

LAPORAN PROYEK AKHIR

Media Interaktif



Disusun Oleh :

Nama : Mohamad Arif Rahmanto
Nim : A22.2007.01630

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

SEMARANG

2014 / 2015

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Nama Pelaksana Tugas Akhir : Muhamad Arif Rahmanto
Nomor Induk Mahasiswa : A22.2007.01630
Program Studi : Teknik Informatika (D3)
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Game Pembelajaran Matematika Kelas 3 SD
Dosen Pembimbing : Sugiyanto, M. Kom

Tugas akhir ini telah diujikan dan dipertahankan dihadapan Dewan Penguji pada Sidang tugas akhir tanggal 16 Juli 2013. Menurut pandangan kami, tugas akhir ini memadai dari segi kualitas maupun kuantitas untuk tujuan penganugerahan gelar Ahli Madya (D3)

Semarang, 23 Juli 2014

Dewan Penguji :

Ari maulana,m.kom

Anggota

Muslih, M.kom

Ketua Penguji

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Proyek akhir, yang berupa Animasi 2D beserta proposal pembuatan iklan layanan masyarakat tentang Animasi 2D tentang ‘Belajar Matematika’.

Laporan “ PROYEK AKHIR “ ini tentunya tidak lepas dari dukungan banyak pihak, untuk itu kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bpk Muslih M.kom, selaku koordinator PROYEK AKHIR
2. Bpk Sugiyanto M.kom, selaku Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya dalam membimbing dan memberikan arahan bagi penyusun dalam menyelesaikan sertifikasi ini.
3. Dosen – Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmunya kepada penyusun, dan membuat waktu dapat dimanfaatkan dengan lebih baik.
4. Teman – teman TEKNIK INFORMATIKA-DIII (Multimedia) angkatan 2011 yang telah menjadi motivasi tersendiri dalam pembuatan sertifikasi ini.
5. Semua pihak yang tidak bisa penyusun sebutkan satu persatu yang telah menjadi bagian dalam pembuatan proyek akhir ini.

Penyusun menyadari bahwa proyek akhir ini masih kurang sempurna karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penyusun miliki. Maka dari itu, penyusun akan menerima kritik dan saran sebagai masukan yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan penyusun.

Semoga Sertifikasi ini bermanfaat bagi semua pihak. Akhir kata semoga Allah SWT senantiasa bersama kita dan meridhoi jalan hidup kita. Amin

Semarang,23 juli 2014

Penyusun

BAB IV HASIL KARYA

4.1 IDENTIFIKASI PERANGKAT KERAS (Hardware)

Perangkat keras (hardware) yang digunakan adalah satu unit komputer / laptop dengan spesifikasi yang cukup memadai untuk desain grafis guna menunjang hasil karya yang indah dan maksimal. Untuk output atau hasil produk, digunakan pengemasan dengan media CD atau DVD.

Berikut ini adalah daftar perangkat keras (hardware) yang digunakan :

Perangkat Keras (Hardware)

- Laptop HP Pavilion G series,
- Processor Intel(R) Core(TM) i5 CPU @2.30 GHz,
- VGA Intel HD Graphic 3000,
- RAM 2 GHz.

4.2 IDENTIFIKASI PERANGKAT LUNAK (Software)

Berikut ini adalah daftar perangkat lunak (software) yang digunakan :

1	Operating System	➤ Windows 7 Ultimate
2	Software editor gambar vektor	➤ Corel DRAW X3
3	Software editor gambar bitmap	➤ Adobe Photoshop CS6
4	Software Editor teks	➤ Microsoft Office 2007
5	Software Animasi	➤ Adobe flash CS6

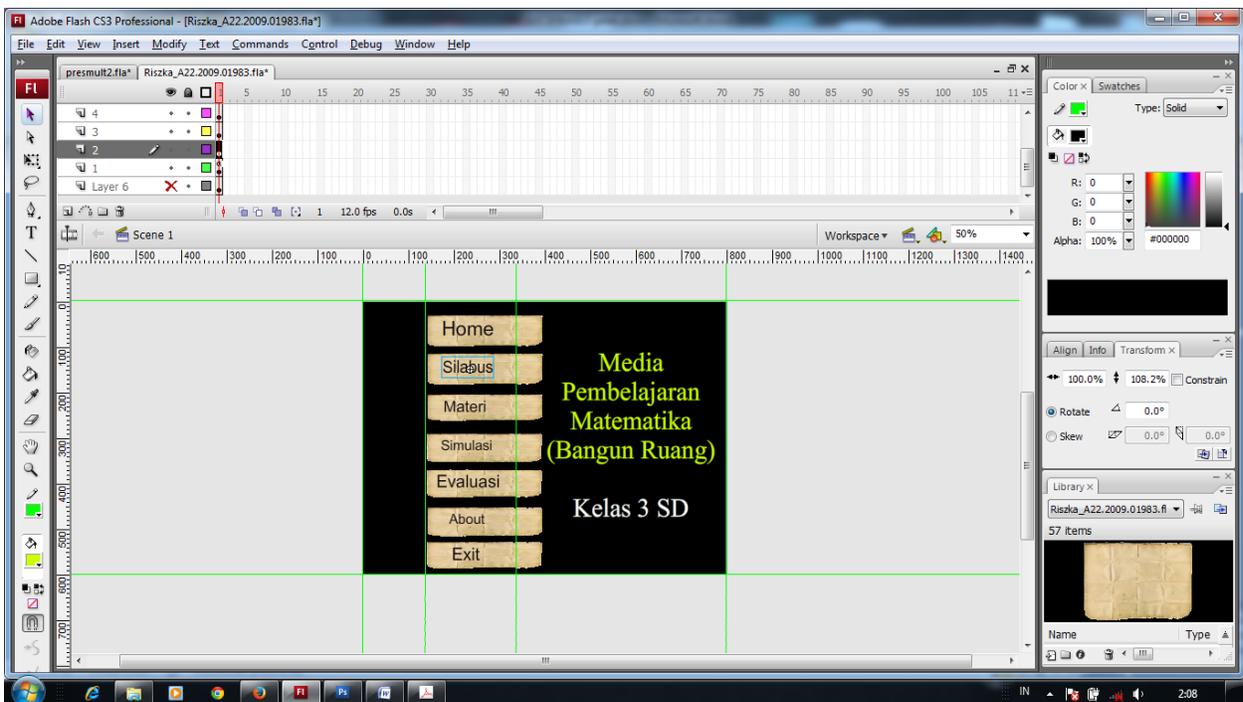
4.3 IDENTIFIKASI BAHAN

Untuk bahan-bahan yang akan digunakan, saya menggunakan Buku panduan pembuatan animasi sebagai sumber dalam membuat animasi saya dan contoh-contoh gambar lainnya. Dalam pembuatan gambar menggunakan Corel DRAW X3 dan Photoshop CS6, sedangkan untuk animasi menggunakan Adobe Flash CS6.

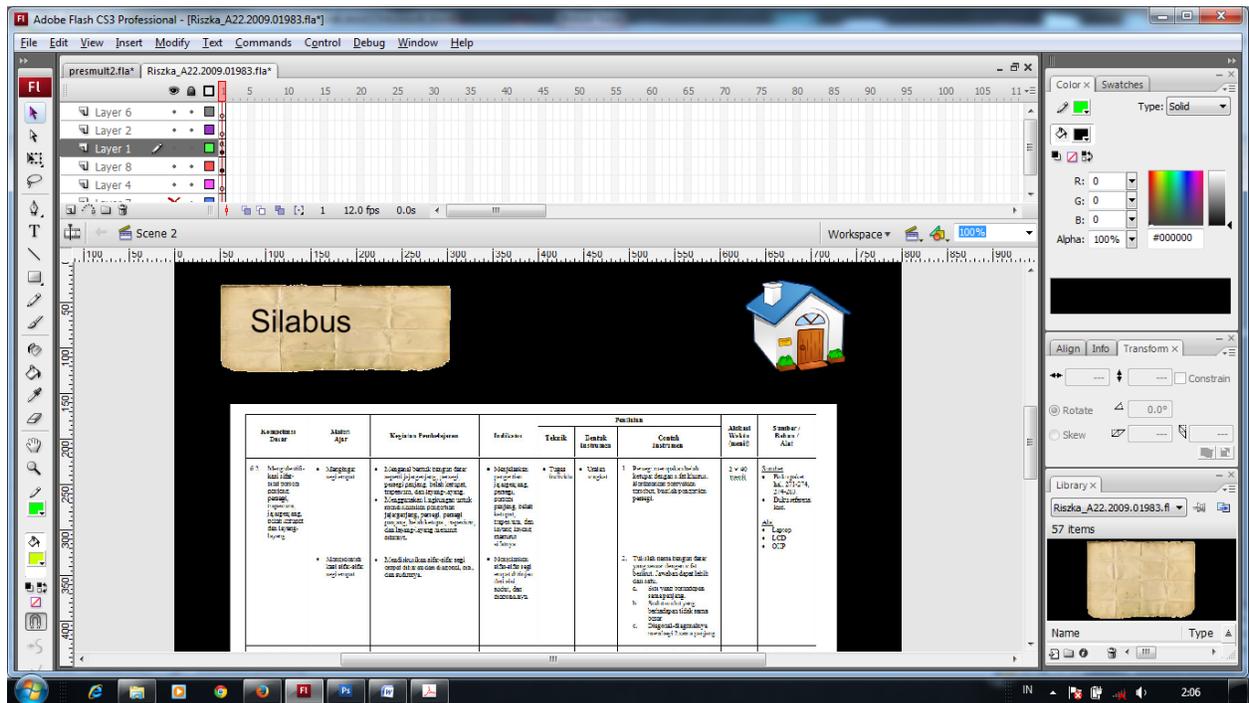
4.5 TAMPILAN

Tata letak dalam Animasi 2D “Pembelajaran Matematika” sebagai berikut :

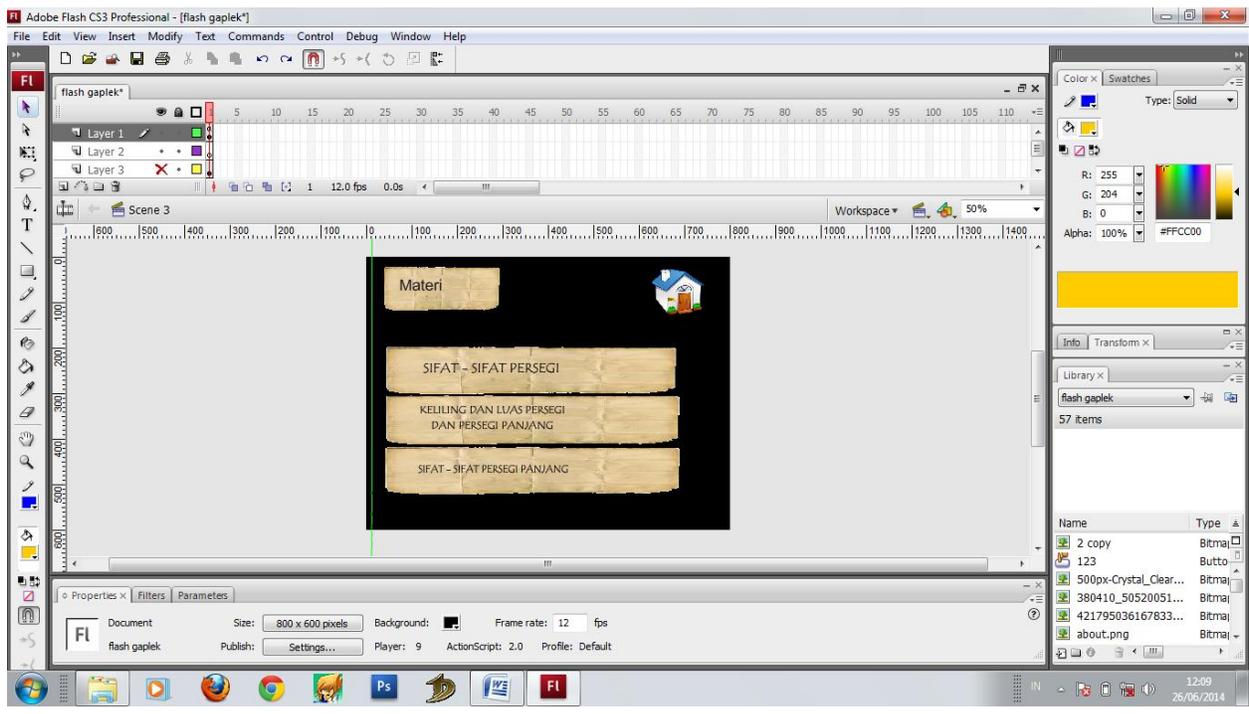
Scene 1 : Menu Awal



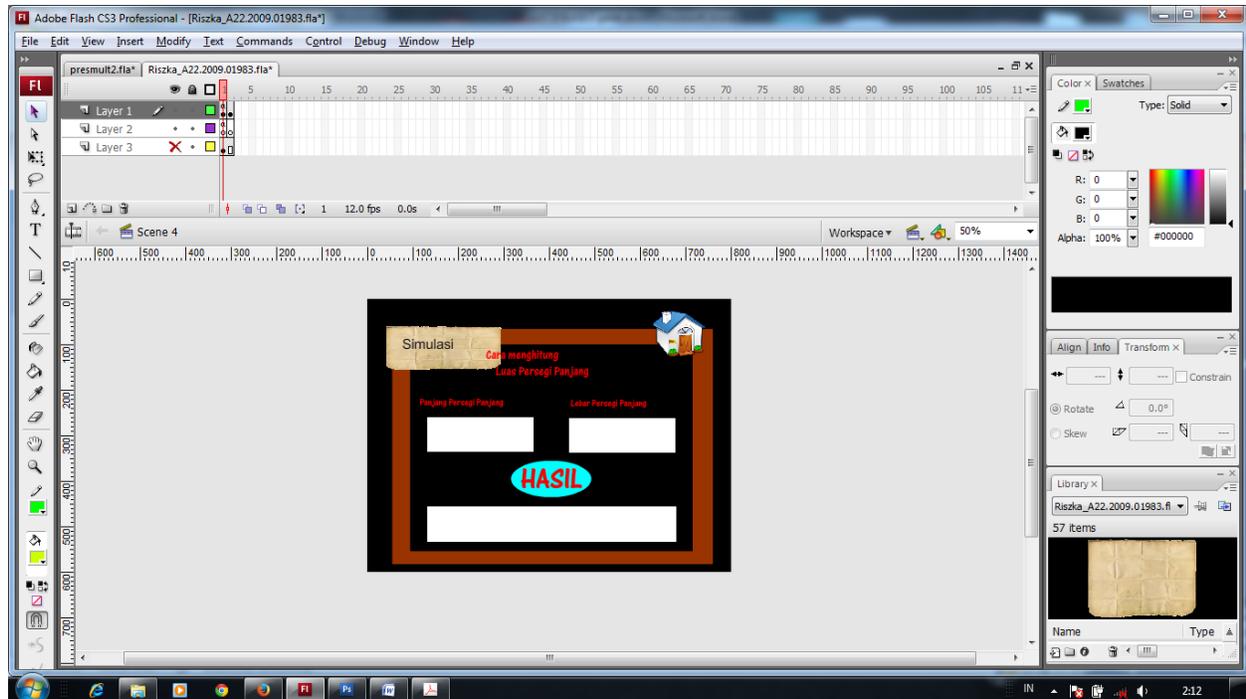
Scene 2 : Silabus



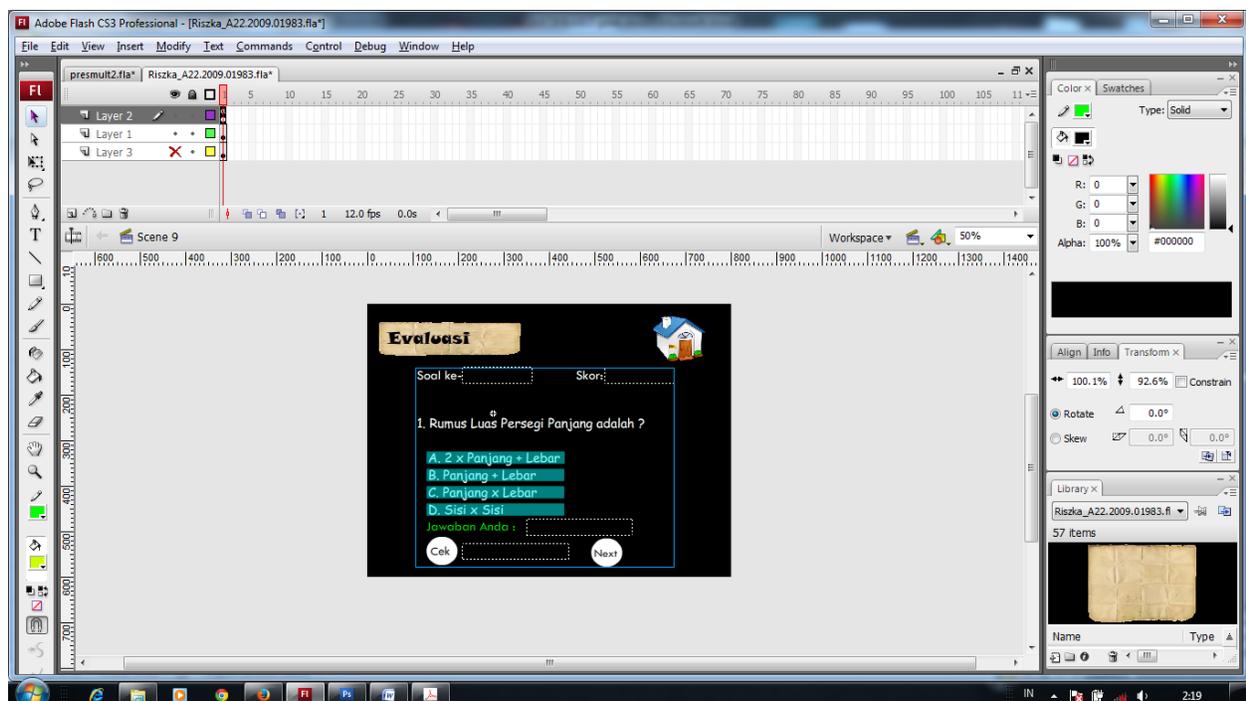
Scene 3 : Materi



Scene 4 : Simulasi



Scene 9 : Evaluasi



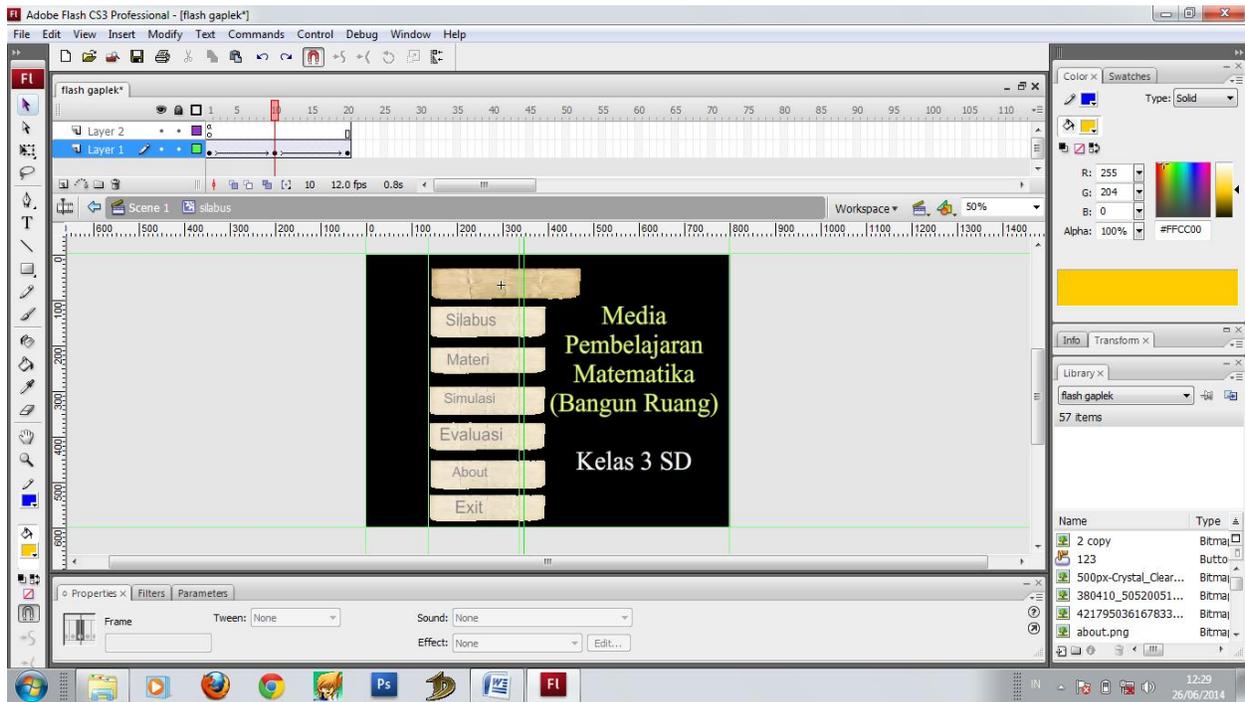
BAB III PEMBAHASAN PRODUK

3.1 Deskripsi Produk

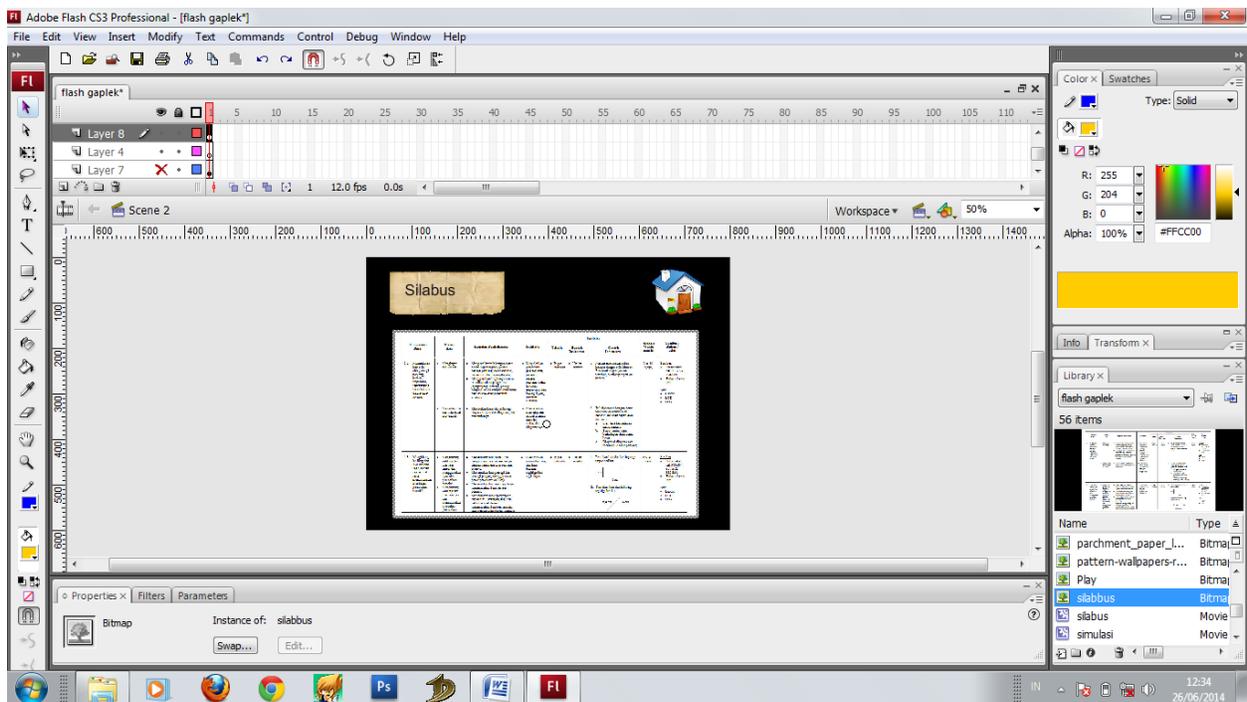
Pembuatan Background :

Saya buat Menggunakan Corel Draw X3 dan Adobe Photoshop CS6 kemudian di export kedalam Adobe Flash CS6 untuk di animasikan.

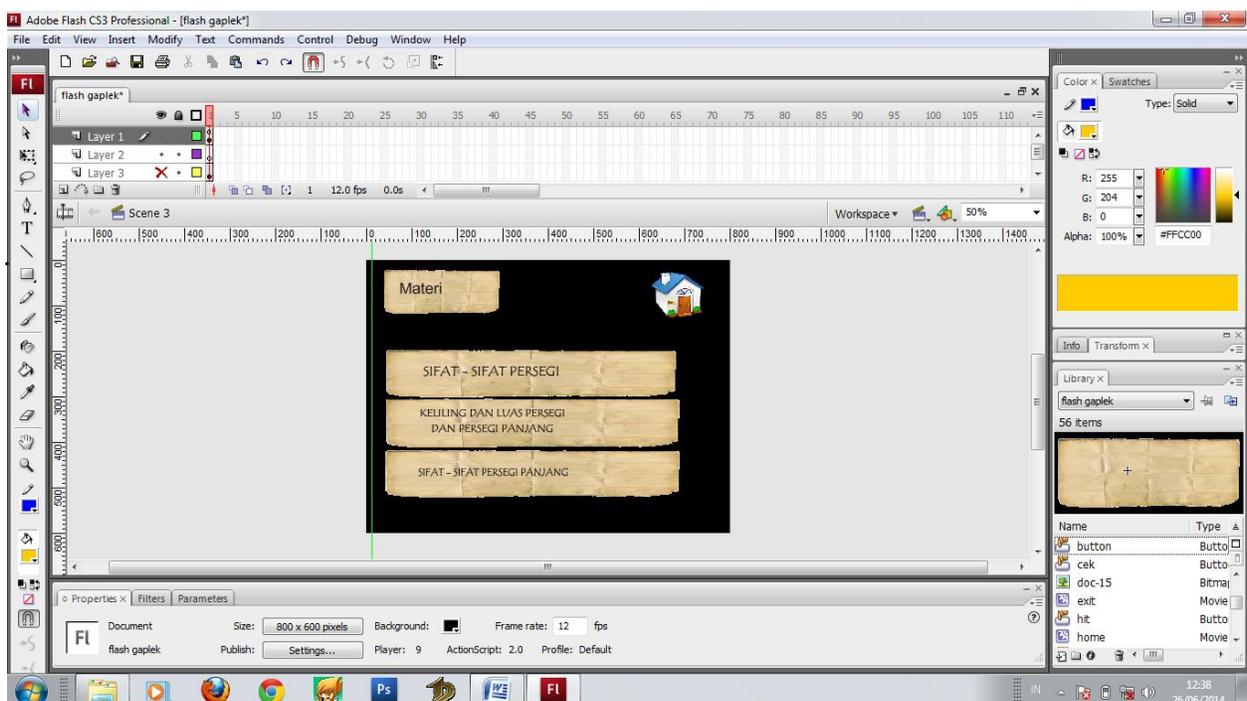
Background 1 :



Masuk menu layer kemudian masukkan/geser dalam format jpeg langsung ke background ;



Memasukkan text dengan cara langsung menetik di background ;



The screenshot shows the Adobe Flash CS3 Professional interface. The main workspace displays a presentation slide titled "Materi" with a house icon. The slide content is as follows:

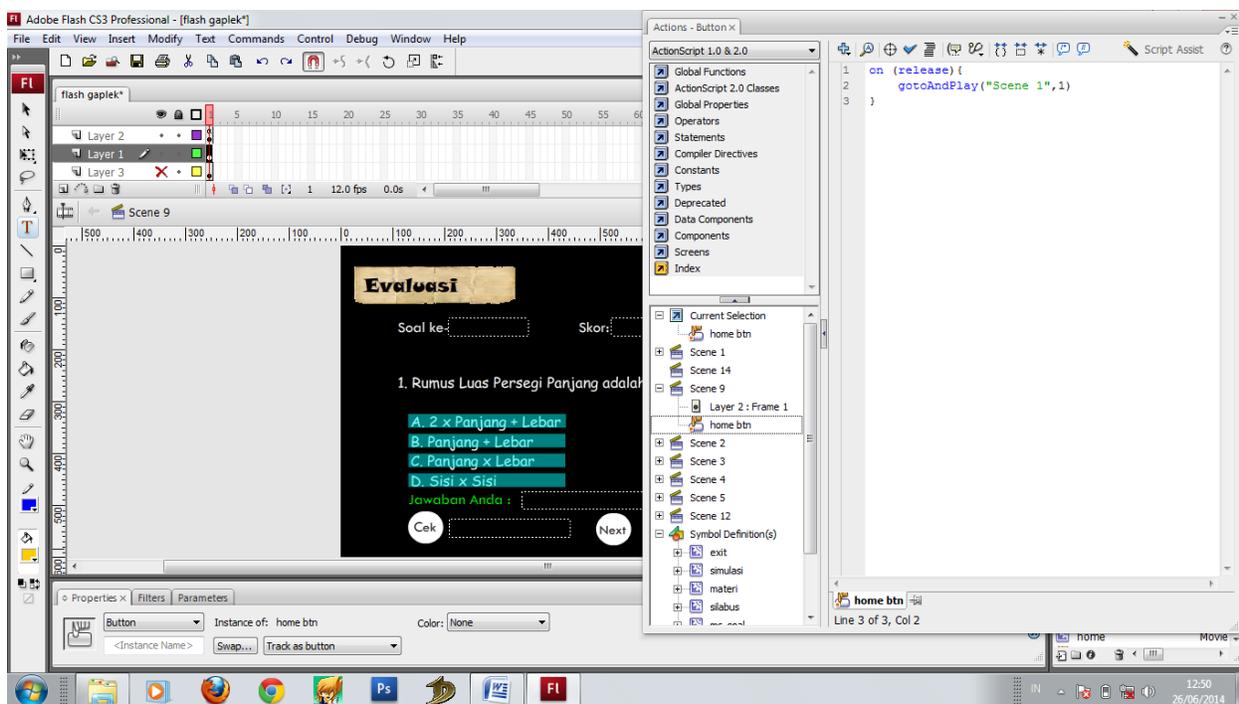
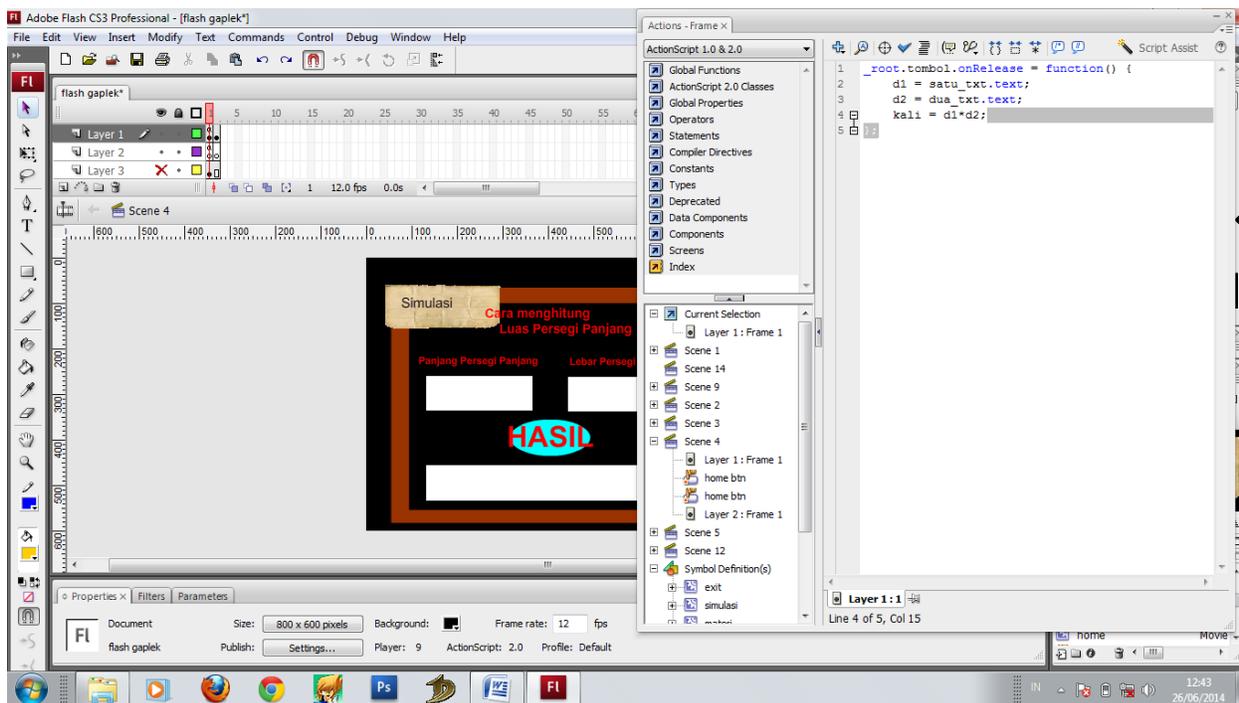
SIFAT – SIFAT PERSEGI PANJANG

Persegi panjang adalah bangun datar segi empat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan memiliki empat sudut siku-siku.

- a. Mempunyai empat sisi, dengan sepasang sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.
- b. Keempat sudutnya sama besar dan merupakan sudut siku-siku (90°).
- c. Kedua diagonalnya sama panjang dan berpotongan membagi dua sama besar.
- d. Dapat menempati bingkainya kembali dengan empat cara.
- e. Mempunyai 2 simetri lipat / sumbu simetri.

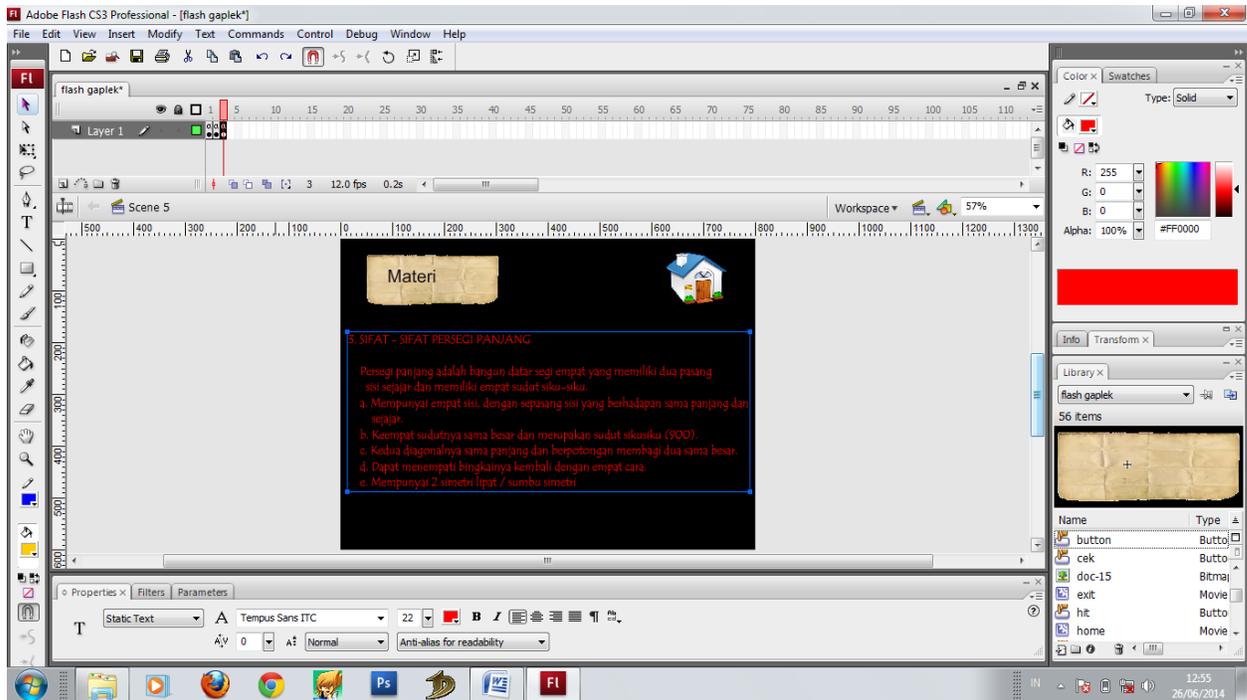
The interface includes a timeline at the top, a toolbar on the left, a Properties panel at the bottom, and a Swatches panel on the right. The system tray at the bottom shows the date and time as 12:55 on 26/06/2014.

Untuk cara menjalankan ;
Masukkan action dan menjalankan dengan cara di bawah ini



3.2 Typografi

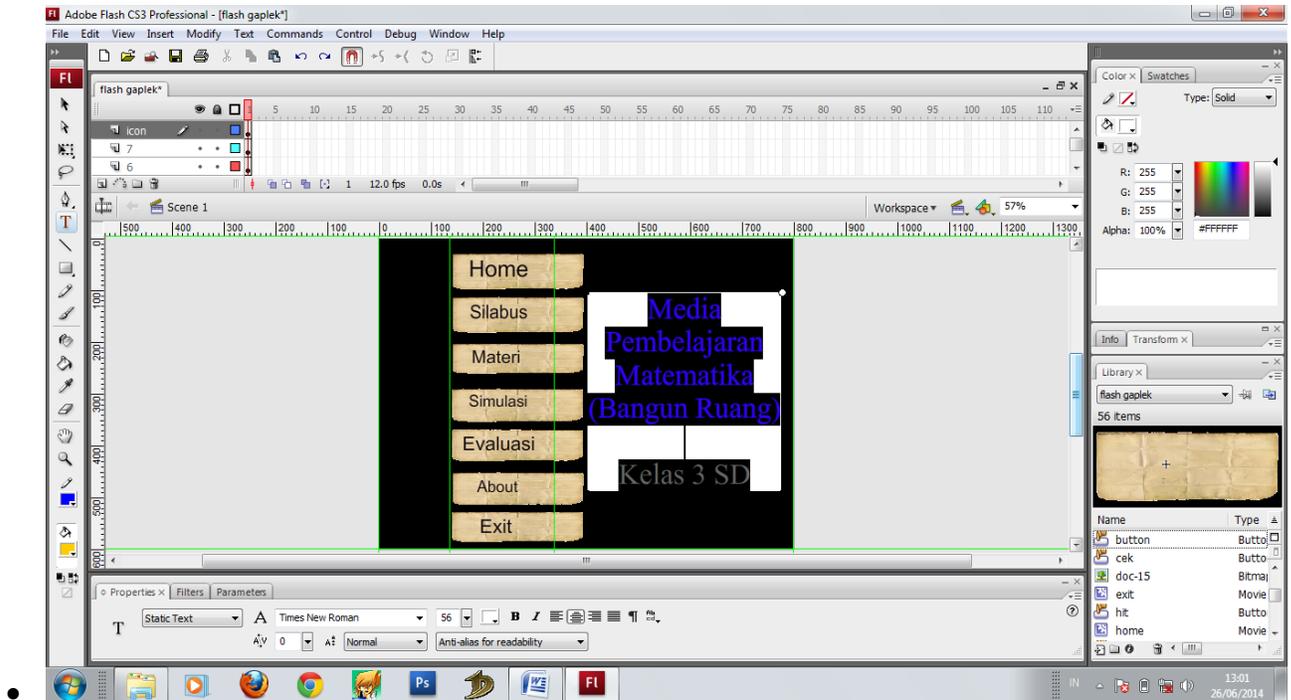
Di dalam desain animasi ini saya menggunakan beberapa jenis huruf antara lain :



Gambar: Penjelasan Tipografi Animasi

Keterangan gambar :

- Pada penggunaan di balon percakapan/dialog saya menggunakan font “Tempus Sans ITC”.
-



Keterangan gambar :

- Pada penggunaan font di pesan animasi saya menggunakan font “Times New Roman”.

3.4 Teknik Pengambilan Gambar

Dengan teknik pengambilan dengan cara *File – Import - Cari gambar yang akan kita gunakan dari directory tempat penyimpanan gambar & pilih Lalu tekan Open* atau Kita bisa mendrag langsung gambar yang kita pakai dari Drive tempat gambar itu disimpan dan menaruhnya pada library adobe Flash.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam media interaktif kita di haruskan untuk belajar lewat multimedia ,bagi masyarakat sekarang yang sebagian besar masiH “gaptek” ,dalam hal ini saya mengajak masyarakat kususnya anak sekolah dasar agar mau belajar multimedia tentang pelajaran matematika

5.2 Saran

Dalam pembuatan Animasi 2D, saya menggunakan Adobe Photoshop CS6, Adobe flash CS3, Corel Draw X3 karena memiliki fitur-fitur yang lengkap, antara lain untuk mengedit-edit gambar, serta untuk menjalankan Animasi 2D yang saya buat.

DAFTAR PUSTAKA

---, *Panduan pembuatan animasi*, Gunadarma, Jakarta, 2002

Abdul Kadir, *Perancangan iklan layanan masyarakat*, Andi Offset, Andi Offset, Yogyakarta, 2002

Fatansyah, Ir., *Informatika*, Bandung, 2001

Mangku, Made Pastika, Mudji Waluyo, Arief Sumarwoto, dan Ulani Yunus, 2007. *pecegahan Narkoba Sejak Usia Dini*. Jakarta: Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia.

Sofyan, Ahmadi, 2007. *Narkoba Mengincar Anak Anda Panduan bagi Orang tua, Guru, dan Badan Narkotika dalam Penanggulangan Bahaya Narkoba di Kalangan Remaja*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.