

**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI
MEDIA INFORMASI CERITA SERAT DAMAR WULAN BERDASAR
KAJIAN BAHASA RUPA**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan,
Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:

Rafifah Rahma Nadinda

1905138

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA

KAMPUS UPI DI CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
RAFIFAH RAHMA NADINDA**

**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI
MEDIA INFORMASI CERITA SERAT DAMAR WULAN BERDASAR
KAJIAN BAHASA RUPA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds

NIP. 920171219890103201

Pembimbing II



Feri Hidayatullah Firmansyah, M.MT.

NIP. 9020190219910706101

Mengetahui,

**Ketua Program Studi S-1
Pendidikan Multimedia**



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “*Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Informasi Cerita Serat Damar Wulan Berdasar Kajian Bahasa Rupa*” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya yang saya buat. Saya tidak melakukan penjiplakan ataupun pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan masyarakat. Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung resiko/sanksi apabila ditemukannya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap karya saya di kemudian hari.

Bandung, 15 Desember 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Rafifah Rahma Nadinda

NIM. 1905138

**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI
MEDIA INFORMASI CERITA SERAT DAMAR WULAN BERDASAR
KAJIAN BAHASA RUPA**

RAFIFAH RAHMA NADINDA

NIM. 1905138

ABSTRAK

Salah satu peninggalan bersejarah yang sangat berharga dan memiliki keunikan serta kekhasan dalam nilai-nilai di dalamnya yaitu peninggalan bersejarah naskah tua. Hadiprawiro & Raden pada 2017 dalam tulisannya mengungkapkan bahwa masih sedikit masyarakat Indonesia yang tahu atau peduli dengan keberadaan naskah-naskah tua tersebut, padahal naskah tua memiliki keterkaitan tentang kehidupan dan budaya masing-masing daerah. Serat Damar Wulan menjadi salah satu naskah tua peninggalan bersejarah yang jarang diketahui keberadaannya oleh masyarakat Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi berbasis android untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat umum, khususnya generasi muda dalam mengetahui keberadaan dan cerita Serat Damar Wulan. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan enam tahap, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, perakitan, uji coba, dan distribusi. Peneliti menggunakan perangkat lunak Construct 2 dan perangkat lunak lainnya sebagai pendukung untuk pembuatan aplikasi. Aplikasi yang sudah dirancang tersebut diuji cobakan oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil persentase sebesar 96,67% dan 96% yang termasuk pada kriteria sangat layak digunakan. Setelah itu, diujikan kepada pengguna dan dengan hasil persentase sebesar 91,2% yang termasuk pada kriteria sangat layak digunakan dan cerita tersampaikan dengan jelas. Maka aplikasi ini dapat didistribusikan kepada pengguna dengan jangkauan yang lebih luas untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat umum mengenai keberadaan dan cerita Serat Damar Wulan.

Kata Kunci : serat damar wulan, aplikasi android, bahasa rupa, MDLC.

**ANDROID-BASED APPLICATION DESIGN AS AN INFORMATION
MEDIA OF SERAT DAMAR WULAN STORIES BASED ON VISUAL
LANGUAGE STUDY**

RAFIFAH RAHMA NADINDA

NIM. 1905138

ABSTRACT

One of the historical heritages that is very valuable and has uniqueness and distinctiveness in its values in it is the historical heritage of old manuscripts. Hadiprawiro & Raden in 2017 in their writing revealed that there are still few Indonesian people who know or care about the existence of these old manuscripts, even though old manuscripts have a connection with the life and culture of each region. Serat Damar Wulan is one of the old historical manuscripts whose existence is rarely known by Indonesian people. The purpose of this research is to design an Android-based application to increase the knowledge of the general public, especially the younger generation, in knowing about the existence and story of Serat Damar Wulan. This research was conducted using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) research method with six stages, namely concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. Researchers use Construct 2 software and other software as support for making applications. The application that has been designed was tested by media experts and material experts with percentage results of 96.67% and 96% which were included in the criteria for being very suitable for use. After that, it was tested on users and with a percentage result of 91.2% which was included in the very feasible criteria to use, and the story was conveyed clearly. Then this application can be distributed to users with a wider range to increase the general public's knowledge about the existence and story of Serat Damar Wulan.

Keywords : *serat damar wulan, android application, visual language, MDLC.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	14
1. 1 Latar Belakang Penelitian.....	14
1. 2 Rumusan Masalah Penelitian	17
1. 3 Tujuan Penelitian.....	18
1. 4 Manfaat Penelitian.....	18
1. 5 Struktur Organisasi Skripsi.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
2.1 Media Informasi	20
2.2 Cerita Serat Damar Wulan.....	21
2.3 Bahasa Rupa	24
2.4 Aplikasi Berbasis Android	48
2.5 Penelitian Terkait.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	51
3.1 Desain Penelitian	51
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	54
3.3 Instrumen dan Pengumpulan Data.....	54
3.4 Analisis Data	57
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Tahap Konsep (Concept).....	60
4.2 Tahap Perancangan (Design).....	61

4.3	Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Collecting Material</i>).....	68
4.4	Perakitan (<i>Assembly</i>)	97
4.5	Pengujian (<i>Testing</i>)	111
4.6	Distribusi (<i>Distribution</i>)	116
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		118
5.1	Simpulan.....	118
5.2	Implikasi.....	119
5.3	Rekomendasi	119
DAFTAR PUSTAKA		120

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T., Nanda, T., & Ayuningtiyas, D. (2020). Perilaku Generasi Muda. *Journal Huriah: Jurnal Evaluasi Dan Penelitian Pendidikan*, 22-27.
- Adisasmito, N. Y. (2012). Wujud Visual Gambar Pada Naskah Tua Nusantara Sebagai Refleksi Intelektualitas Leluhur Bangsa. *Jurnal Seni & Budaya Pangung*, 225 - 350.
- Alisyafiq, S., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. (2021). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma Dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 135-143.
- Anggactrl (Director). (2021). *Membuat Media Dengan Construct 2 / Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android / PART 2A* [Motion Picture].
- Anggactrl (Director). (2021). *Membuat Media Dengan Construct 2 / Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android / PART 2B* [Motion Picture].
- Anggraeni, N. (2022). *Pengenalan Makanan Tradisional Sunda Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Channel, D. T. (Director). (2021). *Cara Menambahkan Video Ke Dalam Construct 2* [Motion Picture].
- Citra, Rosalinda, I. A., Indri, Nurhayati, S., Frecilia, Y., & Faradisa, Y. (2017, January 31). *WIDURI*. Retrieved From Raharja Official Website: https://Widuri.Raharja.Info/Index.Php?Title=Media_Informasi
- Damayanti, N. Y. (2019). Gambar Ilustrasi Pada Naskah Tua Jawa Diaplikasikan Menjadi Motif Kain Batik Bercerita (Illustration On Old Javanese Manuscripts Applied As Storytelling Batik). *Seminar Nasional Sandyakala 2019*, 205-211.
- Damayanti, N., & Suadi, H. (2007). Ragam Dan Unsur Spiritualitas Pada Ilustrasi Naskah Nusantara 1800-1900-An . *ITB J. Vis. Art*, 66-68.
- Desiyanti, W. (2019). *Perancangan Motion Comic Adaptasi Kisah Damarwulan*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Drs. Dwi Budi Harto, M. (2020). *Instrumen Untuk Analisis Bahasa Rupa: Sebagai Dasar / Konsep Penciptaan Dan Untuk Mengetahui Bahasa Rupa Yang Digunakan / Diterapkan Pada Karya Seni Rupa Atau Desain*. Semarang: Researchgate.

- Fibiona, I., Fibiona, I., & Budianto, A. (N.D.). *Mengenal Masa Lalu Melalui Lawatan Sejarah: Program Internalisasi Sejarah Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Untuk Generasi Milinea*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gadoga (Director). (2017). *Cara Menghilangkan Noise + Memperkeras Suara - Audacity Tutorial Indonesia* [Motion Picture].
- Hadiprawiro, Y., & Raden, A. Z. (2017). Kajian Gaya Visual Pada Naskah Indonesia Yang Terdapat Pada Buku Indonesian Manuscript In Great Britain. *Jurnal Desain*, 131-142.
- Hariyanto, O. I., Muchsinati, E. S., Resnika, Yukie, H., Angelina, V., Michelle, . . . Panjaitan, V. D. (2020). Rancangan Website Sejarah Membangun Nasionalisme Mahasiswa Universitas Internasional Batam Sebagai Generasi Muda Di Era Globalisasi. *Prosiding National Conference For Community Service Project (Nacospro)*, 256-268.
- Harto, D. B. (2020). *Instrumen Untuk Analisis Bahasa Rupa: Sebagai Dasar / Konsep Penciptaan Dan Untuk Mengetahui Bahasa Rupa Yang Digunakan / Diterapkan Pada Karya Seni Rupa Atau Desain*. Semarang: Researchgate.
- Hendriyana, Fuada, S., & Pradeka, D. (2022). Kenal Hardware: Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Building Of Informatics, Technology And Science (BITS)*, 247-255.
- Indonesia, K. K. (2017). *Survey Penggunaan TIK*.
- Indriani, U. (2018). Penerapan Metode Rough Set Dalam Menentukan Pembelian Smartphone Android Oleh Konsumen. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 85-92.
- Kurniawan, A. Y. (2015). *Perancangan Komik Damarwulan*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Kusuma, T. (Director). (2022). *Cara Export Construct 2 Ke APK 2022* [Motion Picture].
- Multimedia, K. (Director). (2020). *Memasukkan Suara Ke Dalam Media Interaktif / Seri Belajar Construct2 #3* [Motion Picture].
- Mursidi, A., & Soetopo, D. (2019). Peninggalan Sejarah Sebagai Sumber Belajar Sejarah Dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Di Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 41-57.

- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi SUMSEL Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Jurnal Mikrotik*, 1-14.
- Noor, Y., & Mansyur. (2016). *Menelusuri Jejak-Jejak Masa Lalu Indonesia*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Oktorina, K. (2022). Pendekatan Bahasa Rupa Dan Semiotika Pada Karya Wayang Machine Oleh Krisna Murti. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 43-54.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert Dan Guttman. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 128-137.
- Pratama, A. N. (2016). *Serat Damarwulan: Suntingan Teks Disertai Analisis Struktur*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Salam, S., B. S., Hasnawati, & Maemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar Kampus Gunung Sari Baru.
- Saputra, Y. (2017). *Kreasi Ilustrasi Buku Cerita Bergambar Damarwulan Dengan Teknik Digital Sebagai Media Penyampaian Pesan Moral Bagi Generasi Muda*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sukardi, & Sepriadiy, J. (2020). Peran Pendidikan Sejarah Dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 114-117.
- Sumantri, E., Darmawan, C., & Saefulloh. (N.D.). *Generasi Dan Generasi Muda*.
- Suryana. (2010). *Metodologi Penelitian: Model Praktis Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Tabrani, P. (2009). Wimba, Asal Usul Dan Peruntukannya. *Jurnal Komunikasi Visual*, 1-7.
- Tabrani, P. (2012). *Bahasa Rupa*. Kabupaten Bandung: Kelir.
- Tabrani, P. (2017). Bahasa Rupa Dan Kemungkinan Munculnya Senirupa Indonesia Kontemporer Yang Baru. *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*, 1-12.
- Tabrani, P. (N.D.). 8 Prinsip-Prinsip Bahasa Rupa. *Jurnal Budaya Nusantara*, 183-195.

- Tahel, F., & Ginting, E. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional Untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android. *TEKNOMATIKA*, 113-120.
- Taswadi. (N.D.). Menilik Perbendaharaan Bahasa Rupa.
- Utami, R. R. (2020). Interpretasi Simbol Cinta Sejati Sebagai Syarat Mencapai Keutuhan Rumah Tangga Dalam Serat Damarwulan. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 21-35.
- Utami, R. R., & Lestari, T. E. (2021). Language Style Of Beauty And Kencana Wungu's Position In Damarwulan Manuscript (Ethnolinguistic). *Sutasoma: Jurnal Sastra Jawa*, 9-25.