

**MULTIMEDIA PEMBELAJARN SENI TARI NUSA
TENGGERA TMUR PADA SD INPRES BERTINGKAT OEBA
5 KOTA KUPANG KUPANG**

TUGAS AKHIR

No. 573/WM.FT.H6/T.INF/TA/2017



OLEH :

AFONSO BRITO DE ARAUJO
231 12 055

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA
KUPANG**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SENI TARI NUSA
TENGGERA TMUR PADA SD INPRES BERTINGKAT OEBA
5 KOTA KUPANG KUPANG

O L E H :

AFONSO BRITO DE ARAUJO
(231 12 055)

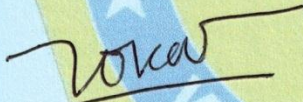
DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Di : Kupang

Tanggal :

DOSEN PEMBIMBING I

DOSEN PEMBIMBING II


Donatus J. Manehat, S.si, M.kom

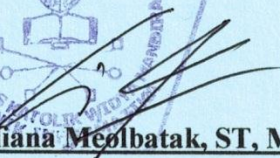

Sisilia Daeng B. Ma,u, S.kom,MT

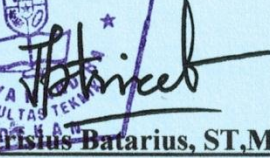
MENGETAHUI

MENGESAHKAN

**KETUA JURUSAN TEKNIK
INFORMATIKA UNIKA WIDYA
MANDIRA KUPANG**

**DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIKA WIDYA MANDIRA
KUPANG**


Emiliana Meolbatak, ST, MT


Patrisius Batarius, ST,MT

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

No. 573/WM.FT.H6/T.INF/TA/2017

MULTIMEDIA PEMBELAJARN SENI TARI NUSA
TENGGERA TMUR PADA SD INPRES BERTINGKAT OEBA
5 KOTA KUPANG KUPANG

O L E H :

AFONSO BRITO DE ARAUJO
231 12 055

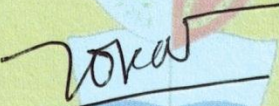
PENGUJI I


Paulina Aliandu, ST, M.Cs

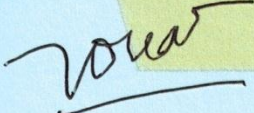
PENGUJI II


Natalia M.R. Mamulak, ST, MM

PENGUJI III


Donatus J. Manehat, S.si, M.kom

KETUA PELAKSANA


Donatus J. Manehat, S.si, M.kom

SEKRETARIS PELAKSANA


Sisilia Daeng B. Ma, u, S.kom, MT

PERSEMBAHAN

Dalam keterbatasan dan ketidak mampuan, Penulis selalu bergumul dalam pengharapan. Karena itu, sebagai ungkapan syukur dan rasa terima kasih, Penulis mempersembahkan karya ini kepada:

- ❖ Allah Tri Tunggal dan Bunda Maria sumber berkat dan pengharapan yang selalu menjadi sandaran penulis setiap saat.
- ❖ Orang tua tercinta Bapak Agustino de Araujo dan Mama Enna Norwelince Pah serta ketiga sodari saya yang tercinta yang telah mencurahkan kasih sayang kepada penulis serta menantikan keberhasilan penulis.
- ❖ Oma dan Opa tersayang serta seluruh keluarga besar yang dengan tulus hati menantikan keberhasilan penulis.
- ❖ Bapak Eldisius Angi,SPD dan seluruh keluarga besar Laboratorium Seni Taman Budaya NTT yang telah menjaga terus membimbing dan memberikan nasehat kepada penulis
- ❖ Teman – teman seperjuangan jurusan teknik informatika khususnya angkatan tahun 2012
- ❖ Teman-teman tersayang (Ridoks, Maya, Aldy, Jaka, Umbu, Henda, Vivi Gomes, velyn, Egi, Cici, Tari, Ahmad, Linyo, Lokomentos dll) yang selalu mendukung penulis dalam doa serta dukungan kebersamaan selama penulis menyelesaikan skripsi ini
- ❖ Kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung selama pendidikan penulis.
- ❖ Almamaterku tercinta Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

MotTO

=jangan seorangpun menganggap engkau rendah karena engkau muda. Jadilah teladan bagi orang - orang percaya, dalam perkataanmu, dalam tingkah lakumu, dalam kasihmu dan dalam kesucianmu=

1 Timotius 4:12



PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini :

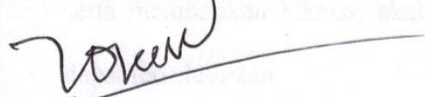
Nama : Afonso Brito De Araujo

No. Registrasi : 231 12 055

Fak/Jur/Prodi : Teknik Informatika.

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis (Skripsi) dengan judul **"MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SENI TARI NUSA TENGARA TIMUR PADA SD INPRES BERTINGKAT OEBA 5 KOTA KUPANG"** adalah benar-benar karya asli sendiri, apabila dikemudian hari ditemukan penyimpangan, maka saya bersedia dituntut secara hukum.

Disahkan/Diketahui, Materai
Pembimbing I



Donatus J. Manehat, S,si M.kom

Kupang, Oktober 2017



Afonso Brito de Araujo

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan bimbingan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Penulisan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik berkat adanya dukungan dari banyak pihak baik berupa dukungan moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria yang selalu membimbing dan menggandeng tangan penulis untuk melangkah maju sampai ke tahap ini serta memberikan hikmat, akal budi dan pengetahuan sehingga tulisan ini dapat terselesaikan.
2. Orang tua tercinta Bapak Agustino de Araujo dan Mama Enna Norwelince Pah terima kasih untuk doa, kasih sayang dan kesabaran dalam memotivasi serta menantikan keberhasilan penulis.
3. Ketiga sodari tercinta dan semua keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
4. Opa dan Oma tercinta yang selalu mendukung penulis dan trima kasih untuk mutiara-mutiara indah yang selalu opa dan oma tanamkan dalam diri penulis.
5. Pater Dr, Philipus Tule, SVD selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

6. Bapak Patrisius Batarius, ST,MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
7. Ibu Emiliana Meolbatak ST.MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
8. Bapak Donatus J. Manehat, S.si, M.kom selaku dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini dan trima kasih untuk pemikiran-pemikiran hebat yang selalu dituangkan bagi penulis.
9. Ibu Sisilia Daeng B.Ma,u, S.kom,MT selaku dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memperhatikan, serta mengorbankan waktu untuk menyelsaikan skripsi ini.
10. Seluruh Dosen serta Staf Karyawan Teknik Informatika Unwira Kupang
11. Teman-teman Mahasiswa/i Teknik Informatika Unwira Angkatan 2012
12. Keluarga besar Laboratorium seni Taman Budaya Nusa Tenggara Timur

Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan oleh karena itu penulis membutuhkan saran dan kritik yang konstruktif sebagai bahan perbaikan. Semoga Skripsi ini memberikan manfaat bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis ucapkan banyak terima kasih.

Kupang, Oktober 2017

Penulis

MULTIMEDIA PEMBELAJARN SENI TARI NUSA TENGGARA TMUR

PADA SD INPRES BERTINGKAT OEBA 5 KOTA KUPANG KUPANG

ABSTRAK

Era globalisasi saat ini banyak sekali anak muda yang enggan mempelajari tarian daerahnya masing – masing sehingga nilai adat istiadat yang terkandung dalam tarian tersebut yang mencerminkan kepribadian dan nilai adat istiadat, warisan nenek moyang yang sudah hampir tidak diketahui oleh siswa – siswi di daerah perkotaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dibangun suatu media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran seni tari NTT pada SD Inpres Bertingkat Oeba 5 kota Kupang. Metode yang digunakan adalah pengembangan multimedia dengan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk yang berupa rancangan aplikasi multimedia. Langkah-langkah dalam metode perancangan meliputi *Concept* (Konsep), *Design* (Perancangan), *Material Collectig* (Pengumpulan Bahan), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (Pengujian Aplikasi). Aplikasi multimedia ini merubah proses belajar mengajar yang konvensional menjadi lebih menarik dan interkatif.

Aplikasi multimedia ini dirancang dengan tujuan untuk meghasilkan media pembelajaran tarian daerah Nusa Tenggara Timur agar siswa lebih mencintai budayanya dalam tarian dan lebih mengenal warisan nenek moyang dalam pembelajaran tari budaya dan media yang terkandung dalam seni budaya untuk siswa siswi pada kelas 5 sekolah dasar.

Kata kunci: multimedia pembelajaran, seni tari, SD Inpres Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur, Macromedia flash 8.0

MULTIMEDIA LEARNING ARTS DANCE NUSA TENGGARA TMUR IN SD INPRES LEVEL OEBA 5 KUPANG KUPANG CITY

ABSTRACT

The era of globalization today is a lot of young people who are reluctant to learn the dance of their respective regions so that the customs value contained in the dance reflects the personality and customs value, the ancestral heritage that is almost unknown to the students in urban areas.

Based on these problems, it is necessary to build a multimedia-based learning media that can be utilized as NTT dance learning in Elementary Inpres Elementary School Oeba 5 Kupang city. The method used is the development of multimedia with the steps that must be followed to produce a product in the form of multimedia application design. The steps in designing methods include Concept, Design, Collectig Materials, Assembly, Testing. This multimedia application changes the process of teaching the conventional become more interesting and interkative.

This multimedia application is designed with the aim to produce the learning media of East Nusa Tenggara dance so that the students will love their culture in dance and know more about the ancestral heritage in the dance culture and media learning contained in art and culture for the students in the 5th grade of elementary school.

Keywords: multimedia learning, dance art, elementary school Inpres Oeba 5 Kota Kupang, East Nusa Tenggara, Macromedia flash 8.0

DAFTAR ISI

Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
Motto	v
Pernyataan Orisinalitas	vi
Kata Pengantar	vii
Abstrak.....	ix
Abstract.....	x
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiv
Daftar Tabel.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan	4
1.5. Manfaat	4
1.5.1. Bagi Guru	4
1.5.2. Bagi Siswa	4
1.6. Metodologi Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	8
 BAB II LANDASAN TEORI	 10
2.1. Rujukan Penelitian Sebelumnya	10
2.2. Kurikulum Seni Tari di Sekolah	12
2.3. Tari Sebagai Wahana Pendidikan karakter	14
2.4. Animasi Pembelajaran	16
2.5. Animasi	19
2.6. Pengertian Multimedia	20
2.7. <i>Macromedia Flash 8</i>	21
2.7.1. Area Kerja <i>Macromedia Flash 8</i>	21
2.7.2. <i>Action Script</i> pada <i>flash</i>	22
2.8. Seni Tari	24
2.9. Fungsi Seni Tari	25
2.9.1. Sebagai Sarana Keagamaan	25
2.9.2. Sebagai Sarana Upacara Adat	25
2.9.3. Sebagai sarana Pergaulan	26
2.9.4. Sebagai Tontonan	26
2.10. Unsur Seni Tari	27
2.10.1. Ragam Gerak	27
2.10.2. Bentuk Iringan	27

2.10.3. Kostum Tari	28
2.10.4. Pola Lantai	28
2.11. Macam – macam Jenis Tari	29
2.11.1. Tari Tradisional	29
2.11.2. Tari Kreasi Baru	29
2.11.3. Tari kontemporer	29
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	30
3.1. Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.2. Analisis Peran Pengguna	31
3.3. Analisis Perangkat Pendukung	31
3.3.1. Sistem Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	31
3.3.2. Sistem Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	31
3.4. Struktur Menu Aplikasi	32
3.5. <i>Storyboard</i>	33
3.6. Perancangan Tampilan <i>Interface</i>	37
3.6.1. Rancangan Tampilan <i>Loading</i>	38
3.6.2. Rancangan Tampilan Menu Utama	38
3.6.3. Rancangan Tampilan Menu Kabupaten	39
3.6.4. Rancangan Tampilan Menu Tarian	40
3.6.5. Rancangan Tampilan Menu Tutorial	41
3.6.6. Rancangan Tampilan Menu Bantuan	42
3.6.7. Rancangan Tampilan Menu <i>Quiz</i>	43
3.6.8. Rancangan Tampilan Menu <i>Profile</i>	44
3.6.9. Rancangan Tampilan Menu Keluar	45
 BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	46
4.1. Implementasi Aplikasi	46
4.2. Tampilan Aplikasi	46
4.2.1. Implementasi Tampilan <i>Loading</i>	46
4.2.2. Implementasi Tampilan Menu Utama	47
4.2.3. Implementasi Tampilan Menu Kabupaten	50
4.2.4. Implementasi Tampilan Menu Tarian	53
4.2.5. Implementasi Tampilan Menu Tutorial	55
4.2.6. Implementasi Tampilan Menu Bantuan	56
4.2.7. Implementasi Tampilan Menu <i>Quiz</i>	57
4.2.8. Implementasi Tampilan Menu <i>Profile</i>	58
4.2.9. Implementasi Tampilan Menu keluar	59
4.3. Publish Aplikasi	60

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL	62
1.1. Konsep <i>Black Box</i>	62
1.2. Pengujian <i>Black Box</i>	63
1.3. Hasil Pegujian	66
BAB VI PENUTUP	68
6.1. Kesimpulan	68
6.2. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Tahapan Pengembangan Multimedia	6
Gambar 2.1. Area Kerja <i>Macromedia Flash 8</i>	21
Gambar 2.2. Tari Saman dari Aceh	24
Gambar 3.1. <i>Hirarky Storyboard</i>	32
Gambar 3.2. Rancangan Tampilan <i>Loading</i>	38
Gambar 3.3. Rancangan Tampilan Menu Utama.....	39
Gambar 3.4. Rancangan Tampilan Menu Kabupaten	40
Gambar 3.5. Rancangan Tampilan Menu Tarian (Tarian).....	41
Gambar 3.6. Rancangan Tampilan Menu Tarian (sinopsis)	41
Gambar 3.7. Rancangan Tampilan Menu Tutorial.....	42
Gambar 3.8. Rancangan Tampilan Menu Bantuan	43
Gambar 3.9. Rancangan Tampilan Menu <i>Quiz</i>	43
Gambar 3.10. Rancangan Tampilan Menu <i>Profile</i>	44
Gambar 3.11. Rancangan Tampilan Menu Keluar.....	45
Gambar 4.1. Implementasi Tampilan <i>Loading</i>	47
Gambar 4.2. Implementasi Tampilan Menu Utama.....	48
Gambar 4.3. Implementasi Tampilan Menu Kabupaten	51
Gambar 4.4. Implementasi Tampilan Menu Tarian (Tarian).....	53
Gambar 4.5. Implementasi Tampilan Menu Tarian (Sinopsis).....	54
Gambar 4.6. Implementasi Tampilan Menu Tutorial.....	55
Gambar 4.7. Implementasi Tampilan Menu Bantuan	56
Gambar 4.8. Implementasi Tampilan Menu <i>Quiz</i>	57
Gambar 4.9. Implementasi Tampilan Menu <i>Profile</i>	58
Gambar 4.10. Implementasi Tampilan Menu Keluar.....	59
Gambar 4.12. <i>Publish File Macromedia Flash 8</i>	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan terhadap penelitian sebelumnya	11
Tabel 2.2. Konsep Materi dari Pendidikan Seni	14
Tabel 2.3. Contoh <i>Listing Action Script</i>	30
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	33
Tabel 5.1. Tabel Hasil Pengujian	63