

**PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN TEMBANG JAWA
MACAPAT BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Wahyu Tri Handra Cahyono

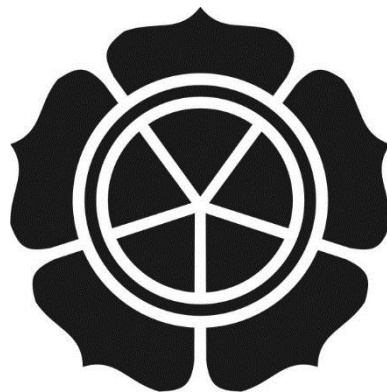
10.11.3597

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN TEMBANG JAWA
MACAPAT BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Wahyu Tri Handra Cahyono

10.11.3597

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN TEMBANG JAWA
MACAPAT BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

WahyuTri Handra Cahyono

10.11.3597

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 September 2013

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK .190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN TEMBANG JAWA
MACAPAT BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Tri Handra Cahyono

10.11.3597

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 19000003





Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK . 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pembelajaran dan Pengenalan Tembang Jawa Macapat Berbasis Multimedia” ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Februari 2014

Wahyu Tri Handra Cahyono

NIM. 10.11.3597

MOTTO

“Terkadang lelah untuk menjadi normal, lebih baik menjadi diri-sendiri saja.”



HALAMAN PERSEMBAHAN



Alhamdulillah ucapan syukur dari dalam hati saya karena skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan semua karuniaNya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Nabi Muhammad SAW yang senantiasa membimbing dan mengarahkan setiap umatnya di jalan yang benar.
3. Kedua orangtua saya Babe Sunardi dan Enyak Suharti, atas do'a dan dukungan serta pengorbanan beliau selama ini saya bisa sampai sejauh ini.
4. Keluarga cemara di rumah, Simbok dan Simbah, Buk'e dan dek Appa, Tante dan dek Eppa, Dyar Zenget, dek Dian, Kikkik Ungkik serta semua kru yang bertugas.
5. Pembimbing saya Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom yang telah membimbing saya selama ini dan dewan penguji yang banyak membantu.
6. Sahabat-sahabatku yang sangat mujarab, Fian 'The Smart Boy', Kholid 'The Cool Boy', Anug 'The Handsome Boy', David 'The Big Boy', Beni 'The Strange Boy', dan Ahmed 'The Religious Boy', tanpa kalian aku butiran debu.
7. Sahabat-sahabatku Panji Ipin, Joko(wi), Ardian Kimi, Adam Reloaded, Tri Stafara, Ali Otw, Sobat Elf, Pauji, dan sisa dari PB Gold Generation yang selalu ada saat suka maupun duka.

8. Segerombolan kuli seni sebut saja BIMA Art a.k.a Arifudin Nugroho, Agustinus Dwi Mawardi, Wahyu Nur Wibowo, Sofyan Suryawan Priyono, Yudo Aryo Wicaksono yang gagah berani dan pantang menyerah.
9. Mbak Entik yang selalu mendukungku selama ini, dek Imron yang selalu memberikan nasehat dan dukungan serta kepercayaannya.
10. Keluarga di kost Mbah Pur, mas Upik, mas Bas, mas Ubek, Edo, Inung, Difa, Taufik, dan sisanya yang namanya di hidden, terima kasih atas kerjasamanya selama ini.
11. Para wonder woman yang selalu mendukung secara sengaja ataupun secara kasat mata, Wiwin, Ujeng, Dian, Wahyu, Tisa, Nia, Dian, dan kawan-kawan.
12. Teman-teman S1TI 01 angkatan 2010 yang telah berjuang bersama sampai titik darah penghabisan, semoga kita semua menemukan jalan yang terbaik dan bersahabat.
13. Dan untuk semua pihak yang telah membantu pengerjaan skripsi ini yang belum semuanya disebutkan karena terbatasnya database, terima kasih banyak atas do'a dan bantuannya selama ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karuniaNya, Shalawat serta salam juga tidak lupa penulis berikan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul “Pembelajaran dan Pengenalan Tembang Jawa Macapat Berbasis Multimedia” dengan baik.

Penyusunan laporan Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” pada Jurusan Teknik Informatika. Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan Skripsi.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM”.
4. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Pegawai STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.

5. Kedua Orangtua, teman - teman dan semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 12 Februari 2014

Wahyu Tri Handra Cahyono

NIM. 10.11.3597

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran	7
2.2 Komputer Sebagai Media Pembelajaran.....	10
2.3 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.4 Perancangan Aplikasi Multimedia	19
2.5 Analisis SWOT	21
2.6 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang Digunakan	21
2.6.1 Adobe Flash CS5	21
2.6.2 Adobe Photoshop	24

2.6.3 FL Studio.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	27
3.1 Tinjauan Umum	27
3.2 Analisis SWOT	28
3.2.1 Kekuatan (<i>Strength</i>)	28
3.2.2 Kelemahan (<i>Weakness</i>)	28
3.2.3 Peluang (<i>Opportunities</i>)	29
3.2.4 Ancaman (<i>Threatness</i>)	29
3.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	30
3.3.1 Kelayakan Teknis.....	30
3.3.2 Kelayakan Hukum.....	30
3.3.3 Kelayakan Ekonomi.....	31
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras	31
3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	31
3.4.3 Kebutuhan Teknologi.....	32
3.4.4 Kebutuhan Informasi.....	32
3.4.5 Kebutuhan Pengguna	33
3.5 Perancangan Pembelajaran Tembang Jawa Macapat.....	33
3.5.1 Merancang Konsep.....	33
3.5.2 Merancang Isi.....	33
3.5.3 Merancang Naskah.....	36
3.5.4 Merancang Interface.....	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Implementasi	44
4.1.1 Adobe Photoshop CS5	44
4.1.2 FL Studio.....	46
4.1.3 Adobe Flash CS5	47
4.2 Implementasi Tampilan Program	54
4.2.1 Tampilan Menu Intro	54
4.2.2 Tampilan Menu Utama	55

4.2.3 Tampilan Pengertian	56
4.2.4 Tampilan Macam	57
4.2.5 Tampilan Aturan	59
4.2.6 Tampilan Petunjuk	61
4.2.7 Tampilan Tentang	62
4.3 Melakukan Test Pemakaian	63
4.4 Menggunakan Sistem	64
4.5 Pemeliharaan Sistem	64
4.4.1 Hardware	64
4.4.2 Software	65
4.5 Kekuatan dan Kelemahan Aplikasi	65
4.5.1 Kekuatan	65
4.5.2 Kelemahan	66
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	70
Surat Ijin Instansi Sekolahan	70
Surat Ijin Instansi Kabupaten	71
Surat Ijin Instansi Pemerintah	72
Kuisisioner	73

DAFTAR TABEL

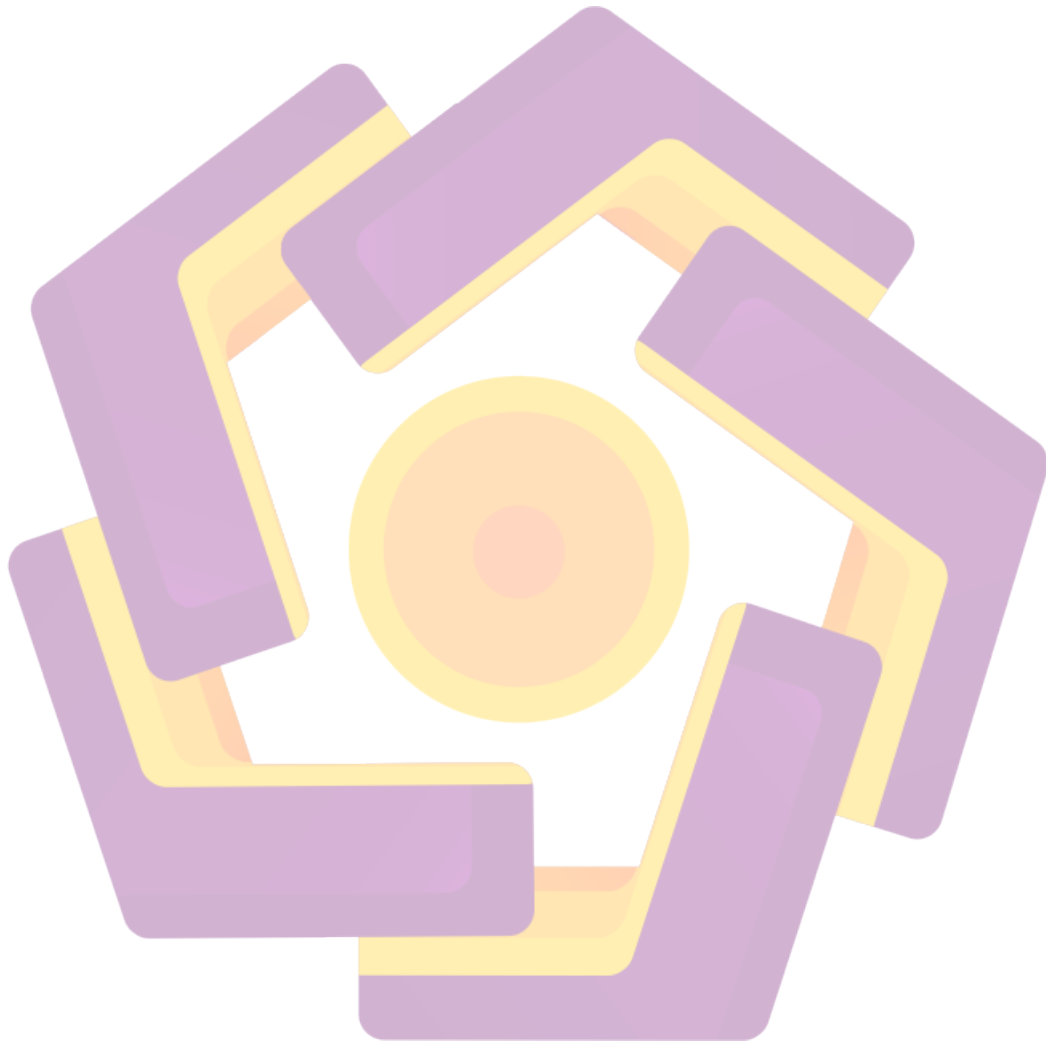
Tabel 3.1 <i>Keterangan Struktur Hirarki</i>	35
Tabel 3.2 <i>Merancang Naskah</i>	36
Tabel 4.1 <i>Kuisisioner Test Pemakai</i>	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Struktur linier</i>	14
Gambar 2.2 <i>Struktur menu</i>	15
Gambar 2.3 <i>Struktur hierarki</i>	16
Gambar 2.4 <i>Struktur jaringan</i>	17
Gambar 2.5 <i>Struktur kombinasi</i>	18
Gambar 2.6 <i>Analisis SWOT</i>	21
Gambar 2.7 <i>Adobe Flash CS5</i>	22
Gambar 2.8 <i>ActionScript panel</i>	24
Gambar 2.9 <i>Adobe Photoshop</i>	25
Gambar 2.10 <i>FL Studio</i>	26
Gambar 3.1 <i>Perancangan Struktur Hirarki</i>	34
Gambar 3.2 <i>Rancangan Intro</i>	37
Gambar 3.3 <i>Rancangan Menu Utama</i>	38
Gambar 3.4 <i>Rancangan Pengertian</i>	38
Gambar 3.5 <i>Rancangan Macam</i>	39
Gambar 3.6 <i>Rancangan sub Macam</i>	40
Gambar 3.7 <i>Rancangan sub Macam</i>	40
Gambar 3.8 <i>Rancangan sub Macam</i>	41
Gambar 3.9 <i>Rancangan Aturan</i>	41
Gambar 3.10 <i>Rancangan sub Aturan</i>	42
Gambar 3.11 <i>Rancangan sub Aturan</i>	42
Gambar 3.12 <i>Rancangan Petunjuk</i>	43
Gambar 3.13 <i>Rancangan Tentang</i>	43
Gambar 4.1 <i>Tampilan untuk membuat file baru</i>	45
Gambar 4.2 <i>Tampilan untuk menyimpan image format PSD</i>	45
Gambar 4.3 <i>Tampilan FL Studio</i>	46
Gambar 4.4 <i>Tampilan import to Library</i>	48
Gambar 4.5 <i>Tampilan motion tween</i>	50
Gambar 4.6 <i>Tampilan membuat tombol</i>	50
Gambar 4.7 <i>Tampilan jendela timeline pada stage button</i>	51
Gambar 4.8 <i>Tampilan publish setting</i>	54
Gambar 4.9 <i>Tampilan menu intro</i>	55
Gambar 4.10 <i>Tampilan menu utama</i>	56
Gambar 4.11 <i>Tampilan pengertian</i>	56
Gambar 4.12 <i>Tampilan macam</i>	57
Gambar 4.13 <i>Tampilan sub macam</i>	58
Gambar 4.14 <i>Tampilan sub macam</i>	58
Gambar 4.15 <i>Tampilan sub macam</i>	59

Gambar 4.16 <i>Tampilan aturan</i>	60
Gambar 4.17 <i>Tampilan sub aturan</i>	60
Gambar 4.18 <i>Tampilan sub aturan</i>	61
Gambar 4.19 <i>Tampilan petunjuk</i>	62
Gambar 4.20 <i>Tampilan tentang</i>	62



INTISARI

Perkembangan dunia modern selalu membawa dampak baru dan menggusur budaya tradisional, seperti berbagai macam kesenian tradisional yang semakin hilang.

Sebagai contoh yaitu tembang Macapat, yang saat ini kurang mendapat perhatian dari masyarakat Jawa, khususnya dari kalangan anak muda. Jaman modern yang semakin meninggalkan keragaman budaya tradisional, sehingga perlu adanya upaya pelestarian. Dengan mengajarkan kesenian tradisional di lingkungan sekolah tentu sangat efektif guna meningkatkan pengetahuan tentang seni tradisional ini.

Metode pembelajaran yang diterapkan para guru cenderung membosankan karena menggunakan metode konvensional, sehingga diperlukan suatu sistem pembelajaran berbasis multimedia yang mengacu pada teknologi informasi. Aplikasi multimedia ini akan dibuat dengan software Adobe Flash CS5, dengan pengimplementasian seperti intro, home, dan macam-macam tembang Macapat serta contoh audionya.

Kata Kunci: Tembang Jawa, Macapat, Tradisional, Adobe Flash CS5

ABSTRACT

The development of the modern world always brings new effects and displacing traditional culture, such as the various arts tradisional are getting lost.

For example is the Macapat, who currently receive less attention from the Java community, particularly among young people. Modern era increasingly abandon traditional cultural diversity, so the need for conservation efforts. With the traditional art taught in the school environment must be very effective to improve the knowledge of this traditional art.

Method applied learning teachers tend to be boring because the conventional method, so we need a multimedia-based learning system that refers to information technology. This multimedia application will be made with Adobe Flash CS5 software, the implementation of such an intro, home, and all kinds of Macapat and audio samples.

Keywords: *Javanese song, Macapat, Traditioanl, Adobe Flash CS5*

