

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Fokus Masalah Penciptaan	3
C. Tujuan Penciptaan	3
D. Manfaat Penciptaan	4
E. Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	
A. Media	7
1. Pengertian Media	7
2. Fungsi Media	8
B. Pembelajaran	8
1. Pengertian Pembelajaran	8
2. Tujuan Pembelajaran	9
C. Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	9
3. Fungsi Media Pembelajaran	11
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
D. Multimedia Pembelajaran	13
1. Definisi Multimedia Pembelajaran	13
2. Sejarah Multimedia Pembelajaran	14
3. Pembagian Multimedia Pembelajaran	14
4. Karakteristik Multimedia Pembelajaran	17
5. Prinsip Dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer ...	17
6. Prinsip Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini	27

E. Komponen Multimedia Interaktif	28
1. Tipografi	28
2. Warna	29
3. <i>Graphic Image</i> (gambar grafis)	30
4. Audio atau <i>sound clip</i> (klip bunyi)	30
5. Video	31
6. Animation (Animasi)	31
7. <i>Actionscript</i> (Bahasa Pemrograman)	34
E. CD Interaktif	35
1. Definisi CD Interaktif	35
2. Kelebihan CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran	35
3. Sistem Media yang Interaktif	36
F. <i>Game</i>	37
1. Pengertian <i>Game</i>	38
2. Sejarah Dan Perkembangan <i>Game</i>	39
3. Jenis-jenis <i>Game</i>	40
4. Unsur- unsur pada <i>Game</i>	44
G. <i>Game</i> Untuk Edukasi	48
1. Kelebihan <i>Game</i> Edukasi	51
2. Kekurangan <i>Game</i> Edukasi	52
H. Program Game Maker Pro 8.0	52
1. Pengenalan Program Game Maker 8.0	53
2. Pengenalan Lingkungan Program Game Maker 8.0	53
I. Tinjauan Faktual (Empirik)	57
J. Konsep Penciptaan	60
1. Konsep Komunikasi	61
2. Tujuan Komunikasi	62
3. Tema Perancangan atau Pesan Utama	62
4. Segmentasi Karya CD Interaktif	62
5. Uji Coba Terbatas	63

BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Langkah-langkah Persiapan Pembuatan CD <i>Game</i> Interaktif	64
1. Proses Observasi	64
2. Proses Literatur	64
3. Kelengkapan Alat dan Bahan	64
B. Metode Penciptaan	70
C. Proses Penciptaan	71
1. Perencanaan Konsep (<i>Concept Planning</i>)	71
2. Perancangan Gambar (<i>Design</i>)	77
3. Pengumpulan Bahan (<i>Material Collection</i>)	83
4. Pembuatan (<i>Assembly</i>)	84
5. Percobaan (<i>Testing</i>)	92
6. Distribusi (<i>Distribution</i>)	93

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

A. Materi CD Interaktif	98
1. Materi Cerita Animasi berbentuk Audio Video	98
2. Materi Alur Cerita Permainan	99
3. Materi Permainan (<i>Adventure Game</i> atau Permainan Petualangan)	100
B. Analisis Visual dan Konseptual	101
1. Pengenalan Karakter	104
2. Latar Belakang atau <i>Setting Background</i>	112
3. Tampilan Permainan atau <i>Layout Game</i>	114
4. Produk Pendukung Kemasan CD Interaktif berbasis <i>Game</i>	134
5. Tahapan Uji Coba Terbatas Mengenai Uji Kelayakan Multimedia	137

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	140
B. Saran dan Rekomendasi	141

DAFTAR PUSTAKA	142
-----------------------------	------------

DAFTAR ISTILAH ATAU GLOSARIUM	145
--	------------

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

4.1 Storyboard Skenario Cerita Pembuka	120
4.2 Materi Akses Link pada Menu Utama	124
4.3 Storyboard Skenario Cerita Penutup	132



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Pembelajaran <i>Drill and practice</i>	21
Gambar 2.2 Contoh Pembelajaran Simulasi	23
Gambar 2.3 <i>Shaun the Sheep</i>	32
Gambar 2.4 Timun Mas	33
Gambar 2.5 Ice Age	33
Gambar 2.6 Counter Strike	40
Gambar 2.7 Street Fighter	41
Gambar 2.8 Megaman	41
Gambar 2.9 Harvest Moon	42
Gambar 2.10 Chess	42
Gambar 2.11 Soccer Flash	42
Gambar 2.12 Ragnarok	43
Gambar 2.13 Tetris	44
Gambar 2.14 Contoh <i>Game</i> Edukasi : Go Diego Go – Mengenal Hewan	44
Gambar 2.15 Final Fantasy	45
Gambar 2.16 Alien Game Flash	46
Gambar 2.17 Tokoh Utama Final Fantasy 6 : Squal	46
Gambar 2.18 Grafis God of War 3	47
Gambar 2.19 <i>Typewriter</i> pada Menu Status Final Fantasy 13	47
Gambar 2.20 <i>Typewriter</i> pada Dialog Cerita Final Fantasy 6 Klasik	48
Gambar 2.21 <i>Programmer</i> sedang melakukan pembuatan <i>game</i>	48
Gambar 2.22 Tampilan Utama atau <i>Interface</i> pada <i>Game Maker</i> Versi Pro	53
Gambar 2.23 Tampilan Menu <i>Edit</i>	55
Gambar 2.24 Tampilan <i>Resources</i> ketika melakukan <i>Create Sprite</i>	55
Gambar 3.1 Alat Tulis	65
Gambar 3.2 Komputer dan Laptop	65
Gambar 3.3 <i>Handphone</i> Mito untuk Merekam Suara	68
Gambar 3.4 HP Deskjet 1050 <i>Scan Print Copy</i>	69
Gambar 3.5 Compact Disk dan Stiker Label CD	69
Gambar 3.6 Perencanaan Konsep Materi	73
Gambar 3.7 Contoh Rancangan <i>Layout</i> Menu Utama	74
Gambar 3.8 Contoh Rancangan <i>Layout</i> saat <i>Game</i>	75
Gambar 3.9 Rancangan <i>Storyboard</i> pada Skenario <i>Game</i>	76
Gambar 3.10 Rancangan Sketsa dan <i>Inking</i> Karakter	77
Gambar 3.11 Pengaturan <i>Levels</i> pada Gambar Adobe Photoshop CS5	78
Gambar 3.12 Penyeleksian untuk Menghapus <i>Backround</i> pada Photoshop	79
Gambar 3.13 Pembuatan <i>Layer</i> Baru pada Adobe Photoshop CS5	79
Gambar 3.14 <i>Digital Colouring</i> dasar pada Adobe Photoshop CS5	80
Gambar 3.15 <i>Finishing Digital Colouring</i> pada Adobe Photoshop CS5	80
Gambar 3.16 <i>Pemberian Tekstur Backround</i> di Adobe Photoshop CS2	81
Gambar 3.17 <i>Colouring pada Backround</i> di Adobe Photoshop CS2	82
Gambar 3.18 Rancangan <i>Sprite</i> Karakter Gin di Adobe Photoshop CS5	83
Gambar 3.19 Rancangan Menu <i>Interface</i> di Microsoft Powerpoint 2007	83

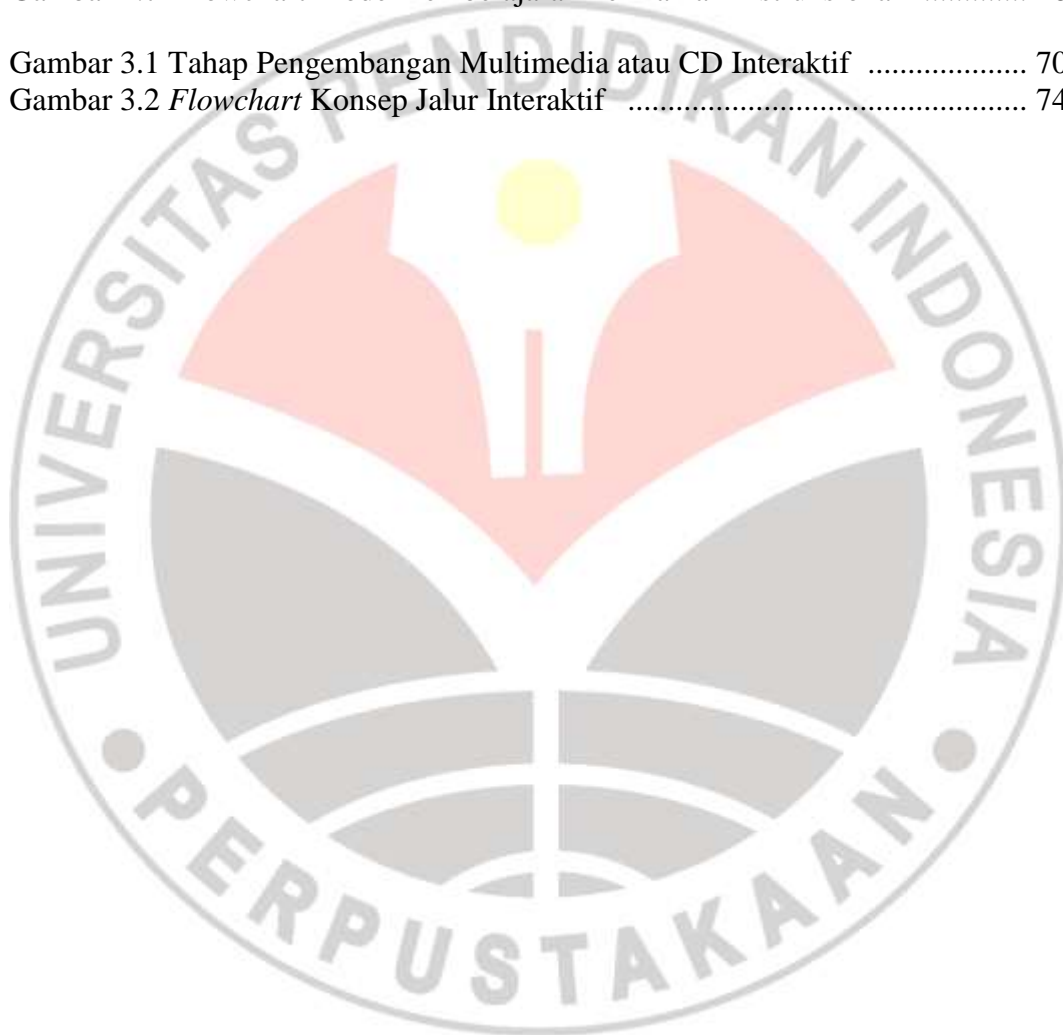
Gambar 3.20	Proses Import Data ke dalam Program Game Maker Pro 8.0	84
Gambar 3.21	Pengolahan Tata Letak Layout pada Menu Pembuka	85
Gambar 3.22	Pengolahan Tata Letak Layout pada Permainan	85
Gambar 3.23	Pengerjaan Unsur Gerak pada Animasi Karakter	86
Gambar 3.24	Pengerjaan Unsur Gerak pada Video Animasi	87
Gambar 3.25	Pengkodean pada Objek Menu Mulai	89
Gambar 3.26	Pengkodean pada Objek Karakter Pemain	90
Gambar 3.27	Proses Memasukan Dubbing pada <i>Game</i>	91
Gambar 3.28	Pemberitahuan Kesalahan pada Proses Pengkodean	92
Gambar 3.29	Proses <i>Testing</i> pada <i>Debug Mode</i>	92
Gambar 3.30	Proses <i>Rendering</i> pada Game Maker Pro 8.0	93
Gambar 3.31	Proses <i>Build Installer</i> pada Program <i>Install Creator</i>	94
Gambar 3.32	Proses <i>Burning CD</i> pada <i>Autoplay Burn To Disc</i>	95
Gambar 3.33	Proses Pembuatan Cover CD Interaktif di Corel Draw X4	95
Gambar 3.33	Proses Pembuatan Label CD di Corel Draw X4	96
Gambar 3.34	Proses <i>Printing</i> dan Pemasangan Label CD	96
Gambar 3.35	Kemasan Produk CD Interaktif Berbasis <i>Game</i>	97
Gambar 4.1	Karakter dan <i>Sprite Image</i> Gin	105
Gambar 4.2	Karakter dan <i>Sprite Image</i> Zoldik	106
Gambar 4.3	Karakter dan <i>Sprite Image</i> Mina	107
Gambar 4.4	Karakter dan <i>Sprite Image</i> Tebe	108
Gambar 4.5	Karakter dan <i>Sprite Image</i> Abdul	109
Gambar 4.6	Karakter dan <i>Sprite Image</i> Usep	110
Gambar 4.7	Karakter dan <i>Sprite Image</i> Mewong	111
Gambar 4.8	Karakter dan <i>Sprite Image</i> Hewan dalam <i>Game</i>	112
Gambar 4.9	Sudut Pandang <i>Bird Eye View</i>	113
Gambar 4.10	Sudut Pandang <i>Medium Shot</i> dan <i>Frog Eye View</i>	113
Gambar 4.11	Logo <i>Loading</i>	114
Gambar 4.12	Contoh Huruf dan Nama Huruf pada Logo <i>Loading</i>	115
Gambar 4.13	Slide Intro Logo UPI	115
Gambar 4.14	Slide Intro Mempersembahkan	116
Gambar 4.15	Halaman Menu Pembuka	117
Gambar 4.16	Jenis Huruf pada Halaman Menu Pembuka	117
Gambar 4.17	Halaman Menu Masukan Nama	118
Gambar 4.18	Halaman Menu Utama	123
Gambar 4.19	Halaman Menu Baca Buku	126
Gambar 4.20	Salah Satu Cuplikan Video Animasi Sejarah Sahabat Nabi	126
Gambar 4.21	Contoh Halaman Menu Bantuan	127
Gambar 4.22	Contoh Halaman Menu Tutorial	128
Gambar 4.23	Contoh Halaman Permainan Petualangan	129
Gambar 4.24	Contoh Halaman Kuis	130
Gambar 4.25	Desain Kemasan dan Label CD	134
Gambar 4.26	Sinopsis dalam Produk yang Bersifat Persuasi (Ajakan)	135
Gambar 4.27	Tampilan Materi Tentang Sahabat Nabi pada Kemasan	135
Gambar 4.28	Tampilan Tulisan Kelebihan CD Interaktif pada Kemasan	136

Gambar 4.29 Tampilan Tipe CD, Logo Simbol dan Barkode pada Kemasan ...	136
Gambar 4.30 Tampilan Kebutuhan Minimal Komputer pada Kemasan	137
Gambar 4.31 Uji Coba Terbatas Karya CD Interaktif pada Anak	138



DAFTAR BAGAN

Gambar 2.1 <i>Multimedia Production</i>	15
Gambar 2.2 <i>Multimedia Communication</i>	16
Gambar 2.3 Hubungan <i>Multimedia Production</i>	16
Gambar 2.4 <i>Flow chart</i> Pembelajaran Berbasis Komputer Mode Tutorial	20
Gambar 2.5 <i>Flow Charts</i> Model Pembelajaran <i>Drill and practice</i>	22
Gambar 2.6 <i>Flowcharts</i> Model Simulasi	24
Gambar 2.7 Flowchart Model Pembelajaran Permainan Instruksional	26
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Multimedia atau CD Interaktif	70
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Konsep Jalur Interaktif	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

