

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN  
SENI KOLASE TINGKAT DASAR  
(STUDY KASUS DI SANGGAR LUKIS DJOGJA MODERN PAINTING)**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Annisa Nindi Astuti**

**10.02.7869**

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

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN  
SENI KOLASE TINGKAT DASAR  
(STUDY KASUS DI SANGGAR LUKIS DJOGJA MODERN PAINTING)**

**TUGAS AKHIR**

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



disusun oleh

**Annisa Nindi Astuti**

**10.02.7869**

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

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

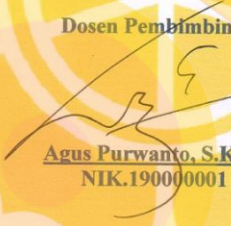
**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA  
UNTUK PEMBELAJARAN SENI KOLASE TINGKAT DASAR  
(STUDY KASUS DI SANGGAR LUKIS DJOGJA MODERN PAINTING)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Annisa Nindi Astuti**  
**10.02.7869**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 18 Februari 2013

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA  
UNTUK PEMBELAJARAN SENI KOLASE TINGKAT DASAR  
(STUDY KASUS DI SANGGAR LUKIS DJOGJA MODERN PAINTING)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Annisa Nindi Astuti**  
**10.02.7869**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Februari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**


**Tanda Tangan**

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

**Rizqi Sukma Kh, M.Kom**  
**NIK.190000008**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Diploma Komputer  
Tanggal 15 Februari 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 18 Februari 2013

Annisa Nindi Astuti  
(10.02.7869)

## *PERSEMBAHAN*

- ❖ Terima Kasih ya Rob atas Ridho-Mu semua dapat berjalan dengan lancar.
- ❖ Kedua orang tuaku yg sangat aku sayangi, terima kasih telah atas do'a dan dukungannya.
- ❖ Terimakasih buat embah putri ku yang tak henti- hentinya mendo'akan ku.
- ❖ Saudara-saudaraku (Dian Ayuningtias, Riski .Y, Rigandita.E), terima kasih atas dukungan dan do'a kalian.
- ❖ Agus Purwanto, S.Kom, terima kasih atas kesediaannya untuk meluangkan waktu membimbing dan berbagi ilmu serta berdiskusi dengan diri ini.
- ❖ Nur Hidayat, terima kasih atas do'a, dukungan, semangat yang telah diberikan. Tanpa kamu Tugas Akhir ini gak bakal berarti. Kesabaran mu mengingatkan ku untuk selalu fokus.
- ❖ Terimakasih buat Bapak Durachman sekeluarga atas do'a, nasehat , dan dukungannya.
- ❖ Teman- temanku terima kasih atas do'a kalian semua dari teman TK sampai Kuliah, teman Maen.
- ❖ Mas Zulfan, Mas Febri, Mas Memet, Mas Rendi, Mas Andang, Mbak Mala, Mbak Vivi terima kasih atas bantuannya untuk menghilangkan kegalauanku. Akhirnya selesai juga.
- ❖ Buat Bapak Aton, Ibu Titi dan dejun , terima kasih atas do'a, dukungan dan kerjasamanya.
- ❖ To all: terima kasih.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini tepat pada waktunya, dengan judul “Perancangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Seni Kolase Tingkat Dasar (Study Kasus Di Sanggar Lukis Djogja Modern Painting)”. Tugas Akhir ini merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Diploma 3 (D3) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini terdapat kekurangan, baik dalam penulisan maupun isi tugas akhir, dikarenakan keterbatasan waktu dalam penyusunan tugas akhir ini. Dengan rendah hati, penulis mohon maaf dan sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca serta semua pihak yang terkait dalam usaha penyempurnaan tugas akhir ini.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.SI, M.T, selaku kepala jurusan D-3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Agus Purwanti, S.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran, masukan, dan bimbingan serta bantuan kepada penulis selama proses penyusunan dan perbaikan tugas akhir ini. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada beliau.
4. Seluruh dosen penguji pada saat ujian pendadaran yang telah memberikan saran dan kritik untuk menyempurnakan tugas akhir ini.
5. Para dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik dan membekali ilmu yang menjadi modal dasar bagi penulis di dalam penulisan tugas akhir ini.
6. Terima kasih yang tiada terhingga penulis haturkan kepada ayah dan bunda penulis, yang selalu membantu penulis baik secara moril maupun material, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Do'a dan restu mereka selalu menjadi dukungan yang sangat besar bagi penulis. Semoga Allah senantiasa meridhai mereka berdua.

Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi siapa saja. Penulis sangat harapkan kritikan serta saran yang konstruktif dari semua pihak demi kebaikan tugas akhir ini.

Yogyakarta, 18 Februari 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

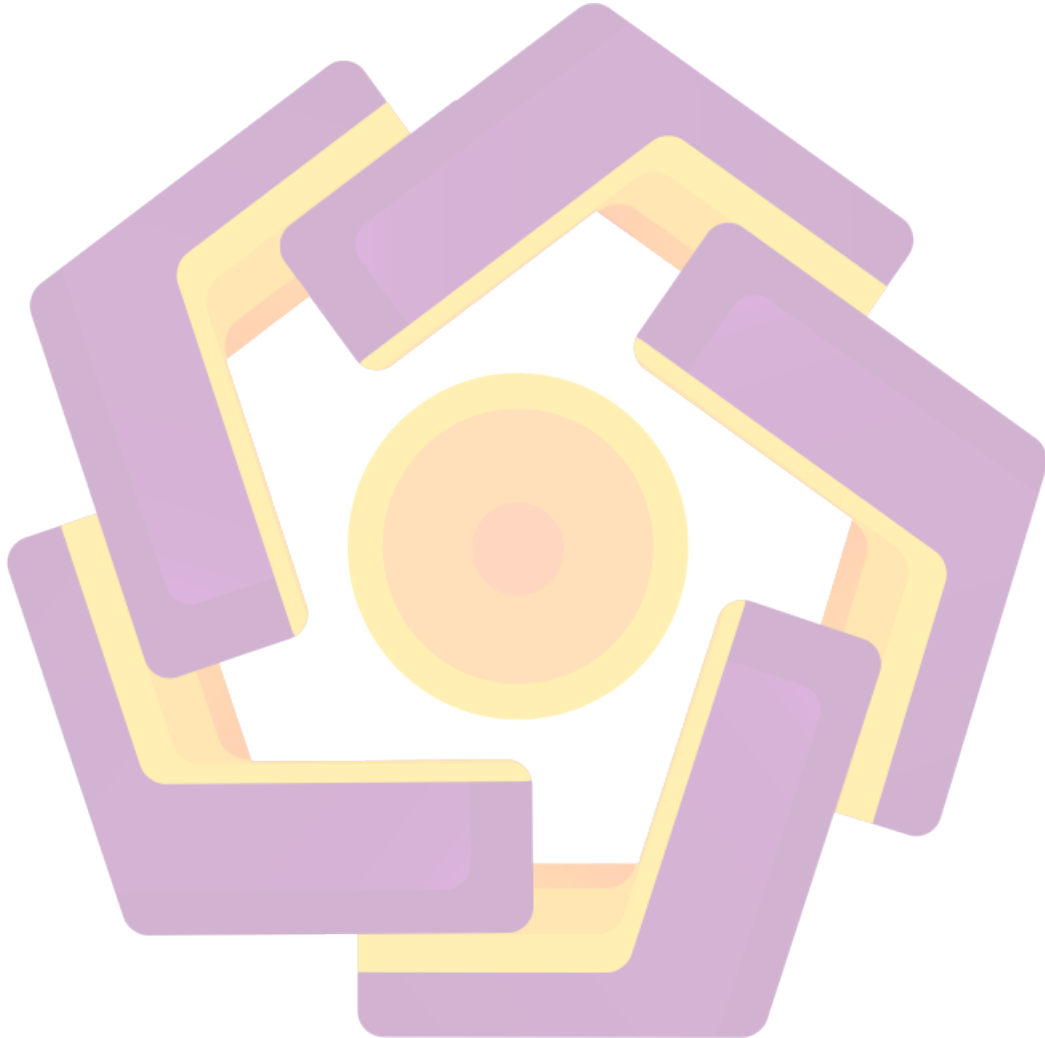
COVER .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
1.8 Rencana Kegiatan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Sejarah Multimedia .....	7
2.1.2 Pengertian Multimedia .....	8
2.1.3 Elemen Multimedia.....	8
2.1.4 Struktur Sistem Aplikasi Multimedia .....	10
2.2 Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Multimedia .....	13
2.2.1 Siklus Hidup Pengembang Aplikasi Multimedia.....	13

2.2.2	Langkah- Langkah dalam Pengembangan Sistem Multimedia .....	15
2.3	Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	16
2.3.1	Pengertian.....	16
2.3.2	Format Multimedia Pembelajaran.....	17
2.3.3	Manfaat Multimedia Pembelajaran .....	17
2.4	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan .....	18
2.4.1	Adobe Flash CS3 .....	18
2.4.1.1	Halaman Awal .....	18
2.4.1.2	Jendela Utama.....	19
2.4.1.3	Toolbox.....	21
2.4.1.4	Library .....	22
2.4.1.5	Action Script 2.0.....	22
2.4.1.6	Event.....	23
2.4.1.7	Target.....	23
2.4.2	Adobe SoundBooth CS3 .....	24
2.4.3	CorelDraw X4 .....	24
<b>BAB III</b>	<b>TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>26</b>
3.1	Tinjauan Umum Sanggar Luksi Djogja Modern Painting .....	26
3.1.1	Program Pendidikan .....	27
3.1.1.1	Kurikulum Semester I.....	27
3.1.2	Visi.....	27
3.1.3	Misi .....	27
3.1.4	Metode Pembelajaran.....	27
3.1.5	Struktur Organisasi .....	28
3.1.6	Kelengkapan.....	28
3.1.6.1	Alat dan Bahan Pembelajaran .....	28
3.1.6.2	Jadwal Pembelajaran .....	29
3.2	Tinjauan Umum Seni Kolase .....	29
3.2.1	Pengertian Kolase.....	29
3.2.2	Bahan dan Alat yang Digunakan.....	29
3.2.3	Manfaat Kolase .....	30

BAB IV PEMBAHASAN.....	31
4.1 Identifikasi Masalah .....	31
4.2 Merancang Konsep.....	31
4.3 Merancang Isi.....	32
4.4 Merancang Naskah.....	32
4.5 Merancang Grafik .....	34
4.6 Memproduksi Sistem .....	42
4.6.1 Membuat Background dengan Corel Draw X4.....	43
4.6.2 Merekam Suara dengan Adobe SoundBooth CS3 .....	45
4.6.3 Mengimport Objek dengan Adobe Flash CS3 .....	46
4.6.4 Membuat Tombol dengan Adobe Flash CS3 .....	47
4.6.5 Menyusun Halamn dengan Adobe Flash CS3 .....	48
4.6.6 Mengubungkan antar Halaman dengan Adobe Flash CS3 .....	50
4.6.7 Membuat Animasi dengan Adobe Flash CS3 .....	50
4.6.8 Mengubah Kedalam File .EXE .....	52
4.7 Pengetesan Sistem.....	53
4.8 Penggunaan Sistem .....	54
4.9 Pemeliharaan Sistem .....	54
BAB V PENUTUP.....	55
5.1. Kesimpulan .....	55
5.2 Saran.....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan .....	6
----------------------------------	---



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia .....	8
Gambar 2.2 Struktur Linier .....	10
Gambar 2.3 Struktur Menu .....	10
Gambar 2.4 Struktur Herarki.....	11
Gambar 2.5 Struktur Jaringan .....	12
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi .....	13
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia .....	14
Gambar 2.8 Tampilan Start Page Flash CS3.....	19
Gambar 2.9 Jendela Utama .....	20
Gambar 2.10 ToolBox.....	21
Gambar 2.11 Panel Library .....	22
Gambar 2.12 Tampilan Adobe SoundBooth CS3 .....	24
Gambar 2.13 Jendela Program Corel Draw X4 .....	25
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	28
Gambar 4.1 Struktur Multimedia Herarki.....	32
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Intro .....	35
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Home .....	35
Gambar 4.4 Tampilan Halaman About .....	36
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Petunjuk.....	37
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Mulai .....	38
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Flora dan Fauna .....	38
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Alat .....	39
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Bahan .....	40
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Proses 1.....	41

Gambar 4.11 Tampilan Halaman Proses 2.....	42
Gambar 4.12 Tampilan Lembar Kerja Corel Draw X4.....	43
Gambar 4.13 Tampilan Jendela Tekstur Fill.....	43
Gambar 4.14 Tampilan Objek.....	44
Gambar 4.15 Tampilan Jendela Save.....	44
Gambar 4.16 Tampilan Lembar Kerja SoundBooth CS3 .....	45
Gambar 4.17 Tampilan Jendela Record.....	45
Gambar 4.18 Tampilan Tampilan Lembar Kerja Editor.....	46
Gambar 4.19 Tampilan Awal Adobe Flash CS3.....	46
Gambar 4.20 Tampilan File Tersimpan di Library .....	47
Gambar 4.21 Tampilan Memasukkan Objek ke dalam Lembar Kerja .....	47
Gambar 4.22 Tampilan Convert to Symbol .....	48
Gambar 4.23 Tampilan Layer Background.....	48
Gambar 4.24 Tampilan Layer Kuas .....	49
Gambar 4.25 Tampilan Layer Halaman Home.....	49
Gambar 4.26 Tampilan Tampilan Layer Tombol .....	50
Gambar 4.27 Tampilan Action Script pada Tombol About.....	50
Gambar 4.28 Tampilan Motion Tween.....	51
Gambar 4.29 Tampilan Layer Motion Tween.....	51
Gambar 4.30 Tampilan Animasi Spidol.....	52

## INTISARI

Kolase adalah salah satu bentuk refleksi seni yang terdiri dari unsur kreasi menempel dan mewarna dengan berbagai teknik baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Pelatihan pembelajaran seni kolase di sanggar lukis djogja modern painting yang selama ini masih menggunakan metode klasikal dengan cara menjelaskan teori yang disusul dengan praktikum dirasa kurang efisien dikarenakan akan lebih banyak memerlukan waktu untuk instruktur dalam menularkan ilmu kepada anak didik.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat dan merancang visulaisasi pembelajaran khususnya untuk materi pembelajaran seni kolase tingkat dasar di sanggar lukis dmp agar lebih efektif dan memudahkan instruktur untuk menjelaskan materi sehingga anak didik lebih cepat menyerap pembelajaran yang disampaikan instruktur.

Dalam tugas akhir ini dirancang sebuah program aplikasi pembelajaran yang dibuat dengan muatan pendidikan ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana alternatif pemecahan masalah pembelajaran di sanggar lukis dmp khususnya pada pembelajaran seni kolase tingkat dasar

**Kata Kunci:** Seni Kolase Tingkat Dasar

## **ABSTRACT**

*Collage is one form of a reflection of art that consists of creation of glued and mewarna with a variety of dwarf in both two dimensional and three dimensional. Training is learning the art of collage in modern typography djogja painting that still use classical method by way of explaining the theory followed by practical work, felt less efficient because it will require more time for an instructor in the transmit knowledge to students.*

*Goals to be achieved in this study was made and designed especially for learning visulaisasi learning materials of art collage elementary in typography dmp in order to be more efficient and make it easier for the teacher to explain the material so students more quickly absorb the learning delivered instructor.*

*In this final project designed a learning application program created with the charge of education can be used as one of the alternative means of problem solving learning typography in dmp specifically on learning the art of collage elementary*

**Keywords:** *the art of collage elementary*

