

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA CD INTERAKTIF
"KENALI BAKAT ANAK DENGAN RAGAM
BUDAYA BETAWI"

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Yayasan Menara Bhakti	
UNIVERSITAS MERCU BUANA	
Perpustakaan Pusat	
Sumber	<i>Jember</i>
Tanggal	<i>25/09/12</i>
No. Reg.	1. <i>Sim208866</i>
	2. <i>STSP/19/12/073</i>

Disusun Oleh :

Nama : Rina Haryani
NIM : 41907010070
Jurusan : Desain Produk – Grafis Multimedia

Pembimbing

Sunarwati M.Si

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK-GRAFIS DAN MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2012



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

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rina Haryani
Nomor Induk Mahasiswa : 41907010070
Program Studi : Desain Produk
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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2012

Yang memberikan pernyataan

Rina



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

Q

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2011/2012

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S1). Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media CD Interaktif Kenali Bakat Anak dengan Ragam Budaya Betawi

Disusun oleh :

Nama : Rina Haryani
Nim : 41907010070
Jurusan / Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 10 Agustus 2012.

Pembimbing
UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Sunarwati M.Si

Jakarta, 10 Agustus 2012

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Zulfikar Sa'ban S.pd

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk

Ir. Edy Muladi M.Si

ABSTRACT

FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DESAIN PRODUK

RINA HARYANI

**PERANCANGAN CD INTERAKTIF KENALI BAKAT ANAK DENGAN
RAGAM BUDAYA BETAWI**

Culture is something that will give an effect to knowledge and include an idea or innovation that in the human's mind so in the daily life, culture is something that we can call abstract. Besides that, culture is things that humans build as a culture people, such as a habit and things that really exist. This media was as an effective learning thing that gives a passion for children to get eager to study. The content in this media about Betawi's culture has become the important point because Betawi's culture is one of the Indonesia national treasure which is that we have to protect it. Besides that, there is also another content in this media such as talent test with multiple intelligent method. Either content or the test is well adjusted with skill integrity of children that around 6-12 years old. For that reason, besides I introduce this media as a learning and playing tool, I also hope this media can help children to improve their creativity.

Key word : Education, Culture, Imagination, and Fun.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, maka pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini untuk melengkapi persyaratan mata kuliah Tugas Akhir yang telah ditentukan.

Tugas Akhir ini disusun oleh penulis berdasarkan data-data dan studi pustaka serta literatur yang didapat dari hasil riset yang telah dilakukan sebelumnya.

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, penulis banyak menemui kesukaran dan hambatan, tetapi dengan bimbingan semua pihak pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. Edi Muladi M. Si., Ketua Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta.
2. Ibu Sunarwati M.Si., Pembimbing Materi dan Teknis, Jurusan Desain Produk Grafis dan Multimedia, Universitas Mercu Buana, Jakarta.
3. Bapak Zulfikar Sa'ban, Ketua Sidang, Jurusan Desain Produk Grafis dan Multimedia, Universitas Mercu Buana.
4. TK. Tunas Mentari beserta jajarannya semoga semakin maju dan sukses serta semakin kreatif dalam kegiatan belajar mengajarnya.
5. Teman-teman seperjuangan yang tetap semangat untuk lulus.
6. Anak-anak Desain Produk Grafis dan Multimedia Universitas Mercu Buana yang terus berkarya.

Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini, terakhir ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya ditujukan kepada Ibunda, Ayahanda, Nenekku, Kakak-kakakku dan Adikku yang telah memberikan kasih sayang, doa, dan bantuan moril maupun materil. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Atas bantuan dan segala sesuatunya, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.



Jakarta, 10 Agustus 2012

Rina Haryani

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. State of the Art	2
1.3. Peluang Studi	3
1.4. Tantangan Studi	3
1.5. Rumusan dan Batasan Masalah	4
1.6. Maksud dan Tujuan	4
1.6. 1. Maksud	4
1.6. 2. Tujuan	4
1.7. Manfaat Perancangan	5
1.7. 1. Bagi Mahasiswa Desain Grafis	5
1.7. 2. Bagi Anak	5
1.7.3. Bagi Desainer	5
BAB II METODOLOGI PERANCANGAN	6
2.1. Tema Perancangan	6
2.2. Relevansi dan Konsekuensi	6
2.2. 1. Relevansi Studi	6
2.2. 2. Konsekuensi Studi	6
2.3. Kerangka Berpikir.....	8
BAB III DATA	9
3.1. Data Perancangan	9
3.1.1. Pengertian Kebudayaan	9
3.1.2. Kebudayaan Betawi	10
3.1.2.1 Ragam Budaya Betawi	10
3.1. 4. Kecerdasan	24
3.1. 5 Kecerdasan Majemuk	24
3.1.6. Karakteristik Perkembangan Anak	26
3.1.7. Stimulasi Perkembangan Anak	28

	3.1.8. Definisi CD Interaktif	29
	3.1.9. Jenis CD Interaktif	29
	3.1.10. Objek-objek CD Interaktif	30
BAB IV	ANALISIS DATA	31
	4.1. Analisa Kecukupan Data	31
	4.1. 1. Data Kualitatif	31
	4.1.2. Analisis SWOT	41
	4.2. Format Produksi	42
	4.3 Segmentasi	42
BAB V	KONSEP PERANCANGAN.....	44
	5.1. Konsep Kreatif	44
	5.2 Tujuan Kreatif	44
	5.2. Strategi Kreatif	45
	5.3 Konsep Visual	46
	5.6. Back Sound	50
	5.7. Site Map	51
	5.8. Konsep Media	52
BAB VI	LAPORAN PERANCANGAN.....	54
	6.1. Konsep CD Interaktif	54
	6.2. Tampilan Halaman	55
	6.3. Media Publikasi	61
LAMPIRAN		64
	7.1.1. Rangkaian Produksi	64
	7.1.1. Pra Produksi	64
	7.1.2. Produksi	64
	7.1.3. Pasca Produksi	65
	7.1.4. Biaya Produksi	65
	7.2. Dokumentasi Pameran	67
DAFTAR PUSTAKA		68