

**METODE PENGENALAN TARIAN TRADISONAL JAWA
BERBASIS MULTIMEDIA PADA SANGGAR TARI
NDALEM PUJOKUSUMAN YOGYAKARTA**

Skripsi



Disusun oleh:

**Ardian Senara
06.12.1909**

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

2010

**METODE PENGENALAN TARIAN TRADISONAL JAWA
BERBASIS MULTIMEDIA PADA SANGGAR TARI**

NDALEM PUJOKUSUMAN YOGYAKARTA

Skripsi

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



Disusun oleh:

Ardian Senara
06.12.1909

JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI


**Metode Pengenalan Tarian Tradisional Jawa Berbasis Multimedia
Pada Sanggar Tari Ndalem Pujokusuman Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ardian Senara
06.12.1909**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 April 2010

Dosen Pembimbing,


**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK.190302105**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Metode Pengenalan Tarian Tradisional Jawa Berbasis Multimedia
Pada Sanggar Tari Ndalem Pujokusuman Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ardian Senara
06.12.1909

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 juni 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Sudarmawan, M.T
NIK. 190302035

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 21 April 2010



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini Qu persembahkan :

- ✓ Thank'z to Kepada ALLAH SWT yang telah memberi Kelancaran kemudahan dan kesabaran.....dalam menghadapi sesuatu...
- ✓ Buat Ayah bunda, Cucung, Sep Reza, Ade Tiara, terimakasih atas do'a dukungannya I LOVE YOU.
- ✓ Keluarga besar "ADRIANSYAH" enD family DiLampung semuanya Makasih ya.....
- ✓ Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. Dosen yang udah membimbing aku Thank'z ya bapak ide dan masukan tentang Skripsi Qu
- ✓ Seluruh Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, End Almamater Kampus tercinta (Ungu).
- ✓ Sanggar Tari nDalem Pujokusuman Yogyakarta makasih udah memberikan izin dan datanya..
- ✓ Special buat HERIN ADJIE N thank'z banget yang udah bantuin Qu ampe selesai n tak akan ku LupaKan, Teman-teman seperjuangan Oni, Whita, Bayu, Jessy, S1_SI-G 2006 Sucez deh pokonya end anak"Coz Pandawa.
- ✓ BE 7496 JD (iJo) tanpa engkau Qu ga bisa kemana" n jln Kuliah muter"Yogya pastinya...
- ✓ YoungKray Community makasih taz supportnya.....
- ✓ Sebenarnya masih banyak cih, tapi maaf banget buat yang belum disebutin berhubung waktu pengumpulannya buru" jadi lum sempet deh...hehehehe
- ✓ ALL : sekali lagi Thank'U.....

By : Ardian'S

MOTTO

Action dan Mimpi

Untuk mencapai kesuksesan, kita jangan hanya bertindak, tapi juga perlu bermimpi, jangan hanya berencana, tapi juga perlu untuk percaya.

To accomplish great things, we must not only act, but also dream; not only plan, but also believe.

Mengejar Mimpi

Semua impian kita dapat menjadi nyata, jika kita memiliki keberanian untuk mengejarnya.

All our dreams can come true, if we have the courage to pursue them.

- Maju trus pantang mundur
- Jangan pernah menyerah.....
- Menggapai cita” setinggi Langit....
- Yang terpenting adalah Jalani hidup dengan senyuman.....SMILE Good.....

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur senantiasa penyusun panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penyusun.

Dalam penyusunan Laporan Skripsi ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, Ph.D selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
4. Semua pihak Sanggar Tari Pujokusuman Yogyakarta yang telah bersedia memberikan data sebagai bahan skripsi ini.

Penyusun berharap semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi oleh ALLAH SWT. Amin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 14 Juni 2008

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PESETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah.....	1
I.2. Rumusan Masalah	2
I.3. Batasan Masalah	2
I.4. Tujuan Penelitian	2
I.5. Manfaat Penelitian	3
I.6. Metode penelitian.....	3
I.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Multimedia	6
2.1.1 Pengertian Multimedia	6
2.1.2 Elemen-Elemen Multimedia	8
2.1.2.1 Teks.....	8
2.1.2.2 Grafik	8
2.1.2.3 Audio.....	8
2.1.2.4 Video.....	9
2.1.2.5 Animasi	10

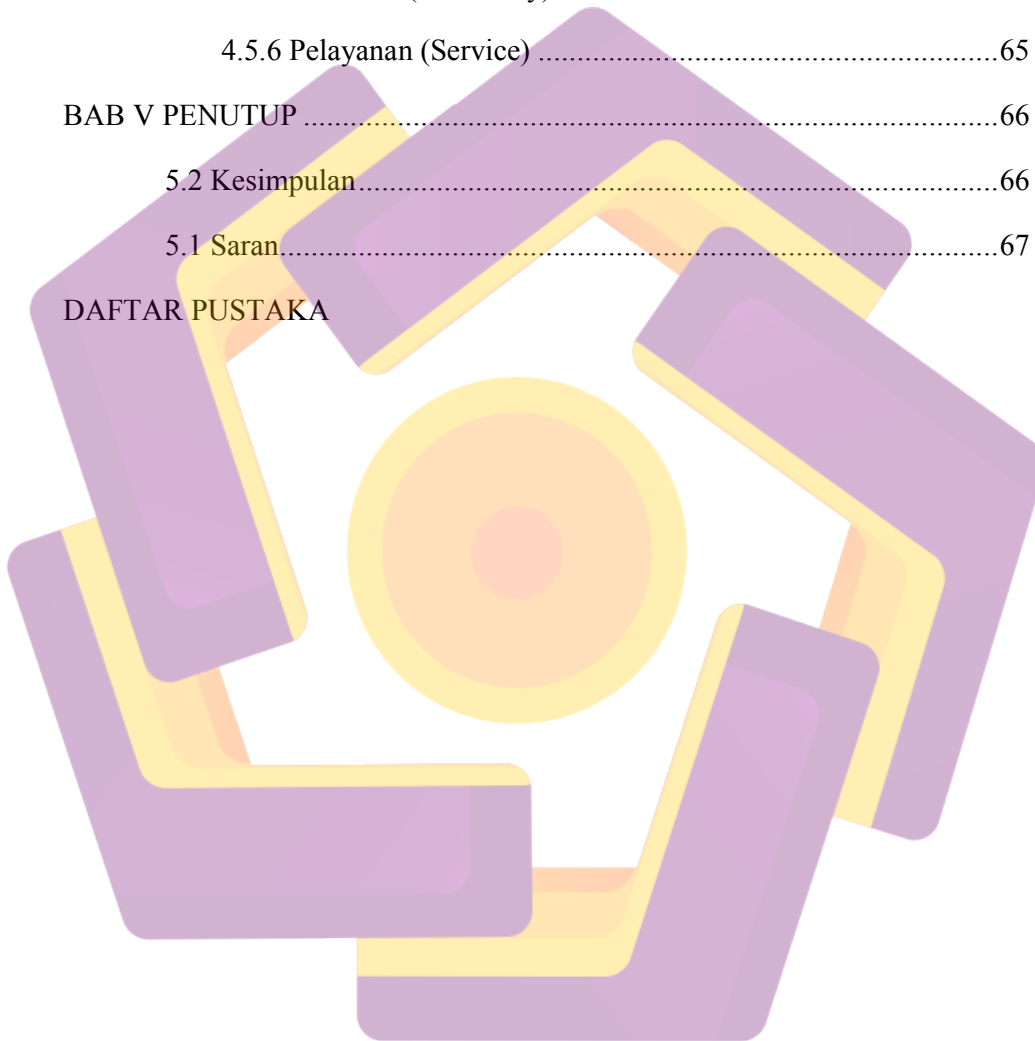
2.1.3 Sejarah Multimedia	11
2.2 Konsep Dasar Animasi	13
2.3 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	15
2.3.1 Pendefinisian Masalah Multimedia	16
2.3.2 Studi Kelayakan	16
2.3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	16
2.3.4 Merancang Konsep	17
2.3.5 Merancang Isi	17
2.3.6 Merancang Naskah	17
2.3.7 Merancang Grafik	18
2.3.8 Memproduksi Sistem Multimedia	18
2.3.9 Pengetesan Sistem Multimedia	18
2.3.10 Penggunaan Sistem Multimedia	18
2.3.11 Pemeliharaan Sistem Multimedia	19
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	19
2.4.1 Adobe Photosop CS	19
2.4.2 Macromedia Director MX 2004	21
2.4.3 Adobe Audition 1.0	22
2.5 Tinjauan Umum	24
2.5.1 Pengertian Tarian Tradisional Jawa	24
2.5.2 Tinjauan tarian	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	25
3.1 Sejarah Perkembangan Ndalem Pujokusuman	25
3.2 Identifikasi Masalah	26
3.2.1 Permasalahan	26
3.3 Analisis Sistem	27

3.3.1 Performace (Kinerja).....	28
3.3.2 Information (Informasi).....	29
3.3.3 Economic (Ekonomi).....	30
3.3.4 Control (Kontrol).....	30
3.3.5 Efficiency (efisiensi).....	31
3.3.6 Service (Pelayanan).....	32
3.4 Studi Kelayakan.....	32
3.4.1 Kelayakan Tekhnis.....	33
3.4.2 Kelayakan Operasional.....	33
3.4.3 Kelayakan Hukum.....	33
3.4.4 Keelyakan ekonomi.....	34
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.5.1 Kebutuhan Hardware Untuk Proses Pembuatan.....	34
3.5.2 Kebutuhan Software Pembuatan.....	35
3.5.3 Kebutuhan Sofware dan Hardware Aplikasi.....	35
3.5.4 Kebutuhan Brainware.....	35
3.6 Merancang Konsep.....	36
3.7 Merancang isi.....	37
3.8 Merancang Naskah.....	39
3.9 Merancang Grafik.....	39
3.9.1 Menu Utama.....	40
3.9.2 Menu Jenis-Jenis Tarian.....	41
3.9.3 Menu Galleri.....	41
3.9.4 Menu About.....	42
3.10 Memproduksi Sistem.....	43
3.10.1 Pembuatan Dan Pengolahan Grafik.....	44

3.10.1.1 Pembuatan Background	44
3.10.1.2 Pembuatan Tombol.....	45
3.10.1.3 Pembuatan Animasi Cahaya	45
3.10.2 Pembuatan Suara	47
3.10.3 Membuat File Executable	48
3.10.4 Mengorganisasikan File	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Pengetesan Sistem	51
4.1.1 Pengujian Loading File Aplikasi	51
4.1.2 Error Terjadi	52
4.1.3 Pengujian Pengguna Terhadap Aplikasi	52
4.2 Menggunakan Sistem.....	54
4.3 Memelihara Sistem.....	55
4.4 Hasil Akhir Desain Interface.....	56
4.4.1 Intro.....	56
4.4.2 Menu Utama	56
4.4.3 Menu Pilihan sejarah Sanggar Tari.....	57
4.4.4 Menu Jendela Jenis-Jenis Tarian	57
4.4.5 Menu Pilihan Tari Serimpi.....	58
4.4.6 Menu Pilihan Tari Golek Sulung Dayung.....	58
4.4.7 Menu Pilihan Tari Klana Alus.....	59
4.4.8 Menu Pilihan Tari Bedaya.....	59
4.4.9 Menu Galleri Pertama	60
4.4.10 Menu Galleri 2	60
4.4.11 Menu Tampilan About (Pembuat Aplikasi)	61
4.5 Pembahasan.....	61

4.5.1 Kinerja (Performance).....	62
4.5.2 Informasi (Information)	62
4.5.3 Ekonomi (Economic)	63
4.5.4 Pengendalian (Control)	64
4.5.5 Efisiensi (Efficiency).....	64
4.5.6 Pelayanan (Service)	65
BAB V PENUTUP	66
5.2 Kesimpulan.....	66
5.1 Saran.....	67

DAFTAR PUSTAKA



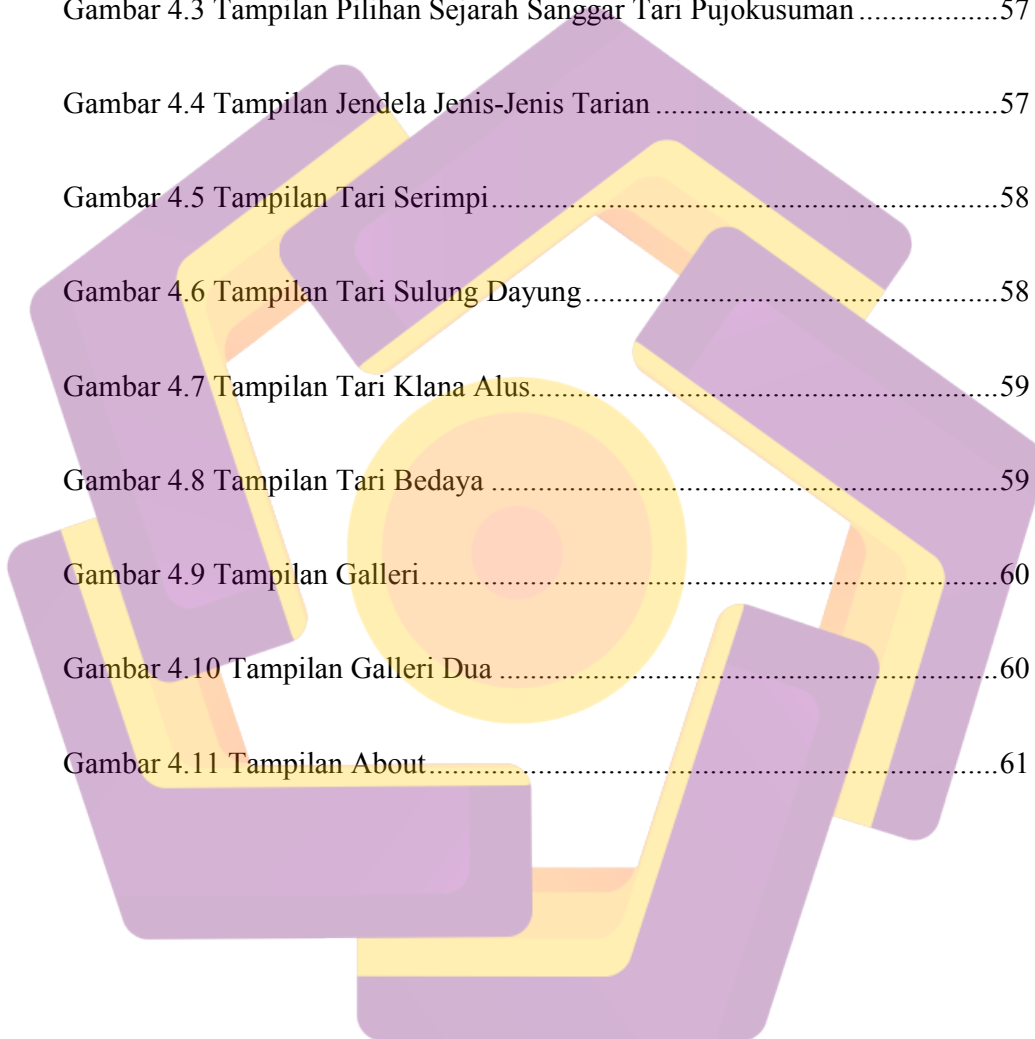
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Analisis Performance	28
Tabel 3.2 Analisis Information.....	29
Tabel 3.3 Analisis Economic.....	30
Tabel 3.4 Analisis Control	31
Tabel 3.4 Analisis Efficiency	31
Tabel 3.5 Analisis Service.....	32
Tabel 4.1 Pengujian Loading File Aplikasi.....	51
Tabel 4.2 Error Terjadi.....	52
Tabel 4.3 Pengujian pengguna terhadap aplikasi	53
Table 4.4 Kinerja (Performance).....	62
Table 4.5 Informasi (Information).....	62
Table 4.6 Ekonomi (Economic)	63
Table 4.7 Pengendalian (Control).....	64
Table 4.8 Efisiensi (efficiency)	64
Table 4.9 Pelayanan (Service).....	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Photoshop CS	21
Gambar 2.3 Tampilan Macromedia Director MX 2004	22
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Audition 1.0.....	23
Gambar 3.1 Struktur Menu aplikasi Multimedia (Hierarki)	37
Gambar 3.2 Layout Menu Utama.....	40
Gambar 3.3 Layout Menu Jenis-Jenis Tarian.....	41
Gambar 3.4 Layout Menu Galleri.....	42
Gambar 3.5 Layout Menu About.....	42
Gambar 3.6 Software Pendukung.....	43
Gambar 3.7 File New Adobe Photoshop	44
Gambar 3.8 Import File.....	46
Gambar 3.9 Waverform Dialog.....	47
Gambar 3.10 Tombol Record.....	47
Gambar 3.11 Property Inspector.....	48
Gambar 3.12 File-File Yang Telah Diatur	49

Gambar 3.13 Publish Setting.....	50
Gambar 4.1 Tampilan Intro.....	56
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	56
Gambar 4.3 Tampilan Pilihan Sejarah Sanggar Tari Pujokusuman.....	57
Gambar 4.4 Tampilan Jendela Jenis-Jenis Tarian.....	57
Gambar 4.5 Tampilan Tari Serimpi.....	58
Gambar 4.6 Tampilan Tari Sulung Dayung.....	58
Gambar 4.7 Tampilan Tari Klana Alus.....	59
Gambar 4.8 Tampilan Tari Bedaya.....	59
Gambar 4.9 Tampilan Galleri.....	60
Gambar 4.10 Tampilan Galleri Dua.....	60
Gambar 4.11 Tampilan About.....	61



INTISARI

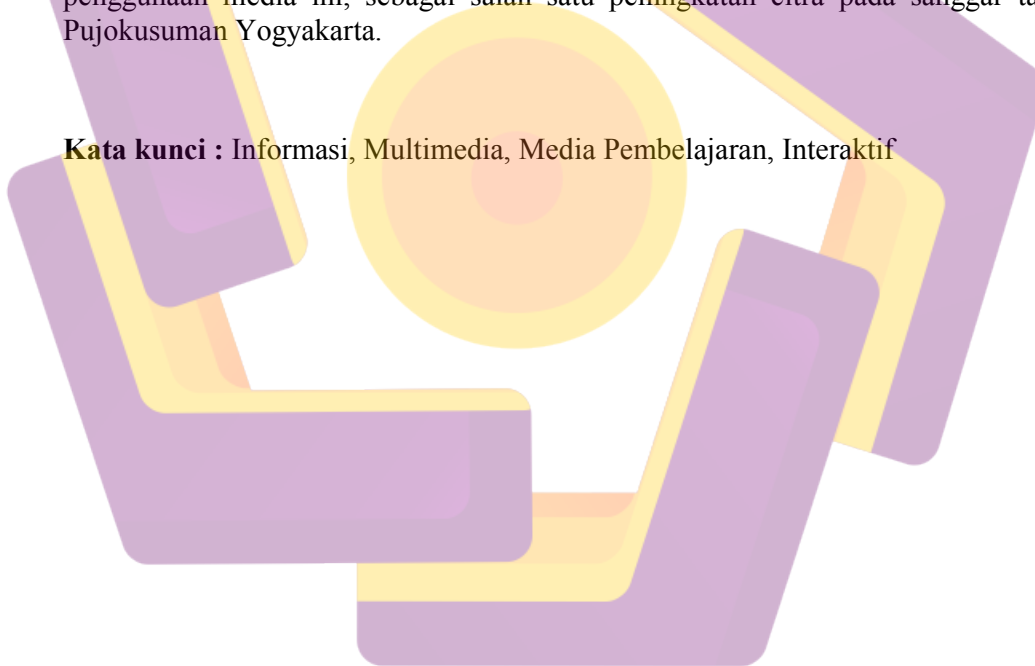
Informasi merupakan hak dan kebutuhan manusia yang makin bertambah dari hari ke hari. Kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi menciptakan peluang terciptanya media penyampaian baru yaitu multimedia. Sebagaimana sistem informasi haruslah mempunyai daya tarik desain dan interaktif.

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah seseorang untuk memperoleh informasi. Hal ini juga dapat dilihat dari sistem lama yang telah diubah menjadi sistem baru yang lebih efektif.

Sanggar Tari Pujokusuman Yogyakarta membutuhkan sistem multimedia yang aplikatif sebagai media pengenalan tarian tradisional Jawa Yogyakarta, khususnya kepada murid tari dan masyarakat agar lebih mudah dan praktis.

Penulis mencoba untuk melakukan analisis dan merancang serta membangun sebuah sistem multimedia dengan Metode Pengenalan Tarian Tradisional Jawa Yogyakarta. Disamping itu juga penulis menganjurkan penggunaan media ini, sebagai salah satu peningkatan citra pada sanggar tari Pujokusuman Yogyakarta.

Kata kunci : Informasi, Multimedia, Media Pembelajaran, Interaktif



ABSTRACT

Information is right and need of human that growth day by day. The ability of science and technology creates new opportunities which the creation of multimedia delivery media. As information systems should have charm and interactive design.

The development of multimedia technology has been promising great potential in changing a person to obtain information. This also can be seen from the old system that has been transformed into a new, more effective system.

Dance studio Pujokusuman Yogyakarta need applicative multimedia system as a media introduction of the traditional dances of Java Yogyakarta, especially to students of dance and the community to be more feasible and practical. Besides, the authors recommend using this medium, as one of improving the image of Yogyakarta at a dance studio Pujokusuman.

Keywords : Information, Multimedia, Instructional Media, Interactive

