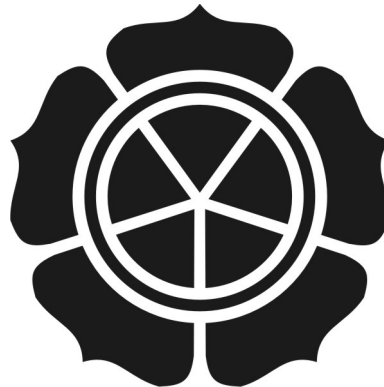


**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN  
BUDAYA SUKU BATAK TOBA  
(Studi Kasus: SMP RK BINTANG TIMUR PEMATANGSIANTAR)**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Jefri Tampubolon**

**05.12.1397**

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

**2012**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan  
Budaya Suku Batak Toba  
(studi kasus : SMP SWASTA RK BINTANG TIMUR  
PEMATANGSIANTAR )**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Jefri Tampubolon**

**05.12.1397**

telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi  
pada tanggal 4 Februari 2012

**Dosen Pembimbing**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Perancangan Media Pembelajaran pengenalan  
Budaya Suku Batak Toba  
( studi kasus : SMP SWASTA RK BINTANG TIMUR  
PEMATANGSIANTAR )**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Jefri Tampubolon**

**05.12.1397**

yang telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 26 November 2012

**Susunan Dewan Penguji**

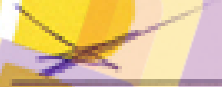
**Nama Penguji**

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

**Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom**  
**NIK. 190302008**

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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 November 2012



**KETUA 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, 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, 26 November 2012

Jefri Tampubolon  
NIM. 05.12.1397



## KATA PENGANTAR

Syalom,

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang maha kuasa atas segala berkat dan karuniaNYA sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Suku Batak Toba (studi kasus: SMP Swasta RK Bintang Timur Pematangsiantar)”. Kiranya hal-hal yang disampaikan dalam tulisan sederhana ini bermanfaat dan dapat membantu semua pihak yang membutuhkannya sehingga budaya suku batak toba tetap dapat dilestarikan.

Ucapan terimakasih yang tak terhingga penulis haturkan kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, MM. selaku ketua yaysan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. selaku ketua jurusan sistem informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang memberikan bimbingan hingga tersusunnya laporan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta
5. Kedua orangtuaku tersayang dan adik-adikku tercinta jesie, juanda dan jeremya yang selalu mendukung dan menyemangatiku selama ini.
6. Keluarga besar Op. Pahala Tampubolon atas semangat dan semua dukungan yang diberikan.
7. Suster Monika Sirait, A.Md. selaku kepala sekolah dan seluruh guru dan karyawan SMP Swasta RK Bintang Timur Pematangsiantar yang telah banyak membantu dalam penulisan laporan skripsi ini.

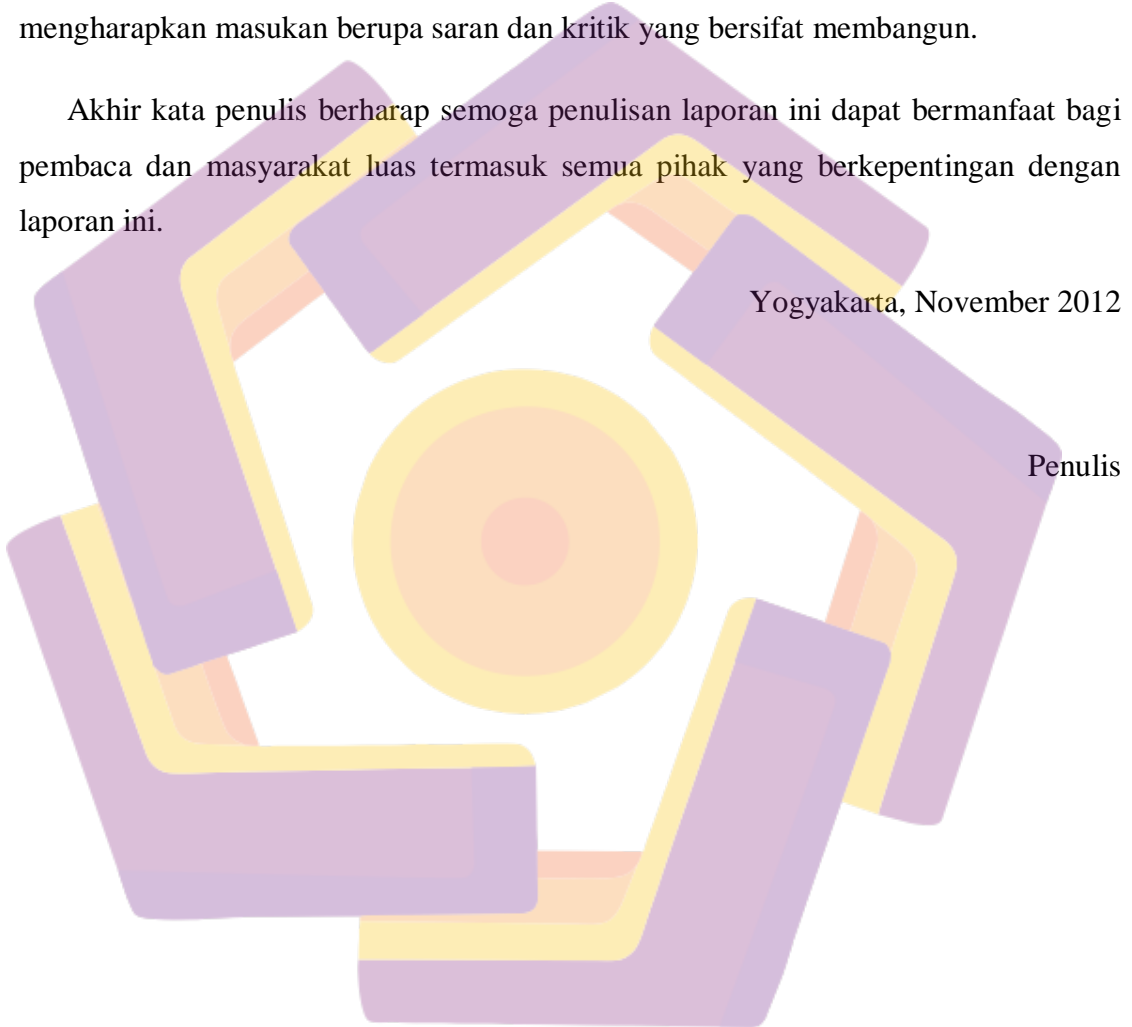
8. Seluruh teman-teman yang selalu membantu dalam penyelesaian penulisan dan penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan laporan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan berupa saran dan kritik yang bersifat membangun.

Akhir kata penulis berharap semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat luas termasuk semua pihak yang berkepentingan dengan laporan ini.

Yogyakarta, November 2012

Penulis



## INTISARI

Pada era globalisasi sekarang ini kebutuhan manusia semakin kompleks sehingga manusia termotivasi untuk menemukan inovasi terbaru dalam mempermudah memecahkan solusi permasalahan dalam pekerjaannya. Komputer adalah salah satu solusi manusia untuk membantu kesulitan di bidang data. Multimedia telah merubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, audio(suara), animasi multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan lebih hidup. Penerapan multimedia dapat memvisualisasikan bentuk multimedia interaktif sebagai wahana pembelajaran dan pengenalan akan sesuatu.

Untuk memperkenalkan budaya batak toba kepada masyarakat luas khususnya kepada masyarakat batak toba itu sendiri yang belum mengerti dan ingin mempelajari tentang budaya batak toba. Pengenalan tentang suku batak toba kebanyakan hanya tersedia dalam bentuk buku, penyajian dalam bentuk buku masih mempunyai keterbatasan dimana hanya menyediakan tulisan yang hanya bias dibaca saja tanpa bias melihat contoh dari budaya itu sendiri.

Aplikasi multimedia merupakan solusi yang baik untuk memperkenalkan budaya suku batak toba kepada masyarakat dan juga para remaja suku batak toba yang belum mengetahui dan belum mengenal budaya suku batak toba, agar dapat mengenal dan mengerti serta dapat melestarikan budaya suku batak toba. Perangkat lunak yang digunakan penulis adalah Macromedia Director, Adobe Premiere pro, Adobe Photoshop, dan Adobe Audition.

**Kata Kunci :** Budaya Batak, Batak Toba, Suku Batak, Media Pembelajaran, Pengenalan Budaya.

## **ABSTRACT**

*In the era of globalization, human needs so that increasingly complex, so human motivated to discover the latest innovation to solve problem in their work. Computers is a human solution to help difficulties in data fields. Multimedia has change the way humans interact with computer namely through media images, text, audio(voice), multimedia animations are able to produce something becomes more interesting and more alive. The application of multimedia to visualize form of interactive multimedia as a vehicle for learning and recognition of something.*

*To introduce Batak Toba ethnic culture to general public, especially to communities of Batak Toba tribe themselves who do not understand and want to learn and traditional Batak Toba tribe. The introduction of Batak Toba tribe mostly available in book form, the presentation in book form still has limitation that only provides writing which can only be read only without being able to see an example of a implementation of Batak Toba tribe tradition.*

*Multimedia application are a good solution to introduce something to public, especially to the Batak Toba communities themselves who do not know and do not understand about the culture of Batak Toba tribes, in order to recognize and understand and able to cultivate culture of Batak Toba. Software that used writer is a Macromedia Director, Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop, and Adobe Audition.*

**Keyword :** *Batak Toba culture, Batak tribe instructional learning media, culture recognize*




## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I            PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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 Metodologi Mengumpulan Data .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II            LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Defenisi Media Pembelajaran .....	7
2.1.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran .....	8
2.1.3 Pengenalan Macam-macam Media Pembelajaran .....	9

2.2	Posisi Media Pembelajaran .....	10
2.3	Fungsi Media Pembelajaran .....	11
2.4	Perangkat Media Pembelajaran .....	11
2.5	Karakteristik Media Pembelajaran Dua Dimensi .....	12
2.5.1	Media Grafis .....	12
2.5.2	Media Bentuk Papan .....	13
2.5.2	Media Cetak .....	14
2.6	Karakteristik Media Pembelajaran Tiga Dimensi .....	15
2.7	Perancangan Media Pembelajaran .....	15
2.7.1	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	17
2.7.2	Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	17
2.7.3	Tahap Pembuatan ( <i>Development</i> ) .....	17
2.7.4	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	18
2.7.5	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	18
2.8	Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	19
2.8.1	Macromedia Director .....	19
2.8.2	Adobe Photoshop .....	21
2.8.3	Adobe Audition .....	22
2.8.4	Adobe Premiere .....	23
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>25</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	25
3.2	Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	26
3.2.1	Analisis Kebutuhan .....	26
3.2.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	26
3.2.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	27
3.2.1.3	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	29
3.2.2	Analisis Kelayakan .....	29
3.2.2.1	Kelayakan Teknologi .....	29

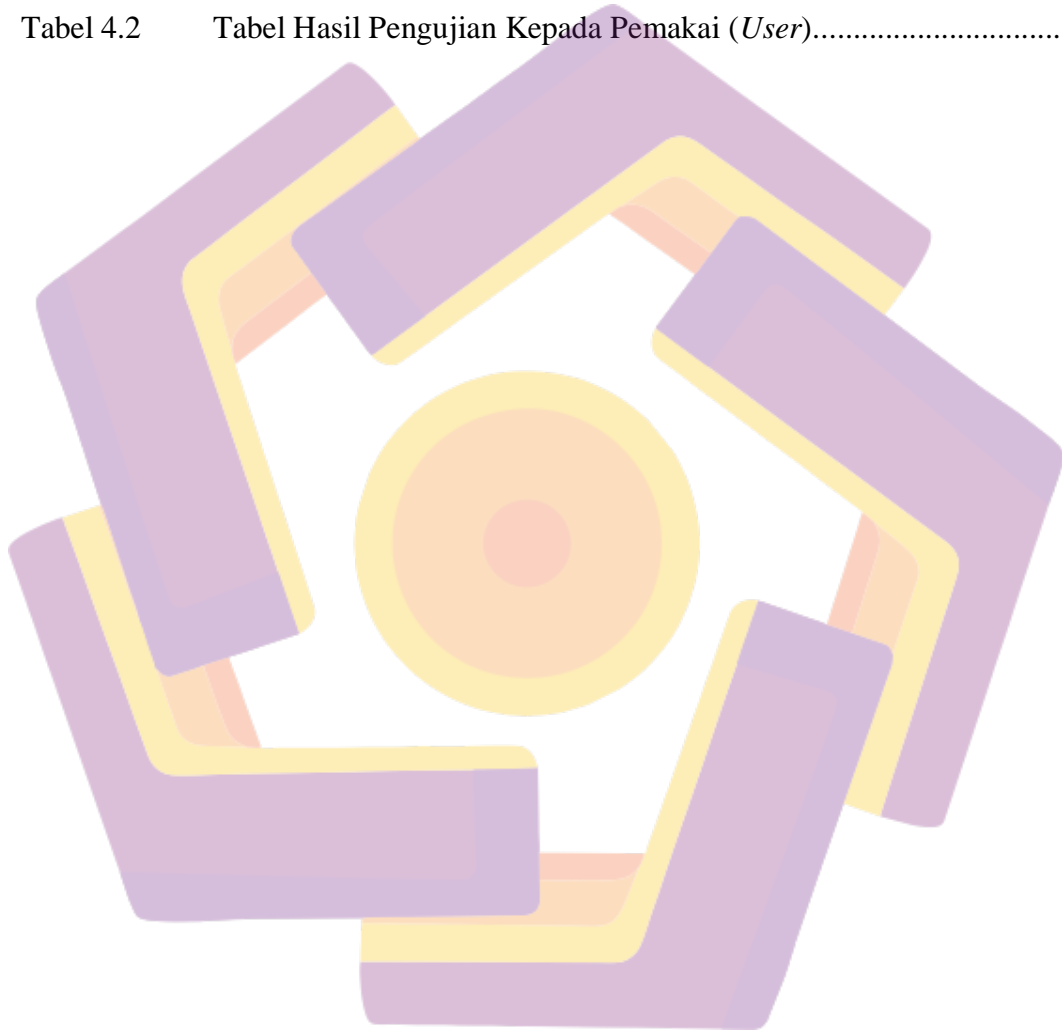
3.2.2.2 Kelayakan Hukum.....	30
3.2.2.3 Kelayakan Operasional .....	30
3.3 Perancangan antarmuka ( <i>interface design</i> ) .....	31
3.3.1 Intro .....	32
3.3.2 Menu Utama .....	33
3.3.3 Sejarah .....	34
3.3.4 Kesenian .....	34
3.3.5 Aksara .....	37
3.3.6 Adat .....	39
3.3.7 Kuis .....	40
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
4.1 Tahap Pembuatan ( <i>Development</i> ) .....	41
4.1.1 Pembuatan Dan Pengolahan Grafik .....	41
4.1.1.1 Pembuatan Gambar Latar ( <i>Background</i> ) .....	41
4.1.1.2 Pembuatan Tombol .....	43
4.1.2 Pembuatan Animasi .....	45
4.1.2.1 Animasi Teks Berjalan ( <i>Rollingtext</i> ) .....	45
4.1.2.2 Animasi Kelap-kelip .....	49
4.1.3 Pengolahan Audio .....	50
4.1.4 Pengolahan Video .....	53
4.1.5 Penggabungan Semua File Pendukung .....	56
4.1.6 Membuat <i>Projector</i> .....	63
4.1.7 Membuat <i>Protected file</i> .....	65
4.2 Implementasi.....	67
4.3 Pengujian (Evaluasi) .....	68
4.3.1 Evaluasi Desain .....	68
4.3.2 Evaluasi Pengembangan .....	69
4.3.3 Evaluasi Implementasi .....	69



4.4	Pemeliharaan .....	72
4.4.1	Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	72
4.4.2	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	73
4.5	Keunggulan dan Kelemahan .....	73
4.5.1	Keunggulan .....	73
4.5.1	Kelemahan .....	74
4.6	Tampilan Akhir Interface .....	74
4.6.1	Intro .....	74
4.6.2	Menu Utama .....	75
4.6.3	Sejarah .....	75
4.6.4	Kesenian .....	76
4.6.5	Aksara .....	79
4.6.6	Adat .....	81
4.6.7	Soal .....	81
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>83</b>
5.1	Kesimpulan .....	83
5.2	Saran .....	83
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>85</b>
	<b>LAMPIRAN</b> .....	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia( <i>Braiware</i> ) .....	29
Tabel 4.1	Tabel Daftar Tombol .....	43
Tabel 4.2	Tabel Hasil Pengujian Kepada Pemakai ( <i>User</i> ).....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran .....	11
Gambar 2.2	Blog Model Pengembangan ADDIE .....	16
Gambar 2.3	Tampilan Macromedia MX .....	20
Gambar 2.4	Tampilan Photoshop Cs .....	22
Gambar 2.5	Tampilan Adobe Audition.....	23
Gambar 2.6	Tampilan Adobe premiere pro .....	24
Gambar 3.1	Rancangan Tampilan halaman intro.....	32
Gambar 3.2	Rancangan Tampilan Halaman Menu Utama .....	33
Gambar 3.3	Rancangan Tampilan Halaman Sejarah .....	34
Gambar 3.4	Rancangan Tampilan halaman kesenian .....	34
Gambar 3.5	Rancangan Tampilan Halaman Alat Musik .....	35
Gambar 3.6	Rancangan Halaman Tampilan Ensambel Alat Musik .....	35
Gambar 3.7	Rancangan Halaman Tampilan Penjelasan Alat Musik .....	36
Gambar 3.8	RancanganTampilan Halaman rumah adat .....	36
Gambar 3.9	Rancangan Tampilan halaman Ulos .....	37
Gambar 3.10	Rancangan Tampilan halaman aksara .....	38
Gambar 3.11	Rancangan Tampilan Halaman Iduk Aksara .....	38
Gambar 3.12	Rancangan Tampilan Halaman Anak Aksara .....	39
Gambar 3.13	Rancangan Tampilan Anak Aksara .....	39
Gambar 3.14	Rancangan Tampilan Halaman Soal .....	40
Gambar 4.1	Menu tampilan pengaturan ukuran gambar.....	42
Gambar 4.2	Tampilan background .....	43
Gambar 4.3	Tahap awal Persiapan Pembuatan animasi rolling teks .....	46
Gambar 4.4	Tahap Pengaturan posisi teks .....	46
Gambar 4.5	Pengaturan background transparent .....	47
Gambar 4.6	Posisi Letak Library Pallete .....	47

Gambar 4.7	Peletakan tickertape text .....	48
Gambar 4.8	Parameter for tickertape text .....	48
Gambar 4.9	proses import data ke cast member .....	49
Gambar 4.10	proses penyusunan data .....	49
Gambar 4.11	Pengaturan key frame .....	50
Gambar 4.12	Tampilan Adobe Audition .....	51
Gambar 4.13	Proses import audio .....	51
Gambar 4.14	Tampilan Workspace .....	52
Gambar 4.15	Proses pengeditan .....	52
Gambar 4.16	Proses penyimpanan .....	53
Gambar 4.17	Tampilan antarmuka adobe premiere .....	54
Gambar 4.18	File yang telah di import .....	54
Gambar 4.19	Jendela timeline dengan razor tool .....	55
Gambar 4.20	Video dengan efek transisi .....	56
Gambar 4.21	Jendela Expor movie .....	56
Gambar 4.22	Tampilan Macromedia Director .....	57
Gambar 4.23	Tampilan property inspector .....	57
Gambar 4.24	Tampilan Cast .....	58
Gambar 4.25	Tampilan Kotak Dialog Impor File.....	58
Gambar 4.26	Penyusunan cast member ke score .....	59
Gambar 4.27	Lokasi marker .....	60
Gambar 4.28	Library Pallete dan behavior inspector .....	61
Gambar 4.29	Jendela event dan action brhavior inspector .....	62
Gambar 4.30	Jendela Save Movie .....	63
Gambar 4.31	Jendela Create Projector .....	64
Gambar 4.32	Projector Option .....	64
Gambar 4.33	Jendela Penyimpanan Projector .....	65
Gambar 4.34	Jendela Updates Movie Options .....	66

Gambar 4.35	Tampilan Kotak Dialog Penyimpanan .....	66
Gambar 4.36	Kotak dialog Choose Files .....	67
Gambar 4.37	Tampilan Intro .....	74
Gambar 4.38	Tampilan Menu Utama .....	75
Gambar 4.39	Tampilan Halaman Sejarah .....	75
Gambar 4.40	Tampilan Halaman Utama Kesenian .....	76
Gambar 4.41	Tampilan Halaman Pembagian Alat Musik .....	76
Gambar 4.42	Tampilan Halaman Gondang Sabangunan .....	77
Gambar 4.43	Tampilan Halaman Gondang Hasapi .....	77
Gambar 4.44	Tampilan Halaman Penjelasan Alat Musik .....	78
Gambar 4.45	Tampilan Halaman Rumah Adat .....	78
Gambar 4.46	Tampilan Halaman Ulos .....	79
Gambar 4.47	Tampilan Halaman Utama Aksara .....	79
Gambar 4.48	Tampilan Halaman Induk Aksara .....	80
Gambar 4.49	Tampilan Halaman Anak Aksara .....	80
Gambar 4.50	Tampilan Halaman Adat .....	81
Gambar 4.51	Tampilan Halaman Soal .....	81
Gambar 4.52	Tampilan Halaman Hasil Nilai Soal .....	82