KLIP MULTIMEDIA TINGKAH dan PERILAKU KEHIDUPAN SATWA PRIMATA sebagai MEDIA dalam PROSES BELAJAR MENGAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

PERPUSTAKAAN
UNIKOM BANDUNG

TUGAS AKHIR

PROGRAM DIPLOMA III
JURUSAN DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH

Oleh :

SITI HADZIDJAH
NIM : DG 3189 7050

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER INDONESIA JERMAN
BANDUNG
2000

LEMBAR PENGESAHAN

KLIP MULTIMEDIA TINGKAH dan PERILAKU KEHIDUPAN SATWA PRIMATA sebagai MEDIA TAMBAHAN dalam PROSES BELAJAR MENGAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Telah disahkan

Di Bandung, Oktober 2000

Mengetahui,

Pembimbing

Tiara Isfiaty

Tiara Isfiaty, S.Sn

Ketua Jurusan

Desain Grafis dan Publish

Ir. Herry Yustiana Yusuf

Direktur Utama

Ir. Eddy Suryanto Soegoto

LEMBAR PENGUJIAN

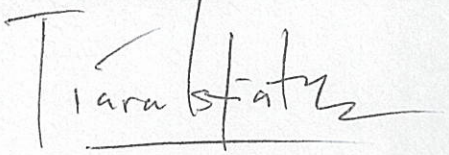
KLIP MULTIMEDIA TINGKAH dan PERILAKU KEHIDUPAN SATWA PRIMATA sebagai MEDIA TAMBAHAN dalam PROSES BELAJAR MENGAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Telah diuji

Di Bandung, 10 Oktober 2000

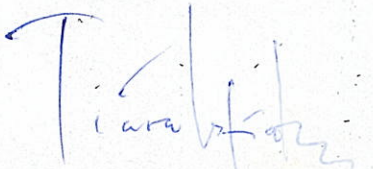
Mengetahui,

Pembimbing



Tiara Isfiaty, S.Sn

Penguji I



Tiara Isfiaty, S.Sn

Penguji II

Tri Haryotedjo, SD.Int

KATA PENGATAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya berupa pikiran, tenaga dan segala sesuatu yang dianugerahkanNya pada penulis sehingga akhirnya penyusun dapat meyelesaikan Tugas Akhir dan penyusunan Laporan yang merupakan salah satu syarat untuk mengikuti sidang kelulusan pada Program Diploma III di Indonesian Germany Institute jurusan Ahli Komputer Grafis dan Publish dapat penulis selesaikan.

Laporan ini disusun sesuai dengan rancangan karya Tugas Akhir yang penyusun buat. Harapan penyusun bagi pembaca khususnya mahasiswa/i jurusan desain grafis, senoga laporan ini dapat menjadi inspirasi atau bahan perbandingan bagi mahasiswa/i yang akan membuat tugas di bidang desain grafis terutama karya multimedia interaktiv.

Dalam mempersiapkan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak memperoleh bantuan dan bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak yang sangat membantu kelancaran dalam penyusunan Tugas Akhir ini sehingga pada akhirnya memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu melalui kesempatan ini walaupun tidak mungkin terbalas oleh penulis, penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Abah dan mama' yang selalu memberikan do'a dan dukungan serta kakak dan adik yang selalu membantu memberikan dukungan
2. Bapak Ir. Eddy Suryanto Soegoto, M.Sc selaku Direktur Utama IGI-LPKIG
3. Bapak Ir. Herry Yustiana selaku ketua jurusan Desain Grafis dan Publish
4. Ibu Tiara Isfiaty, S.Sn selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan dan pelajaran berharga kepada penulis tentang ilmu desain grafis selama studi sampai penyusunan Tugas Akhir ini.

5. Ibu Ambarsih Ekawardhani, S.Sn selaku dosen jurusan desain produk yang telah memberikan pengarahan dan dukungan kepada penulis.
6. Staf dosen IGI-LPKIG yang telah memberikan ilmu yang tak ternilai harganya.
7. Staf IGI-LPKIG
8. Pitobi Andri yang dengan tulusnya memberikan masukan dan dukungannya serta kasih sayangnya yang sangat besar artinya kepada penulis dalam kelancaran penyusunan Tugas akhir ini. Semoga kasih sayangnya tiada berkesudahan.
9. Thanks berat buat sobatku Ella dan Lely atas bantuannya dan dukungannya.
10. Teman-teman yang turut membantu penyusun dalam menyelesaikan tugas akhir ini, dendy dan eno, acil, uyat, yudhi dan lieta, aan, gita dan rano, ferry, yudha, viko, wawan, denny (lembang), dan teman-teman kost cisitu serta anak DG yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.
11. Agus dan dzadjat atas bantuannya.
12. perpustakaan Soekarno-hatta, ITB, IGI-LPKIG

Semoga segala bantuan dan dukungan dari semua mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Kepada pembaca laporan ini, terima kasih atas perhatiannya dan semoga dengan membaca laporan ini akan menambah pengetahuan dan wawasan pembaca.

Bandung, Oktober 2000

Penyusun

Siti Hadzidjah

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

DAFTAR GAMBAR vi

DAFTAR PERAGAAN vii

ABSTRAKSI

Bab I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Maksud dan Tujuan 3

1.3 Batasan Masalah 4

1.4 Sistematika Penulisan 5

1.5 Metodologi Penulisan 6

1.1.1 Referensi Buku 6

1.1.2 Referensi Compact Disk (CD) dan Internet 6

1.6 Teknik Presentasi 7

Bab II Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian Desain 8

2.2 Pengertian Desain Komunikasi Visual 8

2.3 Pengertian Komputer Grafis 9

2.4 Pengertian Animasi 9

2.5 Pengertian Multimedia 9

2.5.1 Multimedia Interaktiv 9

2.6 Pengertian Komputer Multimedia 9

2.7 Pengertian Belajar 10

2.8 Pengertian Anak Sekolah Dasar 10

2.8.1 Ciri-Ciri Khas Anak Sekolah 10

2.9 Penertian Primata 10

PERPUSTAKAAN UNIKOM BANDUNG

Bab III Data Pembuatan Produk

3.1 Data Klip Multimedia 12

3.1.1 Perlengkapan Penunjang Pengajaran 13

3.1.1.1 Klip Kera Dunia Lama

3.1.1.2 Klip Kera Dunia Baru 13

3.1.2 Siswa Sekolah Dasar 14

3.1.3 Faktor Pengaruh Pengajaran 15

3.1.4 Gagasan Desain 15

3.1.4.1 Tema 15

3.1.4.2 Bentuk dan Komposisi 15

3.1.4.3 Alternatif Warna 16

3.1.4.4 Tipography 16

3.2 Data Software dan Hardware 16

3.2.1 Hardware (Perangkat Keras) 16

3.2.1.1 Processor 17

3.2.1.2 Memori Utama 17

3.2.1.3 Harddisk 17

3.2.1.4 Monitor 18

3.2.1.5 Video Card 18

3.2.1.6 CD ROM Drive 19

3.2.1.7 Sound Card 19

3.2.1.8 Keyboard 19

3.2.2 Software (Perangkat Lunak) 20

3.2.2.1 Sistem Operasi Windows 20

3.2.2.2 Adobe Photoshop 5.5 21

3.2.2.3 Adobe Premiere 5.0 22

3.2.2.4 Microsoft Visual Basic 23

3.2.2.5 Adobe After Effect 24

3.2.2.6 VCD Cutter 25

3.3 Peralatan Pendukung 26

Bab IV Analisa Pembuatan Produk

4.1 Konsep Perencanaan 27

4.1.1 Filosofi Desain 28

4.1.2 Komposisi dan Warna 28

4.1.2.1 Present 30

4.1.2.2 Menu Utama 31

4.1.2.3 Menu Kera Dunia Lama 33

4.1.2.4 Menu Kera Dunia Baru 34

4.2 Storyboard 34

4.3 Digitalisasi Data 35

4.3.1 Data Perlengkapan Penunjang Prsentasi 35

4.3.2 Data Tema dan Gagasan Desain 35

4.3.3 Pengintegrasian pada Authoring tools 35

Bab V Kesimpulan 43

Daftar Pustaka 45

DAFTAR GAMBAR

Gambar No. 1.	Logo Windows '98
Gambar No. 2.	Logo Adobe Photoshop 5.5
Gambar No. 3.	Logo Adobe Premiere 5.0
Gambar No. 4.	Logo Visual Basic 5
Gambar No. 5.	Logo Adobe Afer Effect
Gambar No. 6.	Logo VCD Cutter V4.03
Gambar No. 7.	Present
Gambar No. 8.	Menu Utama
Gambar No. 9a	Display Utama
Gambar No. 9b	Display Utama
Gambar No. 10	Menu Kera Dunia Lama
Gambar No. 11	Menu Kera Dunia Baru

DAFTAR PERAGAAN

Peragaan No. 1 Tombol Pilihan Tampilan

Peragaan No. 2 Proses Pada Photoshop

Peragaan No. 3 Proses Pembuatan Klip

ABSTRAKSI

Klip multimedia ini merupakan ini merupakan sebuah tayangan publikasi yang dibuat untuk memperkenalkan kehidupan satwa primata.

Klip multimedia ini dirancang sesuai dengan trend pada karya-karya audio visual saat ini. Karena multimedia yang berupa audio visual dapat dipakai sebagai sarana dan komunikasi. Dengan menggunakan klip multimedia, tayangan publikasi akan terlihat menarik bila melalui konsep desain yang sesuai dengan fungsi klip multimedia yang akan yaitu tentang **Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Primata**.

Klip multimedia ini merupakan tayangan publikasi yang berisi tentang Tingkah dan Perilaku Kehidupan Satwa Primata, yang mempunyai nilai budaya dan ilmu pengetahuan yang khas bagi media Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar.

Konsep desain klip multimedia ini bergaya anak-anak sekolah dasar pada saat ini. Hal ini sesuai dengan tujuan klip multimedia ini yaitu sebagai media belajar mengajar tingkat sekolah dasar, yang juga didominasi dengan warna, ilustrasi, tipography, dan pengelolaan gambar.