

DAFTAR ISI

	halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia Interaktif	7
2.1.1 Komposisi Warna	8
2.1.2 Animasi Objek	8
2.1.3 <i>Dubbing</i>	8
2.1.4 <i>Backsound</i>	9
2.2 Manfaat Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran ...	9
2.3 Format Penyajian Multimedia Interaktif	11
2.4 Karakteristik Multimedia Interaktif	12
2.5 Karakteristik Anak Sekolah Dasar	13

2.6 Pengertian Adobe Flash	14
2.7 Pengertian Corel Draw	15
2.8 Kurikulum Pendidikan Sekolah Dasar	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA	19
3.1 Metodologi Penelitian dan Perancangan Karya	19
3.1.1 Tahap Perencanaan Karya (<i>Planning</i>)	19
3.1.2 Metode Pengumpulan Data	20
3.1.3 Sumber Data	21
3.1.4 Teknik Pengumpulan Data	21
3.2 Tahap Analisa Data	25
3.2.1 Studi Eksisting	26
3.2.2 <i>Strength, Weakness, Opportunity, Thread</i> (SWOT)	35
3.2.3 <i>Segmenting, Targetting, Positioning</i>	37
3.2.4 Analisa <i>Keyword</i>	38
3.2.5 Analisa Warna	40
3.3 Perancangan Karya	41
3.3.1 Pra Produksi	43
3.3.2 Produksi	51
3.3.3 Pasca Produksi	52
3.4 Jadwal	53
3.5 Anggaran	54
3.6 Tahap Publikasi	55
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	58

4.1 Produksi	58
4.1.1 Desain Karakter	59
4.1.2 Tipografi	62
4.1.3 Desain dan <i>Layout Opening</i>	66
4.1.4 Desain dan <i>Layout Menu Utama</i>	68
4.1.5 Desain dan <i>Layout Menu (Content)</i>	71
4.2 Pasca Produksi	76
4.3 Publikasi Karya	81
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	87
LAMPIRAN	88