

**PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI CERITA DENGAN KONSEP  
INTERAKTIF UNTUK DONGENG RAKYAT PADA  
TK KARTIKA III-34 KOTABARU  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Emiliyana Sunara Eka Putri**

**16.21.0958**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI CERITA DENGAN KONSEP  
INTERAKTIF UNTUK DONGENG RAKYAT PADA  
TK KARTIKA III-34 KOTABARU  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Emiliyana Sunara Eka Putri**

**16.21.0958**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI


**PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI CERITA DENGAN KONSEP  
INTERAKTIF UNTUK DONGENG RAKYAT PADA  
TK KARTIKA III-34 KOTABARU  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Emiliyana Sunara Eka Putri  
16.21.0958**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 Maret 2017

Dosen Pembimbing,

  
**Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI CERITA DENGAN KONSEP INTERAKTIF UNTUK DONGENG RAKYAT PADA TK KARTIKA III-34 KOTABARU YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Emiliyana Sunara Eka Putri**  
16.21.0958

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 November 2017

#### Susunan Dewan Penguji

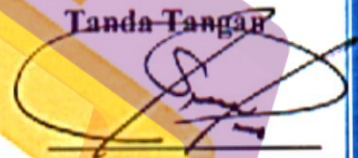
Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom  
NIK. 190302182

Bayu Setiaji, M.Kom  
NIK. 190302216

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

Tanda-Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 29 November 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 November 2017



Emiliyana Sunara Eka Putri  
NIM : 16.21.0958

## MOTTO

“Jangan berhenti jika sudah lelah, jangan sia-siakan waktumu untuk beristirahat sekarang, terus kejar tujuanmu sampai dapat. Saat kau sudah mendapatkannya, istirahatmu akan terasa lebih menyenangkan.”

“Cari dan temukan motivasi mu sekarang! Tanpanya kamu akan berhenti dan tak akan melakukan apapun.”



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah yang telah memberikan berkat yang luar biasa limpah kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga sangat berterima kasih kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu saya dalam menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibu tercinta, yang selalu mendoakan, memberi semangat dan nasehat kepada saya.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan Skripsi ini.
3. TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta yang telah memperbolehkan kami melakukan penelitian.
4. Sahabat-sahabatku, Azizah Rahma Safitri, Ika Putri Purnamasari, dan Hanifatus Solihah, yang mau menampung keluh kesah dan terus memberikan semangat.
5. Keluarga Dream Light, Dhimas, Wendi, Imam, Rifai, Ilyas, Mahda, Rahmat, Devi, Qonita, Afifah, Zaid, Fadhil dan Irvan yang terus memberikan dukungan.
6. Teman-teman Amikom Computer Club, yang selalu memberikan masukan di saat-saat yang tepat.
7. Kakak-kakak MTI, Hafidh dan Melany yang selalu memberi nasehat.
8. Teman-teman S1 Informatika Transfer angkatan 2016.
9. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul "Pembuatan Media Presentasi Cerita Dengan Konsep Interaktif Untuk Dongeng Rakyat Pada TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta". Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata 1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata 1 Informatika sampai dengan proses penyelesaian Skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak / Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Informatika Transfer angkatan 2016, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari, Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Media Cerita Interaktif.

Yogyakarta, November 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Penelitian .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Objek .....	3
1.5.2 Bagi Peneliti.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1 Metode Analisis .....	4
1.6.2 Metode Produksi .....	4
1.6.3 Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10

2.2.1	Pengertian Multimedia .....	10
2.2.2	Sejarah dan Perkembangan Multimedia.....	10
2.2.3	Jenis-Jenis Multimedia.....	11
2.2.4	Elemen-Elemen Multimedia .....	12
2.3	Multimedia Interaktif.....	14
2.3.1	Multimedia Interaktif dalam Bidang Pendidikan.....	15
2.4	Teori Cerita dan Dongeng .....	15
2.5	Teori Bercerita.....	16
2.5.1	Metode Bercerita.....	16
2.5.2	Pengunaan Metode Bercerita .....	16
2.5.3	Konsep Metode Bercerita.....	17
2.6	Siklus Pengembangan Multimedia .....	17
2.6.1	Mendefinisikan Masalah .....	18
2.6.2	Analisis Kelayakan.....	20
2.6.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	21
2.6.4	Merancang Konsep.....	22
2.6.5	Merancang Isi.....	22
2.6.6	Merancang Naskah.....	22
2.6.6.1	Struktur Aliran Aplikasi Multimedia.....	22
2.6.6.2	<i>Screenplay/Script</i> .....	26
2.6.6.3	<i>Storyboard</i> .....	27
2.6.7	Merancang Grafik .....	28
2.6.8	Memproduksi Sistem .....	28
2.7	Evaluasi .....	31
2.7.1	Sejarah Skala Likert .....	31
2.7.2	Skala Likert .....	32
2.7.3	Rumus Presentase Skala Likert.....	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		34
3.1	Tinjauan Umum.....	34
3.1.1	Profil TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta .....	34
3.1.1.1	Sejarah Singkat .....	34

3.1.1.2	Sarana dan Prasarana .....	34
3.1.1.3	Struktur Organisasi TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta .	35
3.1.2	Visi dan Misi .....	35
3.1.2.1	Visi Sekolah.....	35
3.1.2.2	Misi Sekolah .....	35
3.2	Pengumpulan Data.....	36
3.2.1	Wawancara.....	36
3.2.2	Studi Pustaka.....	37
3.2.3	Observasi.....	38
3.2.3.1	Keadaan Kelas .....	38
3.2.3.2	Properti yang Digunakan .....	38
3.2.3.3	Siswa Kelas TK B.....	39
3.2.3.4	Proses Ketika Guru Bercerita .....	39
3.3	Analisis Masalah .....	40
3.3.1	SWOT .....	41
3.3.2	Kelemahan dari Media Lama .....	42
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan .....	43
3.3.4	Kesimpulan .....	43
3.4	Analisis Kelayakan.....	43
3.4.1	Kelayakan Operasional .....	43
3.4.2	Kelayakan Hukum.....	44
3.4.3	Kelayakan Teknis.....	44
3.5	Analisis Kebutuhan .....	45
3.5.1	Kebutuhan Fungsional .....	45
3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	46
3.5.2.1	Kebutuhan <i>Hardware</i> (Perangkat Keras) .....	46
3.5.2.2	Kebutuhan <i>Software</i> (Perangkat Lunak).....	47
3.6	Merancang Konsep.....	47
3.7	Merancang Isi .....	48
3.7.1	Plot Alur Cerita .....	48
3.7.2	Naskah Cerita.....	49

3.8	Merancang Naskah .....	50
3.9	Merancang Grafik.....	52
3.9.1	Desain Karakter.....	52
3.9.2	Desain <i>Background</i> .....	61
3.9.3	<i>Storyboard</i> .....	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		66
4.1	Produksi Sistem.....	66
4.1.1	Pembuatan Grafik/Gambar.....	66
4.1.1.1	Pembuatan Karakter.....	67
4.1.1.2	Pewarnaan Karakter.....	69
4.1.1.3	Pembuatan <i>Background</i> .....	70
4.1.1.4	Pembuatan Desain Tombol.....	71
4.1.2	Perekaman Narasi.....	72
4.1.3	Pembuatan Video Animasi.....	74
4.1.4	Penyusunan ( <i>Composing</i> ).....	75
4.1.4.1	Penyusunan Halaman.....	75
4.1.4.2	Menghubungkan Antar Halaman.....	77
4.1.4.3	Penggabungan dengan <i>Sound</i> .....	77
4.1.4.4	Pemberian <i>Coding Full Screen</i> .....	78
4.1.5	<i>Publishing</i> .....	79
4.2	Tes Sistem .....	80
4.2.1	<i>Black Box Testing</i> .....	80
4.2.2	<i>White Box Testing</i> .....	81
4.3	Penggunaan Sistem.....	82
4.4	Pemeliharaan Sistem .....	83
4.5	Pembahasan .....	83
4.5.1	Faktor Tampilan dan Animasi.....	84
4.5.2	Faktor Kemudahan Penyampaian Cerita.....	88
4.5.3	Faktor Respon Pemahaman Cerita.....	92
4.6	Implementasi .....	93
BAB V PENUTUP.....		94

5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA .....	96
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Aplikasi Tinjauan Pustaka .....	9
Tabel 2. 2 Tabel Matriks SWOT.....	20
Tabel 2. 3 Tabel Evaluasi Skala Likert.....	32
Tabel 2. 4 Presentase Nilai.....	33
Tabel 3. 1 Tabel SWOT .....	41
Tabel 3. 2 <i>Storyboard</i> .....	64
Tabel 4. 1 Tabel <i>Black Box Testing</i> .....	81
Tabel 4. 2 Kuesioner Faktor Tampilan dan Animasi .....	84
Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai.....	85
Tabel 4. 4 Tabel Presentase Nilai.....	85
Tabel 4. 5 Kuesioner Faktor Kemudahan Penyampaian Cerita.....	89
Tabel 4. 6 Kuesioner Respon Pemahaman Cerita.....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia.....	12
Gambar 2. 2 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	18
Gambar 2. 3 Struktur Linier .....	23
Gambar 2. 4 Struktur Menu .....	23
Gambar 2. 5 Struktur Hierarki .....	24
Gambar 2. 6 Struktur Jaringan .....	25
Gambar 2. 7 Struktur Kombinasi .....	26
Gambar 2. 8 Contoh <i>Screenplay/Script</i> .....	27
Gambar 2. 9 Contoh <i>Storyboard</i> .....	28
Gambar 2. 10 Contoh <i>Character Development</i> .....	29
Gambar 2. 11 Contoh <i>Background</i> .....	29
Gambar 2. 12 Contoh <i>Coloring</i> .....	30
Gambar 2. 13 Contoh <i>Lip-Sync</i> .....	30
Gambar 2. 14 <i>Sound</i> .....	31
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi TK Kartika III-34 Kotabaru .....	35
Gambar 3. 2 Buku Cerita Bergambar.....	39
Gambar 3. 3 Proses Guru Bercerita.....	40
Gambar 3. 4 Projector .....	45
Gambar 3. 5 Rancangan Struktur Aliran Media Cerita Interaktif Malin Kundang	50
Gambar 3. 6 Desain Karakter Malin Kundang (Muda).....	52
Gambar 3. 7 Desain Karakter Malin Kundang (Dewasa) .....	53
Gambar 3. 8 Desain Karakter Ibu Malin Kundang (Muda) .....	54
Gambar 3. 9 Desain Karakter Ibu Malin Kundang (Tua) .....	55
Gambar 3. 10 Desain Karakter Saudagar Kaya .....	56
Gambar 3. 11 Desain Karakter Perompak 1.....	57
Gambar 3. 12 Desain Karakter Perompak 2.....	58
Gambar 3. 13 Desain Karakter Perompak 3.....	59
Gambar 3. 14 Desain Karakter Istri Malin Kundang .....	60



Gambar 3. 15 Desain Rumah Gadang 1 .....	61
Gambar 3. 16 Desain Rumah Gadang 2 .....	62
Gambar 3. 17 Desain Kapal .....	63
Gambar 4. 1 Pengaturan Lembar Kerja.....	67
Gambar 4. 2 Memasukkan Karakter .....	67
Gambar 4. 3 <i>Tracing</i> pada Flash .....	68
Gambar 4. 4 Menghapus <i>Background</i> pada Karakter .....	69
Gambar 4. 5 Memberi Garis Batas Warna .....	69
Gambar 4. 6 <i>Erase Lines</i> .....	70
Gambar 4. 7 Garis Bantu Terhapus.....	70
Gambar 4. 8 Membuat <i>Background</i> .....	71
Gambar 4. 9 Desain Awal Tombol .....	71
Gambar 4. 10 Proses Perekaman Narasi .....	72
Gambar 4. 11 <i>Noise Reduction</i> .....	72
Gambar 4. 12 Memaksimalkan <i>Vocal</i> .....	73
Gambar 4. 13 <i>Normalize</i> .....	73
Gambar 4. 14 Memaksimalkan Suara .....	74
Gambar 4. 15 Menggerakkan Objek dengan <i>Camera 3D Layer</i> .....	74
Gambar 4. 16 Memberi Efek Getaran .....	75
Gambar 4. 17 <i>Import File</i> .....	76
Gambar 4. 18 Menyusun <i>Sprite</i> .....	76
Gambar 4. 19 <i>Frame Properties Tempo</i> .....	76
Gambar 4. 20 <i>Behavior Inspector</i> .....	77
Gambar 4. 21 <i>Sound Button</i> .....	78
Gambar 4. 22 <i>Sound Narasi</i> .....	78
Gambar 4. 23 <i>Script Fullscreen</i> .....	79
Gambar 4. 24 Pengaturan <i>Fullscreen</i> .....	80
Gambar 4. 25 <i>Error Script Fullscreen</i> .....	82
Gambar 4. 26 Penyerahan Aplikasi pada TK Kartika III-34 Kotabaru.....	93

## INTISARI

Bercerita merupakan salah satu cara yang cukup efektif dalam belajar terutama ketika usia dini. Pemberian konsep dalam bercerita dengan melibatkan gambar dan suara akan banyak membantu merangsang imajinasi dan daya tangkap anak. Hal ini tentu sangat bergantung pada kemampuan dalam bercerita dan penyampaian alur dari cerita tersebut.

Kebanyakan cerita menerapkan satu alur cerita tanpa adanya pilihan jalan cerita. Penulis beranggapan sebuah cerita dengan berbagai pilihan akhir cerita mampu memberikan sebuah pembelajaran yang bervariasi. Dari hal itulah pada penelitian kali ini penulis mencoba membuat sebuah media yang diperuntukan guru dalam membantu menyampaikan cerita.

Media ini bersifat interaktif dimana pada titik sebuah cerita tertentu, audience akan diberikan berbagai pilihan alur cerita dalam melanjutkan jalan cerita. Setiap alur akan berpengaruh terhadap akhir cerita. Diharapkan dengan konsep bercerita seperti ini dapat membangun perhatian anak dan melibatkan diri dalam bercerita. Sehingga pesan dalam cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Sebagai uji hasil, penulis akan melakukannya di TK Kartika III – 34 Kotabaru Yogyakarta karena salah satu materi dari TK tersebut adalah bercerita.

Kata Kunci : Media presentasi cerita, interaktif, pilihan alur cerita, konsekuensi, bercerita

## **ABSTRACT**

*Storytelling is one effective way to learn, especially when an early age. Giving the concept of storytelling involving images and sounds will help stimulate children's imagination and comprehension. This is very dependent on the ability for storyteller to deliver the flow of the story.*

*Most stories implementing the storyline without any choices selection storyline. The writer considers a story with a choice of endings, capable of providing a variety of learning. From this study, the writer tries to create a media that is intended to help teachers deliver the story.*

*This media is interactive, at which point a particular point of story, the audience will be given various choices to continue the story plot. Each choice will affect the end of the story. From here the writer expects the concept of storytelling like this can build up child's attention and engage in storytelling. So the message in the story can be delivered properly. As a place to test the results, the writer would take place in TK Kartika III - 34 Kotabaru Yogyakarta. This is because one of the subjects of the kindergarten is storytelling.*

*Keyword : Story presentation media, interactive, choice of storyline, consequence, storytelling.*

