jawabannya adalah perjalanan waktu akibat peristiwa yang disebut '[presesi bumi](#)' yang menjadi penyebab. Seiring perjalanan waktu dari tahun ke tahun dan dari abad ke abad berikutnya terjadi pergeseran terhadap titik Aries (Ekuinox) yang menjadi acuan awal durasi zodiak ini akibat presesi bumi. Besarnya pergeseran tersebut memang sangat kecil yaitu  $0,0139^\circ$  setiap tahun tapi jika itu terjadi selama 2000 tahun yang lalu hingga sekarang ( $2000 \times 0,0139^\circ = 27,8^\circ$ ) sehingga yang disebut titik Aries kini tidak lagi terletak di rasi Aries melainkan sudah bergeser di rasi Pisces dan akan terus bergeser. Nantinya setelah 25.800 tahun berlalu titik ini akan kembali lagi di rasi Aries. Artinya tanggal yang menjadi pedoman horoskop bergeser cukup jauh dari rasinya, sebuah angka tidak pernah diperhitungkan oleh para astrolog. Ini barangkali yang perlu dipertanyakan kepada mereka yang masih saja percaya dengan ramalan-ramalan bintang yang banyak menghiasi majalah, tabloid, surat kabar dan media-media lain. Alasan mempertahankan tradisi untuk menggunakan horoskop tidak menyelesaikan masalah sebab kini orang sudah tahu bahwa horoskop ternyata hanya bualan dan isapan jempol belaka.

Satu pondasi penting yang menjadi dasar perhitungan para astrolog sudah nyata-nyata keliru, belum lagi masalah zodiak ke-13 (rasi Ophiuchus) para astrologpun masih belum mau mengakui. Kalau toh tidak masuknya Ophiuchus

dikarenakan astrolog punya definisi tersendiri mengenai Zodiak sehingga bisa saja Ophiuchus ini menjadi bagian dari Scorpius, namun yang tidak bisa lagi dibantah adalah kesalahan mereka tentang posisi matahari dalam horoskopnya.

Namun kenyataannya masih saja astrologi menjadi dagangan yang laris. Inilah kepiawaian para astrolog mengolah dan bermain kata-kata sehingga bisa banyak mempengaruhi para pembacanya. Seolah apa yang ia katakan lebih banyak benarnya dari pada salahnya, padahal sebenarnya justru sebaliknya atau bahkan tidak ada yang benar sama sekali.

Bagi beberapa agama, percaya dengan para peramal atau ahli nujum adalah termasuk perbuatan dilarang. Dalam Islam misalnya; Rasulullah menyampaikan peringatan Allah dalam hadits qudsi: *"Siapa yang berkata hujan karena bintang ini dan itu maka telah kafir kepada-Ku dan percaya kepada bintang"* (HR Bukhari-Muslim) . Juga Allah menegaskan dalam Alquran, *"Tiada suatu bencana pun yang menimpa di bumi dan (tidak pula) pada dirimu sendiri melainkan telah tertulis dalam kitab (Lauhul Mahfuzh) sebelum Kami mengadakannya. Sesungguhnya yang demikian itu mudah bagi Allah."* (QS 57:22). Jodoh, rejeki, nasib manusia serta bencana yang akan menimpa bukan karena posisi matahari, planet atau bintang, tetapi karena sunnatullah, ketentuan dari Allah. Jadi sebaiknya kita jangan terlalu percaya dengan ramalan-ramalan itu kalau tidak mau dibilang sirik atau bahkan kafir??. Tapi kalau hanya sekedar untuk 'joke' atau permainan atau hiburan saya pikir boleh-boleh saja. (Ashoka-2007)

##### **5. Asal-Usul Astrologi atau ilmu Perbintangan**

Kata Horoskop di serap dari bahasa Yunani = „horoskopos” yang berarti melihat jam. Melalui waktu kelahiran seseorang bias di tentukan lambing zodiac dari orang tersebut juga bias diramal mengenai sifat kepribadian maupun jalan hidupnya dari orang itu. Astrologi atau ilmu perbintangan, kata ini juga diserap dari kata Yunani, dimana letak posisinya dari berbagai benda langit mereka biasa meramalkan nasibnya seseorang. Astrologi sudah dikenal sejak jaman Babilonia sekitar 4000 tahun yang lampau. Pada saat sekarang ini ada tiga macam astrologi yang cukup

dikenal ialah Astrologi barat, astrologi Tionghoa (shio) dan Astrologi India (iyotisha).

Astrologi Tionghoa adalah astrologi yang tertua, walaupun mereka menggunakan hewan sebagai lambing, tetapi ini tetap ada kaitannya dengan ilmu perbintangan. Lima elemen utama dari ramalan ini adalah Venus=metal (emas), Jupiter=kayu, Mercury=air, Mars=api dan Saturn=tanah. Seni ramalan yang sesungguhnya dalam astrologi Tionghoa lebih dikenal dengan sebutan Zi Wei Dou Shu (Ramalan Bintang Ungu). Kalau kita mendefinisikan rasanya gula itu jelas semuanya akan sepakat bahwa gula itu manis. Tapi dalam soal ramal-meramal itu belum tentu. Orang boleh memprediksikan waktu dan tahun yang sama maupun letak posisi bintang yang sama, tetapi hasilnya bias berbeda.

Dalam istilah psikologi ini lebih dikenal dengan sebutan Barnum efek atau Forer efek kita otomatis bisa menerima dan mempercayai pendapat seseorang, karena dari awal mulanya kita sudah terpengaruhi. Misalnya apabila kita membeli buku ramalan berarti secara tidak langsung kita sudah terpengaruh dan percaya bahwa buku ramalan ini ada manfaatnya bagi kita oleh sebab itu untuk kelanjutannya kita akan percaya bahwa apa yang ditulis di buku tersebut itu benar.

Di Eropa pernah diadakan test untuk menguji para pakar astrologi, untuk mengetahui dimana letak posisinya ke delapan planet-planet besar, ternyata pengetahuan yang sedemikian mudah dan mendasar sekalipun juga lebih dari 70% tidak dapat mengetahuinya. Bagaimana mereka bisa menghitung dan mengartikan nasib orang lain, apabila letaknya saja sudah tidak tahu dimana?

Berdasarkan test lainnya yang dilakukan oleh majalah Stern dari semua ramalan para astrologi yang paling top di Eropa, ternyata dari hasil keseluruhan ramalannya selama satu tahun hanya tiga persen saja yang mungkin secara kebenaran telah menjadi kenyataan alias jitu ramalannya. Berbagai macam aliran agama menilai, bahwa ramal-meramal itu haram, tetapi apakah anda tahu bahwa koran Suara Merdeka adalah koran online nomor tiga yang paling banyak pengunjungnya, karena disitu kita bisa membaca astrologi Jawa. Tidak bisa dipungkiri di berbagai macam majalah wanita, yang menjadi rubrik tetap yang ngetop adalah Horoskop. Dan jawablah dengan jujur kalau kita tidak percaya akan segala macam bentuk ramalan kenapa dilain pihak kita selalu mencari hari dan waktu yang baik untuk melakukan hari pernikahan, bukankah ini

juga bisa disamakan seperti percaya akan ramalan?

Nabi Jusuf menafsirkan ramalan dari suatu impian, begitu juga banyak nabi-nabi lainnya meramal; hanya mungkin istilah atau sebutannya saja yang berbeda kalau kita pergi ketukang kwamiah atau tukang ramal ini disebut haram dan dosa, tetapi kebalikannya apabila seorang pembimbing agama bernubuat baca meramal ini tidak haram bahkan harus di Amin kan.(Ki Agus.Com-2007). Salah satu bentuk ramalan yang pernah ada dan masih dipercayai sekarang adalah Kartu Tarot. Kartu ini berasal dari Italia. Pada awalnya, permainan kartu tersebut bernama *Carde da Trionfi* atau Kartu Kejayaan. Setelah mendapat pengaruh dari Prancis, nama *Trionfi* berubah menjadi *Tarocchi*. Antoine Court de Gebelin dalam bukunya terbitan tahun 1781 menyatakan kartu Tarot dibuat justru oleh pendeta-pendeta Mesir kuno. Mereka kemudian membawa gambar-gambar tersebut ke Roma untuk dipersembahkan kepada Paus. Paus kemudian memperkenalkan Tarot ke Avignon, di Prancis pada abad ke-14. Gereja dan pemerintah di Eropa tidak melarang permainan Tarot. Beberapa daerah bahkan memperbolehkan warganya memainkan Tarot, padahal permainan kartu lainnya dilarang. Berbicara tentang ramal-meramal tidak mungkin melupakan peramal Prancis terkemuka bernama Nostradamus. Michel de Nostradamus seorang keturunan Yahudi yang telah memeluk Katolik. Ketika berumur lima belas tahun, ia belajar di Universitas Avignon. Ia mempelajari tatabahasa, percakapan, logika, geometri, aritmatika, seni musik dan astronomi / astrologi.

Nostradamus juga mempelajari dunia paranormal. Karena itu, ia bisa menulis kalender pada tahun 1550. Ia pun mulai terkenal dengan aneka tulisan ramalan. Ada sekitar 6.338 ramalan (kebanyakan ramalannya gagal) dan 11 kalender. Meskipun demikian banyak bangsawan dan orang berpengaruh yang berminat untuk menanyakan nasihat dan ramalan kepadanya.

Karena karangan ramalan dan kalendernya karyanya tidak bertaruh, Nostradamus diancam oleh kaum beragama. Salah satunya buku yang berjudul *Les Propheties* (ramalan), telah dikesampingkan bila diterbitkan. Masyarakat saat itu menuduh Nostradamus sebagai pemuja setan, palsu atau gila. Ia dituduh akan mewujudkan ramalannya dengan kekuatan ilmu hitam.

Nostradamus yang berseberangan dengan kaum beragama lalu membela diri dengan mengatakan bahwa ramalan dan astrologi tidak termasuk dalam kategori agama. Karena argumen pembelaan dan ketaatannya pada otoritas religius, Nostradamus kembali berhubungan baik dengan kaum beragama. Ia hanya ditahan sebentar di Marignane tahun 1561, karena menerbitkan kalender tahun 1262 tanpa izin otoritas religius. (A. Luluk Widyawan-2005)

## 6. Desain Halaman Antar Muka

Adapun isi dari tampilan halaman beserta strukturnya menjadi pedoman dalam mendesain. Dalam mendesain suatu tampilan halaman harus mempunyai format dan isi yang sesuai dengan materi yang akan ditampilkan dan kesesuaian agar membuat tampilan halaman lebih menarik dan enak untuk dilihat.

Dalam desain halaman pembuka Aplikasi

Ramalan ini pembuatannya menggunakan Aplikasi Macromedia Flash MX Professional. Karena Program Aplikasi ini merupakan software animasi yang sekarang menjadi software favorit para web designer untuk membuat webnya terlihat dinamis dan lebih atraktif. Bahkan sekarang Flash digunakan untuk berbagai keperluan, diantaranya untuk presentasi, proposal modern, e-card, game dan lain-lain. Tutorial ini ditujukan untuk para designer yang sudah mengenal flash dan ingin mengeksplorasi kehebatan flash, bagi yang masih pemula.

## 7. Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan Aplikasi Ramalan ini menggunakan komputer multimedia meliputi beberapa proses yaitu:

### Pembuatan Objek

Pada proses pembuatan objek terdapat berbagai cara pembuatannya. Pembuatan objek dapat dilihat dalam berbagai program misalnya Macromedia Director 8, Adobe Photoshop dan Macromedia Flash MX. Karena Program yang digunakan merupakan program yang paling menonjol dalam Aplikasi ini, sehingga dapat menampilkan background dengan warna yang menarik, serta animasi yang sederhana tapi lucu dan juga ditampilkan dengan program yang mudah digunakan tapi menghasilkan tampilan yang lucu yang menarik.

### Proses Memotong Lagu (Cool Edit Pro)

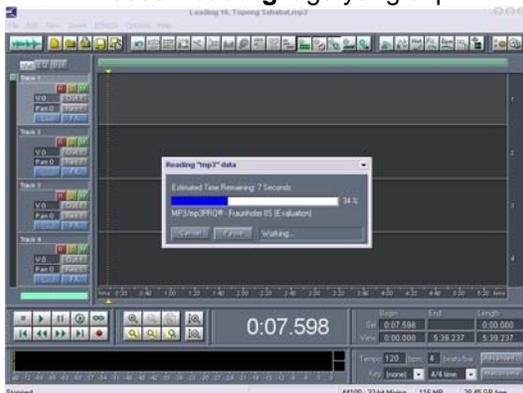
Langkah-langkah dalam memotong lagu yaitu sebagai berikut:

1. Mengambil lagu yang akan digunakan yaitu dengan **Mengklik kanan** pada stage track → **Insert** → **Wave from file..**



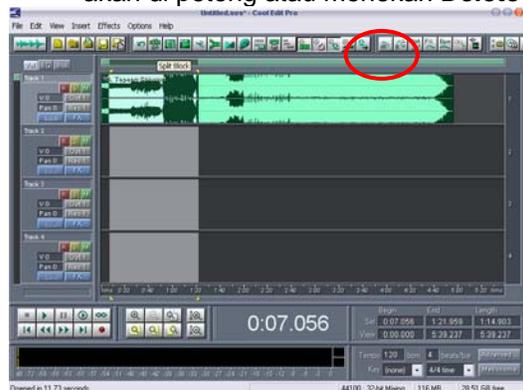
**Gambar Insert Wave From File**

2. Proses **Reading** lagu yang di pilih



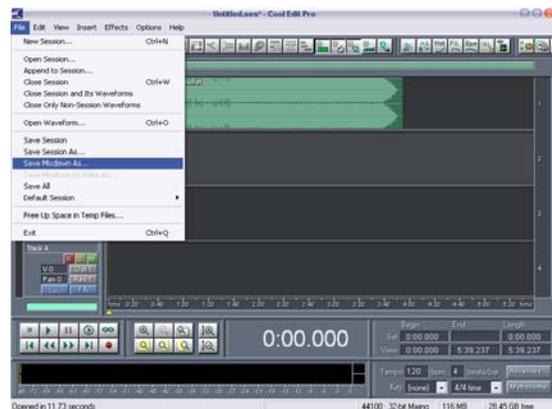
**Gambar Reading "mp3" File**

3. Proses memotong lagu yaitu dengan cara menahan **Kursor kuning** kemudia **Mendrag** pada bagian yang akan di potong atau menekan **Delete**



**Gambar Cut File**

4. Kemudian Mengklik file **Save Mixdown File** untuk menyimpan File lagu yang akan digunakan



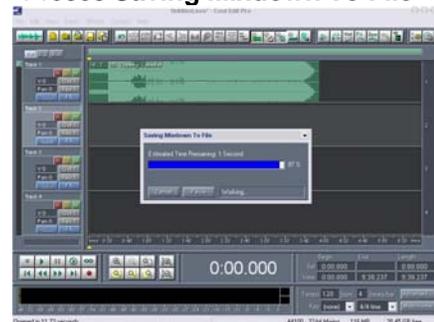
**Gambar Save Mixdown File**

5. Kemudian muncul perintah untuk menyimpan tempat file lagu yang akan digunakan, kemudian Mengklik **Save**



**Gambar Tempat Perintah menyimpan File**

6. Proses **Saving Mixdown To File**

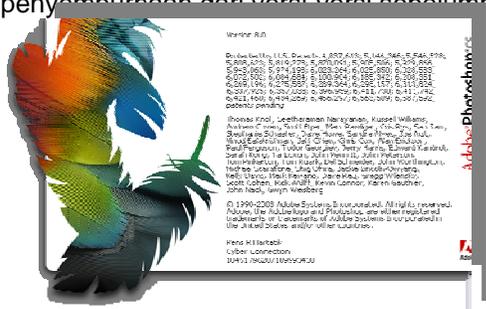


**Gambar Saving Mixdown To File**

### **Pembuatan Background Aplikasi Ramalan (Adobe Photoshop CS)**

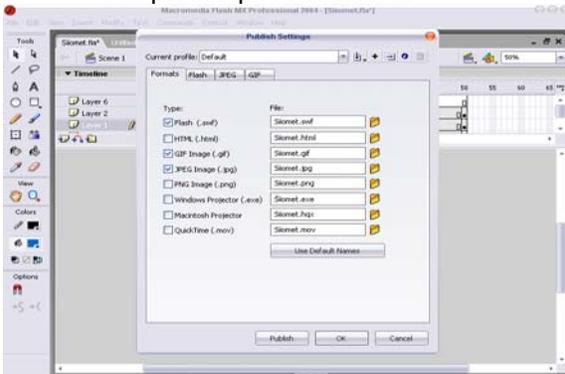
Untuk pewarnaan objek grafis atau symbol grafis digunakan program grafis yaitu PhotoshopCS, PhotoshopCS merupakan program grafis yang khusus digunakan untuk penanganan warna serta efek sebuah gambar yang dihasilkan dari kamera, monitor televisi, atau komputer, proyektor film, scanner, dan sebagainya. PhotoshopCS juga menyediakan fitur-fitur serta efek-efek yang lebih banyak dan lebih menarik daripada versi-versi

sebelumnya dan yang mengalami penyempurnaan dari versi-versi sebelumnya.



Gambar Tampilan awal Adobe PhotoshopCS

1. Akan muncul perintah *setting publish* dan berikutnya tinggal mengklik oke dan proses publish selesai



Gambar Proses Publish Setting

### Pembuatan Tombol Interaktif (Macromedia Director)

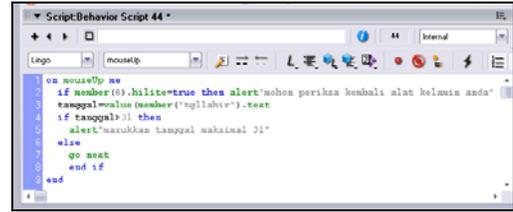
#### 8. Movie Script untuk Realtime Clock

1. Pada Cast member mengklik Script waktu tersebut sebagai berikut:  
Tampilan Parameter untuk Radio Button Group
2. Pada **Property Inspector**, panel **Script**, Type mengatur menjadi **Movie**



Gambar Tampilan mengatur Type Panel Script

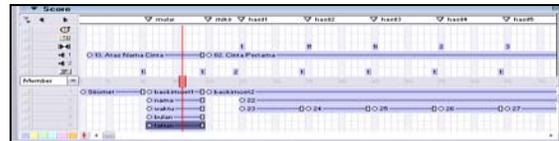
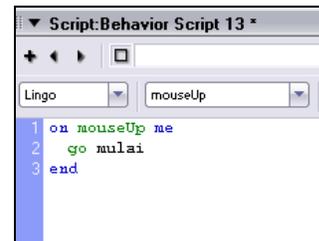
3. **Play Movie** untuk mencobanya
2. Ketikkan Sebagai berikut :



Gambar Tampilan Script pada Tombol panah Halaman Menu

#### 9. Halaman Akhir

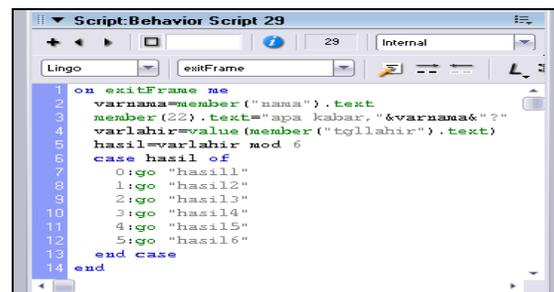
1. Pada Halaman terakhir atau halaman hasil hanya menuliskan text yang akan jadi hasil ramalan nanti yaitu hanya dengan menuliskan nama, text yang berisi hasil ramalan, tombol (Dengan Script: **go "mulai"**) dan Background



Gambar Tampilan Halaman Akhir

#### 10. Proses Penentuan Halaman Akhir

1. Pada Frame 19, membuat frame Script sebagai berikut:



Gambar Tampilan Script pada halaman hasil

#### Keterangan :

- a. **Varnama=member("nama").text**  
Artinya: variable varnama di ambil dari text field nama (di halaman input)
- b. **Member(22).text="apa kabar,"&varnama&"?"**

Artinya: text di member 22 ( di halaman hasil) akan berisi “apa kabar di tambah variable varnama”

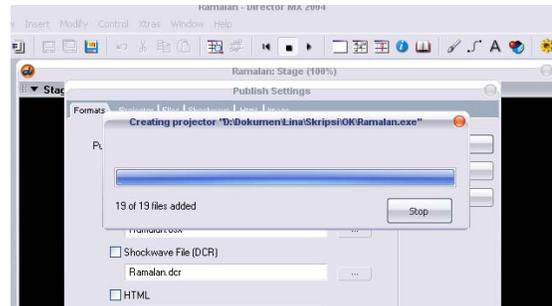
**c. Varlahir=value(member(“tgllahir”).text)**

Artinya: variable varlahir adalah numeric yang diketik ini field tgllahir (di halaman input). Variable varlahir paling besar adlah angka 31 karena sudah di batis script pada tombol hasil

**d. Hasil=varlahir mod 6**

Artinya: variable hasil akan menghasilkan angka antara 0 sampai

3. Akan ada tampilan Progress bar selama beberapa detik, yang menandakan karena komputer sedang bekerja, sebagai berikut:



**Gambar Creating Projector**

**11.Tahap Pasca Produksi**

Tahap pasca produksi terdiri dari tahap publikasi, dan tahap keluaran.

**16.Tahap Publikasi**

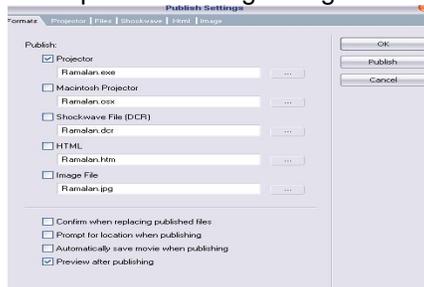
Tahap publikasi adalah tahap untuk mengubah program atau aplikasi yang dibuat menjadi format \*.EXE dan perubahan inilah yang dinamakan *file Executable atau Projector*. Langkah untuk tahap publikasi, sebagai berikut :

1. Terlebih dahulu Save proyek yang telah yakin kita buat, klik menu **File** → **Save** dan kemudian beri nama seperti yang anda kehendaki



**Gambar Save Movie**

2. Kemudian membuat file Executable (\*.exe), klik menu **File** → **Publish Setting** pilih file *Ramalan oke.dir*, akan tampil kotak dialog sebagai berikut:



**Gambar Publish setting**

**12.Implementasi**

Setelah tahap parancangan dan pembangunan dari Aplikasi Ramalan ini selesai, maka langkah penting selanjutnya adalah mencoba dari hasil Aplikasi Ramalan itu sendiri untuk mengetahui aktifitas dan efisiensi Informasi yang di sajikan. Dengan melihat hasil jadi dari pembelajaran interaktif ini akan dapat mengetahui kekurangan dan meminimalisir kesalahan yang terjadi.

Cara menjalankan Aplikasi ramalan ini yaitu dengan cara mengklik ganda pada icon Aplikasi Ramalan pada layar Desktop yang telah ditampilkan.

**13.Tampilan Intro**

Setelah mengklik ganda pada icon maka ditampilkan intro awal Aplikasi Ramalan yang diiringi Baksound musik dan Animasi.



**Gambar Halaman Intro dan Pembuka**

**14. Tampilan Halaman Input**

Halaman Input Aplikasi Ramalan ini adalah dimana pengguna langsung dapat menggunakan dengan mengisi Biodata yang telah disediakan yaitu dengan mengisi *Nama, Tanggal Lahir, Bulan, Tahun dan Jenis Kelamin* dan kemudian terdapat satu tombol menuju halaman Hasil.

## 15. Tampilan Halaman Hasil

Setelah menekan Tombol hasil maka akan menuju Halaman Hasil Ramalan , dimana disitu terdapat hasil ramalan si pengguna. Dan terdapt 2 tombol menuju Halaman Biografi dan kembali menuju kehalaman input

## 16. Uji Coba

Uji coba film yang telah di buat di lakukan dengan cara memainkan game, yang selanjutnya memberikan kuisisioner kepada 30 orang pemakai Aplikasi Ramalan. Kuisisioner merupakan daftar pertanyaan yang disusun sedemikian rupa, sehingga pengisi bebas menyatakan pendapatnya. Jenis kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner tertutup, yaitu kuisisioner yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban.

## 17. Kesimpulan

1. Aplikasi Ramalan Bintang berbasis multimudia yang dibuat dapat memnyemarakkan Aplikasi Ramalan sebelumnya yang menggunakan Bahasa Pemrograman Basic dan sebagainya
2. Aplikasi Ramalan Bintang Berbasis Multimedia tersebut dapat digunakan sebagai salah satu hiburan interaktif serta dapat diambil nilai positif yang ada di Aplikasi Ramalan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Arno, DP.** *Panduan Praktis Menggunakan Macromedia Flash*, PT. Ercontara Rajawali, Jakarta, 2006
- [2] **Bayu Adji,** *Presentasi Multimedia Interaktif Dengan Macromedia Director 8.5*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2003
- [3] **Daniel,** *Eksiklopedia Ramalan*, Available : [www.lndotaraot.com](http://www.lndotaraot.com) ( 15 November 2007-15.00 WIB)
- [4] **Eka, BP.** *Diktat Multimedia I*, Teknik Informatika Universitas Surakarta, 2003.
- [5] **Erhans, A.** *Panduan Praktis Mengedit Grafis Menggunakan Adobe photoshop 6.0*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2006
- [6] **Hendratman, HST.** *Tutorials The magic of Macromedia Director*, Informatika Bandung, Bandung, 2006
- [7] **Ilmu Komputer.** *Penggabungan Dua lagu menggunakan Cool Edit Pro.* [www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com) ( 15 November 2007-15.00 WIB)
- [8] **Jayan.** *Animasi kartun Lucu dan Interaktif Flash*, Maxikom, Palembang, 2006
- [9] **Mama Louren,** *Mama Louren Bicara Ramalan di tahun 2007*, Available : [www.MamaLouren.com](http://www.MamaLouren.com) ( 15 November 2007-15.00 WIB)
- [10] **Maulana, AS.** *Membuat Animasi dan Movie Interaktif dengan Macromedia Director 8.5*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2003
- [11] **Luluk, AW.** *Ramalan, Antara Perspektif Ilmiah Dan Religius*, Availabel : [www.Debatramal.com](http://www.Debatramal.com) ( 15 November 2007-15.00 WIB)
- [12] **Seno Adjie,** *Macromedia Director 8.5 Presentasi Multimedia Interaktif dan Film*, Salemba Infotek, Jakarta, 2003
- [13] **Wikipedia Indonesia,** *Adobe Photoshop*, Available : [www.WikimediaIndonesia.com](http://www.WikimediaIndonesia.com) ( 15 November 2007-15.00 WIB)
- [14] **Zhang Heng,** *Ramalan Asal mula Ramalan Astrologi*, Available : [www.Erbaru.or.id](http://www.Erbaru.or.id) ( 15 November 2007-15.00 WIB)
- [15] \_\_\_\_\_, *Membuat Ramalan itu sangat mudah*, Available : [www.nawawi.com](http://www.nawawi.com) ( 15 November 2007-15.00 WIB)
- [17] \_\_\_\_\_, *Pada Umumnya Buku* , Available : [www.KiBagus.com](http://www.KiBagus.com) ( 15 November 2007-15.00 WIB)
- [18] \_\_\_\_\_, *Pasang Musik di Blog* , Available : [www.Blogfam.com](http://www.Blogfam.com) ( 15 November 2007-15.00 WIB)