

ANIMASI PEMBELAJARAN RUMAH ADAT (KEBUDAYAAN)

INDONESIA BERBASIS MACROMEDIA FLASH

TUGAS AKHIR

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III (D-3)

Program Studi Manajemen Informatika



Diajukan oleh :

Erwin Purwanto

1224100383

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

2015

HALAMAN PERSETUJUAN

**ANIMASI PEMBELAJARAN RUMAH ADAT (KEBUDAYAAN)
INDONESIA BERBASIS MACROMEDIA FLASH**

Diajukan oleh :

Erwin Purwanto

1224100383

Telah Disetujui oleh Dewan Pembimbing untuk Dipertahankan di Hadapan
Sidang Dewan Penguji Tugas Akhir Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Widya Dharma Klaten

Pembimbing I



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom

NIK. 690 903 276

Tanggal : Oktober 2015

Pembimbing II



Arvati Waryandari, S.T

NIK. 690 208 292

Tanggal : Oktober 2015

Mengetahui

Ketua Program Studi



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom

NIK. 690 903 276

Tanggal : Oktober 2015

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan Disetujui oleh Dewan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Hari :
Tanggal :
Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten.

Susunan Dewan Penguji :

Ketua

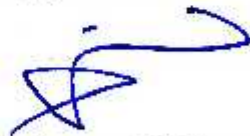


Hendro Joko Prasetyo, M.Kom
NIK. 690 903 276

Sekretaris

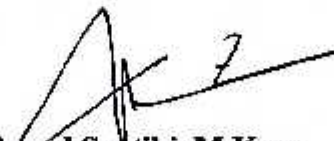
Arvati Wuryandari, S.T
NIK. 690 208 288

Penguji Utama



Drs. Sri Wiyanta, M.Kom
NIK. 690 990 118

Penguji Pendamping



Ahmad Syatibi, M.Kom
NIK. 690 912 329

Disahkan oleh,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Drs. Sri Wiyanta, M.Kom
NIK. 690 990 118

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ERWIN PURWANTO
N I M : 1224100383
Jurusan / Program Studi : Manajemen Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer

dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir:

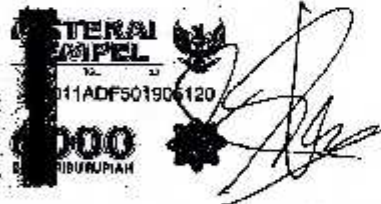
Judul : Animasi Pembelajaran Rumah Adat (Kebudayaan)
Indonesia Berbasis Macromedia Flash

adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam Tugas Akhir ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan Ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir ini.

Klaten, Senin, 02 Nopember 2015

Yang membuat pernyataan,

The image shows an official stamp on the left and a handwritten signature on the right. The stamp is rectangular and contains the text 'STERAI KAPEL' at the top, a small emblem in the middle, and '011ADFS01904120' below it. At the bottom of the stamp, it says '000' and 'RIBURUPAH'. The signature is written in black ink and is somewhat stylized.

(ERWIN PURWANTO)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, yang selalu memberikan rahmad, taufiq serta hidayah-Nya, Serta sholawat senantiasa tercurah pada Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini. Selanjutnya persembahan ini ditujukan kepada :

1. Ayah dan ibu yang telah mendidik, mengasuh, mendo'akan, dan memberi dukungan moral sampai bisa seperti saat ini.
2. Kakakku beserta istri dan keluarga besar yang selalu memberi semangat.
3. Keluarga besar Padepokan Tirtomulyo dan Ponpes Kyai Ageng Gribig yang selalu memberi dorongan do'a untuk saya.
4. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang selama ini telah memberikan ilmu dan membimbing, saya ucapkan banyak terima kasih.
5. Seseorang yang tidak bisa saya sebutkan nama terima kasih atas segala doa dan semangatnya selama ini.
6. Teman – teman Manajemen Informatika 2012 yang selalu bersama dalam susah maupun senang dalam menjalani perjuangan ini.

MOTTO

1. Sesungguhnya Allah dan Malaikat-Malaikat-Nya bersholawat untuk Nabi. Wahai orang-orang yang beriman, Bersholawatlah kalian untuk Nabi dan ucapkanlah salam penghormatan kepadanya (Q.S Al-Ahzab :56).
2. Tidak ada jabatan didunia ini yang perlu dipertahankan mati-matian (KH. Abdurahman Wahid).
3. Yang penting bukanlah apakah kita menang atau kalah, Tuhan tidak mewajibkan manusia untuk menang sehingga kalahpun bukan dosa, yang penting adalah apakah seseorang BERJUANG atau TAK BERJUANG. (Emha Ainun Nadjib/Cak Nun).
4. Dununge urip ono ing sak jeroning roso, urip lan roso iku ono ing panguwasaning Gusti Allah kang Moho Suci. (Padepokan Tirtomulyo).

KATA PENGANTAR

Assalamu 'allaikum. Wr. Wb

Syukur Alhamdulillah, tiada kata pantas diucap atas semua berkah Allah SWT. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Karena dengan itu semua penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Pembelajaran Rumah Adat (kebudayaan) Indonesia Berbasis Macromedia flash”**.

Penyusunan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma III Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini penulis mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Sri Wiyanta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika dan Pembimbing I.
3. Ibu Aryati Wuryandari, S.T. selaku pembimbing II.
4. Ibu Tiwi Herowati ,S.pd selaku kepala sekolah dari Paud dan Tk Pertiwi Desa Krajan.
5. Teman-teman seperjuangan keluarga besar mahasiswa Manajemen Informatika angkatan 2012.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberi bantuan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih belum sempurna. Karena itu masukan kritik dan saran yang membangun bagi siapapun dimasa sekarang maupun yang akan datang sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Klaten, Oktober 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
SURAT PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR ACTION SCRIPT	xv
ABSTRAK	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
1. Alasan Pemilihan Judul	2
2. Rumusan Masalah	2
3. Batasan Masalah	2
4. Keaslian Penelitian	3
5. Manfaat Penelitian	3
B. Tujuan Penelitian	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka	5
1. Penelitian Terdahulu	5
2. Pengertian Animasi	6
3. Pengertian Animasi Sebagai Media Pembelajaran	7
4. Pengertian Audio/ Suara	8

B. Landasan Teori	13
1. Media Animasi Dalam Pembelajaran	13
2. Pengertian Animasi	14
3. Pengertian Macromedia Flash 8.....	15

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Bahan dan Materi Penelitian	26
B. Alat Penelitian	26
1. Perangkat Keras (<i>hardware</i>)	26
2. Perangkat Lunak (<i>software</i>)	27
C. Jalannya Penelitian	29
1. Pengumpulan Data	29
2. Perancangan Sistem	30
a. Tabel Perancangan Sistem.....	30
b. Storyboard	31
D. Kesulitan Yang Dihadapi	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	39
1. Tampilan Intro	39
2. Tampilan Menu Awal	40
3. Tampilan Menu Utama	42
4. Tampilan Menu Materi Pembelajaran	44
5. Tampilan Materi Rumah Adat	45
6. Tampilan Materi Baju Adat	46
7. Tampilan Materi Lagu Daerah.....	47
8. Tampilan Menu Latihan Soal.....	49
9. Tampilan Menu Belajar (Quis)	50
10. Tampilan Soal Belajar	51
11. Tampilan Hasil Belajar	53
12. Tampilan Nilai Belajar	54

13. Tampilan Hasil Akhir Belajar	55
14. Tampilan Profil Animator	56
15. Tampilan Peringatan	58
B. Pembahasan	59

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	61
B. Saran	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tool Box	19
Tabel 3.1 Perancangan Sistem	30
Tabel 3.2 Storyboard	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Gelombang Dari Format File WAV ..	9
Gambar 2.2 Bentuk Gelombang Dari Format File AIFF ..	9
Gambar 2.3 Bentuk Gelombang Dari Format File VOC ..	11
Gambar 2.4 Bentuk Gelombang Dari Format File AU ..	12
Gambar 2.5 Bentuk Play Dari Format File MP3 ..	13
Gambar 2.6 Tampilan Awal Macromedia Flash 8 ..	16
Gambar 2.7 Tampilan Area Kerja ..	16
Gambar 2.8 Title Bar ..	17
Gambar 2.9 Menubar ..	17
Gambar 2.10 Layer ..	20
Gambar 2.11 Frame ..	21
Gambar 2.12 Stage ..	21
Gambar 2.13 Scene ..	22
Gambar 2.14 Panel Properties ..	23
Gambar 2.15 Panel Color ..	23
Gambar 2.16 Library ..	24
Gambar 2.17 Action Window ..	25
Gambar 3.1 Tampilan Macromedia Flash 8 ..	37
Gambar 3.2 Tampilan Pada Saat Normal ..	38
Gambar 3.3 Tampilan Pada Saat Close Program ..	38
Gambar 4.1 Tampilan Intro ..	39

Gambar 4.2 Tampilan Menu Awal	40
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	42
Gambar 4.4 Tampilan Menu Materi Pembelajaran	44
Gambar 4.5 Tampilan Menu Materi Rumah Adat	45
Gambar 4.6 Tampilan Materi Baju Adat	46
Gambar 4.7 Tampilan Menu Lagu Deaerah.....	47
Gambar 4.8 Tampilan Menu Latihan Soal.....	49
Gambar 4.9 Tampilan Menu Belajar	50
Gambar 4.10 Tampilan Soal Belajar	51
Gambar 4.11 Tampilan Hasil Belajar	53
Gambar 4.12 Tampilan Nilai Belajar	54
Gambar 4.13 Tampilan Hasil Akhir Belajar	56
Gambar 4.14 Tampilan Profil Animator	58
Gambar 4.15 Tampilan Peringatan	58

DAFTAR ACTION SCRIPT

Action Script 4.1 Intro	40
Action Script 4.2 Menu Awal	41
Action Script 4.3 Menu Utama	43
Action Script 4.4 Menu Materi Pembelajaran	44
Action Script 4.5 Materi Rumah Adat	45
Action Script 4.6 Materi Baju Adat	46
Action Script 4.7 Materi Lagu Daerah.....	48
Action Script 4.8 Menu Latihan Soal.....	49
Action Script 4.8 Menu Belajar	51
Action Script 4.9 Jawaban Benar	52
Action Script 4.10 Jawaban Salah	52
Action Script 4.11 Hasil Belajar	54
Action Script 4.12 Nilai Belajar	55
Action Script 4.13 Hasil Akhir Belajar	57
Action Script 4.14 Tampilan Peringatan	59

ABSTRAK

Animasi Pembelajaran Rumah Adat (kebudayaan) Indonesia Berbasis Macromedia Flash.

Proses belajar merupakan suatu hal yang sangat penting untuk menunjang ilmu pengetahuan. Khususnya animasi dalam bentuk pembelajaran, dalam hal ini adalah tentang proses pengenalan kebudayaan Indonesia, tetapi untuk kejelasan dalam materi yang diajarkan kurang menarik atau hanya sebuah gambaran dan anak hanya sebatas membayangkan bagaimana proses tersebut, oleh sebab itu perlu adanya metode pembelajaran yang menarik efektif dan efisien.

Tujuan penelitian ini adalah memberikan alternatif pembelajaran yang menarik minat anak usia dini yang lebih efektif dan efisien. Dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Metodologi penelitian menggunakan metode observasi yang dilakukan di Paud dan TK Pertiwi Desa Krajan. Bahan dan materi penelitian berupa informasi yang diperoleh dari buku-buku digital, buku tentang kebudayaan Indonesia dan sumber-sumber informasi yang diperoleh selama observasi. Dan alternatif pembelajaran berupa animasi pembelajaran rumah adat (kebudayaan) Indonesia. Pembelajaran ini berisi tentang pengenalan rumah adat, baju adat dan lagu daerah Indonesia

Kata kunci: Pembelajaran rumah adat (kebudayaan) Indonesia, Animasi, Flash 8

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan dunia teknologi pada jaman sekarang dan tujuan kemajuan teknologi informasi. Diantaranya untuk memudahkan manusia untuk melakukan aktifitas. Namun disamping itu juga menjadi tantangan untuk manusia itu sendiri untuk meningkatkan sumber daya manusia agar menjadi manusia yang handal dan mempunyai daya saing yang tinggi.

Dunia Animasi pada jaman sekarang telah berkembang sesuai kebutuhan seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Banyak video animasi yang memberikan pengetahuan didalam pendidikan. Kelebihan video animasi yang berbentuk visual adalah memudahkan para pengguna untuk memahami semua yang dijelaskan didalam video animasi tersebut.

Animasi sebagai metode pembelajaran untuk menunjang pemahaman belajar. Seiring dengan berkembangnya *system* belajar-mengajar dan majunya tingkat pendidikan dan persaingan *study, system* pembelajaran dengan dengan video animasi dianggap sangat menarik dan mempermudah dan tentunya bermanfaat untuk menunjang pemahaman belajar.

Kebudayaan di Indonesia sangat beraneka ragam, antara lain keanekaragaman rumah adat, pakaian adat, dan lagu adat Indonesia. Maka dari itu kita sebagai warga Indonesia kita wajib mempelajari keaneka ragaman kebudayaan Indonesia tersebut.

Diperlukan cara-cara yang menarik untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia agar dapat dipelajari oleh anak usia dini. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian tentang pembelajaran berbasis video animasi untuk menunjang pengenalan kebudayaan Indonesia yang beragam. Diharapkan Metode pembelajaran menggunakan video animasi tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat anak usia dini untuk mempelajari dan mengenal kebudayaan Indonesia.

1. Alasan Memilih Judul

Alasan penulis memilih judul “Animasi Pembelajaran Rumah Adat Di Indonesia Berbasis Macromedia Flash” dengan studi kasus di PAUD dan TK Krajan. Permasalahan tersebut adalah susahnya guru mengenalkan rumah adat Indonesia dan murid-murid kurang bisa memahami materi tersebut. Dengan adanya permasalahan ini penulis merasa tertarik untuk membuat program animasi pembelajaran rumah adat di Indonesia untuk anak usia dini.

2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana cara memberikan pembelajaran dan pemahaman yang menarik guna untuk pengenalan rumah-rumah adat di Indonesia untuk anak usia dini.

3. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya hal yang akan dikenalkan, maka peneliti akan membahas cara pengenalan satu Rumah Adat Indonesia, satu

Pakaian Adat Indonesia, dan satu Lagu Daerah di Indonesia berbasis animasi.

4. Keaslian Penelitian

Peneliti bermaksud menunjukkan bahwa masalah ini belum pernah diteliti di PAUD dan TK PERTIWI Krajan dan belum pernah dibuat oleh penulis lain di Universitas Widya Dharma Klaten. Sedangkan referensi yang digunakan penelitian untuk dijadikan penulis dalam mengembangkan penelitian adalah penelitian dari Ocky Ulliana Sindu Adi dengan judul “Pembelajaran Metamorfosis Katak Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Macromedia Flash Profesional 8.0” dan Wijayadewi (2012) “Animasi Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Anak SD Menggunakan Macromedia Flash MX 2004.

5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

a. Bagi anak

Dengan adanya media pembelajaran berbasis flash pada pengenalan rumah adat dapat bermanfaat untuk meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar, sekaligus dapat memperoleh pengalaman langsung dalam media tersebut.

b. Bagi Guru TK dan PAUD

Dapat membantu guru dalam mengetahui peningkatan hasil belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi serta penelitian ini diharapkan dapat memanfaatkan media

pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas anak.

c. Bagi mahasiswa

Sebagai salah satu syarat penyelesaian studi jurusan Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian Tugas Akhir ini adalah untuk membuat metode pembelajaran berbasis video animasi tentang pengenalan rumah-rumah adat di Indonesia untuk anak usia dini. Dan diharapkan mempermudah guru-guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah anak-anak dalam menerima materi tersebut.

BAB V

PENUTUP

Dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir dan pembuatan Animasi Pembelajaran Rumah Adat di Indonesia Berbasis Macromedia Flash, maka dapat diambil kesimpulan dan saran dengan harapan dapat memberi masukan serta manfaat yang dapat membangun bagi siapapun dimasa sekarang maupun yang akan datang. Berikut ini adalah kesimpulan serta saran yang disampaikan oleh penulis:

A. Kesimpulan

Setelah seluruh proses penulisan laporan diselesaikan, kesimpulan yang dapat diambil adalah:

Dengan adanya aplikasi animasi pembelajaran ini untuk anak usia dini yang dibuat dengan konsep belajar dan bermain ini, maka akan dapat membantu dan mempermudah orangtua dan guru untuk memberikan suatu alternatif sistem pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, menambah kejelasan pengertian, memperlancar proses pembelajaran dan memotivasi dan membangkitkan minat, memusatkan perhatian serta memungkinkan anak untuk dapat belajar secara individu dan kelompok.

B. Saran

Ada beberapa saran yang akan disampaikan penulis berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini :

1. Dalam pembuatan animasi tentang pembelajaran perlu diperhatikan tentang usia anak dan tingkat pemahaman anak agar anak memahami apa yang disampaikan dalam animasi yang akan dibuat.
2. Perlunya media pembelajaran yang berbeda atau suatu animasi yang baru agar tidak monoton atau membosankan dan agar terciptanya semangat belajar yang baru.
3. Animasi ini masih sederhana, belum bisa mencakup seluruh provinsi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Sunyoto, A.2010. *Adobe Flash + XML*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi offset.
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Purnomo, A. 2002. *Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Dionico, S. A. 2013. *Media Pembelajaran Anak PAUD Berbasis multimedia*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Infor.matika dan Komputer Jendral Ahmad Yani
- Nugroho, P. H. A. S. 2011. *Membuat Game Mobile Edukatif dengan Flash*. Bandung: Informatika.
- Hendratman, H. 2011. *The Magic of Macromedia director*. Bandung: Informatika
- Drs. H.Widada HR. 2010. *Paling dicari! Belajar Animasi 2D dan 3D*. MediaKom Wahana Komputer. 2009. *Panduan Praktis mudah Membuat Animasi 2D Adobe Flash CS4/ADI*. Cetakan 1. Andi Publisher(Andi Offset)
- Wahyu Purnomo. 2013. *Animasi 2D*. Edisi Pertama. Katalog Dalam Terbitan. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Rahmadi. 2011. *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash*, <https://teknikmultimedia.files.wordpress.com/2013/08/modul-pembuatan-media-pembelajaran-menggunakan-macromedia-flash-8.pdf>, diakses 16 Februari 2015.
- Ardiansyah, Nurdin. 2013. *Macromedia Flash Profesional 8*, <https://mediaguruindo.files.wordpress.com/2015/02/macro-media-flash-8-nurdin.pdf>, diakses 19 Februari 2015.
- Yuliawan, Tri. 2014. *Visualisasi Proses Terjadinya Hujan Untuk Media Pembelajaran Mata Pelajaran IPA Kelas V SD*, Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Purnomo, Djoko. 2014. *Visualisasi Proses Fotosintesis Pada Tumbuhan Untuk Siswa Sekolah Dasar*, Klaten: Universitas Widya Dharma.
- <http://liriknusantara.blogspot.com/2013/01/>
- Turban, McLean, Wetherbe, 2002. *Information Technology For Manajement*, 3th

Edition, John Wiley & Sons Inc.

Isma'il. 2011. *7 Hari Belajar Flash MX*,
<https://15mail.files.wordpress.com/2011/11/7-hari-belajar-macromedia-flash.pdf>. diakses 16 Februari 2015.

Maizora, Syafdi. 2011. *Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Macromedia Flash 8*, <https://syafdiichiemaizora.files.wordpress.com/2011/01/pengenalan-flash.pdf>, diakses 16 Februari 2015.