TUGAS AKHIR

“ Perancangan Media Pembelajaran Proses Cetak Melalui Video Streaming Pada Mahasiswa Kelas Karyawan di Universitas Mercu Buana ”

TEMA

MULTIMEDIA INTERAKTIF

Diajukan guna melengkapi sebagai syarat

dalam mencapai gelar sarjana strata satu (S1)



Disusun Oleh :

Nama	**: Rakhmat Kurniawan**
NIM	**: 41905010020**
Jurusan	**: Desain Grafis & Multimedia**
Peminatan	**: Multimedia Interaktif**
Pembimbing	**: Ir. Kamil Rusdi Abdullah, M.Si**

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS DAN MULTIMEDIA

FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2010

MERCU BUANA	**LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS MERCU BUANA**	**Q**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

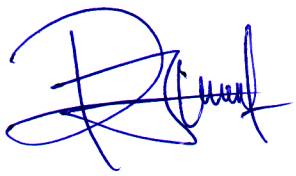
Nama	: Rakhmat Kurniawan
Nomor Induk Mahasiswa	: 41905010020
Program Studi/Jurusan	: Desain Grafis & Multimedia
Fakultas	: Teknik Sipil dan Perencanaan

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 kesarjaan saya.

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

Jakarta, 25 Oktober 2010

Yang memberikan pernyataan



Rakhmat Kurniawan

MERCU BUANA	**LEMBAR PENGESAHAN** **FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN** **UNIVERSITAS MERCU BUANA**	**Q**

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

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Pembelajaran Proses Cetak Melalui Video Streaming Pada Mahasiswa Kelas Karyawan Universitas Mercu Buana

Disusun oleh :

N a m a : Rakhmat Kurniawan
N I M : 41905010020
Jurusan/Program Studi : Desain Grafis & Multimedia

Telah diajukan dinyatakan LULUS *pada sidang sarjana* :
Tanggal : 16 Oktober 2010

Pembimbing

Ir. Kamil Rusdi Abdullah, M.Si

Jakarta, 26 Ok tober 2010

Mengetahui,
Ketua Sidang

Ir. Edy Muladi, M.Si

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Grafis & Multimedia

Ir. Edy Muladi, M.Si

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KARTU ASISTENSI

NAMA	: Rakhmat Kurniawan	MATA KULIAH	: Tugas Akhir
NIM	: 41905010020	SMT/THN.AKAD	: 9 / 2005
FAK/JUR.	: FTSP / Desain Grafis	DOSEN	: Kamil Rusdi

NO	TGL	KETERANGAN	PARAF	NO	TGL	KETERANGAN	PARAF
1	10/2006	- Pengaturan Jadwal Perancangan - Storylines - Story board		10	28/2006	- Acc Terakhir untuk Pameran	
2	17/2006	- Acc Jadwal Perancangan, Storylines & Storyboard		11	18/2010	- Revisi Sidang - Acc Revisi Sidang	
3	8/2006	- Take gambar I - Acc Take gambar I		12	27/2010	- Acc Skripsi & Revisi Tugas Akhir	
4	22/2006	- Take Gambar II - Acc Take gambar II					
5	29/2006	- Hasil Editing - Acc Hasil Editing					
6	7/2008	- Hasil Layout Editing - Acc Hasil Layout Editing					
7	12/2008	- Revisi Editing & Audio Acc					
8	19/2008	- Revisi Media Pendukung & Tugas Akhir					
9	26/2008	- Revisi & Acc Video & Audio Tugas Akhir					

ABSTRAK

Pada zaman modern, internet menjadi bagian dari kehidupan manusia dimanapun tempatnya, maupun, siapapun & penggunanya serta apapun tujuan penggunaanya baik dunia bisnis maupun pendidikan. Bagi dunia bisnis, internet sangat dibutuhkan sebagai bagian dari strategi pemasaran dan hal itu juga menandakan bahwa internet merupakan salah satu media pembelajaran, dengan begitu kita dapat belajar melalui internet berupa video streaming atau artikel yang diperoleh dari media tersebut.

Media yang penulis bahas yaitu tentang Video Streaming. Video Streaming adalah multimedia yang biasanya digunakan untuk pemutaran audio atau video maka dapat diasumsikan bahwa konten video streaming akan lebih menarik dinamis dan mudah diingat daripada sekedar konten internet yang hanya terdiri dari tulisan dan gambar.

Mata kuliah yang akan dibahas oleh penulis dalam video streaming ini yaitu mata kuliah proses produksi grafika. Menurut penulis mata kuliah ini perlu diketahui bagaimana seorang desainer grafis sebagai visual elemen sering dipergunakan untuk membuat suatu desain yang menarik perhatian pembaca sebagai suatu informasi. Untuk membuat media penyampaian informasi yang indah dan berkomunikasi, maka perlu memperhatikan langkah dalam proses cetak pada suatu media penyampaian informasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada ALLAH SWT & Baginda Nabiyuna MUHAMMAD SAW, yang telah memberikan ridho dan safa'at kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Sebuah hal yang sangat berharga saat penulis diberi kesempatan untuk mendalami sebuah proses desain yang melibatkan berbagai displin ilmu di dalamnya.

Selama penulis membuat tugas akhir ini, tidak sedikit kendala yang dihadapi, tetapi semuanya dapat berjalan dengan lancar karena adanya bantuan pihak-pihak yang membantu penulis untuk melaluinya. Oleh karena itu penulis ingin berterima kasih untuk :

1. ALLAH SWT dan Nabiyuna MUHAMMAD SAW yang telah memberikan ridho dan safa'atnya kepada praktikan untuk menjalankan semuanya ini.
2. Orang tua praktikan Amsir Nasir dan Yenti Marhenita yang telah memberikan cinta dan dukungannya.
3. Rahma Yenti, Fira Yunita selaku adik dari penulis serta keluarga yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis utnuk mengerjakan tugas akhir ini sampai dengan selesai..
4. Ir. Eddy Muladi, M.Si Kepala program studi Desain Grafis & Multimedia.
5. Zulfikar Saba'an, S.Pd selaku sekretaris jurusan Desain Grafis & Multimedia

6. Ir. Kamil Rusdi A, MSi selaku dosen pembimbing Tugas Akhir terima kasih atas bimbingan serta waktu, saran & anjurannya.
7. Pimpinan & Seluruh Staf PT Ikrar Mandiri Abadi (IMA) yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan pengambilan gambar atau syuting dilokasi percetakannya.
8. Pimpinan & Staf karyawan PPBA Universitas Mercu Buana yang telah mengizinkan saya untuk melaksanakan bimbing diruanganya.
9. Teman-teman kampus, khususnya Desain Grafis & Multimedia angkatan 2005 & 2006 yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Dan banyak pihak lain yang tidak dapat disebutkan semuanya, atas bantuannya selama ini.

Dalam menyusun tugas akhir ini, saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang telah tidak disengaja. Untuk itu saya berharap dapat lebih baik dalam menyusun tugas akhir. Alhamdullilah, akhirnya tugas akhir dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Semoga tugas akhir ini dapat diterima dan juga bermanfaat dan juga bermanfaat bagi orang lain.

Jakarta, Oktober 2010

Rakhmat Kurniawan
41905010020

DAFTAR ISI

JUDUL

LAPORAN PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

BAB II METODOLOGI

2.1 Identifikasi masalah 7

2.2 Maksud dan Tujuan 8

2.3 Rumusam Masalah 8

2.4 Batasan Masalah 8

2.5 Relevansi & Konsekuensi 9

2.6 Metode Pengumpulan Data 9

2.7 Metode Analisa Data 10

2.8 Kerangka Berpikir 11

BAB III DATA

3.1 Desain Grafis 12

3.2 Komunikasi 16

3.3 Pengertian Video Streaming 17

3.4 Sejarah Video Streaming 18

3.5 Multimedia 18

3.6 Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaraan 19
3.7 Internet 24
3.7.1 Kemunculan Internet 25
3.7.2 Budaya Internet 26
3.7.3 Akses Internet 27
3.8 Proses Cetak Offset 28
3.9 Sejarah Proses Cetak Offset 28
3.9.1 Proses Pra Cetak (Pre Press) 29
3.9.2 Proses Cetak (Press) 30
3.9.3 Proses Penyelesaian (Finishing) 30

BAB IV ANALISA
4.1 Objek Penelitian 32
4.2 Kriteria Responden & Penentuan Sampel 32
4.3 Metode Penelitian 33
4.4 Variabel Penelitian 35
4.5 Prosedur Pengambilan Data 35
4.6 Langkah-langkah Penelitian 36
4.7 Pengukuran Kuesioner 38
4.8 Analisa Kecukupan Data 39
4.9 Analisa S.W.O.T 39

BAB V KONSEP PERANCANGAN
5.1 Konsep Perancangan 42
5.2 Unique Selling Point 42
5.3 Konsep Desain 42
5.4 Konsep Visual 43
5.4.1 Komposisi 43

5.4.2 Videografi 43
5.4.3 Bumper 43
5.4.4 Tipografi 44
5.4.5 Warna 45
5.4.6 Transisi 45
5.5 Konsep Audio 45
5.6 Materi Isi 45
5.7 Story Line 46
5.8 Pengarapan 47
5.8.1 Pra Produksi 47
5.8.1.1 Penulisan Story Line 47
5.8.1.2 Waktu Pengambilan Gambar 48
5.8.2 Produksi 48
5.8.2.1 Pengambilan Gambar (Camera Angel) 48
5.8.3 Pasca Produksi 49

LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR 50
LAMPIRAN MEDIA PENDUKUNG 51
DAFTAR PUSTAKA 56