

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF SENI BUDAYA RAGAM HIAS BETAWI  
BAGI SISWA SMP SANTO ANDREAS KEDOYA  
JAKARTA BARAT**



**Disusun Oleh:**

**Matheus Buyung Rindarta  
11201030**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI  
BUDAYA RAGAM HIAS BETAWI BAGI SISWA SMP SANTO  
ANDREAS KEDOYA JAKARTA BARAT**

**Disusun Oleh**  
Matheus Buyung Rindarta  
**11201130**  
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**DIPLOMA III/STRATA 1**  
**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui  
Dosen Pembimbing  
Tanggal:



Digitally signed by WAHJU TRI  
WIDADIJO  
DN: cn=WAHJU TRI WIDADIJO,  
o=stsrvisi, ou=akademik,  
email=wahyutri70an@gmail.com,  
c=US  
Date: 2023.01.21 19:14:47 +0700'

**Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn**

NIP/NIK.. **9809305**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF SENI BUDAYA RAGAM HIAS BETAWI  
BAGI SISWA SMP SANTO ANDREAS KEDOYA  
JAKARTA BARAT**

Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan  
di hadapan tim penguji Program Studi Desain  
Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan  
Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 17 Januari 2023 di STSRD VISI Yogyakarta

**Dewan Penguji**

**Pembimbing**

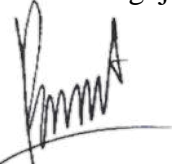


Digitally signed by WAHJU TRI  
WIDADIJO  
DN: cn=WAHJU TRI WIDADIJO,  
o=stsrdivisi, ou=akademik,  
email=wahyutri70an@gmail.com,  
c=US  
Date: 2023.01.21 19:16:29 +0700

**Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn**

NIP/NIK. **9809305** .....

**Ketua Penguji**



**R. Hadapiningrani K. M.D**

NIP/NIK.....

Mengetahui,

**Ketua STSRD VISI**

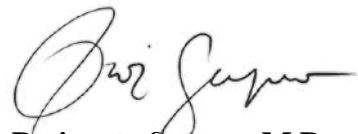


Digitally signed by WAHJU TRI  
WIDADIJO  
DN: cn=WAHJU TRI WIDADIJO,  
o=stsrdivisi, ou=akademik,  
email=wahyutri70an@gmail.com,  
c=US  
Date: 2023.01.21 19:16:53 +0700

**Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn**

NIP/NIK... **9809305** .....

**Ketua Jurusan**



**Dwisanto Savogo, M.Ds**

NIP/NIK..09123113.....

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah Bapa di surga yang senantiasa memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI BUDAYA RAGAM HIAS BETAWI BAGI SISWA SMP SANTO ANDREAS KEDOYA JAKARTA BARAT” ini dengan baik. Selama penelitian dan penulisan skripsi ini, banyak hambatan yang peneliti alami. Akan tetapi berkat dorongan dan bantuan berbagai pihak akhirnya skripsi ini bisa selesai tepat waktu. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dwisanto Sayogo, M.Ds. selaku Ketua Jurusan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.
2. Bapak Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn selaku Dosen Pembimbing Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.
3. Seluruh Dosen Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia yang sudah memberikan pengetahuan dan pengalamannya kepada perancang selama masa perkuliahan.
4. Ibu Maria Immaculata Gunarwati selaku ibu perancang yang selalu memberikan dorongan moril dan materiel.
5. Almarhum ayahanda tercinta yang sudah dahulu dipanggil Bapa di surga.
6. Lucia Titin Kodriati selaku istri, serta anak-anak terkasih, Mikael Bonaventura Arasatya dan Yulius Bramantya Nirankara, yang selalu setia mendampingi.
7. Kepala Sekolah SMP Santo Andreas Ibu Maria. Sugiyanti.spd yang senantiasa membantu perancang selama masa perkuliahan.

Perancang sudah mengupayakan yang terbaik untuk mempersembahkan skripsi ini, akan tetapi peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Peneliti berharap skripsi ini bisa diterapkan secara nyata di sekolah maupun di tempat lain sehingga dapat membantu dalam upaya peningkatan kualitas hasil belajar siswa dan agar mereka semakin mengetahui bahkan mencintai Budaya Betawi yang merupakan salah satu budaya yang harus dilestarikan turun temurun. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 10 Januari 2023

Peneliti  
Matheus Buyung Rindarta

## DAFTAR ISI

<b>Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing .....</b>	<b>I</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>III</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>V</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>VII</b>
<b><i>Abstract</i>.....</b>	<b>VIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	2
D. Tujuan Perancangan .....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
F. Skema Perancangan.Manfaat Perancangan .....	4
<b>BAB II DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>5</b>
A. Data Objek .....	5
B. Analisis Objek dan Target Audiens .....	9
C. Referensi Perancangan .....	11
D. Landasan Teori.....	16
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>27</b>
A. Konsep Verbal.....	27
B. Desain Antarmuka Aplikasi.....	31
C. Pembentukan Prototype .....	35
<b>BAB IV DESAIN .....</b>	<b>39</b>
A. Desain Layout Halaman Interaktif .....	39
B. Desain Background Aplikasi .....	40
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>66</b>
A. Kesimpulan .....	66
B. Saran.....	67

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	70
<b>LAMPIRAN</b> .....	71

**ABSTRAK**  
**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
**INTERAKTIF SENI BUDAYA RAGAM HIAS BETAWI**  
**BAGI SISWA SMP SANTO ANDREAS KEDOYA**  
**JAKARTA BARAT**

Oleh:

Matheus Buyung Rindarta

11201030

Membuat media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk siswa oleh pengajar/guru bidang studi merupakan kewajiban seorang guru agar pembelajaran menjadi lebih baik dan memberikan pemahaman materi ke siswa lebih efisien, menyenangkan, dan lebih menarik. Di sekolah SMP Santo Andreas adalah sebuah sekolah Katholik dengan kurikulum 2013 akreditasi A dengan siswa yang hampir 200 siswa dari kelas 7 hingga kelas 9. Kebutuhan akan sebuah kreatifitas untuk membuat pembelajaran dari para guru di era Digital ini sudah merupakan keharusan. Sehingga diperlukan sesuatu yang bisa dirancang sebagai pendamping pembelajaran offline yang dilaksanakan seperti biasa.

Seperti sebuah aplikasi pembelajaran yang bisa diakses baik offline maupun online untuk menambah wawasan siswa. Tentunya dengan visual yang memang menarik bagi mereka dan mudah digunakan. Sebelumnya para guru menggunakan aplikasi Power Point dan sejenisnya untuk memberikan pembelajaran ke siswa dalam bentuk slide ataupun animasi. Sekarang sudah semakin harus lebih inovatif lagi dengan memberikan aplikasi berbasis android ke siswa, agar mereka bisa mempelajarinya dikala senggang, baik dirumah, di mall ataupun kegiatan lainnya. Kebutuhan pembelajaran tidak hanya terbatas di sekolah namun di mana saja dan aplikasi berbasis android ini adalah salah satu solusinya.

Aplikasi diuji ke siswa dan mereka mencobanya baik dikelas maupun di rumah ataupun ketika berpergian. Hasilnya cukup baik responnya, kebanyakan merasa lebih jelas dan terbantu dengan aplikasi pembelajaran seperti itu. Yang harus dipelajari nanti oleh para guru dan sekolah -sekolah swasta dan negeri, pembuatan aplikasi ini harus menjadi media pendamping pembelajaran ke siswa, jadi harus menyediakan waktu dan prasarana untuk membuatnya. Tidak tergantung kepada kelas offline tapi juga media online.

***Kata Kunci** : Media pembelajaran interaktif, android, aplikasi, mobilephone, powerpoint, pembelajaran*



## ABSTRACT

### **“DESIGN OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN BETAWI DECORATIVE ARTS FOR STUDENTS OF SMP SANTO ANDREAS KEDOYA, JAKARTA WEST”**

By:

Matheus Buyung Rindarta

11201030

To create the creative, attractive and interactive learning media for the art and culture subject done by the teacher in charge is a must, due to the better, meaningful and amusing learning process at school. SMP Santo Andreas is a Catholic School located in Jakarta Barat holds “Kurikulum 13” with A accredited has about 200 pupils from grade 7,8 and 9. The needs of creativity is aimed to increase the quality of the learning process during the digital era. It will be a must to support the offline learning process, so that the teachers should have the skill to design something which can be highlighted the material presented.

One of the media related is an application which can be used by the students to enrich their knowledge both through online as well as offline learning activities. The media should be interesting, attractive, meaningful and users’ friendly. The teacher used to prepare Power Point with animation in slides which sometimes turn boring for the pupils. Therefore, now the media is supposed to be more innovative such as providing an application based on Android. It is hoped that that media will be flexible in helping the students to study without class or school buildings, even when they are in their idle time. The need of this learning media is not just around school building but also out of that area, perhaps at home or cafe. That is why the application based on Android is one of the solution.

The trial of the application can be held by the students at school, at home or even on their travelling. The result of it is supposed to be well enough because the students say that the application is very helpful and less boring. For the long run, teachers of both government and private schools should be willing to spare time preparing for that kind of media for the sake of the students’ better achievement. They may not just depend on the offline learning process using the manual or traditional media. Students need changes because of their gadget and fingers.

*Keywords: Interactive learning media, android, applications, mobile phones, powerpoint, learning*