

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “MENGENAL BERBAGAI
MACAM ORNAMEN HIASAN RUMAH TRADISIONAL
(DINDING) DI INDONESIA”**

SKRIPSI



disusun oleh

Hardiansah Pramana Putra

09.11.2938

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “MENGENAL BERBAGAI
MACAM ORNAMEN HIASAN RUMAH TRADISIONAL
(DINDING) DI INDONESIA”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Hardiansah Pramana Putra

09.11.2938

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “MENGENAL BERBAGAI
MACAM ORNAMEN HIASAN RUMAH TRADISIONAL
(DINDING) DI INDONESIA”**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hardiansah Pramana Putra

09.11.2938

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Oktober 2012

Dosen Pembimbing


Hanif Al Vatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “MENGENAL BERBAGAI
MACAM ORNAMEN HIASAN RUMAH TRADISIONAL
(DINDING) DI INDONESIA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hardiansah Pramana Putra

09.11.2938

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Maret 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 10 April 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN

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 di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan disepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan/atau di terbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 08 April 2013

Hardiansah Pramana Putra
NIM. 09.11.2938

MOTTO

Bersukur Akan Selalu Membuat Kita Merasa Lebih...

Jangan hina pribadi anda dengan kepalsuan karena dialah mutiara diri anda yang tak ternilai.

Hidup tidak menghadiahkan barang sesuatupun kepada manusia tanpa bekerja keras.

Janganlah kemiskinanmu menyebabkan kekufuran dan janganlah kekayaanmu menyebabkan kesombongan.

Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.

Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang bodoh.

Jangan tunda sampai besok apa yang bisa engkau kerjakan hari ini.

Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Allah SWT yang maha mulia pemilik segala Ilmu. Skripsi ini merupakan bentuk syukurku kepadanya atas ilmu yang dikaruniakan padaku. Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman yang gelap gulita menuju zaman yang terang benderang.
2. Kedua orang tuaku tercinta (Wagiyono.Spd dan Muyanti) Kakak (Yayan Agus Syahroni) dan Adik (Akbar Tegar Kusuma) yang telah dengan sabar dan semangat memberikan motivasi, do'a dan biaya selama penulis menempuh jenjang pendidikan.
3. Untuk Desi Ariyani terimakasih telah memberikan banyak motivasi dan semangat bagi penulis.
4. Semua keluargaku seperti pakde, bukde, buklek, paklek, mas-masku, mbak-mbakku yang ada di Temanggung serta di Singkut dan masih banyak lagi yang tak mungkin disebut semuanya, terima kasih untuk dukungan, do'a dan nasihatnya.
5. Sahabatku Sofian, Wawan, Fajri, dan Amri (kakak ipar). Kalian sahabat seperjuanganku, banyak hal yang kita lalui bersama dan banyak hal yang kupelajari dari kalian, kalian membuat masa perantauanku dijogja menjadi lebih menyenangkan.
6. Keluarga besar kelas 09-S1TI-06 yang telah membuat kuliah di STMIK Amikom Yogyakarta menjadi menyenangkan. Terima kasih buat kalian, aku tidak bisa sejauh ini tanpa kalian.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, yang telah menganugerahkan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Media Interaktif Mengenal Berbagai Macam Ornamen Hiasan Rumah Tradisional (Dinding) di Indonesia.” dengan baik.

Skripsi ini penulis ajukan sebagai prasyarat dalam menyelesaikan program Sarjana jurusan Tehnik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan Skripsi ini banyak sekali bantuan yang penulis dapat dari berbagai pihak berupa bimbingan, arahan, masukan, serta support yang tak ternilai harganya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menghaturkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M Suyanto, MM., M.Hum selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. ketua jurusan Tehnik Informatikan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk memberikan pengarahan serta masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama menimba ilmu di almamater tercinta ini.

5. Kedua orang tuaku tercinta (Wagiyono.Spd dan Mulyanti) Kakak (Yayan Agus Syahroni) dan Adik (Akbar Tegar Kusuma) yang telah dengan sabar dan semangat memberikan motivasi, do'a dan biaya selama penulis menempuh jenjang pendidikan.
6. Untuk Desi Ariyani terimakasih telah memberikan banyak motivasi dan semangat bagi penulis.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis.

Mengingat keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis, sehingga penulis yakin masih banyak kekurangan di dalam penyajian maupun pembahasannya. Kritik dan saran selalu penulis nantikan, sehingga penulis dapat lebih baik dalam menyelesaikan tugas-tugas yang akan datang.

Yogyakarta, 08 April 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	
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 Pengumpulan Data	6
1.7 Sistematika Penulisan Skripsi	7

BAB II	LANDASAN TEORI	
2.1	Ornamen	9
2.1.1	Definisi Ornamen	9
2.1.2	Ornamen Modern	10
2.2	Perkembangan Ornamen Dari Masa Ke Masa	10
2.2.1	Motif Dan Pola Pada Ornamen	11
2.2.2	Corak Seni Ornamen	13
2.2.3	Fungsi Ornamen	14
2.3	Konsep Dasar Aplikasi Multimedia	15
2.3.1	Pengertian Multimedia	15
2.3.2	Elemen Multimedia	16
2.3.3	Struktur Multimedia	18
2.3.4	Tahap-tahap Pengembangan Multimedia	23
2.3.5	Piranti Komputer Multimedia	26
2.3.6	Kemampuan Multimedia	27
2.3.7	Sistem Penyajian Multimedia	28
2.3.7.1	Sistem Interaksi	28
2.3.7.2	Sistem Looping/Presentasi	29
2.4	Teori Adobe Flash CS3 Professional	30
2.4.1	Pengenalan Adobe Flash CS3 Professional	30
2.4.2	Elemen Jendela Adobe Flash CS3	31
2.5	Teori Adobe Photoshop CS3	34
2.5.1	Pengenalan Adobe Photoshop CS3	34

2.5.2	Fitur Adobe Photoshop CS3	34
2.5.3	Elemen Jendela Photoshop CS3	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		
3.1	Definisi Analisis Sistem	39
3.2	Identifikasi Masalah	39
3.3	Analisis Kelemahan Sistem	40
3.4	Analisis SWOT	40
3.4.1	Strength (Kekuatan)	40
3.4.2	Weakness (Kelemahan)	41
3.4.3	Opportunities (Peluang)	41
3.4.4	Threats (Ancaman)	42
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.5.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	42
3.5.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	43
3.6	Kebutuhan Informasi	43
3.7	Analisi Kelayakan Sistem	43
3.7.1	Kelayakan Teknologi	44
3.7.2	Kelayakan Hukum	44
3.7.3	Kelayakan Operasional	45
3.7.4	Kelayakan Ekonomi	45
3.8	Perancangan Sistem	45
3.8.1	Merancang Konsep	45
3.8.2	Merancang Isi	46

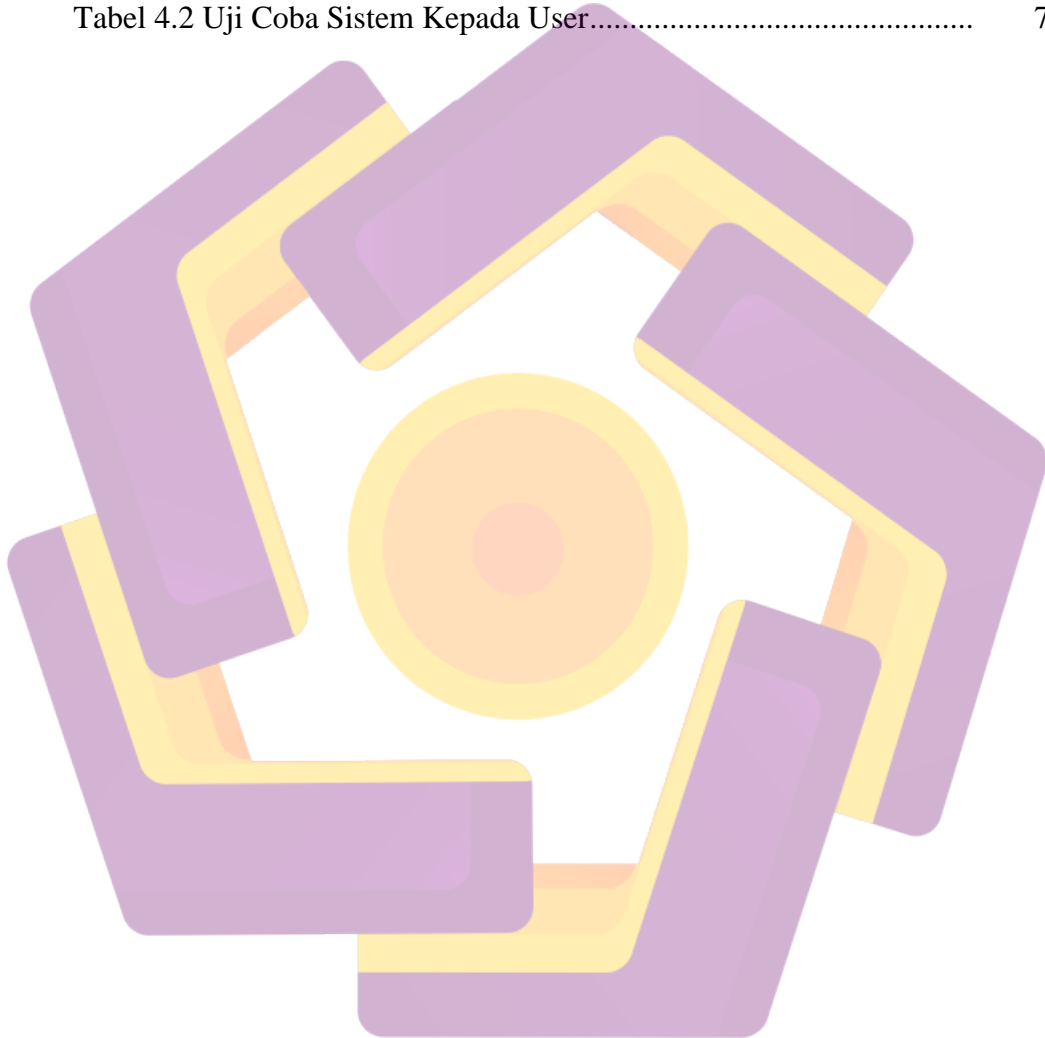
3.8.3 Merancang Naskah	49
3.8.4 Merancang Grafik	56
2.8.4.1 Rancangan Intro	56
2.8.4.2 Menu Utama	57
2.8.4.3 Menu Materi Ornamen	57
2.8.4.4 Menu Asal Ornamen	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1 Implementasi Sistem	59
4.1.1 Sketsa Pembuatan Program Ornamen.....	60
4.1.2 Pembuatan Background	61
4.1.3 Pembuatan Tombol	66
4.1.4 Pembuatan Aplikasi Dengan Adobe Flash CS3	68
4.2 Manual Program	75
4.2.1 Halaman Intro	75
4.2.2 Halaman Utama.....	76
4.2.3 Tampilan Halaman Aceh (@ menu)	76
4.2.4 Tampilan Halaman Foto Ornamen.....	77
4.3 Mengetes Sistem.....	77
4.4 Uji Coba Sistem Kepada User	78
4.5 Menggunakan Sistem	80
4.6 Memelihara Sistem.....	80
4.6.1 Pemeliharaan Sistem.....	80

BAB V	PENUTUP	
	5.1 Kesimpulan	82
	5.2 Saran	83
	DAFTAR PUSTAKA.....	84



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Merancang Naskah.....	56
Tabel 4.1 Hasil Pengetasan	78
Tabel 4.2 Uji Coba Sistem Kepada User.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	16
Gambar 2.2 Struktur Linier	18
Gambar 2.3 Struktur Menu.....	19
Gambar 2.4 Struktur Hierarki.....	20
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	21
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	22
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	23
Gambar 2.8 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	24
Gambar 2.9 Jendela Program Adobe Flash CS3	31
Gambar 2.10 Menu Bar	31
Gambar 2.11 Toolbar	32
Gambar 2.12 Timeline.....	33
Gambar 2.13 Panel	33
Gambar 2.14 Properties	34
Gambar 2.15 Jendela Program Adobe Photoshop CS3.....	35
Gambar 2.16 Toolbox Adobe Photoshop CS3 2 Dalam Bentuk Kolom	36
Gambar 2.17 Option Bar	37
Gambar 2.18 Palet	37
Gambar 2.19 Menu	38
Gambar 3.1 Struktur Hierarki	47
Gambar 3.2 Rancangan Intro	57

Gambar 3.3 Menu Utama	57
Gambar 3.4 Materi Pengertian Ornamen	58
Gambar 3.5 Materi Asal Ornamen	58
Gambar 4.1 Skema Pembuatan Aplikasi	60
Gambar 4.2 Tampilan Menu New	61
Gambar 4.3 Tampilan Adobe Photoshop CS3	62
Gambar 4.4 Menu Open Adobe Photoshop CS3	63
Gambar 4.5 File Open	63
Gambar 4.6 Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3	64
Gambar 4.7 Menu Save File	65
Gambar 4.8 Lokasi Save File	65
Gambar 4.9 Tampilan Awal	66
Gambar 4.10 Lembar Kerja	66
Gambar 4.11 Pembuatan Tombol	67
Gambar 4.12 Tampilan Awal Adobe Flash CS3	68
Gambar 4.13 Leembar Kerja Adobe Flash CS3	69
Gambar 4.14 Tampilan Menu Open Adobe Flash CS3	69
Gambar 4.15 Memasukan Fiel ke Dalam Stage	71
Gambar 4.16 Membuat Tombol Adobe Flash CS3	72
Gambar 4.17 Jendela Timeline Adobe Flash CS3	72
Gambar 4.18 Publish Setting	74
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Intro	75
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Utama	76

Gambar 4.21 Tampilan Halaman Aceh (@ menu) 76
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Foto Ornamen Aceh 77



INTISARI

Ornamen merupakan dekorasi yang digunakan untuk memperindah bagian dari sebuah bangunan atau obyek. Ornamen arsitektural dapat diukir dari batu, kayu atau logam mulia, dibentuk dengan plester atau tanah liat, atau terkesan ke permukaan sebagai ornamen terapan. Perancangan Media Interaktif Mengenal Berbagai Macam Ornamen Hiasan Rumah Tradisional (Dinding) di Indonesia ini bertujuan untuk membantu meningkatkan serta mengoptimalkan pengetahuan tentang seluk beluk ornamen di Indonesia, dan mampu menyampaikan pesan materi pendidikan dan informasi pada ornamen tersebut.

Di Indonesia perkembangan teknologi informasi sangatlah maju, didukung dengan teknologi komunikasi yang mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Dengan ini saya ingin membuat Perancangan Media Interaktif Mengenal Berbagai Macam Ornamen Hiasan Rumah Tradisional (Dinding) di Indonesia penerapan yang digunakan pada metode ini dengan cara metode eksperimental, yaitu pengamatan (*observasi*) dibawah kondisi buatan (*artificial conditional*), yaitu kondisi tersebut dibuat dan diatur secara bebas atau berupa simulasi gambar dan text.

Dalam Perancangan Media Interaktif Mengenal Berbagai Macam Ornamen Hiasan Rumah Tradisional (Dinding) di Indonesia penulis menggunakan *software* Adobe Flash CS3 Professional. Perancangan dan pembuatan Perancangan Media Interaktif Mengenal Berbagai Macam Ornamen Hiasan Rumah Tradisional (Dinding) di Indonesia sebagai media informasi yang interaktif serta mampu membuat orang yang melihat mengerti dan memahami ornament tersebut.

Kata Kunci : Flash, CD Interaktif, Media Interaktif.

ABSTRACT

Ornament is a decoration that used to make beautiful of a building or objects. Architectural ornament can be carved from stone, wood, or precious metal, formed with plaster or clay, looks in the surface as applying ornament. Designing the interactive media “introduce kinds of traditional home ornament (wall) in Indonesia” purpose to help for improving and optimize knowledge about the origin of ornament in Indonesia, and be able give the massage of education material and information in the ornament. Designing the interactive media “introduce kinds of traditional home ornament (wall) in Indonesia.

In Indonesia, the development of information technology is very fast, supported with the communication that has a high development. Therefore, I would like to make Designing the interactive media “introduce kinds of traditional home ornament (wall) in Indonesia”. The implementation that used in this method is experimental method, it is the observation under artificial condition, and the condition is made and arranged in freedom or a simulation of picture and text.

In designing the interactive media “introduce kinds of traditional home ornament (wall) in Indonesia”, the author uses Adobe Flash CS3 Professional software. Designing the interactive media “introduce kinds of traditional home ornament (wall) in Indonesia” as an interactive information media and can make people see will know and understand about the ornament.

Keyword: *flash, interactive CD, interactive media.*