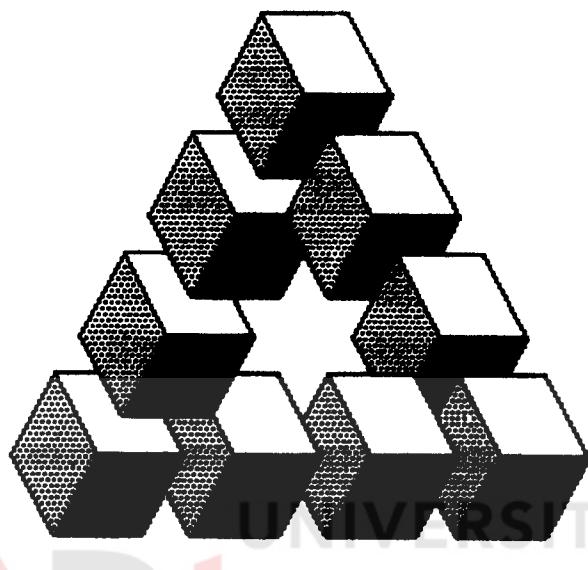
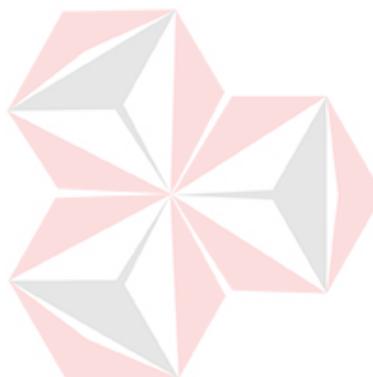


PEMBUATAN CD INTERAKTIF PROFIL “TIM PERSEBAYA”



UNIVERSITAS
STIKOMika

Oleh :

Nama : Arif Yudha Hermawan
NIM : 00290130006
Program : D II (Diploma Dua)
Bidang Studi : Komputer Multimedia

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
2002**

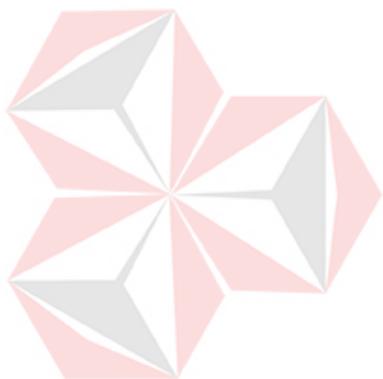
PEMBUATAN CD INTERAKTIF
PROFIL
“ TIM PERSEBAYA “

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan
Program Studi Diploma II Komputer Multimedia



SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
2002

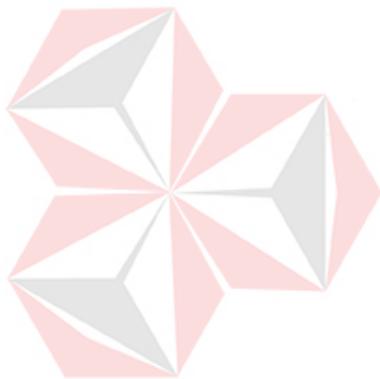


UNIVERSITAS
Dinamika

Tugas akhir ini khusus aku persembahkan untuk
Kedua Orang Tuaku Tercinta
“Hanafi dan Kastini”

PEMBUATAN CD INTERAKTIF
PROFIL
“ TIM PERSEBAYA “

Telah diperiksa, diuji dan disetujui
Pada hari jum`at , tanggal 26 juli 2002



UNIVERSITAS
Dinamika

Surabaya, 6 Agustus 2002

Mengetahui,



Drs. Antok Supriyanto, MMT
Kabag. Prog. Pend. Profesional

Menyetujui,

Drs. Abdullah Syafik Noer
Dosen Pembimbing

ABSTRAKSI

Arif yudha hermawan, 2002. **Profile “ Tim Persebaya “ Dalam Bentuk Multimedia Interactive.** Drs. Abdullah Syafik Noer,S.Pd. Laporan Tugas Akhir, D2-Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.

Kata Kunci : Company Profile, CD interaktif, Tim Persebaya

Dalam kemajuan teknologi yang semakin pesat khususnya dalam ilmu komputer yang berbasis multimedia, penulis ingin menginformasikan suatu profile tentang “ Tim Persebaya “ ke dalam bentuk CD interaktif. Yang mana tujuan dari pembuatan profile tersebut yaitu ingin menginformasikan keberadaan Tim Persebaya.

Tujuan dari pembuatan CD interaktif “ Tim Persebaya “ yaitu untuk mempromosikan dan lebih mengenalkan keberadaan dari Tim Persebaya tersebut supaya lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Dalam pembuatan CD interaktif tersebut penulis memperoleh data-data dan informasi melalui survei ke lokasi,web resmi dan beberapa informasi lainnya. Yang mana dari beberapa informasi tersebut penulis dapat menyelesaikan CD interaktif “ Tim Persebaya “. Dalam pembuatan CD interaktif, penulis menggunakan beberapa software pendukung, seperti Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Macromedia Flash, dan Swish. Untuk penyelesaian terakhir penulis menggunakan Macromedia Director.

Pada dasarnya penulis membuat CD interaktif ini supaya bisa dinikmati oleh masyarakat yang membutuhkan informasi tentang Tim Persebaya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat TUHAN Yang Maha Esa, atas rahmat-Nya yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tidak lupa ucapan terima kasih sedalam-dalamnya, saya tujukan kepada kepada kedua orang tua saya yang telah membesar dan memberikan pendidikannya, Abdullah Syafik Noer,S.Pd.,atas bimbingannya, tim PERSEBAYA atas informasi yang diberikan, semua saudara-saudaraku atas dukungannya, Teman teman D2 Komputer Multimedia dan kepada semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan selesainya tugas ini, penulis berharap agar karya tugas akhir ini dapat berguna bagi semua pihak.



UNIVERSITAS
Dinamika

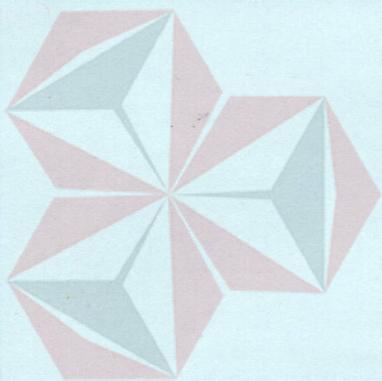
Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Peralatan Yang Dibutuhkan.....	2
1.5 Metodologi.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Teori Pendukung.....	5
2.2 Software Pendukung.....	6
BAB III PERANCANGAN	10
3.1 Konsep Aplikasi.....	10
3.2 Diagram Alur.....	10
3.3 Penjelasan Alur.....	12
BAB IV IMPLEMENTASI	17
4.1 Implementasi.....	17
BAB V PENUTUP	25
5.1 Kesimpulan.....	25
5.2 Saran-saran.....	25

DAFTAR PUSTAKA.....	26
LAMPIRAN.....	27





UNIVERSITAS
Dinamika

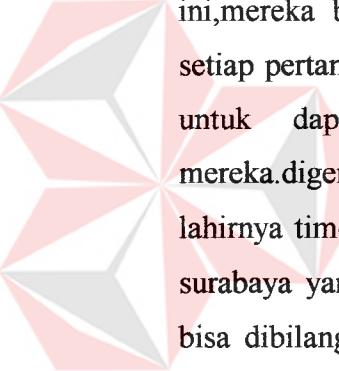
BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang



Sepak bola merupakan cabang olah raga yang paling populer diseluruh lapisan masyarakat dunia,tidak terkecuali di indonesia.dengan semakin pesatnya perkembangan cabang olah raga sepak bola ini,memberi warna tersendiri dalam olah raga di indonesia.tidak beda dengan di negara lain ,cabang olah raga inipun menjadi cabang olah raga yang populer serta digemari oleh seluruh masyarakat indonesia.hal ini bisa kita buktikan lewat antusias masyarakat yang begitu besar terhadap dunia persepakbolaan kita ini,mereka berusaha agar bisa menyaksikan atau melihat secara langsung setiap pertandingan sepak bola biarpun mereka mereka harus bersusah payah untuk dapat bertatap muka langsung dengan pemain andalan mereka.digemarinya cabang olah raga sepak bola ini juga ditandai dengan lahirnya tim-tim besar sepak bola di indonesia,salah satunya adalah tim asal surabaya yang dikenal dengan nama persebaya surabaya.tim sepak bola ini bisa dibilang salah satu tim terbesar di indonesia,hal ini bisa kita buktikan dengan jumlah pendukungnya yang luar biasa jumlahnya serta sifat fanatic yang melekat di dalamnya dan prestasi yang telah dicapainya.sehingga tim persebaya masuk jajaran tim besar di indonesia.

Untuk lebih mendekatkan dan mengenal lebih dalam tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan tim persebaya surabaya pada masyarakat luas,penyusun menganggap perlunya dibuat suatu media informasi yang menarik untuk menyajikan segala sesuatu tentang tim persebaya surabaya.dengan adanya perkembangan teknologi dan proses kreativitas tanpa batas,maka penyusun ingin mengangkat tim persebaya surabaya sebagai tema dalam pembuatan company profile yang berbasis multimedia interactif.

1.2 Permasalahan

Dari latar belakang masalah diatas dapat di tarik suatu permasalahan yaitu bagaimana merancang, mendesain dan membuat suatu media informasi mengenai tim persebaya surabaya. Di mana di dalam media tersebut memuat berbagai macam informasi, tapi tetap menarik dan mudah diterima masyarakat serta diharapkan semua informasi dapat tersampaikan.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dibuatnya media informasi company profile ini adalah untuk menciptakan suatu media informasi mengenai tim persebaya surabaya, dan mampu mendisain serta membuat suatu program informasi sesuai dengan temanya. Dalam hal penyusunan media informasi company profil tim persebaya surabaya ini pihak penyusun berusaha untuk mengetengahkan masalah – masalah sebagai berikut: Sejarah lahirnya tim persebaya surabaya, Profil orang – orang yang terlibat, event-event apa saja yang pernah diikuti dan di selenggarakan, galeri, sarana dan prasarana, Sehingga tim persebaya surabaya ini dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas.

1.4 Peralatan Yang Dibutuhkan

HARDWARE

- Satu Unit Persaonal Computer (PC) Dengan Specifikasi Sebagai Berikut:
- Processor Pentium III
- SDRAM 128 Mb Atau Lebih
- VGA Card
- Floppy Disk 3,5
- Monitor , Key Board , Mouse
- CD ROM 52x
- Scanner
- Hard Disk Minimal 10 Gb

- Speaker Audio System
- Kamera Foto Manual *yashika fx-3 super*
- Kamera Video **Sony Handycam TRV 24 10X ZOOM**

SOFTWARE

- Macromedia Director 8
- Adobe Photoshop 5.5
- Macro Media Flash 5
- Swish v2.0
- Software Audio Editing
- Adobe Premiere
- Corel Draw 9
- Microsoft Word 2000
- Yamp v1.3
- sound forge 5.0
- Xing MPEG Encoder 2.20



UNIVERSITAS
Dinamika



1.5 Metodologi

Dalam menyelesaikan pembuatan media informasi berbasis multimedia interaktif

(cd interaktif) tentang informasi tim persebaya surabaya ini dilakukan berbagai macam metode yang antara lain adalah :

1.5.1 *Studi Literatur Dan Observasi*

Mengumpulkan berbagai macam literatur dan observasi yang mendukung dan berhubungan dengan pembuatan media informasi ini.

1.5.2 *Merancang dan mendisain program*

Dari data-data yang dikumpulkan dari studi literatur maupun observasi maka dilakukan perancangan. Pendisainan dan pembuatan media informasi tersebut.

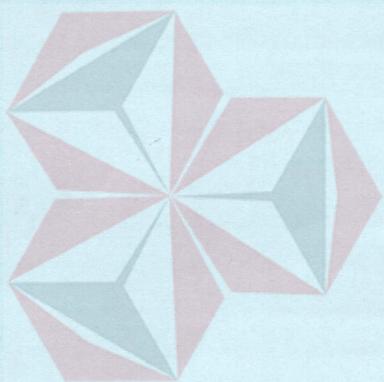
1.5.3 *Uji coba*

Setelah menyelesaikan pembuatan program tersebut maka dilakukan proses uji coba program tersebut.

1.5.4 *Editing*

Melakukan perbaikan – perbaikan atau penyempurnaan dari program tersebut, lalu dilakukan uji coba lagi sampai di dapat hasil yang diinginkan.





UNIVERSITAS
Dinamika
BAB II

LANDASAN TEORI

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Pendukung

Dari beberapa teori pendukung yang akan digunakan untuk mengatur komposisi warna dalam berbagai macam faktor, bias disesuaikan dengan faktor desain yang akan dirancang, pemilihan warna yang sesuai untuk jenis desain dapat dilakukan dengan mencocokan warna pada produk atau jenis desainnya, media apa yang akan digunakan, dan tentunya sasaran desain tersebut, konsep dasar desain yang digunakan untuk mengkonsep suatu desain digunakan untuk teori komposisi, desain yang baik dapat diawali dengan cara mengkonsep suatu karya desain secara benar, menentukan alur yang akan digunakan pada desain yang akan dirancang, sehingga nantinya desain tersebut tidak terlalu sulit bagi orang lain untuk memahami arti atau maknanya, sasaran dari desain tersebut juga perlu ditinjau kembali. Desain komunikasi visual dan ilustrasi, yang dapat digunakan sebagai image atau faktor pendukung pada desain yang akan dirancang kemudian pada proses editing video, penulis menggunakan teori pada teknik video dan produksi media video, yang digunakan penulis untuk mengedit beberapa file video menjadi satu fila video yang alur jalan ceritanya dapat ditentukan sendiri yang kemudian ukuran file tersebut dapat dikecilkan, sedangkan dalam proses pembuatan Company Profile “ Tim Persebaya “ dalam bentuk Multimedia Interaktif, penulis menerapkan ilmu yang dipelajari pada mata kuliah data base dan multimedia tentang cara untuk merubah suatu karya desain menjadi karya desain yang interaktif yang didalamnya terdapat berbagai macam link-link maupun maupun buton-buton yang berhubungan. Multimedia interaktif merupakan salah satu media penyampaian/komunikasi desain yang menarik.

2.2 Software Pendukung

2.2.1 *Adobe Photoshop 6 . 0*

Adobe photoshop adalah sebuah aplikasi pengolahan citra berbasis raster image, disini semua interface desain dikerjakan oleh penulis dengan software ini, dari mulai desain interface yang pertama sampai yang terakhir. Software ini memiliki kemampuan memanipulasi image yang sangat baik dan juga aplikasi ini memiliki kompatibilitas yang bagus dengan berbagai macam platform dan support yang baik dari para vendor, terdapat juga layer yang dapat berfungsi sebagai tempat sendiri bagi suatu obyek atau image sehingga proses pengeditannya tidak mempengaruhi atau menganggu image yang lainnya, didukung juga dengan adanya banyak filter-filter atau plugin-plugin yang dapat digunakan penulis untuk lebih memaksimalkan karya desainnya. Karena itulah penulis merasa bahwa aplikasi ini adalah standart dari aplikasi pengolahan citra atau image.

2.2.2 *Macromedia director 8 . 0*

Macromedia director digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis multimedia, menginteraktifkan karya desain yang dirancang oleh penulis, memiliki compabilitas tinggi terhadap software-software pendukung lainnya, aplikasi ini juga memiliki integrasi yang cukup bagus dengan aplikasi-aplikasi lain seperti adobe photoshop, adobe premiere dan macromedia flash yang mana dalam hal ini digunakan penulis sebagai aplikasi sumber.

2.2.3 *Adobe Premiere 5 . 5*

Adobe premiere merupakan sebuah aplikasi video editing, hampir semua video yang ada dalam tugas akhir ini di edit oleh penulis melalui aplikasi ini, namun penulis menemukan beberapa kelemahan pada adobe premiere yang cukup mengganggu dalam proses pembuatan tugas akhir ini, antara lain adalah konversi dari MPG ke AVI yang menyebabkan video tampil terputus-putus.

2.2.4 *Macromedia Flash 5 . 0*

Macromedia flash adalah aplikasi animasi 2D, macroedia flash ini juga dapat berintegrasi dengan macromedia director melalui file formatnya, yaitu SWF (shockwave).

2.2.5 *Swish 2 . 0*

Swish merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk pembuatan animasi teks yang mana di dalam software tersebut telah tersedia berbagai jenis animasi sesuai dengan yang kita inginkan. Swish juga dapat berintegrasi dengan macromedia flash dengan melalui file formatnya SWF .

2.2.6 *Yamp v 1 . 3*

Yamp dipergunakan untuk mengubah file audio Wap ke MP3 atau dari MP3 ke Wap. Sehingga yamp juga sebagai software pengompres data audio Wap, yang kemudian digunakan dalam Macromedia Directore.

2.2.7 *Microsoft Word 2000*

Software ini dipergunakan oleh penulis untuk mencatat data-data yang didapat, sehingga penulis dapat lebih mudah mencatat hasil penelitian yang telah didapat

dari bermacam-macam nara sumber agar system pencatatannya dapat tersusun dengan rapi.

2.2.8 *Sound Forge 5.0*

Sound forge adalah sebuah aplikasi audio sound yang berfungsi sebagai alat edit musik atau sound untuk diolah sesuai dengan keinginan kita sehingga tercapai hasil yang maksimal atau sesuai dengan apa yang kita inginkan. Di dalam sound forge, penulis menggunakan format MP3 untuk menyimpan data audio yang telah di edit.

2.2.9 *Xing MPEG Encoder 2.20*

Xing Mpeg Encoder, sesuai namanya adalah sebuah aplikasi untuk membuat file Mpeg baik dari sumber AVI (Windows) maupun dari sumber MOV (MacOS), Xing Mpeg Encoder mampu membuat file Mpeg hingga seukuran VCD (352x288), kelebihan lainnya adalah mampu membuat file Mpg dengan sumber audio dan video yang terpisah.

2.3 Hardware Pendukung

2.3.1 *CD R/W Yamaha CRW 6416S*

CD R/W buatan yamaha merupakan barang keluaran dari yamaha yang telah banyak diakui oleh pengguna komputer sebagai hardware yang berfungsi untuk menuliskan data pada CD. Cd ini memiliki speed maximum 16x untuk read dan 4x untuk write. Hardware ini digunakan penulis pada proses terakhir untuk proses beck-up dari harddisk ke CD (Compact Disc).

2.3.2 Sony Handycam TRV 24 10X ZOOM

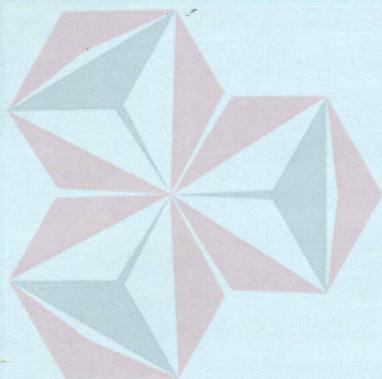
Merupakan hardware yang digunakan untuk merekam gambar secara manual yang nantinya dapat di capture dan di edit menggunakan berbagai macam filter dan transisi dan kemudian di eksport menjadi file video.

2.3.3 Miro DV-500

Miro telah di akui dunia sebagai standar dari kartu editing video, namun kelebihan paling menonjol dari Miro DV-500 adalah kemampuannya untuk menangkap gambar berformat DVD dan pemberian efek secara Real-Time.

2.3.4 AGFA Snap Scan Touch

Agfa telah telah diakui dunia yang memiliki teknologi untuk scaner, banyak teknologi dari AGFA yang digunakan untuk scaner-scaner lain yang ada dipasaran sekarang ini. AGFA snap scan touch scaner telah menggunakan USB port, dan dapat digunakan untuk Windows dan Macintosh.



UNIVERSITAS
Dinamika
BAB III

PERANCANGAN

BAB III

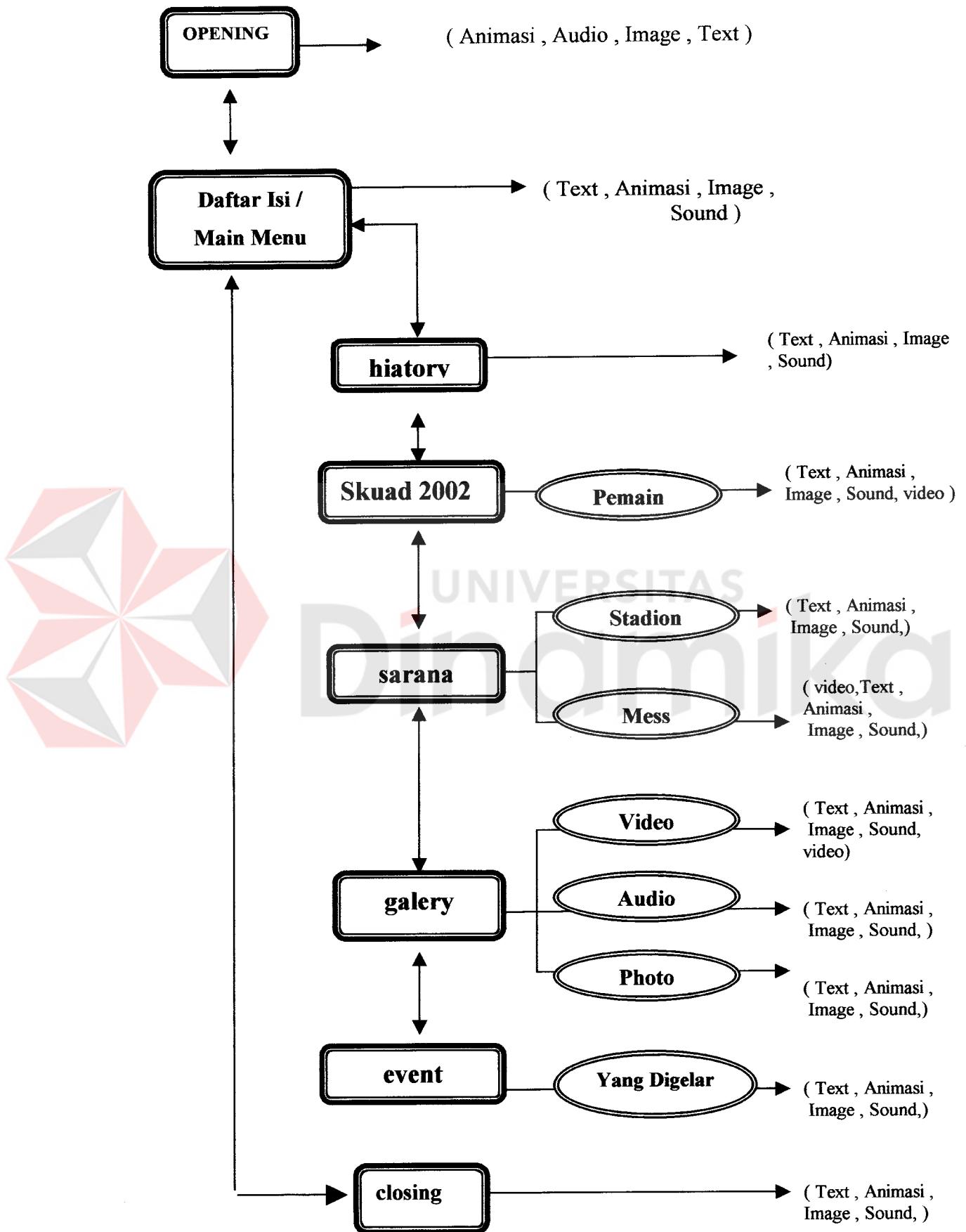
PERANCANGAN

3.1 Konsep Aplikasi

Konsep dari aplikasi ini adalah sebuah aplikasi yang memiliki fungsi untuk memberikan informasi dengan jelas dan menarik, dan aplikasi ini harus dapat menunjukkan bahwa aplikasi ini harus berbasis multimedia interaktif.

3.2 Diagram Alur

Alur dari aplikasi yang akan diimplementasikan adalah dari interface utama terdapat button-botton jika diklik akan keluar sub dari informasi tersebut yang masih terdapat dalam satu interface. Jika button sub diklik akan keluar informasi mengenai sub tersebut dan informasi sub tersebut berada pada interface yang berbeda dan pada interface sub Tersebut hanya ada button back yang berfungsi mengembalikan ke interface utamanya.



3.3 Penjelasan Alur

3.3.1 *Opening*

Pada saat projector tim persebaya diklik, maka akan muncul animasi pembuka yang berisi animasi yang berupa suatu logo yang disertai dengan sound. Kemudian muncul identitas penulis sebagai pengenalan yang berupa teks animasi, diteruskan dengan animasi berupa image dan teks yaitu bola yang jatuh dari atas kemudian bola tersebut jatuh tepat di atas logo dan turun mengenai animasi teks yang bertuliskan julukan tim persebaya yaitu green force yang bergerak saat bola menegenai animasi teks tersebut. Kemudian bola jatuh dan menghilang. Tulisan loading keluar, dilanjutkan dengan munculnya animasi teks yang berupa green force secara berulang-ulang kemudian secara otomatis, animasi teks tersebut pindah dan masuk ke dalam movie main menu atau interface utama.

3.3.2 *Interface Utama*

Pada interface utam akan dijumpai button link informasi-informasi yang akan dibahas di dalam CD interaktif ini. Pada interface utama terdapat 7 button link yang terdiri dari history, skuad, event, sarana, gallery, about me, dan exit. Yang mana masing-masing button tersebut berbentuk teks yang pada saat di mouse enter button tersebut dapat berputar. Pada button histori jika diklik akan menuju ke interface lain / berbeda dan pada interface tersebut terdapat informasi yang lebih jelas. Pada button skuad, jika button tersebut diklik maka akan keluar sub button / button lagi yang terdiri dari penjelasan button skuad. Pada button event, apabila di klik akan masuk pada sub menu mengenai event-event yang diselenggarakan oleh tim persebaya. Dilanjutkan dengan button sarana dan apabila di klik, kita akan mendapati keterangan lengkap mengenai stadion dan wisma yang dimiliki oleh tim persebaya. Button selanjutnya adalah button galery bila diklik, informasi lengkap dan akurat tentang lagu, video dan photo yang dimiliki tim persebaya sebagai dokumentasi akan dapat kita lihat disini. Kemudian button about me yang jika diklik akan keluar informasi lengkap tentang penulis beserta photo diri. Button terakhir adalah button exit, yang apabila kita klik akan muncul ucapan terima kasih dari penulis yang berbentuk animasi

berjalan kemudian keluar dan tertutup. Setelah tertutup, secara otomatis akan kembali ke window awal.

3.3.3 Interface History

Pada interface sub menu yang pertama terdapat interface dari interface history. Yang berisi tentang berdirinya tim persebaya. Di dalam interface ini terdapat image, teks, video, sound, dan animasi serta button-button link. Bila mouse berada di salah satu button link yang berbentuk bola tersebut maka bola itu akan berputar disertai keluarnya keterangan mengenai liga-liga Indonesia yang mendukung keterangan dalam sum menu history. Apabila button tersebut diklik akan masuk ke dalam menu liga Indonesia I, II, III, IV, V, VI, VII dan VIII. Pada menu liga indonesia I terdapat inormasi mengenai keterangan prestasi tim persebaya pada kompetisi liga indonesia pertama. Pada menu liga indonesia II terdapat informasi mengenai keterangan prestasi tim persebaya pada kompetisi liga indonesia II. Pada menu liga indonesia III terdapat informasi mengenai keterangan prestasi tim persebaya di kompetisi liga indonesia III. Pada liga indonesia IV terdapat informasi mengenai keterangan prestasi tim persebaya di kompetisi liga indonesia IV. Pada menu liga indonesia V terdapat informasi mengenai keterangan prestasi tim persebaya di kompetisi liga indonesia V. Pada menu liga indonesia VI terdapat informasi mengenai keterangan prestasi tim persebaya di kompetisi liga indonesia VI. Pada menu liga indonesia VII terdapat informasi mengenai keterangan prestasi tim persebaya di kompetisi liga indonesia VII. Pada menu liga indonesia VIII terdapat informasi mengenai keterangan prestasi timpersebaya di kompetisi liga indonesia VIII. Pada menu liga ini berisi image, animasi, teks dan button link pada masing-masing interface. Pada setiap interface history terdsapak pula button link yang bertuliskan main menu yang apabila diklik akan kembali pada interface utama atau main menu.

3.3.4 Interface Skuad

Pada interface berikutnya terdapat sub menu dari skuad Tim Persebaya. Di dalam sub menu ini terdapat keterangan yang berisi tentang data-data pemain

yang keluar bila salah satu button link diklik. Sub menu ini berisis image, teks, sound dan animasi. Bila mouse berada pada salah satu link yang berbentuk bola maka bola tersebut akan berputar dan akan tampak foto / gambar dari salah satu pemain serta bila button tersebut diklik maka akan keluar data pemain tersebut, dan begitu seterusnya.

3.3.5 Interface Event

Pada interface berikutnya terdapat sub menu event, berisi tentang kompetisi-kompetisi yang diselenggarakan oleh Tim Persebaya. Di dalam interface ini terdapat image, teks, animasi dan button-button link. Jika mouse berada tepat pada button tersebut maka animasi akan tampak berputar lebih cepat dan apabila diklik akan keluar info yang berisi masing-masing kelas dalam turnamen tersebut yaitu kelas utama, satu dan kelas dua. Informasi yang terdapat dalam kelas utama adalah keterangan tentang tim-tim mana yang mengikuti kompetisi persebaya pada kelas utama. Informasi yang terdapat pada kelas satu adalah keterangan tim-tim mana yang mengikuti kompetisi persebaya pada kelas satu. Dan informasi yang terdapat dalam kelas dua adalah keterangan tim-tim mana yang mengikuti kompetisi persebaya pada kelas dua. Button back yang berada di interface ini bila ditekan akan kembali ke interface utama / main menu.

3.3.6 Interface Sarana

Pada interface berikutnya terdapat sub menu sarana, yang berisi informasi tentang keberadaan timpersebaya atau tempat tinggal (wisma) dan tempat pertandingan yang biasa digunakan oleh Tim Persebaya. Dalam sub menu sarana terdapat 2 button link yaitu stadion dan wisma yang apabila button tersebut diklik maka akan keluar informasi yang menerangkan lebih jauh mengenai sub menu stadion dan wisma tersebut. Yang terdapat dalam menu stadion adalah informasi lengkap tentang stadion yang berupa image, sound, button, teks, dan animasi. Sedangkan dalam menu wisma terdapat informasi lengkap tentang tempat tinggal para pemain inti yang berupa image, sound, button, teks, dan animasi, terdapat pula sebuah tampilan video yang menggambarkan keadaan wisma dari Tim Persebaya sendiri.

3.3.7 Interface Galery

Pada interface berikutnya terdapat sub menu gallery, di dalamnya terdapat animasi, sound, teks, image dan button yang berbentuk image teks. Penjelasan dari gallery sebagai menu utama terdiri dari 3 sub menu yaitu music, video dan foto. Di masing-masing interface yaitu musik, vedio dan foto berisi sesuai dengan criteria masing-masing. Apabila button music diklik maka akan masuk ke dalam sub menu music yang berisi 4 judul lagu yang dijadikan lagu kebesaran tim ini, yaitu :

1. Mers Persebaya
2. Ayo Bajol Ijo
3. Bonek
4. Ijo - Ijo

Bila salah satu judul diklik, secara otomatis alunan music atau alunan lagu tersebut akan keluar atau terdengar.

Apabila button video diklik, maka akan masuk ke dalam menu video yang berisi button latihan dan pertandingan. Dan bila button photo diklik maka akan masuk ke dalam menu photo yang berisi lima button link yang masing button tersebut terdapat image photo tim persebaya. Bila diklik pic 1, akan tampil photo saat tim persebaya bermain melawan gelora putra delta sidoarjo (GPD) di sidoarjo. Bila diklik pic 2, akan tampil photo saat tim persebaya bermain melawan persipura jayapura di gelora 10 november di surabaya. Bile diklik pic 3, akan tampil photo salah satu pemain persebaya yaitu kahiril anwar yang sedang mengangkat piala kemenangan di liga indonesia III. Bila diklik pic 4, akan tampil photo tentang insiden kecil dalam pertandingan persebaya melawan persipura jayapura. Bila diklik pic 5, akan tampil photo saat tim persebaya bermain di liga indonesia VII.

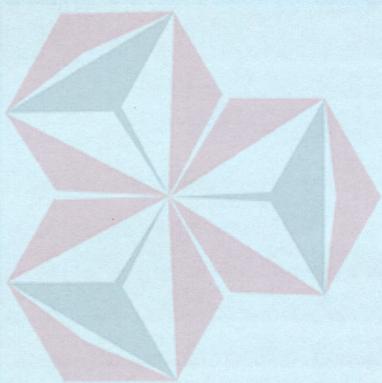
3.3.8 About Me

Sub menu ini berisi keterangan lengkap dan photo diri penulis. Dan juga terdapat button back yang bila diklik akan kembali ke interface utama atau main menu.

3.3.9 *Closing / Exit*

Pada closing akan berisi animasi teks penutup yang di dalamnya terdapat image / gambar dan ucapan terima kasih dengan diiringi musik background dan pada closing stage ini langsung mengakhiri interaktif CD Tim Persebaya dengan langsung secara otomatis menutup aplikasi.





UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

IMPLEMENTASI

BAB IV

IMPLEMENTASI



4.1 Implementasi

4.1.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan bahan dilakukan dengan cara mencari informasi dan melakukan survei ke tempat (Tim Persebaya) kemudian melakukan pemotretan / pengambilan gambar dari lokasi, kemudian menscan gambar dari hasil pemotretan.

4.1.2 Desain Interface

Desain interface yang akan dipakai pada Macromedia Director keseluruhannya diranjang pada software Adobe Photoshop. Pada Photoshop ukuran image size yang digunakan oleh penulis adalah 800 x 600 pixel dan movie properties yang digunakan pada Macromedia Director disamakan ukuran stagennya dengan ukuran yang digunakan di Photoshop. Karena jika selesai mendesain di Adobe Photoshop dan setelah itu masuk ke dalam Macromedia Director dengan ukuran yang sama, maka kita tidak mengalami kesulitan lagi untuk melay-out image tersebut. File yang di import yang terletak pada cast member langsung di drag ke score maka image yang masuk akan sama peletakannya seperti pada Photoshop (file di cast member bukan di drug langsung ke stage akan tetapi ke score).

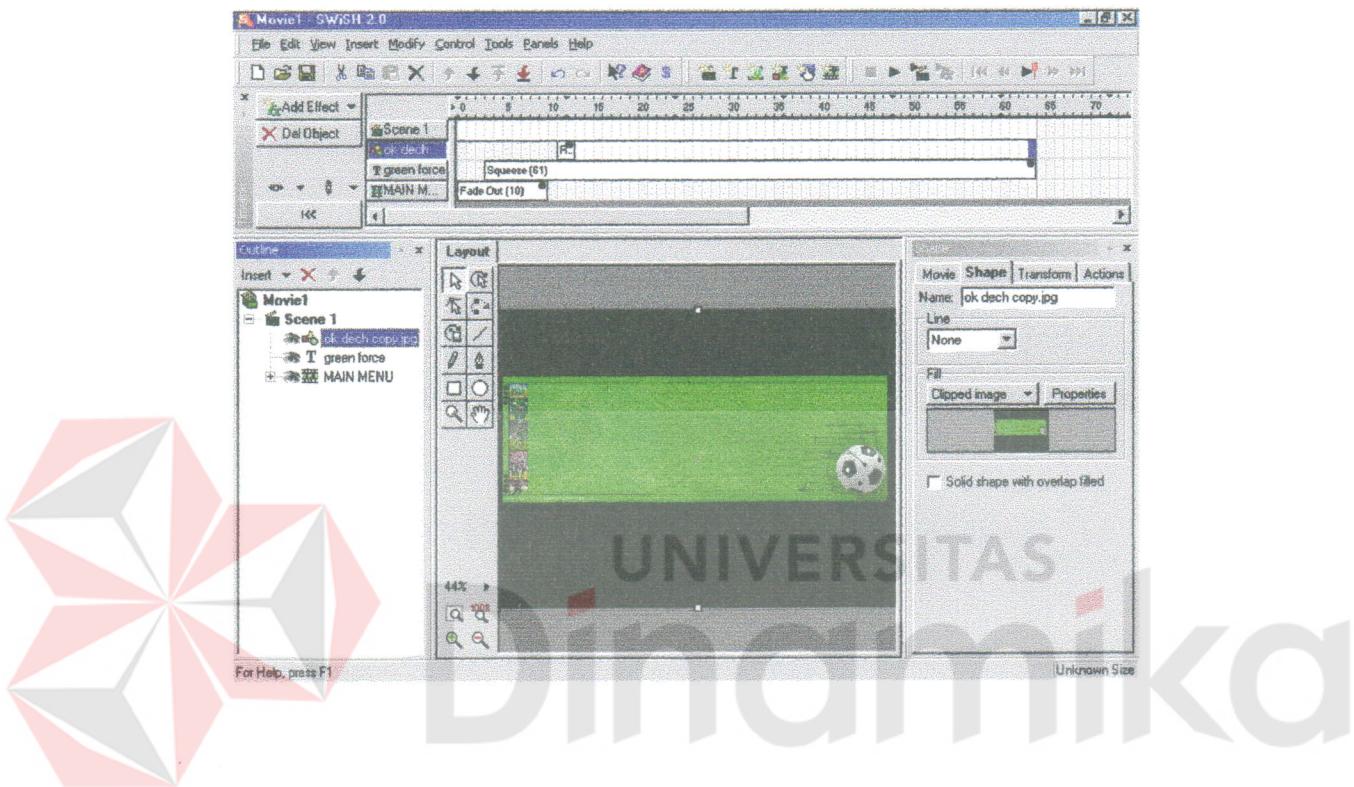
Mendesain di Photoshop dilakukan dengan membuka file yang telah discan, setelah membuka beberapa image yang diperlukan, image tersebut diambil dengan cara menseleksi image dan menghapus bagian image tidak digunakan /

diinginkan, kemudian memberi filter yang diinginkan sehingga menjadi sebuah desain interface. Pada saat penyimpanan file simpan file dalam bentuk PSD dan image yang ingin dibuat berdiri sendiri disimpan sendiri dalam bentuk PSD juga, yaitu dengan cara membuang image-image yang tidak diperlukan, hal ini dilakukan dalam satu file yang sama, agar desain yang diletakkan pada Macromedia Director serupa dengan yang sudah dibuat di Photoshop.

4.1.3 Pembuatan Animasi

Untuk membuat animasi 2D penulis menggunakan software Macromedia Flash atau swish, software ini dapat membuat animasi image maupun text yang nantinya dapat berintegrasi dengan software-software lainnya. Dalam pembuatan animasi text pada Macromedia Flash, text dibuat pada keyframe yang berada pada posisi frame ke 0 (frame dapat ditentukan sesuai kebutuhan), kemudian pada frame yang ke (30) juga diberi keyframe yang mempunyai isi yang sama dengan lalu layer tersebut diconvert motion, kemudian kedua keyframe tersebut diletakkan pada posisi yang berbeda, keyframe pertama merupakan awal dari animasi sedangkan keyframe terakhir merupakan akhir dari animasi, selesai mengubah posisi dari kedua keyframe tersebut, kita dapat menambahkan efek yang berupa pengurangan opacity keyframe yaitu alpha menjadi 0% yang nantinya menghasilkan animasi text yang posisi dan intensitas warnanya berubah setelah itu di eksport movie menjadi shockwave atau SWF. Setelah file menjadi SWF, file tersebut yang nantinya diimport dari Macromedia Director. Dalam pembuatan animasi 2D pada flash juga bias dilakukan dari Adobe Photoshop dikirim ke Macromedia Flash. Dengan cara button-button yang akan dijadikan animasi

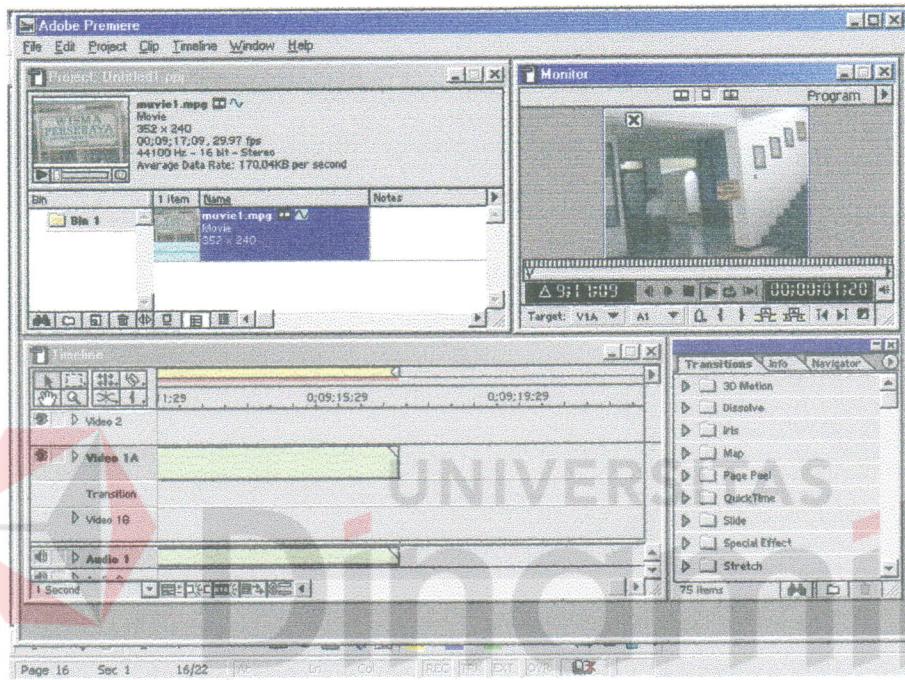
simpan dalam bentuk PNG. Dan interface yang akan dijadikan background (tidak dianimasikan) disimpan dalam bentuk JPEG. Image atau text yang telah dianimasikan dieksport menjadi SWF.



4.1.4 Editing Video

Untuk video, penulis melakukan pengambilan gambar untuk file video yang dihasilkan memlalui proses manual dengan menggunakan handycam. Hasil dari pengambilan gambar secara manual tersebut dicapture. Hasil capture tersebut disimpan dalam bentuk MPEG dengan cara mengatur capture settingnya, penulis menggunakan Adobe Premiere 5.5 sebagai softwarenya. Setelah file-file tersebut selesai dicapture, maka penulis mulai melakukan proses pengeditan dengan cara mengomport file-file tersebut ke dalam project box yang ada pada Adobe

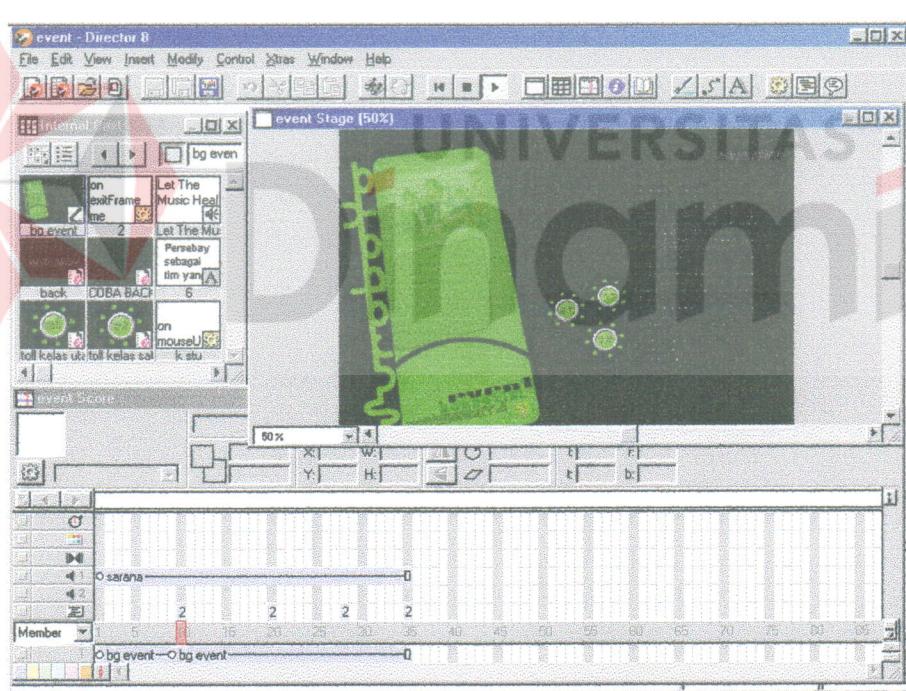
Premiere, file-file tersebut di drag pada timeline dan diletakkan kemudian diberi efek serta transisi setelah selesai, kemudian dilakukan proses render preview yang kemudian di eksport movie menjadi file AVI compressed menggunakan setting compressor cinepak.



4.1.5 *Design Interaktif*

Macromedia Director sebenarnya aplikation compiler. Macromedia director digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis multimedia, menginteraktifkan karya desain yang dirancang oleh penulis, memiliki kompatibilitas tinggi terhadap software-software pendukung lainnya, aplikasi ini juga memiliki integrasi yang cukup bagus dengan aplikasi-aplikasi lain seperti adobe photoshop, adobe premiere dan macromedia flash yang dalam hal ini digunakan penulis sebagai aplikasi sumber, namun demikian tidak semua proses multimedia dapat

ditangani oleh maromedia director. Dalam pengolahan data pada software macromedia director, penulis menggunakan beberapa macam faktor pendukung, yang antara lain dapat berujuan untuk lebih meminimalkan ukuran data yang nantinya dipakai dalam satu CD, sebab kapasitas dari satu buah CD adalah 640 mb, jadi penulis berusaha agar jumlah data keseluruhan tidak mencapai 640 mb agar nantinya pengaksesan CD tidak menjadi lambat prosesnya. Selain itu penulis juga ingin menonjolkan sisi interaktif dari CD tersebut sehingga nantinya akan membuat CD ini tampil lebih menarik. Faktor-faktor pendukung tersebut antara lain :



4.1.5.1 Marker, Behavior Inspector, Script

untuk pengaktifan butto-button link, baik yang berisi file-file audio atau yang lainnya, penulis menggunakan behavior inspector sebagai driver untuk merubah kursor pada saat down (click), enter (datang) dan leave (pergi) button

link. Untuk mouse down, penulis menggunakan marker sebagai sarana click dari mouse tersebut.

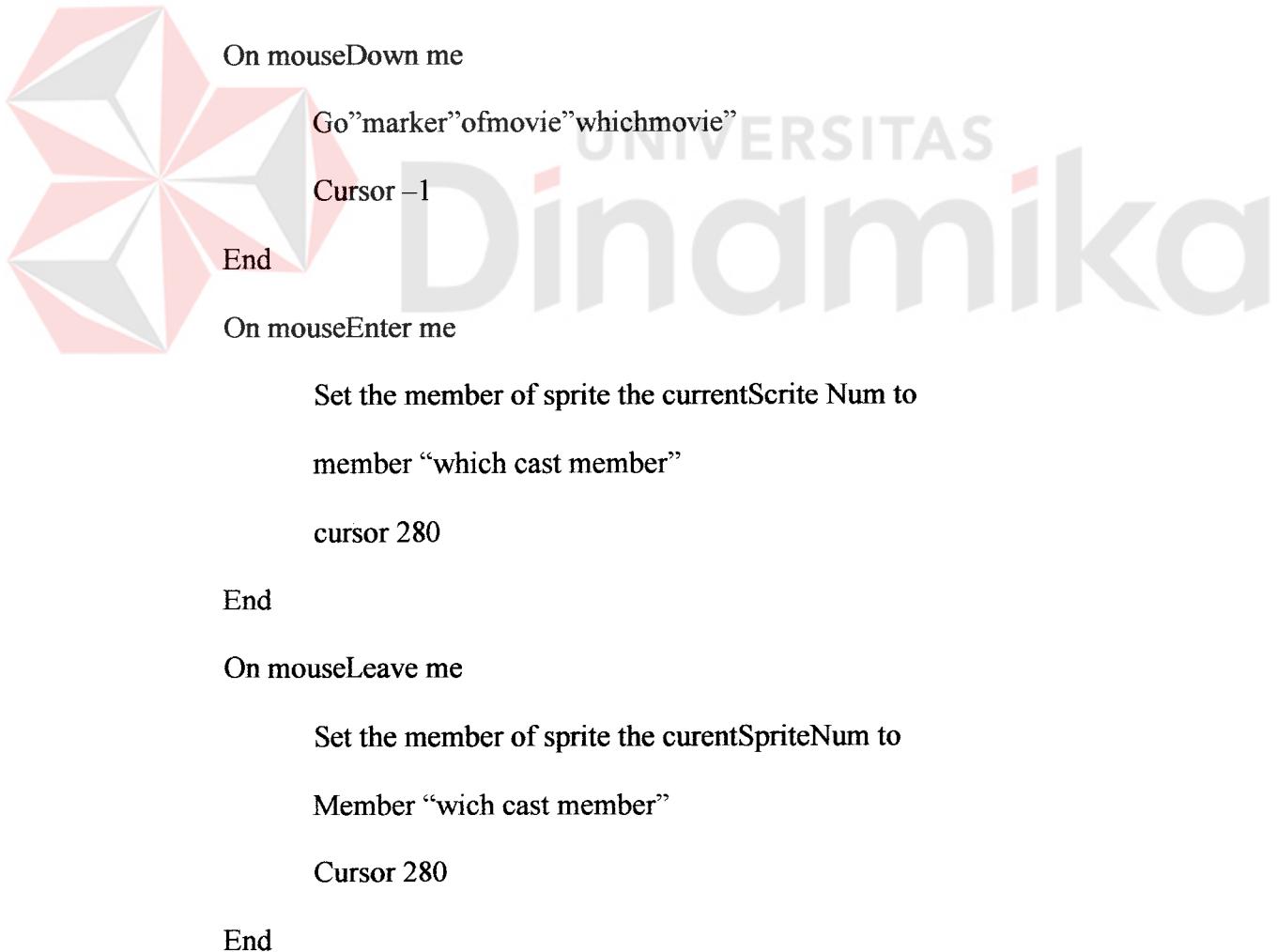
Contoh mouse down (click) “ On Mouse Down actionnya Go To Which Marker ”; sedangkan script untuk memberhentikan / menyetop yaitu :

On mouse down

 Go to the frame

 End

Sedangkan untuk pindah ke lain movie dan langsung menuju marker yang dituju dalam movie tersebut penulis menggunakan script



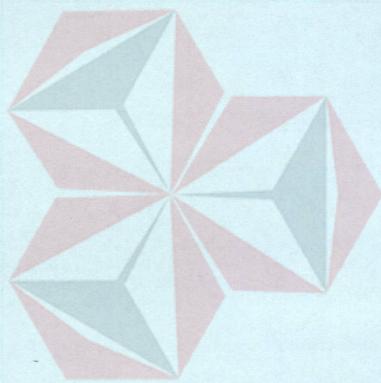
Script tersebut fungsinya untuk pindah ke lain movie dan langsung menuju marker yang di tuju dan pada waktu sebelum mengklik link tersebut penulis selalu memberi mouse enter dan mouse leave yang mempunyai fungsi ketika kita akan mengklik link tersebut tampilan link tersebut dibuat berbeda ini bertujuan agar orang yang menggunakan dapat mengetahui bahwa link tersebut merupakan suatu link yang dapat diaktifkan dan hal ini disebut mouse enter sedangkan untuk mouse leave nya yaitu ketika mouse yang jalankan meninggalkan link tersebut maka tampilannya akan kembali seperti awal mouse Enter (datang) "on mouse Enter actionnya change cursor to 280 (finger atau jari) "on mouse leave actionnya restore cursor (kembali ke cursor semula)". Jadi pada saat mouse Down (click), file yang menjadi sarannya di letakkan tepat sejajar pada posisi marker yang nantinya akan dituju oleh mouse tersebut.

4.1.6 Desain Interface

Desain interface yang akan dipakai pada Macromedia Director keseluruhannya dirancang pada software Adobe Photoshop. Pada Photoshop ukuran image size yang digunakan oleh penulis adalah 800 x 450 pixel, movie properties yang digunakan pada Macromedia Director disamakan ukuran stagennya dengan ukuran yang digunakan di Photoshop jika di Photoshop menggunakan ukuran 800 x 450 pixel, maka pada Macromedia Director harus juga menggunakan ukuran 800 x 450 pixel hal ini di gunakan sebenarnya hanya sebagai trik saja, karena jika selesai mendesain di Adobe Photoshop dan setelah itu masuk ke dalam Macromedia Director dengan ukuran yang sama, maka kita tidak mengalami kesulitan lagi untuk melay-out image tersebut, karena jika file

yang sudah di import yang terletak pada cast member langsung di drag ke score maka image yang masuk akan sama peletakannya seperti pada Photoshop (file di Cast Member bukan di drag langsung ke stage akan tetapi ke score). Mendesain di Photoshop dilakukan dengan membuka file yang yang telah di scan, setelah membuka beberapa image yang diperlukan, image tersebut diambil dengan cara menseleksi image lalu menghapus bagian image yang tidak digunakan, memberi filter hingga jadi sebuah desain interface. Pada saat penyimpanan file simpan file dalam bentuk PSD dan image yang ingin di buat berdiri sendiri disimpan sendiri dalam bentuk PSD juga, yaitu dengan cara membuang image-image yang tidak diperlukan, hal ini dilakukan dalam satu file yang sama, agar desain yang di letakkan pada Macromedia Director serupa dengan yang sudah di buat di Photoshop.





UNIVERSITAS
Dinamika
BAB V

PENUTUP

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

CD Company profile tim persebaya ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan para pecinta kesebalasan Persebaya Surabaya dalam mencari dan melihat informasi. Dengan kemajuan teknologi dewasa ini, bentuk penyajian yang berupa CD interaktif sangat memudahkan bagi pengguna untuk mengetahui informasi dan mengetahui segala sesuatu tentang tin Persebaya tanpa mendatangi secara langsung mess persebaya. Juga dapat mengetahui letak dan keberadaan tim Persebaya Surabaya tersebut. Dan tampilan yang ada pada CD interaktif ini dibuat agar pengguna tidak bosan dalam penyajian infor masi yang ada di dalam CD interaktif tersebut.

5.2 Saran-Saran

Penulis berharap kepada para pengguna CD interaktif tim persebaya untuk dapat selalu digunakan dan di manfaatkan sebaik-baiknya terlebih-lebih dapat dikembangkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Lukito, Herman, 2000 *Rahasia Membuat berbagai efek dengan photoshop*
5.5, jakarta : elek media komputindo

Lukito, Herman, 1999 *Trik Membuat Efek Teks Dengan Photoshop5*,
Jakarta : Elek Media Komputindo

Sadiman, Arief, 1989 *Pendidikan*, Pustekkom Depdikbud Dalam Rangka
Ecd Project (Usaid)

Setyawan ,Andri,2000 ,*Corel Draw 9 9.0*, Jakarta : Elek Media
Komputindo

Media Resmi Persebaya Surabaya ,1999, *Green Force*

www.persebaya.co.id

www.sepak-bola.tv

