

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
INFORMASI SEJARAH GAYA DISAIN GRAFIS
PADA ERA MODERN**

FUTURISME, KONSTRUKTIVISME, DE STIJL, BAUHAUS, DAN NEW TIPOGRAFI



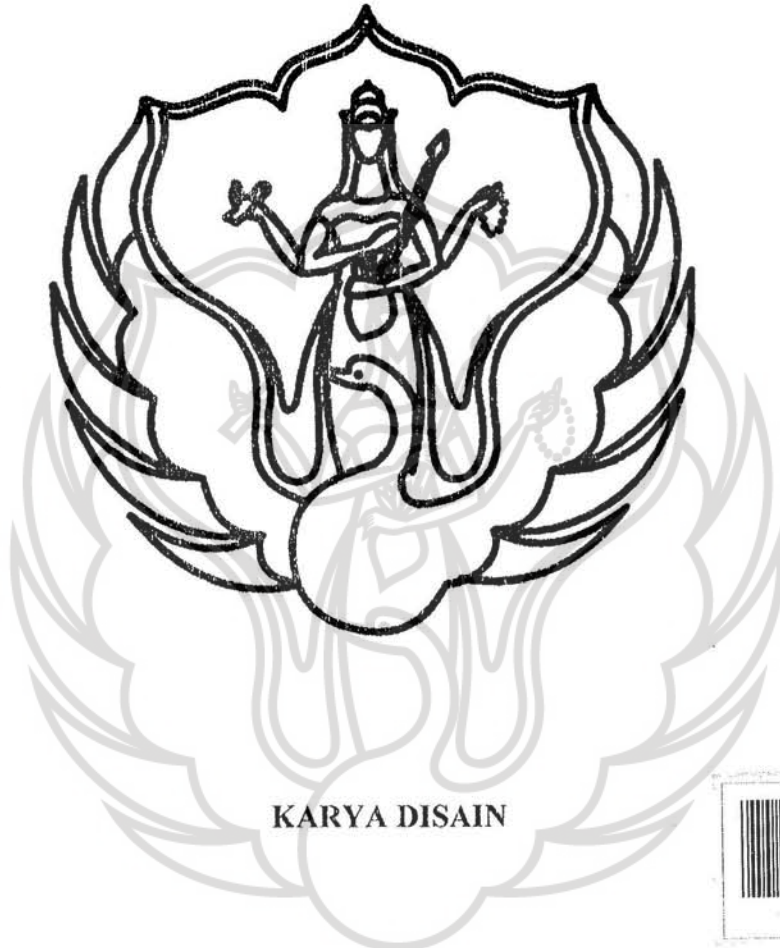
KARYA DISAIN

JUTA ARIS SUTRISNO

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
INFORMASI SEJARAH GAYA DISAIN GRAFIS
PADA ERA MODERN**

FUTURISME, KONSTRUKTIVISME, DE STIJL, BAUHAUS, DAN NEW TIPOGRAFI



KARYA DISAIN

JUTA ARIS SUTRISNO



**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
INFORMASI SEJARAH GAYA DISAIN GRAFIS
PADA ERA MODERN**

FUTURISME, KONSTRUKTIVISME, DE STIJL, BAUHAUS, DAN NEW TIPOGRAFI



**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
INFORMASI SEJARAH GAYA DISAIN GRAFIS
PADA ERA MODERN**

FUTURISME, KONSTRUKTIVISME, DE STIJL, BAUHAUS, DAN NEW TIPOGRAFI

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	3184/H/S/2009	
KLAS		
TERIMA	29-9-2009	TTD.



KARYA DISAIN

JUTA ARIS SUTRISNO

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Disain Komunikasi Visual
2006



Anda mungkin akan kecewa kalau gagal,
namun akan lebih tersiksa kalau belum pernah mencoba
(Anonim)

Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 10 Agustus 2006.

Pembimbing I/Anggota



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

Pembimbing II/Anggota



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

Cognate/Anggota



Drs. Arief Agung Swasono
NIP : 132 061 187

**Ketua Prog. Studi Desain
Komunikasi Visual/ Anggota**



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

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Drs. A. Hendro Purwoko
NIP : 131 284 654

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



Drs. Sukarman
NIP : 130 521 245

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur kepada Allah SWT limpahan berkah dan rahmat-Nya sehingga tugas akhir perancangan multimedia interaktif Sejarah Gaya Desain Grafis Era Modern (Futurisme, Konstruktivisme, De Stijl, Bauhaus, dan New Typography) ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa terwujudnya tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan banyak terima kasih dan rasa hormat kepada :

1. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bpk. Drs. Sukarman.
2. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bpk. Drs. Hendro Purwoko, M.kes.
3. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Drs. Lasiman M.Sn.
4. Pembimbing I, Bpk. Drs. I.T. Sumbo Tinarbuko, M.Sn. yang telah responsif memberi arahan dan masukan hingga selesainya tugas akhir ini.
5. Pembimbing II, Drs. Wibowo, M.Sn yang telah memberikan banyak bantuan dan masukan dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Segenap Dosen program studi Diskomvis ISI Yogyakarta yang telah membukakan begitu banyak kemungkinan untuk mempelajari berbagai ilmu yang bermanfaat.

7. Terima kasih kepada kedua orang tuaku yang telah menjadi orang tua yang sempurna, semua saudaraku Kakak Yayan (Alm.) kedua adikku tercinta Ririn dan Santi, Ujuk Aan, Yansah, terimakasih atas doa dan semangat nya.
8. Seluruh keluarga besar sanggar bidar Sriwijaya, Kak Edo, Kak Dedy, Kak Robi, Kak Endah, Kak Ridwan, terima kasih telah mengantarkan aku ke institut ini.
9. Teman-teman Kepompong 2000, Reta tung-tung, Elang, Wahyu, Redy, Guritno, Reza, Yudi, Ikhsan, Roby dan the Mesin Perang, the Matamerah Mambo, Supyan, Farid, Omand, Ruli, Hikmah, Thomas, Johan, Eric, Tedy, Dodi, Rio, Special Thaks to Andika dan Dhani. Thanks to, Hanes, Sompret, Ilma, Miko dan Ike, Pak Gatot, keluarga kos janganan, Indun, Iyok, Toto, Sabri, Angga Ierian, Putut, Anie, Teman-teman Future works, Ukhid, Shinta, Novan, my PC dan, untuk teman-temanku yang tidak tersebut diatas, terima kasih semua !

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

Yogyakarta, 10 Agustus 2006

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SUB JUDUL.....	ii
MOTTO.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan masalah	6
C. Batasan masalah	6
D. Tujuan perancangan	6
E. Manfaat perancangan	7
1. Manfaat untuk mahasiswa	7
2. Manfaat untuk lembaga	7
3. Manfaat untuk ilmu pengetahuan	7
F. Batas Lingkup Perancangan	7
F. Metode Perancangan	8
1. Tahap pengumpulan data	8
2. Tanap analisis	8

a. Wujud (appearance)	8
b. Bentuk (form)	8
c. Susunan (structure)	8
d. Suara (audio)	8
e. Isi (content)	9
3. Tahap Eksperimen	9
a. Penyusunan Materi	9
b. Screenplay script (Penyusunan Skenario)	9
c. Sinopsis	9
d. Storyboard	9
e. Layout Komprehensif	11
f. Digitalisasi Multimedia Interaktif lewat CD	11
g. Diagram Navigasi	11
4. Tahap Kesimpulan/Penutup	12

BAB II. IDENTIFIKASI

A. Identifikasi Data	13
1. Garis Waktu	13
2. Sejarah Modernisme	14
a. Futurisme	17
b. Konstruktivisme	21
c. De Stijl	28
d. Bauhaus	32
e. New Typography	44

B. Teori Media	48
C. Analisa Data	51
1. What	51
a. Futurisme	51
b. Konstruktivism	52
c. De Stijl	54
d. Bauhaus	55
e. New Typography	55
2. Why	56
3. When	57
4. Who	58
5. Where	59
6. How	59
D. Analisa Media	60
1. Strength (Kekuatan)	60
2. Weaknes (Kelemahan)	60
3. Opportunities (Kesempatan)	61
4. Threats (Ancaman)	61
E. Kesimpulan Analisa Data	61
1. Umum	61
2. Khusus	64

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Perencanaan Media	66
1. Tujuan Media	66
2. Strategi Media	67
B. Perancangan Kreatif	68
1. Tujuan Kreatif	68
2. Strategi kreatif	68
a. Visualisasi	69
b. Ilustrasi	70
c. Warna	70
d. Tipografi	71
e. Sound	71
3. Program Kreatif	71
a. Minggu pertama	71
b. Minggu kedua	74
c. Minggu ketiga	76
4. Biaya Kreatif	77

BAB IV RANCANGAN VISUAL

A. Sistem Navigasi.....	80
B. Studi Visual	82
1. Gaya Visualisasi	82
2. Studi Tipografi	83
3. Studi Warna	85

C. Lay Out

a. Teori Layout	86
b. Story Board Opening Tune.....	89
c. Raugh Layout	91
d. Komprehensif Layout	115
e. Final Design	128

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	141
B. Saran	142

DAFTAR PUSTAKA.....	143
----------------------------	------------



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era sekarang ini, perkembangan teknologi sudah tidak bisa diprediksi, Setiap hari terdapat satu inovasi baru disegala bidang. Hal ini merupakan sebuah jawaban untuk mengimbangi ritme kehidupan yang semakin hari makin dinamis. Tujuannya adalah untuk menciptakan kualitas kehidupan yang lebih baik. Seiring dengan perkembangan tersebut, teknologi informasi sekarang pun sudah berkembang sangat pesat, sehingga jarak, ruang, dan waktu, sudah bukan merupakan sebuah hambatan bagi manusia untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Tatanan kehidupan masyarakat sekarang pun sudah dibanjiri dengan berbagai informasi. Saat ini dengan membanjirnya informasi yang berada di hadapan masyarakat, sangat susah untuk membedakan mana yang membangun dan mana yang merusak, kadang juga menimbulkan kebosanan dikarenakan kurang adanya pembaharuan.

Kesadaran manusia akan makhluk sosial yang akan selalu membutuhkan informasi menimbulkan respon yang positif di kalangan mediator (penyedia media) untuk lebih giat bersaing dan berinovasi dalam menyajikan media informasi yang terbaik. Penyampaian informasi kepada khalayak, sampai saat ini tidak hanya terbatas kepada media yang statis, namun juga menggunakan media yang mampu untuk tampil secara interaktif dan lebih inovatif. Salah satu media informasi yang tampil interaktif dan inovatif adalah 'multimedia interaktif'. Lewat multimedia interaktif ini informasi yang diberikan menuntut para pengguna untuk lebih aktif berinteraksi dengan produsen penyedia layanan tersebut. Pengguna juga dimanjakan

dengan tampilan grafik yang menarik seperti animasi dan juga dapat menikmati alunan musik yang disajikan (audio).

Desain grafis dewasa ini memiliki peranan yang sangat penting. Segala bentuk pengetahuan maupun pekerjaan selalu berhubungan dengan desain grafis. Perkembangan industri, perekonomian, media informasi, dunia entertainmen, dan sarana penunjang kehidupan disekitar kita juga tidak lepas dari peranan desain grafis. Secara singkat bisa dikatakan bahwa desain grafis merupakan salah satu indikator perkembangan peradaban dunia. Mengapa dunia desain grafis menjadi seperti sekarang ini, merupakan sebuah perjalanan panjang dari sebuah perkembangan seni tata visual.

Sebuah dekade yang banyak memberikan kontribusi bagi perkembangan seni tata visual, dan juga perkembangan yang sangat radical dalam sejarah kehidupan manusia, terjadi pada dekade pertama abad ke-20. Ketika semua tatanan kehidupan sosial, politik, budaya serta ekonomi dilanda pergolakan. Di Eropa monarkhi digantikan dengan demokrasi, sosialisme dan komunis di Rusia. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merubah industri dan perdagangan. Alat transportasi dengan radical dirubah dengan ditemukannya kendaraan bermotor (1885) dan pesawat udara (1903), film (1896) dan transmisi radio (1895) meramalkan suatu era baru bagi cara berkomunikasi manusia.

Dalam gejolak perubahan yang terjadi secara radical ini, bukanlah suatu kejutan bila seni visual mengalami serangkaian revolusi kreatif yang mempertanyakan nilai, system, dan peranan sosial. Muncul pandangan 'avant-garde' Eropa, yang menandakan pemujaan pada kebebasan individu dan kecurigaan pada

standar-standar komunal yang dianggap penyebab kemapanan dan penghambat kemajuan. Ide-ide dasar tentang warna dan bentuk, protes social, dan ekspresi para pengikut ajaran Freud serta pernyataan-pernyataan emosional pribadi, banyak mempengaruhi seniman, yang kemudian memicu lahirnya seni rupa modern.

Jaman modern secara garis besar berlangsung sekitar tahun 1908 (pada awal kubisme) hingga tahun 1933 (pada masa kejayaan Hitler). Para seniman modernisme mencoba mencari bentuk seni yang merdeka dari system ornamen borjuis yang berusaha mempengaruhi dunia politik pada masa itu.

Modernisme secara nyata merupakan ungkapan cita sosial masyarakat pada kurun waktu itu. Dalam dunia arsitektur muncul manifest dari tokoh CIAM (Congres Internationaux d'Architecture Moderne) antara tahun 1928-1956 yang menegaskan prinsip: Kejujuran bahan dan konstruksi, Kesederhanaan demi hasil guna, dan ergonomic. Sikap fungsional yang mengandung nilai efesiansi dalam dunia kapitalis menempatkan desain barang menjadi efektif, dan inovatif. Di Amerika dipertegas lagi oleh pernyataan seorang arsitek Louis Sullivan, bahwa desain haruslah fungsional (Form ever follows function), yang kemudian menjadi dokma dalam desain modernisme.

Modernisme tumbuh dalam keragaman gaya, tumpang tindih prinsip dan paham, sehingga sulit untuk dijelaskan dengan satu pengertian tunggal, namun dampak dari semuanya itu dapat dilihat dari tumbuhnya berbagai aliran dan gerakan dalam seni visual. Berbagai gerakan yang meramaikan wacana desain grafis pada era modern diantaranya terlihat dari munculnya Futurisme yang lahir di Milan Italia. Manifestasi pertama Futurisme berasal dari seorang peyair Italia Fillipo Thomaso

Marinetti (1876-1944) yang dipublikasikan pada majalah La Figero di Paris pada 20 Februari 1909. Integrasi (penggabungan) cubism dan gerak. Elemen mesin dan kinematik (berhubungan dengan gerak) serta susunan tipografi yang dipakai sebagai ilustrasi merupakan elemen desain yang banyak ditemui dalam karya-karya desain grafis futurisme. Sejalan dengan ini juga muncul Konstruktivisme di Rusia yang menekankan efesiensi dan tampilan geometris abstrak.. Terinspirasi dengan hukum aerodinamika, satwa terbang dan perenang cepat. Menghasilkan poster-poster inovatif sebagai alat untuk komunikasi revolusioner. Kemudian De Stijl, yang muncul di Belanda nama De Stijl diambil dari nama sebuah majalah yang diterbitkan pada tahun 1917-1931 oleh pelukis, perancang, dan penulis Theo van Doesburg (1883-1931). De Stijl menuangkan ide-ide tentang pembagian ruang yang tepat, kesederhanaan, bentuk dasar, penggunaan warna primer, dan tipografi asimetris. Konsep metafisik De-Stijl secara radikal mengubah bidang/lembar cetakan.. Hingga lahir Bauhaus yang merupakan tonggak sejarah dari desain modern. Walaupun umurnya tidak begitu lama, hanya 14 tahun, namun memberi kontribusi besar dalam perkembangan seni rupa dan desain modern. Dalam kaitanya dengan lembaga pendidikan, Bauhaus telah meletakkan dasar-dasar pendidikan desain yang banyak dipakai sampai sekarang.

Modernisme serta gerakan-gerakan yang berada di dalam nya merupakan semangat rasionalisme dan objetifitas, yang bermaksud untuk memutuskan hubungan dengan abad ke 19 dan obsesi nya terhadap dekorasi dan kebangkitan gayanya. Gaya visualisai yang diusung oleh aliran aliran desain grafis modern banyak memberikan

inspirasi bagi perkembangan seni visual pada era berikutnya yang juga merupakan sejarah panjang dari perkembangan desain grafis hingga sekarang.

Beranjak dari tinjauan singkat dari catatan panjang perkembangan serta pengaruh desain grafis pada era modern dalam dunia desain grafis, yang sekaligus juga sebagai catatan sejarah tentang sebuah kebudayaan dan peradaban, sudah selayaknya mahasiswa desain komunikasi visual mengerti dan memahami lebih mendalam tentang sejarah perkembangannya. Tapi kendala yang kadang menjadi penghalang adalah sulitnya untuk mendapatkan buku-buku tersebut, selain berbahasa asing harga buku juga relative mahal, sangat susah dijangkau oleh mahasiswa.

Program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia, yang merupakan bagian dari Fakultas seni rupa, jurusan desain Institut Seni Indonesia. Berkeinginan untuk membuat sebuah media yang dapat memberikan informasi secara lengkap tentang sejarah perkembangan gaya, yang banyak memberikan pengaruh pada desain grafis hingga sekarang yang terjadi pada era modern 1908-1933 (Futurisme, Konstruktifisme, De Stijl, Bauhaus, dan New Tipografi). Yang dikemas dalam sebuah multimedia interaktif. Selain sebagai jawaban atas perkembangan teknologi informasi, dengan multimedia interaktif audience diajak untuk berkomunikasi dua arah, yang dimanjakan dengan tampilan grafis yang menarik (animasi) dan alunan musik (audio) sehingga dapat menimbulkan sebuah ketertarikan, yang tidak mungkin di jumpai ketika membaca buku. Multimedia interaktif dapat tampil lebih murah dibandingkan dengan buku karna bentuk akhirnya berbentuk CD (compact disc). Dengan adanya media ini diharapkan dapat

membantu para mahasiswa untuk mempelajari sejarah gaya dalam desain komunikasi visual, serta peranan dan pengaruh nya secara lebih jauh.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat sebuah multimedia interaktif sebagai salah satu bentuk media informasi tentang sejarah gaya desain grafis pada era modern (1908-1933) yaitu *Futurisme*, *Konstruktivisme*, *De Stijl*, *Bauhaus*, dan *New Tipografi* yang mampu memberikan informasi secara lengkap tentang sejarah perkembangan nya.

C. Batasan Masalah

Pembahasan yang akan disampaikan dibatasi hanya pada lima gaya desain grafis pada era modern (1908-1933), yang memiliki kesamaan karakter dan masih banyak memberikan pengaruh bagi desain grafis sekarang yaitu, *Futurisme*, *Konstruktivisme*, *De Stijl*, *Bauhaus*, dan *New Tipografi*. Selain itu kelima gaya desain grafis ini merupakan tonggak bersejarah dari kejayaan desain grafis era Modern.

D. Tujuan Perancangan

- a. Untuk memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk mempelajari dan memahami sejarah gaya desain grafis pada era Modern (*Futurisme*, *Konstruktivisme*, *De Stijl*, *Bauhaus*, dan *New Tipografi*).
- b. Untuk memperoleh sebuah rancangan media informasi interaktif tentang sejarah gaya desain grafis pada era modern (*Futurisme*, *Konstruktivisme*, *De Stijl*, *Bauhaus*, dan *New Tipografi*) yang artistik, komunikatif, dan atraktif.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat untuk mahasiswa

Mahasiswa mendapatkan tambahan informasi/pengetahuan tentang sejarah gaya desain grafis pada era modern (*Futurisme, Konstruktivisme, De Stijl, Bauhaus, dan New Tipografi*) yang sistematis, artistik, komunikatif, dan atraktif.

2. Manfaat untuk Lembaga

Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta mendapatkan sebuah multimedia interaktif untuk pembelajaran bagi mahasiswa tentang sejarah gaya desain grafis pada era modern (*Futurisme, Konstruktivisme, De Stijl, Bauhaus, dan New Tipografi*) yang efektif, komunikatif, dan atraktif dalam format CD (Compact Disc). Yang mudah untuk dipublikasikan secara meluas dengan biaya yang relatif murah.

3. Manfaat untuk Ilmu Pengetahuan

Multi media interaktif tentang sejarah gaya desain grafis pada era modern (*Futurisme, Konstruktivisme, De Stijl, Bauhaus, dan New Tipografi*) yang akan dihasilkan ini merupakan sebuah media tambahan bagi ilmu pengetahuan, khususnya bagi ilmu sejarah desain grafis.

F. Batas Lingkup Perancangan

Untuk ruang lingkup verbal, Informasi yang disampaikan hanya terbatas pada lima gaya besar pada era modern yang berlangsung pada tahun 1908 hingga 1933, yaitu *Futurisme, Konstruktivisme, De Stijl, Bauhaus, dan New Tipografi*. Dengan

menggunakan sistematika komunikasi populer dan menggunakan bahasa yaitu Indonesia, untuk lingkup wilayah, multimedia interaktif ini akan didistribusikan seluas-luasnya tanpa ada batasan wilayah.

F. Metode Perancangan

1. Tahap Pengumpulan Data

Data bersifat teks, gambar serta audio yang dapat diambil dari buku-buku, internet, kamus, literature, dan kaset, CD-VCD yang sudah ada. Seluruhnya digunakan untuk acuan dasar pembuatan CD interaktif.

2. Tahap Analisis

Agar tercapainya tujuan perancangan, maka pendekatan yang harus 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

b. Bentuk (form)

Bentuk adalah gabungan dari seluruh unsure-unsur perwujudan seni rupa seperti titik, garis, warna dan lain sebagainya. Hal ini untuk menentukan bentuk visual perhalaman multi media interaktif yang akan ditampilkan.

c. Susunan (structure)

Gabungan dari bentuk-bentuk sehingga menjadi visual

d. Suara (audio)

Dalam multimedia interaktif terdapat unsur audio, suara dapat mengidentifikasi suatu benda atau suatu tempat. Hal ini sangat penting dalam pembuatan multimedia interaktif ini.

e. Isi (content)

Isi ditekankan pada gagasan (ide) sebagai suatu pemikiran atau konsep untuk menjadikan multimedia interaktif ini sebagai suatu bentuk penyampaian informasi yang tepat tentang semua hal yang menyangkut gaya desain pada era modern.

3. Tahap Eksperimen

Dalam tahap ini merupakan tahap lay out sampai ke *final artwork*. Dalam tahap eksperimen ini dibagi menjadi tahap-tahap antara lain :

a. Penyusunan Materi

Pengelompokan data yang telah diperoleh disusun berdasarkan kriteria yang akan dimasukkan kedalam (per)bagian halaman isi media CD interaktif.

- Garis waktu

Penyusunan gaya-gaya dalam desain grafis dari zaman Victorian (1820) hingga Digital (sekarang) berdasarkan tahun.

- Sejarah

Perkembangan grafis era modern sejak lahir hingga masa perkembangannya.

- Gaya

Berisi gaya-gaya desain yang tergabung dalam era modern seperti *Futurisme, Konstruktivisme, De Stijl, Bauhaus, dan New Tipografi*.

- Seniman

Berisi data tentang para seniman yang telah memberikan pengaruh terhadap perkembangan desain grafis pada era modern dengan karya-karya *masterpiece* nya

- Pengaruh

Karya-karya masa sekarang yang terpegaruh oleh gaya desain Era Modern.

b. Screenplay script (Penyusunan Skenario)

Proses penataan skenario dilakukan berdasarkan data yang ada kemudian melakukan pemetaan urutan tiap halaman CD interaktif. perancangan dalam hal ini dapat dilakukan dengan membuat system navigasi agar tata letak perhalaman tiap-tiap kriteria tidak terjadi *missing link* atau *broken link*.

c. Sinopsis

Gagasan dasar yang akan dituangkan dalam story board dan lay out yaitu dengan menampilkan bentuk-bentuk yang sesuai dengan gaya desain pada era yang akan disajikan.

d. Storyboard.

Pembuatan *storyboard* sebagai acuan untuk langkah-langkah dan urutan media CD interaktif dalam system penataan *script* yang berdasarkan skenario. Di dalam *storyboard* sudah termasuk *effect* dan *sound effect*, juga visualisasi tata letak desain grafisnya.

e. Layout Komprehensif

Sketsa rancangan desain dari rangkaian per *item* seperti: *Opening tune, graphic animation, button, graphic interface, graphic content, font, visual background, sound effect, music illustration* dan lain sebagainya. Kemudian dilakukan eksekusi final terhadap semua *item* yang telah memenuhi syarat sebuah media CD interaktif

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.

g. Diagram Navigasi

Dalam pembuatan multimedia interaktif ini, perlu ditentukan manajemen site. Manajemen disini bukan berarti manajemen dokumen per halaman dalam multimedia. Melainkan ketentuan desain struktur, pengorganisasian halaman dengan mendesain navigasi link. Desain struktur file adalah dengan mengatur peletakan tiap halaman sesuai dengan kategori tertentu.

Untuk mendesain navigasi multimedia, diperlukan sebuah link yang berfungsi untuk menghubungkan dari halaman satu ke halaman lainnya, karena pada dasarnya sebuah multimedia interaktif terdiri atas rentetan halaman. Pengorganisasian link ini dilakukan melalui software dan disini dipakai software Macromedia Flash MX.

Fungsi navigasi adalah semata-mata untuk menjaga agar tidak ditemui missing link atau untuk membantu agar tidak terdapat broken link.

4. Tahap Kesimpulan/Penutup

Dari hasil rancangan multimedia interaktif ini di harapkan para mahasiswa dapat lebih memahami perjalanan panjang perkembangan gaya desain grafis. Dan menimbulkan sebuah inspirasi untuk lebih mengembangkan potensi diri dan menghasilkan karya-karya berkualitas untuk kemajuan dunia desain grafis Indonesia.

