

**PERANCANGAN VIRTUAL GALERI PERMAINAN TRADISIONAL
DI INDONESIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Muzakki Ahmad

09.11.3413

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

**PERANCANGAN VIRTUAL GALERI PERMAINAN TRADISIONAL
DI INDONESIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muzakki Ahmad

09.11.3413

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIRTUAL GALERI PERMAINAN TRADISIONAL
DI INDONESIA**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muzakki Ahmad

09.11.3413

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Juni 2012

Dosen Pembimbing,


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

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIRTUAL GALERI PERMAINAN TRADISIONAL DI INDONESIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muzakki Ahmad

09.11.3413

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Maret 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tangga Tangan

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



Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Maret 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK.190302001



PERNYATAAN

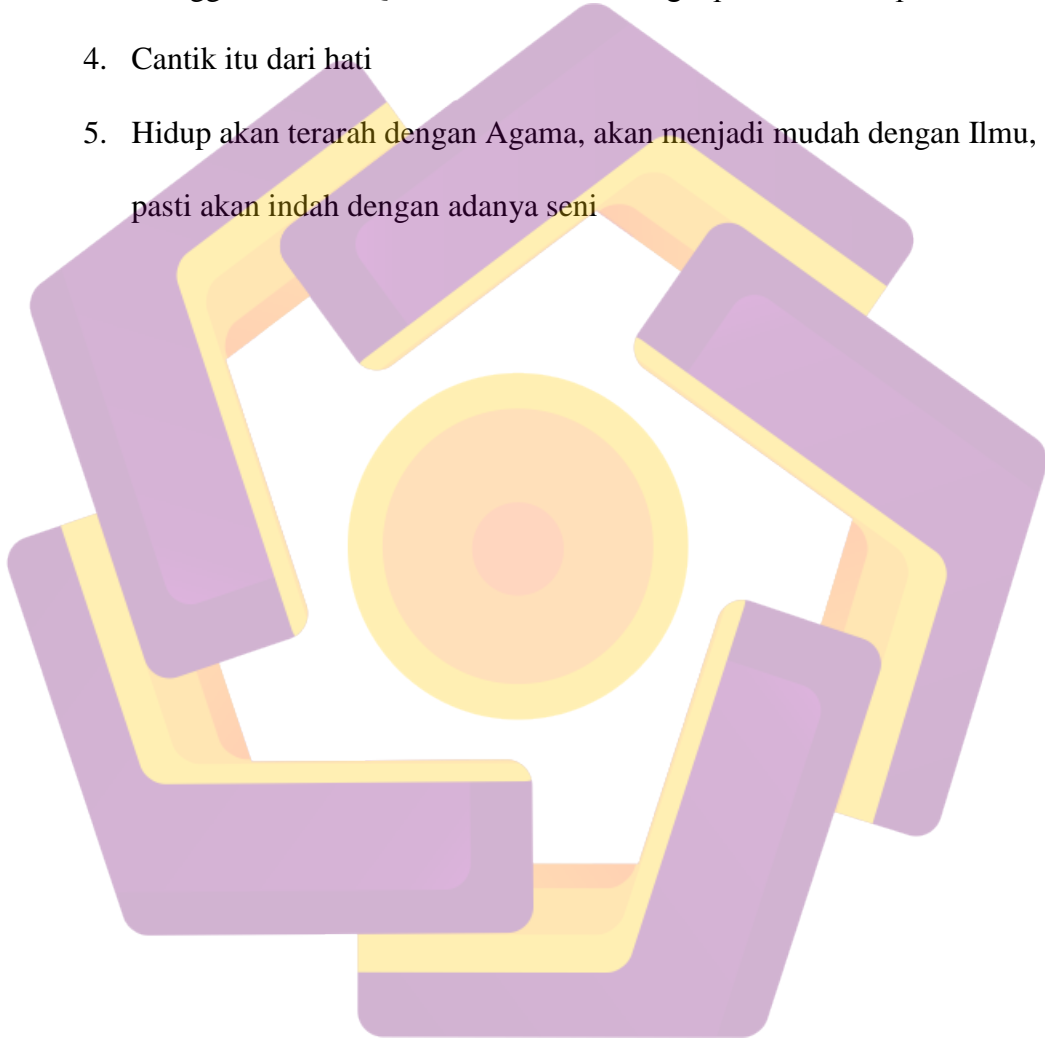
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/ diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Maret 2013

Muzakki Ahmad
09.11.3413

MOTTO

1. Kerjakan apa yang bisa dikerjakan sekarang
2. Jadilah manusia yang bermanfaat untuk Agama, Keluarga, dan Negara
3. Menggunakan Al-Qur'an dan Hadist sebagai pedoman hidup
4. Cantik itu dari hati
5. Hidup akan terarah dengan Agama, akan menjadi mudah dengan Ilmu, dan pasti akan indah dengan adanya seni



PERSEMBAHAN

- ♥ Segala puja dan puji syukur saya ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan anugrahNya-lah saya dapat menyusun Skripsi ini.
- ♥ Rasulullah Shalallahu Alaihi Wasallam yang selalu menjadi suri teladanku dalam langkah kehidupan.
- ♥ Ibu yang tak pernah henti menyinari hidupku.
- ♥ Bapak yang tak pernah lelah menuntunku.
- ♥ Kakak yang selalu membantuku.
- ♥ Adik yang selalu memotivasiku.
- ♥ Pak Amir selaku pembimbingku.
- ♥ Pak Dhani, Pak Pandan, Pak Mei, Pak Agus, Pak Aji, Pak Toni, Pak Ifra, Pak Banu selaku dosen yang telah mengajarku keindahan multimedia.
- ♥ Ipan, Hahn, Mufti, dan Al yang selalu membantu dengan hati yang tulus.
- ♥ Mas Agus yang bersedia menolong disaat aku butuh bantuan.
- ♥ Buat anak-anak yang bersedia melengkapi objek-objek yang ku butuhkan (Aditia, Fauzan, Bagas, Setiawan, Yoko, Yuli, Eko, Apri, Wulan dan Puspa).
- ♥ Seluruh teman-teman kelas 09_S1 TI_12.
- ♥ Buat temen-temen di kost, thank's for everything.
- ♥ Seluruh teman-teman UKI Jashtis yang slalu mengajak dalam kebaikan dan mengingatkan saat ku melakukan kesalahan.
- ♥ Teman-teman Asisten Multimedia S1, TI, dan MI yang slalu bersama-sama dalam mengejar ilmu multimedia.
- ♥ Mas Fajar yang telah mengantarkanku sehingga aku bisa menemukan ide tentang skripsi ini.
- ♥ Mas Hedri yang dengan karya bukunya memudahkanku dalam pengerjaan skripsi ini.
- ♥ Seluruh adik-adik angkatan yang slalu memberi senyum disetiap hariku.
- ♥ Someone (semoga kau bahagia bersamanya).

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan baik. Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan program pendidikan Strata 1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Kehidupan ini sungguh indah apabila kita bisa memperoleh sebuah harapan yang menjadi kenyataan. Semua ini harus dijalankan dengan kerja keras dan doa yang selalu mengiringi langkah sehingga akan ada hasil yang memuaskan didalamnya. Penulis tidak bisa berlari sejauh ini tanpa ada dukungan dan bantuan dari orang lain. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dartini (ibu penulis yang tidak pernah lelah menyinari kehidupan penulis).
2. Bapak Imam Sukirno (bapak penulis yang tidak pernah lelah menuntun penulis sampai gerbang kesuksesan).
3. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST. M.Kom selaku dosen pembimbing.
5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM yang tidak pernah lelah untuk mengajari penulis.
6. Teman-teman yang selalu ada disaat senang ataupun sedih.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, namun penulis tetap berharap semoga Skripsi ini bermanfaat untuk yang membaca. Terimakasih atas kesediaannya untuk membaca laporan ini.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 7 Maret 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang Masalah.....	1
2. Rumusan Masalah.....	3
3. Batasan Penelitian.....	3
4. Tujuan Penelitian.....	4
5. Metode Penelitian.....	4
5.1. Metode Kepustakaan.....	5
5.2. Metode Observasi.....	5
6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.2 Objek-Objek Multimedia.....	7
2.2.1 Teks.....	7
2.2.2 Grafis.....	7
2.2.3 Bunyi (Suara)	8
2.2.4 Video.....	8
2.2.5 Animasi.....	8
2.3 Struktur Multimedia.....	9
2.3.1 Struktur Linier.....	9

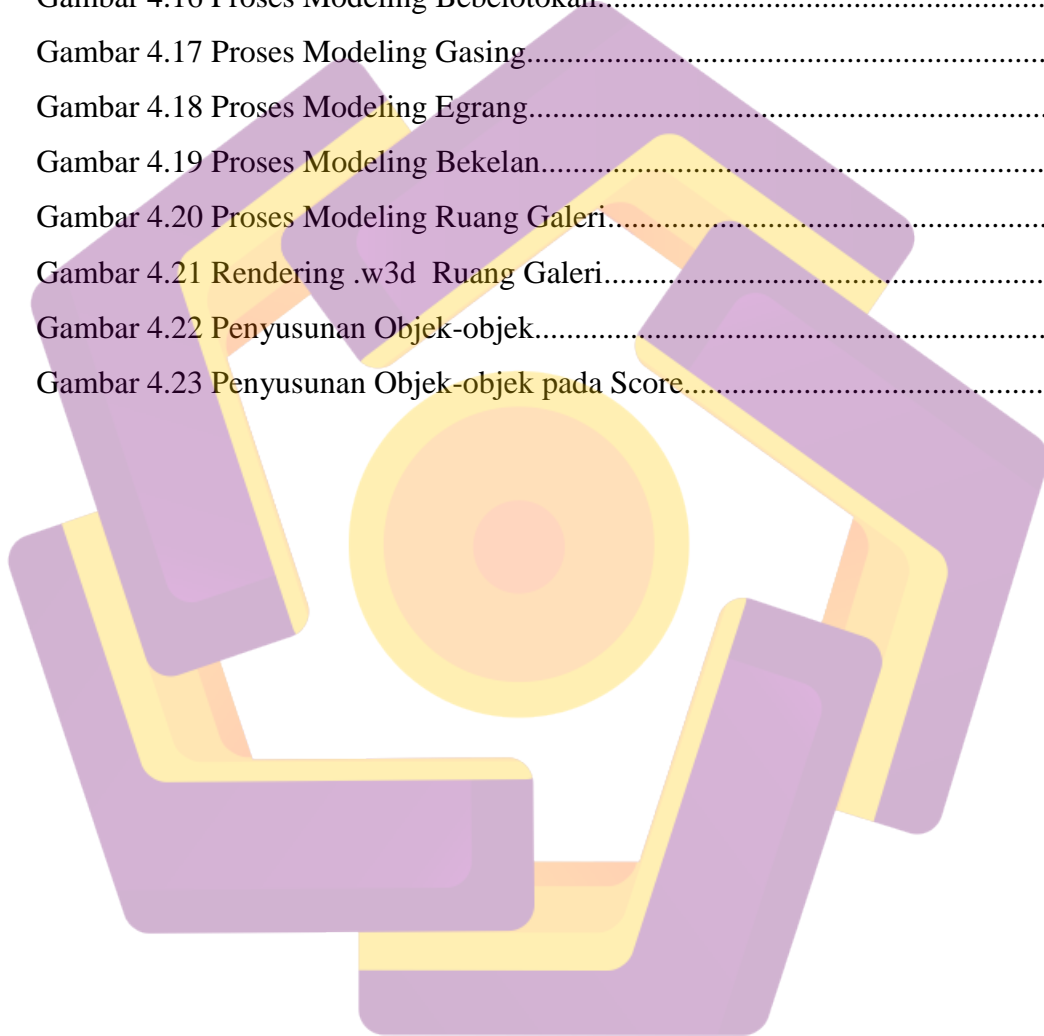
2.3.2 Struktur Menu.....	9
2.3.3 Struktur Hierarki.....	10
2.3.4 Struktur Jaringan.....	11
2.3.5 Struktur Kombinasi.....	12
2.4 Konsep Dasar 3 Dimensi.....	14
2.4.1 Pengertian 3D.....	14
2.4.2 Modeling 3D.....	14
2.5 Pengertian Virtual Galeri.....	14
2.6 Permainan Tradisional di Indonesia.....	15
2.6.1 Egrang.....	16
2.6.2 Dakon.....	17
2.6.3 Gasing.....	17
2.6.4 Bekelan.....	18
2.6.5 Gobag Sodor.....	18
2.6.6 Dhelikan.....	19
2.6.7 Ular Naga.....	20
2.6.8 Bentengan / Pris-prisan.....	21
2.6.9 Bebelotokan.....	22
2.7 Software yang Digunakan.....	23
2.7.1 3D Studio Max 2010.....	23
2.7.2 Macromedia Director MX 2004.....	24
2.7.3 Adobe Premiere Pro CS 3.....	25
2.7.4 Adobe Photoshop CS 3.....	26
2.7.5 Adobe Audition 1.5.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	29
3.1 Analisis Sistem.....	29
3.1.1 Analisis Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia.....	29
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
Aspek Hardware (Perangkat Keras)	31
Apek Software (Perangkat Lunak)	31
Aspek Brainware (Sumber Daya Manusia)	32

3.3 Perancangan.....	32
3.3.1 Merancang Konsep.....	32
3.3.2 Merancang Isi.....	33
3.3.3 Merancang Naskah.....	35
3.3.4 Merancang Grafik.....	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Implementasi Sistem.....	44
4.1.1 Memproduksi Objek-objek Aplikasi.....	44
4.1.2 Membuat Tampilan Antar Muka (User Interface)	45
4.1.3 Membuat Narasi Video.....	53
4.1.4 Membuat Video Peraturan dan Tata Cara Permainan.....	54
4.1.4 Membuat Modeling 3D.....	56
4.1.4 Menggabung Objek-objek Aplikasi.....	63
4.2 Menggunakan Sistem.....	65
4.3 Memelihara Sistem.....	65
BAB V PENUTUP.....	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier.....	9
Gambar 2.2	Struktur Menu.....	10
Gambar 2.3	Struktur Hierarki.....	11
Gambar 2.4	Struktur Jaringan.....	12
Gambar 2.5	Struktur Kombinasi.....	13
Gambar 2.6	Tampilan 3D S Max 2010.....	25
Gambar 2.7	Tampilan Macromedia Director MX 2004.....	26
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Premiere Pro CS 3.....	27
Gambar 2.9	Tampilan Adobe Photoshop CS 3.....	28
Gambar 2.10	Tampilan Adobe Audition.....	29
Gambar 3.1	Rancangan Aplikasi.....	37
Gambar 3.2	Tampilan Sketsa Awal Aplikasi.....	38
Gambar 3.3	Tampilan Sketsa Menu Utama Aplikasi.....	39
Gambar 3.4	Tampilan Sketsa Petunjuk Penggunaan Aplikasi.....	40
Gambar 3.5	Tampilan Sketsa Menu Video Aplikasi.....	41
Gambar 3.6	Tampilan Sketsa Menu Modeling Dakon.....	42
Gambar 3.7	Tampilan Sketsa Menu Modeling Gasing.....	43
Gambar 3.8	Tampilan Sketsa Menu Modeling Bebelotokan.....	43
Gambar 3.10	Tampilan Sketsa Menu Modeling Egrang.....	44
Gambar 4.1	Background Menu Pembuka.....	47
Gambar 4.2	Background Finish Menu Pembuka.....	47
Gambar 4.3	Background Menu Petunjuk.....	48
Gambar 4.4	Background Finish Menu Petunjuk.....	49
Gambar 4.5	Background Menu Utama.....	40
Gambar 4.6	Background Menu Video.....	50
Gambar 4.7	Button Menu Pembuka.....	51
Gambar 4.8	Button Menu Petunjuk.....	52
Gambar 4.9	Button Menu Utama.....	52
Gambar 4.10	Button Menu Video.....	53

Gambar 4.11 Button Menu Modeling.....	54
Gambar 4.12 Proses Merekam Suara.....	55
Gambar 4.13 Setting Sequence Premire.....	56
Gambar 4.14 Proses Edit Video Bekelan.....	57
Gambar 4.15 Proses Modeling Dakon.....	58
Gambar 4.16 Proses Modeling Bebelotokan.....	59
Gambar 4.17 Proses Modeling Gasing.....	60
Gambar 4.18 Proses Modeling Egrang.....	61
Gambar 4.19 Proses Modeling Bekelan.....	62
Gambar 4.20 Proses Modeling Ruang Galeri.....	63
Gambar 4.21 Rendering .w3d Ruang Galeri.....	64
Gambar 4.22 Penyusunan Objek-objek.....	65
Gambar 4.23 Penyusunan Objek-objek pada Score.....	66



INTISARI

Peninggalan nenek moyang akan kekayaan permainan tradisional yang diwariskan turun-temurun sudah mulai ditinggalkan bahkan hampir punah. Anak-anak di era digital sekarang ini kebanyakan lebih memilih bermain game digital desktop atau game mobile. Bahkan banyak dari anak-anak tidak tahu sama sekali tentang permainan tradisional yang diwariskan oleh nenek moyang untuk bangsa Indonesia.

Agar kekayaan permainan tradisional bangsa Indonesia tidak dilupakan oleh anak-anak yaitu dapat dilakukan dengan membuat virtual galeri permainan tradisional Indonesia berbasis aplikasi desktop. Pada virtual galeri terdapat informasi-informasi yang disampaikan kepada user secara interaktif.

Tujuan penelitian ini adalah melestarikan permainan tradisional milik bangsa Indonesia agar tidak punah.

Kata kunci : permainan tradisional di Indonesia, virtual galeri.



ABSTRACT

Ancestral wealth inheritance of traditional games that are passed down from generation to generation are becoming obsolete, even extinct. Many children in today's digital age prefer playing digital gaming desktop or mobile game. Even a lot of children do not know anything about traditional game.

To prevent this problem so that not to get worse, a virtual gallery of traditional Indonesian game created based in desktop applications, in order to make traditional games of Indonesia hasn't been forgotten by children.

In the gallery, there is a virtual information that is presented to the user interactively. The purpose of this research is to preserve the nation's traditional Indonesian game from extinction.

Keyword : *Tradisional Indonesian game, virtual gallery.*

