



**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN  
MATERI WAYANG BERBASIS MULTIMEDIA  
DI SD NEGERI JARAKAN**

**Tugas Akhir**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

<b>Musyarofah Nur</b>	<b>09.01.2484</b>
<b>Tri Utami Yuliasuti</b>	<b>09.01.2510</b>

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

## **PERSETUJUAN**

## **TUGAS AKHIR**

### **PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MATERI WAYANG BERBASIS MULTIMEDIA DI SD NEGERI JARAKAN**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Musyarofah Nur**                      **09.01.2484**

**Tri Utami Yuliasuti**                **09.01.2510**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 14 Desember 2012.

**Dosen Pembimbing**

  
**Agus Purwanto, S. Kom**  
**NIK. 190000001**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN  
MATERI WAYANG BERBASIS MULTIMEDIA  
DI SD NEGERI JARAKAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Musyarofah Nur** 09.01.2484

**Tri Utami Yuliasuti** 09.01.2510

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Mei 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei Parwanto Kurniawan, M. Kom**  
NIK. 190302187

**Bayu Setiaji, S. Kom**  
NIK. 190000003

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 6 September 2012



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga 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, 18 Mei 2012

**Nama**

**NIM**

**Tanda Tangan**

**Musyarofah Nur**

**09.01.2484**

**Tri Utami Yuliasuti**

**09.01.2510**

## MOTTO

*\* Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan, dan  
latihlah dalam menghadapi cobaan \**

*\* Kegagalan adalah kesuksesan yang tertunda \**

*\* Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama  
untuk menyelesaikannya \**



*By : Nur*

## MOTTO

*Ilmu ada dua macam, ilmu dalam hati maka itulah ilmu yang bermanfaat, dan ilmu dalam lisan maka itu nanti akan menjadi hujah bagi Allah atas anak adam (HR. Al Khatib)*

*Maka dari itu janganlah kita takut untuk mencoba sesuatu yang baru, karena segala sesuatu dimulai dari hal yang baru. Segala sesuatu yang diawali dari mencoba akhirnya nanti kita sendiri yang menilai apakah kita telah mampu menguasai bidang tersebut.*

*\_Yesterday is 'History'; Tomorrow is 'Mystery'; Today is 'Blessing'\_*

*By: Yulia*

## PERSEMBAHAN

*Puji syukur Alhamdulillah birobilalamia, ucapan terima kasih dipersembahkan kepada:*

- ❖ *Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya*
- ❖ *Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa pencerahan bagi dunia*
- ❖ *Kedua orang tuaku yang selalu memberi dukungan berupa materiil, semangat, motivasi, dan do'a hingga saat ini*
- ❖ *Adikku yang juga selalu memberi semangat, motivasi, dan do'a*
- ❖ *Sahabat-sahabat sejawatku yang selalu memberi semangat dan selalu ada saat suka maupun senang*
- ❖ *Tri Utami Yuliasuti teman kelompok*
- ❖ *Mas Nugroho dan Mas Arif yang telah mengisi suara.*
- ❖ *Segenap jajaran di tempat penelitian, yaitu: Kepala Sekolah dan Guru-guru SD Negeri Sarakan.*
- ❖ *Dosen pembimbing Tugas Akhir Bp. Agus Purwanto, S.Kom*
- ❖ *Segenap Dosen, Asisten dan Staff Jurusan Teknologi Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.*

*Semua teman-teman angkatan 2009 yang telah memberi semangat, motivasi, bantuan do'a. .*

*Terima kasih .....*

*By: Nur*



## PERSEMBAHAN

*Puji syukur Alhamdulillah hirobbilaalamin, ucapan terima kasih kupersembahkan kepada:*

- ❖ *Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya*
- ❖ *Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa pencerahan bagi dunia*
- ❖ *Kedua orang tuaku yang selalu memberi dukungan berupa materi, semangat, motivasi, dan do'a hingga saat ini*
- ❖ *Kakak-kakakku yang juga selalu memberi suntikan semangat, motivasi, dan do'a*
- ❖ *Sahabat-sahabat sehatiku yang selalu memberi semangat dan selalu ada saat susah maupun senang*
- ❖ *Musyarofah Nur teman kelompok*
- ❖ *Mas Arif yang telah mengisi suara.*
- ❖ *Segenap jajaran di tempat penelitian, yaitu: Kepala Sekolah dan Guru-guru SD N Jarakan.*
- ❖ *Dosen pembimbing Tugas Akhir Bp. Agus Purwanto, S.Kom*
- ❖ *Segenap Dosen, Asisten dan Staff Jurusan Teknologi Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.*

*Semua teman-teman angkatan 2009 yang telah memberi semangat, motivasi, bantuan do'a. . . KHANSAHAMNIDAAAAA. . . . .*

*By: Yulia*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis selama pembuatan Proyek Akhir ini. Proyek Akhir ini merupakan salah satu syarat wajib yang harus ditempuh oleh semua mahasiswa jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer Amikom Yogyakarta sebagai syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya.

Penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan, bimbingan dan kesempatan yang telah diberikan selama pembuatan Proyek Akhir dan penyusunan laporan ini:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al-fattah, M.Kom selaku Ketua Jurusan D3 Teknologi Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Bapak, Ibu, san Kakak-kakakku tercinta yang telah memberi dukungannya baik moril maupun materil yang tiada henti serta do'a restunya.
5. Teman-temanku D3 TI 01 angkatan 2009, terima kasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu penulis ucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang lebih dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, diharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Sebagai penutup, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan bagi para pembaca.

Yogyakarta, Mei 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4.1 Tujuan.....	2
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
1.6 Rencana Kegiatan .....	5
<b>BAB II</b> .....	<b>6</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Sejarah Multimedia .....	6
2.2 Pengertian Multimedia .....	7
2.3 Objek-Objek Multimedia .....	8
2.3.1 Teks.....	8

2.3.2 Image .....	8
2.3.3 Animasi .....	9
2.3.4 Audio .....	9
2.3.5 Video .....	10
2.4 Media Pembelajaran .....	10
2.5 Struktur Aplikasi Multimedia.....	13
1 Struktur Linear .....	13
2 Struktur Menu .....	14
3 Struktur Hierarki .....	14
4 Struktur Jaringan .....	15
2.6 Langkah-Langkah Multimedia .....	16
2.7 Software Yang Digunakan .....	22
1 Adobe Flash CS3 Professional.....	22
2 Adobe Photoshop CS3 .....	24
3 Adobe Soundbooth CS3.....	27
<b>BAB III .....</b>	<b>29</b>
<b>GAMBARAN UMUM SD NEGERI JARAKAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Sejarah Singkat SD Negeri Jarakan .....	29
3.1 Visi .....	29
3.2 Misi .....	29
3.3 Tujuan Sekolah .....	30
3.4 Struktur Organisasi .....	30
3.5 Fasilitas Sekolah .....	31
3.8 Proses Kegiatan Belajar .....	32
<b>BAB IV .....</b>	<b>33</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
4.1 Mendefinisikan Masalah .....	33
4.2 Merancang Konsep .....	34
4.3 Merancang Isi .....	34
4.4 Merancang Naskah .....	36

4.5 Merancang Grafik .....	39
4.6 Memproduksi Sistem .....	44
4.6.1 Membuat Tampilan Halaman Utama .....	45
4.6.2 Mengolah Suara .....	47
4.6.3 Pembuatan Aplikasi dengan Adobe Flash CS3 Professional .....	50
4.6.3.1 Pembuatan Halaman Utama .....	50
4.6.3.2 Pembuatan Tombol .....	52
4.6.3.3 Pembuatan Link Antar Halaman .....	54
4.6.3.4 Proses Pemasukan Suara .....	55
4.6.4 Membuat File Executable (*.exe) .....	56
4.6.5 Membuat File Autorun .....	57
4.7 Melakukan Tes Pemakaian .....	59
4.8 Menggunakan Sistem .....	59
4.9 Memelihara Sistem .....	60
<b>BAB V.....</b>	<b>61</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>61</b>
5.1 Kesimpulan .....	61
5.2 Saran .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan .....	5
----------------------------------	---



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	13
Gambar 2.2 Struktur Menu .....	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki .....	15
Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....	15
Gambar 2.5 Struktur Pengembangan Sistem Multimedia .....	16
Gambar 2.6 Tampilan Awal <i>Adobe Flash CS3</i> .....	22
Gambar 2.7 Tampilan Awal <i>Adobe Photoshop CS3</i> .....	25
Gambar 2.8 Tampilan Awal <i>Adobe Soundbooth CS3</i> .....	27
Gambar 3.1 Struktur SD Negeri Jarakan .....	31
Gambar 4.1 Rancangan Aplikasi .....	37
Gambar 4.2 Rancangan Intro .....	39
Gambar 4.3 Rancangan Menu Utama .....	40
Gambar 4.4 Rancangan Sub Menu Sejarah .....	41
Gambar 4.5 Rancangan Sub Menu Tokoh Wayang .....	42
Gambar 4.6 Rancangan Sub Menu Kuis .....	43
Gambar 4.7 Rancangan Sub Menu Team Info .....	44
Gambar 4.8 Tampilan Pengaturan Stage di <i>Adobe Photoshop CS3</i> .....	45
Gambar 4.9 Membuka Beberapa Gambar .....	46
Gambar 4.10 Hasil jadi Halaman Intro .....	47
Gambar 4.11 Tampilan Pengaturan <i>Record</i> .....	48
Gambar 4.12 Tampilan <i>Waveform</i> .....	49
Gambar 4.13 Tampilan Audio saat diblok .....	50
Gambar 4.14 Document Properties .....	51
Gambar 4.15 Eksport File dari Photoshop ke Flash .....	52
Gambar 4.16 Tampilan <i>Convert to Symbol</i> .....	53
Gambar 4.17 Tampilan Timeline untuk Button .....	53
Gambar 4.18 Tampilan pada timeline .....	54
Gambar 4.19 Tampilan <i>action script</i> .....	55

Gambar 4.20 Tampilan Library.....56  
Gambar 4.21 Tampilan *Publish Setting* .....57  
Gambar 4.22 Tampilan Kode untuk Autorun di Notepad .....58





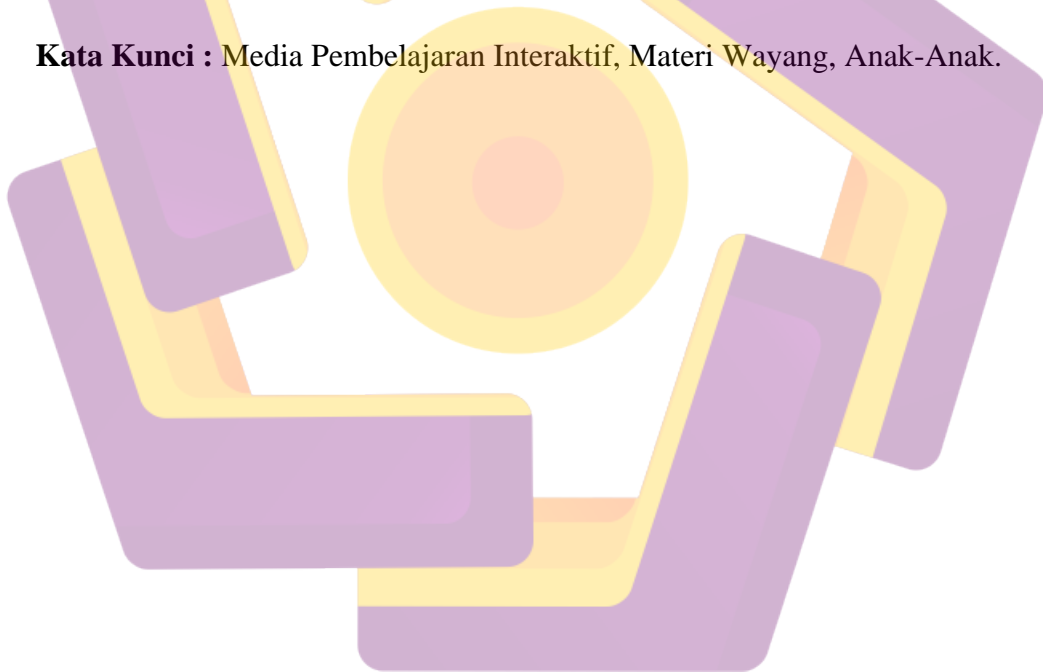
## INTISARI

Ilmu pengetahuan dan teknologi baru-baru ini berkembang sangat pesat. Proses mentransfer pengetahuan dari satu generasi ke generasi lain dengan berbagai cara, baik secara lisan, tertulis atau dengan media.

Tidak semua orang mampu untuk menyerap pengetahuan melalui media cetak. Oleh karena itu kita membutuhkan suatu cara yang efektif untuk menyampaikan ilmu pengetahuan agar mudah untuk dimengerti atau dipelajari. Salah satu cara dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran Materi wayang yang efektif untuk Siswa SD. Dari media pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini anak-anak dapat memperoleh informasi tentang budayanya terutama wayang, penjelasan mengenai sejarah, tokoh-tokoh dan karakter dari wayang sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran Interaktif, Materi Wayang, Anak-Anak.



## **ABSTRACT**

*Science and technology recently developed very rapidly. The process of transferring knowledge from one generation to another in various ways, either orally, in writing or by media.*

*Not everyone is able to absorb knowledge through print media. Therefore we need an effective way to convey the science to be easy to understand or learn. One way to use interactive learning media.*

*Interactive learning media is one tool used to deliver learning Puppet Based effective introduction for student in SD. Of media-based interactive multimedia learning is that children can get information about the culture especially puppet , a description of puppet history, prominent figure and character in a story so that learning becomes interesting and not boring.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Puppet Based, Children.*

