

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF CERITA RAKYAT
NASIONAL DAERAH YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI



disusun oleh

Venansius Lagadoni

15.12.8897

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF CERITA RAKYAT
NASIONAL DAERAH YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



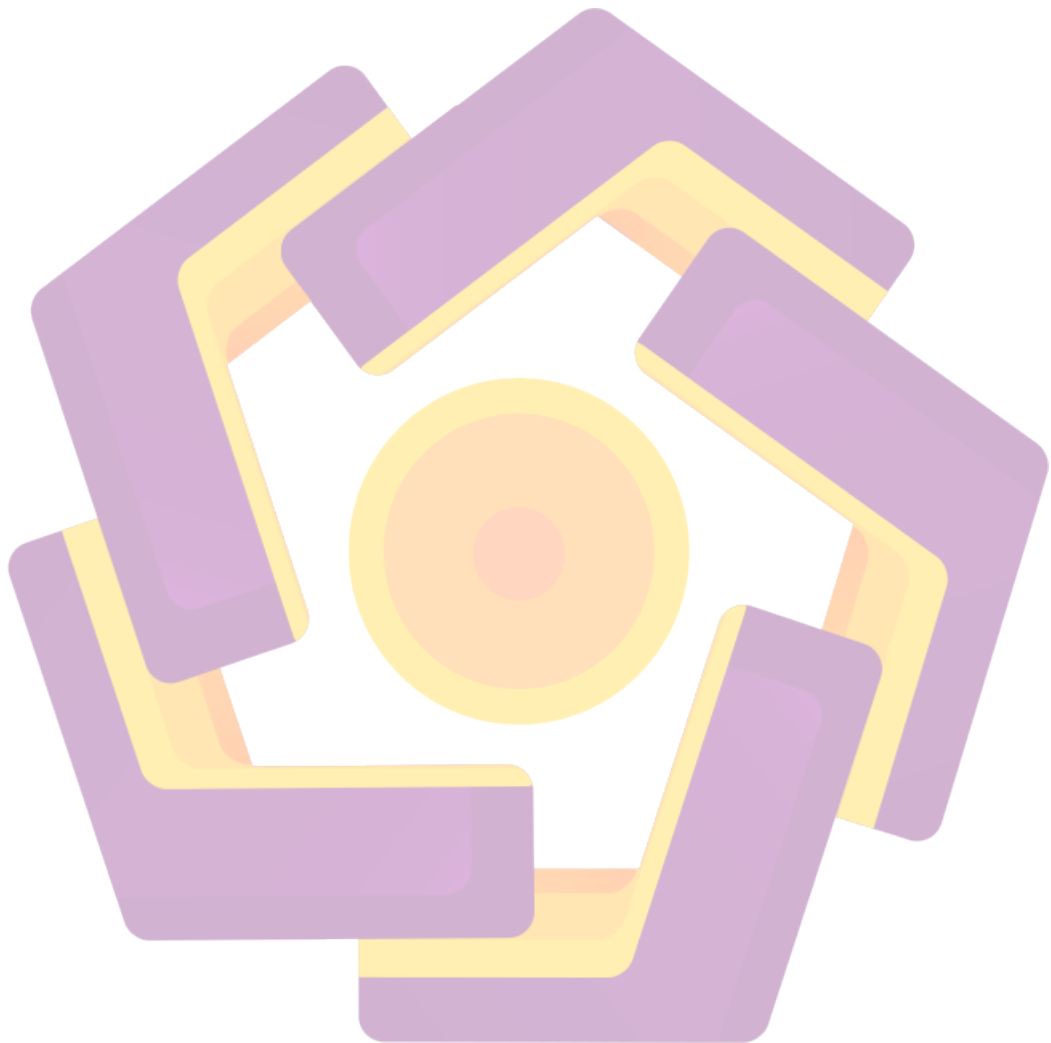
disusun oleh

Venansius Lagadoni

15.12.8897

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022



PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF CERITA RAKYAT NASIONAL DAERAH YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Venansius Lagadoni

15.12.8897

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Maret 2022

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF CERITA RAKYAT NASIONAL DAERAH YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Venansius Lagadoni

15.12.8897

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Maret 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 24 Maret 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Venansius Lagadoni

NIM : 15.12.8897

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Media Interaktif Cerita Rakyat Nasional Daerah Yogyakarta Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha M.Kom

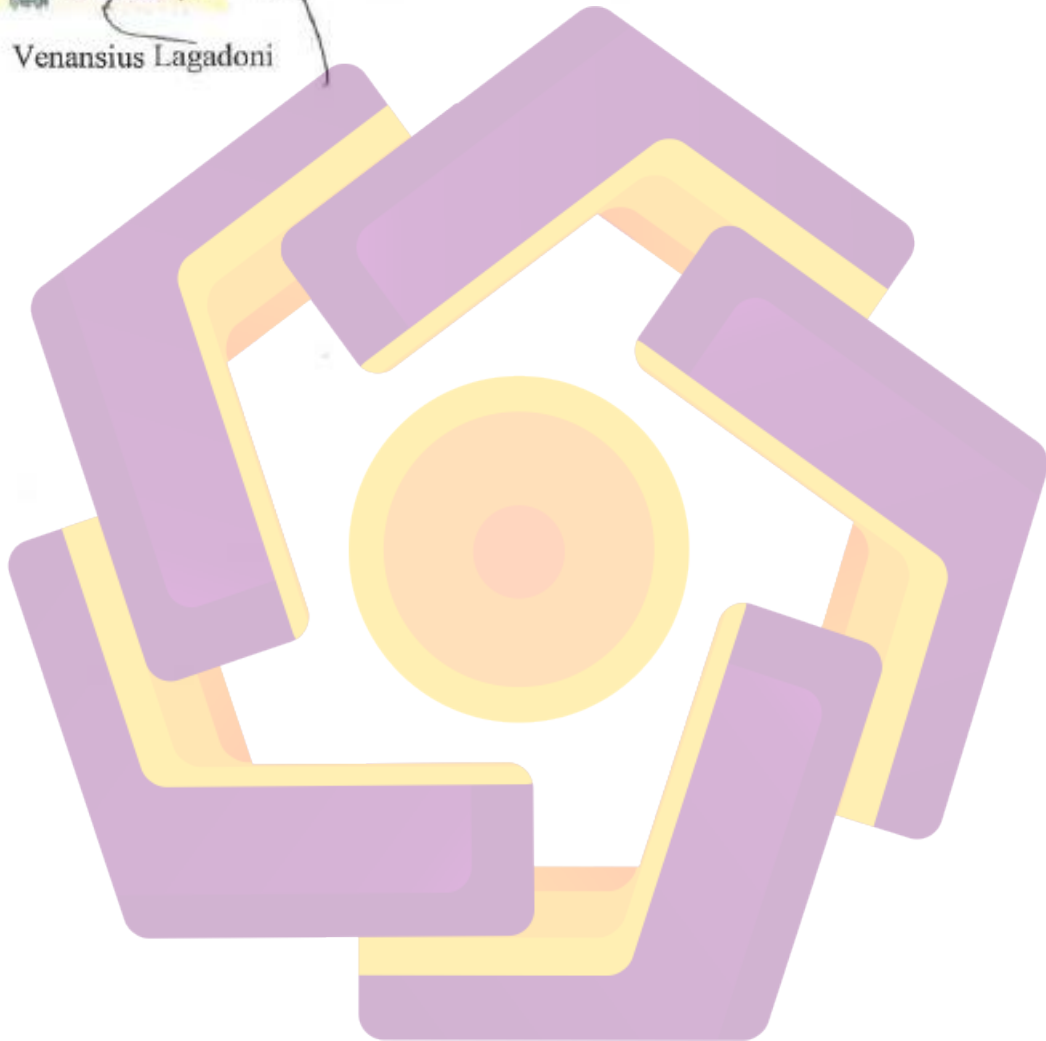
1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan **nama pengarang** dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 Maret 2022

Yang Menyatakan,



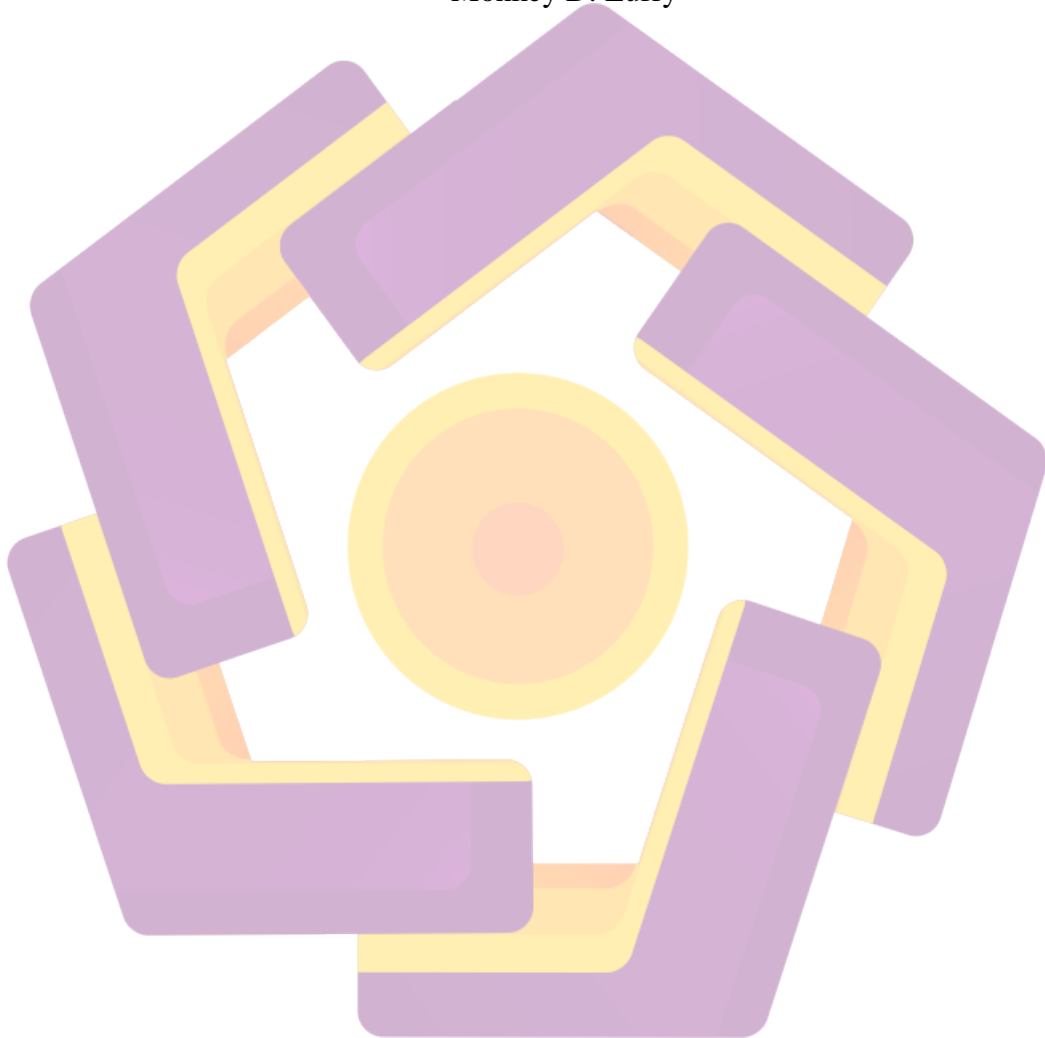
Venansius Lagadoni



MOTTO

“Hidup itu harus memilih. Disaat kau tidak memilih, itulah pilihanmu.”

-Monkey D. Luffy-



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan kali ini,

penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Wilfridus Bala Wuwur dan Ibu Aloysia Bota yang tercinta, yang tanpa henti mendoakan, memberi kasih sayang, serta memberi dukungan moral dan materi sehingga saya bisa menyelesaikan tugas sebagai mahasiswa.
2. Dosen Pembimbing, Bapak Bhanu Sri Nugraha M.Kom yang telah dengan sabar membimbing dan mengarahkan saya untuk menyelesaikan skripsi.
3. Keluarga kecil saya di Jogja, Lumut Squad yaitu Arnold, Tuan, Aldo, Momon dan teman-teman lainnya yang selalu memberi dukungan moral dan materi selama masa kuliah.
4. Saudari Rosaline Elisabeth B. Lamak dan saudari Diana Elaman yang telah membantu saya menyelesaikan skripsi sebagai pengisi suara.
5. Teman-teman kelas Sistem Informasi 08 angkatan 2015 dan kenalan yang selalu mendukung serta memberikan support dalam hal apa saja semasa kuliah dan pada saat mengerjakan skripsi.
6. Komputer saya yang selalu mendampingi saya dalam keadaan apapun selama kuliah dan juga selama proses pengerjaan skripsi.
7. Kula (nama anjing peliharaan saya) yang selalu setia menemani saya dalam keadaan apa pun selama berada di Jogja

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Media Interaktif Cerita Rakyat Nasional Daerah Yogyakarta Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate” guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer program studi Sistem Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari kelemahan serta keterbatasan yang ada sehingga dalam menyelesaikan skripsi ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

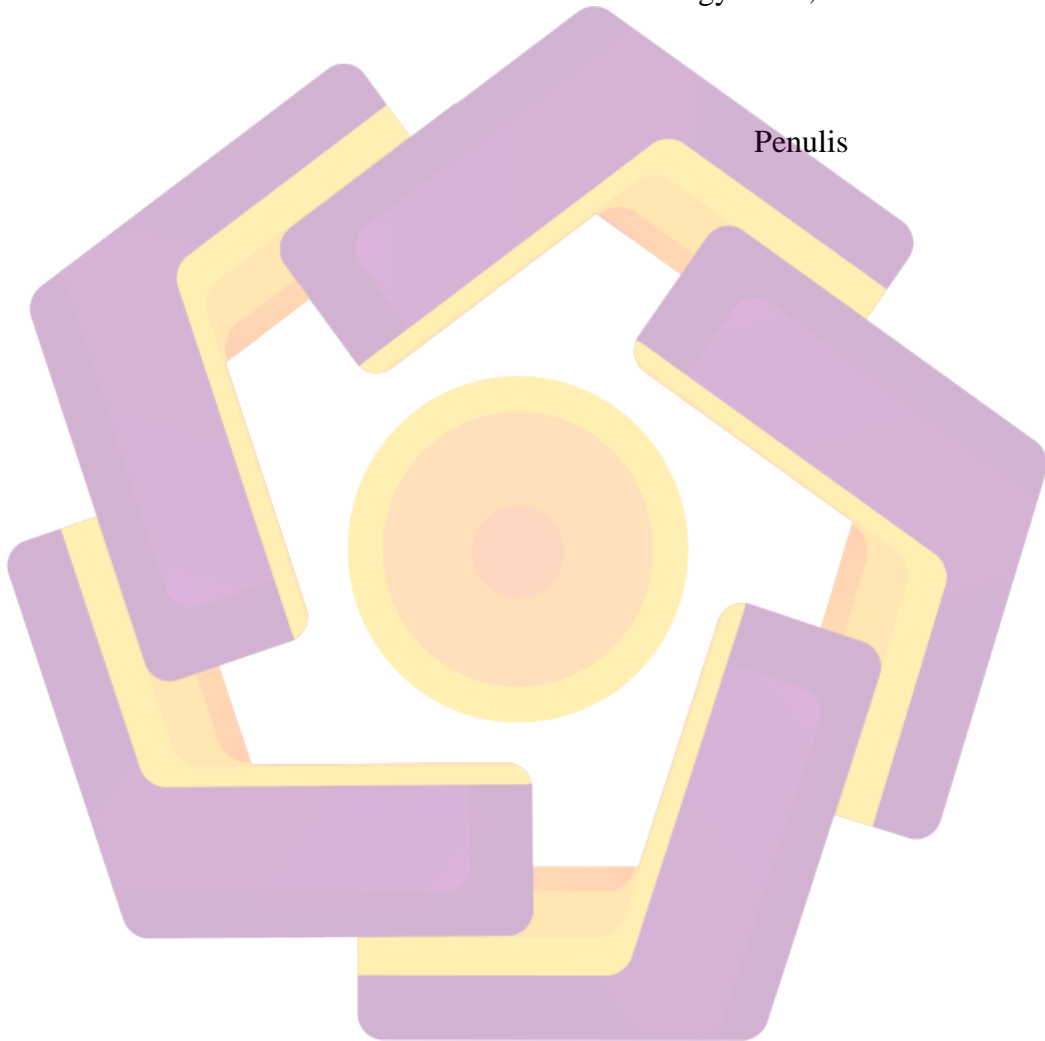
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto M.Kom selaku Dosen Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya.
5. Dosen Penguji, Pak Barka Satya, M.Kom, Pak Bayu Setiaji, M.Kom dan Pak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom yang telah menguji dan memberi masukan dan kritikan sehingga saya dapat memperbaiki skripsi ini.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan juga memiliki keterbatasan, oleh karena itu penulis selalu

membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya, semoga bermanfaat. Terima kasih.

Yogyakarta, 18 Maret 2022

Penulis



DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI.....	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis	4
1.5.2 Manfaat Bagi Pengguna	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Pengembangan	6
1.6.3 Metode Testing.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Cerita Rakyat.....	10
2.2.1 Definisi cerita rakyat.....	10
2.2.2 Jenis cerita rakyat.....	11

2.3	Smartphone.....	12
2.4	Android.....	13
2.4.1	Tentang Android	13
2.4.2	Arsitektur Android	13
2.4.3	Versi Android.....	16
2.5	Multimedia	17
2.5.1	Definisi Multimedia	17
2.5.2	Multimedia Interaktif	18
2.5.3	Elemen-elemen Multimedia	18
2.5.4	Struktur Multimedia	19
2.6	Langkah-langkah Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia	23
2.6.1	Mendefinisikan Masalah	24
2.6.2	Studi Kelayakan Kasus	24
2.6.3	Analisis Kebutuhan Sistem	25
2.6.4	Merancang Konsep.....	25
2.6.5	Merancang Isi.....	25
2.6.6	Merancang Naskah.....	25
2.6.7	Merancang Grafik	25
2.6.8	Memproduksi Sistem	25
2.6.9	Tes Sistem	26
2.6.10	Menggunakan Sistem.....	26
2.6.11	Memelihara Sistem	26
2.7	Konsep Dasar Analisis Sistem	26
2.7.1	Analisis SWOT	26
2.7.2	Metode Kuisisioner.....	27
2.8	Software Yang Digunakan	29
2.8.1	Adobe Animate CC.....	29
2.8.2	CorelDraw	30
2.8.3	Adobe Audition.....	30
BAB III	32
3.1	Gambaran Umum	32
3.2	Mendefinisikan Masalah	33

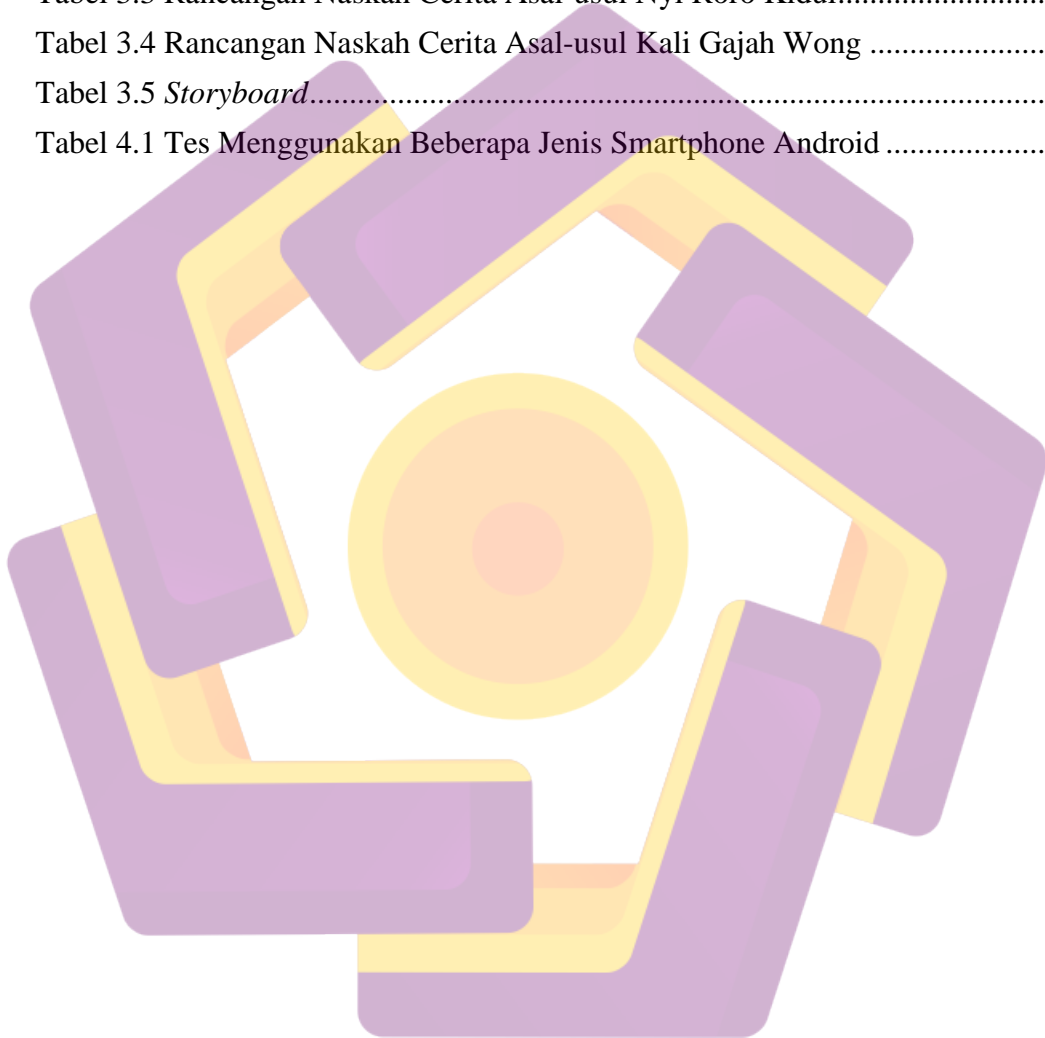
3.3	Studi Kelayakan Kasus.....	33
3.4	Analisis SWOT.....	34
3.3.2	Kelayakan Operasional	38
3.3.3	Kelayakan Teknologi	38
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	39
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	39
3.5	Merancang Konsep.....	41
3.6	Merancang Isi.....	42
3.7	Merancang Naskah.....	44
3.8	Merancang Grafik.....	51
3.8.1	<i>Storyboard</i>	51
3.8.2	Perancangan Desain Interface.....	54
BAB IV	59
4.1	Memproduksi Sistem.....	59
4.1.1	Membuka Aplikasi Adobe Animate CC 2020.....	59
4.1.2	Mengatur Isi atau Komponen dari Aplikasi	61
4.1.3	Membuat Halaman Aplikasi	65
4.1.4	Membuat Button dari Aplikasi.....	77
4.1.4	Membuat Animasi.....	86
4.1.5	Mempublish Aplikasi.....	92
4.2	Mengetes Sistem.....	94
4.2.1	Tes Menggunakan Simulator Adobe Animate CC 2020.....	94
4.2.2	Tes Menggunakan Beberapa Jenis Smartphone Android	98
4.2.3	Menghitung Hasil Kuesioner	100
4.3	Menggunakan Sistem	111
4.3.1	Cara Instalasi Aplikasi	111
4.3.2	Cara Penggunaan Aplikasi	114
4.4	Memelihara Sistem.....	117
BAB V	119
5.1	Kesimpulan.....	119
5.2	Saran.....	119

DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	124



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Pengguna Android	16
Tabel 3.1 Analisis Menggunakan SWOT	37
Tabel 3.2 Rancangan Naskah Cerita Asal-usul Candi Prambanan	44
Tabel 3.3 Rancangan Naskah Cerita Asal-usul Nyi Roro Kidul.....	46
Tabel 3.4 Rancangan Naskah Cerita Asal-usul Kali Gajah Wong	49
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	51
Tabel 4.1 Tes Menggunakan Beberapa Jenis Smartphone Android	97



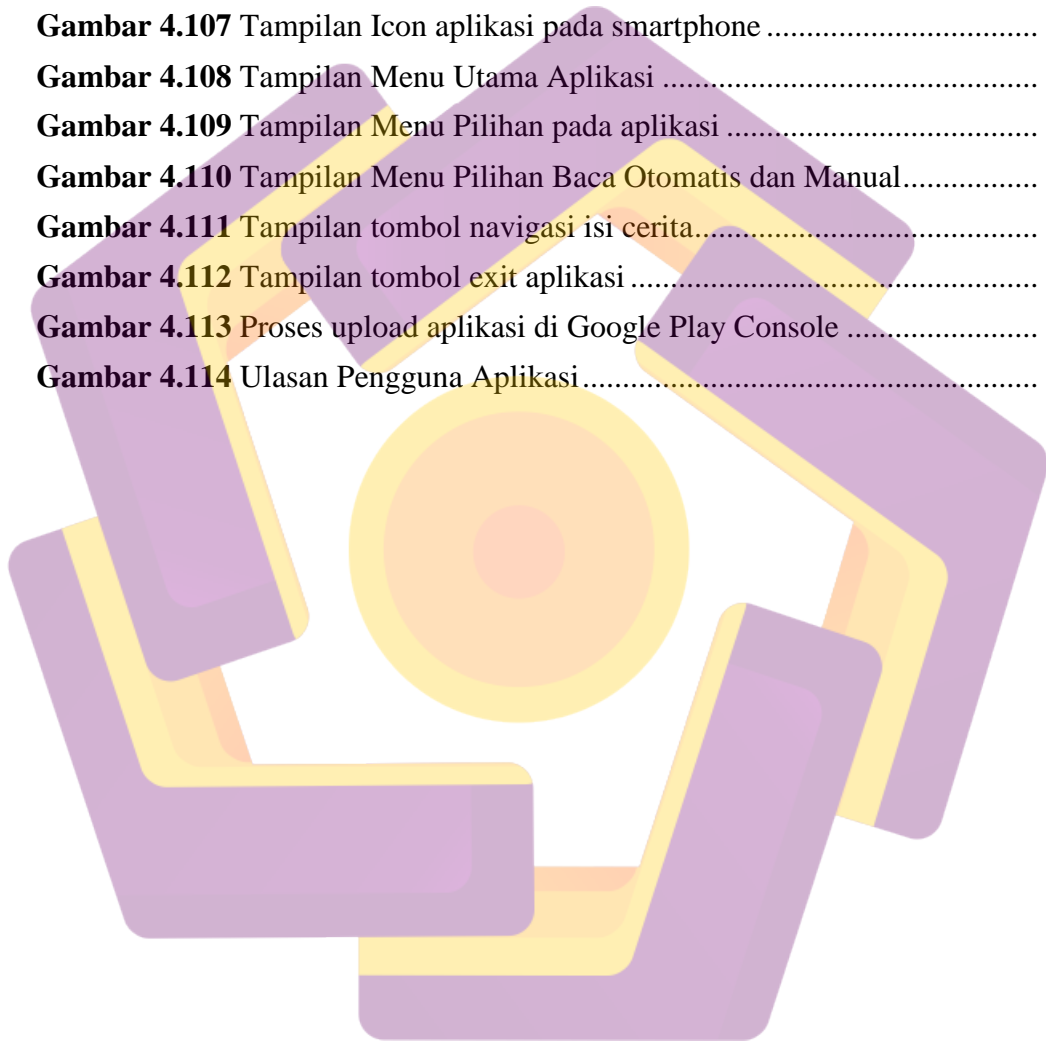
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android.....	14
Gambar 2.2 Struktur Linier	20
Gambar 2.3 Struktur Menu.....	20
Gambar 2.4 Struktur Hirarki.....	21
Gambar 2.5 Struktur Jaringan.....	22
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi.....	23
Gambar 2.7 Siklus Perkembangan Multimedia.....	24
Gambar 2.8 Tampilan awal Adobe Animate CC.....	29
Gambar 2.9 Tampilan awal CorelDraw X8.....	30
Gambar 2.10 Tampilan awal Adobe Audition CC	31
Gambar 3.11 Struktur Navigasi.....	43
Gambar 3.12 Desain Halaman Loading	54
Gambar 3.13 Desain Halaman Main Menu	55
Gambar 3.14 Desain Halaman Menu Pilihan	56
Gambar 3.15 Desain Halaman Isi Cerita.....	57
Gambar 3.16 Desain Halaman Pesan Moral.....	57
Gambar 4.17 Halaman Utama Adobe Animate CC 2020	58
Gambar 4.18 Menu pada halaman utama Adobe Animate CC 2020	59
Gambar 4.19 Halaman Kerja Adobe Animate CC 2020	59
Gambar 4.20 Menu Propertis.....	60
Gambar 4.21 Halaman General AIR for Android Setting.....	61
Gambar 4.22 Halaman Deployment AIR for Android Setting.....	62
Gambar 4.23 Halaman Icons AIR for Android Setting	63
Gambar 4.24 Lembar kerja Halaman Loading	64
Gambar 4.25 Lembar kerja Halaman Utama.....	65
Gambar 4.26 Lembar Kerja Halaman Pilihan	66
Gambar 4.27 Lembar kerja pada Baca Otomatis.....	67
Gambar 4.28 Lembar kerja pada Baca Manual	67
Gambar 4.29 Lembar Kerja Scene 1	68
Gambar 4.30 Lembar Kerja Scene 2	68
Gambar 4.31 Lembar Kerja Scene 3	69
Gambar 4.32 Lembar Kerja Scene 4	69

Gambar 4.33 Lembar Kerja Scene 5	70
Gambar 4.34 Lembar Kerja Scene 6	70
Gambar 4.35 Lembar Kerja Scene 1	71
Gambar 4.36 Lembar Kerja Scene 2	71
Gambar 4.37 Lembar Kerja Scene 3	72
Gambar 4.38 Lembar Kerja Scene 4	72
Gambar 4.39 Lembar Kerja Scene 5	73
Gambar 4.40 Lembar Kerja Scene 6	73
Gambar 4.41 Lembar Kerja Scene 1	74
Gambar 4.42 Lembar Kerja Scene 2	74
Gambar 4.43 Lembar Kerja Scene 3	75
Gambar 4.44 Lembar Kerja Scene 4	75
Gambar 4.45 Lembar Kerja Scene 5	76
Gambar 4.46 Tampilan Menu Convert to Symbol	77
Gambar 4.47 Tampilan Menu Propertis	77
Gambar 4.48 Tampilan button Play.....	78
Gambar 4.49 Code button Play	78
Gambar 4.50 Tampilan Button on dan Off Musik.....	79
Gambar 4.51 Code Button Off Musik	79
Gambar 4.52 Code Button On Musik.....	80
Gambar 4.53 Tampilan Button Exit dan Dialog Exit.....	80
Gambar 4.54 Code Button Exit dan Dialog Exit.....	81
Gambar 4.55 Tampilan Button Sound on dan Sound Off Narasi.....	81
Gambar 4.56 Code Button Sound Narasi On	82
Gambar 4.57 Code Button Sound Narasi Off.....	82
Gambar 4.58 Tampilan Button Previous Page dan Next Page.....	83
Gambar 4.59 Code Button Next Page	83
Gambar 4.60 Code Button Previous Page	83
Gambar 4.61 Tampilan Button Show dan Button Hide.....	84
Gambar 4.62 Code Button Show dan Button Hide	84
Gambar 4.63 Tampilan Button Home	85
Gambar 4.64 Code Button Home	85
Gambar 4.65 Contoh Animasi Timeline Frame by frame.....	86
Gambar 4.66 Contoh Animasi dengan Motion Classic Tween	86

Gambar 4.67 Posisi awan pada frame 1	86
Gambar 4.68 Posisi awan pada frame 320	87
Gambar 4.69 Posisi air pada frame 1.....	87
Gambar 4.70 Posisi air pada frame 96.....	87
Gambar 4.71 Posisi karakter pada frame 1.....	88
Gambar 4.72 Posisi karakter pada frame 70.....	88
Gambar 4.73 Timeline Animasi karakter melambai	89
Gambar 4.74 Ilustrasi Animasi karakter melambai.....	89
Gambar 4.75 Timeline Animasi karakter berkedip	89
Gambar 4.76 Ilustrasi Animasi karakter berkedip.....	89
Gambar 4.77 Timeline Animasi Kepala Gajah	90
Gambar 4.78 Ilustrasi Animasi Kepala Gajah.....	90
Gambar 4.79 Timeline Animasi Penyihir.....	90
Gambar 4.80 Timeline Animasi Penyihir.....	90
Gambar 4.81 Timeline Animasi Daun.....	90
Gambar 4.82 Timeline Animasi daun.....	90
Gambar 4.83 Timeline Animasi pembangunan Candi	91
Gambar 4.84 Timeline Animasi pembangunan Candi	91
Gambar 4.85 Timeline Animasi Kotak Dialog.....	91
Gambar 4.86 Ilustrasi Animasi Kotak Dialog	91
Gambar 4.87 Halaman AIR for Android Setting.....	92
Gambar 4.88 Halaman AIR for Android Setting.....	92
Gambar 4.89 Proses Publishing.....	93
Gambar 4.90 Halaman AIR for Android Setting.....	93
Gambar 4.91 Tampilan Halaman Loading pada Simulator.....	94
Gambar 4.92 Tampilan Halaman Menu Utama pada Simulator	94
Gambar 4.93 Tampilan Halaman Menu Pilihan pada Simulator.....	94
Gambar 4.94 Tampilan Halaman Isi Cerita 1pada Simulator	95
Gambar 4.95 Tampilan Halaman Isi Cerita 1 pada Simulator	95
Gambar 4.96 Tampilan Halaman Isi Cerita 2 pada Simulator	95
Gambar 4.97 Tampilan Halaman Isi Cerita 2 pada Simulator	96
Gambar 4.98 Tampilan Halaman Isi Cerita 3 pada Simulator	96
Gambar 4.99 Tampilan Halaman Isi Cerita 3 pada Simulator	96
Gambar 4.100 Tampilan Halaman Pesan Moral pada Simulator	97

Gambar 4.101 Tampilan Halaman Exit Simulator	97
Gambar 4.102 Halaman hasil pencarian aplikasi di Playstore	111
Gambar 4.103 Halaman download aplikasi.....	111
Gambar 4.104 Tampilan proses download aplikasi.....	112
Gambar 4.105 Tampilan aplikasi terpasang	112
Gambar 4.106 Tampilan buka aplikasi melalui Playstore.....	113
Gambar 4.107 Tampilan Icon aplikasi pada smartphone	113
Gambar 4.108 Tampilan Menu Utama Aplikasi	114
Gambar 4.109 Tampilan Menu Pilihan pada aplikasi	114
Gambar 4.110 Tampilan Menu Pilihan Baca Otomatis dan Manual.....	115
Gambar 4.111 Tampilan tombol navigasi isi cerita.....	115
Gambar 4.112 Tampilan tombol exit aplikasi	116
Gambar 4.113 Proses upload aplikasi di Google Play Console	116
Gambar 4.114 Ulasan Pengguna Aplikasi.....	117



INTISARI

Teknologi saat ini semakin pesat terutama pada perangkat mobile. Fitur dalam smartphone yang bervariasi membuatnya bukan sekedar sebagai alat komunikasi, bermacam aplikasi dan game bahkan sangat menarik pengguna smartphone terutama anak-anak. Smartphone memiliki dampak positif dan negatif yang dapat mempengaruhi tingkah laku dan sifat anak. Untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini. Selain itu diperlukan media edukasi yang membantu orang tua dalam mendampingi anak dalam tumbuh dan berkembang diluar kegiatan belajarnya disekolah. Salah satu media edukasi sekaligus media hiburan adalah Cerita rakyat. Penyampaian pesan moral melalui nilai-nilai positif yang terkandung dalam isi dongeng, biasanya lebih di dengarkan anak. Dari kondisi ini aplikasi yang ingin penulis kembangkan ialah aplikasi cerita rakyat pada android, yaitu sebuah aplikasi yang membantu perkembangan anak agar anak menjadi gemar membaca atau mendengarkan cerita yang disajikan dengan interaktif pada smartphone. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu studi pustaka, literatur dan kuesioner. Untuk mengevaluasi aplikasi digunakan analisis SWOT. Dengan aplikasi ini diharapkan pengguna dapat meningkatkan minat membaca dongeng dan daya berfikir yang kreatif. Selain itu cerita rakyat yang disajikan berisi pesan moral yang mudah dipahami anak. Pesan moral yang disampaikan dalam dongeng merupakan petunjuk bertingkah laku di masyarakat, ajaran baik dan buruk, bermakna dan penuh suri tauladan. Melalui pesan moral juga dapat melatih perasan emosi, menghayati berbagai lakon dikehidupan manusia dan dapat berperan dalam proses pembentukan watak seorang anak.

Kata Kunci : Aplikasi, Android, Cerita Rakyat, Budaya, Anak

ABSTRACT

Technology is currently growing rapidly, especially on mobile devices. The various features in smartphones make it not only as a communication tool, various applications and games are even very attractive to smartphone users, especially children. Smartphones have positive and negative impacts that can affect the behavior and nature of children. For this reason, the role of parents is very important in the development of very advanced technology in today's era. In addition, educational media is needed that helps parents in assisting children in growing and developing outside of their learning activities at school. One of the educational media as well as entertainment media is folklore. Submission of moral messages through positive values contained in the content of fairy tales, is usually more listened to by children. From this condition, the application that the author wants to develop is a folklore application on Android, which is an application that helps children's development so that children become fond of reading or listening to stories that are presented interactively on smartphones. The methods used for data collection are literature study, literature and questionnaires. SWOT analysis is used to evaluate the application. With this application, it is hoped that users can increase interest in reading fairy tales and creative thinking power. In addition, the folklore presented contains a moral message that is easy for children to understand. Moral messages conveyed in fairy tales are instructions for behavior in society, good and bad teachings, meaningful and full of role models. Through moral messages, it can also train emotional feelings, appreciate various plays in human life and can play a role in the process of forming a child's character.

Keywords : Application, Android, Folklore, Culture, Children