

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA SENI TARI  
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA PADA SEKOLAH DASAR  
MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Arif Santoso**

**10.12.4915**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA SENI TARI  
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA PADA SEKOLAH DASAR  
MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana S1  
Pada jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh

**Arif Santoso**

**10.12.4915**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA SENI TARI  
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA PADA SEKOLAH DASAR  
MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arif Santoso**

**10.12.4915**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 08 Oktober 2013

**Dosen Pembimbing,**

  
**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA SENI TARI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA PADA SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arif Santoso**

**10.12.4915**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 14 Juli 2014

#### Susunan Dewan Penguji


**Nama Penguji**

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
**NIK 190302052**

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

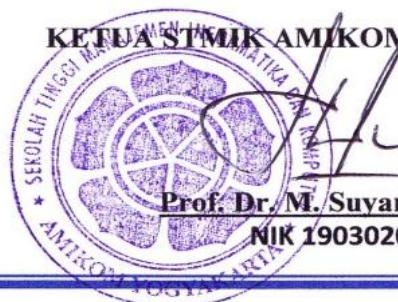
**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK 190302182**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh Sarjana Komputer  
Tanggal 07 Agustus 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau dditerbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Juli 2014

  
Arif Santoso  
10.12.4915

## HALAMAN MOTTO

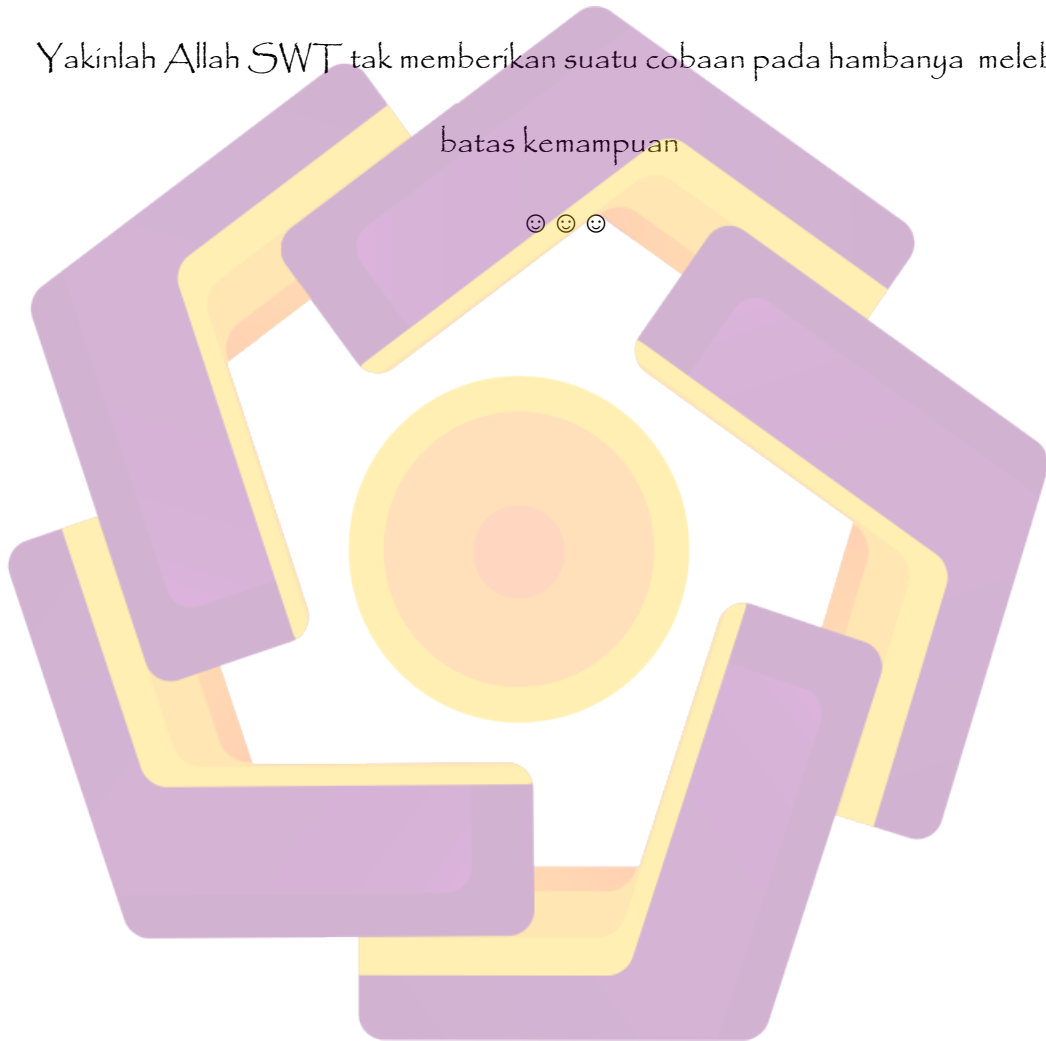
Hidup adalah perjuangan

Hidup tak semudah membalik telapak tangan

Walaupun tak semudah membalik telapak tangan

Yakinlah Allah SWT tak memberikan suatu cobaan pada hambanya melebihi

batas kemampuan



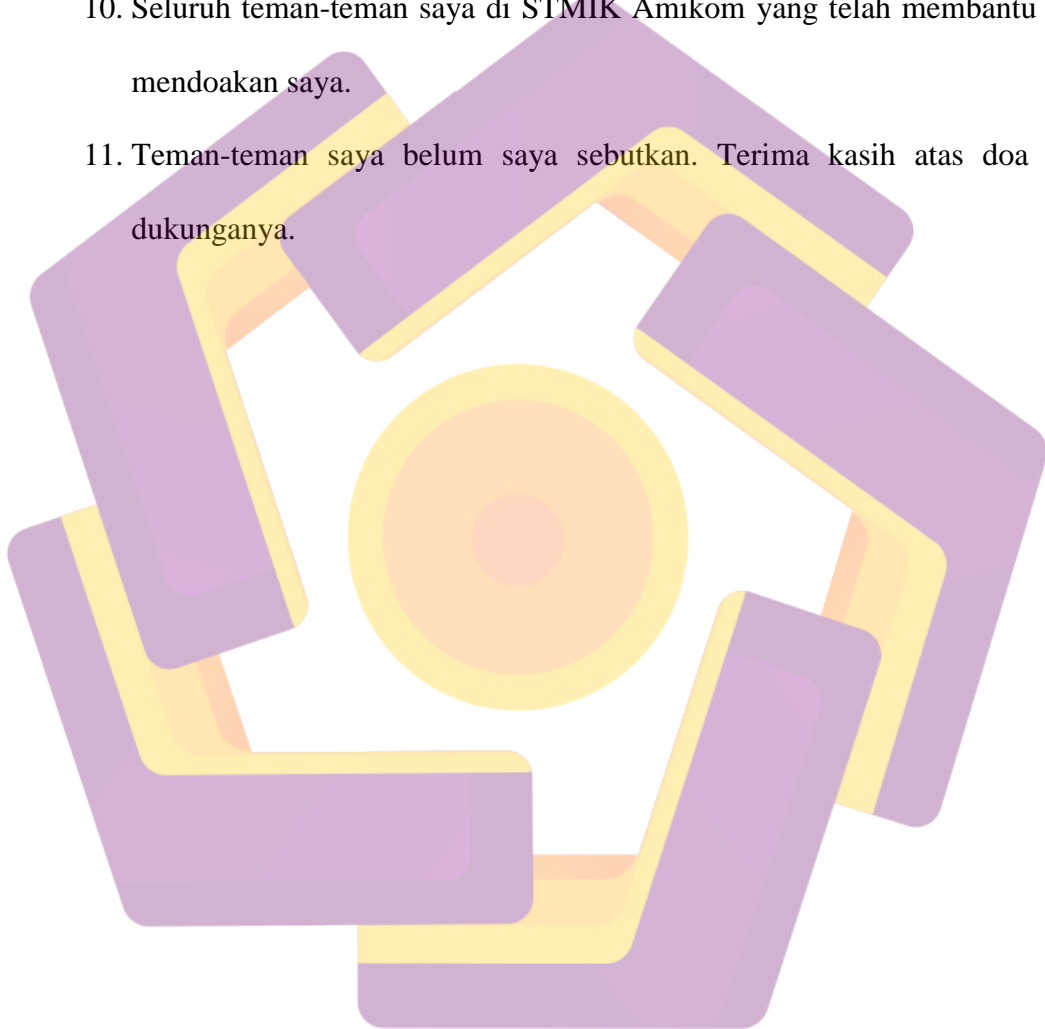
## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, saya dedikasikan skripsi ini kepada semua yang sudah dengan tulus memberikan do'a dan dukungan yang tidak henti.

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua saya, saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya telah memberikan motivasi, dukungan dan do'anya dengan penuh keikhlasan serta begitu banyak kasih sayang yang telah beliau berikan.
3. Kedua saudara saya dan semua keluarga yang telah memberikan motvasinya selama ini, terima kasih.
4. Pembimbing saya (Bapak Tonny Hidayat, M.Kom) yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing saya.
5. Terimakasih sebesar besarnya kepada Teman-teman S1\_SI\_07.
6. Dan terimakasih sebesar – besarnya kepada STMIK AMIKOM Yogyakarta yang sudah membuat saya menjadi seperti saat ini, Insya Allah ilmu yang saya dapat, dapat berguna untuk orang lain dan masyarakat.
7. Keluarga besar dulur WCT (WAWIK CURL TEAM) terima kasih atas segalanya. Kenangan terindah touring, mendaki gunung, ngecamp bersama kalian. Semoga persahabatan ini selalu terjaga sampai kita tidak bisa tertawa bersama lagi.
8. Keluarga besar dulur SSJ (SCOOTER SENDAL JEPIT) Jogja Selatan, terima kasih atas support yang kalian beri. Kenangan terindah touring

vespa bersama kalian. Semoga persahabatan ini selalu terjaga sampai kita tidak bisa meneruskan perjalanan melibas kerasnya jalanan.

9. SD MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN yang telah memberikan ijin penelitian, dan memberikan informasi.
10. Seluruh teman-teman saya di STMIK Amikom yang telah membantu dan mendoakan saya.
11. Teman-teman saya belum saya sebutkan. Terima kasih atas doa dan dukungannya.





## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah – Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “ PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA SENI TARI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA PADA SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN ” dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang memberikan dukungan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini selesai dengan baik
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom dan Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan nilai terbaik untuk saya
4. Bapak dan Ibuku tercinta yang telah memberikan doa, dukungan dan kasih sayang yang tak terhingga demi tercapainya tujuan dan cita – cita

5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih jika ada saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 8 Agustus 2014

Penulis,

Arif Santoso

10.12.4915

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR MODUL PROGRAM .....	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
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.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Media pembelajaran .....	6
2.2. Fungsi media pembelajaran.....	6
2.3. Definisi multimedia.....	7
2.4. Objek-Objek Multimedia .....	8
2.4.1. Teks.....	8
2.4.2. Grafik .....	9
2.4.3. Bunyi.....	9

2.4.4.	Video .....	10
2.4.5.	Animasi .....	10
2.4.6.	Virtual Reality .....	10
2.5.	Produk-Produk Multimedia .....	11
2.5.1.	Briefing Products .....	11
2.5.2.	Reference Products.....	13
2.5.3.	Education and Training.....	16
2.5.4.	Media Pembelajaran.....	16
2.5.5.	Kiosk .....	18
2.5.6.	Entertainment and Games .....	20
2.6.	Siklus Pengembangan Multimedia.....	21
2.6.1.	Struktur Linier .....	24
2.6.2.	Struktur Menu .....	25
2.6.3.	Struktur Hierarki .....	26
2.6.4.	Struktur Jaringan .....	27
2.6.5.	Struktur Kombinasi .....	28
2.7.	Sistem Perangkat Lunak.....	29
2.7.1.	Adobe Flash CS 3 .....	29
2.7.2.	Adobe Primerpro CS 3 .....	30
2.7.3.	Format factory .....	31
2.7.4.	Adobe Photoshop CS 3 .....	32
2.7.5.	Corel Draw X5 .....	32
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>34</b>
3.1.	Tinjauan Umum.....	34
3.2.	Analisis.....	35
3.2.1.	Analisis PIECES .....	35
3.2.2.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	44
3.2.3.	Analisis Kelayakan Sistem.....	46
3.3.	Perancangan .....	48
3.3.1.	Merancang Konsep.....	48
3.3.2.	Merancang Isi.....	49

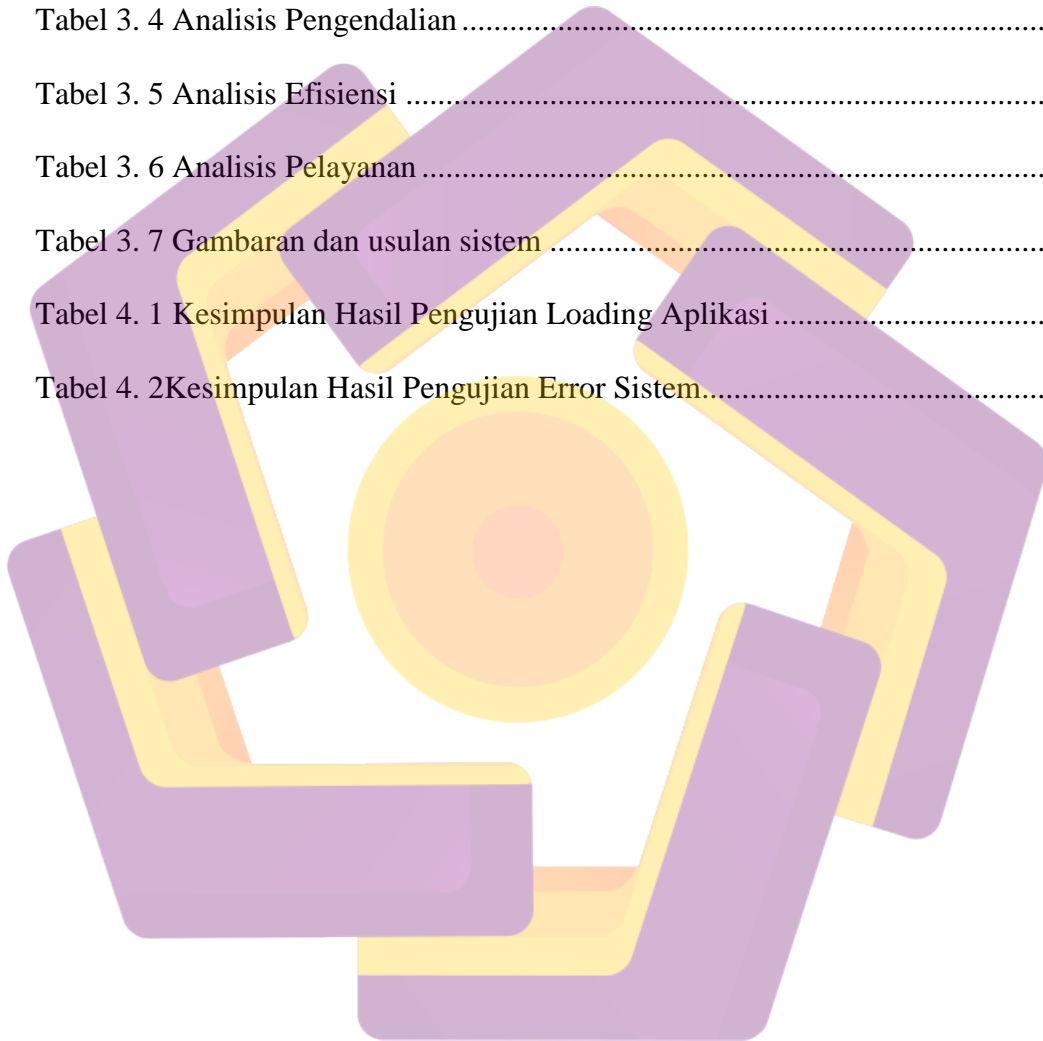
3.3.3.	Merancang Naskah.....	54
3.3.4.	Merancang Grafik .....	55
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>59</b>
4.1.	Memproduksi Aplikasi.....	59
4.1.1.	Membuat Design, tombol dan karakter .....	59
4.1.2.	Pembuatan sound .....	61
4.1.3.	Pembuatan animasi.....	62
4.1.4.	Pembuatan teks.....	63
4.1.5.	Memasukan gambar dan video.....	64
4.2.	Pembahasan.....	65
4.2.1.	Halaman Intro.....	65
4.2.2.	Halaman Menu Utama .....	66
4.2.3.	Halaman Menu Tarian.....	67
4.2.4.	Halaman Menu bantuan .....	68
4.2.5.	halaman tarian .....	68
4.2.6.	Halaman Menu Tentang.....	69
4.2.7.	Halaman Menu Soal.....	69
4.2.8.	Halaman validasi keluar.....	70
4.2.9.	Membuat File Executable .....	70
4.2.10.	Membuat File AutoRun .....	71
4.3.	Uji Coba Aplikasi.....	71
4.3.1.	Pengujian Loading File Aplikasi.....	72
4.3.2.	Intro .....	73
4.3.3.	Menu Utama.....	73
4.3.4.	Menu Tarian .....	73
4.3.5.	Menu pilihan tarian .....	73
4.3.6.	Menu tentangtari .....	73
4.3.7.	Menu Bantuan .....	74
4.3.8.	Menu Tentang .....	74
4.3.9.	Menu Aplikasi.....	74
4.3.10.	Menu Pembuat .....	74

4.3.11. Menu Latihan .....	74
4.4. Pengujian Error Aplikasi .....	75
4.4.1. Intro .....	75
4.4.2. Menu Utama .....	76
4.4.3. Menu Tarian .....	76
4.4.4. Menu pilihan tarian .....	76
4.4.5. Menu tentang tari .....	76
4.4.6. Menu Bantuan .....	77
4.4.7. Menu Tentang .....	77
4.4.8. Menu Aplikasi .....	77
4.4.9. Menu Pembuat .....	77
4.4.10. Menu Latihan .....	78
4.5. Menggunakan Aplikasi .....	78
4.6. Uji Coba Pemakai .....	79
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>81</b>
5.1 Kesimpulan .....	81
5.2 Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>85</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis Kinerja.....	35
Tabel 3. 2 Analisis Informasi .....	36
Tabel 3. 3 Analisis Ekonomi.....	37
Tabel 3. 4 Analisis Pengendalian .....	38
Tabel 3. 5 Analisis Efisiensi .....	38
Tabel 3. 6 Analisis Pelayanan .....	39
Tabel 3. 7 Gambaran dan usulan sistem .....	40
Tabel 4. 1 Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi .....	75
Tabel 4. 2Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem.....	78

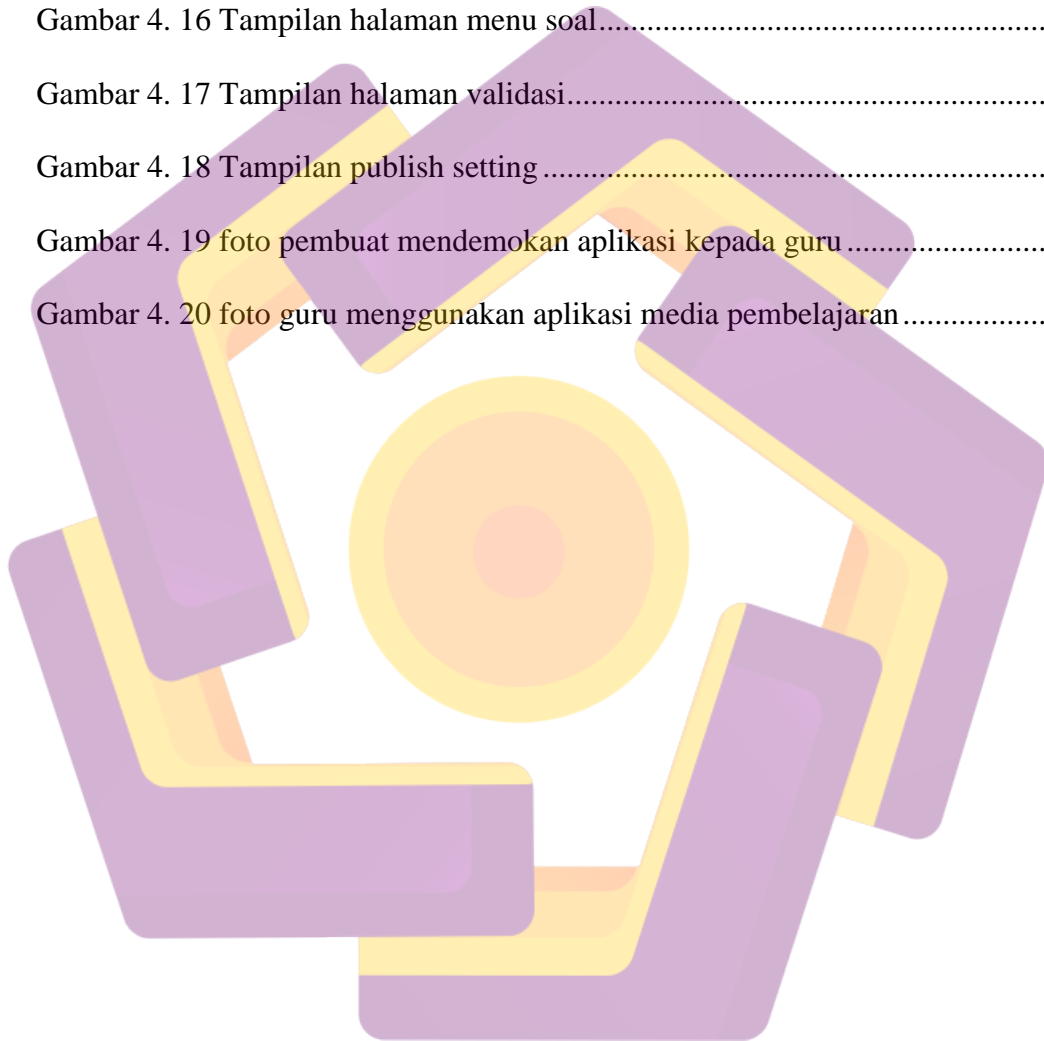


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fungsi media dalam proses pembelajaran.....	7
Gambar 2. 2 Interface presentasi perusahaan.....	11
Gambar 2. 3 Interface presentasi perusahaan.....	12
Gambar 2. 4 Interface dalam dunia pendidikan.....	13
Gambar 2. 5 Interface encyclopedia.....	14
Gambar 2. 6 Interface kamus.....	15
Gambar 2. 7 Interface penelitian ilmiah.....	15
Gambar 2. 8 Interface produk berbentuk media pembelajaran.....	16
Gambar 2. 9 Interface media pembelajaran sebagai sarana untuk belajar.....	17
Gambar 2. 10 Interface kios marchandis.....	18
Gambar 2. 11 Interface video.....	19
Gambar 2. 12 Interface hiburan.....	20
Gambar 2. 13 Interface permainan.....	21
Gambar 2. 14 Siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	22
Gambar 2. 15 Rincian Siklus pengembangan sistem multimedia oleh reymond McLeodStruktur Aplikasi Multimedia.....	23
Gambar 2. 16 Struktur linier.....	24
Gambar 2. 17 Aliran aplikasi multimedia dengan struktur menu.....	25
Gambar 2. 18 Struktur hierarki.....	26
Gambar 2. 19 Struktur jaringan.....	27
Gambar 2. 20 struktur kombinasi.....	28
Gambar 2. 21 Interface Adobe Flash CS3Adobe Soundbooth.....	29

Gambar 2. 22 Interface Adobe Soundbooth CS3.....	30
Gambar 2. 23 Interface Adobe Primerpro CS3 .....	31
Gambar 2. 24 interface adobe After Effect CS3 .....	31
Gambar 2. 25 Interface Adobe Photoshop CS3 .....	32
Gambar 2. 26 Interface Corel Draw X5 .....	33
Gambar 3. 1 Alur rancangan isi .....	51
Gambar 3. 2 Interface intro .....	55
Gambar 3. 3 Interface menu utama .....	56
Gambar 3. 4 Interface menu tarian.....	56
Gambar 3. 5 Interface tarian.....	57
Gambar 3. 6 Interface bantuan.....	57
Gambar 3. 7 Interface profile .....	58
Gambar 3. 8 Interface menu soal .....	58
Gambar 4. 1 pembuatan design dari corel draw x5.....	60
Gambar 4. 2 design import dari corel draw x5 ke adobe illustrator.....	60
Gambar 4. 4 pembuatan backsound media pembelajaran .....	61
Gambar 4. 5 pembuatan sound narasi media pembelajaran.....	62
Gambar 4. 6 pembuatan animasi tween .....	63
Gambar 4. 7 Pembuatan teks dalam flash layer .....	63
Gambar 4. 8 tampilan setting ukuran video .....	64
Gambar 4. 9 tampilan import to library .....	65
Gambar 4. 10 tampilan halaman intro.....	65
Gambar 4. 11 tampilan halaman menu utama.....	66

Gambar 4. 12 tampilan halaman menu tarian .....	67
Gambar 4. 13 Tampilan halaman menu bantuan .....	68
Gambar 4. 14 Tampilan halaman menu tarian .....	68
Gambar 4. 15 Tampilan halaman menu tentang .....	69
Gambar 4. 16 Tampilan halaman menu soal.....	69
Gambar 4. 17 Tampilan halaman validasi.....	70
Gambar 4. 18 Tampilan publish setting .....	70
Gambar 4. 19 foto pembuat mendemokan aplikasi kepada guru .....	80
Gambar 4. 20 foto guru menggunakan aplikasi media pembelajaran.....	80



## DAFTAR MODUL PROGRAM

Modul Program 4. 1 script frame mulai media pembelajaran.....	66
Modul Program 4. 2 script frame tarian media pembelajaran.....	66
Modul Program 4. 3 script frame tari daerah media pembelajaran.....	67



## INTISARI

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dari sumber belajar dan merupakan bagian integral dari komponen pembelajaran secara keseluruhan, menempati posisi penting dan juga menentukan keberhasilan - keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar adalah komputer. Guru dapat menyajikan informasi dengan melibatkan lebih dari satu arti, sehingga informasi yang diserap oleh siswa dapat ditingkatkan. Perkembangan ini dirancang dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk kegiatan sehari-hari dalam membuat media pembelajaran budaya seni tari yang terdapat dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan untuk siswa kelas IV.

Pengembangan Prosedur media mencapai pembelajaran berbasis komputer dengan langkah - langkah Mengidentifikasi kebutuhan, Analisis tujuan pembelajaran, Pengembangan materi pembelajaran, Mengembangkan alat evaluasi, Siapkan draft pembelajaran, Produksi, Mempersiapkan pemanfaatan bimbingan, validasi dan pengujian, Revisi dan perbaikan. Berdasarkan hasil validasi lapangan dinyatakan ada perbedaan yang signifikan (positif), pencapaian hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah digunakan dengan komputer - media pembelajaran dengan Program adobe flash CS 3.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, flash cs3, seni tari.



## **ABSTRACT**

*Instructional media as one of the components of the learning resource and an integral part of the overall learning component, occupies an important position and also determines the success - the success of the implementation of learning. With the medium of learning, teaching and learning activities will be more effective.*

*One of the media that can be used in teaching and learning is a computer. Teachers can present information involving more than one meaning, so that the information is absorbed by the students can be improved. This development was designed with the aim to produce instructional media in the form of daily activities in making instructional media culture dance subjects contained in the cultural arts and skills for fourth grade students.*

*Development Procedure media reach with the computer-based learning steps - steps Identify needs, analysis of learning objectives, development of learning materials, evaluation tools Develop, Prepare draft learning, production, utilization Preparing guidance, validation and testing, revision and improvement. Based on the results of field validation revealed no significant differences (positive), the achievement of student learning outcomes between before and after use with a computer - with a program of instructional media adobe flash CS 3.*

**Keywords:** *Learning media, flash cs3, dance*