PERPUSTAKAAN
UNIKOM BANDUNG

PERANAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM IKLAN PROMOSI IGI - LKPIG

TUGAS AKHIR

PROGRAM DIPLOMA III

JURUSAN DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH

Oleh :

ASEP ROSYADI

DG 396018

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE

LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER INDONESIA JERMAN

BANDUNG

1999

LEMBAR PENGUJIAN

PERANAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM IKLAN PROMOSI IGI - LKPIG

Telah Diuji

Di Bandung, 6 Oktober 1999

Mengetahui,

Penguji I



Ir. Eddy Suryanto Soegoto, M.Sc.

Penguji II

Ir. Herry Yustiana Yusuf

Penguji III

Drs. Edi Setiadi Putra

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE

LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER INDONESIA JERMAN

BANDUNG

1999

LEMBAR PENGESAHAN

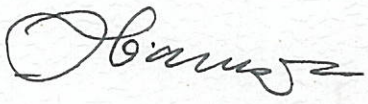
PERANAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM IKLAN PROMOSI IGI - LKPIG

Telah Disahkan

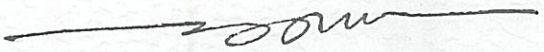
Di Bandung, Oktober 1999

Mengetahui,

Pembimbing



Ir. Herry Yustiana Yusuf

Ketua Jurusan	Direktur
Desain Grafis dan Publish	IGI - LPKIG
	
Ir. Herry Yustiana Yusuf	Ir. Eddy Suryanto Soegoto, M.Sc.

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE

LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER INDONESIA JERMAN

BANDUNG

1999

Kupersembahkan untuk

Ibunda dan Ayahanda tercinta

Serta semua orang yang aku cintai

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrohmaanirrohiim.

Assalaamu 'alaikum wr. wb.

Alhamdulillaah dengan segala kerendahan hati, penulis memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allloh SWT yang atas izin, anugrah dan bimbingan-Nyalah penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini dari awal sampai dengan akhir.

Tugas akhir ini penulis susun untuk memenuhi persyaratan sidang kelulusan pada Jurusan Ahli Komputer Desain, Grafis dan Publis Diploma III IGI – LPKIG.

Pada penulisan tugas akhir ini, penulis menguraikan bagaimana peranan komputer multimedia pada bidang usaha periklanan dan penulis mengaplikasikannya ke dalam pembuatan sebuah iklan berupa pengenalan IGI – LPKIG kepada masyarakat luas dengan suguhan multimedia interaktif. Oleh karena itu penulis mengambil tugas akhir ini dengan judul **"PERANAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM IKLAN PROMOSI IGI – LPKIG".**

Penulis menyadari dan sebelumnya ingin memohon maaf yang sebesarnya-besarnya jika dalam penulisan dan pembuatan produk tugas akhir ini masih terdapat banyak sekali kekurangan dan kelemahan baik dalam pembahasan maupun dalam penyajiannya sehingga jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu penulis dengan tangan terbuka menerima

dan mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun demi kebaikan penulis sendiri di masa yang akan datang kelak.

Tugas akhir ini tidak akan berhasil terlaksana tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan yang baik ini penulis sampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Alloh SWT yang hanya atas izin, anugrah dan bimbingan-Nya semua ini dapat terlaksana.
2. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan sumbangan moral dan spiritual kepada penulis.
3. Bapak Ir. Eddy Suryanto Soegoto, MSc. Selaku Direktur Utama IGI – LPKIG.
4. Bapak Ir. Herry Yustiana Yusuf selaku ketua jurusan Desain, Grafis dan Publis yang telah bersedia meluangkan waktu sibuknya untuk membimbing penulis dalam tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen IGI – LPKIG yang telah memberikan ilmunya selama penulis duduk di bangku perkuliahan.
6. Saudaraku Ade Suryana yang telah bersedia meminjamkan komputernya kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Rekan-rekan seperjuangan pada jurusan Desain, Grafis dan Publish.
8. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam penyusuan laporan maupun pembuatan produk tugas akhir ini

Terima kasih buat semuanya. Semoga Alloh SWT membalas dengan pahala yang berlipat ganda. Aamiin.

Jazakumullooh khoiron katsiiron.

Akhirul kalaam. Wassalaamualaikum wr. wb.

Bandung, Juni 1999

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iv

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

ABSTRAKSI ix

BAB I PENDAHULUAN 1

I.1 Latar Belakang 1

I.2 Maksud dan Tujuan 2

I.3 Batasan Masalah 3

I.4 Sistematika Penulisan 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7

II.1 Apa itu Multimedia ? 7

II.2 Multimedia Personal Computer (MPC) 8

II.3 Peranan Multimedia Dalam Bidang Periklanan 9

BAB III DATA PEMBUATAN PRODUK 11

III.1 Alat 11

III.1.1 Hardware (Perangkat Keras) 11

III.1.1.1 Processor Intel Pentium 133 MHz 11

III.1.1.2 Hard disk 4,3 Quantum 12
III.1.1.3 RAM 16 Mb 13
III.1.1.4 Monitor SVGA 14" 13
III.1.1.5 CD ROM Wearnes 8X 14
III.1.1.6 VGA Card Sis 6215 1 Mb 14
III.1.1.7 Sound Card ALS 100 15
III.1.1.8 Keyboard 16
III.1.1.9 Mouse Mitsumi 16
III.1.1.10 Microphone 16
III.1.1.11 Speaker 17
III.1.2 Software (Perangkat Lunak) 17
III.1.2.1 3D Studio R4 for DOS 17
III.1.2.2 Photoshop 5.0 17
III.1.2.4 Alsound Rack 18
III.1.2.3 Sound Recorder 18
III.1.2.5 Premiere 4.2 19
III.1.2.6 Visual Basic 5.0 19
III.2 Bahan 20

BAB IV ANALISA PEMBUATAN PRODUK 21
IV.1 Perencanaan 22
IV.2 Persiapan 22
IV.2.1 Skenario 22

IV.2.2 Story Board 23
IV.2.3 Pengumpulan data (collecting) 23
IV.2.3.1 Video 23
IV.2.3.2 Still image 24
IV.2.3.3 Text 24
IV.2.3.4 Narasi 24
IV.2.3.5 Musik 25
IV.3 Pembuatan Produk 25
IV.3.1 Pembuatan unsur 25
IV.3.1.1 Pembuatan animasi logo IGI-LPKIG 25
V.3.1.2 Pembuatan animasi copy right 27
IV.3.1.3 Pembuatan background still image .. 28
IV.3.1.4 Pembuatan teks 30
IV.3.1.5 Pembuatan tombol 31
IV.3.1.6 Perekaman suara 32
IV.3.2 Penggabungan Unsur 33
IV.4 Hasil Akhir Produk 34

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 39
V.1 Kesimpulan 39
V.2 Saran 40

LAMPIRAN 41
DAFTAR PUSTAKA 71

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1.2.1 Tampilan 3D Studio R4 17

Gambar III.1.2.2 Tampilan Adobe Photoshop 5.0 18

Gambar III.1.2.3 Tampilan Alsound Rack 18

Gambar III.1.2.4 Tampilan Sound Recorder 19

Gambar III.1.2.5 Tampilan Adobe Premiere 4.2 19

Gambar III.1.2.6 Tampilan Visual Basic 5.0 19

Gambar IV.3.1.1 Pembuatan animasi logo IGI-LPKIG 27

Gambar IV.3.1.2 Pembuatan animasi copy right 28

Gambar IV.3.1.3 Pembuatan background still image 29

Gambar IV.3.1.4 Pembuatan teks 30

Gambar IV.3.1.5 Pembuatan tombol 32

Gambar IV.3.1.6 Perekaman suara 33

Gambar IV.4 Hasil akhir produk 34

DAFTAR LAMPIRAN

Storyboard 42

Listing Program 49

ABSTRAKSI

Tidak dapat kita pungkiri bahwa kehadiran komputer pada saat ini sangat mempengaruhi kehidupan kita. Tapi mungkin itu merupakan suatu dampak positif agar di era informasi ini kita tidak lagi harus bertanya apa ini, apa itu, bagaimana menggunakan ini, bagaimana menggunakan itu.

Seiring dengan kemajuan zaman dan pesatnya perkembangan komputer, lahirlah apa yang dinamakan dengan istlah *multimedia*, yaitu komputer yang dapat berinteraksi dengan suara, grafk, gambar, animasi dan lain sebagainya. Istilah inilah yang mungkin sangat mempengaruhi kehidupan umat manusia di bumi ini.

Kalau kita perhatikan dan mau bersyukur, di sinilah Tuhan memperlihatkan keagungan-Nya karena hanya dengan kekuasaan-Nyalah Dia telah menciptakan otak-otak manusia yang handal, yang telah mampu memberikan presepsi bahwa komputer multimedia tidak akan lepas dari kehidupan manusia seperti pada dunia periklanan dan pertelevisian yang mau tidak mau untuk sekarang ini sepertinya mutlak diperlukan penggunaannya.

Untuk itu penulis menyarankan kepada pembaca agar kita sama-sama dapat memanfaatkan komputer multimedia yang ada karena itu merupakan sesuatu yang sangat menarik untuk dipelajari.

Dengan adanya fasilitas multimedia ini penulis berharap semoga dunia periklanan dan pertelevisian di Indonesia akan semakin marak.