

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
SETTING DRUM BERBASIS DESKTOP  
DI AMIKOM MUSIC ORGANIZATION**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rijalu Ahimsa**

**12.12.6917**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

**SETTING DRUM BERBASIS DESKTOP**

**DI AMIKOM MUSIC ORGANIZATION**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Rijalu Ahimsa**

**12.12.6917**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
SETTING DRUM BERBASIS DESKTOP  
DI AMIKOM MUSIC ORGANIZATION**

yang disusun oleh

**Rijalu Ahimsa**

**12.12.6917**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 April 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
SETTING DRUM BERBASIS DESKTOP  
DI AMIKOM MUSIC ORGANIZATION**

yang disusun oleh

**Rijalu Ahimsa**

**12.12.6917**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Februari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

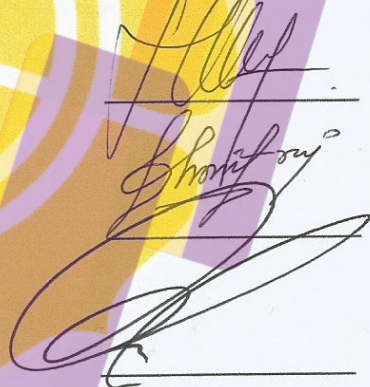
**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Maret 2016

**KEPUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 Februari 2016

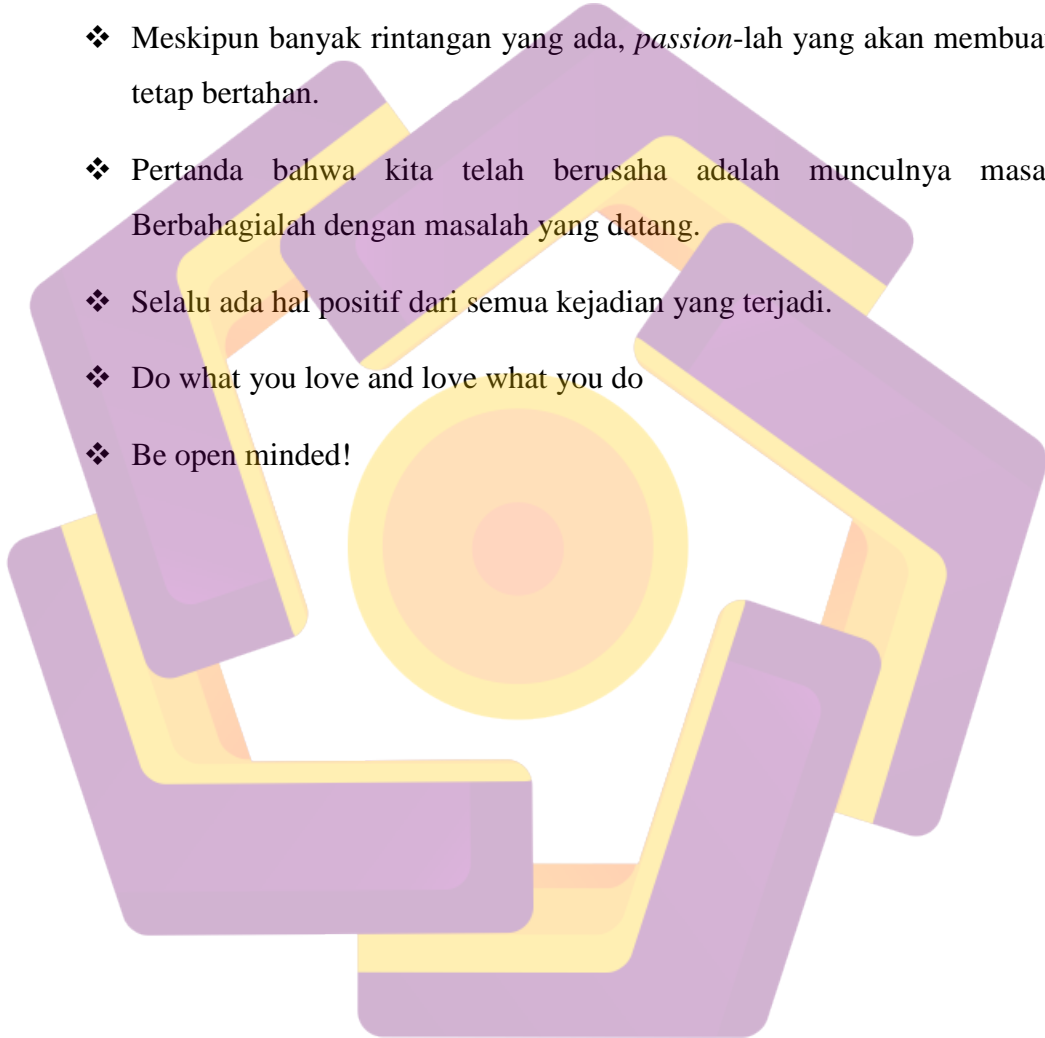


Rijalu Ahimsa

NIM. 12.12.6917

## MOTTO

- ❖ Whatever we do, people will always find something to say! Tetap fokus pada tujuan, kamu lebih mengerti apa yang kamu inginkan daripada orang lain.
- ❖ Meskipun banyak rintangan yang ada, *passion*-lah yang akan membuatmu tetap bertahan.
- ❖ Pertanda bahwa kita telah berusaha adalah munculnya masalah. Berbahagialah dengan masalah yang datang.
- ❖ Selalu ada hal positif dari semua kejadian yang terjadi.
- ❖ Do what you love and love what you do
- ❖ Be open minded!



## PERSEMBAHAN

- ❖ Rasa syukur yang besar saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya dan dengan takdirnya yang membimbing saya untuk menjadi seorang yang seperti sekarang ini.
- ❖ Kedua orang tua saya, yang selalu memberi dukungan berupa doa, restu, kasih sayang yang tak terhingga dan tak akan ada habisnya jika dihitung dan tak akan pernah cukup diri ini untuk membalasnya.
- ❖ Bapak H. Sarmanto, yang telah mengubah *mindset* dan membimbing saya untuk menuju dunia perkuliahan yang amat luar biasa ini.
- ❖ Ibu Sri Pranggono, guru SMKN 1 Temanggung yang telah memberi dukungan serta doa.
- ❖ Amikom Music Organization beserta seluruh anggotanya yang telah mengajarkan saya bagaimana rasa persaudaraan dan ilmu kehidupan yang luar biasa.
- ❖ Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, yang senantiasa membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
- ❖ Teman-teman kelas SIO9, kebersamaan selama kuliah yang tak akan terlupakan serta banyak sekali pelajaran hidup yang didapat.
- ❖ Teman-teman Kontrakan Papoy yang senantiasa membantu dan mensupport dalam pembuatan skripsi ini.
- ❖ Semua yang terlibat dalam pembuatan skripsi, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Puji syukur kita ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa kita ucapkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, serta keluarga dan para sahabatnya yang memberi syafaatnya kepada kita semua sehingga kita dalam perlindungan-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan bukti mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Srtata-1 dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatannya, penulis berterima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM, selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu saat kuliah.



5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu semoga Allah SWT membalas kebaikan dan melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga berguna bagi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Amin.

Yogyakarta, 28 Februari 2016

Penulis,



Rijalu Ahimsa

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori .....	7
2.3 Metode Penelitian .....	24
2.4 Metode Analisis .....	25
2.5 Tahap Pembuatan.....	28



<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	36
3.1 Tinjauan Umum Perusahaan .....	36
3.2 Analisis Masalah.....	38
3.3 Solusi yang Dapat Diterapkan .....	46
3.4 Solusi yang Dipilih .....	46
3.5 Analisis Kebutuhan.....	47
3.6 Analisis Kelayakan Sistem .....	51
3.7 Perancangan Aplikasi (Perancangan Sistem) .....	53
3.8 Tahap Pra Produksi.....	60
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	67
4.1 Implementasi.....	67
4.2 <i>Testing</i> .....	92
4.3 <i>Distribution</i> .....	96
4.4 <i>Manual User</i> .....	96
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	107
5.1 Kesimpulan .....	107
5.2 Saran .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	108
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kombinasi Strategi Matriks SWOT.....	28
Tabel 2.2 <i>Packing</i> Media (Bambang Eka purnama, 2013:121).....	34
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	44
Tabel 3.2 Perancangan Naskah .....	55
Tabel 4.1 Daftar Background.....	73
Tabel 4.2 Daftar Tombol.....	76
Tabel 4.3 Daftar Pertanyaan.....	88
Tabel 4.4 Testing Video.....	92
Tabel 4.5 <i>Testing</i> Tombol.....	93
Tabel 4.6 <i>Testing</i> Animasi .....	94
Tabel 4.7 <i>Testing Sound</i> .....	94
Tabel 4.8 Beta <i>Testing</i> .....	95

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Close Up</i> .....	9
Gambar 2.2 <i>Medium Close Up</i> .....	10
Gambar 2.3 <i>Medium Shot</i> .....	10
Gambar 2.4 <i>Knee Shot</i> .....	11
Gambar 2.5 <i>Long Shot</i> .....	11
Gambar 2.6 <i>Low Angle</i> .....	12
Gambar 2.7 <i>Straight Angle</i> .....	13
Gambar 2.8 <i>High Angle</i> .....	13
Gambar 2.9 <i>Tension Rod</i> .....	16
Gambar 2.10 <i>Drum Key</i> .....	16
Gambar 2.11 <i>Snare</i> .....	19
Gambar 2.12 <i>Head Drum</i> .....	19
Gambar 2.13 <i>Strainer</i> .....	19
Gambar 2.14 <i>Drum Rim</i> .....	21
Gambar 2.15 <i>Bearing Edge</i> .....	21
Gambar 2.16 Penempatan <i>Stick</i> .....	21
Gambar 2.17 Peregangan <i>head</i> .....	21
Gambar 2.18 Memukul tepi <i>head</i> .....	21
Gambar 2.19 <i>Mount tom-tom</i> .....	22
Gambar 2.20 <i>Floor tom-tom</i> .....	22
Gambar 2.21 Mendengarkan suara <i>bass drum</i> dari depan.....	24
Gambar 2.22 <i>Storyboard</i> pada projek video.....	30
Gambar 2.23 <i>Storyboard</i> pada produk multimedia.....	31
Gambar 2.24 Navigasi linier.....	32
Gambar 2.25 Navigasi hierarkis.....	32

Gambar 2.26 Navigasi non linier .....	33
Gambar 3.1 Logo Amikom Music Organization .....	36
Gambar 3.2 Perancangan Isi .....	54
Gambar 3.3 Halaman <i>Opening</i> .....	57
Gambar 3.4 Halaman Menu .....	58
Gambar 3.5 Halaman <i>Snare</i> .....	58
Gambar 3.6 Menu <i>Quiz</i> .....	59
Gambar 3.7 Halaman <i>Profile</i> .....	59
Gambar 3.8 Halaman <i>Exit</i> .....	60
Gambar 3.9 <i>Storyboard Snare</i> .....	62
Gambar 3.10 <i>Storyboard Tom</i> .....	63
Gambar 3.11 <i>Storyboard Floor</i> .....	63
Gambar 3.12 <i>Storyboard Bass</i> .....	64
Gambar 4.1 Tampilan Awal Studio One.....	67
Gambar 4.2 Proses <i>Mixing</i> .....	68
Gambar 4.3 Tampilan Awal Adobe Premiere CS6.....	69
Gambar 4.4 Proses <i>Multicam</i> Adobe Premiere CS6.....	70
Gambar 4.5 Proses <i>Exporting</i> Audio .....	70
Gambar 4.6 Hasil audio .WAV .....	71
Gambar 4.7 Proses <i>Rendering</i> Video.....	71
Gambar 4.8 Tampilan Awal Corel X6 .....	72
Gambar 4.9 Tampilan Awal Adobe Flash .....	81
Gambar 4.10 Pembuatan <i>Opening</i> .....	81
Gambar 4.11 Pembuatan <i>Scene</i> .....	82
Gambar 4.12 Proses <i>Import</i> Video.....	83
Gambar 4.13 Proses <i>Resize</i> Video .....	83
Gambar 4. 14 Proses Merubah <i>Button</i> .....	84
Gambar 4.15 Proses Pemberian <i>Action Script</i> .....	84

Gambar 4.16 Pembuatan Animasi Tombol.....	85
Gambar 4.17 Memasukan <i>Sound Effect</i> Tombol .....	85
Gambar 4.18 Tampilan Pertanyaan Menu <i>Quiz</i> .....	86
Gambar 4.19 Animasi Jawaban Salah.....	87
Gambar 4.20 Animasi Jawaban Benar .....	87
Gambar 4.21 Animasi Saat Quiz Selesai .....	88
Gambar 4.22 Tampilan Menu Profile .....	89
Gambar 4.23 Pembuatan Video Profile .....	90
Gambar 4.24 Pembuatan <i>Credits Title</i> .....	90
Gambar 4.25 Tampilan Menu Exit.....	91
Gambar 4.26 <i>Publishing Flash</i> .....	91
Gambar 4.27 File Hasil <i>Publishing</i> .....	92
Gambar 4.28 Tidak Ada Kesalahan <i>Script</i> .....	95
Gambar 4.29 Folder <i>Setting Drum</i> .....	96
Gambar 4.30 Tampilan Awal Video Interaktif .....	97
Gambar 4.31 Menu Pada Video Interaktif.....	98
Gambar 4.32 Tampilan Menu <i>Snare</i> .....	99
Gambar 4.33 Tampilan Menu <i>Tom</i> .....	100
Gambar 4.34 Tampilan Menu <i>Floor</i> .....	101
Gambar 4.35 Tampilan Menu <i>Bass</i> .....	102
Gambar 4.36 Tombol <i>Start</i> Pada <i>Quiz</i> .....	102
Gambar 4.37 Pertanyaan Pada Menu <i>Quiz</i> .....	103
Gambar 4.38 Animasi Jawaban Salah.....	103
Gambar 4.39 Animasi Jawaban Benar .....	104
Gambar 4.40 Animasi Kuis Selesai .....	104
Gambar 4.41 Video Teks Profil Pengajar .....	105
Gambar 4.42 Video Solo Drum Pengajar .....	105
Gambar 4.43 Video <i>Credits</i> .....	106





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Balasan Penelitian .....	1
Lampiran B Surat Serah Terima Video Pembelajaran.....	2



## INTISARI

Teknologi Informasi mengalami perkembangan yang sangat hebat, di era modern ini, masyarakat mulai dimudahkan dengan berbagai produk IT. Salah satunya di bidang multimedia, pembelajaran dengan menggunakan multimedia juga semakin berkembang dari waktu ke waktu. Pengajaran yang terkesan konvensional mengakibatkan orang yang belajar sedikit mengalami kesulitan dalam pemahaman materi, diantaranya yaitu kurang berkonsentrasi dan merasa bosan jika harus membaca buku.

Amikom Music Organization adalah Unit Kegiatan Mahasiswa di STMIK AMIKOM yang bergerak di bidang musik. Masalah yang dihadapi adalah kurangnya mentor yang dapat menjelaskan tentang musik kepada anggota UKM tersebut, salah satunya untuk alat musik drum.

Drumset adalah kumpulan alat musik pukul yang sangat penting dalam perkembangan musik modern. Banyak orang yang sudah menjadi pemain drum namun tidak memiliki kemampuan dalam setting drum yang benar. Dengan adanya video pembelajaran interaktif setting drum ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi.

**Kata kunci** : Video interaktif, Media pembelajaran, Multimedia, drumset, Amikom Music Organization

## **ABSTRACT**

*Information technology has developed very severe, in this modern era, people began to be facilitated by a variety of IT products. One of them in the field of multimedia, learning by using multimedia is also growing from time to time. Conventional teaching impressed resulted people who learn a little difficulty in understanding the material, among which less concentrated and get bored if they have to read the book.*

*Amikom Music Organization is the Student Activity Unit in STMIK AMIKOM engaged in the field of music. The problem faced is the lack of a mentor who can explain about the music to the Organization members, one of them for drums.*

*Drum set is a collection of percussion instruments are very important in the development of modern music. Many people who have become the drummer, but do not have the ability in the drum setting corectly. With this drum setting interactive learning video is expected to overcome the problems that occur.*

**Keywords :** *Learning video, instructional media, Multimedia, Drum set, Amikom Music Organization*

