

MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PENUNJANG PENGENALAN PERPUSTAKAAN DI UNIVERSITAS SURABAYA

ABSTRAKSI

Universitas Surabaya adalah salah satu universitas yang terkenal di Surabaya. Universitas Surabaya mempunyai lokasi yang luas dan mempunyai banyak gedung-gedung yang megah, salah satunya adalah gedung perpustakaan.

Secara umum orang telah mengenal perpustakaan, baik orang yang telah atau sedang menyelesaikan suatu pendidikan. Namun demikian tidak sedikit orang belum mengenal apa dan bagaimana keberadaan suatu perpustakaan, hal ini merupakan faktor penyebab kekayaan informasi di perpustakaan tidak termanfaatkan secara maksimal. Sedangkan pada dewasa ini pengertian perpustakaan menjadi lebih luas lagi. Hal ini karena suatu kenyataan bahwa keberadaan perpustakaan tidak hanya sebagai suatu yang statis namun sudah mencerminkan suatu aktivitas yang dinamis. Berkaitan dengan aktivitas yang dinamis ini, perpustakaan secara aktif memberikan layanan informasi kepada pemakai untuk kepentingan riset ataupun dalam proses belajar dan mengajar, untuk keperluan ini perpustakaan menjalin hubungan baik dibidang layanan informasi dengan instalansi atau perpustakaan di luar Perpustakaan Universitas Surabaya.

Di perpustakaan Universitas Surabaya ini para pemakai dapat meminjam buku, buku referensi dan menggunakan internet. Selain itu, para pemakai dapat berdiskusi dan belajar di perpustakaan. Jika semua berada dalam satu ruangan yang sama, maka akan timbul kekacauan. Sehingga ruangan yang ada dipisah sesuai dengan kebutuhan. Misalnya: ruang baca, ruang diskusi, ruang koleksi, ruang internet, ruang istirahat, kantin, fotokopi, dan lain-lain.

Dengan adanya banyak ruangan tersebut, maka dibutuhkan panduan untuk membantu para pemakai yang belum mengetahui letak dari tempat yang dituju. Untuk itu dibuat program multimedia dengan menggunakan 3D Studio dan Macromedia.

Pada awal pembuatan program tersebut yang dilakukan adalah membuat bentuk denah dari setiap ruang yang ada di Perpustakaan Universitas Surabaya. Dari denah tersebut, maka dibuatlah bentuk dasar dari ruangan pada bagian *2D Shaper* yaitu berupa denah dari ruangan tersebut. Setelah dibuat bentuk denah dari ruang tersebut, maka bentuk denah dari ruangan tersebut dikirimkan ke bagian *3D Loftter*. Dibagian 3D

Loffer ini bentuk denah dari ruangan tersebut akan diubah menjadi suatu bentuk dasar dari ruang dan secara langsung akan dikirimkan ke bagian *3D Editor*.

Pada bagian *3D Editor* inilah pembuatan ruangan dari suatu perpustakaan dilakukan. Dimulai dari pembuatan pintu, jendela, pemberian warna dinding, pembuatan lantai, atap dan sebagainya termasuk penempatan kamera sesuai dengan bagian-bagian yang akan dibuat menjadi animasi. Setelah semuanya selesai dibuat maka langkah selanjutnya adalah pembuatan animasi. Pembuatan animasi ini dilakukan di bagian *KeyFramer*. Untuk pertama kalinya yang harus dilakukan adalah merubah jumlah total *frame* maksimum yang hendak digunakan pada animasi tersebut. Untuk membuat animasi, maka tentukan terlebih dahulu jumlah *frame* yang digunakan dan kamera mana yang hendak dibuat animasi serta lokasi akhir dari animasi tersebut. Yang perlu diperhatikan adalah animasi yang dibuat dibagi-bagi menjadi beberapa bagian. Kemudian pindahkan kamera sesuai dengan lokasi akhir dari sebuah animasi dan *frame* yang digunakan. Jika terdapat animasi yang berputar, maka *trak info* dari kamera tersebut harus diubah. Setelah pembuatan animasi selesai, maka dilanjutkan dengan proses *rendering*.

Pemakai yang hendak memakai program ini, untuk pertama kalinya dihadapkan pada pilihan menu folder yang terdiri dari enam lantai. Setiap foldernya menyatakan satu lantai. Dan setiap folder terdapat pilihan menu dari ruang-ruang yang ada pada lantai tersebut. Jika pemakai hendak menuju ke lantai yang lain, maka cukup dengan menekan angka yang terdapat pada ujung kiri dari folder. Setelah pemakai menentukan ruang mana yang hendak dituju, maka tekan pilihan menu untuk ruang tersebut. Dan akan keluar menu animasi yang berupa peta lokasi awal pemakai saat itu atau tempat komputer berada dan tombol maju untuk melanjutkan animasi dan tombol menu untuk kembali ke menu utama. Jika ditekan tombol maju tersebut, maka animasi akan berjalan dan pada peta akan keluar garis merah yang menunjukkan arah dari animasi tersebut. Setelah itu akan muncul tombol baru yaitu tombol mundur yang berfungsi untuk menjalankan animasi secara mundur dan tombol berhenti untuk menghentikan animasi tersebut. Untuk akhir dari jalan animasi, maka yang keluar hanya tombol mundur dan tombol menu.

Dengan adanya program aplikasi ini, maka para pemakai (*user*) lebih mengenal perpustakaan dan proses untuk pencarian ruang tertentu menjadi lebih cepat.