

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MACAM-  
MACAM TARIAN NUSANTARA BERBASIS FLASH  
(Studi Kasus: SDN Perumnas Condong Catur)**

**SKRIPSI**



**disusun oleh  
Santi Septiani  
12.11.6340**

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

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MACAM-  
MACAM TARIAN NUSANTARA BERBASIS FLASH  
(Studi Kasus: SDN Perumnas Condong Catur)**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



**disusun oleh  
Santi Septiani  
12.11.6340**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MACAM-  
MACAM TARIAN NUSANTARA BERBASIS FLASH  
(Studi Kasus: SDN Perumnas Condong Catur)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Santi Septiani**

**12.11.6340**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 05 Januari 2017

**Dosen Pembimbing,**



**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MACAM- MACAM TARIAN NUSANTARA BERBASIS FLASH

(Studi Kasus: SDN Perumnas Condong Catur)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Santi Septiani**

**12.11.6340**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Februari 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Barka Satya, M.Kom**  
NIK. 190302126



**Dony Ariyus, M.Kom**  
NIK. 190302128



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 14 Maret 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), an isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akaemis di suatu intitusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah saya pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengannaskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Yogyakarta, 14 Maret 2017



Santi Septiani

NIM.12.11.6340

## MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”

**(QS.Al-Insyirah, 6-8)**

“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah”

**(Thomas Alva Edison)**

“Bakat adalah sesuatu yang kau tumbuhkan. Insting adalah sesuatu yang harus kita latih!”

**(Oikawa Tooru-Anime Haikyuu!!)**

“Kita akan menyesal bila mimpi yang kita kejar akhirnya gagal, tapi kita akan lebih menyesal bila kita tidak mencoba untuk mengujanya”

**(Anime Bakuman)**

“Tidak bisa bukan alasan untuk menyerah. Berusaha keras diiringi dengan kesabaran dan do'a adalah kunci keberhasilan”

**(Penulis)**

## PERSEMBAHAN

- Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, kemudahan, dan kelancaran dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini.
- Untuk Nabi Muhammad SAW sebagai junjungan umat muslim diseluruh dunia, sang pembawa kebenaran, sebagai suri tauladan yang menuntun kami kejalan yang diridhoi Alaah SWT.
- Kepada orang
- tua saya Ruswandi dan Sunarti yang tiada henti berdoa dalam setiap sujudnya, telah bekerja keras untuk membahagiakan putra dan putrinya. Juga terimakasih kepada abang saya Ilham Insan Saputra, kakak saya Ghina Alqonaa, adek saya Ridho Gozali, mb Yessyana Pertiwi. Sungguh kalian adalah motivasi terbesar saya dalam perantauan yang selalu berusaha memberi penghargaan terbaik buat kalian.
- Kepada bapak Mei P Kurniawan yang sudah membimbing saya dalam penyelesaian skripsi ini tahap demi tahap. Sungguh saya berterimakasih atas ilmu dan pengalaman yang sudah bapak berikan.
- Untuk semua Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang pernah mengajar saya dari semester 1 sampai 8. Terimakasih atas semua ilmu yang diberikan yang sangat berguna dalam penyelesaian skripsi ini.
- Untuk rekan-rekan seperjuangan dari kelas 12-S1TI-09 yang selalu memberi dorongan, motivasi, candaan, dan semua tentang kebersamaan.
- Untuk Muhammad Angga Ardhinata terimakasih atas dukungan, motivasi, dan keikhlas memberi waktu untuk membantu.
- Untuk teman-teman dekat saya Tsani Fitriani, Arif Setyo Aji, Rio Ardiansyah, Apria Sri Rohani, Syaffirina Sukmawardhani, Dinda Rantika, Adhe Arifin, Frisca Windy Debriyani, Tria Mulyani, Teta yang telah menjadi teman seperjuangan.
- Untuk Muna, terimakasih sudah menjadi adik kedua dan terimakasih untuk semangatnya serta kebersamaanya.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran dan ridho yang telah diberikan oleh Allah SWT. Puji syukur dan shalawat selalu dijunjung dan doa untuk nabi besar Muhammad SAW, sang teladan yang membawa manusia dari zaman kegelapan kedalam zaman yang penuh ilmu yang terang benderang.

Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas penulisan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MACAM-MACAM TARIAN NUSANTARA BERBASIS FLASH (Studi Kasus: SDN Perumnas Condong Catur)”.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas bantuan dan bimbingan dalam pembuatan tugas akhir skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir skripsi ini tepat waktu. Dengan kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:


1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom dan Bapak Dony Ariyus, M.Kom selaku Dosen Penguji yang telah menguji skripsi ini.
4. Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
5. Kedua orang tua, serta semua keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah.



6. Teman - teman yang telah ikut andil dan banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik maupun saran yang bersifat membantu atau membangun sangat diharapkan.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini ada manfaatnya, khususnya bagi penulisan dan umumnya bagi kita semua dalam rangka menambah wawasan pengetahuan dan pemikiran kita.



Yogyakarta, 14 Maret 2017

Santi Septiani

## DAFTAR ISI

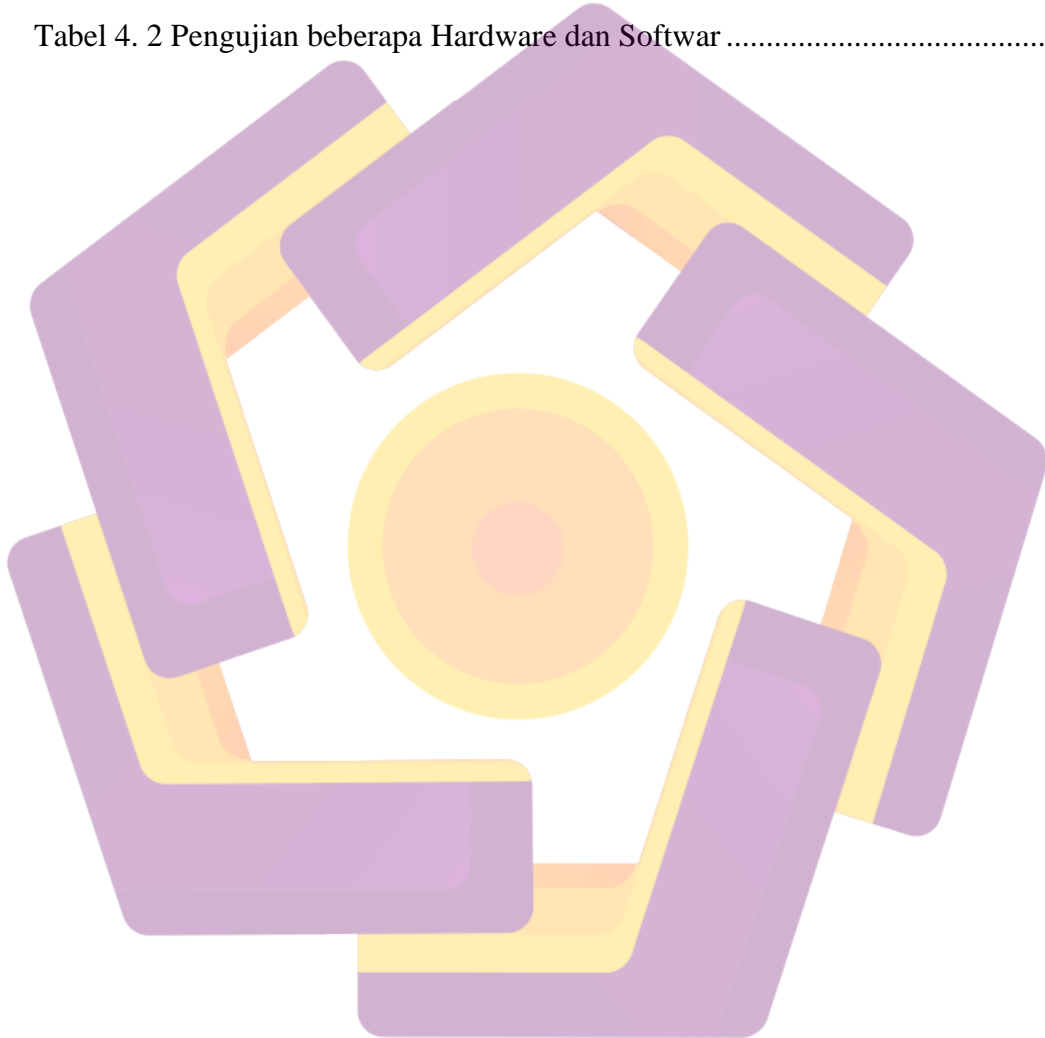
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
<b>BAB I</b> Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Perancangan .....	4
1.5.3 Implementasi.....	4
1.5.4 Uji coba.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II</b> Landasan Teori .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Media Pembelajaran .....	9
2.2.1 Fungsi media pembelajaran.....	10

2.3	Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.4	Struktur Aplikasi Multimedia.....	12
2.4.1	Struktur Linier.....	12
2.4.2	Struktur Menu.....	13
2.4.3	Struktur Hierarki.....	13
2.4.4	Struktur Jaringan.....	14
2.4.5	Struktur <i>Hybrid</i> .....	15
2.5	Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	16
2.6	Tinjauan Perangkat Lunak.....	20
2.6.1	Adobe Photoshop.....	20
2.6.2	Adobe Flash Professional CC.....	20
2.6.3	<i>Action Script</i> .....	21
2.6.4	Corel Draw X5.....	21
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>23</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	23
3.1.1	Deskripsi Singkat SDN Perumnas Condongcatur.....	23
3.1.2	Struktur Organisasi.....	23
3.2	Analisis Sistem.....	24
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	24
3.2.2	Studi kelayakan.....	24
3.2.3	Analisis SWOT.....	26
3.2.4	Analisis kebutuhan sistem.....	29
3.3	Perancangan Sistem.....	31
3.3.1	Perancangan Konsep.....	31
3.3.2	Perancangan Isi.....	32

3.3.3	Perancangan Naskah .....	33
3.3.4	Perancangan Grafik.....	57
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>60</b>
4.1	Memproduksi Sistem.....	60
4.1.1	Mengolah Gambar menggunakan Adobe Photoshop.....	60
4.1.2	Mengedit Video dengan VLC .....	62
4.1.3	Menggabungkan semua elemen menggunakan Adobe Flash .....	63
4.2	Menguji Sistem.....	69
4.2.1	Pengujian Alfa ( <i>White Box</i> ) .....	69
4.2.2	Pengujian Beta .....	71
4.2.3	Publishing.....	86
4.3	Menggunakan Sistem .....	86
4.4	Memelihara Sistem.....	87
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>88</b>
5.1	Kesimpulan .....	88
5.2	Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Strategi SWOT .....	28
Tabel 3. 2 Perancangan Naskah .....	34
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Tombol Aplikasi .....	71
Tabel 4. 2 Pengujian beberapa Hardware dan Softwar .....	83



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sistem Multimedia .....	11
Gambar 2. 2 Struktur Linier .....	13
Gambar 2. 3 Struktur Menu.....	13
Gambar 2. 4 Struktur Hierarki.....	14
Gambar 2. 5 Struktur Jaringan .....	14
Gambar 2. 6 Struktur Hybird.....	15
Gambar 2. 7 Siklus Pengembangan Multimedia.....	16
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	23
Gambar 3. 2 Struktur Hierarki Pembuatan Media Pembelajaran.....	32
Gambar 3. 3 Sketsa Awal.....	57
Gambar 3. 4 Sketsa Menu Utama.....	58
Gambar 3. 5 Sketsa Menu Provinsi.....	58
Gambar 3. 6 Sketsa Materi.....	58
Gambar 3. 7 Sketsa Video.....	59
Gambar 3. 8 Sketsa Setting .....	59
Gambar 3. 9 Sketsa Tentang .....	59
Gambar 4. 1 Tracing Gambar Tiap Provinsi .....	61
Gambar 4. 2 Pewarnaan Karakter per Provinsi.....	61
Gambar 4. 3 Crop atau Potong Video dengan VLC.....	62
Gambar 4. 4 Dokumen Baru pada Flash .....	63
Gambar 4. 5 Impor ke Flash.....	64
Gambar 4. 6 Urutan Background Layer .....	64
Gambar 4. 7 Pembuatan Tombol.....	65
Gambar 4. 8 Frame Pada Button .....	65
Gambar 4. 9 Membuat Movie Clip .....	66
Gambar 4. 10 Penyisipan Sound Effect Button.....	67
Gambar 4. 11 Contoh Sintaks yang Salah.....	69

Gambar 4. 12 Notifikasi Error..... 70  
Gambar 4. 13 Aplikasi Run dengan Benar..... 70  
Gambar 4. 14 Pilihan Publish Setting ..... 86  
Gambar 4. 15 Aplikasi di Running dengan Cara Double Klik..... 87



## INTISARI

SDN perumnas Condongcatur merupakan lembaga pendidikan formal. SDN perumnas memiliki beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah kesenian. Dalam mata pelajaran kesenian, banyak aspek yang diajarkan diantaranya, seni rupa, seni musik dan seni tari. Seni tari, salah satu mata pelajaran yang mengandung unsur raga, irama dan rasa.

Dalam penyampaian materi maupun praktik dalam kesenian, seringkali guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi maupun mempraktikkan kesenian termasuk seni tari. Hal ini dikarenakan Indonesia memiliki beragam budaya sehingga guru hanya menguasai sebagian kesenian dari beberapa daerah.

Untuk itu, penulis membuat Media Pembelajaran Pengenalan Macam-Macam Tarian Nusantara Berbasis Flash. Aplikasi ini menampilkan Animasi Tarian Nusantara yang Dapat Digunakan Oleh Guru Kesenian di SDN Perumnas Condong Catur untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga siswa/siswi menjadi lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pelajaran kesenian.

**Kata Kunci : SDN perumnas, Seni Tari, Media Pembelajaran, Flash**



## **ABSTRACT**

*The elementary school of Condongcatur is a formal institution. Perumnas primary schools have several subjects, one of which is art. In the subjects of art, many aspects of which are taught them, visual art, music and dance. Dance, one of the subjects that contain elements of soul, rhythm and flavor.*

*In the delivery of material and practice in the arts, teachers often have difficulty in presenting the material and practice the art, including the art of dance. This is because Indonesia has a diverse culture so that teachers are only partially mastered the art of some areas.*

*To that end, the author makes the introduction of Learning Media Miscellaneous The Flash-Based Dance archipelago. This application displays the Animation Dance archipelago that Can Be Used By Art Teacher at Perumnas primary schools Condongcatur to improve the quality of teaching so that students become more interested and excited about art classes.*

**Keywords:** *Primary school perumnas, Dance, Learning Media, Flash*