

DAFTAR ISI

KOVER DALAM	
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Perancangan	1
1.2. Judul dan Intepretasi Judul	3
1.3. Tujuan Perancangan	3
1.4. Permasalahan Perancangan	4
1.5. Manfaat Perancangan	4
II. METODE PERANCANGAN	5
2.1. Orisinalitas	5
2.1.1. Multimedia Interaktif Pengenalan Ritual, Tradisi Jawa Tengah.....	5
2.1.2. Multimedia Interaktif Materi Penyesuaian Diri Mahluk Hidup.....	6
2.2. Kelompok Pengguna Produk	7
2.3. Relevansi dan Konsekuensi Studi	7
2.3.1. Logika Dasar Perancangan	8
2.3.2. Teknologi Yang Dibutuhkan	8
2.3.3. Biaya Produksi	9
2.4. Skema Proses Kerja	9
2.4.1. Skema Proses Perancangan	9
2.4.2. Skema Proses Produksi	10
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	11
3.1. Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	11
3.1.1. Definisi Multimedia Interaktif	11
3.1.2. Elemen Multimedia	12
3.1.3. Perkembangan Kognitif Peserta Didik Usia Sekolah Dasar	14
3.1.4. Perkembangan Motorik Masa Sekolah Dasar Awal	15
3.2. Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan .	16
3.2.1. Warna	16
3.2.2. Mood board References	17
3.2.3. Tipografi	21
3.2.4. Layout	22
3.3. Kelompok Data Berkaitan Dengan Teknis Fungsi Produk Rancangan	24
3.3.1. Objek Animasi Dua Dimensi	24
3.3.2. Teknik Animasi	27
3.3.3. <i>Action Script</i>	28
3.4. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Ekonomi Produk Rancangan .	35

IV.	KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	38
4.1.	Tataran Lingkungan/Komunitas	38
4.2.	Tataran Produk	40
4.2.1.	Skema Desain	40
4.2.2.	<i>Story Line</i>	41
4.2.3.	Penentuan Konsep Visual	42
4.3.	Tataran Sistem	51
4.4.	Tataran Elemen	52
4.4.1.	Warna	52
4.4.2.	Tipografi	52
4.5.	Desain Final	53
V.	PAMERAN	55
5.1.	Konsep Pameran	55
5.2.	Respon Pengunjung	57
5.3.	Evaluasi Desain Pasca Pameran	58
VI.	KESIMPULAN	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



UNIVERSITAS
MERCU BUANA