

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MUSEUM KRETEK
KUDUS**



KARYA DESAIN

Yopie Fajar Listiyanto

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MUSEUM KRETEK
KUDUS**



KARYA DESAIN

Yopie Fajar Listiyanto

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MUSEUM KRETEK KUDUS
diajukan oleh Yopie Fajar Listiyanto, NIM 9811021023/DK, Program Studi Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 10 Agustus 2006.

Ketua/Pembimbing I



Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn
NIP : 132 061 187

Anggota/Pembimbing II



Drs. I. T. Sumbo Tinarbuko, M.Sn
NIP : 131 996 634

Anggota/Cognate



Drs. Wibowo, M. Sn
NIP : 131 661 172

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Drs. Lasiman, M. Sn
NIP : 131 773 135

Ketua Jurusan Desain



Drs. Antonius Hendro Purwoko
NIP : 131 284 654



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. SUKARMAN
NIP : 130 521 245

Kata Pengantar

Terima kasih sebesar – besarnya kepada Allah SWT atas segala kesempatan dan semangat yang menjadikan penulis tetap pada tujuan. Puji syukur penulis panjatkan serta shalawat kepada Nabi Muhammad SAW sehingga tugas akhir karya desain ini dapat terselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini merupakan bukti tertulis atas pertanggungjawaban penulis dalam menempuh pendidikan di program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dari tahun 1998 hingga tahun 2006 yang juga merupakan syarat akhir perkuliahan untuk menempuh gelar kesarjanaan dalam program studi S-1 Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan banyak bimbingan, semangat, arahan, masukan dari berbagai pihak dari awal pengerjaan hingga akhir serta 5,9 SR yang juga telah Allah SWT ujikan untuk tetap bersemangat melanjutkan proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu dari dukungan berbagai pihak inilah penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya terutama kepada para pendidik dan pembimbing di lingkungan Institut Seni Indonesia:

1. Bapak Agus Burhan, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
2. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Bapak Drs. A. Hendro Purwoko
3. Bapak Drs Arif Agung, M. Sn, selaku dosen pembimbing I
4. Bapak Drs I. T. Sumbo Tinarbuko, M. Sn, selaku dosen pembimbing II
5. Bapak Drs. Lasiman, M. Sn sebagai ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

6. Bapak Drs. Wibowo, M. Sn sebagai cognate
7. Seluruh staff pengajar di Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materi:

1. Bapak & Ibu (Ambali & Rohma), adik – adikku Dhany dan Yannie atas “cambukan” dan kasih sayang serta support yang tidak ada habisnya.
2. Seluruh civitas akademika Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak membantu selama ini.
3. Teman-teman Srengenge Ad, mas Rifqi, A’at, papa Hanung, Lody, mbak Dwi, mbak Marni, Barik, Abi, Santi atas supportnya.
4. Ulung, mbak Yanti, Nugroho atas atmosphere Srengenge lama yang kreatif.
5. Balkon ’98 atas komunitas yang asyik dan warna – warni.
6. Teman – teman kost De’ Faiz, atas segala bantuan semangat, keringat dan lemburnya.
7. Bayu Setiawan di BSP, dengan foto – fotonya yang tidak jadi terpakai, sorry yu’...
8. DuoTone: Atmo, Febri, Mamat atas pertemanan dan supportnya yang asyik, dab aku lulus...!
9. Gunawan dan mas Yunus atas foto Museum Kreteknya.
10. Ria, yang pernah mengisi dan menghiasi hari – hariku, nok aku lulus...
11. Teman – teman bagasi: Faisal, Miko, Anton, Asmoro “djenggot”, dengan masukan – masukannya, thanks guys.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu namun tidak dapat di sebutkan satu persatu.

13. Funeral For A Friend, PapaRoach, Story Of The Year, Chevelle, Angels And Airwaves, The Strokes, KulaShaker dan masih banyak lagi yang telah setia memanjakan kupingku dengan dendang rocknya.

Dengan selesainya Tugas Akhir karya desain ini penulis tidak menutup diri dengan segala kritik dan saran guna mewujudkan kesempurnaan sehingga dapat menjadi manfaat bagi program studi Disain Komunikasi Visual maupun bagi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



Yogyakarta, Agustus 2006

Penulis,

Yopie Fajar Listiyanto

981 1021 023/DK



“Ilmu adalah lentera pengetahuan dan akal budiku”

Untuk Bapak & Ibu tercinta, Dhany dan Yannie

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar	iii
Lembar Persembahan	iv
Daftar Isi	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Perancangan	3
D. Lingkup Perancangan	3
E. Metode Perancangan	4
BAB II IDENTIFIKASI	8
A. Identifikasi Data	8
1. Landasan Teori	8
2. Data Produk	16
B. Analisa Data	28
BAB III KONSEP PERANCANGAN	31
A. Konsep Media	31
1. Tujuan Media	31
2. Strategi Media	31
B. Konsep Kreatif	34
1. Tujuan Kreatif	34
2. Strategi Kreatif	35
3. Program Kreatif	39

4. Biaya Kreatif	42
BAB IV PERANCANGAN	43
A. Studi Tipografi	45
B. Studi Elemen Visual	49
C. Studi Warna	57
D. Peta Navigasi	59
E. <i>Storyboard</i>	60
F. <i>Rough Layout</i> interaktif	63
G. <i>Rough Layout</i> label CD	86
H. <i>Rough Layout</i> Poster	89
I. <i>Rough Layout</i> CD cover	92
J. <i>Komprehensif Layout</i>	94
K. <i>Final Artwork</i> interaktif	102
L. <i>Final Artwork</i> label CD	116
M. <i>Final Artwork</i> Poster	117
N. <i>Final Artwork</i> CD cover	118
BAB V KESIMPULAN	119
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN	
1. Data Pengunjung Museum Kretek Kudus	
2. Form Questioner	
3. Skema Perancangan	
4. Katalog Pameran	
5. Foto Pameran	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

1. Sekilas tentang Museum Kretek

Museum Kretek Kudus adalah salah satu tempat wisata yang terletak di sisi pinggir kota Kudus yang berada $\pm$ 2,5 Km. dari arah selatan yaitu perbatasan antara Kudus dan Demak. Museum Kretek Kudus dibangun dengan tujuan untuk menyelamatkan peninggalan-peninggalan bersejarah tentang rokok seperti alat – alat produksi peninggalan perusahaan rokok Delima, produk – produk rokok dari jaman dulu hingga sekarang dari yang masih manual hingga dengan mesin, dokumentasi – dokumentasi penting yang berkaitan dengan perusahaan – perusahaan rokok Kudus, memupuk jiwa wiraswasta di kalangan generasi muda Kudus sehingga semangat para tokoh-tokoh perintis bisa dimiliki generasi penerus, sebagai pusat informasi tentang sejarah dan perkembangan rokok di Kudus seperti sejarah rokok Bal Tiga milik Mas Nitisemito.¹

Didirikan atas prakarsa Bapak Soepardjo Roestam yang pada saat itu menjabat Gubernur Jawa Tengah dan diresmikan tanggal 3 Oktober 1986 oleh Menteri dalam Negeri.

¹ UPTD Museum Kretek, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kudus, *Sekilas Museum Kretek Kudus*, hal 5 – 6.

2. Permasalahan Umum

Tidak adanya strategi yang tepat untuk menyampaikan pesan atau informasi tentang Museum Kretek Kudus kepada masyarakat menjadikan kendala untuk tidak bisa maju dan berkembang.

Pengelolaan yang saat ini dipegang oleh dua instansi yaitu Persatuan Perusahaan Rokok Kretek (PPRK) dan Dinas Pariwisata Kabupaten Kudus juga dapat menjadi tidak fokusnya manajemen untuk Museum Kretek Kudus.

Citra yang ditangkap masyarakat Kudus saat ini sangat tidak menguntungkan bagi Museum Kretek Kudus, kesan yang muncul di benak masyarakat lebih sebagai tempat yang menyeramkan, tidak menarik, cenderung menjadi tempat membolos sekolah dan berbagai alasan lain.

Alasan -- alasan diatas menjadi dasar pertimbangan menarik untuk merancang penyampaian pesan atau informasi agar Museum Kretek Kudus lebih dikenal, lebih maju dan berkembang.

B. Rumusan Masalah

Museum Kretek Kudus perlu mengenalkan diri lebih dekat kepada sasaran yang didasari dari permasalahan umum, dengan rumusan masalah:

- Bagaimana merancang suatu bentuk komunikasi tentang Museum Kretek Kudus yang diaplikasikan pada CD Interaktif.

C. Tujuan Perancangan

- Menghasilkan/menciptakan sebuah konsep kreatif tentang Museum Kretek Kudus yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif.
- Menginformasikan tentang Museum Kretek dan tujuan yang diembannya sehingga dapat membangun kembali citra Museum Kretek Kudus dan bisa dijadikan sarana promosi wisata.
- Mengenalkan dan memberikan pemahaman di benak audience lewat multimedia interaktif.
- Mengajak audience untuk lebih memahami dan melestarikan potensi Museum Kretek Kudus sebagai aset daerah.

D. Lingkup Perancangan

Lingkup verbal, perancangan multimedia interaktif ini menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan Museum Kretek Kudus, sejarah dan perkembangan rokok kretek Kudus baik perintis maupun generasi – generasi penerusnya dengan bahasa Indonesia yang sesuai target audience, enak dibaca serta mudah dipahami.

Sedangkan untuk lingkup visualnya perancangan ini adalah mengolah berbagai elemen baik teks, grafis, image, ilustrasi, animasi dan audio yang berunsur local colour menjadi satu paket multimedia interaktif yang terkonsep. Dirangkai dalam satu kesinambungan yang terhubung melalui navigasi.

E. Metode Perancangan

Untuk mewujudkan sebuah perancangan multimedia interaktif yang efektif dan informatif ada beberapa metode yang dipakai antara lain:

E.1. Pengumpulan Data

Secara tertulis data spesifik diperoleh dari pihak-pihak terkait yang sangat berhubungan yaitu Dinas Pariwisata Kabupaten Kudus, petugas-petugas jaga Museum Kretek Kudus, dan Persatuan Pengusaha Rokok Kudus (PPRK), selain itu juga dilakukan wawancara guna menambah kesinambungan dan memperkuat data tertulis.

Tahap observasi meliputi pengumpulan data seluruh aspek yang berkaitan dengan Museum Kretek Kudus, antara lain data letak, sejarah dibangunnya, benda-benda bersejarah dan sebagainya.

Dokumentasi adalah tahap dimana data visual dikumpulkan, hal ini untuk menunjukkan kondisi fisik Museum Kretek Kudus serta visual pendukung lain yang bisa dijadikan bahan, dan mempermudah merancang multimedia interaktif.

Dibutuhkannya pustaka adalah untuk mencari teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat, baik itu dari buku atau internet untuk dijadikan dasar pijakan menentukan langkah-langkah.

E.2. Analisa Data

Dalam menganalisa data dilakukan beberapa pendekatan yang dapat digunakan untuk mengerucutkan data yang telah terkumpul yaitu dengan mengkalifikasikan antara lain:

1. Wujud

Segala sesuatu yang tampak oleh indera penglihatan secara nyata maupun abstrak seperti membayangkan sesuatu berdasarkan cerita atau membaca buku, dalam istilah sehari-hari disebut dengan rupa.

2. Bentuk

Gabungan dari semua unsur perwujudan seni rupa seperti titik, garis, warna dan sebagainya.

3. Susunan

Gabungan dari bentuk-bentuk menjadi sebuah kesatuan visual.

4. Suara

Suara dapat mengidentifikasi keberadaan suatu benda atau tempat.

5. Isi

Penekanan gagasan/ide yang digunakan sebagai dasar pencitraan atau sebagai bentuk penyampaian informasi yang tepat dan menarik, yang kemudian diolah dan dikembangkan untuk ditampilkan sesuai segmentasi.

E.3. Perancangan

1. Merumuskan masalah dan melihat latar belakang masalahnya

2. Mengumpulkan data, menganalisis data serta situasi dan kondisinya
3. Menetapkan konsep strategi komunikasinya
4. Merencanakan strategi kreatif dan media
5. melakukan proses perancangan dan studi layout
6. Memproses desain hingga menjadi karya

E.4. Skenario

Pemetaan informasi dan gambaran yang akan dimuat di tiap-tiap halaman multimedia interaktif, strukturisasi data mulai dari awal hingga akhir. Pengaluran cerita atau informasi yang akan disajikan dan dikelompokkan dalam sebuah kesatuan yang disebut menu dalam multimedia interaktif.

E.5. Storyboard

Tahap dimana penyamaan visualisasi dengan skenario yang telah disusun, dalam storyboard ini berisi tentang penjelasan visual per *scene* yang disertai dengan penambahan *special effect* dan *sound effect*.

E.6. Layout Komprehensif

Eksperimen mengenai visual yang akan ditampilkan mulai dari opening tune, bentuk animasi, tombol-tombol navigasi, perwajahan, jenis typografi, audio (sound effect dan backsound) dan sebagainya. Sampai ketemu final art work yang nantinya akan dijadikan visual utama dalam multimedia interaktif ini.

E.7. Digitalisasi Multimedia Interaktif

Karena hasil akhir multimedia interaktif ini berupa file digital maka perlu adanya proses burning ke dalam kepingan *Compact Disc* (CD). Untuk itu diperlukan sebuah *Personal Computer* (PC) yang mempunyai CD Rom Writer.

E.8. Skema Perancangan

Lampiran

