

PERANCANGAN MULTIMEDIA CD INTERAKTIF
COMPANY PROFILE
YAYASAN BUDI MULIA DUA



Oleh :

Robbi Akbari Kamaruddin
NIM 091 1954 024

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	4067/H/S/2013	
KLAS		
TERIMA	05-04-2013	TID 4.

PERANCANGAN MULTIMEDIA CD INTERAKTIF
COMPANY PROFILE
 YAYASAN BUDI MULIA DUA

TUGAS AKHIR
 KARYA DESAIN



Disusun oleh :

Robbi Akbari Kamaruddin
 NIM 091 1954 024

PROGRAM STUDI
S-1 DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013

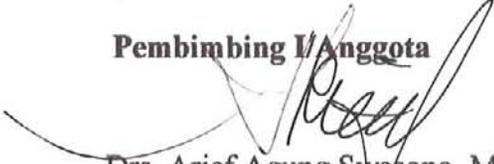


Tugas Akhir Desain Berjudul:

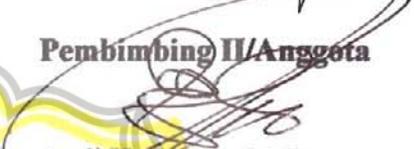
**PERANCANGAN MULTIMEDIA CD INTERAKTIF COMPANY PROFILE
YAYASAN BUDI MULIA DUA**

Diajukan oleh Robbi Akbari Kamaruddin, NIM 0911954024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Januari 2013 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Drs. Arief Agung Swasono, M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001

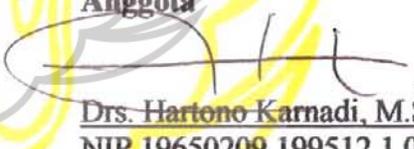
Pembimbing II/Anggota


Andi Haryanto, M.Sn.
NIP. 19801125 200812 1 003

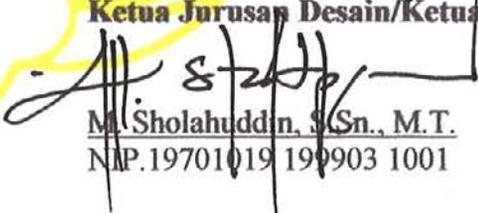
Cognate/Anggota


Faizal Rochman, S.Sn., MT.
NIP. 19780221 200501 1 002

**Ketua Prog. Studi Deskomvis/
Anggota**


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua


M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1001

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


Dr. Suastiyi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Robbi Akbari Kamaruddin

NIM : 091 1954 024

Program Studi : Disain Komunikasi Visual (DKV)

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tugas akhir dengan judul:
PERANCANGAN MULTIMEDIA CD INTERAKTIF *COMPANY PROFILE*
YAYASAN BUDI MULIA DUA
yang dibuat sebagai karya tugas akhir pada program studi Disain komunikasi
Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bukan merupakan tiruan atau duplikasi
dari tugas akhir yang sudah dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar
kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di
perguruan tinggi dan instansi manapun, kecuali bagian yang sumbernya telah
dicantumkan sebagai mana mestinya

Yogyakarta, 10 Januari 2013

Robbi Akbari Kamaruddin

NIM: 091 1954 024

MOTTO & PERSEMBAHAN

Motto

- ❖ Optimis! yakinlah pada diri sendiri sesulit apapun hal yang dikerjakan percayalah bahwa anda bisa!
- ❖ Selalu berfikir maju, jangan pernah sia-siakan waktu anda.
- ❖ Hari ini adalah milik kita, maka sibukkanlah diri dengan sesuatu yang bermanfaat demi masa depan yang lebih cerah.

Persembahan

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Kepada Bapak Ibuku serta seluruh keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan dukungan kepada Penulis.
- ❖ Kekasih tercinta, semua orang terdekat dan Teman-temanku yang selalu menemani dikala sedih maupun senang.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT (Tuhan Yang Maha Esa) karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nyalah Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir karya disain yang berjudul **Perancangan Multimedia CD Interaktif *Company Profile* Yayasan Budi Mulia Dua**.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, Penulis menyadari banyak kendala-kendala yang Penulis hadapi. Namun berkat bantuan serta masukan dari beberapa pihak yang tulus ikhlas memberikan pemikirannya, hambatan yang dihadapi kiranya dapat diatasi. Oleh karena itu Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut membantu Penulis dalam penyelesaian perancangan Tugas Akhir ini yaitu kepada:

- 1) Dr, Suastiwi, M.des., selaku Dekan fakultas seni rupa.
- 2) M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku ketua jurusan Disain ISI Yogyakarta.
- 3) Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku ketua program studi DKV ISI Yogyakarta
- 4) Drs. Lasiman selaku dosen wali
- 5) Drs. Arief Agung Swasono M.Sn., selaku pembimbing I
- 6) Andi Haryanto, M. Sn., selaku pembimbing II
- 7) Seluruh dosen, staf pengajar dan karyawan DKV ISI Yogyakarta
- 8) Prof. Dr. H. M. Amien Rais, MA., Hj. Kusnasriyati Sri Rahayu Amien Rais, Dra. Hj. Siti Nurnisa Dewanta selaku dewan pembina dari Yayasan Budi Mulia Dua.
- 9) Bapak Ahmad Hanafi Rais, SIP, MPP selaku ketua Yayasan Budi Mulia Dua yang telah mengizinkan Penulis untuk mengangkat Yayasan Budi Mulia Dua sebagai karya Tugas Akhir.
- 10) Ibu Yuni selaku staf Yayasan Budi Mulia Dua yang telah membantu Penulis untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan
- 11) Seluruh staf, anggota, karyawan dan siswa Yayasan Budi Mulia Dua

- 12) Bli Cecep yang telah membantu Penulis dalam eksekusi karya multimedia interaktif
- 13) Teman-teman transfer 2009 dan Semua sahabat serta orang-orang terdekat yang selalu menyemangati Penulis selama ini Freddy, Dewi, Gladys, Mirah, Retenk, Anggit, Eko, Rineca, Putu, Leo, Herry, Penyo, Evan, Soeb, Zakir dan lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
- 14) Seluruh keluarga Penulis Mama, Papa, Fahmi, Owi, Ukik, Mbak Usi, Moya, Rasya, Aser, Eenk, Scott, Jardin, Ziggy yang telah tulus ikhlas memberikan dukungan dan doa tiada henti untuk memotivasi Penulis dalam menyelesaikan studi.
- 15) Kekasih Tercinta Septiani Prima yang telah menemani Penulis selama setahun terakhir ini. Terima kasih atas segala masukan dan dukungan yang diberikan.

Penulis menyadari bahwa karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna mengingat keterbatasan dan kemampuan serta pengalaman Penulis. Oleh karena itu Penulis sangat mengharapkan masukan dan saran yang membangun dari penyimak.

Akhir kata Penulis mengucapkan terima kasih dan berharap agar karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 10 Januari 2013

Penulis

ABSTRAK

Robbi Akbari Kamaruddin

Perancangan Multimedia CD Interaktif *Company Profile* Yayasan Budi Mulia Dua.

Pembahasan perancangan ini yaitu : Bagaimana merancang sebuah *company profile* CD interaktif tentang Yayasan Budi Mulia Dua (YBMD) berupa konsep yang dapat mevisualisasikan citra yayasan dalam bentuk unik, artistik, kreatif dan komunikatif tentang YBMD, sebagai yayasan pendidikan yang memiliki keunggulan kualitas pendidikan berbeda dengan yayasan lainnya?

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan perancangan ini adalah observasi lapangan, wawancara, tinjauan pustaka dan dokumentasi. Pengumpulan data ini dilakukan guna mendukung ide dasar dalam pembentukan konsep disain yang sesuai untuk diterapkan pada multimedia CD interaktif.

Hasil pembuatan multimedia CD interaktif ini dapat ditarik kesimpulan: (1) Dengan adanya multimedia interaktif ini, YBMD dapat memberikan informasi tentang keunggulan yayasan yang menjadi identitas pembeda YBMD dengan yayasan lainnya. (2) Visualisasi disain dipadu dengan unsur animasi yang unik serta tingkat interaktifitas tinggi diharapkan mampu menjadi suatu hal baru bagi pengguna multimedia CD interaktif ini. (3) Dengan adanya multimedia CD interaktif ini diharapkan memberikan identitas yang unik bagi YBMD, sehingga ketika masyarakat mengenal YBMD adalah sebagai yayasan dengan kurikulum berbasis kreatifitas.

Kata kunci: *company profile*, multimedia CD interaktif, pencitraan, Adobe Flash, animasi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan	5
1. Metode Pengumpulan Data	5
2. Metode Analisa Data	5
3. Metode Perancangan Visual.....	6
G. Sistematika Perancangan	7
H. Skema Perancangan.....	9
BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS DATA	10

A. Identifikasi Data	10
1. Tinjauan Tentang Yayasan.....	10
a. Pengertian Yayasan	10
b. Sifat Yayasan	10
c. Maksud dan Tujuan Yayasan	10
2. Data Yayasan.....	11
a. Nama Yayasan	11
b. Logo Yayasan	11
c. Sejarah Berdirinya	11
d. Visi, Misi, Filosofi, Motto & 8 Basis Pembelajaran	12
e. Susunan Pengurus	13
f. Struktur Organisasi	14
g. Program Pendidikan	14
h. Foto-Foto YBMD.....	16
i. Target Audience	18
j. Khalayak Sasaran	19
k. Yayasan Pendidikan Sejenis	19
1) Yayasan Bina Anak Sholeh.....	19
2) Yayasan Pesantren Islam Al-Azhar	22
B. Teori Media.....	25
1. Tinjauan Tentang Multimedia Interaktif.....	25
a. Pengetian Multimedia.....	25
b. Pengertian Interaktivitas	25

c. Multimedia CD Interaktif	26
d. Keunggulan dan Peranan Multimedia CD Interaktif.....	28
e. Aplikasi Multimedia CD Interaktif	30
2. Tinjauan Tentang Company Profile.....	30
3. Tinjauan Tentang Pencitraan	33
a. Pengertian dan Manfaat Citra	33
b. Strategi Dasar Membangun Citra.....	34
C. Analisis Data.....	36
1. 5W + 1H.....	36
5. Kesimpulan.....	38
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	40
A. Konsep Kreatif	40
1. Tujuan Kreatif	40
2. Strategi Kreatif	40
3. Isi Pesan.....	42
4. Bentuk Pesan	43
5. Strategi Visual	44
a. Teknis Visual	44
b. Format Visual.....	47
6. Program Kreatif.....	47
a. Pembuatan Sinopsis.....	47
b. Pembuatan Navigasi	48
c. Pembuatan Skenario.....	48

d. Persiapan Materi Interaktif	48
e. Pengambilan Gambar	53
f. Proses Produksi	53
7. Biaya Kreatif	57
B. Konsep Media	58
1. Tujuan Media	58
2. Strategi Media	58
3. Program Media	59
4. Biaya Media	71
BAB IV PERANCANGAN	74
A. Sinopsis	74
B. Diagram Navigasi	75
C. Skenario	76
D. Studi Visual	83
E. Pengolahan Data Visual	86
F. Studi Karakter Tokoh	87
G. Studi Tipografi	90
H. Studi Icon dan Tombol	92
I. Studi Warna	98
J. Layout Kasar Media Utama	99
K. Layout Final Media Utama	113
L. Storyboard	120
M. Media Pendukung	130

1. Layout Kasar Media Pendukung	130
2. Layout Final Media Pendukung	140
BAB V PENUTUP	146
A. Kesimpulan.....	146
B. Saran.....	147
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN	150



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Yayasan Budi Mulia Dua.....	10
Gambar 2. Struktur Organisasi Yayasan Budi Mulia Dua.....	13
Gambar 3. Playgroup YBMD.....	15
Gambar 4. Siswa TK YBMD Sedayu.....	15
Gambar 5. TK YBMD Sedayu.....	15
Gambar 6. Fasilitas TK BMD.....	15
Gambar 7. SD BMD Pandean Sari.....	15
Gambar 8. Kegiatan SD BMD.....	15
Gambar 9. Ruang Kelas SD BMD.....	16
Gambar 10. Gedung SMP BMD.....	16
Gambar 11. Study Tour SMP BMD.....	16
Gambar 12. Gedung SMA BMD.....	16
Gambar 13. Kegiatan Sekolah Kuliner.....	16
Gambar 14. Sekolah Kuliner BMD.....	16
Gambar 15. Kegiatan SMK BMD.....	16
Gambar 16. Pelatihan SMK BMD.....	16
Gambar 17. Diagram Navigasi Multimedia interaktif YBMD.....	71
Gambar 18. Mesin.....	83
Gambar 19. Mesin cetak.....	83
Gambar 20. ilustrasi mesin.....	84
Gambar 21. Pohon.....	84

Gambar 22. Batang Pohon.....	84
Gambar 23. Ilustrasi Jendela.....	85
Gambar 24. Jendela.....	85
Gambar 25. Doodle art 1.....	85
Gambar 26. Doodle art 2.....	86
Gambar 27. Sket Mesin.....	86
Gambar 28. Sket Pohon.....	87
Gambar 29. Sket Jendela.....	87
Gambar 30. gambar burung hantu.....	87
Gambar 31. gambar burung hantu.....	88
Gambar 32. gambar burung hantu.....	88
Gambar 33. gambar burung hantu.....	88
Gambar 34. Sket kasar burung hantu.....	89
Gambar 35. Eksekusi final burung hantu.....	89
Gambar 36. Gestural terbang burung hantu.....	90
Gambar 37. Gestural bergoyang burung hantu.....	90
Gambar 38. Sket kasar icon menu utama.....	92
Gambar 39. Eksekusi final icon menu utama.....	92
Gambar 40. Sket kasar icon profil.....	93
Gambar 41. Eksekusi final icon profil.....	93
Gambar 42. Sket kasar icon pengurus.....	94
Gambar 43. Eksekusi final icon pengurus.....	94
Gambar 44. Sket kasar icon program yayasan.....	95

Gambar 45. Eksekusi final icon program yayasan.	95
Gambar 46. Sket kasar icon contact.	96
Gambar 47. Eksekusi final icon contact.	96
Gambar 48. Sket kasar icon exit.	97
Gambar 49. Eksekusi final icon exit.	97
Gambar 50. Sket kasar halaman opening.	99
Gambar 51. Sket kasar halaman utama.	100
Gambar 52. Sket kasar halaman profil.	101
Gambar 53. Sket kasar halaman profil singkat.	102
Gambar 54. Sket kasar halaman sejarah.	103
Gambar 55. Sket kasar halaman visi misi dan tujuan.	104
Gambar 56. Sket kasar halaman program yayasan.	105
Gambar 57. Sket kasar halaman program pendidikan.	106
Gambar 58. Sket kasar halaman unit usaha.	107
Gambar 59. Sket kasar halaman play group.	108
Gambar 60. Sket kasar halaman pengurus.	109
Gambar 61. Sket kasar halaman susunan pengurus.	110
Gambar 62. Sket kasar halaman contact.	111
Gambar 63. Sket kasar halaman exit.	112
Gambar 64. Eksekusi final halaman opening.	113
Gambar 65. Eksekusi final halaman utama.	113
Gambar 66. Eksekusi final halaman profil.	114
Gambar 67. Eksekusi final halaman profil singkat.	114

Gambar 68. Eksekusi final halaman sejarah.....	115
Gambar 69. Eksekusi final halaman visi misi dan tujuan.....	115
Gambar 70. Eksekusi final halaman program yayasan.....	116
Gambar 71. Eksekusi final halaman program pendidikan.....	116
Gambar 72. Eksekusi final halaman unit usaha.....	117
Gambar 73. Eksekusi final halaman play group.....	117
Gambar 74. Eksekusi final halaman pengurus.....	118
Gambar 75. Eksekusi final halaman susunan pengurus.....	118
Gambar 76. Eksekusi final halaman contact.....	119
Gambar 77. Eksekusi final halaman exit.....	119
Gambar 78. Sket kasar cover depan CD.....	130
Gambar 79. Sket kasar cover belakang CD.....	131
Gambar 80. Sket kasar cover dalam CD.....	132
Gambar 81. Sket kasar label CD.....	133
Gambar 82. Sket kasar cover banner.....	134
Gambar 83. Sket kasar Poster.....	135
Gambar 84. Sket kasar pembatas buku.....	136
Gambar 85. Sket kasar kalender.....	137
Gambar 86. Sket kasar mouse pad.....	138
Gambar 87. Sket kasar stiker.....	139
Gambar 88. Sket kasar paper bag.....	139
Gambar 89. Final disain cover depan CD.....	140
Gambar 90. Final disain cover belakang CD.....	140

Gambar 91. Final disain cover dalam CD..... 141

Gambar 92. Final eksekusi cover CD..... 141

Gambar 93. Final disain label CD..... 142

Gambar 94. Final disain x-banner..... 142

Gambar 95. Final disain poster..... 143

Gambar 96. Final disain pembatas buku..... 143

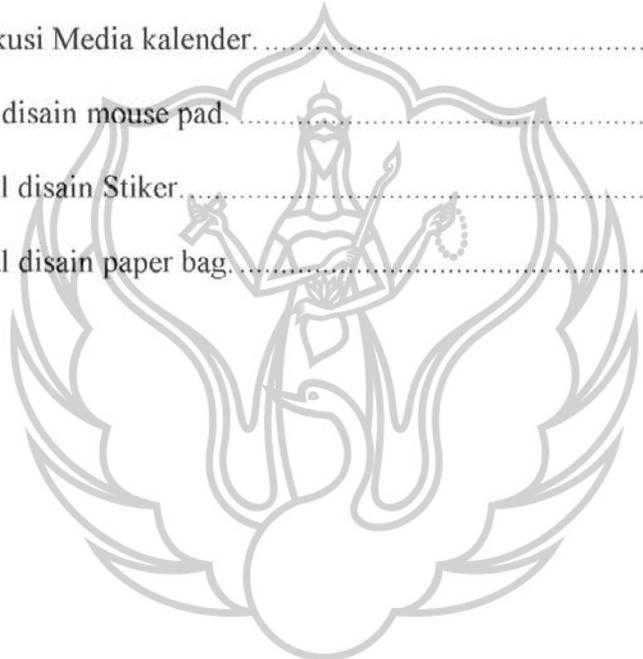
Gambar 97. Final disain kalender..... 144

Gambar 98. Eksekusi Media kalender..... 144

Gambar 99. Final disain mouse pad..... 145

Gambar 100. Final disain Stiker..... 145

Gambar 101. Final disain paper bag..... 145



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan kualitas pendidikan dipandang penting untuk membangun sumber daya manusia yang lebih baik. Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia kini mulai berkembang, hal ini dibuktikan dengan munculnya yayasan-yayasan sosial yang bergerak dalam bidang pendidikan. Salah satunya adalah Yayasan Budi Mulia Dua (YBMD).

YBMD merupakan yayasan pendidikan yang berada di Yogyakarta, yayasan ini didirikan oleh Bapak Amien Rais yang sekaligus menjadi dewan pembina YBMD. YBMD hadir dan berupaya memenuhi kebutuhan akan pendidikan yang berkualitas, dengan harapan baru berupa pendidikan yang mampu menanamkan kebiasaan belajar sesuai dengan bakat dan minat peserta didik. Di Indonesia sendiri masih banyak ditemui kecenderungan dimana, yayasan pendidikan masih belum mampu memberdayakan subyek didik (siswa) mereka secara optimal. Proses pembelajaran yang ada selalu hanya mengedepankan potensi akademik pada ranah kognitif saja, padahal tiap individu tentunya memiliki perbedaan tingkat pemahaman pada potensi akademik tersebut. Yayasan pendidikan seharusnya mampu mengoptimalkan dan mengembangkan keterampilan dan kreatifitas dari peserta didik secara baik, dan juga mampu menanamkan kebiasaan belajar sendiri sesuai dengan bakat dan daya perkembangan masing-masing, sehingga nantinya peserta didik dapat menjadi individu yang aktif dan mandiri. Hal tersebut sebenarnya dapat diatasi apabila kekurangan pada metode pendidikan yang ada saat ini segera dibenahi, atau dengan kata lain yaitu dengan cara membentuk sebuah metode pembelajaran yang mampu mengoptimalkan tiap individu tersebut.

YBMD sebagai yayasan pendidikan berusaha menjawab semua permasalahan tersebut. Saat ini YBMD telah berusaha mengembangkan suatu pendidikan dengan pola pembelajaran yang mampu mempersiapkan individu

siswa menjadi matang dari segi akademis, psikologis, sosial dan juga pada moral agama.

Sistem pendidikan yang ada di YBMD salah satunya adalah menjalankan sistem yang mengacu pada upaya pengembangan kreatifitas, yakni sistem kurikulum berbasis kreatifitas. Pengembangan kreatifitas dalam sistem pendidikan dinilai sangat penting karena dengan membangun perilaku kreatif maka peserta didik akan menjadi pribadi yang mampu mengembangkan kemampuan dan merangsang pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif-produktif secara mandiri, sehingga nantinya akan melahirkan individu-individu yang tidak hanya cerdas secara teori, akan tetapi juga cerdas dalam menyikapi kebutuhannya, di masa kini dan di masa datang.

Selain kurikulum pendidikan berbasis kreatifitas Pola pendidikan yang berwawasan global dengan standar internasional diharapkan mampu membentuk pribadi masyarakat Indonesia yang memiliki daya saing tinggi guna menghadapi globalisasi. YBMD hadir di tengah-tengah masyarakat dan berupaya mengembangkan pola pendidikan yang bernilai positif tersebut untuk berkembang jauh lebih baik dari waktu ke waktu, sehingga apa yang diharapkan dapat berjalan sesuai arah dan tujuan yang telah ditentukan. Melalui nilai-nilai positif tersebut YBMD juga berharap dikenal masyarakat sebagai yayasan pendidikan yang mempunyai pelayanan kualitas pendidikan dalam pencitraan sebagai yayasan pendidikan modern berkurikulum berbasis kreatifitas.

Muncul di tengah-tengah masyarakat saat ini sebagai yayasan yang unggul bukanlah perkara mudah karena untuk mencuri perhatian masyarakat diperlukan sebuah citra yang unik dan berbeda untuk menumbuhkan rasa percaya (*trust*) masyarakat terhadap yayasan. Kepercayaan tersebut tentunya akan muncul dalam masyarakat begitu mereka mengenal kualitas dan keunggulan yang dimiliki yayasan. Maka dengan itu untuk mengenalkan YBMD kepada khalayak umum maka diperlukanlah sebuah media promosi yang dapat menyampaikan pesan dalam bentuk pencitraan baru dari YBMD

yaitu melalui sebuah perancangan media CD interaktif *company profile* YBMD sebagai media promosi untuk membentuk citra yayasan tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *company profile* YBMD dalam bentuk media CD interaktif secara baik, informatif dan jelas tentang *company profile* YBMD kepada khalayak sasaran?
2. Bagaimana membuat sebuah konsep visual perancangan *company profile* YBMD dalam bentuk media CD interaktif yang dapat mevisualisasikan citra yayasan dalam bentuk yang unik, artistik, kreatif dan komunikatif tentang YBMD sebagai yayasan pendidikan yang memiliki keunggulan kualitas pendidikan yang berbeda dengan yayasan lainnya?
3. Bagaimana membuat media pendukung yang menarik sebagai pelengkap media CD interaktif *company profile* YBMD dalam mendukung pencitraan dan peluncuran media CD interaktif *company profile* YBMD?

C. Tujuan Perancangan

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan perancangan yang hendak dicapai adalah :

1. Merancang *company profile* dalam bentuk media CD interaktif yang informatif namun tetap singkat dan jelas memuat informasi profil YBMD.
2. Merancang sebuah *company profile* media CD interaktif yang kreatif dan menarik dari segi visual dan teknis namun dapat jelas menggambarkan citra YBMD sebagai yayasan yang mempunyai pelayanan kualitas pendidikan dalam pencitraan sebagai yayasan pendidikan modern dengan kurikulum berbasis kreatifitas.
3. Membuat media pendukung yang menarik sebagai pelengkap bagi media CD interaktif *company profil* YBMD untuk mendukung promosi media utama yaitu CD interaktif *company profile* YBMD.

D. Batasan Masalah

Perancangan dibatasi dengan pembuatan *company profile* dalam bentuk media CD interaktif serta media pendukungnya sebatas untuk membangun citra yayasan dengan menampilkan informasi secara lengkap namun tetap singkat dan jelas dari tiap-tiap sekolah yang berada dalam asuhan yayasan tetapi hanya pada pembahasan yang mendukung terciptanya citra YBMD

E. Manfaat Perancangan

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Bagi YBMD, hasil perancangan ini adalah masukan yang sangat penting guna mencapai tujuan untuk mengembangkan pendidikan di Indonesia serta pengembangan yayasan sesuai dengan citra yang diinginkan yayasan tersebut.
2. Bagi masyarakat, untuk dapat lebih mengenal YBMD sekaligus membangkitkan kesadaran masyarakat akan pentingnya kualitas pendidikan dan juga dapat menumbuhkan rasa percaya masyarakat untuk berpartisipasi mengembangkan yayasan baik sebagai peserta didik ataupun dalam bentuk lainnya.
3. Bagi perancang, dapat memberikan ilmu baru untuk mengembangkan kemampuan berkarya terkait dengan perancangan media CD interaktif *company profile* YBMD.
4. Bagi lembaga pendidikan dalam hal ini Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terutama program studi disain komunikasi visual, mendapatkan metode perancangan yang bermanfaat bagi pengembangan studi dan memperbanyak wawasan mahasiswa pada umumnya.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Awal

Pada tahap ini akan dikumpulkan dan diolah data-data tentang YBMD. Ada pun data-data tersebut akan meliputi :

- 1) Data yayasan lengkap, berupa sejarah berdirinya, visi dan misi sekolah, kurikulum, sistem pengajaran, fasilitas dan tujuan yang ingin dicapai dan lain sebagainya
- 2) Data lapangan berupa kondisi yayasan, potensi kekuatan dan keunggulannya.

b. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam proses merancang profil YBMD adalah dengan :

- 1) Observasi lapangan
- 2) Wawancara dilakukan dengan para pimpinan yayasan serta orang-orang yang berkaitan di dalamnya.
- 3) Dokumentasi berupa pengambilan foto-foto
- 4) Pengumpulan data dari beberapa media seperti buku, media masa, internet dan data-data lain yang terpercaya dan bertanggung jawab yang terkait dengan topik perancangan

c. Instrumen atau alat

Untuk mendukung pengumpulan data agar lebih mudah dan efisien maka digunakan alat pendukung berupa kamera, komputer dan alat-alat tulis.

2. Metode Analisa Data

Setelah melalui tahapan diatas maka tahapan berikutnya adalah menentukan metode analisa data. Pada perancangan multimedia CD interaktif *company profile* YBMD ini akan menggunakan metode analisis 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why + how*) yang bertujuan agar dapat menentukan konsep perancangan yang benar-benar tepat ditinjau

dari aspek *target audience*, distribusi media sampai dengan perencanaan media serta metode perancangan.

3. Metode Perancangan Visual

Sebelum memulai perancangan maka dibutuhkan sebuah metode perancangan visual agar terwujud sebuah media komunikasi visual yang komunikatif, efektif dan efisien. Untuk itu maka metode perancangan visual akan dirancang dalam tahapan sebagai berikut :

a. Persiapan Materi

Semua data yang telah didapat baik berupa dokumentasi foto, hasil wawancara dan lain-lain dikumpulkan menjadi satu untuk kemudian disusun dan dimasukkan ke dalam media interaktif.

b. Pembuatan sinopsis

Merupakan gagasan dasar yang nantinya menjadi acuan pembentuk pesan dalam tiap halaman media interaktif tersebut.

c. Perancangan Navigasi

Sebagai acuan awal dalam menentukan urutan dan langkah-langkah halaman dalam multimedia CD interaktif nantinya.

d. Perancangan *Layout*

Proses pembuatan sketsa rancangan disain multimedia mulai dari disain halaman, disain tombol dan lain sebagainya yang membentuk sebuah visual rancangan disain multimedia interaktif *company profile* YBMD.

e. Perancangan *Story Board*

Proses ini sebagai dasar penentu langkah-langkah sesuai dengan urutan serta menentukan letak *visual effect* dan *sound effect* pada multimedia interaktif ini.

f. Digitalisasi Multimedia Interaktif

Proses akhir dari penyusunan disain dalam format digital yang membutuhkan perangkat komputer dan perangkat lunak sebagai pendukungnya.

F. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Tujuan Perancangan
- E. Batasan Perancangan
- F. Manfaat Perancangan
- G. Metode Perancangan
- H. Sistematika Perancangan
- I. Skema Perancangan.

BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS DATA

- A. Identifikasi Data
- B. Teori Media
- C. Analisis Data

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep Kreatif
- B. Konsep Media

BAB IV PERANCANGAN

- A. Sinopsis
- B. Diagram Navigasi
- C. Skenario
- D. Studi Visual
- E. Pengolahan Data Visual
- F. Studi Karakter Tokoh
- G. Studi Tipografi
- H. Studi *Icon* dan Tombol
- I. Studi Warna
- J. *Layout* Kasar Media Utama

K. *Layout* Final Media Utama

L. *Storyboard*

M. Media Pendukung

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran



H. Skema Perancangan

