

**PERANCANGAN MLTIMEDIA CD INTERAKTIF
TEMA ALPHABET**



DISUSUN OLEH

Khairuddin

41908010047

Pembimbing

Bowie Budianto, S,Sos

JURUSAN DESAIN PRODUK & MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN & DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA 2013



LEMBAR PERNYATAAN
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini:

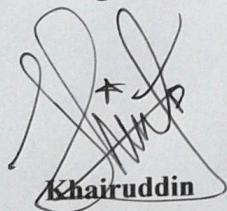
Nama : **Khairuddin**
Nomor Induk Mahasiswa : **41908010047**
Program Studi : **Desain Produk – Grafis dan Multimedia**
Fakultas : **Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya

Jakarta, 09 Februari 2013

Yang memberikan pernyataan



Khairuddin



**LEMBAR PENGESAHAN
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

Semester: Ganjil Tahun Akademik: 2012/2013

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Produk – Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

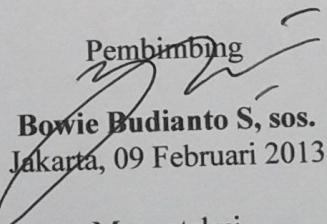
Judul Tugas Akhir

:PERANCANGAN CD INTERAKTIF TEMA ALPHABET

Disusun oleh:

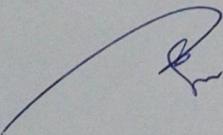
Nama : Khairuddin
Nomor Induk Mahasiswa : 41908010047
Program Studi : Desain Produk – Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 09 Februari 2013.

Pembimbing

Bowie Budianto S, sos.
Jakarta, 09 Februari 2013

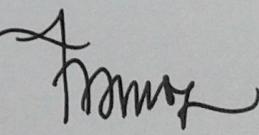
Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Zulfikar Sa'ban, S. Pd.

Ketua Program Studi Desain Produk


Hady Soedarwanto, ST, M. Ds

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadirat Allah SWT, atas segala karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program strata satu (S1) pada program studi Desain Produk (grafis dan multimedia), Universitas mercu buana.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari pihak-pihak yang telah membantu, baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Hady Soedarwanto, ST,M.Ds, Selaku Ketua program Studi Desain produk, Universitas Mercubuana
2. Bapak Bowie Budianto, S.sos, Selaku Dosen Pembimbing, dan juga mengajarkan dalam pembuatan CD interaktif sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Zulfikar Sa'aban. S.Pd selaku Koordinator Tugas Akhir Desain Produk Universitas Mercu Buana yang telah memberikan informasi dan pengarahan dalam penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Edy Muladi,Ir, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik Perancangan dan Desain.
5. Semua dosen-dosen jurusan Desain Produk atas semua ilmu yang sangat berharga dalam kehidupan.
6. Seluruh staf dan karyawan tata usaha FTPD.
7. Bapak dan ibu saya, yang telah melahirkan dan merawat saya dari kecil hingga sekarang, serta dukungannya baik secara moral maupun materil.
8. Special thanks for MY Girlfriend Indah Andriani Suharto yang selalu memberikan support dan selalu mengingatkan saya.
9. Teman –teman saya, Heru Apriyandi, Tya Septianti, Nuraftina, Kiky Septika Anjany.

10. Lukisiando, Virgiawan, Agdhiota, Martin, Arief Fadhillah yang sudah memberi semangat, masukan dan menemani saya ke percetakan.

11. Seluruh teman seperjuangan Desain Produk.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi materi maupun teknik penulisannya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan para pembaca, khususnya mahasiswa Universitas Mercubuana sebagai referensi penulisan laporan Tugas Akhir.

Jakarta, Februari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	vi
LEMBAR PENGESAHAN	x
LEMBAR ASISTENSI	1
KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	2
DAFTAR GAMBAR	4
BAB I PENDAHULUAN	7
1.1. Latar Belakang	7
1.2. State of the Art	7
1.3. Peluang dan Tantangan	7
BAB II METODE PERANCANGAN	7
2.1. Maksud dan Tujuan Perancangan	7
2.1.1. Maksud Perancangan	7
2.1.2. Tujuan Perancangan	7
2.2. Relefansi dan Konsekuensi Studi	7
2.2.1. Relefansi Studi	7
2.2.2. Konsekuensi Studi	8
2.3. Kerangka Berpikir Studi	8
2.4. Tema Desain	8
1. Tema Sosial	8
2. Tema IPTEK	9
3. Tema Ekonomi	9
4. Tema Industri	9
5. Tema Pendidikan	9

2.4. Metode Pengumpulan Data	10
a. 5W+1H	10
b. Analisa SWOT	10
1.Wawancara	11
2.Studi Pustaka	11
BAB III DATA PERANCANGAN	12
3.1. Data Perancangan	12
3.1.1. Definisi Perancangan	12
3.2. Data CD Interaktif	12
3.2.1. Definisi Perancangan CD Interaktif	12
3.2.2. Definisi CD	12
3.2.3. Definisi Interaktif	13
3.2.4. Kesimpulan Definisi CD Interaktif	13
3.2.5. Kelebihan CD Interaktif	13
3.3. Pengertian Multimedia	15
3.4. Komunikasi	19
3.4.1. Pengertian Komunikasi	19
3.4.2. Fungsi Komunikasi	21
1. Sebagai Komunikasi Sosial	21
2. Sebagai Komunikasi Ekspresif	22
3. Sebagai Komunikasi Ritual	22
3.5. Definisi Desain Grafis	23
3.6. Elemen-elemen Desain Grafis	23
a. Garis	24
b. Bentuk	24
c. Ruang	25
d. Tekstur	26
e. Warna	27

3.7. Data Layout	28
3.7.1. Pengertian Layout	28
3.7.2. Tahap Pembuatan Layout	33
3.8. Kemasan	36
3.8.1. Pengertian Kemasan	36
3.8.2. Fungsi Kemasan	37
3.8.3. Syarat-syarat Kemasan	37
3.9. Objek Referensi	38
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	41
A. Gagasan Desain	41
B. Sasaran Desain	42
C. Strategi Desain	43
D. Rincian Proses Perancangan	44
E. Anggaran Biaya	45
F. Desain Karakter	46
G. Desain Layout dan Button	47
H. Warna	51
I. Tipografi	51
J. Animasi	52
K. Sound	54
L. Quiz	54
M. Kemasan	55
N. Software yang Digunakan	56
O. Konsep pameran	57
P. Tujuan Pameran	57
Q. Target Pengunjung	57
R. Peralatan dan Perlengkapan	57
S. Media Promosi Pendukung	58

BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN	61
1. Kepustakaan	61
2. Daftar Narasumber (informan)	62
3. Lampiran	63
BAB VI KESIMPULAN dan HARAPAN	66

DAFTAR GAMBAR

STRATEGI DESAIN	8
Gambar 3.6.2 Kesan bentuk kruva dan garis	25
Gambar 3.6.3 Penerapan ruang kosong	26
Gambar 3.6.4 Tekstur mengkilap dan metalik	26
Gambar 3.6.5 Panjang gelombang warna	27
Gambar 3.6.6 Objek warna terbentuk oleh cahaya	28
Gambar 3.7.1 Keseimbangan formal	31
Gambar 3.7.2 Gambar kesatuan desain	32
Gambar 3.8.1 Artboard book alphabet	38
Gambar 3.8.2 Artboard games	39
STRATEGI DESAIN	43
Gambar 4.1 Karakter kartun dimedia internet	47
Gambar 4.2 Hasil path ulang gambar	47
Gambar Flow chart (struktur)	48
Gambar 4.3 Sketsa digital awal	48
Gambar 4.4 Sketsa digital alternatif	49
Gambar 4.5 Sketsa digital akhir	49
Gambar 4.6 Button untuk kembali ke intro	49
Gambar 4.7 Button untuk ke halaman alphabet	50
Gambar 4.8 Button untuk ke halaman qui	50
Gambar 4.9 Button untuk kembali ke menu utama	50
Gambar 4.10 Button huruf	50
Gambar 4.11 Warna yang digunakan	51
Gambar 4.12 Font Porky's	52
Gambar 4.13 Font Kid's	52
Gambar 4.14 Animasi pada halaman home	53
Gambar 4.15 Animasi pada halaman Alphabet	53

Gambar 4.16 Halaman utama pada Quiz	55
Gambar 4.17 Halaman pad quiz “pilih yang benar”	55
Layout Digital	56
Layout Final	56
Mousepad	58
MUG	58
Thumblter (tempat minum)	59
PIN	59
Backdrop	60
Dokumentasi pameran	63

LAPMPIRAN





Martab
d Huruf "y" nya ga
ngelink Maha
Tapi Mantabs