

**MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG GAMBUH  
DENGAN MENGGUNAKAN FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

**Bhahtiar Kurniawan**

**09.11.3324**

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

**MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG GAMBUH  
DENGAN MENGGUNAKAN FLASH**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Bhahtiar Kurniawan**

**09.11.3324**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG GAMBUH  
DENGAN MENGGUNAKAN FLASH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bhahtiar Kurniawan**

**09.11.3324**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 9 Oktober 2012

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK : 190302187**



**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG GAMBUH  
DENGAN MENGGUNAKAN FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bhahtiar Kurniawan**

**09.11.3324**

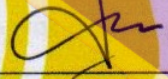
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Juli 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**


**Sudarmawan, MT**  
**NIK : 190302035**



**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**  
**NIK : 190302163**



**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK : 190302187**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 September 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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, 5 september 2013

Bhahtiar Kurniawan

09.11.3324

## MOTTO

“Yang terpenting adalah berkah tuhan, Jika anda percaya kepada tuhan dan diri anda maka tidak ada hal yang perlu dikhawatirkan”

(Mohamed Al-fayed)

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik”

(Evelyn Underhill)

“Agar mendapatkan performa maksimal, maka anda perlu secara konstan melawan kelemahan-kelemahan anda”

(Eric Cantona)

“selalu menerima tantangan sangat penting karena menghindarkan kita dari kepuasan sehingga kita selalu berusaha lebih baik dan lebih baik lagi”

(Sir Alex ferguson)

“Putuskan untuk berhasil sekarang! Lalu ikuti perilaku orang yang telah berhasil, dan ikhlaslah untuk bertanya”

“Manusia tidak merancang untuk gagal, merka gagal untuk merancang”

(William J. Siegel)

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang tak terhingga sehingga dalam mengerjakan skripsi ini berjalan dengan sangat lancar.
- ❖ Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman yang gelap menuju zaman yang terang.
- ❖ Yang tercinta Ibu dan Bapakku yang selalu mencurahkan kasih sayangnya, selalu memberikan semangatnya, selalu memberikan nasihatnya, dan do'a yang tak henti mengiringi langkahku ini.
- ❖ Kakakku "Isti Arofah" dan suaminya, yang juga selalu memberikan support, dan do'anya untukku.
- ❖ Yang terkasih keluarga besarku, sahabatku yang selalu mendukungku.
- ❖ Anak-anak kost pugeran yang selalu mendukung satu sama lain dalam pembuatan skripsi ini.
- ❖ Keluarga besar kelas "S1 TI K", yang telah bersama selama kuliah. Kita berjalan bersama, tiap akhir semester liburan bersama, bersatu dalam perbedaan. Kekompakan, persahabatan kalian sangat berkesan. Jaga kekompakan, persahabatan kita kawan. Dimanapun kalian, itu harus tetap dijaga. Salam Sukses.
- ❖ Alamaterku jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- ❖ Dan kepada semua pihak yang telah membantu.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'allaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillahirobilamiin, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Shalawat dan salam terlimpah kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, atas rasa syukur yang tak terhingga penulis panjatkan karena telah menyelesaikan skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangannya dengan judul “MEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG GAMBUH DENGAN MENGGUNAKAN FLASH” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanahu Wata'ala, atas segala nikmat dan karunianya yang tak terhingga.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran dalam memberi bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
4. Ibu dan Ayah tercinta, terimakasih yang tak terhingga atas doa dan segala pengorbanan selama ini, beserta seluruh keluarga besar yang selalu support terima kasih atas doanya.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu ini.



Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan yang tidak lepas dari keterbatasan penyusun sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penyusun harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri, serta bermanfaat bagi pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Dalam hal ini penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam penyusunan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal-hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, hanya dengan berdoa dan memohon ridho Allah SWT penyusun berharap Laporan Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Wassalamu'allaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 3 Juni 2013

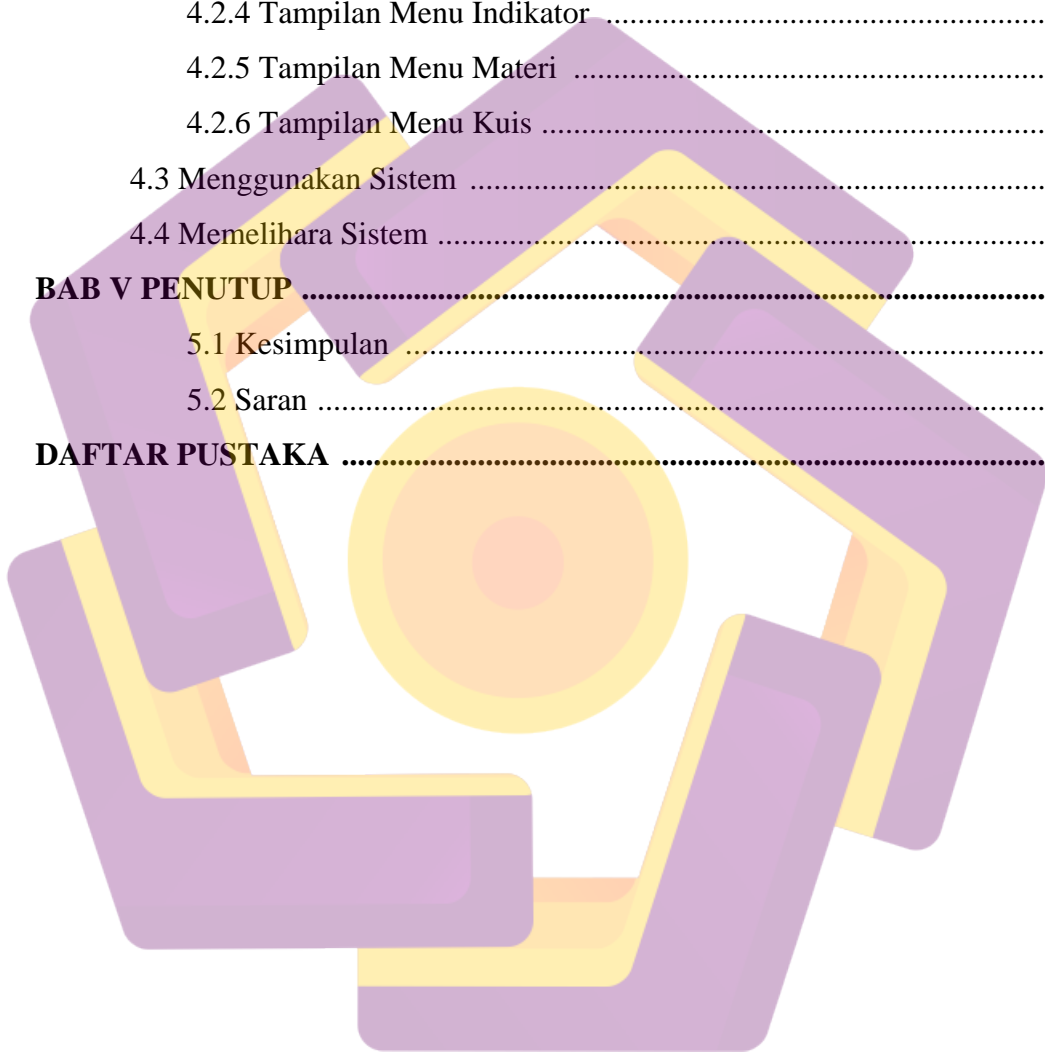
Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Pengumpulan data .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia .....	7
2.1.2 Teori Pengembang Multimedia .....	8
2.1.3 Elemen Multimedia .....	9
2.1.4 Penggunaan Multimedia .....	11
2.1.5 Struktur Multimedia .....	13
2.2 Media Pembelajaran .....	15
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran .....	15

2.2.2 Manfaat Multimedia Pembelajaran .....	15
2.3.3 Format Multimedia Pembelajaran .....	16
2.3 Sistem Perangkat Lunak (Software) yang digunakan .....	17
2.3.1 Adobe Flsah .....	17
2.3.2 Adobe Photoshop CS3 .....	21
2.3.3 Adobe Soundbooth CS3 .....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>25</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	25
3.2 Analisis Kelayakan Sistem .....	25
3.2.1 Kelayakan Teknis .....	25
3.2.2 Kelayakan Hukum .....	26
3.2.3 Kelayakan Ekonomi .....	26
3.3 Analisi Kebutuhan Sistem .....	26
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	27
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	27
3.3.3 Kebutuhan Teknologi .....	28
3.3.4 Kebutuhan Informasi .....	28
3.3.4 Kebutuhan Pengguna .....	29
3.4 Perancangan Media Pembelajaran Tembang Gambuh .....	29
3.4.1 Merancang Konsep .....	29
3.4.2 Merancang Isi .....	30
3.4.3 Merancang Naskah .....	32
3.4.4 Merancang Interface .....	33
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Memproduksi Sistem .....	37
4.1.1 Mendesain Dambar Dengan Adobe Photoshop CS3.....	38
4.1.2 Mengatur Suara di Adobe Soundbooth CS3 .....	38
4.1.3 Pembuatan Aplikasi Multimedia di Adobe Flash CS3 .....	39
4.1.3.1 Mengatur Bidang Kerja dan Import Data .....	40
4.1.3.2 Menata Objek Multimedia di Adobe Flash CS3 .....	40
4.1.3.3 Implementasi Tombol dan Pendeklarasian .....	41

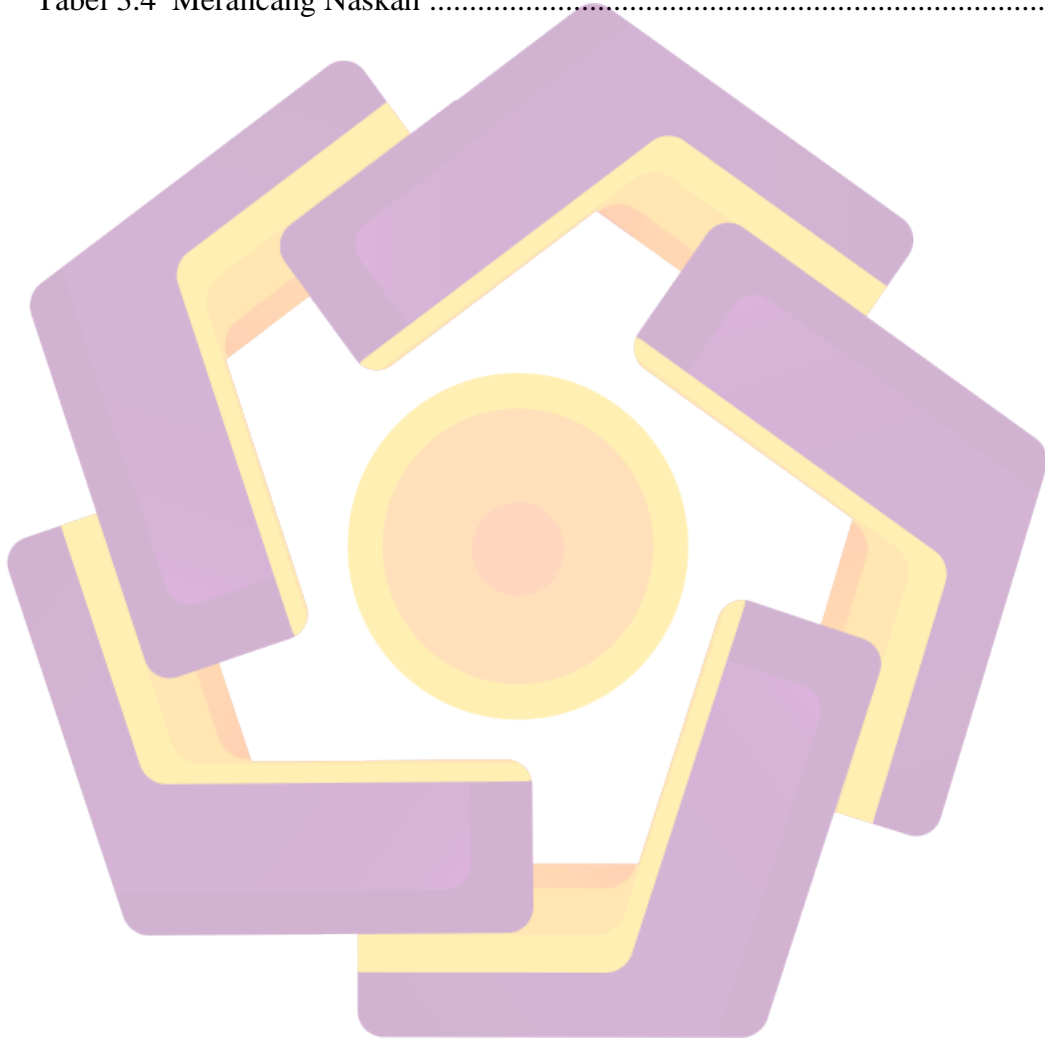
4.1.3.4 Membuat Projector .....	54
4.2 Tampilan Program .....	54
4.2.1 Tampilan Intro .....	54
4.2.2 Tampilan Menu Utama .....	55
4.2.3 Tampilan Menu Petunjuk .....	55
4.2.4 Tampilan Menu Indikator .....	56
4.2.5 Tampilan Menu Materi .....	56
4.2.6 Tampilan Menu Kuis .....	57
4.3 Menggunakan Sistem .....	57
4.4 Memelihara Sistem .....	58
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
5.1 Kesimpulan .....	59
5.2 Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>





## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Komputer .....	27
Tabel 3.2 Daftar Perangkat Lunak .....	28
Tabel 3.3 Kerangka Srtruktur Hierarki .....	31
Tabel 3.4 Merancang Naskah .....	32



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Struktur Linier .....	13
Gambar 2.2 Desain Struktur Hierarki .....	13
Gambar 2.3 Desain Struktur Non Linier .....	14
Gambar 2.4 Desain Struktur Komposit .....	14
Gambar 2.5 Tampilan Adobe Flash .....	19
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Photoshop .....	22
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Soundbooth .....	23
Gambar 3.1 Perancangan Struktur Hierarki .....	31
Gambar 3.2 Rancangan Intro .....	33
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama .....	34
Gambar 3.4 Rancangan Menu Petunjuk .....	34
Gambar 3.5 Rancangan Menu Indikator .....	35
Gambar 3.6 Rancangan Menu Materi .....	35
Gambar 3.7 Rancangan Menu Kuis .....	36
Gambar 4.1 Diagram Alur Proses Produksi Aplikasi .....	37
Gambar 4.2 Tampilan Pengolahan Suara .....	39
Gambar 4.3 Tampilann Stage dan Library .....	40
Gambar 4.4 Tampilann Saat Convert ke Symbol .....	41
Gambar 4.5 Script Menghentikan Playhead .....	42
Gambar 4.6 Script Menuju ke Halaman Menu .....	43
Gambar 4.7 Script Animasi Tombol Menu .....	45
Gambar 4.8 Tampilan Intro .....	54
Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama .....	55
Gambar 4.10 Tampilan Menu Petunjuk .....	55
Gambar 4.11 Tampilan Menu Indikator .....	56
Gambar 4.12 Tampilan Menu Materi .....	56
Gambar 4.13 Tampilan Menu Kuis .....	57

## INTISARI

Kemajuan teknologi yang pesat, khususnya teknologi informasi mendorong manusia untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan kapan pun dan di mana pun. Di samping itu, metode pembelajaran tembang gambuh yang konvensional dan klasik menuntut guru untuk menggunakan media yang lebih relevan dengan tuntutan zaman, agar siswa lebih termotivasi dalam belajar tembang gambuh.

Untuk menyelesaikan masalah diatas, agar meningkatkan media pengajaran yang lebih efisien. Maka akan di buat berupa media pembelajaran tembang gambuh berbasis *adobe flash*. *Yang akan membantu siswa lebih interaktif dalam belajar tembang gambuh.*

Tujuan utama penelitian ini adalah mempermudah siswa dalam belajar tembang gambuh, membuat tampilan hasil pengembangan media pembelajaran tembang gambuh berbasis Adobe Flash, membuat langkah penggunaan media pembelajaran tembang gambuh berbasis Adobe Flash, mengembangkan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran tembang gambuh berbasis Adobe Flash.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Tembang Gambuh, Adobe Flash.

## **ABSTRACT**

*The rapid advancement of technology, especially information technology encourages people to develop instructional media that can be used anytime and anywhere. In addition, the learning method of conventional songs and classic gambuh requires teachers to use media that is more relevant to the demands of the times, so that students are more motivated to learn the song gambuh.*

*To resolve the above problems, in order to improve teaching media more efficiently. Then it will be created in the form of media-based learning songs gambuh adobe flash. That will assist students in learning more interactive gambuh song.*

*The main purpose of this study is to facilitate students in learning gambuh song, making the result of the development of instructional media gambuh song based on Adobe Flash, making use of instructional media cutting measures gambuh based on Adobe Flash, developed the material used in the development of instructional media gambuh song based on Adobe Flash.*

**Keywords:** *Instructional Media, Song Gambuh, Adobe Flash.*

