

**CD-INTERAKTIF  
PT. SARASAH INDUSTRI  
BUKITTINGGI-SUMATRA BARAT**

**TUGAS AKHIR MULTIMEDIA**

**DIAJUKAN SEBAGAI PERSYARATAN UNTUK  
MENEMPUH UJIAN SIDANG AKHIR DIPLOMA III  
SERTA MEMPEROLEH GELAR PROFESIONAL AHLI MADYA  
PROGRAM STUDI DESAIN MULTIMEDIA  
FAKULTAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**OLEH**

**VIVI EKAWAHYUNI PRAHA ROLNMUCH  
NPM. 10.06.001**



**UNIVERSITAS WIDYATAMA  
2010**



# DAFTAR ISI

<b>LEMBAR DEDIKASI</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERSIDANGAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b>	
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b>	
<b>DAFTAR ISI</b>	
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	
<b>DAFTAR TABEL</b>	
<b>DAFTAR DIAGRAM</b>	
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	
<b>LEMBAR UNTAIAN KATA SPESIAL</b>	

<b>BAB I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	
1.1	Latar Belakang Masalah .....	1
1.2	Perumusan dan Pembatasan Masalah .....	3
1.2.1	Perumusan Masalah .....	3
1.2.2	Pembatasan Masalah .....	3
1.3	Maksud dan Tujuan .....	4
1.3.1	Maksud .....	4
1.3.2	Tujuan .....	4
1.4	Manfaat Tugas Akhir .....	4
1.4.1	Manfaat Profesi .....	5
1.4.2	Manfaat Akademis .....	5

1.5	Pemberi Tugas .....	6
1.6	Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II</b>	<b>ANALISA MASALAH</b>	
2.1	Tinjauan Teori .....	8
2.1.1	CD Interaktif . .....	9
2.1.1.1	Peran dalam Dunia Bisnis.....	9
2.1.1.2	Peran dalam Dunia Pendidikan.....	9
2.1.2	Komunikasi dan Informasi .....	10
2.1.2.1	Pengertian Komunikasi.....	10
2.1.2.2	Fungsi Komunikasi .....	10
2.1.3	Psikologi Komunikasi .....	11
2.1.4	Warna RGB ( <i>Red, Green, dan Blue</i> ).....	11
2.1.5	Tipografi .....	12
2.2	Tinjauan Masalah .....	13
2.2.1	Sejarah PT. Sarasah Industri .....	13
2.2.2	Visi dan Misi PT. Sarasah Industri .....	14
a.	Visi .....	14
a.	Misi .....	14
2.2.3	Analisa <i>SWOT</i> .....	14
a.	Kekuatan ( <i>Strenght</i> ) .....	15
b.	Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	15
c.	Kesempatan ( <i>Opportunity</i> ) .....	16
d.	Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	16
2.2.4	<i>SWOT</i> Matriks.....	16
2.2.5	Kesimpulan <i>SWOT</i> .....	17
2.2.6	Analisa <i>STP</i> .....	18
a.	Segmentasi ( <i>Segmentation</i> ) .....	18
b.	Target Pasar ( <i>Targeting</i> ) .....	21
c.	Posisi Produk ( <i>Positioning</i> ) .....	21

2.2.7 Analisis <i>Marketing Mix</i> .....	22
a. Produk ( <i>Product</i> ).....	22
b. Harga ( <i>Price</i> ).....	24
c. Lokasi ( <i>Place</i> ) .....	24
d. Promosi ( <i>Promotion</i> ).....	24
e. Sumber Daya Manusia ( <i>People</i> ).....	25
f. Sarana Fisik ( <i>Physical Evidence</i> ) .....	26
g. Proses ( <i>Process</i> ).....	26

### **BAB III PEMECAHAN MASALAH**

3.1 Strategi Pemecahan Masalah .....	28
3.1.1 Konsep Pendekatan .....	29
3.1.2 Strategi Komunikasi .....	29
3.2 Teknik Pengerjaan Visual .....	30
3.3 Konsep Pra Produksi .....	30
3.3.1 Storyline .....	31
3.3.2 Sistem Navigasi.....	34
3.3.3 Storyboard.....	34
3.4 Konsep Produksi .....	38
3.4.1 Konsep Visual .....	39
3.4.1.1 Konsep Gaya .....	39
3.4.1.2 Konsep Warna .....	40
3.4.1.3 Konsep Tipografi .....	42
3.4.1.4 Konsep Audio .....	43
3.5.3 Pasca Produksi .....	43

### **BAB IV RINCIAN TUGAS**

4.1 Cakupan Teknis Pekerjaan .....	44
------------------------------------	----

**DAFTAR PUSTAKA**

**DAFTAR ISTILAH**

**INDEKS**

**LEMBAR LAMPIRAN - LAMPIRAN**

**LEMBAR ASISTENSI PEMBIMBING**

**LEMBAR KONSULTASI**

**LEMBAR NARASUMBER**

**SURAT PENGANTAR TUGAS AKHIR MULTIMEDIA**

**SURAT PENERIMAAN DARI PEMBERI TUGAS**

**SURAT KETERANGAN DARI PEMBERI TUGAS**

**UCAPAN TERIMA KASIH KHUSUS**

**LEMBAR PERSETUJUAN REVISI**

**BIOGRAFI**

# DAFTAR ISTILAH

## C

---

***Controller*** Pemegang kendali dalam menentukan tujuan dan disepakati.

***Compact Disc*** Piringan yang berputar diaplikasikan pada system perekaman dan pembacaan data atau informasi.

***Compact Disc Digital Audio***

Piringan yang berdiameter 12 cm dan hanya mempunyai satu sisi dan berisikan kumpulan *audio*.

***Compact Disc Interaktif***

Sistem *interaktif* multimedia yang menggabungkan *video* gerak maupun diam, *grafik*, *audio* dan data program yang disimpan ke sebuah media penyimpanan yaitu *Compact Disc*.

## D

---

**Desain** Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

**Digital** Merupakan satu sistem yang menggunakan penomoran, khususnya penomoran biner, atau symbol seperti huruf atau ikon, untuk mengimput, memproses, mentransmisikan, menyimpan atau mendisplay.

## F

---

**File** Sekumpulan rangkaian data yang saling berhubungan.

## I

---

***Interaktif*** Saling mengaktifkan atau berhubungan. Proses dimana dua hal atau lebih saling memberikan respon satu dengan yang lainnya. "Dalam konteks informasi science, komunikasi dan desain industri ...Interaktif, adalah ketika sebuah pesan terhubung dengan sejumlah pesan tertentu dan relasi-relasi diantaranya."

***Image*** Citra, grafik, atau gambar. Suatu representasi keadaan visual. File grafik dapat disertakan dalam dokumen Web, yang bukan merupakan bagian dari dokumen tersebut, tetapi merupakan link yang menunjukkan lokasi dari file grafik tersebut.

## L

---

***Layout*** Hasil pengaturan elemen tulisan dan gambar.

## M

---

***Media*** Sarana atau saluran yang mendukung pesan bila komunikasi jauh tempatnya atau banyak jumlah.

***Memori*** Proses penyimpanan informasi atau data dan mengambilnya kembali.

***Multimedia*** Media yang menggunakan lebih dari satu bentuk materi informasi dan pemrosesan (misal : teks, audio, grafis, animasi, video, interaktifitas) untuk menginformasikan sesuatu atau untuk menghibur audiens.

## P

---

***Proof Print*** Bukti atau kesepakatan akhir bersama dalam percetakan menyangkut warna, tulisan dan gambar.

## S

---

***Souvenir*** Sesuatu yang berfungsi untuk mengingatkan.

**STP** Teknik dalam pemasaran yang berhubungan dengan mencari target konsumen yang diinginkan.

**SWOT** Teknik dalam meninjau suatu permasalahan oleh pengamatan individu atau suatu kelompok.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya. Tugas akhir yang penulis buat ini merupakan persyaratan untuk pertanggung jawaban menempuh ujian sidang akhir Diploma III Program Studi Desain Multimedia, Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama.

Judul dari tugas akhir ini adalah *CD INTERAKTIF PT. SARASAH INDUSTRI BUKITTINGGI-SUMATRA BARAT*, yang mana dengan pembuatan CD Interaktif ini dapat diharapkan agar menjadi media audio visual yang bermanfaat untuk menyampaikan catatan kecil dari sejarah perjalanan panjang **PT. Sarasah Industri**.

Namun demikian, penulis menyadari apa yang penulis lakukan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak yang harus dipelajari dan diperbaiki lagi, karena itu penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kekurangan, penulis juga sangat mengharapkan adanya masukan dan saran dari berbagai pihak sebagai penyempurnaan dari laporan tugas akhir yang dibuat ini.

Semoga segala hasil karya penulis dalam tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menjadi salah satu referensi dalam pembahasan mengenai catatan perjalanan panjang **PT. Sarasah Industri**, serta sebagai bentuk pembelajaran kita semua. Amin.

Bandung, Februari 2010

Penulis