PERPUSTAKAAN
UNIKOM BANDUNG

MULTIMEDIA INTERAKTIF KOTA MANDIRI MILLENIUM PARK

TUGAS AKHIR

PROGRAM DIPLOMA III

JURUSAN AHLI KOMPUTER DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH

Oleh :

MUHAMMAD ISKANDAR

NIM. DG396068

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE

LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER INDONESIA JERMAN

BANDUNG

1999

LEMBAR PENGUJIAN

MULTIMEDIA INTERAKTIF KOTA MANDIRI
MILLENIUM PARK

TELAH DIUJI
DI BANDUNG, 29 SEPTEMBER 1999

PENGUJI I



(Ir. EDDY SURYANTO S., M.Sc)

PENGUJI II

(Ir. HERRY YUSTIANA YUSUF)

PENGUJI III

Tiara Isfiaty

(Dra. TIARA ISFIATY)

LEMBAR PENGESAHAN

MULTIMEDIA INTERAKTIF KOTA MANDIRI MILLENIUM PARK

TELAH DISAHKAN

DI BANDUNG, OKTOBER 1999

PEMBIMBING

(Ir. HERRY YUSTIANA YUSUF)

KETUA JURUSAN	DIREKTUR UTAMA
DESAIN, GRAFIS DAN PUBLISH	IGI - LPKIG
(Ir. HERRY YUSTIANA YUSUF)	(Ir. EDDY SURYANTO S.,M.Sc)

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT, atas berkat rahmat dan ridho-NYA tugas akhir yang saya buat ini dapat terselesaikan juga.

Pada saat ini tekhnologi komputer berkembang sangat pesat, baik pada perangkat kerasnya maupun softwarenya.

Situasi seperti ini membuat produsen komputer, melakukan persaingan dengan meluncurkan produk-produk mutakhir mereka yang sangat bermanfaat bagi dunia advertising (periklanan), production house (rumah produksi), dan multimedia.

Komputer multimedia banyak dgunakan dalam pembuatan animasi, visual efek, sound efek, dan elemen-elemen multimedia lainnya yang sangat susah jika dibuatnya secara manual. Dan pada akhirnya dari elemen-elemen multimedia tersebut diintegrasikan\digabung dan dikembangkan menjadi sebuah produk multimedia yang dapat membantu insan dalam mengkonsumsi informasi dengan mudah dimengerti dan menarik.

Dengan adanya alasan-alasan tersebut diatas, maka saya tertarik untuk membuat sebuah multimedia interaktif mengenai presentasi sebuah kota mandiri "MILLENIUM PARK" yang bermanfaat bagi dunia promosi presentatif properti.

Dalam pembuatan produk multimedia maupun dalam pembuatan laporannya penulis telah banyak mendapat bantuan, baik yang bersifat materi maupun moril dari

berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Almarhum **Ayahanda Soetjipto** dan **Ibunda Hj. Asmaniar** serta saudara-saudaraku **(kakak Rini, kakak Ade, kakak Rima, bang Riza, dan Fauzan)** yang telah banyak membantu dan memberi dukungan baik moril maupun materil dalam menimba ilmu hingga saat ini.
2. **Bpk. Ir. Eddy Suryanto Soegoto. MSc** sebagai Direktur Utama IGI-LPKIG.
3. **Bpk, Ir. Herry Yustiana Yusuf** sebagai ketua jurusan Desain Grafis sekaligus sebagai dosen pembimbing dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. **Bapak** dan **Ibu Mukadar** serta keluarga, yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan baik moril maupun materil.
5. **Dessy Anggraini** atas segala dukungan dan kesabarannya selama pembuatan tugas akhir ini.
6. Onny "nirvanamania" soenanto, Gumilar"novoselic"Rena Umbara Fitri, Nia Nuramadaniayati atas monitor dan Apartemennya, Fitri.T, Febri "geboren", Yopie, Eko "Tekolasubuko", Yadi.M, Yadi d'EYE, Deni gunawan, odoys & friends, Uyat cs, Ipunk, papay dkk,

7. Serta rekan-rekan di LPKIG yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang banyak membantu dalam memberikan saran dan kritik hingga selesainya tugas akhir ini.

Sebagai kalimat penutup, saya berharap agar tugas akhir ini dapat diambil manfaat bagi siapa pun yang menggunakannya sebagai penambah wawasan. khususnya bagi rekan-rekan desain grafis di IGI-LPKIG.

Wassalam.

Bandung, Agustus 199?

M. Iskandar

(Penulis)

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ____ iii
DAFTAR ISI ____ vi
DAFTAR GAMBAR ____ viii
ABSTRAKSI ____ ix

BAB I PENDAHULUAN ____ 1
1.1 Latar Belakang ____ 1
1.2 Maksud dan Tujuan ____ 2
1.3 Batasan Masalah ____ 3
1.4 Waktu dan Tempat ____ 4
1.5 Sistematika Penulisan ____ 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA ____ 7
2.1 Desain dan Komputer Grafis ____ 7
2.2 Multimedia ____ 8
2.3 Citra Image ____ 10
2.4 Animasi ____ 13

BAB III DATA PEMBUATAN PRODUK ____ 17
2.1 Hardware (Perangkat Keras) ____ 17
2.2 Software (Perangkat Lunak) ____ 22

BAB IV ANALISA PEMBUATAN PRODUK ____ 31
4.1 Persiapan ____ 31
4.2 Perencanaan ____ 32
4.2.1 Pembuatan ide langkah\jalur interaktif ____ 32

4.2.2 Story Board 33
4.2.3 Penetapan Elemen Multimedia 34
4.3 Desain dan Produksi 34
4.3.1 Pembuatan tampilan interaktif 34
4.3.2 Pembuatan Animasi kamera 3D 37
4.3.3 Pembuatan dan Pengeditan File Suara 39
4.3.4 Integrasi Elemen Multimedia 41

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN 45
5.1 Kesimpulan 45
5.2 Saran 46

DAFTAR PUSTAKA 47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Windows98. 23
Gambar 2. Logo corel draw 8.0 23
Gambar 3. Logo Adobe photoshop 5.0 24
Gambar 4. Logo Adobe premiere 5.0 25
Gambar 5. Logo Visual Basic 5.0 26
Gambar 6. Logo 3DS4 27
Gambar 7. Logo Ulead cool 27
Gambar 8. Logo Ifilmpeg 28
Gambar 9. Tampilan Sound o'le 29
Gambar 10. Logo msWord97 30
Gambar 11. Pengeditan image tampilan interaktif 35
Gambar 12. Pembuatan tombol 37
Gambar 13. Tampilan 3DS4 38
Gambar 14. Tampilan pengeditan suara pada wave studio 41
Gambar 15. Tampilan mengaktifkan tombol 43

ABSTRAKSI

Dewasa ini, kegiatan atau aktifitas yang menggunakan komputer telah menjangkau berbagai aspek kehidupan dalam masyarakat sehari-hari, seperti untuk kegiatan perbankan, bisnis, penelitian, hiburan, kedokteran, periklanan dan lain sebagainya.

Ditinjau dari wawasan Desain Grafis dan Teknologi Informasi, penggunaan komputer multimedia saat ini merupakan suatu keharusan. Tidak dapat di pungkiri lagi dalam menjelang millenium ke III semua aktifitas akan lebih dikonsentrasikan terhadap pemakaian komputer sebagai sarana informasi dan hiburan, karena pada dasarnya informasi merupakan salah satu unsur kehidupan sosial. Dan komputer multimedia merupakan pilihan yang sangat tepat guna menunjang kesuksesan dalam melakukan berbagai aktifitas yang dapat mempercepat laju perkembangan di berbagai sektor.

Dengan kenyataan seperti itu, maka saya mencoba membuat sebuah presentasi multimedia dengan judul "MULTIMEDIA INTERAKTIF KOTA MANDIRI MILLENIUM PARK" yang mempresentasikan contoh-contoh produk real estate sebuah kota mandiri dengan tayangan animasi 3D dan diprogram menjadi multimedia interaktif agar user/pemakai dapat berinteraksi secara langsung terhadap multimedia tersebut.

Maksud dan tujuan dari pembuatan presentasi multimedia ini adalah untuk mempermudah penyampaian informasi dalam berbagai sektor atau bidang dan informasi yang akan disampaikan tersaji secara singkat, jelas, inovatif, menarik dan komunikatif melalui tayangan animasi, video, audio, still image dan teks. Selain itu untuk mengenalkan kepada masyarakat umum dan khususnya untuk orang-orang yang tertarik mempelajari lebih jauh dalam membuat program multimedia interaktif. Produk multimedia yang saya buat ini, bisa juga dijadikan referensi atau acuan bagi siapa saja yang ingin menggeluti lebih jauh pada bidang komputer grafis dan multimedia.