DAFTAR ISI

ABSTRAK ……... i

KATA PENGANTAR ……. iii

DAFTAR ISI …… v

DAFTAR GAMBAR **.....** vii

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah …….**.....** 1

I.2 Identifikasi Masalah ……**...** 2

I.3 Fokus Permasalahan ……..... 2

I.4 Tujuan Perancangan …… 3

BAB II PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH SEJARAH DESAIN

II.1 Multimedia ……...…… 4

II.1.1 Manfaat multimedia ……..……. 5

II.1.2 Karakteristik Multimedia ……..……. 6

II.2 Media Pembelajaran …… 7

II.2.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran …… 8

II.3 Definisi Sejarah Desain ……...…… 9

II.3.1 Sejarah ……..…… 9

II.3.2 Desain ……..…… 11

II.4 Materi Mata Kuliah Sejarah Desain ……...…… 12

II.5 Permasalahan Yang Dihadapi ……. 13

II.6 Pemecahan Masalah ……. 14

II.7 Analisis ……. 14

II.7.1 Segmentasi Target Sasaran ……. 14

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan …… 16

III.1.1 Pendekatan Komunikasi ……. 16

III.1.2 Strategi Kreatif …… 18

III.1.2.1 Pendekatan Kreatif …… 18

III.1.3 Strategi Media …… 19

III.2 Konsep Visual …….. 20

III.2.1 Format Desain ……. 20

III.2.2 Tata Letak …… 21

III.2.3 Tipografi …….. 22

III.2.4 Warna …….. 24

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Teknis Media 26

IV.2 Media Utama ……..... 29

IV.2.1 Multimedia interaktif / CD 29

IV.3 Media Pendukung 31

IV.3.1 Display 31

IV.3.2 Poster ……...……...…….. 32

IV.4 Merchandise ……...……...…….. 33

IV.4.1 Stiker ……...…...…….. 33

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Contoh media linear berupa Televisi ……..……. 4

Gambar II.2 Maping unsur-unsur yang terkait dalam multimedia ..…… 5

Gambar II.3 Contoh sistem belajar yang tidak bersifat mandiri …….…… 6

Gambar II.4 Majalah yang merupakan salah satu contoh media cetak ……..… 8

Gambar II.5 Radio merupakan salah satu contoh media audio ….....…… 8

Gambar II.6 Media visual berupa lukisan …….....……..…… 9

Gambar II.7 Contoh desain pada zaman pra sejarah …….....…… 12

Gambar II.8 Contoh desain post modern …….....……. 13

Gambar III.1 Contoh visual masa lampau …….....…… 17

Gambar III.2 Contoh gambar yang memvisualkan remaja …….....…… 17

Gambar III.3 Contoh CD yang digunakan …….....…… 20

Gambar III.4 Contoh media stiker …….....…… 21

Gambar III.5 Judul Multimedia Interaktif ……. 22

Gambar III.6 Tampilan multimedia menggunakan *font Cartoon* ……. 23

Gambar III.7 Tombol menu ……. 23

Gambar III.8 Warna yang diaplikasikan pada judul media ……. 24

Gambar III.9 Warna yang diaplikasikan pada latar media …….. 24

Gambar III.10 Warna yang diaplikasikan pada judul media ……... 25

Gambar III.11 Warna yang diaplikasikan pada tombol menu ……. 25

Gambar III.12 Warna yang diaplikasikan pada latar media ……. 25

Gambar IV.1 Sketsa Awal 26

Gambar IV.2 Adobe Illustrator CS5 …..... 27

Gambar IV.3 Sketsa Akhir 27

Gambar IV.4 Penggabungan dan Pewarnaan ……...……. 27

Gambar IV.5 Adobe flash Professional CS5 ……...……..… 28

Gambar IV.6 Proses memasukkan data dan *action script* ……...…….. 28

Gambar IV.7 Tampilan hasil akhir multimedia interaktif ……..….. 30

Gambar IV.8 Kemasan CD ……....…….. 31

Gambar IV.9 *Display* dan kemasan CD ……...…… 32

Gambar IV.10 Poster ……..…….. 32

Gambar IV.11 Stiker ……...……..……...…. 33