

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI GAME INTERAKTIF
PENGENALAN SENI TARI DARI JAWA TENGAH UNTUK
ANAK – ANAK BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Sandy Kurniawan

09.12.3498

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TNGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI GAME INTERAKTIF
PENGENALAN SENI TARI DARI JAWA TENGAH UNTUK
ANAK – ANAK BERBASIS MULTIMEDIA**

Skripsi

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



disusun oleh

Sandy Kurniawan

09.12.3498

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TNGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI GAME INTERAKTIF
PENGENALAN SENI TARI DARI JAWA TENGAH UNTUK
ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA**

Yang telah dipersiapkan dan disusun oleh :

Sandy Kurniawan

09.12.3498

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 5 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M. Kom.

Nik. 190362096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI GAME INTERAKTIF PENGENALAN SENI TARI DARI JAWA TENGAH UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA

Yang telah dipersiapkan dan disusun oleh :

Sandy Kurniawan
09.12.3498

Telah dipertahankan didepan dosen penguji
Pada tanggal 17 April 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Hanif Al Fatta, M. Kom
Nik. 190302096


Pandan P Purwacandra, M.Kom
Nik. 190302190

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Mei 2013

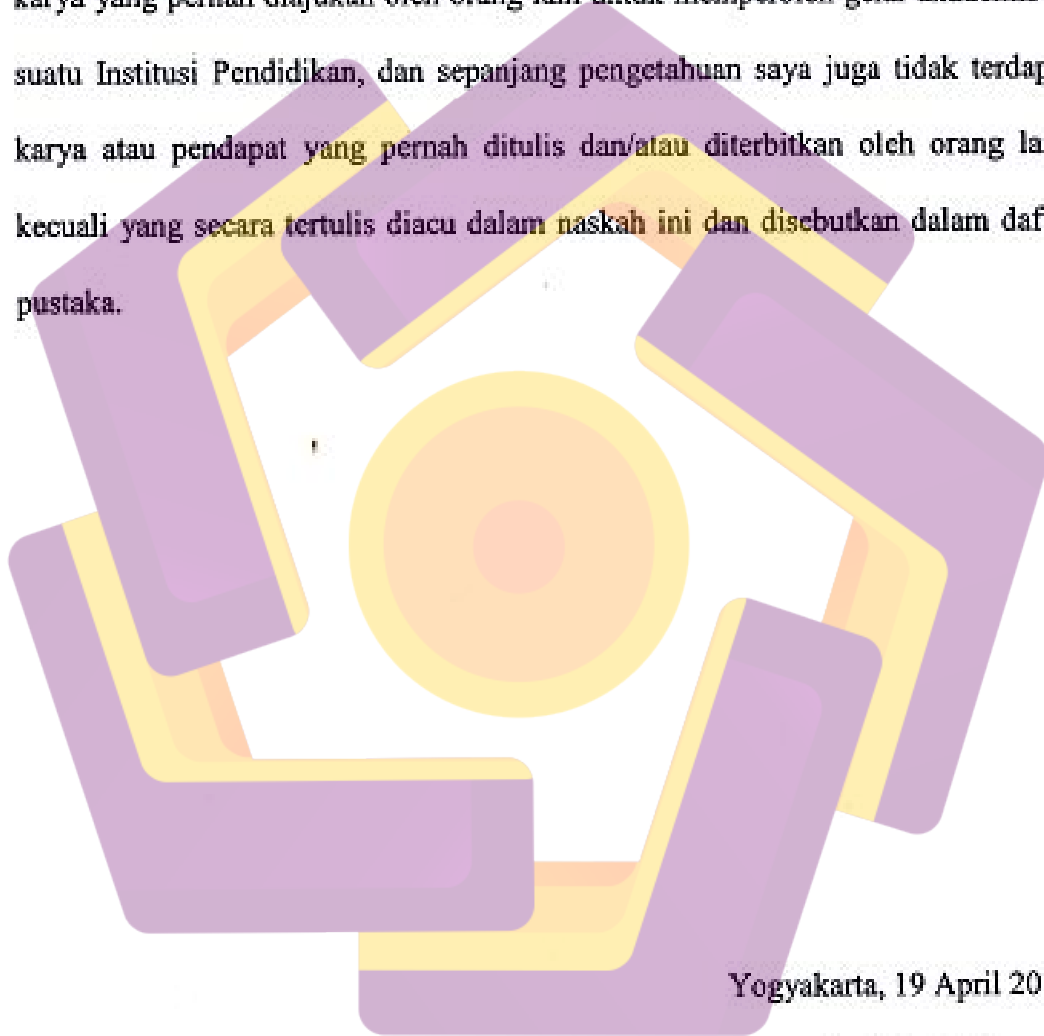
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 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.



Yogyakarta, 19 April 2013

Tanda tangan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sandy', is written over the printed name.

Sandy Kurniawan

09.12.3498

MOTTO

- *Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang. (William J. Siegel)*
- *Bekerjalah bagaikan tak butuh uang. Mencintailah bagaikan tak pernah disakiti. Menarilah bagaikan tak seorang pun sedang menonton. (Mark Twain)*
- *Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik. (Evelyn Underhill)*
- *Keberuntungan adalah kombinasi dari dapat melihat peluang dan berani mendapatkannya. (Tung Desem Waringin)*
- *Bersikaplah kukuh seperti batu karang yang tidak putus-putus-nya dipukul ombak. Ia tidak saja tetap berdiri kukuh, bahkan ia menenteramkan amarah ombak dan gelombang itu. (Marcus Aurelius)*
- *Jangan takut dengan kegagalan, tapi takutlah karena tidak pernah mencoba. (Inspirasi Islam)*
- *Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh. (Confusius)*

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta kesehatan, kesabaran dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas ini dan saya mohon pertolongan serta ampunan hanya kepada-Nya.

Ucapan terimakasih dihaturkan kepada orang-orang yang telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas ini.

- Bapak Hanif Al Fatta. M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan yang bermanfaat sehingga saya mampu menyelesaikan tugas ini.
- Bapak dan Ibu, trimakasih atas do'a-nya dan kerja kerasnya. Trimakasih atas pengorbanan besar kalian, tanpa bapak dan ibu saya tidak akan pernah menjadi seperti sekarang ini. Tak ada yang lebih berharga dari do'a serta pengorbanan bapak dan ibu. Trimakasih banyak.....
- Mas O'o, mba Lisa, Nita, Ibu Eli, Bpa I'o, Pras dan seluruh keluarga besar saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Trimakasih atas motivasi kalian dan juga do'a kalian.
- Nesia dan Baim kalian adalah energi penyemangat saya. Keceriaan kalian memberikan semangat kepada saya.

- Ezhy trimakasih atas do'a-nya, atas motivasinya memberikan semangat kepada saya hingga saya dapat menyelesaikan tugas ini.
- Teman – teman kontrakan, Deni, Eka, Galih, Ipin, Toni, Sarip dan juga sahabat karib saya Yohanik, trimakasih buat do'a kalian, motivasinya dan kekonyolan kalian. Banyak hal – hal berharga yang saya dapat dari kalian. Trimakasih atas kebersamaan kalian selama ini.
- Teman-teman 09-S1SI-01 terima kasih bantuannya, kerjasamanya, dan pertemannya selama ini.
- Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM yang telah memberikan tempat dan fasilitas untuk saya dalam menuntut ilmu serta ilmu Bapak berikan kepada saya.
- Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih telah memberikan ilmunya yang sangat bermanfaat kepada saya.
- Dosen Penguji terima kasih telah memberikan masukan dan penilaiannya yang berharga terhadap skripsi saya ini.

Buat semua yang kenal sama saya, maaf belum bisa disebutkan disebutkan diatas. Trimakasih atas do'a kalian semua. Maaf jika saya belum bisa ngasih apa – apa dan juga maaf jika saya belum jadi teman yang terbaik bagi kalian semua. Semoga kebaikan kalian semua dibalas oleh Allah SWT. Amin... ya robal alamin.....

KATA PENGANTAR

Assalamu' Alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran ALLAH SWT, karena atas segala nikmat-Nya dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang menyangkut tentang *“Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Game Interaktif Pengenalan Seni Tari Dari Jawa Tengah Untuk Anak – Anak Berbasis Multimedia”*.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan program Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer STMIK Amikom Yogyakarta. Dengan semua keterbatasan dan kemampuan yang ada , penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan bahan mata kuliah yang harus ditempuh dan dilalui karena merupakan salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM“ Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing , yang telah banyak memberi masukan dan arahan selama proses pembuatan skripsi ini.

3. Serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga jasa dan amal baiknya mendapat rahmat dan imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini jauh dari sempurna, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki semua kekurangan yang ada dalam skripsi ini.

Terakhir, penulis juga mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna bagi semua pihak, serta sebagai bahan kajian bagi mahasiswa STMIK AMIKOM lainnya dalam pengambilan Skripsi.

Wassalamu'alaikmun Wr.Wb

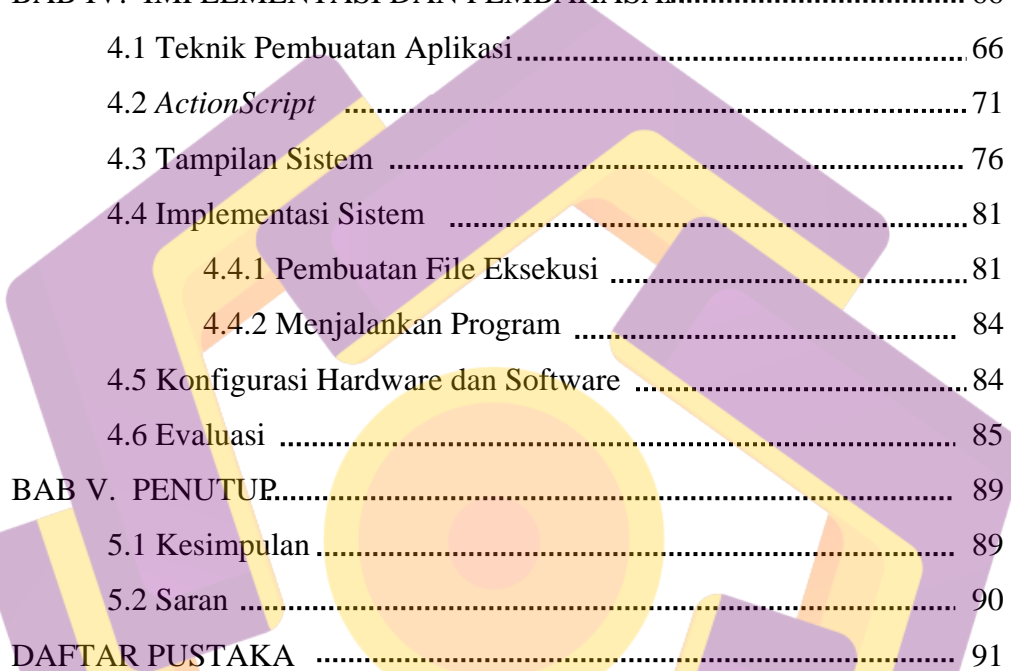
Yogyakarta, 19 April 2013

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTA	viii
DFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II. LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Definisi Pembelajaran Berbantuan Komputer, Multimedia, animasi	9
2.1.1 Pembelajaran Berbantuan Komputer	9
2.1.1.1 Karakteristik <i>CAI</i>	10
2.1.1.2 Model <i>CAI</i>	12
2.1.2 Multimedia	15
2.1.3 Animasi	18
2.1.3.1 software Pembuat Animasi	23

2.2 Tahapan Perancangan Aplikasi	24
2.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem	24
2.2.2 Konsep Pemodelan Sistem	24
2.2.3 Merancang konsep	26
2.2.4 Merancang Isi Multimedia	27
2.2.5 Merancang grafik Pada Multimedia	27
2.2.6 Pengetesan Aplikasi Multimedia	27
2.3 Tentang Adobe Flash	28
2.3.1 <i>Graphical User Interface (GUI)</i>	30
2.3.2 <i>ActionScript</i>	33
2.3.2.1 Objek dan Kelas	34
2.3.2.2 Metode dan Properti	35
2.3.2.3 Struktur Bahasa <i>ActionScript</i>	36
2.3.2.4 Tanda Baca Dalam <i>ActionScript</i>	38
2.4 Materi Pengenalan Seni Tari Tradisional dari Jawa tengah ...	39
2.4.1 Tari Bedhaya Ketawang	40
2.4.2 Tari dolalak	40
2.4.3 Tari Lengger	41
2.4.4 Tari Gambyong.....	41
2.4.5 Tari Gambir Anom	42
2.4.6 Tari Bondan	43
2.4.7 Tari Anoman Indrajit	44
2.4 Fungsi Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran dan Paengenalan	44
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	46
3.1 Analisis Aplikasi	46
3.1.1 Depskripsi Aplikasi	46
3.1.2 Spesifikasi Pengguna	47
3.1.3 Anilis SWOT	47
3.1.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	49
3.1.4.1 Kebutuhan Fungsional Sistem	49



3.1.4.2 Kebutuhan Non Fungsional Sistem	50
3.2 Perancangan Aplikasi.....	51
3.2.1 Rancangan Bentuk Aplikasi	51
3.2.2 Metode Perancangan Aplikasi	52
3.2.3 Tahap Perancangan Aplikasi	54
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	66
4.1 Teknik Pembuatan Aplikasi.....	66
4.2 <i>ActionScript</i>	71
4.3 Tampilan Sistem	76
4.4 Implementasi Sistem	81
4.4.1 Pembuatan File Eksekusi	81
4.4.2 Menjalankan Program	84
4.5 Konfigurasi Hardware dan Software	84
4.6 Evaluasi	85
BAB V. PENUTUP.....	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Fungsi Menu	56
Tabel 3.1	Hasil Kuisisioner Evaluasi aplikasi	89

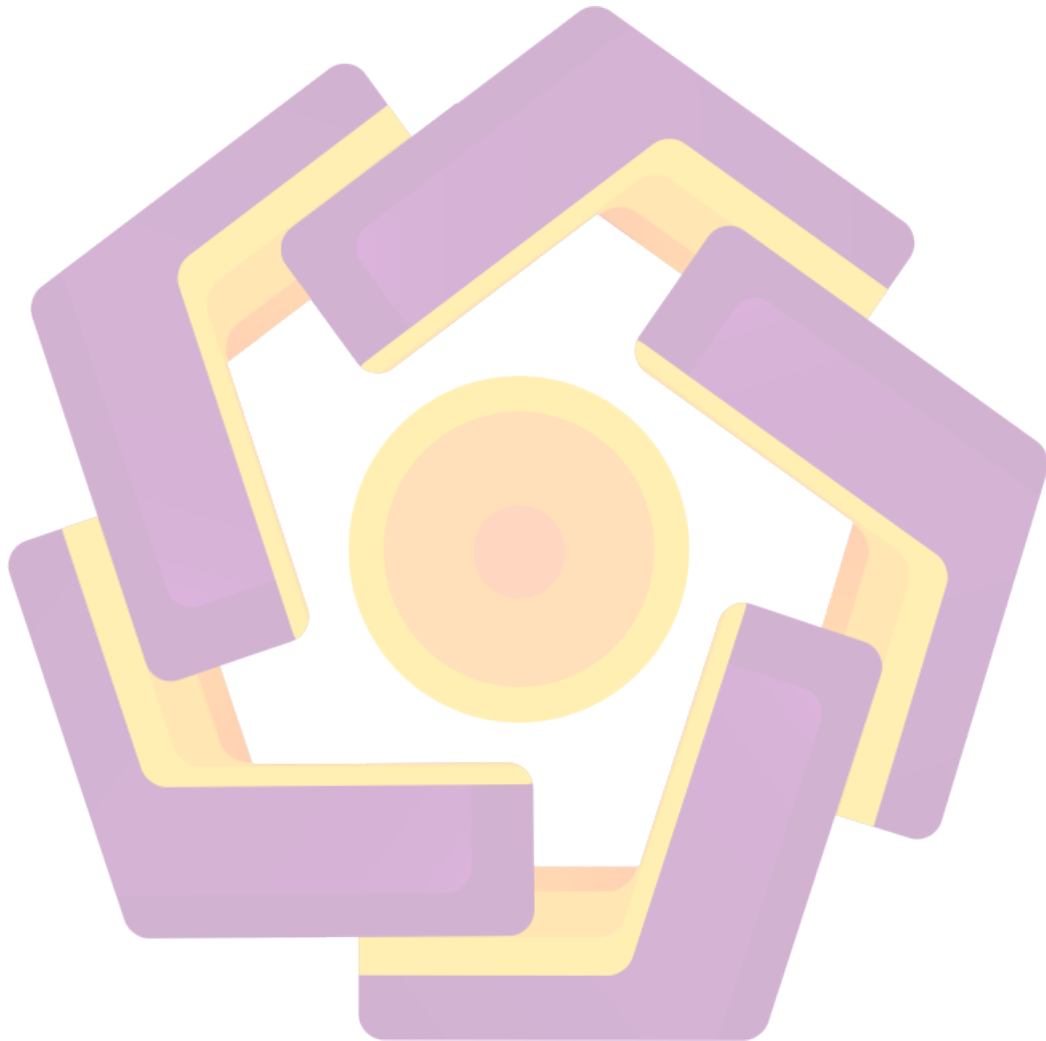


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Interface Adobe Flash CS3	31
Gambar 3.1	Diagram Tahap – tahap Pembangunan Aplikasi	52
Gambar 3.2	Diagram Pohon Aplikasi	54
Gambar 3.3	FlowChart tahapan pembangunan Aplikasi	55
Gambar 3.4	Tampilan Menu Awal/ menu Utama	60
Gambar 3.5	Tampilan Menu Profil	61
Gambar 3.7	Tampilan Menu Kategori	62
Gambar 3.8	Tampilan Menu Kategori Pengenalan Seni Tari	63
Gambar 3.9	Tampilan Menu Kategori Quiz	64
Gambar 4.1	Loading Adobe Flash Profesional CS3	66
Gambar 4.2	Kotak dialog New Document	67
Gambar 4.3	<i>Document Properties</i>	67
Gambar 4.4	Kotak Dialog	69
Gambar 4.5	<i>Stage Button</i>	69
Gambar 4.6	<i>ActionScript</i> Tombol Masuk	71
Gambar 4.7	<i>ActionScript</i> Tombol keluar/ Exit	72
Gambar 4.8	<i>ActionScript</i> Quiz	73
Gambar 4.9	<i>ActionScript</i> Jawaban Benar	74
Gambar 4.10	<i>ActionScript</i> Jawaban Salah	75
Gambar 4.11	<i>ActionScript</i> Skor	76
Gambar 4.12	Tampilan Menu Utama	77
Gambar 4.13	Tampilan Menu Profil	78
Gambar 4.14	Tampilan Menu Start	79
Gambar 4.15	Tampilan Menu Kategori Pilihan	79
Gambar 4.16	Tampilan Menu Kategori Seni Tari	80
Gambar 4.17	Tampilan Menu Kategori Quiz	81
Gambar 4.18	Tampilan Pilihan Publish Setting	82

Gambar 4.19 Jendela Publish Setting 83

Gambar 4.20 Sortcut Icon Aplikasi 84



INTISARI

Banyak inovasi telah dibesarkan dengan multimedia. Sebagai salah satu contoh yang bisa kita ambil adalah di bidang pendidikan. Ada banyak guru yang menggunakan multimedia sebagai alternatif media pembelajaran mereka. Dengan tujuan untuk membuatnya lebih menarik dan mendorong semangat belajar siswa mereka. Karena belajar dengan menggunakan metode interaktif multimedia menambah nilai (plus) tersendiri bagi mereka, dalam kegiatan pembelajaran. Karena dengan multimedia kita semua dapat belajar sambil bermain dan menciptakan suasana yang nyaman dan juga santai dalam kegiatan pembelajaran. Terutama untuk anak-anak

Oleh karena itu perlu media pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini, dengan menanamkan rasa nasionalisme dan juga memperkenalkan mereka kepada mereka tentang adat dan budaya yang ada di Indonesia. Sehingga mereka dapat mengetahui tentang seni dan budaya yang berada di Indonesia.

Diharapkan dengan aplikasi ini dapat menambah minat belajar dan keingin tahuan mereka tentang seni dan budaya di Indonesia. Dalam aplikasi game ini terdapat ulasan materi tentang seni budaya yang terdapat di Indonesia, khususnya seni tari dari daerah Jawa Tengah. Dalam aplikasi game interaktif ini juga disertai dengan konten animasi yang menarik dan juga soal quisioner untuk pembelajaran mereka. Dengan ini diharapkan anak – anak dapat lebih berminat untuk belajar dan juga menambah semangat mereka untuk belajar. Aplikasi game interaktif ini tidak hanya dapat digunakan di sekolah namu juga dapat mereka gunakan untuk belajar di rumah dengan di dampingi orang tua mereka.

Kata Kunci : Game interaktif, media pembelajaran interaktif

ABSTRACT

Many innovations have been raised with multimedia. As one example we can take is in the field of education / education. There have been many teachers who use multimedia as an alternative to their learning media. With the aim to make it more attractive and encourage the spirit of learning of their students. Because it is learning by using multimedia interactive method to add value (plus) meraka own in learning activities. Because the multimedia we all can learn while playing and create a comfortable atmosphere and also relaxed in learning activities. Especially for children

therefore necessary instructional media that is interesting for early childhood, by instilling a sense of nationalism and also introduce them to them about the customs and culture that exist in Indonesia. So that they can know about the art and culture located in Indonesia.

This application can be expected to increase the interest in learning and their curiosity about art and culture in Indonesia. In this game there is a review application materials contained on art and culture in Indonesia, especially the art of dance from the region of Central Java. To add to their learning interests. In this interactive game application also comes with an attractive animation content and also about the questioner for their learning. This interactive game application can be used not only in school but m also they can use to learn at home with parents accompanied them.

Keywords: *interactive game, interactive learning media.*