

**MEDIA PENGENALAN WAYANG KULIT SEBAGAI BAHAN AJAR
PADA SMA N 1 SIDOHARJO, WONOGIRI**

SKRIPSI



disusun oleh

Irfandi Efriyanto

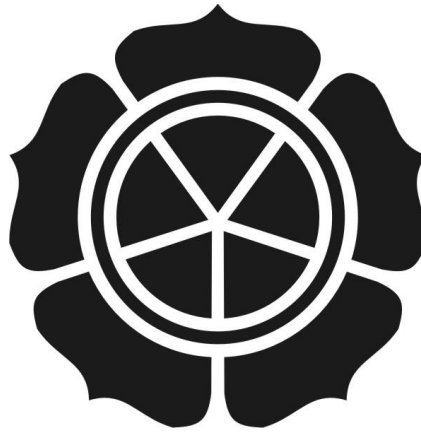
09.12.4216

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

**MEDIA PENGENALAN WAYANG KULIT SEBAGAI BAHAN AJAR
PADA SMA N 1 SIDOHARJO, WONOGIRI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Irfandi Efriyanto

09.12.4216

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

NASKAH PUBLIKASI

**MEDIA PENGENALAN WAYANG KULIT SEBAGAI BAHAN
AJAR PADA SMA N 1 SIDOHARJO, WONOGIRI**

disusun oleh

Irfandi Efriyanto
09.12.4216

Dosen Pembimbing


M. Rudyanto Ariet, MT
NIK. 190302098

Tanggal, 23 Juli 2013

**Ketua Jurusan
Sistem Informasi**



Drs. Bambang Sudaryatno, M.M
NIK. 190302029

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PENGENALAN WAYANG KULIT SEBAGAI BAHAN AJAR
PADA SMA N 1 SIDOHARJO, WONOGIRI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irfandi Efriyanto
09.12.4216

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Amir F Sofyan, ST, M.KOM
NIK. 190302047



Pandan P Purwacandra, M.KOM
NIK. 190302190



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 10 Agustus 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

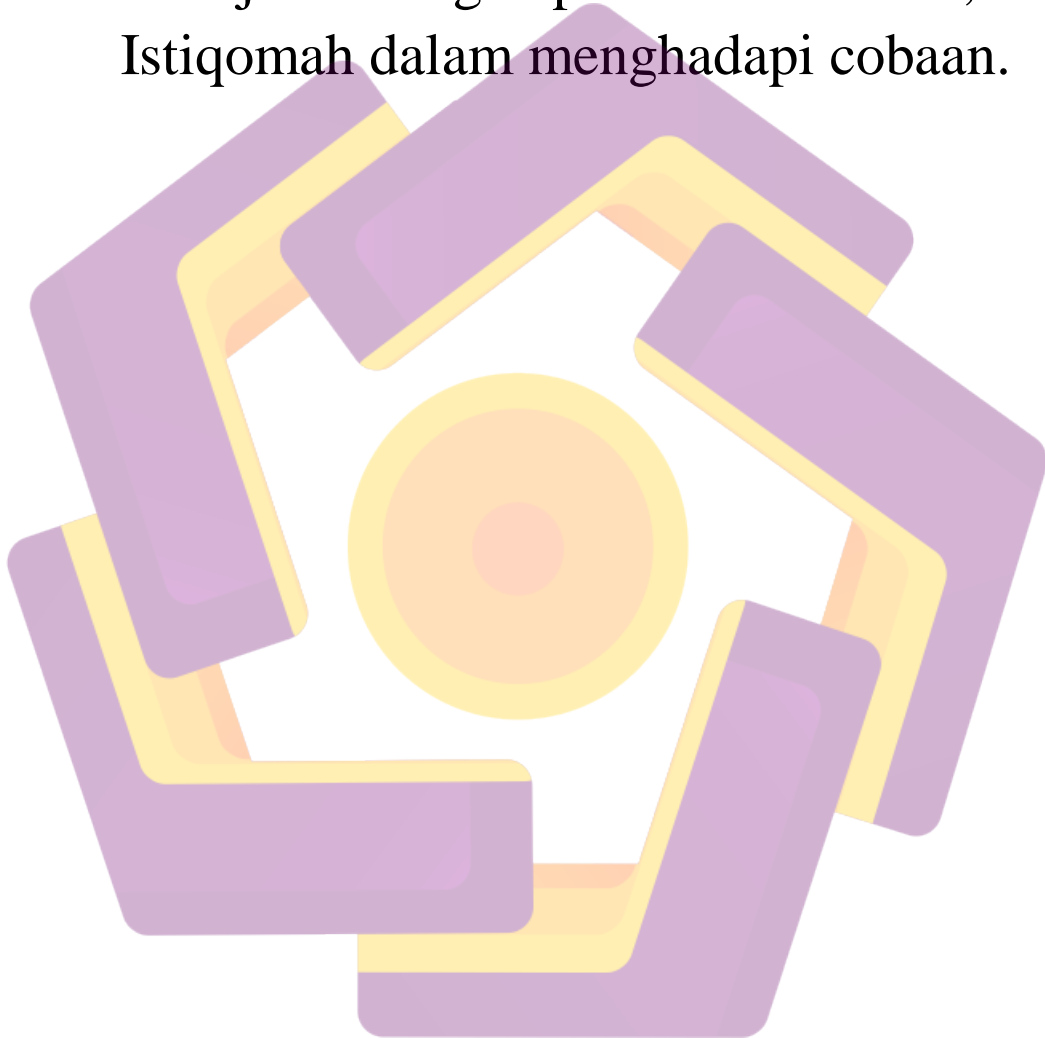
Saya bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya 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, 20 Agustus 2013

Irfandi Efriyanto
(09.12.4216)

MOTTO

Berangkat dengan penuh keyakinan,
Berjalan dengan penuh keikhlasan,
Istiqomah dalam menghadapi cobaan.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan YME, atas segala bimbingan yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dan karyaku ini saya persembahkan teruntuk :

1. Kedua orang tua saya yang senantiasa memberi dukungan, motifasi, serta do'a untuk kelancaran saya dalam menghadapi perjalanan hidup.
2. Seluruh keluarga SMA N1 SIDOHARJO, WONOGIRI yang mendukung dalam penelitian.
3. Teman-teman satu kontrakan yang selalu memberi motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan Skripsi secepatnya.
4. Seluruh keluarga besar 09-S1SI-10 yang selalu mendampingi saya dalam menyelesaikan matapelajaran yang saya ambil sebagai persyaratan untuk lulus.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “ Media Pengenalan Wayang Kulit Sebagai Bahan Ajar Pada SMA N1 SIDOHARJO, WONOGIRI ”. Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Jurusan Sistem Informasi.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bpk. M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan skripsi.
3. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Pegawai STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
4. Seluruh keluarga SMA N1 SIDOHARJO, WONOGIRI yang memberi dukungan dan motivasi yang sangat bermanfaat.
5. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Akhirukalam Wassalamu'alakum wr. wb.

Yogyakarta, 20 Agustus 2013

Penulis

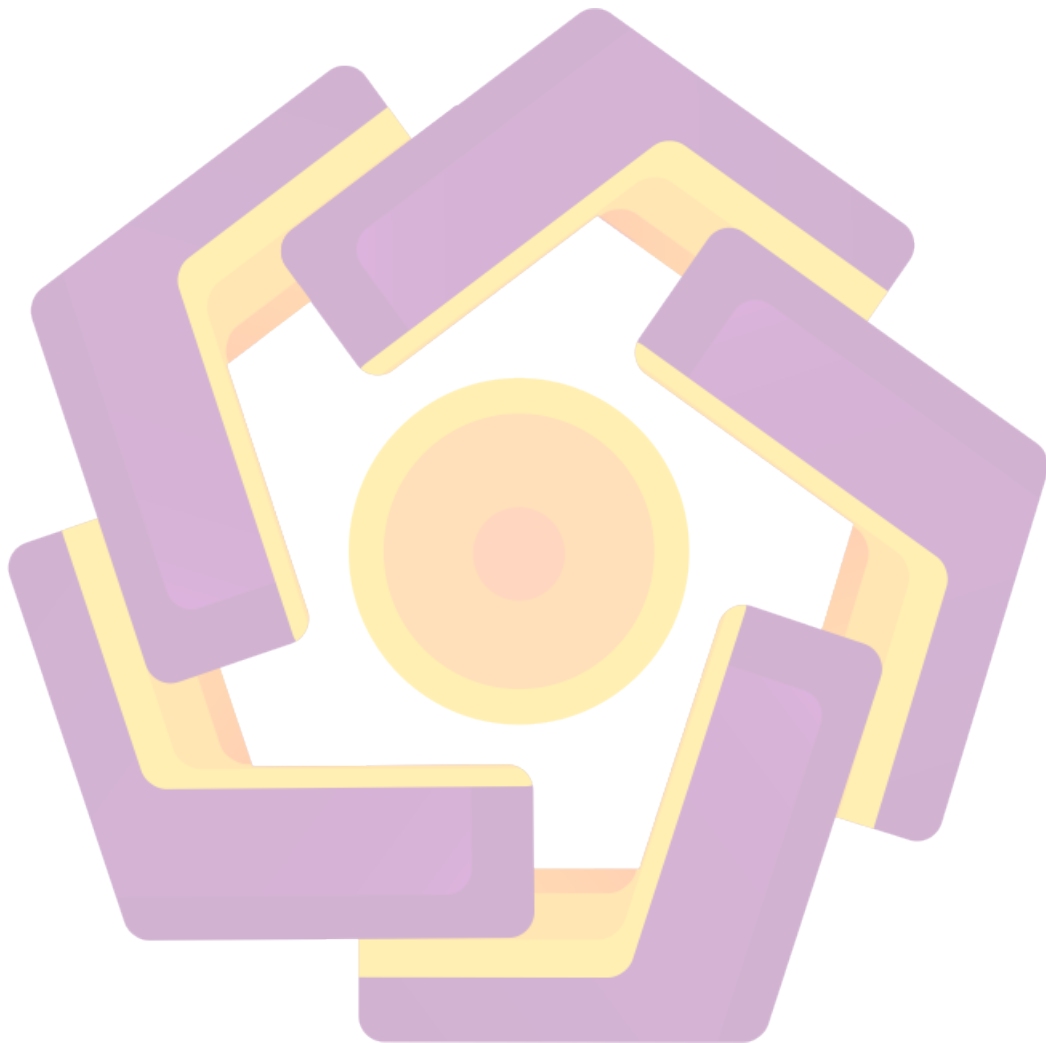
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
INTI SARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	4
1.5. Metode Peneletian	5
1.5.1. Metode Perancangan Media Pengenalan Wayang Kulit	6
1.6. Sistem Matika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Multimedia Pembelajaran	9
2.1.1. Pengertian Multimedia Pembelajaran	9
2.1.2. Manfaat Multimedia Pembelajaran	10
2.1.3. Sistem Multimedia	11
2.1.4. Pengertian Media Pembelajaran	14
2.1.5. Analisis Sistem Pembelajaran Multimedia	15

2.1.5.1 Analisis SWOT.....	15
2.2. Perancangan Sistem Multimedia	17
2.2.1. System Development Life Cyclen (SDLC)	17
2.2.2. Elemen-elemen Multimedia	29
2.3. Struktur Desain Multimedia	23
2.3.1. Struktur Linier	23
2.3.2. Struktur Hierarki.....	24
2.3.3. Struktur Non-Linear.....	24
2.3.4. Struktur Komposit	24
2.4. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	25
2.4.1. Mendefinisikan Masalah	28
2.4.2. Merancang Konsep	28
2.4.3. Merancang Isi	28
2.4.4. Menulis Naskah	28
2.4.5. Merancang Grafik	29
2.4.6. Memproduksi Sistem	29
2.4.7. Melakukan Tes Pemakaian	29
2.4.8. Menggunakan Sistem.....	29
2.4.9. Memelihara Sistem	30
2.5. Perangkat Lunak Yang Digunakan	30
2.5.1. Photoshop CS3	30
2.5.2. Adobe Flash CS3 Professional	33
2.5.2. Adobe Premiere CS3	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	36
3.1. Tinjauan Umum.....	36
3.2. Analisis Sistem	36
3.2.1. Definisi Analisis Sistem.....	36
3.2.2. Analisis SWOT.....	37
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.3.1. Kebutuhan Fungsional	39
3.3.2. Kebutuhan Non Fungsional	40

3.3.2.1. Perangkat Keras (Hardware)	40
3.3.2.2. Perangkat Lunak (Software)	41
3.3.2.3. Perangkat Manusia (Brainware)	42
3.4. Analisis Biaya Dan Manfaat	42
3.4.1. Komponen Biaya	42
3.4.2. Komponen Manfaat	44
3.5. Merancang Konsep	49
3.6. Merancang Isi	49
3.6.1. Struktur Aplikasi	51
3.6.2. Rancangan Bangun Aplikasi	53
3.7. Merancang Naskah	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	64
4.1. Memproduksi Sistem	64
4.1.1. Pembuatan Desain Grafik	64
4.1.2. Pembuatan Animasi	66
4.1.3. Pembuatan Tombol	77
4.1.4. Pembuatan Link Navigasi	79
4.1.5. Pembuatan Musik atau Backsound	79
4.1.6. Mengimport Video	80
4.1.7. Membuat File Executable*(Exe)	81
4.1.8. Membuat Autorun	82
4.1.9. Mempublish Media Kedalam Compact Dise	83
4.2. Pembahasan	84
4.2.1. Pengujian Aplikasi	84
4.2.2. Prosedur Penggunaan Media Pengenalan Wayang Kulit	87
4.3. Memelihara Sistem	87
4.4. Keterangan Dan Tampilan Setiap Halaman Media	89
BAB V PENUTUP	95
5.1. Kesimpulan	95
5.2. Saran	95

DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	98



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Siklus Pengembangan Multimedia.....	26
Tabel 3.1. Analisis SWOT	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Perancangan Sistem Multimedia	19
Gambar 2.2 Elemen-elemen Multimedia	19
Gambar 2.3.Struktur Linier	23
Gambar 2.4.Struktur Hierarkis	24
Gambar 2.5.Struktur Nonlinier.....	24
Gambar 2.6.Struktur Komposit	25
Gambar 2.7.Siklus Pengembangan Multimedia.....	26
Gambar 2.8.Tampilan Adobe Photoshop CS3	31
Gambar 2.9.Tampilan Adobe Flash CS3	33
Gambar 2.10Tampilan Adobe Premire CS3.	34
Gambar 3.1. Diagram Struktur Linier	51
Gambar 3.2. Rancangan Halaman Pembuka (Intro).....	53
Gambar 3.3. Rancangan Halaman Utama	54
Gambar 3.4. Rancangan Halaman Nama Wayang	54
Gambar 3.5. Nama-nama Tokoh Wayang Kulit.....	54
Gambar 3.6. Isi Nama Tokoh Wayang	55
Gambar 3.7. Rancangan Halaman Jenis Wayang.....	55
Gambar 3.8. Halaman Cerita Wayang	55
Gambar 3.9. Isi Cerita Wayang	56
Gambar 3.10. Rancangan Halaman Pembuatan.....	56
Gambar 3.11.Rancangan Halaman Perangkat	56
Gambar 3.12.Rancangan Halaman Sejarah.....	57
Gambar 3.13.Rancangan Halaman Kuis	57
Gambar 4.1. Tampilan Untuk Membuat File Brau.....	65
Gambar 4.2. Tampilan Awal Adobe Flash C3	66
Gambar 4.3. Tampilan lembar kerja baru Adobe Flash CS3	67
Gambar 4.4.Tampilan Jendela Dokumen Properties	68
Gambar 4.5.Tampilan Objek Pertama (1).....	69
Gambar 4.6.Tampilan Begron Animasi	69

Gambar 4.7. Tampilan Import File	70
Gambar 4.8. Tampilan Insert Keyframe Objek Pertama (1)	71
Gambar 4.9. Tampilan Animasi Petruk	71
Gambar 4.10. Tampilan Objek Kedua (2)	72
Gambar 4.11. Tampilan Insert Keyframe Objek Kedua (2)	73
Gambar 4.12. Tampilan Animasi Bagong	73
Gambar 4.13. Tampilan Objek Ketiga (3)	74
Gambar 4.14. Tampilan Insert Keyframe Objek Ketiga (3)	74
Gambar 4.15. Tampilan Animasi Gareng	75
Gambar 4.16. Tampilan Objek Keempat (4)	76
Gambar 4.17. Tampilan Insert Keyframe Objek keempat (4)	76
Gambar 4.18. Tampilan Animasi Gareng	77
Gambar 4.19. Tampilan Import File PSD	78
Gambar 4.20. Tampilan Convert To Symbol	78
Gambar 4.21. Tampilan Membuat Musik atau Backsound	80
Gambar 4.22. Tampilan Mengimport File Video	81
Gambar 4.23. Tampilan Membuat File Executable (*.exe)	82
Gambar 4.24. Tampilan Membuat Autorun	83
Gambar 4.25. Tampilan Halaman Intro	85
Gambar 4.26. Tampilan Halaman Home	86
Gambar 4.27. Tampilan Menu Pembuatan Wayang	86
Gambar 4.28. Tampilan Halaman Intro	89
Gambar 4.29. Tampilan Halaman Menu Utama	89
Gambar 4.30. Tampilan Halaman Nama Wayang	90
Gambar 4.31. Tampilan Halaman Jenis Wayang	91
Gambar 4.32. Tampilan Halaman Cerita Wayang	91
Gambar 4.33. Tampilan Halaman Pembuatan	92
Gambar 4.34. Tampilan Halaman Perangkat	92
Gambar 4.35. Tampilan Halaman Sejarah	93
Gambar 4.36. Tampilan Halaman Kuis	94

INTISARI

Saat ini kemajuan teknologi telah banyak di gunakan untuk membantu mempercepat kinerja dalam sebuah institusi pendidikan atau sekolah, serta dalam belajar mengajar. Pada bidang pendidikan khususnya pembelajaran, teknologi komputer telah banyak di gunakan. Sistem pembelajaran kebudayaan yang di terapkan pada pendidikan saat ini di rasa kurang efektif dan cenderung membuat siswa kurang berminat dan jenuh. Untuk itu perlu adanya alternatif lain agar siswa lebih tertarik dan minat belajar semakin meningkat.

Media Multimedia merupakan salah satu cara yang bagus untuk mempermudah proses belajar dan mengajar dalam bentuk visual. Dengan Media Multimedia cara belajar siswa mendapatkan pembelajaran yang baru karena sekolah tidak hanya tertulis material yang juga melalui media gambar, teks, audio, (suara), animasi dan video yang berinteraksi dan mengintegrasikan dengan satu sama lain sehingga menghasilkan sesuatu yang lebih menarik. Implementasi dari Media Multimedia dalam visualisasi materi pelajaran diharapkan dapat membantu siswa SMA N 1 SIDOHARJO menyerap materi. Dari pembahasan tersebut di atas, penulis tertarik untuk menyajikan judul : Media Pengenalan Wayang Kulit Sebagai Bahan Ajar Pada SMA N1 SIDOHARJO, WONOGIRI.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membantu siswa untuk mengenal kebudayaan dalam negeri khususnya kerajinan wayang kulit dan memfasilitasi penyerapan siswa dalam materi pelajaran. Pembuatan Media Pengenalan Wayang Kulit berbasis multimedia di SMA N 1 SIDOHARJO menguntungkan karena dapat meningkatkan minat belajar dan mengetahui salah satu kebudayaan indonesia. Perangkat lunak yang di gunakan dalam pembuatan Media Pengenalan Wayang Kulit adalah : Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere CS3

Kata Kunci : Pembelajaran, Multimedia, CD, Pengenalan Wayang, SMA N 1 SIDOHARJO.

ABSTRACT

Currently technology progress has been widely used to help accelerate performance in an educational institution or school, as well as in teaching and learning. In the field of education, especially learning, computer technology already used. Cultural learning system is applied at this time in the sense of education is less effective and less likely to make students interested and saturated. For that we need alternatives to make students more interested in learning and growing interest.

Media Multimedia is one great way to simplify the process of learning and teaching in a visual form. By Media Multimedia student learning gain new learning because the school is not only well written material through media images, text, audio, (sound), animations and videos that interact and integrate with each other so that something more interesting results were obtained. Implementasi Media Multimedia in the visualization of the subject matter is expected to help students SMA N 1 Sidoharjo absorbing material. From the above discussion, the authors are interested in presenting the title: Introduction to Media Wayang Kulit For In High School Instructional Materials Sidoharjo N1, WONOGIRI.

The main purpose of this study is to help students get to know the culture of domestic craft khususnya wayang kulit and facilitate the absorption of students in the subject matter. Puppet Making Media Introduction to multimedia based on SMA N 1 Sidoharjo advantageous because it can enhance their learning and knowing one of the Indonesian culture. The software that is used in the manufacture of Media Introduction Wayang Kulit is: Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere CS3

Keywords: Learning, Multimedia, CD, Introduction to Puppet, SMA N 1 SODOHARJ