

PEMANFAATAN INFORMASI MULTIMEDIA MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

Peniarsih

ABSTRAKSI

Multimedia Interaktif sangat menunjang tentunya dalam hal lokasi buku pada perpustakaan instansi tersebut yang tengah berjalan, dalam hal ini suatu analisa sistem dapat melakukan sistem informasi maupun distribusi konsep sistem multimedia, sehingga efektifitas penyampaian informasi bisa berjalan dengan lancar, sehingga pada instansi tersebut bisa diterapkan dengan baik dalam menunjang sistem kerja dengan menggunakan multimedia yang sangat penting secara keseluruhan dan berkelanjutan, sehingga tujuan-tujuan awal instansi dapat lebih terealisasi dengan baik.

Perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini memang menunjukkan kemajuan yang sangat pesat khususnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia dimuka bumi ini, sehingga pola pikir dan gaya hidup manusia sekarang ini semakin maju dan modern akibat kemajuan teknologi tersebut. Demikian juga halnya dengan komputer, semakin majunya teknologi maka komputer sekarang semakin canggih dalam melakukan kinerjanya.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberadaan komputer sangat membantu pekerjaan manusia yang memerlukan tingkat kecepatan, ketepatan dan kemudahan. Apalagi sekarang telah didukung oleh adanya internet, dengan sebuah komputer dan satu buah sambungan telpon kita sudah bisa berhubungan dengan siapa saja yang terhubung dengan internet diseluruh dunia.

Teknologi informasi dengan komputer telah mengubah kehidupan banyak orang. Pemrosesan informasi berbasis komputer mulai dikenal orang dari munculnya komputer generasi pertama hingga saat ini, dan sudah banyak software yang dapat digunakan sebagai alat pengolah data untuk menghasilkan informasi. Dibidang multimedia, informasi yang bisa membantu fungsi-fungsi penyampaian informasi. Informasi ini berupa Aplikasi Multimedia Interaktif yang ditujukan untuk bisa meningkatkan

Perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini memang menunjukkan kemajuan yang sangat pesat khususnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia dimuka bumi ini, sehingga pola pikir dan

gaya hidup manusia sekarang ini semakin maju dan modern akibat kemajuan teknologi tersebut. Demikian juga halnya dengan komputer, semakin majunya teknologi maka komputer sekarang semakin canggih dalam melakukan kinerjanya.

fungsi penyampaian informasi yang baik kepada pengunjung yang menuju pada kemajuan Komputer Grafis dan Multimedia Interaktif.

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu tool dan koneksi link sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Bila dalam suatu aplikasi multimedia pengguna atau pemakai multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia tersebut disebut dengan interaktif multimedia. Dan apabila dalam aplikasi multimedia tersebut disediakan struktur dari elemen terhubung yang dapat dikendalikan oleh pengguna atau pemakai, maka interaktif multimedia tersebut menjadi *hypermedia*. Meskipun devinisi multimedia dapat dimengerti dengan mudah namun proses pembuatannya bisa menjadi sangat kompleks. Bagi pemula, dalam

membuat aplikasi multimedia tidak hanya dituntut untuk mengerti dan menguasai elemen-elemen multimedia, tetapi juga harus memiliki kemampuan dan pengetahuan untuk menggunakan komputer multimedia, teknologi serta software pendukung yang ada didalamnya. Orang yang membentuk dan merancang suatu aplikasi multimedia disebut *Multimedia Developer*.

Di instansi-instansi atau perusahaan-perusahaan multimedia itu sangat dibutuhkan untuk mempresentasikan apa yang akan mereka sampaikan ke pegawai-pegawainya. Selain itu multimedia sebagai media promosi untuk menarik minat masyarakat masuk ke instansi mereka baik dalam bentuk *web* ataupun *CD interaktif*, sehingga dapat meningkatkan efisiensi fungsi advertising yang baik kepada masyarakat luas. Jadi masyarakat tidak perlu repot mencari keluar data yang akan mereka butuhkan untuk masuk ke instansi atau perusahaan tersebut.

Kehidupan masyarakat dan pelatihan sumber daya manusia akan lebih imajinatif dan semakin mudah. Para calon musisi misalnya dapat mendemonstrasikan VCD demonya kepada perusahaan label tanpa harus datang langsung untuk audisi ke tempat, tetapi cukup hanya mengirim data atau file ke label perusahaan tersebut dengan gambaran yang tidak berlebihan juga. Para ibu rumah tangga tidak perlu repot belanja jauh-jauh ke pusat perbelanjaan, tapi cukup dengan melihat informasi yang mereka dapat, mereka bisa memesan barang yang mereka butuhkan dengan pelayanan online dan memproses semua data yang dibutuhkan secara timbal balik.

Dengan semakin banyaknya instansi atau perusahaan dan masyarakat bisnis yang menggunakan kemampuan dari multimedia, biaya instalasi multimedia menjadi berkurang maka akan banyak aplikasi yang dibuat oleh divisi instansi atau perusahaan itu sendiri maupun oleh pihak ketiga sehingga akan mengakibatkan proses bisnis semakin efisien.

Aplikasi diatas menuju kesatu tujuan yaitu penyampaian informasi yang cepat, jelas, menarik, efektif dan efisien tanpa harus mengurangi nilai dari informasi tersebut.

1. Definisi dan Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata '*multi*' dan '*media*'. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Jadi berdasarkan kata, '*multimedia*' dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa: teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linier maupun interaktif.

<http://janiansyah.wordpress.com/2010/pengertian-Multimedia/>
(diakses tgl.20 September 2010, Jam 09.30 WIB)

Komputer Grafis merupakan suatu bidang yang mempelajari bagaimana mendesain suatu gambar dengan menggunakan komputer sehingga menghasilkan suatu gambar baru yang bisa digunakan sesuai dengan kebutuhannya. Sehingga di dalam komputer grafis, nantinya akan dibahas teknik-teknik dalam membuat dan mengedit suatu gambar.

<http://firmanjavacom.blogspot.com/2011/pengertian-Komputer Grafis/>
(diakses tgl.3 Januari 2011, Jam 15.20 WIB)

Software Multimedia disebut juga dengan perangkat lunak, sifatnya pun berbeda dengan hardware atau perangkat keras, jika perangkat keras adalah komponen yang nyata yang dapat dilihat dan disentuh oleh manusia, maka software atau Perangkat lunak tidak dapat disentuh dan dilihat secara fisik, software memang tidak tampak secara fisik dan tidak berwujud benda tapi kita bisa mengoperasikannya. Software dalam pengertian lain adalah sekumpulan

data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah.

<http://graidam.blogspot.com/2011/Software Multimedia/>
(diakses tgl 10 Januari 2011, Jam 16.00 WIB)

Hardware Multimedia adalah salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alatnya bisa dilihat dan diraba oleh manusia secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi. Hardware dapat bekerja berdasarkan perintah yang telah ditentukan, atau yang disebut dengan istilah *instruction set*. Dengan adanya perintah yang dapat dimengerti oleh hardware tersebut, maka hardware tersebut dapat melakukan berbagai kegiatan yang telah ditentukan oleh pemberi perintah.

<http://azmihabiburrahman.blogspot.com/2011/Hardware Multimedia/>
(diakses tgl 28 Januari 2011, Jam 10.30 WIB)

Input (Hardware) berfungsi sebagai media untuk memasukkan data dari luar ke dalam suatu memori dan processor untuk diolah guna menghasilkan informasi yang diperlukan. Input devices atau unit masukan yang umumnya digunakan personal computer (PC) adalah keyboard dan mouse, keyboard dan mouse adalah unit yang menghubungkan user (pengguna) dengan komputer.

<http://azmihabiburrahman.blogspot.com/2011/Input Hardware/>
(diakses tgl 7 Februari 2011, Jam 14.30 WIB)

Output (Monitor) adalah salah satu jenis soft-copy device, karena keluarannya adalah berupa signal elektronik, dalam hal ini berupa gambar yang tampil di layar monitor. Gambar yang tampil adalah hasil pemrosesan data ataupun informasi masukan. Monitor memiliki berbagai ukuran layar seperti layaknya sebuah televisi. Tiap merek dan ukuran monitor memiliki tingkat resolusi yang berbeda. Resolusi ini lah yang akan menentukan ketajaman gambar yang

dapat ditampilkan pada layar monitor.

<http://Hardware-Output.blogspot.com/2011/Output Hardware/>
(diakses tgl 20 Februari 2011, Jam 13.30 WIB)

2. Unsur-unsur Multimedia

Unsur – unsur pendukung dalam Multimedia antara lain :

a) Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita. Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi multimedia. Secara umum ada empat macam teks yaitu teks cetak, teks hasil scan, teks elektronik dan hypertexts.

b) Grafik

Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia adalah karena gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Multimedia membantu kita melakukan hal ini, yakni ketika gambar grafis menjadi objek suatu link. Grafis sering kali muncul sebagai backdrop (latar belakang) suatu teks untuk menghadirkan kerangka yang mempermanis teks. Secara umum ada lima macam gambar atau grafik yaitu gambar vektor (vector image), gambar bitmap (bitmap image), *clip art*, *digitized picture* dan *hyperpicture*.

c) Bunyi atau Sound

Bunyi atau sound dalam komputer multimedia, khususnya pada aplikasi bidang bisnis dan game sangat bermanfaat. Komputer multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Bunyi atau sound dapat kita tambahkan dalam produksi multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara. Beberapa jenis objek bunyi yang biasa digunakan dalam produksi multimedia yakni format *waveform audio*, *compact disk audio*, *MIDI sound track* dan *mp3*.

d) Video

Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling ber-

urutan. Terdapat dua macam video yaitu video analog dan video digital. Video analog dibentuk dari deretan sinyal elektrik (gelombang analog) yang direkam oleh kamera dan dipancarluaskan melalui gelombang udara. Sedangkan video digital dibentuk dari sederetan sinyal digital yang berbentuk yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum atau maksimum.

e) Animasi

Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada sembilan macam animasi yaitu animasi *sel*, animasi *frame*, animasi *sprite*, animasi lintasan, animasi *spline*, animasi *vector*, animasi *karakter*, animasi *computational* dan *morphing*.

<http://rianputera.blog.edu/2010/pengertian-Multimedia/>

(diakses tgl. 20 September 2010, Jam 09.20 WIB)

3. Definisi & Manfaat Multimedia Interaktif

a) Definisi Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (Compact Disk) dengan tujuan aplikasi Interaktif di dalamnya. CD ROM (Read Only Memory) merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD. Kemudian disebutkan bahwa Multimedia Interaktif adalah sebuah CD yang berisi menu-menu yang dapat diklik untuk menampilkan sebuah informasi tertentu.

Dari sini jelas bahwa sistem Interaktif yang dipakai Multimedia Interaktif sama persis dengan sistem navigasi pada internet, hanya yang berbeda di sini adalah media yang dipakai keduanya. Multimedia Interaktif memakai media off line berupa CD sementara Internet memakai media online.

Multimedia interaktif adalah suatu sajian audio dan visual yang mempunyai alur yang berbeda dan bercabang, sajian yang akan ditampilkan sesuai dengan

apa yang diinginkan oleh pemakai untuk ditampilkan, alur yang ada pada multimedia interaktif dapat berbeda antara satu pemakai dengan pemakai yang lainnya. Mereka yang membentuk dan merancang suatu aplikasi multimedia disebut sebagai multimedia *developer*.

b) Manfaat dari Multimedia Interaktif

Media pembelajaran saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional seperti buku dan alat peraga tradisional sampai dengan media modern audio visual berupa kaset tape, VCD (Video Compact Disk), maupun alat peraga modern lainnya. Dengan beragam media tersebut, maka suatu sistem pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana menyenangkan mutlak diperlukan. Oleh karena itu tidak salah jika Multimedia Interaktif merupakan salah satu alternatif media yang dapat menjawab kebutuhan tersebut.

Menurut praktisi media Augustus Savara dalam program e-Lifestyle Metro TV, Sabtu 9 Agustus 2003, kelebihan Multimedia Interaktif antara lain :

- Penggunaanya bisa berinteraksi dengan program komputer
- Menambah pengetahuan

Materi pelajaran yang disajikan Multimedia Interaktif.

- Tampilan Audio Visual yang menarik
Kelebihan pertama yang menyebutkan bahwa penggunaanya bisa berinteraksi dengan komputer adalah bahwa dalam Multimedia Interaktif terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh user untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Kemudian yang kedua adalah menambah pengetahuan. Pengetahuan di sini adalah materi pembelajaran yang dirancang kemudahannya dalam Multimedia Interaktif bagi pengguna. Kelebihan ketiga adalah tampilan audio visual yang menarik. Menarik di sini tentu saja jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku atau media dua dimensi lainnya. Kemerahannya di sini utamanya karena sistem interaksi yang tidak dimiliki oleh media cetak

(buku) maupun media elektronik lain (film TV, audio).

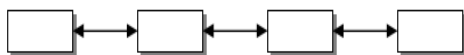
Dari beberapa keunggulan Multimedia Interaktif, dapat diketahui bahwa Multimedia Interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan (Suyanto,2003:18).

<http://anbush1599.blogspot.com/>
(diakses tgl 15 September 2010, Jam 20.15 WIB)

B. Jenis - Jenis Struktur Navigasi

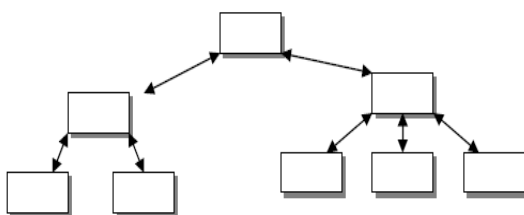
Peta navigasi (site map) menggambarkan hubungan diantara bermacam area untuk membantu mengorganisasi isi dan pesan. Sebuah site map menyajikan daftar isi dan sebuah bagan aliran logis (logic flow) antarmuka interaktif. Ada 4 struktur dasar proyek multimedia :

1. Linier pengguna melakukan navigasi secara berurutan, dari frame atau informasi satu ke yang lainnya



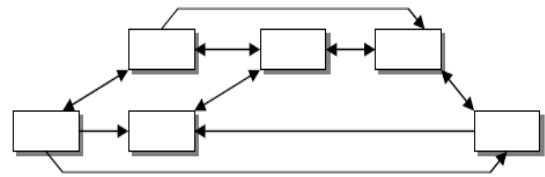
Gambar 2.1 Struktur Navigasi Linier

2. Hierarkis disebut juga linier dengan percabangan pengguna melakukan navigasi disepanjang cabang struktur yang terbentuk oleh alur dari isi



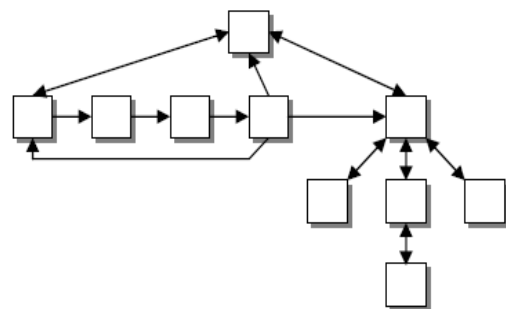
Gambar 2.2 Struktur Navigasi Hierarkis

3. Non-linier pengguna melakukan navigasi dengan bebas melalui isi proyek, tidak terikat dengan rute yang telah ditetapkan sebelumnya



Gambar 2.3 Struktur Navigasi Non Linier

4. Komposit (campuran) pengguna melakukan navigasi dengan bebas, tapi terkadang dibatasi oleh presentasi linier film atau informasi kritis dalam suatu hierarki



Gambar 2.4 Struktur Navigasi Komposif

PEMBAHASAN MASALAH

A. Alur Navigasi Pembuatan Multimedia Interaktif

Struktur navigasi yang digunakan adalah Hierarchi (bercabang) merupakan struktur navigasi yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu pertama akan disebut sebagai Master page (halaman utama kesatu) halaman utama ini mempunyai halaman percabangan yang dikatakan Stave Page (halaman pendukung) jika salah satu halaman pendukung dipilih atau diaktifkan, maka tampilan tersebut akan bernama Master Page (halaman utama kedua), begitu seterusnya.

Pengenalan termasuk struktur terpenting dalam pembuatan suatu multimedia dan gambarnya harus sudah ada pada tahap perencanaan. Peta pengenalan merupakan rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang

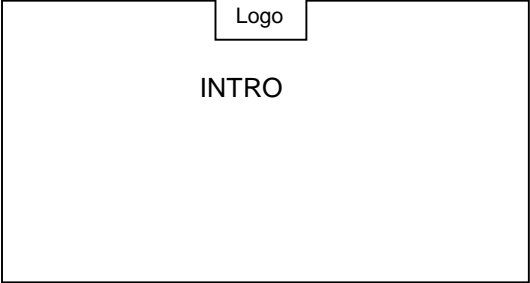
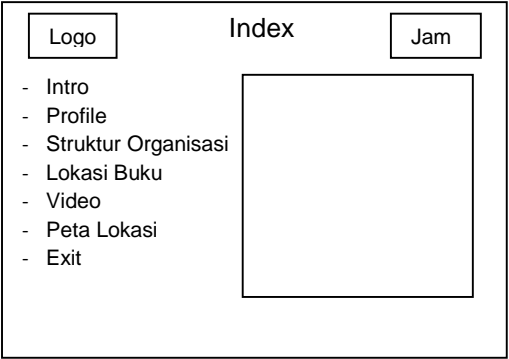
berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen multimedia dengan pemberian perintah dan pesan. Peta pengenalan juga memberikan kemudahan dalam menganalisa keinteraktifan seluruh objek dalam multimedia dan bagaimana pengaruhnya terhadap pengguna.

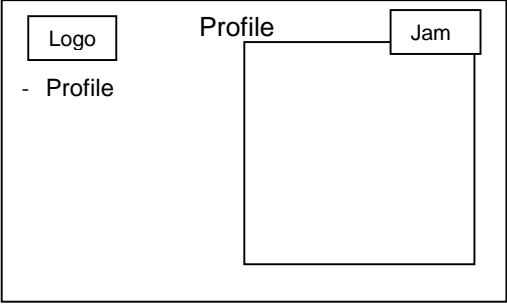
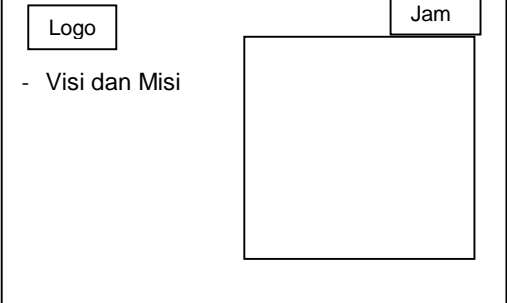
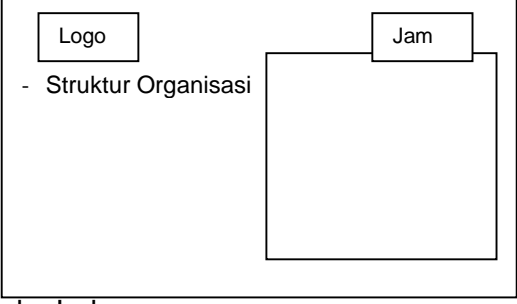
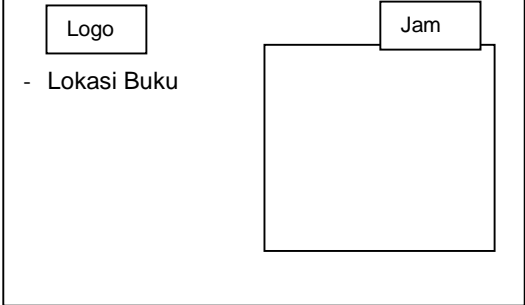
B. StoryBoard (Alur Cerita)

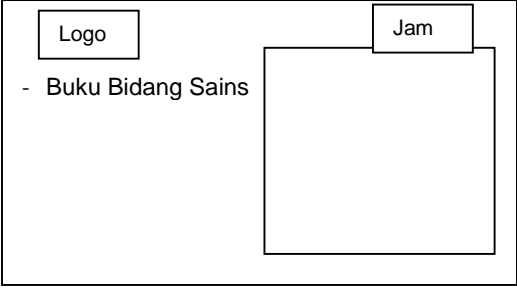
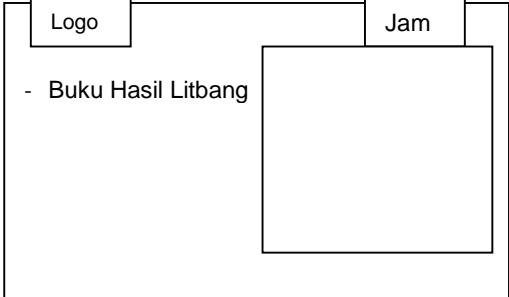
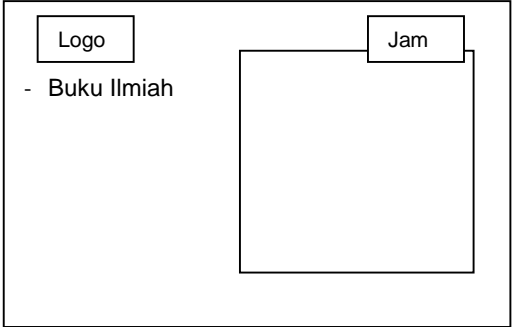
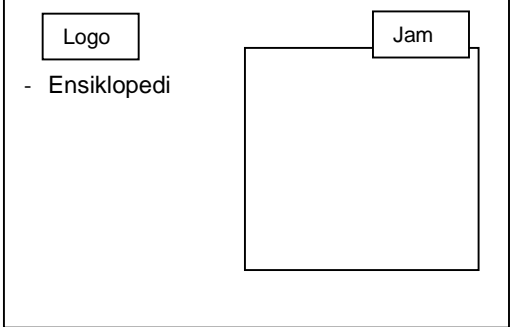
Alur cerita atau storyboard lebih mirip cerita pendek yaitu Sketsa yang biasa menggambarkan adegan dalam film dan merupakan langkah selanjutnya setelah mendefinisikan objek-objek. Alur cerita atau jalannya multimedia merupakan gambaran dan penjelasan secara terperinci dari tiap tombol-tombol, gambar, animasi, teks. Bagian-bagian tampilan

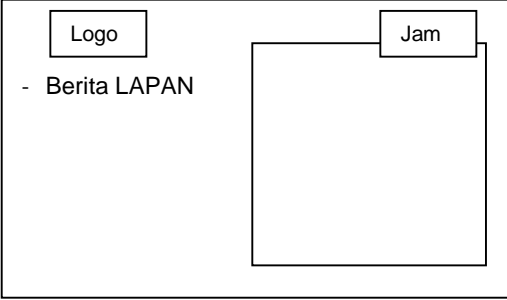
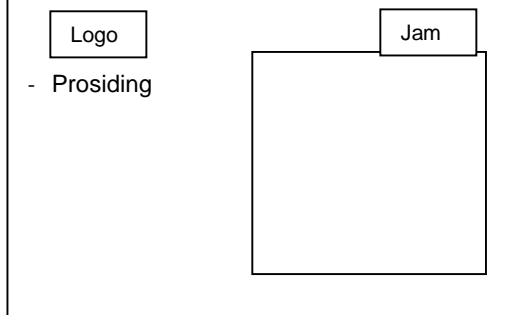
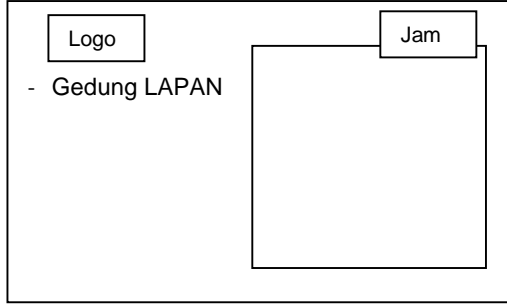
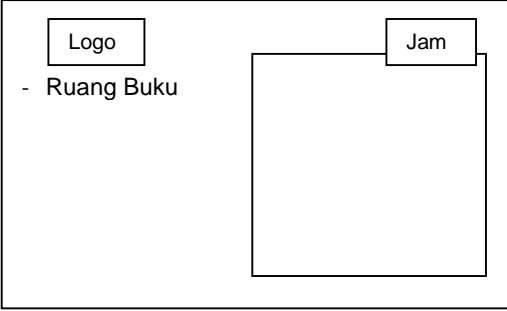
dalam alur cerita akan disatukan oleh peta pengenalan selama proses mendesain multimedia.

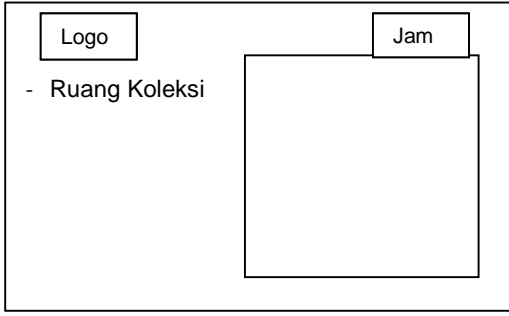
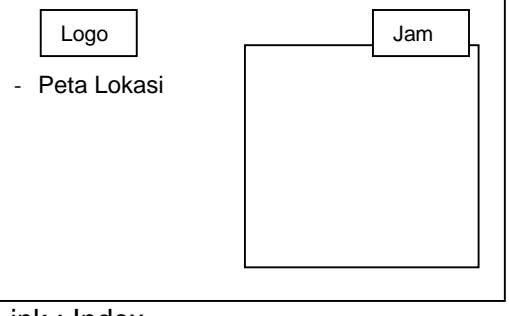
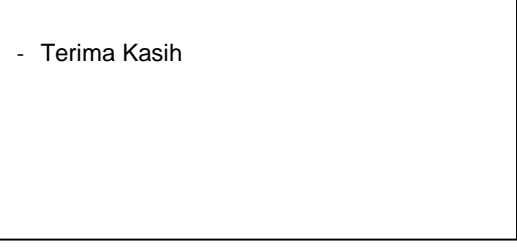
Storyboard dibuat dengan menggunakan draw program sebagai software pendukung. Pertama – tama dibuat storyboard untuk halaman awal yang merupakan awal penggunaan aplikasi oleh user, kemudian storyboard untuk scene berikutnya, yaitu halaman tempat menu dari seluruh topik yang akan disampaikan dalam presentasi. Storyboard disusun secara berurutan dari layar pembuka hingga penutup dengan mengikuti rancangan peta navigasi. Sehingga kesalahan dalam pembuatan program tidak terjadi.

SCENE	VISUAL	Audio	DURASI
1	 <p>Link : Go To Index</p>	Audio	
2	 <p>Link : Exit</p>	Audio Butto n	

3	 <p>Logo</p> <p>Profile</p> <p>Jam</p> <p>- Profile</p> <p>Link : Index Next</p>	Audio Button	
4	 <p>Logo</p> <p>Jam</p> <p>- Visi dan Misi</p> <p>Link : Index Back</p>	Audio Button	
5	 <p>Logo</p> <p>Jam</p> <p>- Struktur Organisasi</p> <p>Link : Index</p>	Audio Button	
6	 <p>Logo</p> <p>Jam</p> <p>- Lokasi Buku</p> <p>Link : Index</p>	Audio Butto n	

7	 <p>Link : Index</p>	Audio Butto n	
8	 <p>Link : Index</p>	Audio Button	
9	 <p>Link : Index</p>	Audio Button	
10	 <p>Link : Index</p>	Audio Button	

11	 <p>Link : Index</p>	Audio Button	
12	 <p>Link : Index</p>	Audio Butto n	
13	 <p>Link : Index Next Previous</p>	Audio Button	
14	 <p>Link : Index Next Previous</p>	Audio Button	

15	 <p>- Ruang Koleksi</p> <p>Link : Index Next Previous</p>	Audio Butto n	
16	 <p>- Peta Lokasi</p> <p>Link : Index</p>	Audio Button	
17	 <p>- Terima Kasih</p> <p>Link : Exit</p>	Audio Butto n	

Tabel A: Tampilan StoryBoard

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pemanfaatan Informasi Multimedia dengan menggunakan adobe Flash CS3 merupakan salah satu cara bagi para user untuk mendapatkan informasi tentang ini dapat membantu para pengunjung Interaktif dan meningkatkan dengan para pengunjung Karena Multimedia ini sangat mudah dijangkau oleh siapapun. Terlebih di zaman sekarang dari anak kecil hingga orang dewasa sudah tahu dan paham menggunakan yang na-manya Multimedia Interaktif.

Informasi akan sangat mudah didapatkan dari jenis Peman-faan Informasi Multimedia Interaktif seperti ini.

Dengan adanya pemanfaatan informasi Multimedia Interaktif ini, bukan berarti menghilangkan nilai dasar dari Multimedia itu sendiri. Keberadaan informasi multi-media ini hanya sebagai pelengkap dan terjadi karena kemajuan zaman. Tentu saja media cetak itu masih banyak digunakan oleh instansi-instansi dengan seperlunya saja.

Instansi sebagai suatu sistem merupakan sebuah lembaga yang utuh dan bulat, sebagai kesatuan di dalamnya terdiri dari bagian-bagian yang saling berperan dan berkaitan.

Disini penulis menyadari masih sempitnya informasi dari ini untuk didapatkan oleh banyak masyarakat. Terbatasnya informasi dari instansi ini hanya untuk kalangan lingkungan dan sekitar instansi yang mungkin mengetahui ini. Saya saja sebagai penulis awalnya kurang tahu tentang perpustakaan ini. Sebaiknya perpustakaan ini menyediakan multimedia yang interaktif. Mudah-mudahan dengan adanya pemanfaatan informasi multimedia interaktif ini

DAFTAR PUSTAKA

arjat. Mediakom. Paduan Belajar Flash CS3. 2010

Darjat. Mediakom. Membuat Animasi dengan Flash CS3.2009

Dendi Pratama. Chip Spesial. 24 Workshop digital imaging.2009

Oesman Arif. Bina Ilmu. Perpustakaan Umum.2008

Yul Iskandar. Gramedia Pustaka. Perpustakaan khusus.2009

[http://andi.blogspot.com/2010/Manfaat Multimedia/](http://andi.blogspot.com/2010/Manfaat-Multimedia/)(diakses tgl.7 Maret 2010, Jam 16.30 WIB)

[http://azmihabiburrahman.blogspot.com/2011/Hardware Multimedia/](http://azmihabiburrahman.blogspot.com/2011/Hardware-Multimedia/) (diakses tgl.28 Januari 2011, Jam 10.30 WIB)

[http://azmihabiburrahman.blogspot.com/2011/Input Hardware/](http://azmihabiburrahman.blogspot.com/2011/Input-Hardware/) (diakses tgl.7 Februari 2011, Jam 14.30 WIB)

[http://firmanjavacom.blogspot.com/2011/Pengertian-Komputer Grafis/](http://firmanjavacom.blogspot.com/2011/Pengertian-Komputer-Grafis/) (diakses tgl.3 Januari 2011, Jam 15.30 WIB)

[http://graidam.blogspot.com/2011/Software Multimedia/](http://graidam.blogspot.com/2011/Software-Multimedia/) (diakses tgl.10 Januari 2011, Jam 16.00 WIB)