PERPUSTAKAAN
DIKTOM BANDUNG

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

DALAM

KLIP PREDATORS OF THE WILD

TUGAS AKHIR

PROGRAM DIPLOMA - III

JURUSAN KOMPUTER DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH

Oleh:

BAMBANG HERDIYANTO SAGITA

NIM.DG 1396016

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE

BANDUNG

1999

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

DALAM

KLIP PREDATORS OF THE WILD

Telah disahkan

Di Bandung, 16 Oktober 1999

Mengetahui

Pembimbing

Ir. Herry Yustiana Yusuf

Ketua Jurusan	Direktur
Desain Grafis dan Publish	INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
Ir.Herry Yustiana Yusuf	Ir. Eddy Suryanto Soegoto, Msc

LEMBAR PENGUJIAN

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

DALAM

KLIP PREDATORS OF THE WILD

Telah diuji

Di Bandung, 16 Oktober 1999

Mengetahui

Penguji - I

Ir. Eddy Suryanto Soegoto, Msc

Penguji - II

Ir. Herry Yustiana Yusuf

Penguji - III

Dra. Ambarsih Ekawardhani

KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan yang telah memberikan segalanya, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Dan tentunya tugas akhir ini masih jauh dari sempurna karena masih banyak kekurangan. Tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mengikuti sidang kelulusan Program Diploma III di *Indonesian Germany Institute* Pada jurusan *Ahli Komputer Grafis dan Publish.*

Dalam pembuatan tugas akhir ini banyak sekali pihak yang membantu dalam memberikan masukkan ide maupun dorongan semangat. Dan tanpa semua bantuan itu mungkin pembuatan tugas akhir ini tidak dapat berjalan dengan baik. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. *Bapak, Ibu dan Kakak* yang telah memberi dukungan dalam bentuk moril dan materil.
2. *Bpk. Ir. Eddy Suryanto Soegoto, Msc* selaku Direktur Indonesian Germany Institute.
3. *Bpk. Ir. Herry Yustiana Yusuf* selaku Ketua Jurusan Desain Grafis dan Publish sekaligus pembimbing yang telah mengarahkan serta memberikan bantuan moril.
4. *Bpk Suardi Wijaya,* yang telah menyediakan perangkat pendukung untuk mengerjakan tugas akhir ini.
5. *Staf Dosen Desain Grafis dan Publish* Indonesian Germany Institute yang telah memberi ilmu dan pengetahuan yang sangat berharga.
6. *Perpustakaan Indonesian Germany Institute* yang menyediakan referensi sehingga dapat dijadikan bahan acuan pembuatan tugas akhir ini.
7. *Teman-teman Desain Grafis* yang banyak memberi informasi dan masukkan yang berharga untuk tugas akhir ini.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi mereka yang ingin mempelajari teknologi komputer.

Bogor, Agustus 1999

Penulis

Bambang Herdiyanto Sagita

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR GAMBAR..... vii

DAFTAR LAMPIRAN..... ix

ABSTRAKSI..... x

BAB.I. PENDAHULUAN..... 1

1.1.Latar Belakang Masalah..... 1

1.2. Maksud dan Tujuan..... 3

1.3. Batasan Masalah..... 3

1.4. Waktu dan Tempat..... 5

1.5. Sistematika Penulisan..... 5

BAB.II. TINJAUAN PUSTAKA..... 7

2.1. Komputer dan Desain Grafis..... 7

2.2. Multimedia..... 9

2.3. Image/Citra..... 12

2.3.1.Still Image..... 13

a. Format Bitmaps..... 13

b. FormatVektor..... 16

2.3.2.Animasi..... 16

a. Prinsip-Prinsip Animasi..... 18

b.Tehnik Animasi..... 18

c.Format File Animasi..... 20

2.3.3.Video Digital..... 21

a. Bagaimana Video Berfungsi..... 22

b. Sistem dan Format Video..... 22

c. Integrasi Video dengan Komputer..... 23

d. Kompresi Data Video..... 23

BAB.III. DATA PEMBUATAN PRODUK..... 25

3.1. Perangkat Keras (Hardware)..... 25

a. RAM..... 26

b. Hard Drive..... 26

c. Monitor..... 27

d. CD ROM Drive..... 28

e. Sound Card..... 29

f. Keyboard..... 29

g. Mouse..... 30

h. Scanner..... 31

i. Printer..... 33

j. CD Writer dan CD Recordable..... 33

3.2.Perangkat Lunak..... 34

a. Operating System..... 34

b. Microsoft Visual Basic 5.0..... 35

c. Adobe Photoshop 5.0..... 39

d. Adobe Premiere 5.1..... 40

e. Paint Shop Pro 5.00..... 41

f. Animation Shop 1.00..... 42

g. iFilm Mpeg Editor 1.3..... 43

h. Microgafx Picture Publisher 8..... 44

i. Xara 3D 2.0..... 45

j. Sound Recorder..... 46

BAB .IV. ANALISA PEMBUATAN PRODUK..... 47

4.1.Perencanaan..... 47

4.2.Story Board..... 49

4.3.Proses Produksi..... 49

4.3.1. Animasi "Bumi Interactive"..... 50

4.3.2. Animasi "Mempersembahkan"..... 51

4.3.3. Animasi "Pembuatan Multimedia Interaktif"..... 51

4.3.4. Penggabungan..... 52

4.3.5. Pembuatan Background Form "Menu Utama"..... 53

4.3.6. Pembuatan Background Form "Predator"..... 54

4.3.7. Pemberian Efek Pada Form "Ular"..... 57

4.3.8. Pembuatan Tombol-Tombol..... 60

4.3.9. Pembuatan "Animasi Teks"..... 61

4.3.10.Perekaman Film Dari VCD..... 62

4.3.11.Pembuatan "Animasi Penutup"..... 62

4.3.12.Pemrograman..... 64

a. Form Menu Utama..... 64

b. Form Predator..... 68

c. Form Mangsa..... 74

d. Form Pengasuh..... 78

e. Form Kamus..... 84

f. Form Kerajaan Kucing..... 87

g. Form Ular..... 94

h. Form Hyena..... 101

i. Form Buaya..... 104

j. Form Kelompok Anjing..... 108

k. Form Gazelle..... 112

l. Form Zebra..... 117

m. Form Wildebeest..... 121

n. Form Penutup.....126

4.3.13.Kemasan(Cover CD)..... 131

BAB.V. KESIMPULAN DAN SARAN..... 132

5.1. Kesimpulan..... 132

5.2. Saran..... 134

DAFTAR PUSTAKA..... 136

BIODATA PENULIS..... 138

DAFTAR GAMBAR

Gb.1. Logo Windows 95

Gb.2. Logo Microsoft Visual Basic 5.0

Gb.3. Logo Adobe Photoshop 5.0

Gb.4. Logo Adobe Premiere 5.1

Gb.5. Logo Paint Shop Pro 5.00

Gb.6. Logo Animation Shop 1.00

Gb.7. Logo iFilm Mpeg Editor 1.3

Gb.8. Logo Microgafx Picture Publisher 8

Gb.9. Logo Xara 3D 2.0

Gb.10. Tampilan Sound Recorder

Gb.11. Animasi Bumi Berputar

Gb.12. Pembuatan Animasi dalam Animation Shop

Gb.13. Capture Pada iFilm

Gb.14. Animasi Pada Animation Shop

Gb.15. Pemberian Efek Image Transition

Gb.16. Hasil Efek dalam Animation Shop

Gb.17. Hasil Grabbing Pada iFilm

Gb.18. Penggabungan Dalam Premiere

Gb.19. Pengeditan Dalam Micrografx

Gb.20. Pengeditan Dalam Photoshop

Gb.21 Form Predator Sebelum Pengeditan

Gb.22. Form Predator diberi efek Lens Flare

Gb.23. Form Ular Sebelum Pengeditan

Gb.24. Form Ular Dengan Efek Lens Flare

Gb.25 Form Gazelle Sebelum Pengeditan

Gb.26 Form Gazelle diedit Pada Micrografx

Gb.27 Form Buaya Sebelum Pengeditan

Gb.28 Form Buaya diedit di Micrografx

Gb.29 Tombol Normal

Gb.30 Tombol Tekan

Gb.31 Pengeditan Teks Dalam Xara 3D

Gb.32. Pengeditan Light Dalam Xara 3D

Gb.33 Pengeditan Image di Animation Shop

Gb.34 Hasil Penggabungan Image dan Teks

Gb.35 Cover CD Depan

Gb.36 Cover CD Belakang

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Story Board

PERPUSTAKAAN UNIKOM BANDUNG

ABSTRAKSI

Tahun ke tahun Bahkan hari ke hari perkembangan teknologi komputer semakin berkembang dengan pesatnya. Ini karena sifat manusia yang tidak pernah puas yang selalu menuntut kesempurnaan dalam memenuhi keinginan dan kebutuhan hidup umat manusia. Teknologi yang muncul kemarin dapat menjadi usang pada keesokan harinya. Karena dari hari ke hari selalu tercipta *hardware* dan *software* yang lebih baru dari yang telah ada sebelumnya bahkan yang belum pernah ada sebelumnya. Teknologi komputer sudah menjadi kebutuhan yang selalu mengiringi perjalanan hidup manusia dan membawa banyak perubahan ke dalam perjalanan hidup tersebut. Berbagai bidang kehidupan saat ini semuanya didukung oleh teknologi komputer dan kenyataannya dengan dukungan teknologi komputer tersebut semuanya dapat berjalan lebih baik dibanding tanpa dukungan teknologi komputer.

Salah satu produk hasil pemanfaatan teknologi komputer adalah Multimedia yang merupakan salah satu produk komputer grafis. Multimedia dapat didefinisikan sebagai jaringan komunikasi atau perangkat yang menggabungkan Teks, grafik, suara, animasi dan video. Pemanfaatan produk multimedia telah banyak digunakan dalam penyampaian informasi dalam berbagai bidang diantaranya dalam bidang pendidikan (*Education*), hiburan (*Entertainment*) dan periklanan (*Advertising*). Multimedia terbagi atas dua bagian yaitu multimedia *sequensial* yaitu multimedia yang hanya memberi informasi kepada pengguna / *user* tanpa ada interaksi dari *user* dan multimedia interaktif yaitu multimedia yang memungkinkan *user* berinteraksi dengan produk yang sedang digunakannya.