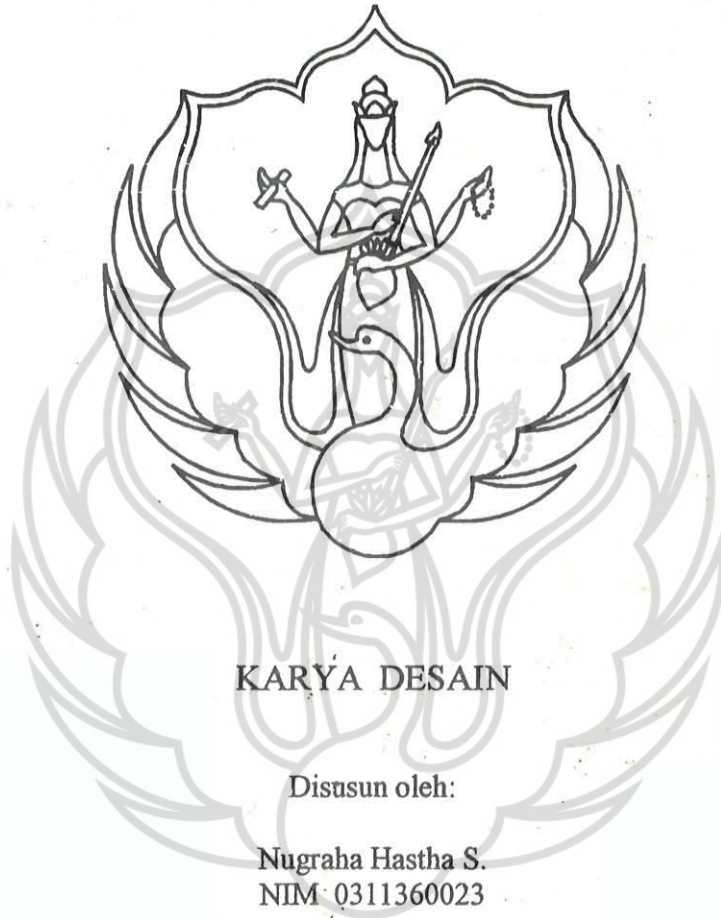


**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN AKSARA JAWA UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



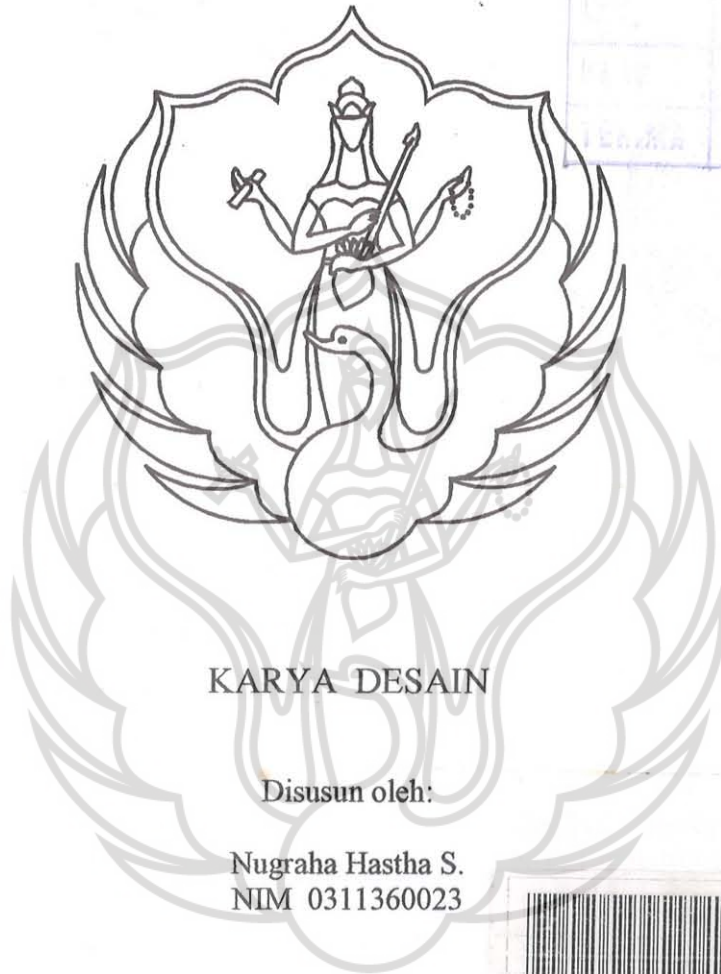
KARYA DESAIN

Disusun oleh:

Nugraha Hastha S.
NIM 0311360023

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN AKSARA JAWA UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



3268/H/S/2010
10-3-2010

KARYA DESAIN

Disusun oleh:

Nugraha Hastha S.
NIM 0311360023



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

Tugas Akhir Desain Berjudul :

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN AKSARA
JAWA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**

Diajukan oleh Nugraha Hastha S., NIM 0311360023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Januari 2010 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Wibowo, M.Sn.
NIP. 19570318 198703 1002

Pembimbing II/Anggota

Drs. Arief Agung Swasono, M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1001

Cognate/Anggota

Terra Bajraghosa, S.Sn.
NIP. 19810412 200604 1004

**Ketua Prog. Studi Deskomvis/
Anggota**

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Drs. Lasiman, M.Sn.
NIP. 19570513 198803 1001

Mengetahui
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia**

Drs. M Agus Burhan, M.Hum
NIP. 19600408 198601 1001

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang mendalam kami panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Agung beserta Rasul Nya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rasa terima kasih khusus yang sebesar-besarnya turut kami ucapkan kepada Dekan FSR Drs. Agus Burhan M.Hum, Ketua Jurusan Desain Drs. Lasiman M.Sn., Ketua Program Studi DKV Drs. Hartono Karnadi M.Sn., Drs. Wibowo M.Sn. selaku pembimbing I dan Drs Arief Agung Swasono M.Sn. selaku pembimbing II, seluruh dosen, staf pengajar dan karyawan DKV ISI Yogyakarta, Terimakasih juga kepada Bapak Teguh Budi Sayogo untuk Hanacaraka Font yang sangat bermanfaat dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, dan juga kepada Balai Bahasa Yogyakarta atas buku dan informasinya.

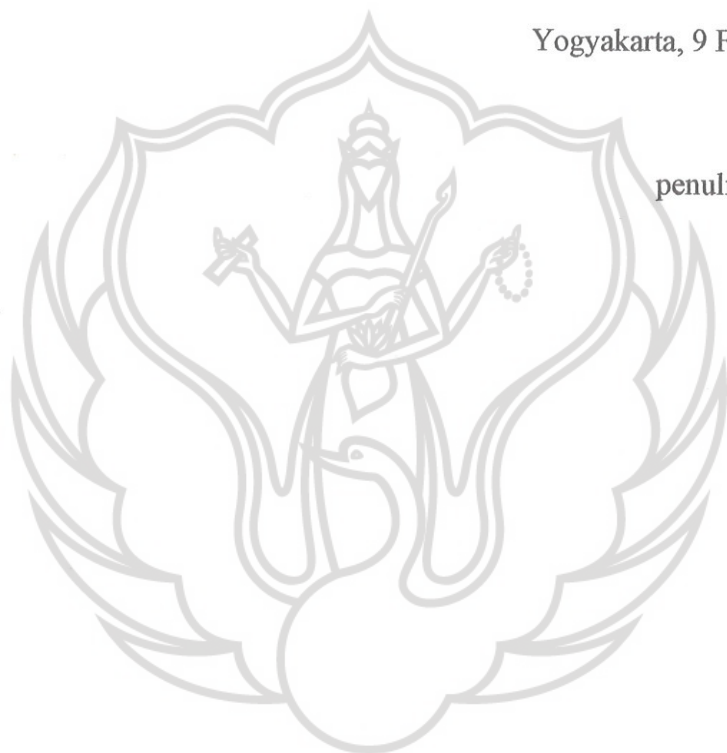
Ucapan terima kasih juga kami ucapkan kepada Bapak, Ibu dan kakak-kakakku dirumah, serta seluruh keluarga besar Kromodimejo, terima kasih telah diberi kesempatan dan dorongan untuk menempuh pendidikan ini sampai dengan selesai. Coria Noviet Manistra, terima kasih untuk doa dan dukungan penuhnya, Para tim suksesku, Mas Agung Chlorophyll, Atma, Hanes, Pupu, Ari DBZ, Gilang, Fajar ERWE, Hasan, Bang Doel Pitstop, Mas Heli dan teman-teman Kerja Keras Kulture, terima kasih telah ikut bersatu dan bekerja keras dalam proses penyelesaian karya ini.

Teman-teman Otakanan 2003, Dimas dan Justin yang telah membantu produksi media pendukung, Didit, Ipung, Si Moel, Puguh, Sompret, Widuri, Enjhel,

Tiyak, Upit, Rumi, Singgih, Hasti, Diah dll, Reni, Erni, dan Fredy thanks buat info-info TA nya, Jimbo dan Popo yang sudah membantuku terjaga dimalam hari...Waff!Waff!, iTunes dengan playlist andalan, teh penyambut pagi dan kopi teman malam hari, untuk semuanya yang tidak tersebut diatas, terima kasih semua!

Semoga Tuhan Yang Mengisi Seluruh Alam membalas seluruh kebaikan dengan Ridlo-Nya, dan akhir kata, semoga tugas akhir ini berguna bagi semua pihak.

Yogyakarta, 9 Februari 2010





Semua ini kupersembahkan kepada:

Bapak dan Ibuku,

Kakak-kakakku,

Terkasihku,

Teman-temanku,

Aku sayang kalian semua.

ABSTRAK

Nugraha Hastha Sutapa. 0311360023. 2010. *Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Aksara Jawa untuk Anak Sekolah Dasar dan Media Pendukungnya*. Tugas Akhir : Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.

Fokus permasalahan yang dibahas dalam perancangan ini yaitu: (1) Bagaimana merencanakan dan merancang sebuah komunikasi visual bagi masyarakat berupa suatu multimedia interaktif yang menarik yang mampu berperan sebagai media pembelajaran tentang Aksara Jawa khususnya bagi anak-anak? (2) Bagaimanakah visualisasi karya perancangan tersebut?

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan motif tekstil ini adalah tinjauan pustaka, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan untuk mendukung ide dasar yang diterapkan pada multimedia interaktif.

Dari hasil pembuatan media interaktif ini dapat diperoleh kesimpulan : (1) Dengan adanya multimedia interaktif pengenalan Aksara Jawa untuk anak-anak ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam mempelajari dan melestarikan Aksara Jawa. (2) Dengan visualisasi yang menarik melalui perpaduan unsur seperti suara, gambar, teks dan animasi, diharapkan multimedia interaktif ini dapat merangsang perhatian dan mendorong semangat anak-anak untuk mau mempelajari Aksara Jawa tanpa adanya suatu keterpaksaan maupun tekanan, melainkan karena rasa senang.

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Halaman Persembahan	iv
Daftar Isi	v
Abstrak	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Perancangan	6
D. Batasan Lingkup Perancangan	7
E. Manfaat Perancangan	7
F. Metode Perancangan	8
1. Tahap Pengumpulan Data	8
2. Tahap Observasi	9
3. Instrumen Pengumpulan Data	10
4. Tahap Analisa Data	10
5. Metode Perancangan Visual	11
6. Kesimpulan	13

BAB II IDENTIFIKASI	12
A. Identifikasi Data	12
1. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran	
Aksara Jawa	14
2. Punakawan	18
3. Aksara Jawa	37
4. Data Lembaga	59
5. Landasan Teori	67
B. Analisis Data	80
C. Kesimpulan Analisis Data	83
BAB III KONSEP PERANCANGAN	84
A. Tujuan Komunikasi	84
B. Strategi Komunikasi	84
C. Konsep Kreatif	85
1. Tujuan Kreatif	85
2. Strategi Kreatif	86
3. Isi Pesan	87
4. Bentuk Pesan	89
5. Strategi Visual	91
6. Bentuk Kreatif	94
7. Program Kreatif	95
8. Biaya Kreatif	108

D. Konsep Media	109
1. Tujuan Media	109
2. Startegi Media	109
3. Program Media	110
4. Biaya Media	111
BAB 1V PERANCANGAN	115
A. Sinopsis	115
B. Studi Visual	115
1. Data Visual Interface	115
2. Pengolahan Data	120
3. Data Visual Materi Pelajaran	124
4. Studi Karakter Tokoh	129
5. Studi Huruf (Tipografi)	133
6. Studi Warna	134
C. Diagram Navigasi	136
D. Skenario	137
E. Lay Out Interface	149
F. Final Desain Interface	153
G. Story Board	157
H. Media Pendukung	168
1. Rough Layout	168
2. Final desain	175

BAB V PENUTUP183

 A. Kesimpulan183

 B. Saran184

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



BAB I

PENDAHULUAN



A. LATAR BELAKANG MASALAH

Kebudayaan Jawa merupakan salah satu kebudayaan yang sangat tua keberadaannya, yaitu sepanjang orang Jawa sendiri itu ada. Kebudayaan Jawa telah ada sejak jaman prasejarah. Dimana istilah prasejarah sendiri masih cukup membingungkan. Karena era prasejarah itu sendiri sebenarnya juga bersejarah. Jadi, prasejarah sekedar merupakan pembatas. Pembatas dimana saat orang Jawa sadar berbudaya dan tak sadar berbudaya. Kesadaran memang modal budaya, namun ketidaksadaran manusia juga seringkali dapat memunculkan sebuah budaya. Ketidaksadaran budaya, bisa berasal dari pengaruh budaya lain yang sangat halus dan merata sehingga dapat memoles budaya Jawa.¹

Sudah pasti bahwa dalam lintasan historis, kebudayaan Jawa sangat berguna bagi orang Jawa. Setiap jaman membutuhkan budaya sekaligus memproduksi budaya Jawa. Pendidikan generasi muda, membutuhkan kesenian dan kesusastraan. Kebatinan, falsafat, dan sebagainya memikat perhatian golongan tua. Jaman akan selalu menetasakan kebudayaan baru, namun makna dan fungsi budaya Jawa tak bisa dipaksakan. Masing-masing cabang budaya Jawa memiliki peminat sendiri-sendiri.

¹ Endraswara, Suwardi. 2005. *Buku Pinter Budaya Jawa: Mutiara Kehidupan Adiluhung Orang Jawa*. Yogyakarta: Gelombang Pasang. hal. 1.

Wayang merupakan bagian kebudayaan Jawa, dalam dunia pewayangan tentu tidak asing dengan tokoh Punakawan. Punakawan merupakan karakter yang khas dalam dunia pewayangan. Mereka terdiri dari Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Para tokoh dalam kelompok Punakawan ini memiliki karakter yang menarik karena mewakili simbol kerendahhatian dan penebar hikmah. Punakawan juga melambangkan orang kebanyakan, Mereka adalah tokoh multi-peran yang dapat menjadi penasihat para penguasa/ksatria bahkan dewa, penghibur, kritikus hingga menjadi penyampai kebenaran dan kebajikan.

Punakawan dianggap memiliki daya tarik tersendiri dalam menyampaikan pesan-pesannya. Sehingga karena begitu khas dan menariknya karakter punakawan, tidak jarang dalam sebuah pertunjukan wayang para penonton lebih menantikan tampilnya tokoh-tokoh tersebut daripada para tokoh utamanya seperti Pandawa. Petuah-petuah mendalam yang arif yang di sampaikan oleh Punakawan tersebut banyak mengajarkan tentang filsafat kehidupan yang sudah dibentuk dan disampaikan oleh para leluhur kita sejak ribuan tahun lalu.

Aksara juga merupakan salah satu cabang dalam kebudayaan Jawa, Aksara jawa merupakan hasil budaya yang usianya sudah berabad-abad. Salah satu aksara yang hingga kini masih digunakan adalah aksara Jawa (ha-na-ca-ra-ka). Hanacaraka atau dikenal dengan nama caraka adalah abjad / alat tulis

ang digunakan oleh suku Jawa (juga Madura, Sunda, Bali, Palembang, dan Sasak).²

Budaya yang sudah memiliki system tulisan sendiri menandakan bahwa budaya itu memiliki derajat yang tinggi, sebab dalam budaya itu segala pola pikiran, keyakinan, dan perilaku pemiliknya terekam untuk dipelajari dan kemudian diwariskan kepada generasi berikutnya, tanpa batas ruang dan waktu.³

Seperti halnya dengan Aksara Jawa, dalam jangka ratusan tahun sejak pertama kali ditemukan, aksara Hanacaraka telah berjasa mendokumentasikan dan mengabadikan banyak buah cipta dalam bentuk karya tulis dengan kandungan isi yang beragam, yang dihasilkan oleh tangan-tangan terampil, yang sekaligus telah membentuk mata rantai kesinambungan antar generasi dan dari waktu ke waktu.

Di Yogyakarta misalnya, daerah yang kental akan budaya Jawanya, Aksara Jawa atau Hanacaraka juga di gunakan di daerah ini sejak jaman dulu. Aksara Jawa bukan hanya sebatas deretan huruf untuk menyusun kata menjadi kalimat sehingga dapat menyampaikan sebuah komunikasi antar sesama. Melainkan Aksara Jawa memiliki makna filosofis yang terkandung di dalamnya. Makna yang apabila kita pelajari secara lebih mendalam dapat menjadi pedoman hidup yang mulia.

Namun di saat kita menggali identitas kita sebagai sebuah bangsa, kita sering tidak menyadari bahwa justru sebetulnya kita telah meninggalkan apa

² Riyadi, Slamet. 2002. *HA-NA-CA-RA-KA (Kelahiran, Penyusunan, Fungsi, dan Makna)*, Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara bekerjasama dengan Balai Penelitian Bahasa. hal. 1.

³ Abdul Wahab, Masa Depan Bahasa, Sastra dan Aksara Daerah.
<http://www.pusatbahasa.diknas.go.id/laman/nawala.php?info=artikel>

bahwa pengajaran pengetahuan menulis aksara Jawa itu hanya menambah beban pekerjaan mereka saja.

Melihat realitas tersebut, maka keefektifan pengajaran bahasa Jawa lewat program mulok perlu dipertanyakan. Jangan-jangan pengajaran itu hanya terbatas pada formalitas belaka. Sedangkan gairah dan ketertarikan siswa terhadap bahasa Jawa tidak pernah dibangkitkan. Jika demikian, siapa yang akan mewarisi budaya daerah kelak?

Oleh karena itu masalah “ketertarikan” ini sepertinya perlu di bahas lebih lanjut, bagaimana cara agar seseorang menjadi tertarik kembali dengan Aksara Jawa?

Seiring perkembangan teknologi khususnya dalam dunia komputer, keberadaan multimedia interaktif mungkin dapat menjadi salah satu solusi yang dapat menjawab permasalahan tersebut, saat ini penggunaan multimedia interaktif tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan semata, melainkan telah merambah ke berbagai bidang lain, salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Multimedia interaktif dapat difungsikan sebagai media belajar sekaligus sebagai media hiburan atau dikenal dengan istilah *edu-tainment*. Karena multimedia interaktif menggabungkan elemen-elemen seperti teks, grafis, animasi, audio, bahkan video sebagai rangsangan menarik perhatian dan minat anak-anak maka dapat dilakukan pendekatan dengan unsur permainan. Pendekatan dengan unsur permainan mampu mengacu pelajar untuk terus menggunakan materi pendidikan itu disamping meningkatkan minat pelajar terhadap materi pelajaran yang dipelajari.

B. RUMUSAN MASALAH

Apa yang membuat masyarakat Jawa tidak mau mempelajari Aksara Jawa?
Apakah sampai saat ini sudah ada suatu metode pembelajaran tentang Aksara Jawa yang mampu menarik perhatian masyarakat untuk mempelajarinya?

Oleh karena itu perlu dirumuskan bagaimana merencanakan dan merancang sebuah komunikasi visual bagi masyarakat berupa suatu multimedia interaktif yang menarik yang mampu berperan sebagai media pembelajaran tentang Aksara Jawa khususnya bagi anak-anak.

Dan dengan menambahkan figur punakawan sebagai tokoh utama diharapkan mampu membuat multimedia interaktif ini menjadi lebih menarik sesuai dengan karakter mereka sebagai pamong yang menghibur.

C. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan perancangan multimedia interaktif pengenalan Aksara Jawa ini antara lain :

1. Untuk mendapatkan konsep media interaktif yang menarik, komunikatif dan efisien.
2. Untuk mendapatkan sebuah metode pembelajaran yang menyenangkan bagi target audience, serta menjawab latar belakang masalahnya.
3. Memberikan kontribusi terutama dalam upaya melestarikan kebudayaan Jawa yang saat ini telah mulai banyak ditinggalkan melalui metode pembelajaran Aksara Jawa kepada anak-anak.

D. BATASAN LINGKUP PERANCANGAN

Batasan lingkup perancangan untuk perancangan multimedia interaktif pengenalan aksara jawa ini adalah sebagai berikut :

1. Batasan Masalah

Perancangan sebatas pada pengenalan macam huruf/ Aksara Jawa serta penerapan sederhana dalam kata-kata yang sering muncul dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

2. Bentuk Desain dan Jenis Media

Sistem informasi visual artistik berupa media interaktif dengan menggunakan sosok karakter punakawan dan berbagai media lain pendukung lain seperti buku aktifitas bermain sambil belajar untuk anak-anak seperti poster, flyer, stiker , pin dll.

3. Luas Wilayah/Lokasi

Lingkungan masyarakat Yogyakarta khususnya bagi anak-anak Sekolah Dasar dan sederajat.

E. MANFAAT PERANCANGAN

Hasil penelitian diharapkan akan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Manfaat bagi Mahasiswa

Perancangan diharapkan akan menambah wawasan atau pengetahuan terhadap permasalahan yang lebih nyata di dalam masyarakat.

2. Manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Perancangan diharapkan akan menambah khasanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual.

3. Manfaat bagi Masyarakat

Dengan adanya perancangan multimedia interaktif ini, masyarakat khususnya anak-anak diharapkan dapat lebih mudah dalam memahami Aksara Jawa dan menjadi kenal dengan figure punakawan dalam pewayangan Indonesia, sehingga secara tidak langsung dapat ikut melestarikan kebudayaan asli Jawa.

4. Manfaat bagi lembaga yang terkait.

Dengan adanya multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu peranan lembaga bahasa dalam menyampaikan pembelajaran aksara Jawa kepada masyarakat khususnya anak-anak dengan media yang lebih menarik.

F. METODE PERANCANGAN

1. Tahap Pengumpulan Data

Data awal yang digunakan untuk mendukung perancangan multimedia interaktif pengenalan aksara Jawa ini di dapat dari Data Primer dan Data Sekunder.

Data Primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file, tetapi berupa teks hasil wawancara yang diperoleh langsung melalui wawancara dengan narasumber, data dapat direkam atau dicatat oleh peneliti.

Data Sekunder merupakan data yang sudah tersedia sehingga kita tinggal mencari dan mengumpulkannya. Data sekunder dapat kita peroleh dengan lebih mudah dan cepat karena sudah tersedia, data dapat diperoleh dengan cara membaca, melihat, atau mendengarkan. Termasuk dalam kategori data ini adalah:

Data bentuk teks: dokumen, pengumuman, surat-surat, spanduk.

Data bentuk gambar: foto, animasi, billboard.

Data bentuk suara: file hasil rekaman suara.

Kombinasi text, gambar, dan suara; film, video, iklan di televisi, dll

2. Tahap Observasi

Tahap ini meliputi pengumpulan data tentang benda-benda dan kata yang akan digunakan dalam layout interface maupun dalam materi pelajaran. Dalam tahap ini pengumpulan data diperoleh dari:

a. Teknik Interview / Wawancara

Wawancara dapat dimulai dengan mengemukakan topic yang umum untuk membantu peneliti memahami perspektif makna yang di wawancarai. Hal ini sesuai dengan asumsi dasar penelitian kualitatif, yaitu bahwa jawaban yang diberikan harus dapat membeberkan persepsi orang yang di teliti, bukan persepsi peneliti itu sendiri.

b. Teknik Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dapat diperoleh dari buku-buku atau dapat juga *searching* dengan fasilitas internet.

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera digital untuk mempermudah dalam melakukan transfer file.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data instrumen yang digunakan adalah:

- a. Alat tulis, kertas untuk pengumpulan kepustakaan data verbal dan kamera digital untuk memperoleh data visual.
- b. Komputer untuk memperoleh kepustakaan dari software pendidikan serta kepustakaan dari internet
- c. Alat tulis dan kertas untuk wawancara.

4. Tahap Analisa Data

Untuk menentukan konsep yang tepat konsep yang tepat maka pendekatan yang dilakukan adalah dengan menganalisa data-data yang telah ada.

Antara lain:

a. Wujud (Appearance)

Sesuatu yang tampak oleh indera penglihatan (visual) secara nyata ataupun abstrak. Seperti kita membayangkan sesuatu yang diceritakan atau yang kita baca dari buku, dalam istilah sehari-hari dapat disebut dengan Rupa.

b. Bentuk (Form)

Adalah gabungan dari semua unsur-unsur dalam perwujudan senirupa. Seperti titik, garis, warna dan semua unsur komunikasi visual. Hal ini adalah langkah untuk dapat menentukan bentuk visual dari tiap halaman multimedia interaktif.

c. Susunan (Structure)

Adalah gabungan bentuk-bentuk dan semua unsur yang menjadikan bentuk keseluruhan multimedia interaktif dengan mengikuti susunan atau struktur yang telah ditentukan dalam konsep kreatif.

d. Suara (Audio)

Perancangan multimedia interaktif juga dilengkapi dengan penggunaan audio, hal tersebut sangat penting disamping untuk memperkuat karakter dari Aksara Jawa juga dapat membangun nuansa yang hidup dan menghilangkan kejenuhan.

e. Isi (Content/ Substance)

Adalah bentuk inti dari tampilan keseluruhan dari sebuah desain komunikasi visual tentang apa yang dirasakan ketika menikmati multimedia interaktif. Isi sebagai pemberi makna, yang menekankan pada gagasan (ide) sebagai pemikir atau konsep untuk menjadikan multimedia interaktif ini sebagai suatu bentuk penyampaian informasi yang tepat. Isi diolah dengan mengembangkan wujud dan tampilan multimedia interaktif.

5. Metode Perancangan Visual

Agar terwujud tujuan perancangan yang efektif, efisien, dan komunikatif maka dalam perancangan visual multimedia mnteraktif pengenalan Aksara Jawa ini digunakan beberapa tahap yang antara lain:

a. Penyusunan Materi

Data yang telah diperoleh disusun berdasar kriteria yang akan dimasukkan ke dalam (per) bagian isi multimedia interaktif. Seperti pengelompokan bagian Sejarah, Pelajaran, dan Latihan.

b. Sinopsis

Merupakan gagasan dasar yang nantinya dituangkan dalam storyboard dan layout, misalnya dengan menampilkan tokoh punakawan yang akan menemani audience dalam menjelajah tiap halaman dalam proses belajar.

c. Penyusunan Skenario

Digunakan sebagai tahap untuk menetapkan alur cerita didalam menyusun materi pembelajaran aksara dengan multimedia interaktif. yaitu dengan merancang sistem navigasi agar tata letak per halaman tiap bagian tidak terjadi mising link.

d. Story Board

Sebagai acuan awal dalam menentukan langkah-langkah dan urutan penyusunan multimedia interaktif dalam sistem penataan script berdasar skenario dalam storyboard termasuk *special effect* dan *sound effect* juga visualisasi desain grafisnya.

e. Layout komprehensif

Membuat sketsa rancangan desain dari rangkaian per bagian seperti Halaman Pembuka(*opening tune*), tombol(*buton*), graphic interface, visual background, warna, music, ilustrasi, dan lain-lain sampai dengan eksekusi final.

f. Digitalisasi Multimedia interaktif lewat CD.

Proses eksekusi akhir yang dilakukan dalam format digital yang memerlukan perangkat keras satu unit multi media personal computer dan *CD room writetable* untuk proses *mastering* media CD interaktif serta beberapa perangkat lunak yaitu beberapa *software* yang nantinya akan diperlukan dalam pembuatan multimedia interaktif ini.

6. Tahap Kesimpulan

Setelah final art work, maka ada proses sintesa untuk mengetahui tingkat kesuksesan perancangan multimedia interaktif tersebut.

