BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1. Pengantar

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang dasar teori yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan perangkat lunak ini. Bab ini antara lain akan menjelaskan tentang kecerdasan emosional, komik, ramalan zodiak dan astrologi, multimedia dan telepon selular serta sekilas penjelasan perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi kecerdasan emosional dan konten pendukungnya berbasis multimedia pada media telepon selular yaitu *Flash Lite*.

2.2. Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian tentang kecerdasan emosional pada siswa pernah di buat oleh beberapa mahasiswa Teknik Informatika di Universitas Atma Jaya Yogyakarta, misalnya pengembangan sistem pakar uji kepribadian melalui perangkat mobile oleh (Christianti, 2005), yang dibuat dengan menggunakan J2ME dan berbasis *mobile* yang hanya menggunakan 2 elemen multimedia yaitu teks, dan gambar. Aplikasi lainnya adalah aplikasi tes personalitas dan kemampuan dalam bidang teknologi informasi oleh (Widiarunto, 2009). Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Macromedia Flash MX 2004 yang berbasis *dekstop* yang hanya menggunakan 4 elemen multimedia yaitu teks, gambar, suara, dan animasi.

Perbedaan yang terdapat pada aplikasi yang telah ada sebelumnya dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1. Perbandingan dengan beberapa penelitian sebelumnya

Item Pembanding	Silvia Christianti (2005)	Yos Widiarunto (2008)	Deni Kristian (2009)
Judul	Pengembangan Sistem Pakar Uji Kepribadian Melalui Perangkat Mobile	Pengembangan Aplikasi Tes Personalitas dan Kemampuan Dalam Bidang Teknologi Informasi Berbasis Multimedia	Pengembangan Aplikasi Kecerdasan Emosional Berbasis Multimedia
Tujuan	Mengembangkan suatu sistem pakar uji kepribadian yang dapat digunakan untuk menganalisa tipe-tipe kepribadian sesorang melalui perangkat mobile	Mengembangkan suatu aplikasi tes personalitas dan kemampuan dalam bidang Teknologi Informasi dengan berbasis Multimedia	Mengembangkan suatu aplikasi kecerdasan emosional berbasis multimedia yang user friendly
Sasaran Pengguna	Masyarakat Umum	Mahasiswa Teknik Informatika UAJY	Siswa Sekolah Menengah Pertama di Indonesia
Elemen Multimedia			
Teks	Ada	Ada	Ada
Video	-	-	-
Animasi	-	Ada	Ada
Gambar	Ada	Ada	Ada
Suara	-	Ada	Ada
Fitur Aplikasi			
Profil Tokoh	-	-	Ada
Komik	-	-	Ada

Tabel 2.1. Perbandingan dengan beberapa penelitian sebelumnya (Lanjutan)

Item Pembanding	**Silvia Christianti (2005)**	**Yos Widiarunto (2008)**	**Deni Kristian (2009)**
Tes Pengujian EQ	-	-	Ada
Ramalan Zodiak	-	-	Ada
Bantuan	Ada	Ada	Ada
Tentang	Ada	Ada	Ada
Metode Penelitian			
Studi Pustaka	Ada	Ada	Ada
Wawancara dan Kuesioner	Ada	Ada	Ada
Analisis kebutuhan perangkat lunak	Ada	Ada	Ada
Perancangan Perangkat lunak	Ada	Ada	Ada
Pemrograman Perangkat Lunak / Implementasi	Ada	Ada	Ada
Pengujian Perangkat lunak	Ada	Ada	Ada

Berdasarkan tabel 2.1 yang disajikan di atas dapat dilihat bahwa pada aplikasi yang pernah dikembangkan sebelumnya dari penelitian pengembangan sistem pakar uji kepribadian melalui perangkat mobile (Christianti, 2005) pernah dibahas tentang pengujian kepribadian, tetapi pada pengujian kepribadian tersebut tidak dibahas secara terperinci tentang kecerdasan emosi terlebih lagi kecerdasan emosi untuk siswa SMP, demikian juga pada aplikasi yang pernah dikembangkan sebelumnya dari penelitian pengembangan aplikasi tes personalitas dan kemampuan dalam bidang teknologi informasi berbasis multimedia (Widiarunto, 2008) yang hanya membahas tentang uji kepribadian dan uji kemampuan dalam bidang Teknologi Informasi tetapi tidak membahas kecerdasan emosi secara terperinci terlebih juga kecerdasan emosi untuk siswa SMP.

Pada aplikasi yang akan dikembangkan ini dibahas tentang kecerdasan emosi untuk anak - anak SMP yang disajikan dalam bentuk tes EQ untuk anak - anak SMP. Dalam metode yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak dari tabel di atas didapati bahwa ketiga penelitian tersebut menggunakan metode yang sama yang terdiri dari metode studi pustaka, metode wawancara dan pembagian kuesioner, serta metode pengembangan perangkat lunak.

Kelengkapan elemen multimedia yang akan dimiliki aplikasi yang akan dikembangkan dari penelitian pengembangan Aplikasi kecerdasan emosional berbasis multimedia (Kristian, 2009) sebagai aplikasi berbasis multimedia berdasarkan tabel di atas cukup lengkap karena terdiri dari 4 elemen multimedia yaitu teks, gambar, suara, dan animasi dari 5 elemen multimedia yang ada yaitu teks, gambar, suara, animasi, dan video.

2.3. Landasan Teori

Mengenai referensi-referensi lainnya, khususnya yang berhubungan dengan pertanyaan maupun soal dan penilaian mengenai tes kepribadian, tes jiwa belajar, tes jiwa sosial, tes jiwa budi pekerti, tes jiwa karir didapat dari beberapa buku dan sumber, seperti tes kepribadian (Hariwijaya, 2007), Tes EQ Plus (Awangga, 2008). Sedangkan untuk profil tokoh dunia yang memiliki ciri dasar emosi didapat dari buku Tes EQ Plus (Awangga, 2008), lalu untuk bagian ramalan shio referensi didapat dari buku Zodiak, Shio dan Primbon (Djaliteng, 2000).

Salah satu instrumen yang dapat digunakan pada kegiatan bimbingan dan konseling untuk mengukur tingat perkembangan peserta didik tingkat SMP adalah Inventori Tugas Perkembangan (ITP). ITP mengukur tingkat perkembangan dari 10 aspek perkembangan, yaitu landasan hidup religius, landasan perilaku etis, kematangan emosional, kematangan intelektual, kesadaran tanggung jawab, peran sosial sebagai pria atau wanita, penerimaan diri dan pengembangannya, kemandirian perilaku ekonomi, wawasan dan persiapan karir, serta kematangan hubungan dengan teman sebaya (Kartadinata, 2001).

2.3.1. Pengertian kecerdasan emosional

Sebelum mengartikan kecerdasan emosional, sebaiknya kita perlu mengetahui dulu apa itu arti kecerdasan. Kecerdasan dalam arti umum merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memahami dan menyadari terhadap apa yang dialaminya baik melalui pikiran, perkataan, dan perbuatan. Dalam berpikir

biasanya seorang individu mengalami berbagai hal terhadap apa yang dialaminya sehingga ia mampu untuk merangkai, merumuskan, membandingkan, dan menganalogikan (Tridhonanto, 2009).

Sedangkan emosi adalah perasaan yang dialami individu sebagai reaksi terhadap rangsang yang berasal dari dirinya sendiri maupun dari orang lain. Emosi tersebut beragam, namun dapat dikelompokkan kedalam kategori emosi seperti; marah, takut, sedih, gembira, kasih sayang dan takjub (Littauer, 1996).

Jadi kecerdasan emosional merupakan kemampuan individu untuk mengenal emosi diri sendiri, emosi orang lain, memotivasi diri sendiri, dan mengelola dengan baik emosi pada diri sendiri dalam berhubungan dengan orang lain (Goleman, 1999).

2.3.2. Komponen pendukung kecerdasan emosional

Goleman dalam risetnya mengenai kecerdasan emosional menemukan lima kemampuan utama pendukung kecerdasan emosi (Goleman, 1999), yakni :

1. Kemampuan mengenal emosi diri adalah kemampuan menyadari perasaan sendiri pada saat perasaan itu muncul dari saat-kesaat sehingga mampu memahami dirinya, dan mengendalikan dirinya, dan mampu membuat keputusan yang bijaksana sehingga tidak '*diperbudak*' oleh emosinya.
2. Kemampuan mengelola emosi adalah kemampuan menyelaraskan perasaan (emosi) dengan lingkungannnya sehingga dapat memelihara harmoni kehidupan individunya dengan lingkungannya/orang lain.

3. Kemampuan memotivasi diri merupakan kemampuan mendorong dan mengarahkan segala daya upaya dirinya bagi pencapaian tujuan, keinginan dan cita-citanya. Peran memotivasi diri yang terdiri atas antusiasme dan keyakinan pada diri seseorang akan sangat produktif dan efektif dalam segala aktifitasnya. Individu yang demikian akan mampu menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan berbagai dorongan hati sehingga ia berhasil dalam berbagai bidang kehidupan.
4. Kemampuan mengenal emosi orang lain yaitu kemampuan memahami emosi orang lain (empaty) serta mampu mengkomunikasikan pemahaman tersebut kepada orang lain yang dimaksud. Orang yang empatik akan lebih mampu memahami sinyal-sinyal sosial yang tidak kentara yang menunjukkan kebutuhan dan kemauan orang lain sehingga individu tersebut mampu melayani dengan lebih memuaskan orang lain.
5. Kemampuan mengembangkan hubungan adalah kemampuan mengelola emosi orang lain atau emosi diri yang timbul akibat rangsang dari luar dirinya. Kemampuan ini akan membantu individu dalam menjalin hubungan dengan orang lain secara memuaskan dan mampu berfikir secara rasional (IQ) serta mampu keluar dari tekanan (stress).

2.3.3. Faktor penentu kecerdasan emosional dalam diri seseorang

Sejak manusia dilahirkan ia telah memiliki emosi sehingga pada saat terlahir di dunia tak jarang seorang bayi akan menangis memohon pelukan sang ibu. Pada perkembangan seorang anak manusia mampu berinteraksi

dengan lingkungan, baik itu melalui pengasuhan dan pendidikan. Bila ditinjau secara seksama, ternyata terdapat tiga faktor yang berpengaruh pada emosi, antara lain:

1. Faktor pengaruh lingkungan

   Disini lingkungan masyarakat tidak lepas dari keberadaan manusia itu sendiri. Karena itu, sering kali kesuksesan seseorang bergantung pada hubungan sosial dalam pergaulannya dengan orang lain.Dalam pandanagan lain, seseorang dapat meraih sukses jika ia dapat menampilkan dirinya selaras dengan alam perasaan nya sendiri. Karena itu ia mampu mengenali kelebihan dan kekurangan pada dirinya dan berharap segala yang di miliki dapat disumbangkan kepada masyarakat. Berikut adalah contoh orang yang memiliki hubungan sosila yang baik, diantaranya bisa menyelesaikan pertikaian, bijaksana, terampil dalam berkomunikasi, mudah beraul dengan gaya demokratis dan populer, memiliki jiwa pemimpin(Al.Tridonanto, 2009).

2. Faktor asuhan orang tua

   Didalam perkembangan anak, peran auhan orang tua sangat berpengaruh penting dalam menentukan kecerdasan emosional seorang anak. Dimana dengan adanya komunikasi yang baik anatara orang tua dan anak tentu juga akan menjarkan ketrampilan kepada anak itu sendiri untuk menjalin hubungan atau berinteraksi dengan orang lain pada lingkungan sekitarnya(Al.Tridonanto, 2009).

3. Faktor pendidikan di rumah maupun di sekolah

   Pendidikan diurmah maupun di keloah memberikan faedah bagi seorang siswa.Disekolah siswa akan mendapatkan pendidkan secara terarah, sistematis,

dan terencana. Di rumah seorang anak akan mendapatkan pendidikan secara informal melalui orang tua maupun media lain seperti televisi atau buku. Namun, keduanya membekali dan membentuk anak agar tumbuh secara seimbang baik dalam memeahami aneka pengetahuan, mengolah pengetahuan, bahkan mengungkapkan emosi (Al.Tridonanto, 2009).

2.3.4. Hubungan antara kecerdasan emosional dengan kecerdasan intelektual

Sebelumnya para ahli perkembangan manusia menemukan kecerdasan yang sifatnya kognitif atau dikenal dengan istilah kecerdasan intelektual sebagai kecerdasan yang mutlak. Kecerdasan intelektual atau dikenal dengan IQ (*Intelligence Quetient*) adalah kemampuan seseorang dalam beradaptasi dengan lingkungan dengan menggunakan akal sehat sehingga dalam hal ini berhubungan dengan pemahaman seseorang. Jadi bila individu memiliki IQ yang tinggi, ia pun memiliki harapan untuk sukses dibanding dengan individu yang memiliki IQ yang rendah (Tridhonanto, 2009).

Namun, lambat laun teori itu menjadi perdebatan diantara ahli-ahli psikologi perkembangan. Pada kenyataanya individu yang memiliki IQ yang tinggi tidak selalu sukses, malah sebaliknya, di mana individu yang memiliki IQ menengah bahkan rendah mampu meraih kesuksesan dengan sempurna. Beberapa ahli psikologi perkembangan dunia misalnya Daniel Goleman mengatakan bahwa koordinasi suasana hati adalah inti dari hubungan sosial yang baik. Apabila seseorang pandai menyesuaikan diri dengan suasana hati individu yang lain, orang tersebut akan memiliki tingkat emosionalitas yang baik

dan akan lebih mudah menyesuaikan diri dalam pergaulan sosial dan lingkungannya. Dengan kecerdasan emosional tersebut seseorang mampu menempatkan emosi secara tepat, memilah kepuasan dan mengatur suasana hati (Goleman, 1999). Begitu juga pada tahun 1999 ahli psikologi perkembangan yang lain seperti Cooper dan Sawaf, mereka berpendapat kecerdasan emosional adalah kemampuan merasakan, memahami, dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi dan pengaruh yang manusiawi. Di tahun yang sama, dua orang ahli psikologi perkembangan yaitu Howes dan Herald berpendapat kecerdasan emosional merupakan komponen yang membuat seseorang menjadi pintar menggunakan emosi. Emosi manusia berada di wilayah dari perasaaan lubuk hati, naluri yang tersembunyi, dan sensasi emosi sehingga kecerdasan emosional menyediakan pemahaman yang lebih mendalam dan lebih utuh tentang diri sendiri dan orang lain.

Jadi dari beberapa pendapat ahli psikologi diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional menuntut manusia agar dapat mengembangkan kemampuan emosional dan kemampuan sosialnya. Kemampuan emosional sendiri meliputi sadar akan keadaan emosi diri sendiri, kemampuan mengelola emosi, kemampuan memotivasi diri, dan kemampuan menyatakan perasaan kepada orang lain.

2.3.5. Hubungan antara emosi dengan kepribadian manusia

Membahas soal kepribadian maka sangat erat kaitannya dengan emosi di mana merupakan kemampuan seseorang untuk memotivasi diri sendiri, bertahan menghadapi frustasi, mengendalikan dorongan hati berupa kegembiraan, kesedihan, kemarahan, dan lain – lain

serta tidak melebih - lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati, dan mampu mengendalikan stress. Kepribadian juga mencakup kesadaran diri dan kendali dorongan hati, ketekunan, semangat dan motivasi diri, empati dan kecakapan sosial. Kepribadian adalah ciri, karakteristik, gaya atau sifat-sifat yang memang khas dikaitkan dengan diri kita. Dapat dikatakan bahwa kepribadian itu bersumber dari bentukan-bentukan yang kita terima dari lingkungan, misalnya bentukan dari keluarga pada masa kecil kita dan juga bawaan-bawaan yang dibawa sejak lahir. Jadi yang disebut kepribadian itu sebetulnya adalah campuran dari hal-hal yang bersifat psikologis, kejiwaan dan juga yang bersifat fisik (Littauer, 1996). Keterampilan yang berkaitan dengan kepribadian antara lain misalnya kemampuan untuk memahami orang lain, kepemimpinan, kemampuan membina hubungan dengan orang lain, kemampuan berkomunikasi, kerjasama tim, membentuk citra positif, memotivasi dan memberi inspirasi(Hariwijaya, 2009).

Agar kepribadian anda terjaga dengan baik, anda harus memiliki keterampilan yang meliputi kemampuan anda untuk mengidentifikasi apa yang sesungguhnya anda rasakan. Setiap kali suatu kepribadian tertentu muncul dalam pikiran, anda harus dapat menangkap pesan apa yang ingin disampaikan. Beberapa contoh pesan dari kepribadian yaitu takut, sakit hati, marah, frustasi, kecewa, rasa bersalah, dan kesepian. (Hariwijaya, 2009).

2.3.6. Tipe dasar kepribadian manusia

Setiap orang memiliki kepribadian dan kesadaran yang berbeda-beda(Awangga, 2008). Secara umum

kepribadian manusia dibagi menjadi empat kriteria yaitu:

1. **Tipe kepribadian Sanguinis**

   Ciri utama seorang Sanguinis umumnya ekstrovet (suka bergaul dengan orang lain), pembicara, optimis. Selain itu orang yang memiliki karakter pribadi sanguinis biasanya memiliki kepribadian menarik, pandai berbicara, pandai menghidupkan forum dan mempunyai rasa humor yang tinggi. Dia mempunyai sifat antusias. Ekspresif, periang, rasa ingin tahu yang tinggi dan penuh semangat. Sifat yang lain adalah ia lugu dan polos dalam bersikap tetapi kadang mempunyai sifat kekanak-kanakan. Bukan hanya pandai mengontrol emosinya sendiri, ia juga pintar memainkan emosi orang lain, karena kepandaiannya dalam berbicara dan menarik perhatian orang lain. Selain itu seorang sanguinis lebih cocok dikarakterkan sebagai seorang pimpinan didalam suatu tim, dan cenderung popular dalam pergaulannya karena mempunyai banyak teman. Contoh tokoh yang mempunyai karakter emosi Sanguinis adalah Brian Tracy, ia seorang tokoh yang terkenal pembicara dalam dunia bisnis, ia sering menjadi motivator dalam seminar-seminar yang membahas tentang kelangsungan bisnis di dunia.

2. **Tipe kepribadian Melankolis**

   Ciri utama seorang Melankolis umumnya introvet (kurang suka bergaul dengan orang lain), pemikir, pesimis. Selain itu orang yang memiliki karakter pribadi melankolis biasanya pemikir yang mendalam, analitis, serius, tekun, mempunyai bakat yang baik serta kreatif. Dia sangat menghargai perasaan orang lain,serta menjunjung tinggi keindahan, suka

berkorban, dan idealis. Seorang Melankolis cenderung berhati-hati dalam memilih teman, meskipun demikian rasas sosialnya cenderung tinggi. Ia mau mendengarkan keluh kesah orang lain serta bisa memecahkan masalah orang lain. Contoh tokoh yang mempunyai karakter emosi Melankolis adalah Mozart yang berkiprah dalam dunia musik klasik,dimana karya-karyanya yang spektakuler yang akan dikenang sepanjang masa.

3. **Tipe kepribadian Koleris**

Ciri utama seorang Koleris umumnya ekstrovet (suka bergaul dengan orang lain), pelaku, optimis. Selain itu orang yang memiliki karakter pribadi koleris biasanya sangat berbakat menjadi pelaku utama dalam sebuah tim atau boleh dikatakan sebagai pemimpin yang kuat. Ia memiliki sifat yang aktif, suka melakukan perubahan-perubahan tertentu, berkemauan kuat dan tegas dalam mengambil keputusan, tidak mudah patah semangat serta mandiri dan dia memperoleh banyak dukungan dari teman-temannya. Didalam suatu tim kerja, dia mempunyai sifat optimis yang tinggi dan memiliki integritas yang tinggi, dimana setiap perkataan yang diucapkannya sesuai apa yang akan dilakukannya. Sehingga ia dapat dipercaya penuh oleh orang lain. Contoh tokoh yang mempunyai karakter emosi Koleris adalah Paulo Freire yang mempunyai dedikasinya dalam dunia pendidikan bagi kaum miskin di Brazil.

4. **Tipe kepribadian Plegmatis**

Ciri utama seorang Plegmatis umumnya introvet (kurang suka bergaul dengan orang lain), pengamat, pesimis. Selain itu orang yang memiliki karakter pribadi plegmatis biasanya rendah hati, mudah

bergaul, santai dan diam. Ia mampu tenang dalam menghadapi persoalan yang pelik. Dan dia cenderung simpati kepada orang lain dan baik hati tetapi dia cenderung menyembunyikan emosinya sendiri. Seorang Plegmatis cenderung bersikap menjadi penengah dalam suatu masalah,Contohnya adalah Bunda Theresa yang melakukan pelayanan bagi orang-orang miskin, dan anak-anak cacat di Calcuta India.

2.4. Metode Tes EQ untuk Siswa SMP

Salah satu instrumen yang dapat digunakan pada kegiatan bimbingan dan konseling untuk mengukur tingat perkembangan peserta didik tingkat SMP adalah ITP (Inventori Tugas Perkembangan). ITP mengukur tingkat perkembangan dari 10 aspek perkembangan, yaitu landasan hidup religius, landasan perilaku etis, kematangan emosional, kematangan intelektual, kesadaran tanggung jawab, peran sosial sebagai pria atau wanita, penerimaan diri dan pengembangannya, kemandirian perilaku ekonomi, wawasan dan persiapan karir, serta kematangan hubungan dengan teman sebaya.(Kartadinata, 2001).

Sejumlah pernyataan dari soal - soal tersebut diambil dan dimodifikasi untuk setiap soal pada setiap kategori pada tes kepemimpinan untuk menilai tingkat kepemimpinan pada siswa SMP. Aspek perkembangan dan kategori soal pada tes EQ untuk siswa SMP yang terkait erat yaitu penerimaan diri dan pengembangannya dengan kategori pribadi, kematangan hubungan dengan teman sebaya dengan kategori sosial, kematangan intelektual dengan kategori belajar, wawasan dan persiapan karir

dengan kategori karir, landasan perilaku etis dengan kategori budi pekerti. Aspek perkembangan kematangan emosional terkait erat dengan seluruh kategori soal pada tes kepemimpinan untuk siswa SMP.

Penilaian yang dilakukan dalam perangkat lunak ini meliputi tes jiwa pribadi, tes jiwa sosial, tes jiwa budi pekerti, tes jiwa belajar, tes jiwa karir dan juga dapat mengetahui jenis kepribadian pengguna yang meliputi pribadi sanguinis, koleris, plegmatis, dan melankolis. Untuk semua penilaian tes tersebut, penulis menyadur berdasarkan buku Tes EQ Plus (Awangga, 2008).

2.4.1. Penilaian untuk tes EQ

Penilaian untuk tes EQ terdiri dari :

a. Jumlah soal tes sebanyak 10 buah
b. Pilihan jawaban Ya, Tidak dan Tidak tahu
c. Poin setiap jawaban Ya dan Tidak bernilai relatif (2 dan 0), sedangkan untuk tidak tahu bernilai 1 poin.
d. Persentase penilaian tingkat kepercayaan diri

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2. Tabel Penilaian Tes EQ

Skor	Poin
0 – 2	Sangat Rendah (Melankolis dan Plegmatis)
3 – 7	Rendah (Melankolis dan Plegmatis)
8 – 12	Seimbang (Kerpibadianmu seimbang)
13 – 17	Tinggi (Sanguinis dan Koleris)
18 – 20	Sangat tinggi (Sanguinis dan Koleris)

Untuk penilaian hasil kepribadian penulis menggunakan metode mencocokkan dengan ciri-ciri utama

karakter kepribadian sanguinis, koleris, melankolis, plegmatis. Jadi untuk tes jiwa pribadi, tes jiwa sosial, tes jiwa budi pekerti, tes jiwa belajar, tes jiwa karir, penulis melakukan penilaian berdasarkan kondisi karakter sanguinis, koleris, melankolis, plegmatis yang mempunyai ciri-ciri optimis dan pesimis, ekstrovet, introvet, pembicara, pemikir. Dimana karakter kepribadian sanguinis dan koleris memiliki jiwa optimis, pembicara, ekstrovet dan karakter kepribadian melankolis dan plegmatis memiliki jiwa pesimis, pemikir, introvet.

Untuk rentang nilai skor sama dengan skor tes jiwa pribadi, tes jiwa sosial, tes jiwa budi pekerti, tes jiwa belajar, tes jiwa karir. Yang menjadi acuan adalah jika nilai skor yang dapat di bawah nilai 8 maka jenis kepribadiannya adalah melankolis dan plegmatis yang mengatakan bahwa ciri-cirinya pesimis, pemikir, introvet, dan jika nilainya diatas 12 maka jenis kepribadiannya adalah sanguinis dan koleris yang mengatakan bahwa ciri-cirinya optimis, pembicara, ekstrovet.

2.5. Komik

2.5.1. Pengertian Komik

Komik secara luas diketahui masyarakat umum sebagai suatu cerita yang bergambar. Namun bebrapa ahli beberapa ahli mendefiniksan komik menurut pandangannya. Salah satunya pengertian komik menurut Bonnef adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat

diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri (Boneff, 1998).

2.5.2 *Mobile* Komik

Handphone sudah menjadi kebutuhan besar semua lapisan masyarakat. Selain untuk kebutuhan komunikasi juga sebagai gaya hidup. Dan berbagai hiburan pun diciptakan dalam media selular diantaranya musik, gambar *wallpaper*, *game*, dan lainnya. Salah satunya adalah mobile komik, mobile komik adalah salah satu konten hiburan yang dicipakan didalam media selular agar pembaca komik dapat membaca komik di mana saja dan kapan saja. Jadi pengguna dapat membaca komik melalui piranti selular seperti layaknya membaca buku komik, namun yang menjadi perbedaan ialah *mobile* komik ini menyertakan sisi multimedia yaitu adanya suara atau animasi di dalamnya. (Zeni, 2009).

2.6. Zodiak dan Astrologi

2.6.1. Pengertian zodiak

Zodiak berasal dari kata Yunani yaitu Zoodiacos Cyclos yang artinya Lingkaran Hewan adalah sebuah sabuk khayal di langit dengan lebar 18° yang berpusat pada lingkaran ekliptika, tetapi istilah ini dapat pula merujuk pada rasi-rasi bintang yang dilewati oleh sabuk tersebut, yang sekarang berjumlah 13. Dipercaya pada awal mula konsep ini berasal dari peradaban Lembah Sungai Eufrat kemungkinan hanya dengan enam rasi, Taurus, Cancer, Virgo, Scorpio, Capricornus, dan Pisces, yang kemudian dipecah menjadi 12 karena

penampakan tahunan 12 kali Bulan purnama pada bagian-bagian berurutan dari sabuk tersebut.

2.6.2. Pengertian astrologi

Astrologi adalah ilmu yang menghubungkan antara gerakan benda-benda tatasurya (planet, bulan dan matahari) dengan nasib manusia. Karena semua planet, matahari dan bulan beredar di sepanjang lingkaran ekliptik, otomatis mereka semua juga beredar di antara zodiak. Ramalan astrologi didasarkan pada kedudukan benda-benda tatasurya di dalam zodiak.

Seseorang akan menyandang tanda zodiaknya berdasarkan kedudukan matahari di dalam zodiak pada tanggal kelahirannya. Misalnya, orang yang lahir awal desember akan berzodiak sagitarius, Karena pada tanggal tersebut matahari berada di wilayah rasi bintang sagitarius.

Kedudukan matahari sendiri dibedakan antara waktu tropikal dan waktu sideral yang menyebabkan terdapat dua macam zodiak, yaitu zodiak tropikal dan zodiak sideral. Sebagian besar astrologer Barat menggunakan zodiak tropikal.

2.6.3. Jenis-jenis zodiak berdasarkan waktu kelahiran manusia

Untuk mengetahui jenis-jenis zodiak berdasarkan waktu kelahiran manusia dapat dilihat pada tabel 2.3

Tabel 2.3. Jenis-jenis Zodiak

No	Bintang	Simbol	Waktu Kelahiran
1.	Capricon	Kambing	23 Desember - 20 Januari
2.	Aquarius	Pembawa air	21 Januari - 19 Februari
3.	Pisces	Ikan	20 Februari - 20 Maret
4.	Aries	Domba jantan	21 Maret - 20 April
5.	Taurus	Lembu jantan	21 April - 21 Mei
6.	Gemini	Anak kembar	22 Mei - 21 Juni
7.	Cancer	Kepiting	22 Juni - 23 Juli
8.	Leo	Singa	24 Juli - 23 Agustus
9.	Virgo	Gadis	24 Agustus - 23 September
10.	Libra	Neraca	24 September - 23 Oktober
11.	Scorpio	Kalajengking	24 Oktober - 22 Nopember
12.	Sagitarius	Centaur	23 Nopember - 22 Desember

2.6.4. Watak dan kepribadian manusia berdasarkan jenis-jenis zodiak

a. Capricon

Sifat umum : mengejar keuntungan bisnis (finansial) dan status sosial.

Sifat positif : Suka kerapihan, respek pada tradisi dan hati-hati.

Sifat negatif : matrealistis

b. Aquarius

Sifat umum : mengejar segi kemanusiaan dan pengetahuan, menyukai aktivitas kelompok.

Sifat positif : respek pada kebebasan diri atau orang lain, menyukai persahabatan.

Sifat negatif : eksentrik, berjiwa pemberontak dan fanatik.

c. Pisces

Sifat umum : menyukai hal-hal spritual, kesenian dan lautan.

Sifat positif : ramah, berimajinasi dan tidak mau menilai orang lain.

Sifat negatif : sentimentil, menghindari resiko.

d. Aries

Sifat umum : suka menonjolkan diri, senang beraktivitas, menyukai kepemimpinan.

Sifat positif : pemberani, penentang, berani mengambil inisiatif.

Sifat negatif : sombong, suka bertengkar, cepat marah, berbuat tolol.

e. Taurus

Sifat umum : suka hak milik orang lain, menyukai kesenangan fisik.

Sifat positif : kuat, ulet, tabah dan tidak mau bergantung kepada orang lain.

Sifat negatif : keras kepala, susuah ditundukkan, tidak bisa mengendalikan diri, sangat bernafsu pada uang.

f. Gemini

Sifat umum : menjadi penjual jasa atau ide, senang berkomunikasi.

Sifat positif : cakap dalam berbagai bidang, bijaksana dan tahan mentalnya.

Sifat negatif : picik, senang menyelidiki, dalam segala sesuatu tak ada kesinambungan.

g. Cancer

Sifat umum : sangat peduli urusan rumah tangga dan keluarga, senang mengumpulkan benda berharga, sentimentil.

Sifat positif : simpatik, keibuan/kebapakan, peka perasaannya

Sifat negatif : mudah tersinggung, pemurung dan pemarah

h. Leo

Sifat umum : suka mengatur dan memerintah, menyukai media dan usaha kreatif, mengorganisir yang lain.

Sifat positif : murah hati, periang dan bersemangat tinggi.

Sifat negatif : jaminan perlindungan yang berlebihan, sombong.

i. Virgo

Sifat umum : bekerja cepat dan tepat, sehat dan higienis, suka mengnalisa yang lain.

Sifat positif : rendah hati dan suka melayani orang lain.

Sifat negatif : senang menjauhkan diri, mengkritik dan menyukai kesempurnaan.

j. Libra

Sifat umum : menyenangi ide estetika dalam seni dan lingkungan kerja yang berorientasi kemasyarakatan, adil pada siapa saja.

Sifat positif : senang bekerjasama dengan siapa saja, jujur dan menyukai diplomasi.

Sifat negatif : lamban dalam bekerja, tidak berani mengambil keputusan, selalu merindukan kedamaian.

k. Scorpio

Sifat umum : penuh misteri atau rahasia, menyukai problema dan riset.

Sifat positif : meresapi kalbu dan berpostur gagah.

Sifat negatif : pencemburu, suka berpikir kebencian dan pedendam.

l. Sagitarius

Sifat umum : pengembara, mengejar filsafat, menyukai penelitian.

Sifat positif : idealis, suka berterus terang dan selalu gembira.

Sifat negatif : sombong dan sering lengah (tidak waspada)

2.7. Multimedia

2.7.1. Definisi multimedia

Multimedia bila dilihat dari segi susunan kata terdiri dari dua kata yaitu multi yang berarti banyak atau lebih dari satu, dan media yang berarti sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau membawa sesuatu, wadah atau template serta alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (American Heritage Electronic Dictionary, 1991).

Multimedia dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001).

Definisi multimedia yang lain adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia Game. Multimedia mencakup program berbasis komputer yang mengkombinasikan antara teks, citra dan suara untuk menyatakan aliran informasi dengan lebih baik (Suyoto, 2003).

2.7.2. Sejarah multimedia

Istilah multimedia berawal dari teater, jadi bukan berawal dari komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu *medium* sering kali disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup monitor video, *synthesized band* dan karya seni manusia sebagai bagian dari pentunjukan. Sistem multimedia dimulai pada akhir tahun 1980-an dimana pada saat itu diperkenalkan *Hypercard* oleh *Apple* yaitu tepatnya pada tahun 1987 dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak *Audio Visual Connection* (AVC) dan video *adapter card* bagi PS/2. Sejak saat itu, hampir setiap pemasok perangkat keras dan perangkat lunak melompat ke multimedia.

Untuk menciptakan suatu multimedia yang merupakan gabungan dari beberapa media yaitu gambar, *audio*, video dan animasi. Maka untuk *citra visual* (gambar) dapat dimasukkan kedalam sistem dari paket perangkat lunak yang menyatukan digital, dari kamera *video*, pita dan piringan video, serta *scanner* optik. Untuk memasukkan elemen *audio* dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan *microphone*, pita kaset dan *compact disk* (CD).

Untuk outputnya, untuk output *visual* ditampilkan ke layar komputer dan di monitor TV yang tersambung. *Output audio* dapat menggunakan bantuan alat *output* suara, *speaker stereo* serta *headset*. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan *output* dalam bentuk yang jauh lebih kaya daripada media tabel dan grafik konvensional. (Rikonna, 2005).

2.7.3. Elemen multimedia

Terdapat lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia yaitu teks, grafik/image, suara/audio, video, dan animasi (Vaughan, 2004). Setiap elemen mempunyai peranan sendiri untuk mewujudkan suatu informasi yang lebih menarik dan berkesan Kelima elemen tersebut yaitu :

a. Teks

Teks merupakan media yang berisikan keterangan yang disajikan untuk menjelaskan maksud, tujuan serta hal lain yang berguna bagi pengguna. Dalam menggunakan elemen teks dalam multimedia, teks yang akan digunakan harus tepat dan diolah sedemikian rupa, sehingga ringkas tapi padat berisi (Vaughan, 2004). Demikian juga dalam bidang periklanan, teks yang digunakan dibuat seringkas mungkin namun artinya mengena. Tidak dapat dibayangkan bagaimana mendesain sebuah rancangan projek tanpa menggunakan teks sama sekali. Teks yang digunakan tersebut sebaiknya tidak terlalu rumit. Teks terdiri dari kumpulan huruf-huruf, maka perlu 14 diperhatikan ukuran, jenis warna huruf, warna latar belakang, corak dan ketebalan huruf yang digunakan.

b. Grafik/Image

Grafik/image memegang peranan penting dalam aplikasi multimedia yang interaktif, dimana pengguna akan mendapatkan gambaran yang sebnarnya sesaui situasi. Gambar yang dibentuk oleh komputer terdapat dua jenis yaitu :

a. Bitmap Image

Gambar Bitmap disimpan sebagai sekumpulan pixel yang berhubungan dengan grid titik-titik pada layer komputer. Bitmap digunakan untuk gambar

foto realistik dan untuk gambar kompleks yang membutuhkan detail yang baik

b. Vektor Image

Vektor adalah suatu garis yang dideskripsikan dengan 2 lokasi titik ujungnya. Image disimpan sebagai sekumpulan persamaan matematika (algoritma) yang mendefinisikan garis, kurva, poligon dan bentuk-bentuk grafis lainnya. Untuk image yang tidak banyak perubahan warna secara kontinu, vector lebih efisien dari bitmap.

Gambar digunakan dalam suatu karya multimedia agar karya tersebut tidak terkesan membosankan. Gambar dengan warna – warna yang tepat dan menarik dapat membantu penyampaian informasi atau pesan yang akan disampaikan (Vaughan, 2004).

c. Suara/Audio

Suara adalah elemen yang " berbicara dengan penuh arti". Suara dapat mempengaruhi seseorang lewat musik. Namun, yang harus diperhatikan penempatan suara yang tidak tepat justru dapat merusak tujuan projek (Vaughan, 2004). Dengan adanya suara/audio kedalam komputer akan menambah nilai fungsionalitas dalam pengembangan aplikasi multimedia yang interaktif, karena dengan adanya audio, pengguna akan menerima kesan bunyi yang lebih menarik. Adapun beberapa format audio yang dapat digunakan:

a. WAV

WAV merupakan format suara yang merekam informasi digital dari frekuensi dan amplitudo dari gelombang suara.

b. MIDI

MIDI merupakan singkatan dari Musical Instrument Digital Interface. Format ini

menyimpan informasi kode-kode yang dibutuhkan oleh komputer untuk memainkan suara. Format ini membutuhkan kapasitas yang lebih sedikit daripada format WAV

c. MP3

MP3 merupakan singkatan dari MPEG Audio Layer 3, merupakan format audio yang sudah terkompresi, sehingga menghasilkan file yang relatif kecil tetapi tanpa penurunan kualitas yang berarti.

d. Video

Video merupakan gabungan dari berbagai media (seperti teks, suara, grafik). Dengan adanya video, aplikasi multimedia yang dihasilkan menjadi lebih menarik. Video merupakan elemen multimedia yang menggunakan sumber daya, memori dan kapasitas penyimpanan paling besar dalam komputer. Video yang digunakan bisa juga video hasil rekaman sendiri. Namun sebelum merekam haruslah memahami dasar-dasar merekam dan pengeditan video.

e. Animasi

Animasi merupakan pembuatan kumpulan gambar – gambar yang bergerak satu frame pada satuan waktu tertentu. Pengguna dapat melihat secara nyata bagaimana suatu proses terjadi. Animasi bisa membuat penyajian karya multimedia menjadi lebih hidup (Vaughan, 2004). Gambar atau tulisan yang bergerak akan jauh menarik perhatian orang dan berdasarkan penelitian, gambar atau teks yang bergerak yang dilihat oleh mata manusia akan dingat lebih lama dalam memori otak, sehingga memasukkan elemen animasi dalam suatu karya multimedia juga

penting. Animasi yang dimasukkan dalam projek dapat juga disertai efek suara.

2.7.4. Siklus pembuatan multimedia

Ada beberapa proses yang sebaiknya dilalui dalam pembuatan suatu proyek multimedia (Suyoto, 2003) antara lain :

1. ***Planning dan Costing***

   Planning dan Costing Merupakan proses perencanaan yang dimulai dengan ide akan membuat apa? termasuk juga diantaranya perencanaan teks, grafis, suara, video serta animasi yang akan dibuat, pengembangan tampilan, pengembangan struktur dan navigasi yang digunakan, memperhitungkan waktu untuk menyelesaikan proyek yang dibuat, mempersiapkan biaya yang dibutuhkan, kemudian bekerja pada bagian-bagian yang telah dikelompokkan terlebih dahulu.

2. ***Designing and Producing***

   Designing and Producing merupakan proses pembuatan tampilan-tampilan yang telah direncanakan.

3. ***Testing***

   Testing merupakan proses untuk melakukan pengujian apakah proyek multimedia yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan dan keinginan konsumen.

4. ***Delivering***

   Delivering merupakan proses akhir, yaitu proses pengepakan, dalam hal ini mentransfer proyek multimedia tersebut kedalam bentuk yang sesuai dengan keinginan konsumen, misalnya CD serta mengantarnya ke konsumen.

Berikut ini adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan agar proyek multimedia yang dibuat berhasil :

1. Kembangkan ide atau tema utama.
2. Putuskan siapa pengguna atau penoton proyek tersebut.
3. Kembangkan sejumlah objek-objek dari tema utama tersebut.
4. Organisasikan objek-objek tersebut.
   Buat sebuah *flow chart diagram* tentang bagaimana itu dapat bekerja bersama-sama.

2.8. Adobe Flash CS3

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems(Hidayatullah, 2009). 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. Sebagai sebuah program animasi flash memiliki kelebihan dari program animasi lainnya karena adanya fasilitas action script sehingga animasi biasa menjadi lebih interaktif. Hasil dari flash adalah dalam format flash movie file (*.swf). Jenis aplikasi flash yang lain adalah membuat game interaktif.

2.8.1. Adobe Flash Lite

Adobe Flash Lite merupakan suatu tools dari Adobe Flash yang memungkinkan suatu file flash (*.swf) dapat

berjalan dalam media handphone(Adjie, 2007). Flash Lite berbeda dengan suatu flash player yang ada di ponsel dengan sistem operasi Symbian. Walaupun suatu ponsel memiliki aplikasi flash player, namun aplikasi tersebut belum tentu dapat menjalankan file flash yang telah di-publish dengan Flash Lite, sehingga aplikasi Flash Lite hanya bisa dijalankan di ponsel yang mendukung teknologi dari Flash Lite yaitu ponsel yang memiliki flash player yang mendukung teknologi Flash Lite.

Adobe Flash Lite memiliki beberapa versi. Flash Lite 1 (1.0 dan 1.1) memiliki fitur-fitur meliputi dapat bekerja dengan SVGTplayback, navigasi dan event key, font dan teks, tambahan pendukung audio, konektivitas dan akses jaringan, perluasan *Action Sript, event dan streaming sound*. Sedangkan Flash Lite 2 (2.0 dan 2.1) dapat melakukan semua fitur-fitur yang dimiliki Flash Lite 1 dan mempunyai fitur tambahan diantaranya mendukung Flash Player 7 dan *Action Script* 2.1, persisten data, mendukung banyak platform, dinamik data XML, perbaikan teks, media yang dinamik dan sangat kuat, dapat menggambar bentuk melalui *ActionScriptAPI*, kompresi swf dan integrasi perangkat. Versi terbaru dari Flash Lite adalah Flash Lite 3, yang memiliki semua fitur dari Flash Lite 2, dengan menghilangkan batasan-batasan yang dimiliki oleh Flash Lite versi sebelumnya.

2.8.2. Aliran kerja aplikasi Flash Lite

Membuat konten Flash Lite merupakan proses yang melibatkan beberapa tahap dibawah ini antara lain sebagai berikut:

1. Identifikasi target perangkat dan tipe konten Flash Lite. Perangkat yang berbeda mempunyai perbedaan ukuran *screen*, perbedaan pendukung format *audio* dan mempunyai kedalaman warna *screen* yang berbeda dan masih banyak faktor lainnya. Faktor-faktor ini mungkin mempengaruhi desain aplikasi atau implementasi. Lagi pula perbedaan perangkat mendukung tipe konten *flash lite* yang berbeda seperti *screensavers*, aplikasi *stand-alone* atau animasi ringtone. Tipe konten yang dikembangkan juga menentukan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi.
2. Membuat aplikasi di Flash dan mengujinya di Adobe Device Central Adobe Flash CS3 Professional memasukkan emulator pada Abode Device Central yang dapat digunakan untuk mencoba aplikasi yang telah dibuat di Flash tanpa harus mencobanya langsung ke media telepon selular. Jadi, emulator ini dapat digunakan untuk memperbaiki desain aplikasi dan masalah yang timbul sebelum diuji coba pada *device* yang sesungguhnya (*handphone*)
3. Uji coba pada telepon selular yang sebenarnya Tahap ini penting sebab emulator tidak mengemulasi semua aspek yang ada pada target perangkat, seperti kecepatan processor, kedalaman warna, atau latensi jaringan. Sebagai contoh, sebuah animasi berjalan dengan lambat pada emulator mungkin tidak berjalan dengan cepat pada perangkat dikarenakan kelambatan kecepatan processor atau gradien warna tampak lembut pada emulator mungkin tampak tajam ketika dilihat pada perangkat aslinya. Setelah menguji aplikasi pada perangkat, mungkin ditemukan sesuatu yang perlu untuk memperbaiki desain aplikasi pada

flash *tool*. Gambar 2.1. menunjukkan aliran kerja aplikasi flash lite :

Gambar 2.1. Aliran Kerja Aplikasi Flash Lite

(Adobe.com, 2007)

2.8.3. *Action script*

Action script adalah bahasa pemrogramaan yang dapat digunakan untuk mengontrol objek seperti tombol interaktif untuk berpindah halaman, mengendalikan objek dengan mouse atau memebuat gerakan-gerakan animasi dan perhitungan seperti yang dapat dilakukan pada pemrograman visual lainnya (Adjie, 2009). *ActionScript* pada flash merupakan pengembangan dari *Javascript*. Flash dapat dikembangkan untuk menciptakan suatu karya yang menarik dan *ActionScript* pada flash merupakan bahasa pemrograman berbasis objek.

2.9. Perangkat Lunak Pendukung

Dalam bab ini akan dijelaskan secara singkat mengenai beberapa software pendukung yang digunakan

dalam pembangunan Aplikasi Kecerdasan Emosional dan Konten Pendukungnya Berbasis Multimedia yaitu Adobe Photoshop CS3 untuk rekayasa gambar.

2.9.1. Adobe Photoshop CS3

Merupakan program *graphic editing* yang dikembangkan dan dipublikasikan oleh *Adobe System*. Dengan program ini gambar-gambar yang ada akan diwarnai dan diperbaiki dengan menggunakan berbagai tools yang disediakan sehingga gambar yang dihasilkan akan lebih menarik.

Adapun beberapa fasiltas-fasilitas yang ada dalam Adobe Photoshop CS3 adalah sebagai berikut:

a. *Menu Bar*

   Menu Bar berisi semua menu yang disusun berdasarkan kesamaan tipe.

b. *Option Bar*

   Option Bar Berisi piliham tambahan yang berubah sesuai dengan tool(alat) yang akan digunakan.

c. *Toolbox*

   Toolbox berisi semua tool yang digunakan dalam Adobe Photoshop CS3.

d. *Rectangular Marquee Tool*

   Rectangular Marquee Tool berfungsi untuk membuat seleksi pixel berbentuk kotak atau persegi.

e. *Move Tool*

   Move Tool berfungsi untuk menyeleksi atau mengaktifkan suatu obyek.

f. *Magic Wand Tool*

   Magic Wand Tool berfungsi untuk membuat seleksi area pixel yang mempunyai nilai warna yang sama.

g. *Crop Tool*

Crop Tool berfungsi untuk memotong dokumen berdasarkan area yang diseleksi dengan *Crop Tool.*

h. *Brush Tool*

Brush Tool berfungsi untuk membuat obyek dengan model sapuan kuas, yang besar kecilnya kuas dapat diatur sesuai dengan kebutuhan pengguna.