

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

“MODE DALAM SEJARAH GAUN DAN ROK”

Diajukan guna melengkapi sebagai syarat
dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun Oleh:

Nama : Ferina

Nim : 41907010022

DESAIN PRODUK - GRAFIS & MULTIMEDIA

FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2012

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN & DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	--	--

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ferina
 Nomor Induk Mahasiswa : 41907010022
 Program Studi : Desain Produk – Grafis dan Multimedia
 Fakultas : FTPD (Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain)

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil 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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, Februari 2012

Yang memberikan pernyataan

Ferina

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN & DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2011/2012

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

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Multimedia Interaktif “Mode Dalam Sejarah Gaun dan Rok”
Disusun oleh :	
Nama	: Ferina
NIM	: 41907010022
Jurusan / Program Studi	: Desain Produk – Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 4 Februari 2012.

Jakarta, Februari 2012

Mengetahui:

Dosen Pembimbing



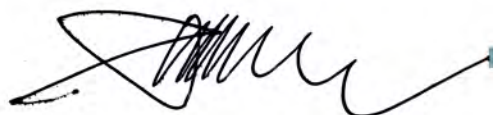
Agus Nursidhi, S.Pd

Koordinator Tugas Akhir



Zulfikar Sa'ban, S.Pd

Ketua Jurusan



Ir. Edy Muladi, M.Si

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran ALLAH SWT atas rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul "Perancangan Multimedia Interaktif Mode dalam Sejarah Gaun dan Rok". Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi pendidikan Desain Produk, Universitas Mercu Buana.

Laporan Tugas Akhir ini disusun dan dilaksanakan dengan penuh kesadaran, disiplin serta penuh tanggung jawab dengan hakikat dan tujuan mempraktekkan serta mengimplementasikan ilmu guna meningkatkan keterampilan dan keahlian.

Dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini, penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan dalam hal penulisannya, sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan, baik dalam teknis pengetikan maupun dalam isi yang terkandung dalam uraian laporan ini.

Serta berkat bimbingan dan dorongan dari semua pihak, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Puji syukur kepada ALLAH SWT yang telah memberikan penulis bakat dan talenta, penulis sangat bersyukur atas semua nikmat yang di berikan.
2. Dosen Pembimbing Tugas Akhir Bpk Agus Nursidi S.Pd, yang telah berkenan memberikan bimbingan, pengarahan, dan dukungan dengan sabar dan penuh keikhlasan hingga selesainya Laporan Tugas Akhir ini.
3. Ketua Jurusan Desain Produk-Grafis dan Multimedia, Bpk Ir. Edy Muladi, M.Si dan Koordinator Tugas Akhir Zulfikar Sa'ban, S.Pd.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain khususnya Jurusan Desain Produk-Grafis dan Multimedia yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Kedua orang tuaku yang tercinta yang dengan kesabaran serta do'anya dapat memberikan semangat kepada penulis sehingga dapat terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini dan kepada mereka penulis persembahkan laporan ini.
6. Seseorang terdekat dan Terkasih, Suami dari Penulis : Anang Setyawan, yang selalu mendukung dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini.
7. Teruntuk sahabat terbaikku Nurul Ika Fraditya, Ida Lestari, Kenny Paramitha, Rina Haryani, Kasman Kusuma, Mursi Darman, Ricky Prasetya dan Fahrurozi, atas bantuan & kesetiiaannya mendampingi selama Tugas Akhir ini, betapa karena kalian, proses ini berjalan begitu mudah.
8. Rekan Kerja terbaik, Syaef, Faisal Ibrahim, Susamtoro, Yudi Ardiansyah, Fajar Syam Surya Alam, Ferdy Rizky, Suryadi, Indra, Jamaludin, Siti Saniyah, Suhendi, Erwinsyah,

Rengga, Citra, Irwanto, Arif, Nicky, Anggi, Fadly Andra, Wimbo Nikodemus, Bagus Mardiko, Ridwan Syahroni, Achmad Fadillah, Achmad Fauzan, Dena, Ipit Guntoro. atas bantuan, waktu, saran, masukan yang berharga.

9. Rekan-rekan yang telah banyak memberikan bantuannya, khususnya mahasiswa/i Desain Produk-Grafis dan Multimedia Angkatan 2007 yang tidak mungkin disebutkan satu per satu.

Atas semua bantuan dan bimbingannya, sekali lagi penulis ucapkan terima kasih, semoga menjadi suatu investasi amal ibadah disisi Allah SWT. Semoga Laporan Tugas Akhir yang disusun ini dapat mendatangkan manfaat kepada kita semua khususnya bagi penulis.

Jakarta, Februari 2012



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	
LEMBAR PENGESAHAN.....	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
ABSTRAK.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 State Of The Art.....	3
BAB II METODOLOGI.....	4
2.1 Maksud dan Tujuan.....	4
2.1.1 Sasaran	4
2.1.2 Manfaat	4
2.2 Identifikasi Masalah.....	5
2.3 Batasan Ruang Lingkup Masalah.....	5
2.4 Relevansi dan Konsekuensi.....	5
2.5 Kerangka Berfikir.....	6
2.6 Metode Pengumpulan Data.....	6
2.7 Metode Analisa Data	7
BAB III DATA	8
3.1 Komunikasi.....	8
3.1.1 Unsur-unsur Komunikasi.....	9
3.1.2 Komunikasi Massa	9
3.1.3 Kriteria dari Komunikasi Massa	10
3.2 Tipografi.....	10
3.3 Pengertian Multimedia.....	11
3.3.1 Pembagian Multimedia.....	11
3.4 CD Interaktif.....	14
3.4.1 Asal Mula CD Interaktif.....	14
3.4.2 Definisi CD Interaktif.....	15

3.4.3 Kelebihan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran..	15
3.4.4 Jenis CD Interaktif	16
3.4.5 CD Interaktif Sebagai Bagian dari Desain Komunikasi Visual	17
3.4.6 Elemen-elemen Perancangan CD Interaktif.....	17
3.4.7 Sistem yang Interaktif.....	18
3.4.7.1 Halaman Multimedia Interaktif yang Interaktif ..	18
3.4.7.2 Sistem yang mudah Digunakan.....	19
3.4.7.3 Sistem yang Ergonomik	20
3.5 Fashion	21
3.6 Alur Waktu Sejarah Gaun dan Rok.....	22
3.6.1 Zaman Prasejarah Hingga Zaman Pertengahan.....	22
3.6.2 Abad Ke-16.....	23
3.6.3 Abad Ke-17.....	23
3.6.4 Abad Ke-18.....	24
3.6.5 Abad Ke-19.....	24
3.6.6 Abad Ke-20 dan Seterusnya	24
BAB IV ANALISA.....	26
4.1 Analisa Data.....	26
4.1.1 Analisis SWOT.....	26
4.2 Analisa Kecukupan Data.....	19
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	29
5.1 Konsep Perancangan Multimedia Interaktif.....	29
5.1.1 Target Audience	29
5.1.2 Perancangan Site Map.....	30
5.1.3 Konsep Desain Layout.....	30
5.1.4 Konsep Visual Layout	31
5.1.5 Konsep Audio	34
5.1.6 Konsep Video	34
5.1.7 Storyboard.....	34
5.1.8 Perancangan Layout	38
5.1.9 Perancangan Tombol Navigasi.....	41
5.2 Rangkaian Proses Produksi	41
5.2.1 Pra-Produksi	41

5.2.2 Produksi.....	42
5.2.3 Pasca Produksi.....	42
5.2.4 Biaya Produksi	43

DAFTAR PUSTAKA.....	
----------------------------	--



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar Cover Buku “Mode dalam sejarah Gaun dan Rok”	2
Gambar 3.1 Multimedia Productio.....	12
Gambar 3.2 Multimedia Production dan Multimedia Broadcasting/ Publishing	13
Gambar 3.3 Keterkaitan antara Multimedia Production dengan Multimedia Broadcasting/Publishing	14
Gambar 3.6.1 Penduduk asli Amerika menjahit gaun dari kulit rusa	23
Gambar 3.6.2 Gaun Istana pada Abad ke-16	23
Gambar 3.6.5 Tiruan Tunik Yunani buatan Abad ke-19	24
Gambar 3.6.6 Gaun malam rancangan Mischka tahun 2011	24
Gambar 5.1.3 Konsep Desain Layout	30
Gambar 5.1.4 Konsep Visual Layout.....	31
Gambar 5.1.5 Transisi Opening.....	33
Gambar 5.1.7 Storyboard.....	35
Gambar 5.1.8 Perancangan Layout	38
Gambar 5.1.9 Perancangan Tombol Navigasi	41

DAFTAR TABEL

Tabel 2.5 Kerangka Berfikir	6
Tabel 4.2 Analisa Kecukupan Data	24
Tabel 5.1 Perancangan Site Map	30
Tabel 5.2 Tabel Produksi	42
Tabel 5.3 Tabel Biaya Produksi	43

