

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA MENGENAL KESENIAN  
TRADISIONAL JAWA TENGAH SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN UNTUK SISWA SISWI SDN  
SAWANGAN 1 KABUPATEN MAGELANG**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Indriastuty Wulansari**

**10.12.5247**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA MENGENAL KESENIAN  
TRADISIONAL JAWA TENGAH SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN UNTUK SISWA SISWI SDN  
SAWANGAN 1 KABUPATEN MAGELANG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Indriastuty Wulansari**

**10.12.5247**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA MENGENAL KESENIAN  
TRADISIONAL JAWA TENGAH SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN UNTUK SISWA SISWI SDN  
SAWANGAN 1 KABUPATEN MAGELANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Indriastuty Wulansari**

**10.12.5247**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Juni 2016

Dosen Pembimbing,



**M. Rudyanto Arief, MT.**  
**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA MENGENAL KESENIAN  
TRADISIONAL JAWA TENGAH SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN UNTUK SISWA SISWI SDN  
SAWANGAN I KABUPATEN MAGELANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Indriastuty Wulansari**

10.12.5247

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Agustus 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
NIK. 190302216

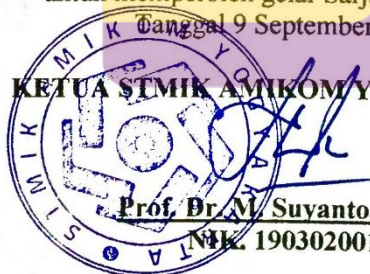
**Nila Feby Puspitasari, S.Kom., M.Cs.**  
NIK. 190302161

**M. Rudyanto Arief, MT.**  
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 9 September 2016

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## 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, 14 September 2016



Indriastuty Wulansari  
NIM. 10.12.5247

## MOTTO

*Memilihlah selagi bisa memilih, sebelum terlambat dan menyesal.*

*Ingat, hidup adalah pilihan. Masa depan adalah konsekuensi dari perbuatan kamu di masa sekarang dan masa lalu. Hanya kamulah satu-satunya orang yang bisa menentukan kebahagiaan dan jalan hidupmu.*

\*\*\*

*Jangan terlalu bergantung kepada manusia di dunia, karena bayangan sendiripun akan meninggalkanmu ketika kamu dalam kegelapan.*

\*\*\*

*Just because you can't run, doesn't mean you can't reach the goal.*

\*\*\*

*Learn to give thanks on the good things in your life.*

*Learn to be strong from the bad things in your life.*

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Tuhan dan Nabiku, Allah SWT yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnya. Semoga hambamu ini dapat menjadi lebih baik seiring berjalannya waktu serta dapat menjadi hambaMu yang beriman dan bertaqwa.
2. Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kedua orangtuaku (Alm) Ayah ku Moch. Djaelani dan Ibuku Sri Lestari Ningsih, terimakasih atas segala perjuangan dan pengorbanan, doa dan dukungannya. Terimakasih untuk segalanya yang telah diberikan untukku sehingga aku bisa menyelesaikan studiku dengan baik. Terimakasih juga buat kakakku Chrisnawan Setyo Wibowo atas dukungan dan bantuannya selama ini.
3. Terimakasih kepada Bapak Muh. Zaenudin, S.Pd.SD. selaku Kepala Sekolah di SDN Sawangan 1 yang telah mengizinkan melakukan penelitian dan Bu Ida selaku Guru Seni Budaya dan Keterampilan beserta Bapak dan Ibu Guru SDN Sawangan 1 yang sudah banyak membantu dalam proses Analisis sampai pada tahap Implementasi di sekolah.
4. Salam Super untuk sahabat-sahabat terbaik dan seperjuanganku : Ida Faiza, Sanita Yuwana Septavi, Susi Susanti, Agung Jati Kusumo, Hermawan Putra, Catur Setiyono, Faisal Widya N, Erwandy, Diyah Setyorini, Ahmad Syarbini Ramdhan, Bangun Budiarto, Eko Bangun Santoso, Tree Fery H, Hendra.



Terimakasih untuk segalanya :) terimakasih atas bantuan, semangat dan doanya selama ini. Semoga sukses untuk kita semua. Amin

5. Untuk Nourma Ariesta dan Susi Susanti (Ucik), sahabat terbaikku. Terimakasih atas bantuan, doa dan semangatnya selama ini ya tuyul2ku, You're my best friends forever! Dan Kurniawan Adam P yang selalu memberiku semangat, doa dan kasih sayangnya selama ini :) terimakasih.
6. Wisma Putri Islam JITU : Desy, Syarah, Husna, Kuni, Aya, Icha, Vista, Nisa, Iga, Laras, Meymey. Terimakasih semuanya, udah jadi sahabat sekaligus keluarga yang baik dan gokil selama aku tinggal di Yogyakarta.
7. Teman-temanku di kelas S1-SI-1L, S1-SI-2L, S1-SI-10, teman-temanku di WCT (Rudianx, Matyas, Vyto, Adit, Arif dll) temen nongkrong dan sharing di kampus (Reni Paramita, Nia, Arifin, Gesit, Hasti, Erna, Hasna, Novia) temen-temen mbolangku (Noni dan Vera) dan temen-temen di kelas lain yang namanya gak bisa aku sebutin satu per satu, terimakasih banyak atas bantuannya, kekompakannya dan kerjasamanya selama mengikuti perkuliahan di Amikom dan juga diluar jam kuliah. Banyak kenangan yang gak bakalan terlupakan bersama kalian. Semoga SUKSES untuk kita semua. Amin :)



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat beserta salam penulis haturkan pada junjungan umat Islam yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

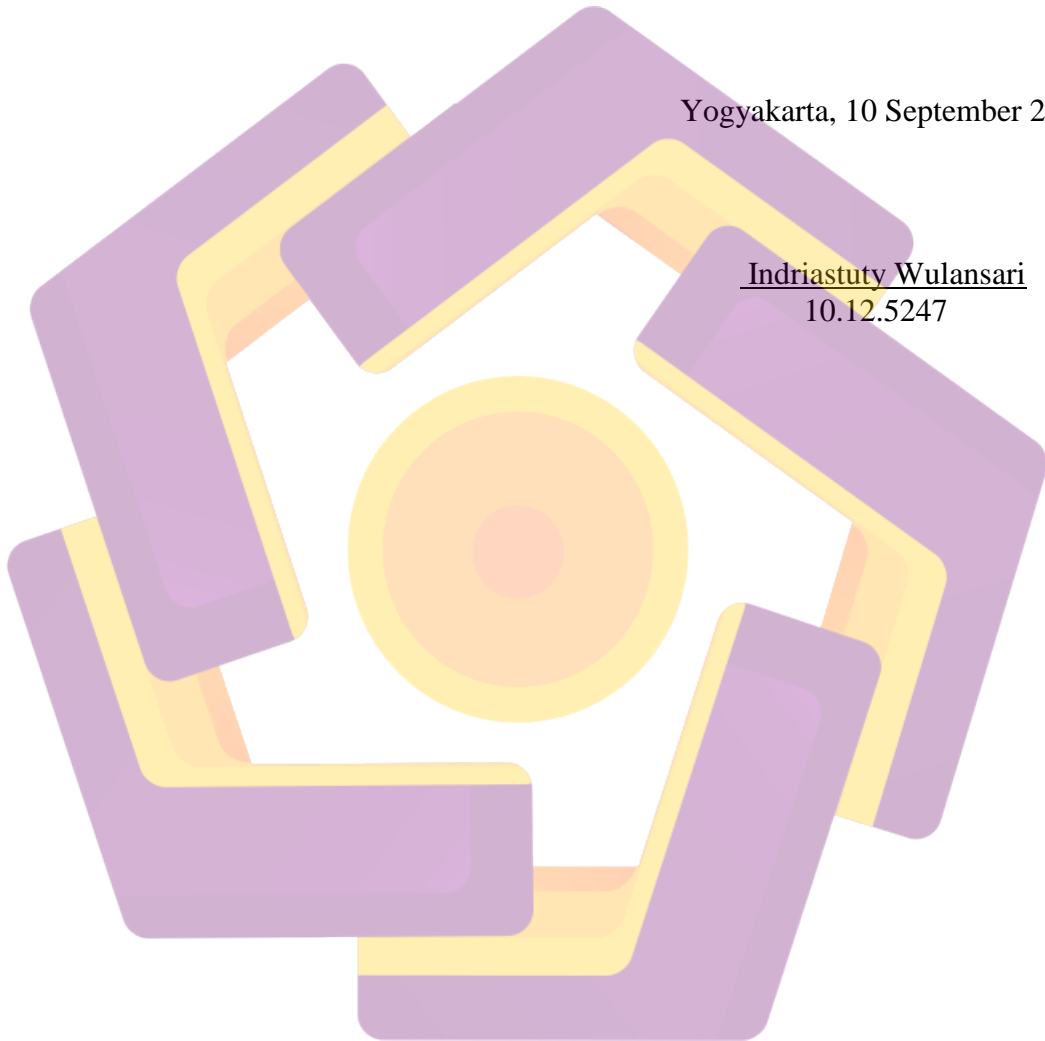
Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi
4. Ibundaku dan Kakakku tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan terbaiknya selama ini
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Teman-teman Saya semasa kuliah.
7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 10 September 2016

Indriastuty Wulansari  
10.12.5247




## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Metode Penelitian .....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.5.1.1 Metode Pengamatan ( <i>Observasi</i> ) .....	5
1.5.1.2 Metode Wawancara ( <i>Interview</i> ) .....	5
1.5.1.3 Metode Kepustakaan ( <i>Library</i> ) .....	5
1.5.2 Metode Analisis .....	5
1.5.3 Metode Perancangan .....	6
1.5.4 Implementasi Sistem .....	6
1.5.5 Metode Pengujian Sistem .....	6
1.5.6 Metode Pemeliharaan .....	6

1.6	Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....		8
2.1	Tinjauan Pustaka .....	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia .....	10
2.2.1	Definisi Multimedia .....	10
2.2.2	Objek Multimedia .....	11
2.2.3	Produk-Produk Multimedia .....	13
2.2.4	Struktur Aplikasi Multimedia .....	16
2.3	Metode Analisis .....	21
2.3.1	Analisis SWOT .....	21
2.3.1.1	Analisis Kekuatan ( <i>Strength</i> ) .....	22
2.3.1.2	Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	22
2.3.1.3	Analisis Peluang ( <i>Opportunities</i> ) .....	22
2.3.1.4	Analisis Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	22
2.4	Siklus Pengembangan Multimedia .....	28
2.4.1	Pendefinisian Masalah Multimedia .....	31
2.4.2	Studi Kelayakan .....	31
2.4.2.1	Analisis Biaya dan Manfaat .....	32
2.4.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	32
2.4.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	33
2.4.3.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	33
2.4.4	Langkah – Langkah Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	33
2.4.4.1	Merancang Konsep .....	33
2.4.4.2	Merancang Isi .....	34
2.4.4.3	Menulis Naskah .....	34
2.4.4.4	Merancang Grafik .....	34
2.4.4.5	Memproduksi Sistem .....	34
2.4.4.6	Pengetesan Sistem Multimedia .....	34
2.4.4.6.1	Pengujian Alfa .....	35
2.4.4.6.2	Pengujian dengan Komputer Lain ....	35

2.4.4.6.3	Pengujian Integrasi .....	36
2.4.4.7	Menggunakan Sistem .....	36
2.4.4.8	Memelihara Sistem .....	36
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>37</b>
3.1	Analisis .....	37
3.1.1	Definisi Analisis Sistem .....	37
3.1.2	Identifikasi Masalah .....	37
3.2	Analisis SWOT .....	38
3.2.1	Analisis Kekuatan ( <i>Strength</i> ) .....	38
3.2.2	Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	38
3.2.3	Analisis Peluang ( <i>Opportunities</i> ) .....	39
3.2.4	Analisis Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	39
3.3	Analisis Kebutuhan Aplikasi Media Pembelajaran .....	43
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	44
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	44
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	45
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	46
3.3.2.3	Kebutuhan Pengguna ( <i>Brainware</i> ) .....	46
3.4	Analisis Biaya dan Manfaat .....	47
3.4.1	Komponen Biaya .....	47
3.4.2	Komponen Manfaat .....	51
3.4.2.1	Keuntungan Berwujud .....	51
3.4.2.2	Keuntungan Tak Berwujud .....	52
3.4.3	Uji Kuantitatif Kelayakan Biaya dan Manfaat .....	54
3.4.3.1	Metode Periode Pengambilan ( <i>Payback</i> <i>Periode</i> ) .....	54
3.4.3.2	Metode Pengembalian Investasi ( <i>Return On</i> <i>Investasi</i> ) .....	55
3.4.3.3	Metode Nilai Sekarang Bersih ( <i>Net Present</i> <i>Value</i> ) .....	56
3.5	Analisis Kelayakan Media Pembelajaran .....	57

3.5.1 Analisis Kelayakan Teknologi .....	57
3.5.2 Analisis Kelayakan Operasional .....	58
3.5.3 Analisis Kelayakan Hukum .....	58
3.5.4 Analisis Kelayakan Ekonomi .....	59
3.6 Perancangan Aplikasi .....	59
3.6.1 Merancang Konsep .....	59
3.6.2 Merancang Isi .....	60
3.6.3 Merancang Naskah .....	64
3.6.4 Merancang Grafik .....	97
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>104</b>
4.1 Memproduksi Sistem .....	104
4.1.1 Mengolah Gambar/Grafik .....	105
4.1.2 Menggabungkan Semua Elemen Multimedia di Adobe Flash CS3 .....	111
4.1.2.1 Pembuatan Lembar Kerja Baru .....	111
4.1.2.2 Import Gambar/Grafik .....	112
4.1.2.3 Import Suara/Audio .....	113
4.1.2.4 Import Video .....	114
4.1.2.5 Membuat Tombol .....	115
4.1.2.6 Membuat <i>Movieclip</i> .....	117
4.1.2.7 Membuat Animasi .....	118
4.1.2.8 Menghubungkan Menu-Menu Menggunakan Tombol Navigasi .....	119
4.1.3 Rendering .....	122
4.2 Pengujian Sistem .....	123
4.2.1 Pengujian Alfa .....	123
4.2.2 Pengujian dengan Komputer Lain .....	128
4.2.3 Pengetesan Integrasi .....	129
4.3 Implementasi Sistem .....	130
4.3.1 Manual Aplikasi .....	130
4.3.1.1 Intro .....	130



4.3.1.2	Menu Utama .....	130
4.3.1.3	Menu Arsitektur Tradisional .....	131
4.3.1.4	Menu Pakaian Adat Tradisional .....	132
4.3.1.5	Menu Kesenian Tradisional .....	132
4.3.1.5.1	Menu Alat Musik Tradisional .....	133
4.3.1.5.2	Menu Lagu Daerah .....	133
4.3.1.5.3	Menu Sastra Lisan .....	134
4.3.1.5.4	Menu Tarian Tradisional .....	135
4.3.1.5.5	Menu Kerajinan Tradisional .....	135
4.3.1.5.6	Menu Seni Drama .....	136
4.3.1.6	Menu Upacara Tradisional .....	136
4.3.1.7	Menu Senjata Tradisional .....	137
4.3.1.8	Menu Makanan dan Minuman Tradisional .....	137
4.3.1.9	Menu Petunjuk .....	138
4.3.1.10	Menu Keluar .....	138
4.3.2	Manual Instalasi .....	139
4.3.3	Pemeliharaan Sistem .....	140
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>142</b>
5.1	Kesimpulan .....	142
5.2	Saran .....	143
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>145</b>
<b>LAMPIRAN</b>		



## DAFTAR TABEL

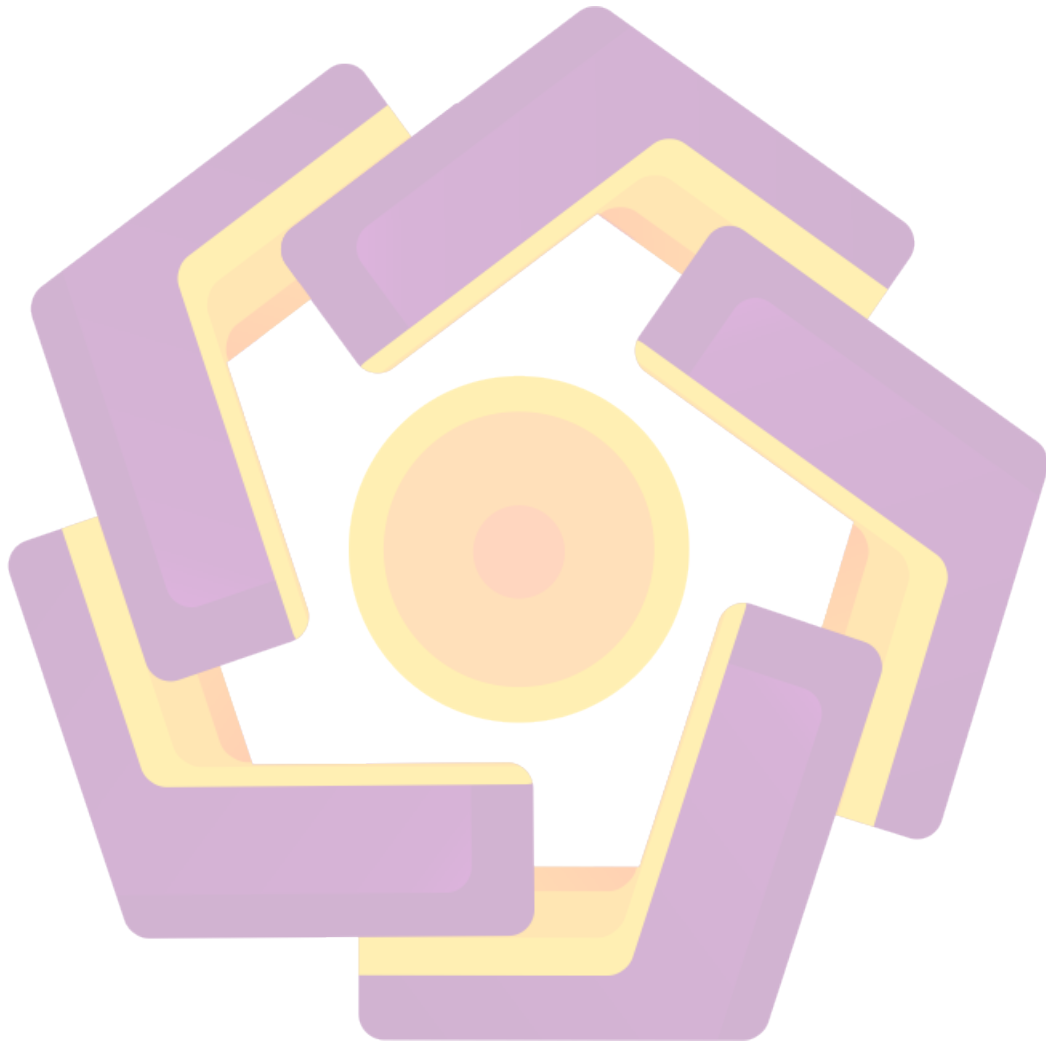
<b>Tabel 2.1</b>	Matriks SWOT Kearns .....	23
<b>Tabel 2.2</b>	IFAS ( <i>Internal Strategic Factors Analysis Summary</i> ) .....	26
<b>Tabel 2.3</b>	EFAS ( <i>External Strategic Factors Analysis Summary</i> ) .....	26
<b>Tabel 3.1</b>	Hasil Analisis SWOT .....	40
<b>Tabel 3.2</b>	IFAS ( <i>Internal Strategic Factors Analysis Summary</i> ) .....	41
<b>Tabel 3.3</b>	EFAS ( <i>External Strategic Factors Analysis Summary</i> ) .....	42
<b>Tabel 3.4</b>	Rincian Biaya .....	53
<b>Tabel 3.5</b>	Pengelompokan Kategori Struktur Media Pembelajaran .....	64
<b>Tabel 3.6</b>	Judul dan Lirik Lagu Daerah Jawa Tengah .....	78
<b>Tabel 4.1</b>	Gambar hasil olahan CorelDraw X4 .....	107
<b>Tabel 4.2</b>	Gambar hasil olahan CorelDrawX4 (Lanjutan tabel 4.1) .....	108
<b>Tabel 4.3</b>	Gambar hasil olahan CorelDrawX4 (Lanjutan tabel 4.2) .....	109
<b>Tabel 4.4</b>	Gambar hasil olahan CorelDrawX4 (Lanjutan tabel 4.3) .....	110
<b>Tabel 4.5</b>	Gambar hasil olahan CorelDrawX4 (Lanjutan tabel 4.4) .....	111
<b>Tabel 4.6</b>	Uji tombol pada aplikasi .....	125
<b>Tabel 4.7</b>	Uji tombol pada aplikasi (lanjutan tabel 4.6) .....	126
<b>Tabel 4.8</b>	Uji tombol pada aplikasi (lanjutan tabel 4.7) .....	127
<b>Tabel 4.9</b>	Uji tombol pada aplikasi (lanjutan tabel 4.8) .....	128
<b>Tabel 4.10</b>	Uji coba aplikasi dengan komputer lain .....	129
<b>Tabel 4.11</b>	Pengetesan Integrasi .....	129

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Struktur Linear .....	17
<b>Gambar 2.2</b>	Aliran Aplikasi Multimedia dengan Struktur Menu .....	18
<b>Gambar 2.3</b>	Struktur Hierarki .....	19
<b>Gambar 2.4</b>	Struktur Jaringan .....	20
<b>Gambar 2.5</b>	Struktur Kombinasi .....	21
<b>Gambar 2.6</b>	Grafik IFAS dan EFAS .....	27
<b>Gambar 2.7</b>	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	29
<b>Gambar 2.8</b>	Rincian Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	30
<b>Gambar 3.1</b>	Grafik Hasil Perhitungan IFAS dan EFAS .....	43
<b>Gambar 3.2</b>	Rancangan Struktur Aplikasi Media Pembelajaran dengan Struktur Kombinasi antara Struktur Linear, Struktur Menu dan Struktur Hierarki .....	62
<b>Gambar 3.3</b>	Layout menu intro .....	97
<b>Gambar 3.4</b>	Layout menu halaman utama .....	98
<b>Gambar 3.5</b>	Menu Arsitektur tradisional .....	98
<b>Gambar 3.6</b>	Layout menu pakaian tradisional .....	98
<b>Gambar 3.7</b>	Layout menu kesenian tradisional .....	99
<b>Gambar 3.8</b>	Layout menu alat musik tradisional .....	99
<b>Gambar 3.9</b>	Layout menu lagu daerah .....	99
<b>Gambar 3.10</b>	Layout menu sastra lisan .....	100
<b>Gambar 3.11</b>	Layout menu tarian tradisional .....	100
<b>Gambar 3.12</b>	Layout menu kerajinan tradisional .....	100
<b>Gambar 3.13</b>	Layout menu seni drama .....	101
<b>Gambar 3.14</b>	Layout menu upacara tradisional .....	101
<b>Gambar 3.15</b>	Layout menu senjata tradisional .....	101
<b>Gambar 3.16</b>	Layout menu makanan dan minuman tradisional .....	102
<b>Gambar 3.17</b>	Layout menu petunjuk .....	102
<b>Gambar 3.18</b>	Layout menu keluar .....	102

<b>Gambar 3.19</b>	Layout pesan keluar .....	103
<b>Gambar 4.1</b>	Karakter peangantin wanita .....	105
<b>Gambar 4.2</b>	Karakter pengantin pria .....	106
<b>Gambar 4.3</b>	Karakter pemain gamelan .....	106
<b>Gambar 4.4</b>	Karakter anak SD .....	106
<b>Gambar 4.5</b>	Karakter penari .....	107
<b>Gambar 4.6</b>	Karakter penyanyi sinden .....	107
<b>Gambar 4.7</b>	Tampilan lembar kerja baru Adobe Flash CS3 .....	112
<b>Gambar 4.8</b>	Import to library (background menu utama) .....	113
<b>Gambar 4.9</b>	Import to library dari file .PNG hasil olahan CorelDrawX4 .....	113
<b>Gambar 4.10</b>	Import to library file-file audio .....	114
<b>Gambar 4.11</b>	Import Video .....	115
<b>Gambar 4.12</b>	Pembuatan tombol .....	116
<b>Gambar 4.13</b>	Timeline Tombol .....	117
<b>Gambar 4.14</b>	Membuat Animasi .....	118
<b>Gambar 4.15</b>	File Executable (.exe) pada Adobe Flash CS3 .....	123
<b>Gambar 4.16</b>	Penulisan sintaks script yang salah .....	124
<b>Gambar 4.17</b>	Tampilan compiler errors .....	124
<b>Gambar 4.18</b>	Penulisan script yang benar .....	124
<b>Gambar 4.19</b>	Tampilan Intro .....	130
<b>Gambar 4.20</b>	Tampilan Menu utama .....	131
<b>Gambar 4.21</b>	Tampilan Arsitektur .....	131
<b>Gambar 4.22</b>	Tampilan Pakaian .....	132
<b>Gambar 4.23</b>	Tampilan Kesenian .....	132
<b>Gambar 4.24</b>	Tampilan Alat musik .....	133
<b>Gambar 4.25</b>	Tampilan Lagu daerah .....	134
<b>Gambar 4.26</b>	Tampilan Sastra lisan .....	134
<b>Gambar 4.27</b>	Tampilan Tarian .....	135
<b>Gambar 4.28</b>	Tampilan Kerajinan .....	135
<b>Gambar 4.29</b>	Tampilan Seni drama .....	136
<b>Gambar 4.30</b>	Tampilan Upacara .....	136

<b>Gambar 4.31</b> Tampilan Senjata .....	137
<b>Gambar 4.32</b> Tampilan Makanan dan minuman .....	137
<b>Gambar 4.33</b> Tampilan Petunjuk .....	138
<b>Gambar 4.34</b> Tampilan Keluar .....	139
<b>Gambar 4.35</b> Tampilan Pesan keluar .....	139



## INTISARI

Keanekaragaman kebudayaan di Indonesia patut dibanggakan karena tiap daerah mempunyai ciri khas budaya masing-masing baik itu adat istiadat, upacara tradisional, pakaian tradisional maupun kesenian tradisional. Kesenian tradisional ini patut mendapat perhatian yang serius mulai dari perkembangannya sampai dengan kelestarian nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 bahwa tiap negara berkewajiban melestarikan kesenian dan kebudayaan nasional. Dalam usaha untuk lebih mengembangkan kesenian tradisional tersebut salah satunya adalah pembinaan dan pengembangan seni tradisional daerah. Di era teknologi informasi yang semakin canggih seperti saat ini, masyarakat disugahi oleh banyak alternatif hiburan dan informasi yang lebih beragam dan menarik jika dibandingkan dengan kesenian tradisional Indonesia. Kondisi seperti ini membuat semakin tersisihnya kesenian tradisional Indonesia yang sebelumnya akrab dengan kehidupan masyarakat, mulai menghilang seiring dengan berjalannya waktu. Pemerintah juga harus bertindak tegas dalam menyikapi perkembangan di era modern ini dengan cara memperketat aturan mengenai penyaluran informasi dari luar sehingga doktrin budaya dari luar tidak menyebar dengan bebas dikalangan masyarakat terutama anak-anak. Hal ini bertujuan agar anak-anak memiliki kesempatan untuk mengenali dan mempelajari budaya daerahnya sendiri.

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu dalam penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data. Metode yang digunakan adalah metode pengamatan, metode wawancara dan metode kepustakaan.

Mengingat begitu pentingnya kelestarian kesenian dan kebudayaan daerah, maka Penulis membuat aplikasi multimedia “Mengenal Kesenian Daerah” sebagai media pembelajaran khususnya untuk siswa SDN Sawangan 1. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar tambahan yang digunakan guru dan mendorong minat generasi muda terutama siswa-siswi di SDN Sawangan 1 Kabupaten Magelang, sebagai sarana memperkenalkan kesenian tradisional Jawa Tengah agar dapat berkembang dan berusaha untuk tetap melestarikannya.

**Kata kunci :** Kesenian Tradisional, Jawa Tengah, Media Pembelajaran, Interaktif, Multimedia, Adobe Flash CS3

## ABSTRACT

*Diversity of Cultures in Indonesia should be proud because each region has the characteristic of each culture, be it a mores, a traditional ceremony, a traditional clothing and traditional arts. This traditional arts deserve to get a serious attention began to from the development up to the preservation of the noble values contained therein. It is listed in the Act 1945 Constitution that each country is obliged to preserve the arts and national culture. In an effort to further develop the traditional art one of which is fostering and development of a traditional arts. In an era of increasingly sophisticated information technology as it is today, the community be treated to by a lot of information and alternative entertainment are more diverse and attractive when compared with traditional Indonesian art. Such conditions make Indonesian traditional arts that were previously familiar with the life of the community, began to disappear as time passes. The government must also act decisively in addressing the development of the modern era in a way to tighten the rules on the distribution of information from the outside so that the doctrine of culture from the outside does not spread freely among the people especially children. It is intended that the children have the opportunity to recognize and learn the culture of their own areas.*

*As an effort in obtaining the correct data, relevant and targeted according to the problems faced, the need for an appropriate method to achieve the objectives in the study. Therefore in this study, the authors conducted several data collection methods. The method used is the method of observation, interview and library research.*

*Considering so importance of preserving the art and Cultures regional, therefore the author makes a multimedia application "Understanding Regional Arts" as a learning medium, especially for students of SDN Sawangan 1. With this application is expected to be an alternative supplementary teaching materials used by teachers and encourage interest in the younger generation, especially students at SDN Sawangan 1 Magelang regency, as a means of introducing the traditional arts of Central Java to thrive and attempted to keep preserve it.*

**Keywords:** *Traditional Arts, Central Java, Learning Media, Interactive, Multimedia, Adobe Flash CS3*