

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Interaktif	6
2.2 Pembelajarn	7
2.3 Media Interaktif Pembelajaran	8
2.4 Karakteristik Pembelajaran Interaktif.....	8
2.5 Benda Langit	14
2.6 Anak Sekolah Dasar	18
2.7 Karakteristik Anak Sekolah	19
2.8 Sistem Yang Interaktif	22

2.9 tahapan Dalam Membuat Interaktif	23
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA	33
3.1 Metodologi Penelitian	33
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data	34
3.1.2 Analisis Data	37
3.1.3 Analisa Eksisting	40
3.1.4 Segmentasi, Targeting, Positioning	43
3.2 Perancangan Karya	44
3.2.1 Pra produksi	46
3.2.2 Produksi	49
3.2.3 Pasca Produksi	50
3.3 Anggaran Dana	51
3.4 Jadwal	51
3.5 Publikasi.....	52
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	55
4.1 Produksi	55
4.1.1 Vectoring, Cropping, Coloring	55
4.2 Pasca Produksi	64
4.3 Publikasi Karya	64
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68

BIODATA PENELITI	71
LAMPIRAN	72



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Metode Ceramah	9
Gambar 2.2. Metode Proyek.....	10
Gambar 2.3. Metode Eksperimen	11
Gambar 2.4. Metode Penugasan dan Resitasi	11
Gambar 2.5. Metode Diskusi.....	12
Gambar 2.6. Metode Latihan	13
Gambar 2.7. Metode Interaktif multimedia	13
Gambar 2.8. Planet dan Tata Surya	14
Gambar 2.9. Satelit Alami.....	15
Gambar 2.10. Bintang	16
Gambar 2.11. Rasi Bintang	16
Gambar 2.12. Komet.....	17
Gambar 2.13. Komputer dan Laptop	23
Gambar 2.14. Icon Adobe Illustrator, Photoshop, Flash.....	24
Gambar 2.15. Storyboard Interface.....	25
Gambar 2.16. Objek Bumi Dengan Gambar Vector.....	26
Gambar 2.17. Sketching Karakter	26
Gambar 2.18. Cropping.....	27
Gambar 2.19. Coloring.....	27
Gambar 2.20. Objek Karakter Dari Gambar Bitmap	28

Gambar 2.21. Membuat Layer.....	29
Gambar 2.22. Library Adobe Flash	30
Gambar 2.23. Menempatkan Objek Pada Layer.....	30
Gambar 2.24. Membuat Animasi.....	31
Gambar 2.25. Library Untuk Sound atau Suara	31
Gambar 2.26. Preview interface	32
Gambar 3.1. Bagan Keyword	39
Gambar 3.2. Screen shot ayo mengintip langit.....	40
Gambar 3.3. Screen shot halaman informasi	41
Gambar 3.4. Screen shot Eksplorasi Tata Surya	41
Gambar 3.5. Screen shot informasi.....	42
Gambar 3.6. Bagan perancangan karya	45
Gambar 3.7. Foto bekantan liar	47
Gambar 3.8. Karakter bitmap	48
Gambar 3.9. menu tata surya, bintang. komet	48
Gambar 3.10. Sketsa poster	52
Gambar 3.11. Sketsa cover cd	53
Gambar 3.12. Sketsa sampul depan belakang	54
Gambar 4.1. Sketsa vektor planet	56
Gambar 4.2. Screen shot kroping	57
Gambar 4.3. Pewarnaan gambar.....	57
Gambar 4.4. Hasil untuk karakter.....	58
Gambar 4.5. Hasil untuk tombol mulai.....	58

Gambar 4.6. Hasil untuk komet.....	59
Gambar 4.7. Hasil untuk planet setelah diberi mata dan mulut	59
Gambar 4.8. Proses editing home	60
Gambar 4.9. Proses editing menu	60
Gambar 4.10. Tampilan isi dari menu bumi dan bulan.....	61
Gambar 4.11. Poster publikasi.....	64
Gambar 4.12. Sampul Cover	65
Gambar 4.13. Cover DVD.....	65



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Pertanyaan wawancara untuk bapak Thomas	35
Tabel 3.2 Pertanyaan wawancara untuk bapak Kadarmani	36
Tabel 3.3 Analisi data	38
Tabel 3.4 Analisa segmentasi, targetting, positioning	44
Tabel 3.5 Anggaran	51
Tabel 3.6 Jadwal kerja	51



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Form Bimbingan	72
Lampiran 2 Form Kolokium 1	73
Lampiran 3 Form Kolokium 2	74
Lampiran 4 Form Kolokium 3	75
Lampiran 5 Form Seminar Tugas Akhir	76
Lampiran 6 Sertifikat Partisipasi	77

