

**MEMBANGUN MULTIMEDIA CD INTERAKTIF SENI
TARI YOSPAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DAN SOSIALISASI TARIAN BUDAYA PAPUA
(Studi Kasus: Asrama Kamasan Yogyakarta)**

SKRIPSI



disusun oleh

Akil Hario Suseno

05.11.0731

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

**MEMBANGUN MULTIMEDIA CD INTERAKTIF SENI
TARIYOSPAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DAN SOSIALISASI TARIAN BUDAYA PAPUA
(Studi Kasus: Asrama Kamasan Yogyakarta)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Akil Hario Suseno

05.11.0731

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN MULTIMEDIA CD INTERAKTIF SENI
TARI YOSPAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DAN SOSIALISASI TARIAN BUDAYA PAPUA
(Studi Kasus: Asrama Kamasan Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akil Hario Suseno

05.11.0731

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Juni 2013

Dosen Pembimbing,


Abas Ali Pangera Ir, M.Kom
NIK. 190302008

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN MULTIMEDIA CD INTERAKTIF SENI
TARI YOSPAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DAN SOSIALISASI TARIAN BUDAYA PAPUA
(Studi Kasus: Asrama Kamasan Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akil Hario Suseno

05.11.0731

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Sudarmawan, S.T., M.T
NIK. 190302035

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juni 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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 / diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 September 2013

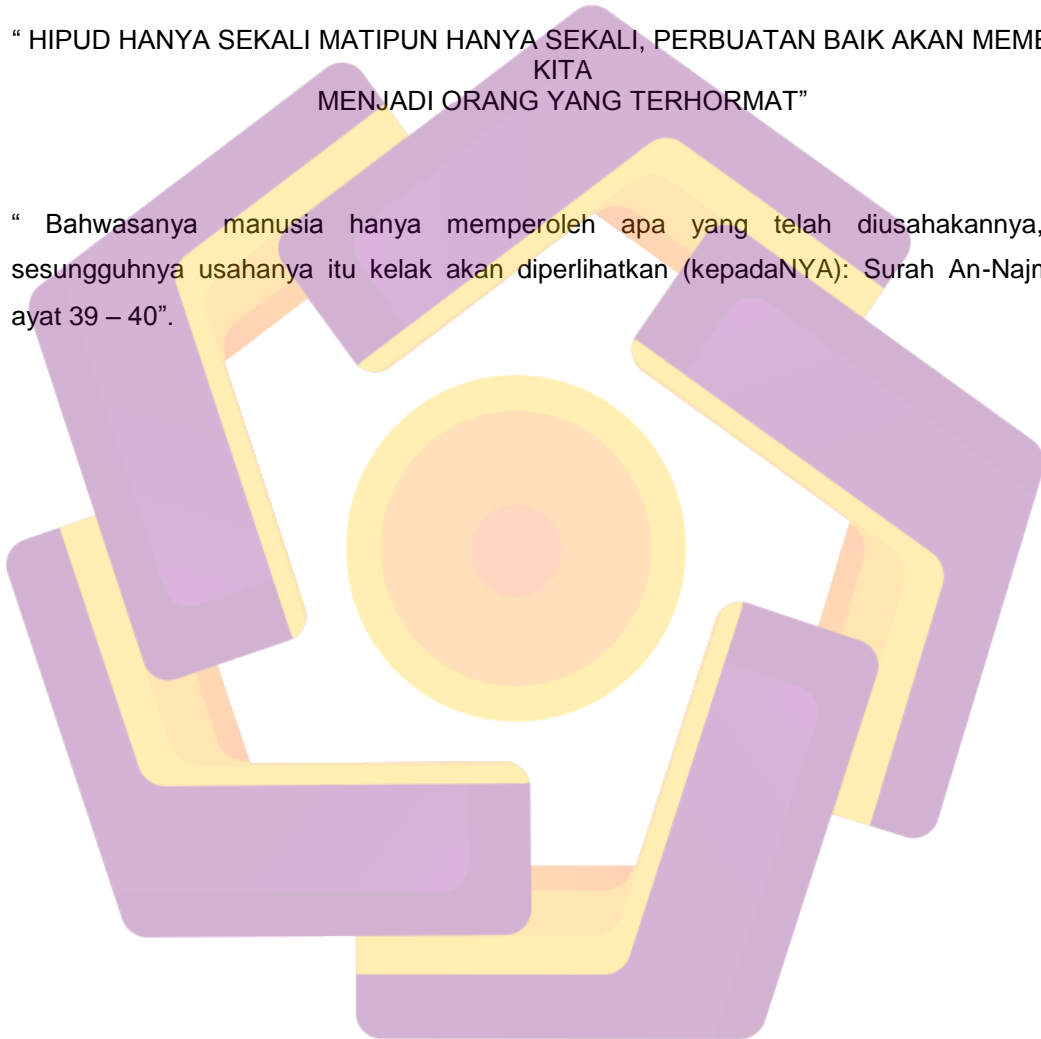
Yang membuat pernyataan

(Akil Hario Suseno)

MOTTO

“ HIPUD HANYA SEKALI MATIPUN HANYA SEKALI, PERBUATAN BAIK AKAN MEMBAWA
KITA
MENJADI ORANG YANG TERHORMAT”

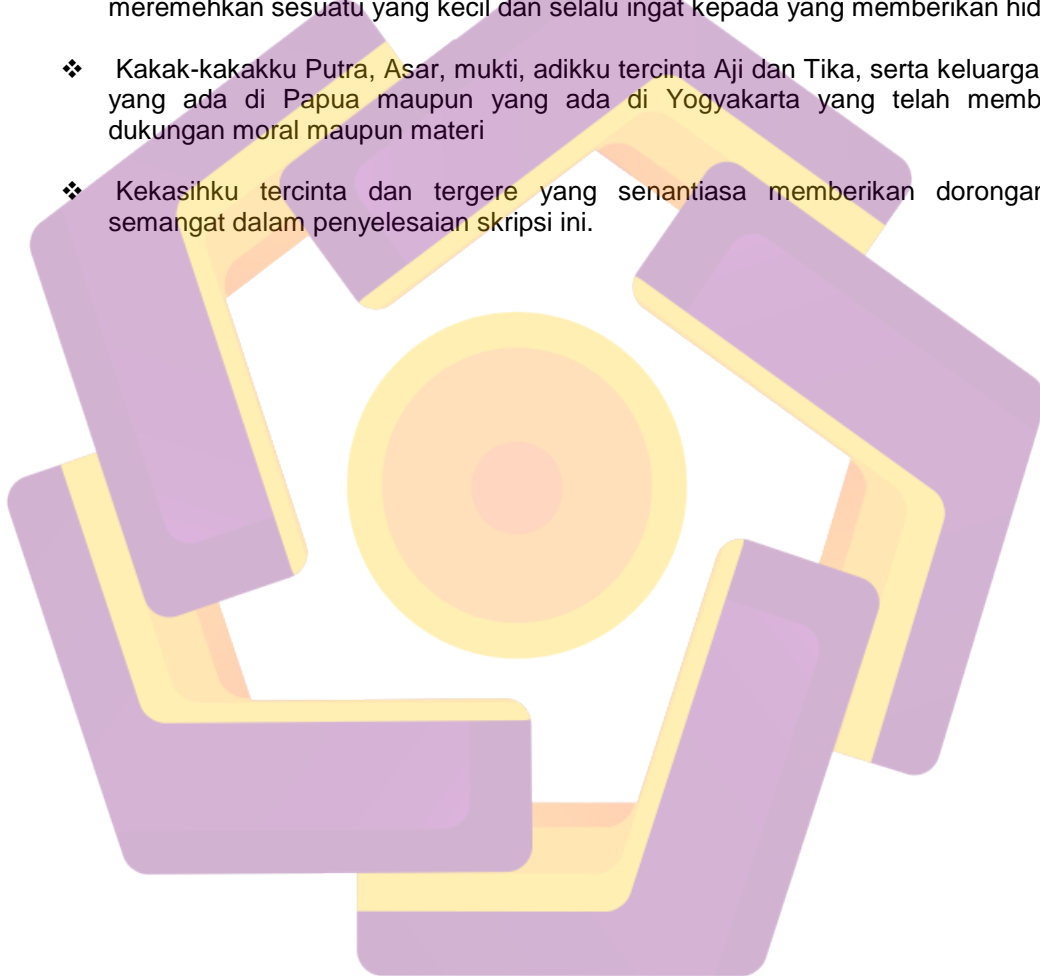
“ Bahwasanya manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, dan
sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadaNYA): Surah An-Najm (53)
ayat 39 – 40”.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala ketulusan hati kutulis skripsi ini khusus kupersembahkan untuk :

- ❖ Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mengajarku untuk bekerja keras dalam meraih segala hal yang di cita-citakan, selalu berbuat baik tanpa pamrih dan tidak meremehkan sesuatu yang kecil dan selalu ingat kepada yang memberikan hidup
- ❖ Kakak-kakaku Putra, Asar, mukti, adikku tercinta Aji dan Tika, serta keluarga besar yang ada di Papua maupun yang ada di Yogyakarta yang telah memberikan dukungan moral maupun materi
- ❖ Kekasihku tercinta dan tergere yang senantiasa memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT karena dengan rahmat-NYA sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan mengambil judul **“MEMBANGUN MULTIMEDIA CD INTERAKTIF SENI TARI YOSPAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN SOSIALISASI TARIAN BUDAYA PAPUA (Studi Kasus: Asrama Kamasan Yogyakarta)”**. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan mata kuliah wajib jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Adapun dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada:

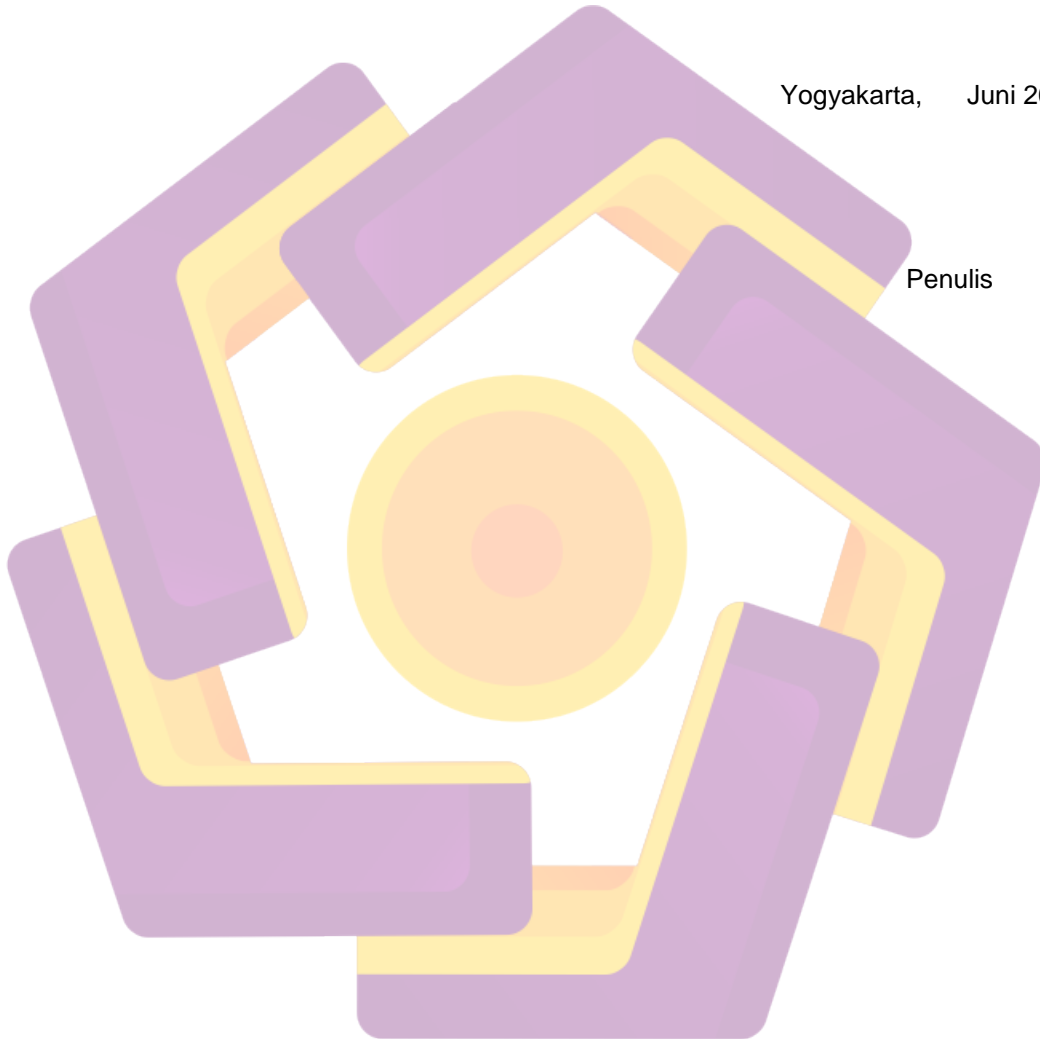
1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawan, M.T. selaku Ka. Jurusan Teknik Informatika.
3. Ir. Abas Ali Pangera. M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Utama.
4. Seluruh dosen – dosen AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuannya selama masa studi.
5. Teman terbaikku Becti Paijem. S.kom dan Asah Ideana (Gimbal).
6. Semua teman-temanku yang telah membantu dan memberikan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis Menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, Juni 2013

Penulis



DAFTAR ISI

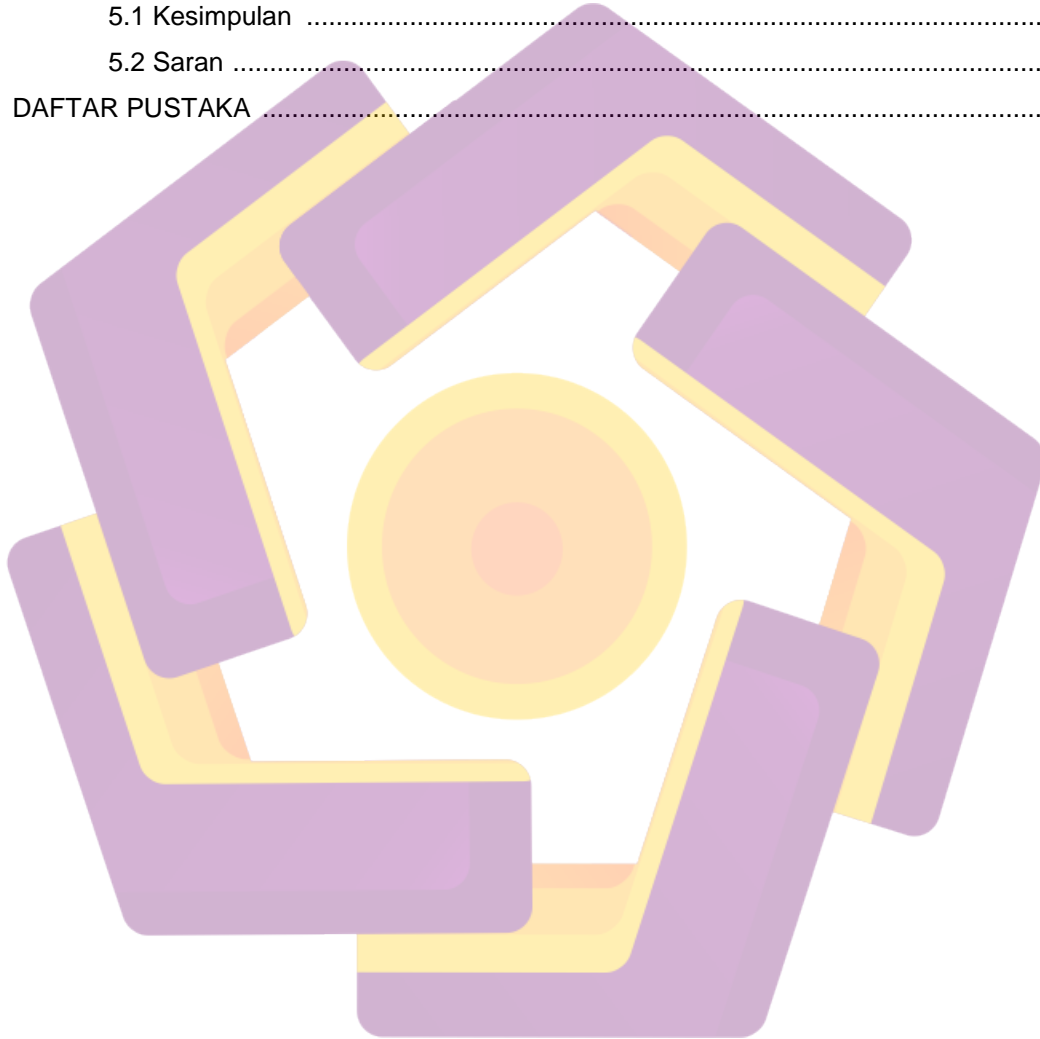
JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
<i>INTISARI</i>	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Internal	3
1.4.2 Eksternal	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Wawancara	4
1.6.2 Metode Dokumentasi	4
Metode Observasi	4
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II. LANDASAN TEORI	7
2.1 Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Multimedia	7
2.1.2 Definisi Multimedia	7
2.1.3 Karakteristik Multimedia	8
2.1.4 Object-object Multimedia	9
2.1.4.1 Text	9
2.1.4.2 Grafik	9
2.1.4.3 Audio	10
2.1.4.4 Video	10
2.1.4.5 Animasi	10
2.1.5 Pengembangan Sistem Multimedia	11
2.1.5.1 Siklus Pengembangan Multimedia	11
2.1.5.2 Pendefinisian Masalah Multimedia	14
2.1.5.3 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	14
2.1.5.4 Masalah Dalam Sistem Multimedia	14
2.1.5.5 Studi Kelayakan	15
2.1.5.6 Merancang Konsep	15
2.1.5.7 Merancang Isi Multimedia	15
2.1.5.8 Merancang Naskah	16
2.1.5.9 Merancang Grafik Pada Multimedia	17
2.1.5.10 Memproduksi Sistem Multimedia	17
2.1.5.11 Pengetesan Sistem Multimedia	17
2.1.5.12 Penggunaan Sistem Multimedia	18
2.1.5.13 Pemeliharaan Sistem Multimedia	18
2.1.6 Struktur Multimedia	18
2.1.6.1 Struktur Linier	18
2.1.6.2 Struktur Menu	19

2.1.6.3 Struktur Hierarki	19
2.1.6.4 Struktur Kombinasi	20
2.1.7 Perangkat Lunak Yang Digunakan	21
2.1.7.1 Macromedia Director	22
2.1.7.2 Adobe Premier	22
2.1.7.3 Cool Edit Pro	22
2.1.7.4 Adobe Photoshop	23
2.2 CD Interaktif	24
2.2.1 Hakekat CD Interaktif	24
BAB III. PERANCANGAN SISTEM	26
3.1 Sejarah YOSPAN	26
3.2 Identifikasi Masalah	28
3.2.1 Kebutuhan Sistem	28
3.2.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras	29
3.2.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	29
3.2.1.3 Kebutuhan Informasi	30
3.2.1.4 Kebutuhan Pengguna (<i>user</i>)	31
3.3 Analisis Kelayakan	31
3.3.1 Analisis Teknologi	31
3.3.2 Analisis Hukum	32
3.3.3 Analisis Operasional	32
3.3.4 Analisis Ekonomi	32
3.4 Perancangan Sistem	32
3.4.1 Merancang Konsep	32
3.4.2 Merancang Isi	33
3.4.3 Merancang Naskah	35

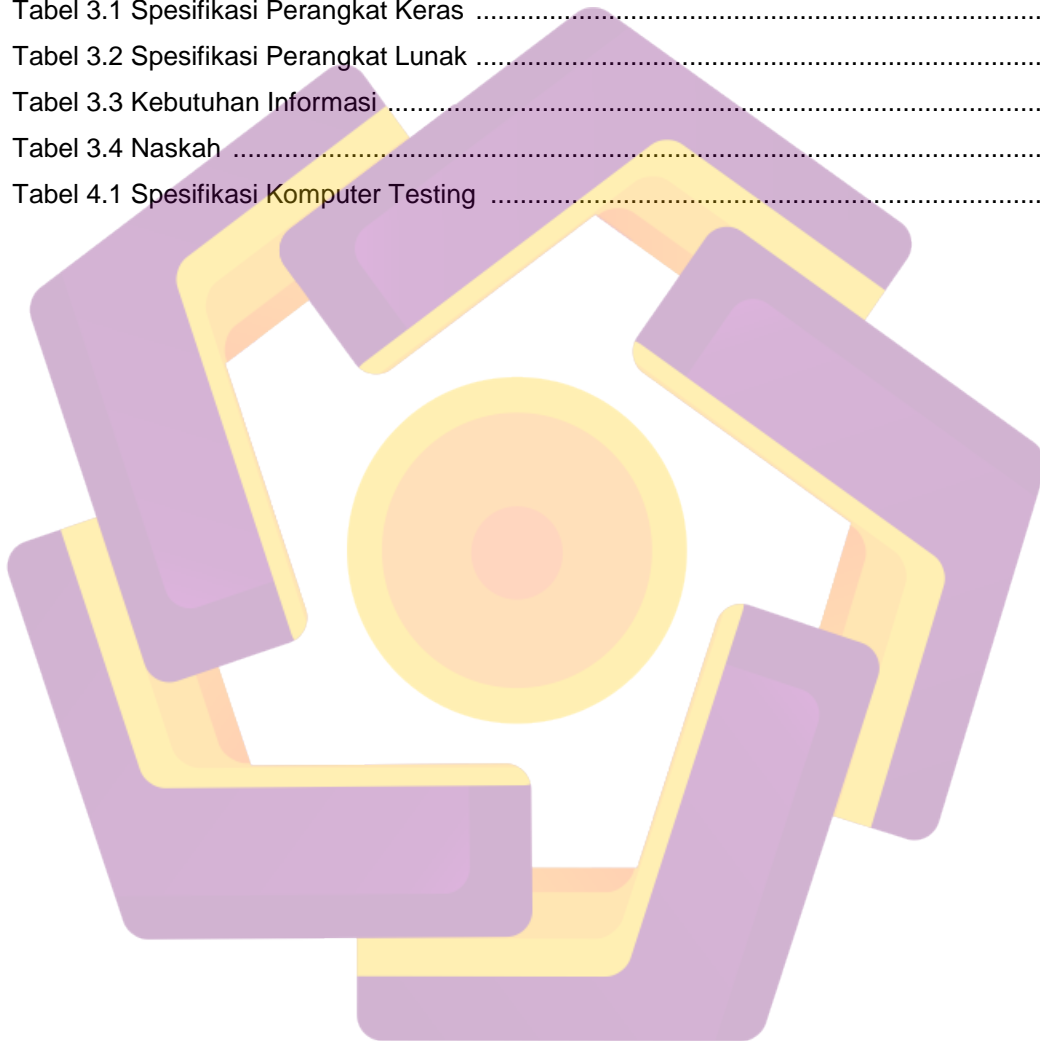
3.4.4 Merancang Grafik	37
BAB IV. PEMBAHASAN	42
4.1 Memproduksi Sistem.....	42
4.1.1 Proses Produksi Pada Adobe Photoshop	42
4.1.1.1 Pembuatan Background	42
4.1.1.2 Pembuatan Tombol/Button	44
4.1.2 Proses Capture Video Pada Adobe Premiere	46
4.1.3 Proses Produksi Pada Cool Edit Pro	49
4.1.4 Proses Pengintegrasian Macromedia Director Mx 2004	50
4.1.4.1 Memulai Macromedia Director Mx 2004	51
4.1.4.2 Mengimport gambar pada Cast Member	53
4.1.4.3 Memulai Movie pada Macromedia Director	54
4.1.4.4 Cara Merubah dan Me-link Tombol	55
4.1.4.5 Menggunakan Script Lingo	57
4.2 Tampilan Aplikasi	58
4.2.1 Menu Utama/Home	58
4.2.2 Tampilan Menu Profil	59
4.2.3 Tampilan Menu Sejarah	59
4.2.4 Tampilan Menu Pengantar Gerakan	60
4.2.5 Tampilan Menu Gerakan Dasar	61
4.2.6 Tampilan Variasi	63
4.2.7 Tampilan Menu Hasil	64

4.2.8 Membuat File Publish	65
4.2.9 Tampilan Aplikasi Format DVD	67
4.3 Melakukan Tes Aplikasi	69
4.4 Memelihara Sistem	70
BAB V. PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	6
Tabel 2.1 Tabel Pengembangan Multimedia	13
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras	29
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak	30
Tabel 3.3 Kebutuhan Informasi	30
Tabel 3.4 Naskah	35
Tabel 4.1 Spesifikasi Komputer Testing	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	12
Gambar 2.2 Struktur Linier	18
Gambar 2.3 Struktur Menu	19
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	20
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	21
Gambar 3.1 Struktur Menu	33
Gambar 3.2 Layout Intro	37
Gambar 3.3 Layout Menu Utama	37
Gambar 3.4 Layout Profil	38
Gambar 3.5 Layout Sejarah	38
Gambar 3.6 Layout Pengantar Gerakan	39
Gambar 3.7 Layout Gerakan Dasar	39
Gambar 3.8 Layout Variasi	40
Gambar 3.9 Layout Video	40
Gambar 3.10 Layout Hasil	41
Gambar 3.11 Layout Intro DVD	41
Gambar 4.1 New Layer	43
Gambar 4.2 Layar Background	43
Gambar 4.3 Tampilan Gabungan Gambar Background	44
Gambar 4.4 New Layer	45
Gambar 4.5 Button	46
Gambar 4.6 Tampilan Awal Premier	47
Gambar 4.7 New Project	48
Gambar 4.8 New Sequence	48
Gambar 4.9 Tampilan Project	49
Gambar 4.10 Open File Cool Edit Pro	50
Gambar 4.11 Tampilan Awal Macromedia Director	51

Gambar 4.12 Tampilan Jendela Director	52
Gambar 4.13 Tampilan Project	53
Gambar 4.14 Tampilan Import File	54
Gambar 4.15 Project Director	55
Gambar 4.16 Action Pada Behavior	56
Gambar 4.17 Script Behavior	57
Gambar 4.18 Menu Utama	58
Gambar 4.19 Menu Profil	59
Gambar 4.20 Menu Sejarah	60
Gambar 4.21 Menu Gerakan Pengantar	61
Gambar 4.22 Menu Gerakan Dasar	62
Gambar 4.23 Menu Variasi	63
Gambar 4.24 Menu Hasil	65
Gambar 4.25 Publish Setting	66
Gambar 4.26 Tampilan Intro DVD	67
Gambar 4.27 Tampilan Menu Utama DVD	67
Gambar 4.28 Tampilan Variasi DVD	68
Gambar 4.29 Tampilan Hasi DVD	68

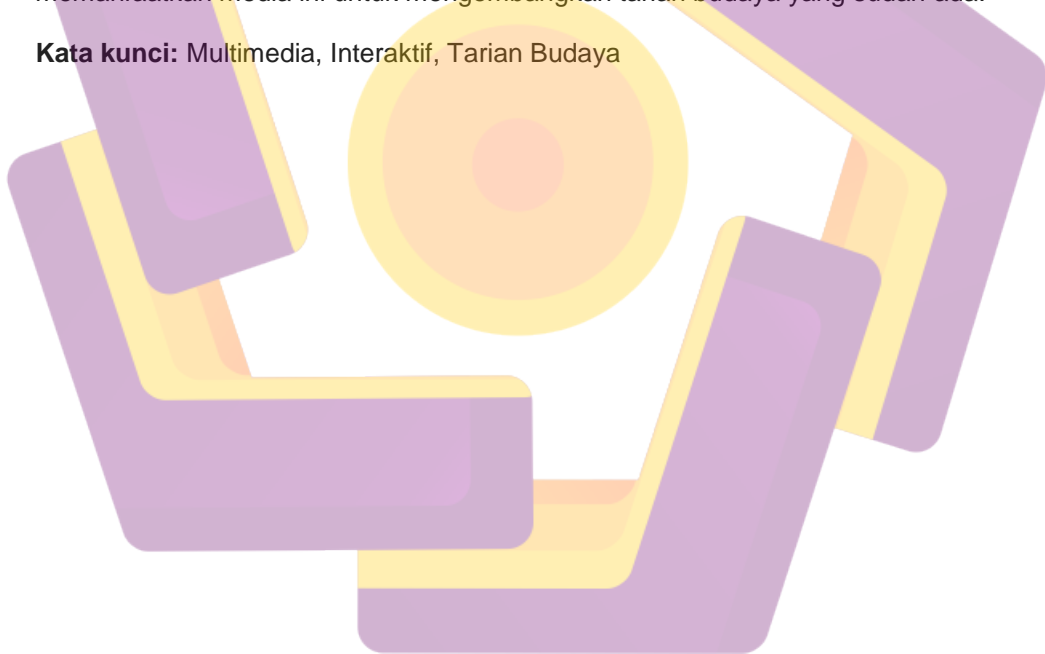
INTISARI

Di jaman era globalisasi yang sangat pesat masyarakat dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi. Terutama di lingkungan masyarakat, kebutuhan sosialisasi juga bisa dimanfaatkan melalui media komputer. Sering kali hambatan/kendala menyebabkan penyaluran sosialisasi tidak dapat terlaksana. Terutama dalam bidang sosialisasi tarian budaya. Sebagian Generasi pemuda sekarang sudah melupakan pentingnya tarian budaya daerah. banyaknya tarian-tarian modern yang berkembang pada saat ini ditakutkan tarian daerah akan punah jika tidak ada tindakan sosialisasi tarian budaya.

Atas dasar pemikiran tersebut maka penulis mencoba melakukan kajian intensif tentang pembuatan media interaktif sebagai media pembelajaran dan sosialisasi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Tujuan perancangan ini adalah merancang media interaktif pembelajaran untuk mensosialisasi tarian budaya daerah agar tarian budaya tidak hilang seiring perkembangan jaman.

Hasil analisis data yang telah dilakukan adalah pembuatan media Interaktif berbentuk video dan animasi Flash yang di dalamnya memuat ilustrasi, animasi dan video. Melalui media pembelajaran ini diharapkan nantinya sosialisasi tarian budaya daerah dapat terlaksana dengan baik. Generasi pemuda selanjutnya juga bisa memanfaatkan media ini untuk mengembangkan tarian budaya yang sudah ada.

Kata kunci: Multimedia, Interaktif, Tarian Budaya



ABSTRACT

In this era of rapid globalization people are required to follow the development of information technology. Especially in lingkungan society, socialization needs can also be used via computer media. Often the barriers / constraints lead to channeling of socialization can not be done. Especially in the field of dance culture socialization. Most current youth generation has forgotten the importance of local cultural dances. banyakanya modern dances that evolved in the dance area at this time feared to be extinct if there is no action socialization cultural dances.

On the basis of these ideas, the author tries to do an intensive study on the creation of interactive media as a medium of learning and socialization. Data collection method used is through interview, observation and documentation. The purpose of this design is designing interactive media for learning cultural dances socializing area that dance culture is not lost as the development time.

Results of data analysis that has been conducted is the manufacture of shaped Interactive media video and flash animation in which includes illustrations, animations and video. Through the medium of learning is expected later socialization regional cultural dances can be done well. The next generation of youth can also use this medium to develop existing cultural dances.

Keywords: Multimedia, Interactive, Dance Culture

