

ABSTRACT

Wayang is one of Javanese culture that is still preserved. Moreover, wayang is one culture that was designated by UNESCO as a Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity. In Central Java, wayang studied in the Java language education from primary school to high school levels. In the studied many wayang characters are delivered using conventional method, this method is less effective in its delivery. With Multimedia, a study would be more interesting and dynamic. The use of multimedia in solving the problem of making wayang introducing applications is how to generate attractive wayang applications to be presented in an interactive and effective learning in elementary school.

The methodology used in the making of this application is a multimedia development methodology. While the software used is Adobe Flash cs 3, Adobe Photoshop cs 4. This puppet learning application created to help elementary school students in learning more interesting wayang characters. As for the teachers, this application can be used as one of the alternative media in presenting wayang in more attractive than the conventional way.

This wayang interactive learning applications for elementary school student results an interactive and interesting application. In application there is a menu like wayang history, resources, videos, quizzes, games, help, and exit. Quizzes menu created randomly but you cannot add the new data but only can changed it. With this application, children are expected to be easier to understand as well as to preserve wayang character as native Indonesia culture.

ABSTRAK

Wayang merupakan salah satu budaya dari Jawa yang sampai saat ini masih dilestarikan. Apalagi wayang merupakan salah satu kebudayaan yang diresmikan oleh UNESCO sebagai warisan dunia. Di Jawa Tengah Sendiri, pembelajaran pewayangan dipelajari dalam mata pelajaran pendidikan bahasa Jawa dari sekolah dasar sampai tingkatan sekolah menengah atas. Dalam penyampaiannya pengenalan tokoh pewayangan banyak yang disampaikan menggunakan cara konvensional, cara ini kurang efektif dalam penyampaiannya. Dengan adanya Multimedia, sebuah pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan hidup. Penggunaan multimedia dalam menyelesaikan masalah pembuatan aplikasi pengenalan pewayangan adalah bagaimana menghasilkan aplikasi pengenalan pewayangan yang menarik dan interaktif untuk disajikan dalam pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metodologi pengembangan multimedia. Sedangkan Perangkat lunak yang digunakan adalah *Adobe Flash cs 3*, *Adobe Photoshop cs 4*. Aplikasi pembelajaran pewayangan ini dibuat untuk membantu para siswa sekolah dasar dalam mempelajari tokoh pewayangan dengan lebih menarik. Sedangkan untuk para guru, aplikasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif dalam menyampaikan materi wayang dengan cara yang lebih menarik dibandingkan dengan cara konvensional.

Aplikasi pembelajaran interaktif pewayangan untuk siswa sekolah dasar ini menghasilkan aplikasi yang interaktif dan menarik. Di dalamnya terdapat menu sejarah wayang, materi, video, kuis, game, bantuan, dan keluar. Dalam soal kuis dibuat random namun tidak dapat menambah data, hanya dapat mengubahnya saja. Dengan Aplikasi ini, diharapkan anak-anak akan lebih mudah untuk memahami tokoh pewayangan serta dapat melestarikan wayang sebagai kebudayaan asli Indonesia yang sudah ada sejak dulu.

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI | iii |
| SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR | iv |
| ABSTRAK..... | v |
| ABSTRACT..... | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | ix |
| MOTTO | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR MODUL PROGRAM | xvi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Metodologi Penelitian | 3 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 3 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| 2.1 Aplikasi | 5 |
| 2.2 Multimedia | 5 |
| 2.3 Objek-objek Multimedia | 6 |
| 2.3.1 Teks..... | 6 |
| 2.3.2 Grafik | 8 |
| 2.3.3 Suara (Audio)..... | 9 |
| 2.3.4 Animasi | 10 |
| 2.3.5 Video..... | 12 |
| 2.4 Multimedia Dalam Bidang Pendidikan | 13 |
| 2.5 Pengembangan Aplikasi Multimedia | 14 |
| 2.6 Storyboard | 16 |
| 2.7 Struktur Navigasi..... | 17 |
| 2.8 Flowchart View | 19 |
| 2.9 Adobe Flash CS3..... | 20 |

| | | |
|------|------------------------|----|
| 2.10 | Action Script 2..... | 21 |
| 2.11 | Adobe Photoshop | 22 |
| 2.12 | Pengertian Wayang..... | 23 |
| 2.13 | Sejarah Wayang..... | 24 |
| 2.14 | Jenis Wayang..... | 25 |
| 2.15 | Materi Wayang..... | 28 |
| 2.16 | Studi Pustaka | 30 |

BAB III ANALIS DAN PERANCANGAN

| | | |
|-------|---------------------------------|----|
| 3.1 | Konsep..... | 29 |
| 3.2 | Perancangan (Design)..... | 29 |
| 3.2.1 | Struktur Navigasi..... | 29 |
| 3.2.2 | Perancangan Flowchart View..... | 30 |
| 3.2.3 | Basis Data multimedia..... | 30 |
| 3.2.4 | Storyboard | 31 |
| 3.2.5 | Material Collecting..... | 62 |

BAB IV IMPLEMENTASI

| | | |
|--------|-----------------------------------|-----|
| 4.1 | Perangkat yang digunakan..... | 71 |
| 4.2 | Pembahasan Aplikasi Program..... | 71 |
| 4.2.1 | Tampilan Pembuka..... | 72 |
| 4.2.2 | Tampilan Menu Utama..... | 72 |
| 4.2.3 | Tampilan Menu Materi..... | 75 |
| 4.2.4 | Tampilan Menu Meteri Kelas 1..... | 75 |
| 4.2.5 | Tampilan Menu Meteri Kelas 2..... | 80 |
| 4.2.6 | Tampilan Menu Meteri Kelas 3..... | 83 |
| 4.2.7 | Tampilan Menu Meteri Kelas 4..... | 90 |
| 4.2.8 | Tampilan Menu Meteri Kelas 5..... | 94 |
| 4.2.9 | Tampilan Menu Meteri kelas 6..... | 98 |
| 4.2.10 | Tampilan Menu Kamus Wayang | 104 |
| 4.2.11 | Tampilan Menu Video | 104 |
| 4.2.12 | Tampilan Menu Kuis | 105 |
| 4.2.13 | Tampilan Menu game | 108 |
| 4.2.14 | Tampilan menu Bantuan..... | 109 |
| 4.2.15 | Tampilan Menu Sejarah Wayang..... | 110 |
| 4.2.16 | Tampilan Menu Keluar | 110 |

BAB V KESIMPULAN

| | | |
|-----|-----------------|-----|
| 5.1 | Kesimpulan..... | 111 |
| 5.2 | Saran..... | 111 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.1 | Gambar Pengembangan Aplikasi Multimedia..... | 15 |
| Gambar 2.2 | Struktur Navigasi Linier | 17 |
| Gambar 2.3 | Struktur Navigasi Hirarki | 18 |
| Gambar 2.4 | Struktur Navigasi Non Linier | 18 |
| Gambar 2.5 | Struktur Navigasi Campuran | 19 |
| Gambar 2.6 | Flowchart View | 20 |
| Gambar 2.7 | Tampilan Adobe Flash..... | 21 |
| Gambar 2.8 | Tampilan Adobe Photoshop | 22 |
| Gambar 3.1 | Struktur Navigasi..... | 22 |
| Gambar 3.2 | Flowchart View | 22 |
| Gambar 3.3 | Basis Data Multimedia | 31 |
| Gambar 4.1 | Tampilan pembuka | 72 |
| Gambar 4.2 | Tampilan Menu Utama..... | 72 |
| Gambar 4.3 | Tampilan menu utama materi kelas..... | 75 |
| Gambar 4.4 | Tampilan menu materi kelas 1..... | 75 |
| Gambar 4.5 | Tampilan menu wayang arjuna..... | 76 |
| Gambar 4.6 | Tampilan menu buta cakil | 77 |
| Gambar 4.7 | Gambar menu wayang punakawa..... | 78 |
| Gambar 4.8 | Tampilan menu wayang semar | 78 |
| Gambar 4.9 | Tampilan e-book kelas 1..... | 79 |
| Gambar 4.10 | Tampilan menu utama kelas 2 | 80 |
| Gambar 4.11 | Tampilan menu wayang pandhawa kelas 2..... | 80 |
| Gambar 4.12 | Tampilan menu semar kelas 2..... | 81 |
| Gambar 4.13 | Tampilan menu wayang nala gareng | 82 |
| Gambar 4.14 | Tampilan e-book kelas 2 | 83 |
| Gambar 4.15 | Tampilan menu utama kelas 3 | 83 |
| Gambar 4.16 | Tampilan menu wayang pandhawa kelas 3..... | 84 |
| Gambar 4.17 | Tampilan wayang werkudara kelas 3..... | 85 |
| Gambar 4.18 | Tampilan wayang arjuna kelas 3..... | 86 |
| Gambar 4.19 | Tampilan materi wayang yudhistira kelas 3 | 87 |
| Gambar 4.20 | Tampilan menu wayang subali | 88 |
| Gambar 4.21 | Tampilan menu wayang sugriwa | 88 |
| Gambar 4.22 | Tampilan ebook kelas 3 | 89 |
| Gambar 4.23 | Tampilan menu utama kelas 4 | 90 |
| Gambar 4.24 | Tampilan menu arjuna kelas 4 | 90 |
| Gambar 4.25 | Tampilan menu yudhistira kelas 4 | 91 |
| Gambar 4.26 | Tampilan menu werkudara kelas 4 | 92 |
| Gambar 4.27 | Tampilan menu gatutkaca kelas 4..... | 93 |
| Gambar 4.28 | Tampilan e-book kelas 4..... | 93 |
| Gambar 4.29 | Tampilan menu utama kelas 5 | 94 |
| Gambar 4.30 | Tampilan menu pandhawa kelas 5 | 95 |
| Gambar 4.31 | Tampilan menu jagal bilawa..... | 96 |
| Gambar 4.32 | Tampilan menu werkudara kelas 5 | 96 |
| Gambar 4.33 | Tampilan e-book kelas 5..... | 97 |
| Gambar 4.34 | Tampilan menu utama kelas 6 | 97 |

| | | |
|-------------|--|-----|
| Gambar 4.35 | Tampilan menu wayang arjuna kelas 6..... | 98 |
| Gambar 4.36 | Tampilan menu wayang puntadewa..... | 98 |
| Gambar 4.37 | Tampilan menu wayang nakula | 90 |
| Gambar 4.38 | Tampilan menu wayang sadewa | 100 |
| Gambar 4.39 | Tampilan menu wayang hanoman kelas 6 | 101 |
| Gambar 4.40 | Tampilan menu wayang rama | 102 |
| Gambar 4.41 | Tampilan menu wayang sinta | 103 |
| Gambar 4.42 | Tampilan e-book kelas 6..... | 104 |
| Gambar 4.43 | Tampilan mini kamus..... | 104 |
| Gambar 4.44 | Tampilan menu video..... | 105 |
| Gambar 4.45 | Tampilan menu kuis..... | 105 |
| Gambar 4.46 | Tampilan soal..... | 106 |
| Gambar 4.47 | Tampilan nilai | 107 |
| Gambar 4.48 | Tampilan menu game..... | 108 |
| Gambar 4.49 | Tampilan game 1..... | 108 |
| Gambar 4.50 | Tampilan game 2..... | 109 |
| Gambar 4.51 | Tampilan puzzle 3..... | 109 |
| Gambar 4.52 | Tampilan menu bantuan..... | 110 |
| Gambar 4.53 | Tampilan Sejarah Wayang | 110 |
| Gambar 4.54 | Tampilan konfirmasi keluar | 110 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|---|----|
| Tabel 3.1 | Storyboards | 33 |
| Tabel 3.2 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 34 |
| Tabel 3.3 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.2 | 35 |
| Tabel 3.4 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.3 | 36 |
| Tabel 3.5 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.4 | 37 |
| Tabel 3.6 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 38 |
| Tabel 3.7 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 39 |
| Tabel 3.8 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 40 |
| Tabel 3.9 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 41 |
| Tabel 3.10 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 42 |
| Tabel 3.11 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 43 |
| Tabel 3.12 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 44 |
| Tabel 3.13 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 45 |
| Tabel 3.14 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 46 |
| Tabel 3.15 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 47 |
| Tabel 3.16 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 48 |
| Tabel 3.17 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 49 |
| Tabel 3.18 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 50 |
| Tabel 3.19 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 51 |
| Tabel 3.20 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 52 |
| Tabel 3.21 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 53 |
| Tabel 3.22 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 54 |
| Tabel 3.23 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 55 |
| Tabel 3.24 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 56 |
| Tabel 3.25 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 57 |
| Tabel 3.26 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 58 |
| Tabel 3.27 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 59 |
| Tabel 3.28 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 60 |
| Tabel 3.29 | Storyboards Lanjutan Tabel 3.1 | 61 |
| Tabel 3.30 | Material Collecting Gambar..... | 63 |
| Tabel 3.31 | Material Collecting Gambar lanjutan 3.30..... | 64 |
| Tabel 3.32 | Material Collecting Gambar lanjutan 3.31..... | 65 |
| Tabel 3.33 | Material Collecting Gambar lanjutan 3.32..... | 66 |
| Tabel 3.34 | Material Collecting Gambar lanjutan 3.33..... | 67 |
| Tabel 3.35 | Material Collecting Audio | 67 |
| Tabel 3.35 | Material Collecting Video..... | 67 |

DAFTAR MODUL PROGRAM

| | | |
|--------------------|---|-----|
| Modul Program 4.1 | Listing Program menampilkan materi dan soal..... | 73 |
| Modul Program 4.2 | Listing Program menampilkan sound..... | 73 |
| Modul Program 4.3 | Listing Program menampilkan button wayang..... | 76 |
| Modul Program 4.4 | Listing Program menampilkan materi wayang arjuna..... | 76 |
| Modul Program 4.5 | Listing Program menampilkan materi wayang buta cakil..... | 77 |
| Modul Program 4.6 | Listing Program menampilkan materi wayang punakawan | 78 |
| Modul Program 4.7 | Listing Program menampilkan materi wayang semar | 79 |
| Modul Program 4.8 | Listing Program menampilkan menu materi kelas 2..... | 80 |
| Modul Program 4.9 | Listing Program menu materi pandhawa kelas 2 | 81 |
| Modul Program 4.10 | Listing Program menu wayang semar kelas 2..... | 81 |
| Modul Program 4.11 | Listing Program menu wayang gareng..... | 82 |
| Modul Program 4.12 | Listing Program menampilkan materi kelas 3..... | 84 |
| Modul Program 4.13 | Listing Program menu wayang pandhawa kelas 3 | 84 |
| Modul Program 4.14 | Listing Program menampilkan menu wayang werkudara | 85 |
| Modul Program 4.15 | Listing Program menu wayang arjuna kelas 3 | 86 |
| Modul Program 4.16 | Listing Program menu wayang yudhistira..... | 87 |
| Modul Program 4.17 | Listing Program menu wayang subali | 88 |
| Modul Program 4.18 | Listing Program menu wayang sugriwa..... | 89 |
| Modul Program 4.19 | Listing Program menu utama kelas 4 | 90 |
| Modul Program 4.20 | Listing Program menu wayang arjuna kelas 4 | 91 |
| Modul Program 4.21 | Listing Program menu wayang yudhistira kelas 4 | 91 |
| Modul Program 4.22 | Listing Program menu wayang werkudara kelas 4..... | 92 |
| Modul Program 4.23 | Listing Program menu wayang gatutkaca | 93 |
| Modul Program 4.24 | Listing Program menu utama kelas 5 | 94 |
| Modul Program 4.25 | Listing Program menu wayang pandhawa kelas 5 | 95 |
| Modul Program 4.26 | Listing Program materi jagal bilawa | 96 |
| Modul Program 4.27 | Listing Program menu wayang bima..... | 97 |
| Modul Program 4.28 | Listing Program menu utama kelas 6 | 98 |
| Modul Program 4.29 | Listing Program menu wayang arjuna kelas 6 | 99 |
| Modul Program 4.30 | Listing Program menu wayang puntadewa | 99 |
| Modul Program 4.31 | Listing Program menu wayang nakula | 100 |
| Modul Program 4.32 | Listing Program menu wayang sadewa..... | 101 |
| Modul Program 4.33 | Listing Program menu wayang hanoman | 101 |
| Modul Program 4.34 | Listing Program menu wayang rama..... | 102 |
| Modul Program 4.35 | Listing Program menu wayang sinta | 103 |
| Modul Program 4.36 | Listing Program tampilan soal..... | 105 |
| Modul Program 4.37 | Listing Program tampilan nialai | 106 |