

PROPOSAL TUGAS AKHIR

**RANCANG MEDIA PENGENALAN INTERAKTIF TARI JAIPONG DAN
TARI MERAK MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6**



Disusun Oleh:

Tyas Ainul Azizah

3201716050

PROGRAM STUDI TEKNIKINFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal Tugas Akhir

RANCANG MEDIA PENGENALAN INTERAKTIF TARI JAIPONG DAN TARI MERAK MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6

Diajukan oleh
Tyas Ainul Azizah
3201716050

Kepada
Program Studi D-III Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektro
Politeknik Negeri Pontianak

Telah disetujui untuk seminar proposal Tugas Akhir oleh :

Pembimbing,


Yunita, S. T., M.Sc.

NIP. 198106272008012014

Tanggal, 19 Februari 2020

HALAMAN PENGESAHAN
RANCANG BANGUN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN TARI
JAMPONG DAN TARI MERAK MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
PROFESSIONAL CS6

Proposal Tugas Akhir
Program Studi D-III Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektro

Oleh:

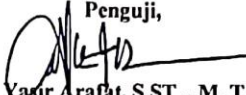
Tyas Ainul Azizah
3201716050

Dosen Pembimbing :



Yunita, S. T., M.Sc
NIP. 198106272008012014

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 06 Maret 2020 dan dinyatakan
memenuhi syarat sebagai Proposal Tugas Akhir.

Dosen Penguji:

Penguji,

Yasir Arafat, S.ST., M. T
NIP. 197203041995011001

Mengetahui :

Ketua Program Studi
D-III Teknik Informatika

Suherli, S.T., M.C
NIP. 198307172008121005

Koordinator Tugas Akhir

Sarah Bibi, S.ST., M.Pd
NIP. 198806042019092001

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------|-----|
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| DAFTAR ISI..... | iii |
| DAFTAR GAMBAR..... | iv |
| DAFTAR TABEL..... | vi |
| 1. Judul..... | 1 |
| 2. Latar Belakang..... | 1 |
| 3. Rumusan Masalah..... | 2 |
| 4. Batasan Masalah..... | 3 |
| 5. Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 6. Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 6.1. Bagi Mahasiswa..... | 4 |
| 6.3. Bagi Masyarakat Umum..... | 4 |
| 7. Metodologi..... | 4 |
| 7.1. Metode Literatu..... | 5 |
| 7.2. Metode MDCL..... | 5 |
| 8. Landasan Teori..... | 6 |
| 8.1. Tinjauan Pustaka..... | 6 |
| 8.2. Dasar Teori..... | 7 |
| 9. Rancangan Sistem..... | 10 |
| 10. Jadwal Penyelesaian TA..... | 21 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 22 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|------------|---|----|
| Gambar 1. | Model Multimedia Development Life Cycle | 4 |
| Gambar 2. | Struktur Menu..... | 12 |
| Gambar 3. | Tampilan Menu Utama..... | 12 |
| Gambar 4. | Tampilan Tujuan Pembelajaran | 12 |
| Gambar 5. | Tampilan Materi Konsep Gerak Tari..... | 13 |
| Gambar 6. | Tampilan Materi Tari Jaipong..... | 13 |
| Gambar 7. | Tampilan Gerakan Tangan Ukel Kembar | 13 |
| Gambar 8. | Tampilan Gerakan Adeg - Adeg | 14 |
| Gambar 9. | Tampilan Gerakan Nahuan Kanan Kiri | 14 |
| Gambar 10. | Tampilan Gerakan Trisik | 14 |
| Gambar 11. | Tampilan Sonteng Kanan Kiri | 14 |
| Gambar 12. | Tampilan Geudig Keurep | 15 |
| Gambar 13. | Tampilan Materi Tari Merak | 15 |
| Gambar 14. | Tampilan Tumpang Tali..... | 15 |
| Gambar 15. | Tampilan Trisik | 15 |
| Gambar 16. | Tampilan Seblak sempur | 16 |
| Gambar 17. | Tampilan Ngayap Sayap..... | 16 |
| Gambar 18. | Tampilan Sampur Ujung | 16 |
| Gambar 19. | Tampilan Video Menu Utama..... | 17 |
| Gambar 20. | Tampilan Video Tari Jaipong | 17 |
| Gambar 21. | Tampilan Video Tari Merak | 17 |
| Gambar 22. | Tampilan Profil..... | 18 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---------------------------------------|----|
| Tabel 1. Penjelasan Stuktur Menu..... | 11 |
| Tabel 2. Jadwal Penyelesaian TA..... | 21 |

1. Judul

Rancang Media Pengenalan Interaktif Tari Jaipong dan Tari Merak Menggunakan Adobe Flash Professional CS6.

2. Latar Belakang

Jawa Barat merupakan provinsi yang berjumlah penduduk terbanyak Indonesia karena tarian tradisional Jawa Barat ini biasanya dalam tarian jaipong ini diperagakan oleh para penari secara perorangan atau berpasangan dan berkelompok. Dalam gerakan tari dari Jawa Barat dipadu berbagai penari dalam satu dengan yang lainnya. Selain barisan dalam tari jaipong dan tari merak dilakukan dalam pertunjukan dengan cara berpindah-pindah tempat. Tarian Jaipong ini biasanya ditampilkan pada acara hiburan, penyambutan tamu besar dan festival budaya, dan kegiatan lomba pendidikan sekolah. Sedangkan Tari Merak ditampilkan pada acara festival, dan juga dilakukan sebagai hiburan atau untuk menyambut tamu dalam acara pernikahan dan juga banyak ditampilkan dalam acara nasional dan internasional. Dalam pementasannya tari Merak dilakukan secara berbarengan, biasanya dalam pementasan dilakukan 3 penari bisa juga lebih setiap penari memiliki fungsi sebagai wanita dan laki-lakinya[1].

Dalam Seni tradisional tari Sunda kurang diminati oleh kalangan remaja dikarenakan Indonesia mengalami penurunan dalam tradisional kebudayaan tari adanya perkembangan teknologi canggih. Dan Begitu perhatian jika melihat seni pertunjukan tradisional saat ini hanya sedikit orang yang berminat daripada seni pertunjukan modern dan glamor. Sebagai contoh pertunjukan seni tari tradisional

kalah asing dengan modern dance contohnya yaitu :Korea atau biasa disebut “K-pop”. Banyak sekali anak-anak muda lebih meminati tari modern daripada tari tradisional. Tari tradisional ditinggalkan karena dianggap kurang modern. Apabila banyak Anak-anak muda Indonesia yang memilih untuk mengikuti kebudayaan Negara lain yang lebih modern dan kekininan, maka bahaya terbesarnya adalah tergesernya budaya asli Indonesia [2].

Dengan adanya penjelasan tersebut diatas maka penulis berniat untuk membangun media interaktif pengenalan Tari Jaipong dan Tari Merak menggunakan adobe flash professional CS6 yang memanfaatkan fitur action script 2.0 dengan mengambil tema rancang bangun media interaktif pengenalan Tari Jaipong dan Tari Merak.

3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun media interaktif pengenalan Tari Jaipong dan Tari Merak sehingga dapat lebih di perkenalkan lagi kebudayaan Tarian dan masyarakat Indonesia lebih melestarikan kebudayaan tradisional yang ada.

4. Batasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis membatasi ruang lingkup masalah sebagai berikut

- 1) Tools yang digunakan dalam rancang media interaktif pengenalan adalah *Adobe Flash CS6*.
- 2) Media interaktif pengenalan ini dibangun *menggunakan Adobe Flash Professional CS6* dan Action Script 2.0.
- 3) Media interaktif pengenalan ini terdapat penjelasan materi konsep Gerak Tari, dan berbagai pengenalan tentang Tari Jaipong dan Tari Merak, serta terdapat video.
- 4) Aplikasi hanya dapat digunakan oleh *Desktop/laptop*.

5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir Media Interaktif Pengenalan Tari Jaipong dan Tari Merak adalah sebagai berikut.

- 1) Menghasilkan suatu media interaktif pengenalan tari tradisional dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* yang dapat mempermudah dalam mengenalkan kebudayaan tari Jaipong dan tari merak.
- 2) Menghasilkan suatu Media Interaktif pengenalan yang menarik dan menghibur.

6. Manfaat Penelitian

1) Bagi Penulis

Dapat melatih Mahasiswa menerapkan pengetahuan serta ilmu-ilmu mengenai pengenalan kebudayaan tari jaipong dan tari merak menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6*. Yang telah diperoleh selama menempuh Pendidikan di politeknik Negeri Pontianak selama menjalani perkuliahan.

2) Bagi Masyarakat Umum

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah proses penyampaian mengenai pengenalan kebudayaan tari untuk masyarakat indonesia.

7. Metodologi

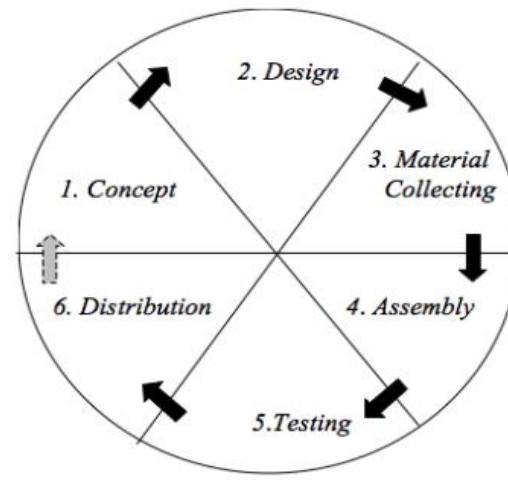
Metodologi yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

7.1.1. Metode Literatur

Metode ini dilakukan dengan pengumpulan data pada buku-buku referensi maupun informasi diberbagai situs yang terdapat di internet ataupun segala informasi yang dapat mendukung dan menjadi landasan dalam penulisan proposal Tugas Akhir ini. Literatur yang diambil penulis antara lain menggunakan jurnal dan artikel yang ada di situs web serta proposal dan tugas akhir senior terdahulu.

7.1.2. Metode Multimedia Development Life Cycle

Metode pengembangan yang digunakan ialah metode dalam penyusunan Tugas Akhir ialah *Prototyping* Tahapan-tahapan dalam metode - metode *Prototyping* sebagai berikut :[3]



Gambar 1. Diagram Multimedia Development Life Cycle.

Berikut adalah penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut:

1. Pengumpulan Kebutuhan

Klien dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format software/perangkat lunak, mendefinisikan kebutuhan dan sistem yang dibuat..

2. Proses Desain (design)

Desain sistem (System design) menentukan bagaimana sistem akan memenuhi tujuan tersebut. Desain sistem terdiri dari aktivitas desain yang menghasilkan spesifikasi fungsional.

3. Membangun Prototype

Membangun prototype dengan cara sementara dengan mencakup input, proses, output.

4. Evaluasi dan Perbaikan

Program yang sudah jadi diuji dan bila ada kekurangan pada program bisa di tambahkan. Perbaiki program yang sudah jadi, sesuai dengan kebutuhan

8. Landasan Teori

8.1. Tinjauan Pustaka

Dari beberapa Tinjauan pustaka sangat diperlukan sebagai batasan-batasan dalam suatu penelitian, dari beberapa referensi yang didapat, terdapat perbedaan yang kemudian penulis jadikan untuk bahan perbandingan. Kasus Pertama, berjudul “Rancang Media Pengenalan interaktif Tari Jaipong dan Tari Merak menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*” merupakan sebuah pengenalan yang berisi tentang Tampilan awal, materi, video, quiz, suara audio sederhana. Fitur pengenalan dilengkapi dengan materi pengenalan Tari yang tergolong kedalam beberapa kategori yaitu kategori menu button tari jaipong dan menu button tari merak serta sub fitur yang berupa suara musik audio sederhana dan audio video untuk memperlihatkan gerakan tampilan dalam suatu tarian jaipong dan Tari Merak tersebut.

Dari beberapa Referensi yang ada dalam penulisan penelitian materi pengenalan Tari Jaipong dan Tari Merak yang lebih berisikan mengenai teks dan audio suara dengan memperbanyak gambar animasi yang diharapkan

dapat menciptakan media pengenalan yang menarik dan kreatif [4].

8.2. Dasar Teori

8.2.1. Pengertian Sejarah Tari Jaipong

Tari Jaipong merupakan sebuah kesenian daerah yang ada di Jawa Barat sehingga negara Indonesia dalam Tradisional kebudayaan Tari Jaipong ini. Dalam Tari Jaipong tersebut biasanya dilakukan dalam acara pertunjukan tarian. Dan diperagakan oleh para penari baik secara perorangan, berpasangan ataupun secara berkelompok masyarakat memberikan respon yang baik sehingga mereka memanfaatkan tari jaipong ini sebagai sarana hiburan pertunjukan festival dan lain-lain. Supaya Indonesia lebih mengenal lagi tarian yang ada [5].

8.2.2 Pengertian Sejarah Tari Merak

Tari Merak merupakan salah satu tari merak yang mempunyai kreasi baru dan mengekspresikan karakter kehidupan seekor burung Merak sehingga dalam Tata cara dan gerakan Tari Merak tersebut, yang diambil dari gerakan burung Merak yang diangkat ke pentas oleh seorang Seniman Sunda Raden Tjeje Soemantri. Tari Merak ini juga merupakan Tarian kontemporer yang tidak mengandung Tari Tradisional klasik maupun Tari Tradisional rakyat. Dan Tari Merak biasanya digunakan untuk menyambut pasangan pengantin pria dan sebagai hiburan untuk acara menyambut tamu [6].

8.3 Aplikasi

Software yang digunakan dalam landasan teori ini adalah sebagai berikut:

1) Adobe Flash Professional CS6

Adobe Flash Professional merupakan *software* perangkat lunak yang memiliki kemampuan untuk membuat gambar animasi serta mudah dipelajari. *Adobe Flash Professional* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, bisa juga digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game, presentasi, website, aplikasi pembelajaran, screen saver, blog, banner, menu interaktif, logo*. bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan *Adobe Flash Professional* adalah animasi berupa *file movie*. *File movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. komponen dan *tool* penulis menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* [7].

2) Action Script 2.0

Action Script 2.0 berfungsi untuk memudahkan pengguna untuk membuat aplikasi berbasis flash, keuntungannya antara lain adalah untuk system menu pada suatu situs atau presentasi, menghemat ukuran *file*, membuat hal-hal yang bersifat interaktif. Agar lebih terasa keuntungannya dan dapat mencoa membuat media interaktif yang penulis berikan, Tiga hal yang harus diperhatikan dalam *ActionScript* yaitu *event, target*, dan, *action* [8].

3) Objek

Objek adalah suatu tipe data seperti suara, gambar, teks, yang digunakan untuk mengontrol movie. Semua objek merupakan bagian dari suatu kelas.

4) CorelDRAW X5

Pengertian *Corel Draw* adalah sebuah program computer yang melakukan editing pada gari vector *Corel Draw X5* memiliki fitur – fitur baru, diantaranya movie Semua objek merupakan bagian dari suatu kelas[8].

5) Story Board

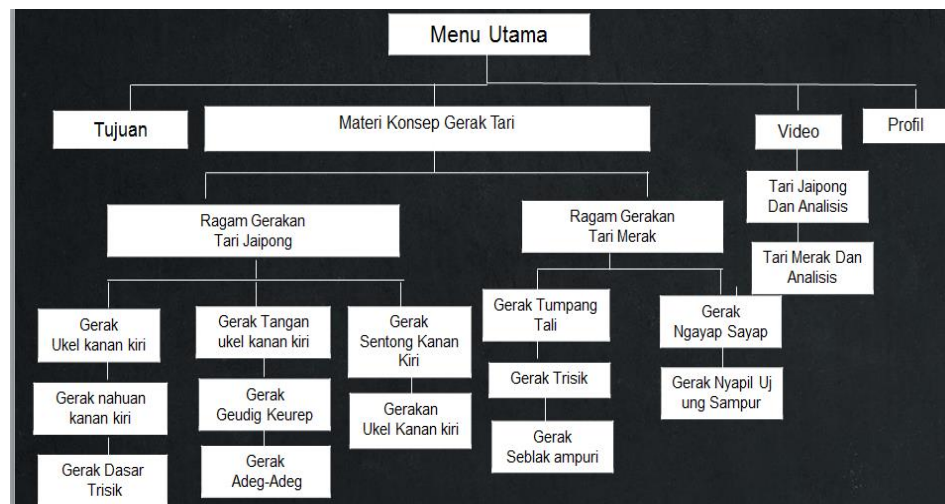
Storyboard adalah salah satu hasil sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai naskah cerita, dengan menggunakan storyboard ini dalam pembuat cerita kita dapat menyampaikan ide cerita secara lebih mudah kepada orang lain, maka pembuat cerita dapat membuat seseorang membayangkan suatu cerita mengikuti gambar-gambar yang sudah disajikan dapat menghasilkan berbagai ide cerita kita yang dibuat..Menentukan bentuk projek yang akan di buat.

9 Rancangan Sistem

Perancangan sistem berfungsi untuk menjelaskan atau menggambarkan sebuah rancangan atau susunan desain secara rinci dan jelas untuk melihat bagaimana sistem nantinya akan berjalan. Pada bagian ini menjelaskan tentang desain menu dan alur navigasi sistem pada aplikasi media pembelajaran ini.

9.1 Rancangan Struktur Menu

Pada tahap perancangan design struktur menu ini dimaksudkan untuk menjelaskan bagaimana alur cerita atau kegiatan dalam aplikasi yang ditentukan dalam perancangan yang dibuat.



Gambar 2. Struktur Menu

Untuk lebih jelas mengenai tabel konsep media interaktif pengenalan Tari Jaipong dan Tari Merak dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dari setiap menu yang akan dirancang dapat dilihat dari tabel

Tabel 1. Penjelasan Struktur Menu

| NO | Menu | Penjelasan |
|----|---------------------|--|
| 1 | Menu Utama | Menampilkan sebuah tipe submenu yaitu tujuan, konsep, video, profil |
| 2 | Tujuan | Menampilkan sebuah tujuan pembelajaran mengenai Tari Jaipong dan Tari Merak. |
| 3 | Konsep Gerakan Tari | Menampilkan sebuah konsep Tari Jaipong dan Tari Merak |
| 4 | Tari Jaipong | Menampilkan sebuah materi singkat tentang Tari Jaipong |
| 5 | Tari Merak | Menampilkan sebuah materi singkat tentang Tari Merak. |
| 6 | Video | Menampilkan sebuah video keseluruhan Tari Jaipong dan Tari Merak |
| 7 | Profil | Menampilkan sebuah biodata diri |
| 8 | Keluar | Menampilkan sebuah tanda keluar dari aplikasi tersebut. |

9.2 Perencanaan Interface (Mockup)

MockUP adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan user interface sebuah aplikasi. Software ini sudah menyediakan tool yang dapat memudahkan dalam membuat desain prototyping aplikasi yang akan kita buat.

1. Tampilan Utama



Gambar 3. Tampilan Utama

2. Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Tujuan Pembelajaran.

3. Tampilan Materi Konsep Gerak Tari



Gambar 5. Tampilan Materi Konsep Gerak Tari

Untuk menambahkan fitur menu pada menu halaman konsep materi Tari Jaipong ini terletak pada halaman menu utama.



Gambar 6. Tampilan Materi Konsep Gerak Tari

4. Tampilan Gerak Ukel Kembar Kanan Kiri dan Kaki Adeg – Adeg.



Gambar 7. Tampilan Gerakan Tangan Ukel Kembar



Gambar 8. Tampilan Gerakan kaki adeg – adeg

5. Tampilan Gerakan Nahuan kanan Kiri dan Gerak Trisik



Gambar 9. Tampilan Gerakan Nahuan Kanan Kiri



Gambar 10. Tampilan Gerak Trisik

6. Tampilan Sonteng Kanan Kiri dan Geudig Keurep



Gambar 11. Tampilan Sonteng Kanan Kiri



Gambar 12. Tampilan Geudig Keurep

7. Tampilan Materi Tari Merak Ragam Jenis Tari



Gambar 13. Tampilan Materi Tari Merak

8. Tampilan Gerakan Tumpang Tali dan Gerakan Trisik



Gambar 14. Tampilan Tumpang Tali



Gambar 15. Tampilan Trisik

9. Tampilan Gerakan Seblak Sampur dan Gerakan Ngayap Sayap



Gambar 16. Tampilan Seblak Sampur



Gambar 17. Tampilan Ngayap Sayap

10. Tampilan Gerakan Ujung Sampur



Gambar 18. Tampilan Sampur Ujung

11. Tampilan Video Menu Utama



Gambar 19 Tampilan video

Pada tampilan video terdapat dua tombol submenu, yaitu:

1. Tampilan video Tari Jaipong



Gambar 20. Tampilan video Tari Jaipong

2. Tampilan video Tari Merak



Gambar 21. Tampilan video Tari Merak

12. Tampilan Profil Menu Utama



Gambar 22. Tampilan Profil

10. Jadwal Penyelesaian TA

Jadwal Kegiatan Tugas Akhir disajikan pada Tabel

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Tugas Akhir

[illegible]

DAFTAR PUSTAKA

- [1] MM.,Ga , Ridawati. Jh .Dr. 2020. Sejarah Tari Merak. Bandung: PT.
- [2] Press, Unpad. 2010. Penjelasan Tari Jawa Baa Semesta.
- [3] Burnett, Robert. 2005. Penjelasan Multimedia Development Life Cycle: John Wiley.
- [4] MM.,Ga , Ridawati. Jh .Dr. 2020. Sejarah Tari Jaipong dan Merak. Bandung: PT.
- [5] Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan “*Gerakan Tari Jaipong*, Jakarta, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan 2014.
- [6] Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan “*Gerakan Tari Merak*, Jakarta, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan 2014.
- [7] Komputer, Wahana. 2009. Tutorial 5 Hari Menguasai Adobe Flash CS6. Surabaya: Penerbit
- [8] Andi Mulyanta .S Edi. 2010. Teknik Profess39ional CorelDraw. Jakarta: Hak Cipta.