

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
“PROFIL DAN POTENSI KABUPATEN GROBOGAN”**

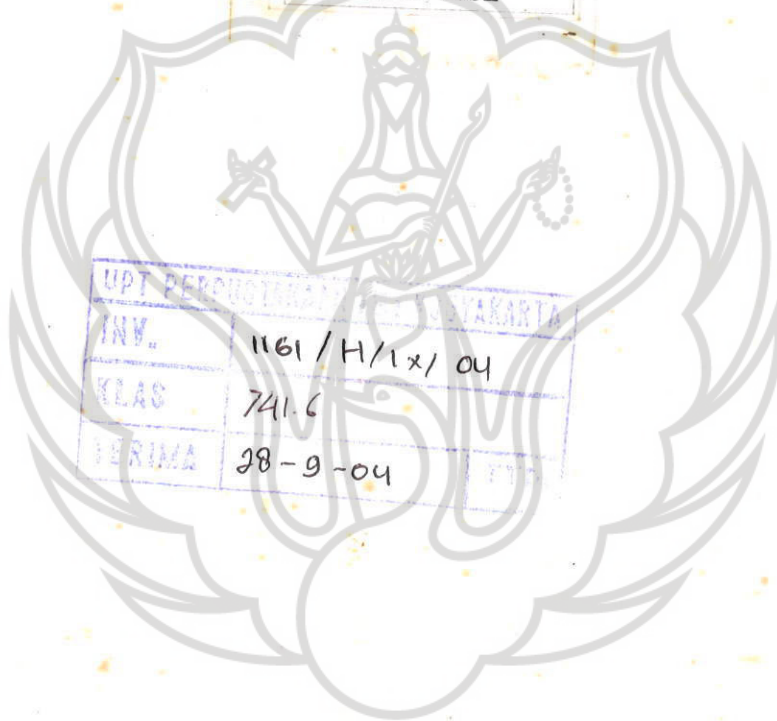


Putra Prakosotomo FJ

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2004**



KT001482



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	1161 / H / 1 x / 04
KLAS	741.6
TERIMA	28-9-04

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
“PROFIL DAN POTENSI KABUPATEN GROBOGAN”**



Putra Prakosotomo FJ

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2004**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
“PROFIL DAN POTENSI KABUPATEN GROBOGAN”**



Putra Prakosotomo FJ
NIM 9610880023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2004

Tugas Akhir Disain berjudul :

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PROFIL DAN POTENSI KABUPATEN GROBOGAN diajukan oleh Putra Prakosotomo FJ, NIM 9610880023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Juni 2004 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Ketua/ Anggota

Drs. Wibowo, M.Sn
NIP 131661172

Pembimbing II/ Anggota

Drs. Arif Agung Swasono, M.Sn
NIP 132061187

Cognate/ Anggota

Drs. Asnar Zacky
NIP 131411528

Ketua Program Studi DKV/ Anggota

Drs. Baskoro Suryo Banindro
NIP 131996632

Ketua Jurusan/ Anggota

Drs. M. Umarhadi, M.S.
NIP 131474284

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs. Sukarman
NIP 130521245

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Bapa di surga atas segala kelimpahan dan kemurahanNya, sekarang dan selama-lamanya hingga penulisan dan perancangan karya tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Perancangan tugas akhir ini adalah salah satu syarat wajib untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Disain Komunikasi Visual. Tugas akhir adalah proses pematangan keahlian dari masing-masing mahasiswa berkaitan dengan minat yang terfokus dan digeluti dari beragam minat lain yang ditawarkan oleh ilmu-ilmu Disain Komunikasi Visual secara umum. Tugas akhir adalah langkah awal bagi seorang mahasiswa untuk memulai jenjang karir yang menjanjikan dan terbuka luas dalam bidang Disain Komunikasi Visual.

Penulis menyadari, penulisan dan perancangan karya yang diajukan masih jauh dari sempurna sehingga segala saran, kritik dan masukan baik itu dari segi konsep maupun teknis yang membangun selalu diterima dengan pikiran terbuka.

Banyak hal yang terkait dalam proses penyusunan penulisan dan perancangan karya tugas akhir ini, dan dengan segala kerendah hatian, penulis menghaturkan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak dan kalangan atas keterlibatan langsung maupun tidak langsung kepada :

1. Drs. Wibowo M.Sn. (Pak Wib), selaku Dosen Pembimbing I atas waktu, kerjasama dan kepercayaan yang dalam kepada penulis selama proses perancangan dan penulisan karya tugas akhir ini, juga atas kerjasama untuk waktu yang singkat sebagai rekan kerja.

2. Drs. Arif Agung Swasono, M.Sn. (Pak Arif), selaku Dosen Pembimbing II atas segala dukungan dan kearifan selama proses tugas akhir ini.
3. Drs Lasiman, M.Sn., selaku dosen wali.
4. Keluarga besar Soenardi di Jakarta atas dukungan doa dan berkat.
5. Segenap rekan kerja di iDea Production atas segala dukungan materiil maupun imateriil sehingga penulis mendapatkan banyak kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini; Mbak Ita, kang Bex, mas Ir, mas An, mas Jip, mas Andrex untuk bantuan display, mas Pram, mbak Tary, si Wey untuk urusan poster, Kelex, Mujeg, Kang Pardek, Dedy untuk pinjaman mobil angkutan, juga Elia, sister Leli dan terakhir Pak Heri.
6. Timotius *Timmy* Hartadi dan Ian, selaku rekan kerja dan tentor, juga atas segala data yang berhubungan dengan Kabupaten Grobogan.
7. Pasangan Otom dan Santi di Indie Guerillaz, selaku rekan kerja, atas kepercayaan yang telah diberikan selama ini yang begitu mendukung penulis dalam aktifitas pengerjaan perancangan tugas akhir.
8. Pak Boss Imot dan bu direktur Ira di Frontline, terus Itaz, Bubun dan kapster-kapster Doggy House, Jepang dan Heri.
9. Pasangan Yusdi dan Boni untuk kehadiran saat display dan ujian.
10. Segenap rekan dan kawan seper-tugas akhir semester ini atas informasi, update data dan dukungan; Wok the Rock untuk waktu, Ucok untuk bahan penulisan, Koko-Denny untuk support, Antares untuk buku bagus, Lya untuk senyuman.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Perancangan.....	2
1. Media Promosi Daerah.....	3
2. Media Arsip dan Studi Banding.....	3
D. Lingkup Perancangan.....	3
E. Metode Perancangan.....	4
1. Pengumpulan Data.....	4
2. Penyusunan Materi.....	4
3. Screenplay Script (Skenario).....	4
4. Storyboard.....	4
5. Layout Komprehensif.....	5
6. Digitalisasi Format Media CD Interaktif.....	5
F. Skema Kerja Perancangan.....	6
BAB II. IDENTIFIKASI.....	7
A. Identifikasi Data.....	7

1. Data Obyek.....	7
a. Pemerintah Daerah Kabupaten Grobogan.....	7
b. Letak geografis Kabupaten Grobogan.....	8
c. Potensi Kabupaten Grobogan.....	9
2. Data Pemasaran.....	23
a. Potensi Pasar.....	23
b. Produk yang Dipasarkan.....	23
c. Potensi Produk.....	29
d. Pesaing.....	30
e. Sarana Komvis yang telah ada.....	30
B. Teori Media.....	30
C. Analisis Data.....	33
1. Analisis Data Obyek.....	33
a. Strength (Kekuatan)	34
b. Weaknesses (Kelemahan)	34
c. Opportunities (Kesempatan)	34
d. Threats (Ancaman)	34
2. Analisis Data Media.....	35
a. Strength (Kekuatan)	35
b. Weaknesses (Kelemahan)	35
c. Opportunities (Kesempatan)	35
d. Threats (Ancaman)	36
D. Kesimpulan Analisis Data.....	36

1. Kesimpulan Umum.....	36
2. Kesimpulan Khusus.....	37
BAB III. KONSEP PERANCANGAN.....	38
A. Tujuan Kreatif.....	38
B. Strategi Kreatif.....	38
1. Isi Pesan.....	39
2. Bentuk Pesan.....	41
a. Pesan Verbal.....	41
b. Pesan Visual.....	41
c. Audio.....	49
d. Video.....	49
C. Program Kreatif.....	49
1. Penyusunan Sinopsis.....	49
2. Pembuatan Navigasi.....	50
3. Pembuatan Property Disain.....	50
4. Proses Produksi.....	51
D. Biaya Kreatif.....	53
BAB IV. PERANCANGAN.....	62
A. Sinopsis.....	62
B. Sistem Navigasi.....	62
1. Diagram Navigasi.....	63
C. Layout.....	64

BAB V. PENUTUP.....	85
----------------------------	-----------

A. Kesimpulan.....	85
--------------------	----

B. Saran.....	86
---------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kabupaten Grobogan sebagai kabupaten terluas nomor 2 di Jawa Tengah, memiliki banyak potensi yang dapat digali-kembangkan demi kemajuan dan kemakmuran masyarakat Grobogan sendiri.

Daerah yang terkenal dengan api abadinya ini, menyikapi kebijakan pemerintah pusat tentang otonomi daerah dengan melakukan berbagai kegiatan kampanye yang terencana demi menarik minat para investor dan pengusaha baik dari dalam maupun luar negeri. Namun karena keterbatasan media-media yang selama ini digunakan, potensi Kabupaten Grobogan tidak dapat ditampilkan secara maksimal, mendalam dan menyeluruh. Kekurangan ini begitu terasa mengingat luas dan dalamnya materi mengenai potensi Kabupaten Grobogan yang harus disajikan kepada pihak luar, para investor dan pengusaha, yang menuntut data-data kongkret dari potensi yang terkandung di Kabupaten Grobogan.

Adalah multimedia interaktif yang sekiranya sanggup menampilkan keseluruhan data mengenai Kabupaten Grobogan sebagai daerah berpotensi tinggi, baik dari aspek sumber daya alam dan sumber daya manusia. Kemampuan multimedia interaktif dalam menampung data yang besar dan beragam akan membuat kampanye potensi Kabupaten Grobogan semakin maksimal dan menjawab kebutuhan akan adanya data-data kongkret terkait.

Penulis merasa tertantang untuk mengangkat profil dan potensi Kabupaten Grobogan sebagai obyek perancangan Tugas Akhir yang karena luas dan banyaknya data yang akan ditampilkan dalam satu multimedia interaktif, membutuhkan penanganan dan pengolahan kreatif dari segi komunikasi visual maupun segi teknis.

B. Rumusan Masalah

- Bagaimana agar dapat menampilkan informasi dan data profil dan potensi Kabupaten Grobogan secara menyeluruh dan mendalam melalui multimedia interaktif dengan ditunjang unsur komunikasi visual yang baik dan tampilan perwajahan disain yang menarik.
- Bagaimana agar dapat menarik minat investor dan pengusaha untuk ikut serta mengembangkan segala potensi Kabupaten Grobogan setelah mempelajari keseluruhan data kongkret yang diajukan.
- Bagaimana merancang secara sistematis seluruh data mengenai profil dan potensi Kabupaten Grobogan.

C. Tujuan Perancangan

- Menampilkan informasi dan data profil dan potensi Kabupaten Grobogan melalui multimedia interaktif dengan perwajahan yang menarik dan teknis yang mudah dijalankan.
- Menarik minat investor dan pengusaha untuk ikut serta mengembangkan segala potensi Kabupaten Grobogan.

- Merancang secara sistematis seluruh data mengenai profil dan potensi Kabupaten Grobogan.

1. Media Promosi Daerah

Dengan semakin mendalam informasi yang disajikan dalam profil Kabupaten Grobogan menumbuhkan kepercayaan investor dan pengusaha untuk ikut serta memajukan segala potensi yang ada di Kabupaten Grobogan, demi kemajuan Kabupaten Grobogan sendiri dan menaikkan taraf hidup masyarakatnya.

2. Media Arsip dan Studi Banding

Keseluruhan data yang dikemas dalam multimedia interaktif adalah arsip yang sangat berguna bagi pemerintah daerah Grobogan saat ini dan mendatang, juga sebagai tolok ukur keberhasilan dan pemicu pemerintah daerah lain dalam memajukan daerahnya.

D. Lingkup Perancangan

Untuk ruang lingkup verbal, secara informasi yang disampaikan adalah menggunakan sistematika data dan tabel, sedangkan untuk lingkup wilayah, multimedia interaktif akan didistribusikan seluas-luasnya ke daerah-daerah lain dan langsung (*direct mail*) kepada calon investor dan pengusaha.

E. Metode Perancangan

1. Pengumpulan Data

Data diperoleh melalui pemerintah daerah Kabupaten Grobogan. Data bersifat teks, tabel, foto dan video.

Seluruhnya akan ditampilkan demi mencapai kelengkapan dan keakuratan data multimedia interaktif Profil dan Potensi Kabupaten Grobogan ini.

2. Penyusunan Materi

Data yang telah diperoleh disusun berdasarkan kriteria yang akan dimasukkan ke dalam (per)bagian isi multimedia interaktif, seperti pengelompokan bagian pemerintahan, letak geografis, sumber daya manusia, sumber daya alam, produk unggulan dan andalan, ekonomi, infrastruktur, pariwisata dan peraturan-peraturan daerah.

3. Screenplay script (Skenario)

Proses penataan skenario dilakukan berdasarkan data yang ada, juga penyesuaian dengan agenda kerja yang telah disiapkan, kemudian melakukan pemetaan urutan tiap halaman multimedia interaktif yang ingin di buat dan dirancang tata letaknya. Sifat dari skenario adalah sama dengan *storyboard*, dan memiliki struktur rangkaian isi dari multimedia interaktif yang lebih detail.

4. Storyboard

Pembuatan *storyboard* sebagai acuan untuk langkah-langkah dan urutan multimedia interaktif dalam sistem penataan *script* yang berdasarkan skenario. Di dalam *storyboard* sudah termasuk *special efx* dan *sound efx*, juga visualisasi tata letak desain grafis-nya. Hal ini perlu dilakukan mengingat banyaknya data yang

akan ditampilkan sehingga halaman per halaman dapat disunting tanpa harus mengubah disain keseluruhan.

5. Layout Komprehensif

Membuat sketsa rancangan dari rangkaian per *item* seperti: *Opening tune, graphic animation, button, graphic interface, graphic content, font, visual background, sound fx, scoring, music illustration*, dan lain sebagainya. Kemudian melakukan eksekusi final terhadap semua *item* yang telah memenuhi syarat sebuah multimedia interaktif.

6. Digitalisasi format multimedia interaktif

Setelah semua proses awal dilaksanakan, selanjutnya melakukan eksekusi akhir dalam format digital. Dalam hal ini dibutuhkan perangkat keras seperti satu unit multimedia personal komputer dan *CDrom writetable* untuk proses *mastering* multimedia interaktif, juga perangkat lunak seperti beberapa *graphic Publishing, interactive publishing software, non-linear video editing software + dubbing studio recording*, dan *digital music maker software*.

F. Skema Kerja Perancangan Multimedia Interaktif Profil dan Potensi Kabupaten Grobogan

