DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii

KATA PENGANTAR iii

ABSTRAK iv

ABSTRACT v

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR viii

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang 1

I.2. Identifikasi Masalah 3

I.3. Rumusan Masalah 3

I.4. Tujuan Perancangan 4

I.5. Tujuan Penelitian 4

BAB II PEMBAHASAN DAN TINJAUAN UMUM TSUNAMI

II.1 Multimedia Interaktif 5

II.1.1 Pengertian Multimedia Interaktif 5

II.1.2 Multimedia Interaktif Sebagai Pembelajaran Berbantuka Komputer 6

II.1.3 Model Pembelajaran Berbantukan Komputer 9

II.2 Mitigasi Bencana Tsunami 14

II.3 Pengertian Mitigasi 14

II.4 Tsunami 16

II.4.1 Pengertian Tsunami 16

II.4.2 Tsunami di Indonesia 16

II.5 Analisa Masalah 19

II.5.1 Mitigasi Bencana Tsunami di Indonesia 19

II.5.2 Solusi Pemecahan Masalah 19

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL
III.1 Strategi Perancangan 21
III.1.1 Pendekatan Komunikasi 21
III.1.2 Materi Pesan 23
III.1.3 Target Audiens 23
III.1.4 Strategi Kreatif 24
III.1.5 Strategi Media 25
III.1.5.1 Pemilihan Media 25
III.1.6 Strategi Distribusi 27
III.2 Konsep Visual 28
III.2.1 Format Desain 28
III.2.2 Tata Letak (*Layout*) 28
III.2.3 Tipografi 29
III.2.4 Ilustrasi 30
III.2.5 Warna 37

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA
IV.1 Pra Produksi 38
IV.1.1 Sketsa 38
IV.1.2 Pengolahan Dengan Komputer 38
IV.2 Tekik Produksi 38
IV.3 Teknis Media 39
IV.4 Pasca Produksi 40
IV.5 Media Utama 40
IV.6 Media Pendukung 41

DAFTAR PUSTAKA 45
LAMPIRAN 46