

TUGAS AKHIR
**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAND METAL
IGNITE FOR DESIRE**

Diajukan Guna Melengkapi Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

JUFLINO ALIMIN

NIM 41907010028

Jurusan Desain Grafis dan Multimedia

Dosen Pembimbing:

Agus Nurshidi, S.Pd

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK DESAIN DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2013**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Juflino Alimin**

Nomor Induk Mahasiswa : **41907010028**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**

Fakultas : Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan kerja 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, 8 Juli 2013

Yang memberikan pernyataan



Juflino Alimin

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2013/2014

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

**Judul Tugas Akhir : MULTIMEDIA INTERAKTIF BAND METAL
IGNITE FOR DESIRE**

Disusun oleh:

Nama : **Juflino Alimin**

NIM : **41907010028**

Jurusan/Program Studi : Desain Produk Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada sidang Sarjana Tanggal 25 juni 2013

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing,


Agus Nurshidi, S.Pd

Jakarta, 8 juli 2013

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Zulfikar Sa'ban, S.Pd

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST,M.Ds

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur atas kehadiran Allah S.W.T serta Junjungan Nabi besar Muhammad S.A.W, yang senantiasa memberi rahmat, taufik dan hidayah-Nya yang tak terhingga sehingga penulis akhirnya mampu menyelesaikan Tugas Akhir dalam **PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAND METAL IGNITE FOR DESIRE**, sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi pendidikan Desain Produk – Grafis dan Multimedia, Universitas Mercu Buana.

Penulis berharap laporan ini dapat menjadi pelajaran yang sangat berguna bagi mahasiswa / mahasiswi Desain Produk – Grafis dan Multimedia khususnya dan pembaca pada umumnya, serta memperoleh bahan yang akan memperkaya pengetahuan tentang peran dari seorang Desainer Grafis.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini banyak pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingannya kepada penulis, Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan penulis kesehatan, kemampuan, semangat dan kesempatan untuk menyelesaikan Laporan ini.
2. Orangtua serta keluarga semua yang telah memberikan dukungan penuh baik secara moral maupun financial, yang dengan kesabaran dan pengertiannya hingga penulis mampu menyusun laporan ini sampai selesai.
3. Dosen Pembimbing Bpk **Agus Nurshidi S.Pd** yang telah memberikan waktu, tempat, pengarahan dan Ilmu yang sangat bermanfaat guna menyempurnakan Laporan ini.

4. Ketua Program Studi Desain Produk – Grafis dan Multimedia Bpk. **Hady Soedarwanto, ST,M.Ds** yang telah memberikan informasi, pengarahan dan masukan yang sangat berarti.
5. Koordinator Tugas Akhir Bpk **Zulfikar Sa'ban S.Pd** yang telah memberikan waktu, informasi dan pengarahan dalam penyempurnaan Laporan Tugas akhir ini.
6. Seluruh Dosen Desain Produk – Grafis dan Multimedia, yang telah mengajarkan ilmu Desain yang sangat bermanfaat
7. Untuk sahabat-sahabatku yang banyak membantu lewat dukungan dan do'anya
8. Teman - teman Desain Produk – Grafis yang telah banyak memberikan dukungan, masukan dan bantuannya selama proses perkuliahan sampai dengan penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 25 Juni 2013

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
PROPOSAL PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAND METAL IGNITE FOR DESIRE	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Judul Perancangan	1
1.1.1. Multimedia Interaktif	1
1.1.2. <i>Band</i>	1
1.1.3. Musik Metal	2
1.1.3.1. Sejarah Perkembangan Musik Metal	2
1.1.3.2. Evolusi Musik	3
1.1.3.2.1. Awal 1970	3
1.1.3.2.2. Awal 1980	4
1.1.3.3. <i>Underground</i> Metal: 1980, 1990, Dan Awal 2000	4
1.1.3.3.1. <i>Thrash</i> Metal Dan <i>Speed</i> Metal	4
1.1.3.3.2. <i>Death</i> Metal	5
1.1.3.3.3. <i>Black</i> Metal	6
1.1.3.3.4. <i>Power</i> Metal	6
1.1.3.3.5. <i>Doom</i> Metal dan <i>Gothic</i> Metal	6
1.1.3.3.6. Awal Tahun 1990	7
1.1.3.3.7. <i>Alternative</i> Metal	7
1.1.3.3.8. <i>Grunge</i>	9
1.1.3.3.9. Perkembangan Terkini	10
1.1.3.3.10. <i>Folk</i> Metal	10
1.1.3.3.11. <i>Melodic Death</i> Metal	11
1.1.3.3.12. <i>Deathcore</i>	11
1.1.3.3.13. <i>New Wave Of American</i> <i>Heavy</i> Metal	12
1.1.4. <i>Ignite For Desire</i>	13
1.2. Latar Belakang Pemilihan Studi	14
1.3. Solusi Desain	15
1.4. Perwujudan Karya Desain	15
1.5. Muatan Produk	15
1.6. Orisinalitas (<i>State Of The Art</i>)	16
1.6.1 Desain <i>Layout</i> Pada Desain Web dan Multimedia Interaktif	16
1.7. Peluang Studi Dan Tantangan Studi Di Masa Datang	19
1.7.1. Peluang Studi	19
1.7.2. Tantangan Studi	20

BAB II	METODOLOGI PERANCANGAN	21
	2.1. Analisa Masalah	21
	2.2. Batasan Masalah	21
	2.3. Pemecahan Masalah	21
	2.4. Tujuan Dan Manfaat Perancangan	21
	2.4.1 Tujuan Perancangan	21
	2.4.2 Manfaat Perancangan	22
	2.5. Relevansi Dan Konsekuensi Studi	22
	2.5.1. Relevansi Studi	22
	2.5.2. Konsekuensi Studi	22
	2.6. Kerangka Berfikir Studi	23
	2.7. Tema Desain	24
	2.8. Cara Pengumpulan Data	24
BAB III	DATA PERANCANGAN.....	26
	3.1. Data <i>Band Metal Ignite For Desire</i>	26
	3.2. Data Multimedia	26
	3.2.1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	26
	3.2.2. Lalu Lintas Multimedia	27
	3.2.3. Penggunaan Multimedia	28
	3.2.4. Teks.....	28
	3.2.5. Audio	29
	3.2.6. Grafik.....	29
	3.2.7. Video	30
	3.2.8. Interaktifitas	31
	3.2.9. Animasi	31
	3.3. Musik Metal.....	32
	3.3.1. Seni Musik	32
	3.3.2. Metal.....	33
	3.3.3. Ketika Musik Mengusung Gaya Hidup	34
	3.4. Elemen – Elemen Desain Grafis.....	37
	3.4.1. Garis	37
	3.4.2. Bentuk	40
	3.4.3. Ruang Atau <i>Space</i>	43
	3.4.4. Tekstur.....	43
	3.5. Layout.....	43
	3.6. Tipografi.....	44
	3.6.1. Berkomunikasi Dengan Tipografi	46
	3.6.2. <i>Typeface</i>	46
	3.7. Warna	46
	3.8. Media Pendukung	49
	3.9. Tabel Data Perancangan	54
	3.9.1. Data Objek Perancangan	54
	3.9.2. Data Teknis Perancangan	54
	3.10. Objek Referensi Dan Inspirasi	55
BAB IV	KONSEP PERANCANGAN	60
	4.1. Ide/Gagasan Perancangan	60
	4.1.1. Ide Desain	60
	4.1.2. Inovasi Desain	60

4.2. Sasaran Desain	60
4.3. Pendekatan Estetis Desain	60
4.4. Muatan Lokal Dalam Perancangan Karya Desain	61
4.5. Konsep Multimedia	61
4.5.1. Garis	61
4.5.2. Warna	62
4.5.3. Tipografi	62
4.5.4. Bentuk	63
4.5.5. Target/ <i>Positioning</i>	63
4.5.6. <i>Sitemap</i>	64
4.5.7. Moodboard	64
4.5.8. Proses Sketsa Bentuk	65
4.5.9. Distribusi Multimedia Interaktif	77
BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN	79
5.1. Proses Produksi Multimedia	79
5.1.1. Proses Sketsa Digital	79
5.1.2. Proses Input Actionscript Dan Transisi	87
5.2. Hasil Karya Multimedia Interaktif	92
5.2.1. Layout Interaktif	92
5.2.2. CD Multimedia Interaktif	93
5.2.2.1. Label CD	94
5.2.2.2. Kemasan CD	94
5.2.2.3. <i>Guide Book</i>	96
5.3. Kendala Dan Solusi Kreatif Dalam Perancangan Multimedia Interaktif	97
5.3.1. Perancangan	97
5.3.2. Cetak Label	98
5.3.3. <i>Burning</i> CD	98
5.3.4. Penggunaan <i>Autorun</i>	98
BAB VI PAMERAN KARYA TUGAS AKHIR	100
6.1. Tema Pameran	100
6.2. Konsep Pameran	100
6.3. Waktu dan Tempat Pameran	101
6.4. Media Informasi Pameran	101
6.4.1. Poster	101
6.4.2. Brosur	102
6.4.3. Buku Tamu	103
6.4.4. Sticker	103
6.4.5. Pin	104
6.5. Panel Pameran	105
6.6. Foto Dokumentasi Pameran	114
6.7. Komentar / Masukan Pameran	119
KEPUSTAKAAN	123
LAMPIRAN	124

DAFTAR GAMBAR

Gb.1. <i>Layout Web Flyoverscene</i>	16
Gb.2. <i>Layout multimedia interaktif Microphone Company</i>	17
Gb.3. <i>Layout Web As I Lay Dying</i>	17
Gb.3. <i>Layout Web Sepultura</i>	18
Gb.4. <i>Layout Web Megadeth</i>	18
Gb.5. <i>Image Kotak</i>	42
Gb.6. <i>Image Segitiga</i>	42
Gb.7. <i>Image Lingkaran</i>	43
Gb.8. <i>Image Sticker, Kemasan CD, CD Labelling, Brosur, Guide Book, Pin, Dan Stick Drum</i>	53
Gb.9. <i>Image Packaging Take Home, Pick, Kartu Nama, dan Katalog</i>	54
Gb.10. <i>Layout Web Flyoverscene</i>	56
Gb.11. <i>Layout multimedia interaktif Microphone Company</i>	56
Gb.12. <i>Layout Web As I Lay Dying</i>	57
Gb.13. <i>Layout Web Sepultura</i>	57
Gb.14. <i>Layout Web Megadeth</i>	58
Gb.15. <i>Image Kotak</i>	63
Gb.16. <i>Image Sitemap</i>	64
Gb.17. <i>Image Moodboard</i>	65
Gb.18. <i>Sketsa Layout Intro</i>	66
Gb.19. <i>Sketsa Layout Home</i>	66
Gb.20. <i>Sketsa Layout Prologue</i>	67
Gb.21. <i>Sketsa Layout History</i>	67
Gb.22. <i>Sketsa Layout Track Record</i>	68
Gb.23. <i>Sketsa Layout Content From Track Record</i>	68
Gb.24. <i>Sketsa Layout Influence</i>	69
Gb.25. <i>Sketsa Layout Credits</i>	69
Gb.26. <i>Sketsa Layout Contact Us</i>	70
Gb.27. <i>Sketsa Layout Playlist</i>	70
Gb.28. <i>Sketsa Layout Lyric, Mp3, dan Video Footage</i>	71
Gb.29. <i>Sketsa Layout Video</i>	71
Gb.30. <i>Sketsa Layout Octopus Skull</i>	72
Gb.31. <i>Sketsa Layout The Wriggle Man</i>	72
Gb.32. <i>Sketsa Layout Sekarat</i>	73
Gb.33. <i>Sketsa Layout Photo</i>	73
Gb.34. <i>Sketsa Layout Juflino Alimin</i>	74
Gb.35. <i>Sketsa Layout Exit</i>	74
Gb.36. <i>Image Mind Mapping Musik Metal</i>	75
Gb.37. <i>Sketsa Main Button</i>	75
Gb.38. <i>Sketsa Alternatif layout orang sekarat</i>	76
Gb.39. <i>Sketsa Pilar A</i>	76
Gb.40. <i>Sketsa Pilar B</i>	77
Gb.41. <i>Sketsa Pilar C</i>	77
Gb.42. <i>Sketsa Layout Digital Intro</i>	79
Gb.43. <i>Sketsa Layout Digital Home</i>	79
Gb.44. <i>Sketsa Layout Digital Prologue</i>	80
Gb.45. <i>Sketsa Layout Digital History</i>	80
Gb.46. <i>Sketsa Layout Digital Track Record</i>	80

Gb.47. Sketsa <i>Layout Digital Content From Track Record</i>	81
Gb.48. Sketsa <i>Layout Digital Influence</i>	81
Gb.49. Sketsa <i>Layout Digital Credits</i>	81
Gb.50. Sketsa <i>Layout Digital Contact Us</i>	82
Gb.51. Sketsa <i>Layout Digital Playlist</i>	82
Gb.52. Sketsa <i>Layout Digital Lyric, Mp3, Dan Video Footage</i>	82
Gb.53. Sketsa <i>Layout Digital Video</i>	83
Gb.54. Sketsa <i>Layout Digital Octopus Skull</i>	83
Gb.55. Sketsa <i>Layout Digital The Wriggle Man</i>	83
Gb.56. Sketsa <i>Layout Digital Sekarat</i>	84
Gb.57. Sketsa <i>Layout Digital Photo</i>	84
Gb.58. Sketsa <i>Layout Digital Juflino Alimin</i>	84
Gb.59. Sketsa <i>Layout Digital Exit</i>	85
Gb.60. Proses Digital Ornamen Pilar	85
Gb.61. Proses Layout Digital Sekarat	86
Gb.62. Proses Lanjutan Layout Digital Sekarat	86
Gb.63. Final Layout Interaktif	93
Gb.64. <i>Image CD Labelling</i>	94
Gb.65. <i>Image Kemasan CD</i>	95
Gb.66. <i>Image Guide Book</i>	96
Gb.67. <i>Image Poster</i>	101
Gb.68. <i>Image Brosur</i>	102
Gb.69. <i>Image Guest Book</i>	102
Gb.70. <i>Image Sticker</i>	104
Gb.71. <i>Image Pin</i>	104
Gb.72. <i>Image Panel Button</i>	105
Gb.73. <i>Image Panel Latar Belakang Masalah</i>	105
Gb.74. <i>Image Panel Moodboard</i>	107
Gb.75. <i>Image Panel Rantai</i>	108
Gb.76. <i>Image Panel Sitemap</i>	109
Gb.77. <i>Image Panel Tipografi</i>	110
Gb.78. <i>Image Panel Warna</i>	111
Gb.79. <i>Image Panel Proses Perancangan Ornamen Pilar</i>	112
Gb.80. <i>Image Panel Proses Perancangan Layout Sekarat</i>	113
Gb.81. <i>Image Panel Proses Lanjutan Perancangan Layout Sekarat</i>	113
Gb.82. <i>Image Dokumentasi Pameran 1</i>	115
Gb.83. <i>Image Dokumentasi Pameran 2</i>	115
Gb.84. <i>Image Dokumentasi Pameran 3</i>	116
Gb.85. <i>Image Dokumentasi Pameran 4</i>	116
Gb.86. <i>Image Dokumentasi Pameran 5</i>	116
Gb.87. <i>Image Dokumentasi Pameran 6</i>	117
Gb.88. <i>Image Dokumentasi Pameran 7</i>	117
Gb.89. <i>Image Dokumentasi Pameran 8</i>	118
Gb.90. <i>Image Dokumentasi Pameran 9</i>	118
Gb.91. <i>Image Dokumentasi Pameran 10</i>	119
Gb.92. <i>Image Komentar 1</i>	119
Gb.93. <i>Image Komentar 2</i>	120
Gb.94. <i>Image Komentar 3</i>	120
Gb.95. <i>Image Komentar 4</i>	121
Gb.96. <i>Image Komentar 5</i>	121

DAFTAR LAMPIRAN

Gb.1. <i>Image</i> Kartu Asistensi 1	124
Gb.2. <i>Image</i> Kartu Asistensi 2	125
Gb.3. <i>Image</i> Postingan Pameran Karya Tugas Akhir Melalui Jejaring Sosial 1	129
Gb.4. <i>Image</i> Postingan Pameran Karya Tugas Akhir Melalui Jejaring Sosial 2	129

