

PERANCANGAN INTERAKTIF MULTIMEDIA PENGENALAN LIGA SEPAKBOLA DI INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE PENGOLAH GRAFIS

Bobby Nugroho, Aditya Chrispradana
STMIK ASIA Malang

ABSTRAK

Animasi merupakan suatu seni untuk membuat dan menggerakkan sebuah obyek, baik berbentuk animasi 2D maupun 3D dan dibuat menggunakan berbagai cara, misalnya menggunakan kertas, komputer dan lain sebagainya. Animasi saat ini telah menjadi industri besar yang memberikan dampak ekonomi dan sosial yang begitu besar bahkan cukup signifikansi terhadap pendapatan sebuah negara.

Oleh karena itu dirancanglah sebuah Interaktif multimedia yang menarik dan interaktif agar mempermudah penyampaian materi tentang pengetahuan liga sepakbola di Indonesia. Dalam hal ini yang menjadi fokus adalah bagaimana interaktif multimedia yang dibuat dapat terlihat menarik dan mempunyai karakteristik tersendiri serta dapat tentang liga sepakbola tersebut dapat tersampaikan dan dapat diterima dengan maksimal oleh penggemar sepakbola.

Diharapkan informasi mengenai liga sepakbola yang ada di Indonesia dan juga tim - tim yang ada di dalam liga tersebut dapat diterima oleh penggemar sepakbola secara maksimal.

Kata kunci: Interaktif Multimedia, Sepakbola, Olahraga, Penggemar Sepakbola, Liga Indonesia

ABSTRACT

Animation is an art to make and mobilize an object, either in the form of 2D and 3D animation and created using a variety of ways, such as using paper, computer and so forth. Animation today has become a huge industry that provides economic and social impact that is so great even enough significance to the income of a country.

Therefore designed a multimedia Interactive attractive and interactive in order to facilitate delivery of material about football league knowledge in Indonesia. In this case the focus was on how interactive multimedia created to look attractive and has its own characteristics and can be on the football league can be delivered and acceptable to the maximum by football fans.

Expected information about the football league in Indonesia and also a team - a team that is in the league can be received by football fans to the fullest.

Keywords: Multimedia interactive, Football, Sport, Football fan, Indonesian League

PENDAHULUAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, karena dengan rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan interaktif multimedia pengenalan Liga Sepakbola Indonesia Dengan Menggunakan Software Pengolah Grafis".

KAJIAN TEORI

Konsep dasar penelitian ini yaitu, membuat aplikasi desktop berupa Liga Indonesia dengan perancangan konsep visual yang sesuai, sehingga aplikasi yang dibuat bisa memberikan informasi tentang Sepakbola di Indonesia.

PEMBAHASAN

1. Konsep Visual





konsep visual yang dipakai menggunakan desain yang sporty, agar mampu menarik minat. Berikut beberapa penjelasan konsep mengenai format desain, warna, tipografi dan navigasi

2. Format Desain

Dalam pembuatan kali ini, resolusi yang digunakan adalah menggunakan ukuran resolusi 1000x700 pixel.

3. Warna

Warna yang digunakan menggunakan warna yang sporty, Seperti warna hijau, hijau muda, dan hitam sebagai unsur-unsur warna dasarnya.

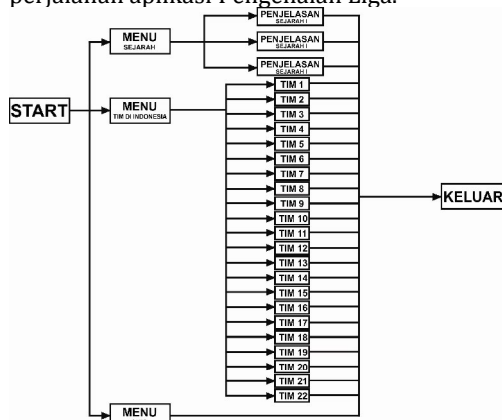
#000000	#Aa8666	#8FBE30	#57853C
			
C : 0	C : 32	C : 51	C : 73
M : 0	M : 47	M : 5	M : 29
Y : 0	Y : 67	Y : 100	Y : 100
K : 100	K : 8	K : 0	K : 13

4. Tipografi

Pemilihan huruf diambil atas pertimbangan tema dan kesesuaian dengan target penerima, yaitu menggunakan font Jersey M54, dan Arial yang memiliki karakter sederhana mudah dibaca dan tegas

5. Navigasi

Navigasi adalah sebagai petunjuk arah dari perjalanan aplikasi Pengenalan Liga.



6. Perancangan Layout

Layout yang digunakan dalam pembuatan Pengenalan Liga ini menggunakan jenis Big Type Layout, yaitu komposisi jenis tata letak yang menggunakan huruf yang besar sebagai unsur utama, gambar hanya berfungsi sebagai pendukung saja

7. Audio

Pada pemilihan audio, dipilih musik dengan menggunakan FIFA athem nuansa sporty dan semangat.

8. Strategi Distribusi

Setelah aplikasi Pengenalan Liga ini jadi, maka akan dikemas didalam bentuk CD Interaktif, dan Pendistribusian CD Pengenalan Liga yang sudah dikemas lalu di-display di SSB. Hal ini bertujuan agar penggemar sepakbola yang tertarik dengan digital Pengenalan Liga ini bisa mengambil CD sebagai referensi pengetahuan.

9. Media Pembuatan Sign system

- Hardware
 - 1.Processor Intel® core i3 – 3220 CPU 330Hz
 - 2.RAM (Random Acces Memory) 4 GB
 - 3.VGA SAPPHIRE 5570
 - 4.DVD RW

- 5.Harddisk 500 GB
- 6.Sound untuk output

- Software
 - Program-program pokok yang digunakan untuk membuat Pengenalan Liga ini antara lain: Corel Draw X5, Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash Professional CS3,

10. Proses Pembuatan Aplikasi Pengenalan Liga

Dalam pembuatan aplikasi Pengenalan Liga ini software utamanya menggunakan Adobe Flash Professional CS5 dan software yang lainnya adalah sebagai software pendukung.

Pada aplikasi Pengenalan Liga ini nantinya akan memuat banyak gambar yang ditampilkan.

11. Pengeditan Audio

Dalam pengeditan audio ini pertama – tama memasukkan audio pada software untuk di edit, dalam hal ini untuk memotong audio. Setelah file audio selesai dibuat, hasil akhir dari audio ini akan dirubah menjadi format ekstensi (*.MP3)

12. Gambar

Gambar yang disiapkan memiliki format (*.jpg) dan (*.png), dan pada gambar untuk memiliki format resolusi 3.495 x 2475



13. Pembuatan Aplikasi Flash

Setelah file eksternal (gambar dan audio), kini langkah selanjutnya untuk membuat aplikasi Liga Indonesia dengan Flash. Didalam aplikasi ini terdapat banyak elemen, diantaranya tombol menu, tombol submenu, teks informasi, gambar, tombol audio, tombol keluar.

PENUTUP

1. Aplikasi pengenalan Liga Indonesia yang dipakai menggunakan software utama Adobe Flash Professional CS3 dan software

- pendukung antara lain Corel Draw X5, Adobe Photoshop CS3
2. Konsep visual yang dipakai menggunakan desain yang sporty , agar menarik pembaca khususnya pembaca baru dan untuk memudahkan pembaca dalam mengakses atau mencari beberapa informasi
 3. Hasil akhir dari aplikasi pengenalan Liga Indonesia ini akan dikemas didalam bentuk CD, dan akan didistribusikan kepada para siswa SSB (Sekolah Sepakbola).

12. Sihombing. Tipografi dalam Desain Grafis. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. 2001.
13. Susanto, Mike. Kumpulan Istilah Seni Rupa : Diksi Rupa, Cetakan Kelima, Bagian Penerbit (Anggota IKAPI), Yogyakarta. 2006.
14. Sujiono, Yuliani Nurani, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. 2009.
15. Wong, Wucius. Beberapa Azas Merancang Dwi Matra, Penerbit ITB, Bandung. 1986.
16. Shin Abe, proporsi karakter tubuh. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. 2010.
17. Wallsclaeger, C., & Snyder, Cynthia Busic. Basic Visual Concepts And Principles For Artists, Architects And Designers, 1991.
18. Zeembry & Bunadi, Suriman. Membuat animasi kartu ucapan dengan Flash 8. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo. 2007..

DAFTAR PUSTAKA

1. Badudu, Zain. Kamus Umum Bahasa Indonesia, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta. 2001..
2. Hasbullah. Dasar Ilmu Pendidikan, Jakarta : PT. Raja Grasindo Persada. 2005.
3. Hendrawan, Hendi. Tips dan Trix Computer Graphics Design, Penerbit Informatika, Bandung. 2006.
4. Ladjamudin. Pengertian Perancangan, Penerbit Informatika, Jakarta. 2005.
5. Peter Burke, Briggs. Sejarah Sosial Media "dari Gutenberg Sampai Internet", Yayasan Obor Indonesia. 2006.
6. Poernawati dan Eldarni. Media Pembelajaran. Jakarta. 2001.
7. Poerwadarmitra, W.J.S. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta : Balai Pustaka. 1986.
8. Pujiriyanto, Desain Grafis Komputer (Teory Grafis Komputer), Andi, Jakarta. 2005.
9. Robbins, Stephen P. Perilaku Organisasi Buku 1, Jakarta: Salemba Empat. 2007.
10. Sachari, Agus. Sosiologi Desain. ITB. Bandung. 2004.
11. Sanyoto, Sadjiman Ebdin. Dasar – dasar Tatarupa dan Desain (NIRMANA), Cetakan C. ARTI BUMI INTARAN, Yogyakarta. 2005.