

**LAPORAN SKRIPSI**

**PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA TENGAH PADA  
ANAK SEKOLAH DASAR DI KOTA SEMARANG DENGAN MEDIA  
GAME BERBASIS ANDROID**

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer program studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

**2018**

**LAPORAN SKRIPSI**

**PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA TENGAH PADA  
ANAK SEKOLAH DASAR DI KOTA SEMARANG DENGAN MEDIA  
GAME BERBASIS ANDROID**

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer program  
studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



Disusun oleh :  
**HELARIUS PANJI ARUNA**  
14.N2.0004

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

**2018**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Helarius Panji Aruna

NIM : 14.N2.0004

Progdi / Konsentrasi : Sistem Informasi / Game Technology

Fakultas : Ilmu Komputer

Bersamaan dengan ini menyatakan bahwa laporan skripsi yang berjudul **“PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA TENGAH PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI KOTA SEMARANG DENGAN MEDIA GAME BERBASIS ANDROID”** terbebas dari plagiasi. Bilamana terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Semarang, 10 Oktober 2018

Yang menyatakan,



Helarius Panji Aruna

## HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA  
TENGAH PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI KOTA  
SEMARANG DENGAN MEDIA GAME BERBASIS ANDROID**

Diajukan oleh :

HELARIUS PANJI ARUNA

14.N2.0004

Telah disetujui, tanggal 27 Oktober 2018

Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Albertus Dwiyoga W, S.Kom., M.Kom

Bernardinus Harnadi, ST., MT, PhD

NPP: 058.1.2015.296

NPP: 058.1.1994.158

Mengetahui/menyetujui

Ka. Prodi Sistem Informasi,

Bernardinus Harnadi, ST., MT, PhD

NPP : 058.1.1994.158

## KATA PENGANTAR

Terimakasih dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan pertolongan-Nya laporan dalam penelitian skripsi yang berjudul “PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA TENGAH PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI KOTA SEMARANG DENGAN MEDIA GAME BERBASIS ANDROID” dapat tuntas dikerjakan.

Ada harapan dengan penulisan laporan skripsi ini pengetahuan akan bertambah dan memberikan ilmu kepada siapa saja yang membaca laporan skripsi ini.

Terdapat banyak pihak yang membantu dalam penulisan laporan skripsi ini sehingga laporan skripsi ini selesai. Oleh karena itu terimakasih diucapkan kepada

1. Tuhan Yesus Kristus yang dengan kasih setia-Nya mendampingi dan memberi kekuatan dalam penulisan laporan skripsi.
2. Orang tua serta keluarga yang memberikan dukungan tiada henti.
3. Bapak Albertus Dwiyoga W, S.Kom., M. Kom selaku dosen pembimbing I dengan kesabarannya dalam membantu merancang game dan pada saat penelitian.
4. Bapak Bernardinus Harnadi, ST., MT, PhD selaku dosen pembimbing II dengan saran dan kritik yang membangun sebagai pondasi untuk game yang lebih baik.
5. Bapak Ignatius Sri Utomo, S.Pd, Ibu Sriningsih, A.Ma, & Ibu Yohana Christien Ardhiani, S.Pd selaku guru sekolah dasar
6. Bapak Tjahjono Rahardjo selaku pemerhati budaya serta narasumber yang dengan rendah hati memberikan informasi terkait proses pembuatan game.
7. Tim Cheerleader ICC KNIGHTS Semarang yang tiada henti memberi semangat.

8. Seluruh mahasiswa Sistem Informasi dan Game Technology Unika Soegijapranata angkatan 2014 yang telah berjuang bersama.



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA  
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA  
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Helarius Panji Aruna

NIM : 14.N2.0004

Progd / Konsentrasi : Sistem Informasi / Game Technology

Fakultas : Ilmu Komputer

Jenis Karya : Tugas Akhir

Dengan setuju memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang atas tugas akhir / karya ilmiah yang mempunyai judul **“PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA TENGAH PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI KOTA SEMARANG DENGAN MEDIA GAME BERBASIS ANDROID”** dengan perangkat yang diperlukan. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang memiliki hak untuk merawat, mempublikasikan, dan mengelola (dalam bentuk *database*) selama nama yang menyetujui tercantum sebagai pemilik Hak Cipta serta pencipta / penulis karena sudah diberi Hak Bebas Royalti.

Demikian pernyataan yang dibuat oleh penulis dengan sebenar-benarnya.

Semarang 14 Oktober 2018

Yang menyetujui,



Helarius Panji Aruna

## ABSTRAK

Budaya yang ada di Indonesia sangatlah bermacam-macam. Salah satunya adalah musik tradisional daerah. Sebagai generasi penerus bangsa, generasi muda memiliki kepedulian yang kurang serta kurang antusias dalam pelestarian budaya.

Pelestarian budaya khususnya untuk musik tradisional harus dimulai dengan cara memperkenalkan kepada anak-anak musik tradisional di daerah mereka. Dengan perkembangan teknologi, alat musik tradisional sekarang dapat dikenalkan ke anak-anak dengan menggunakan *smartphone*.

Diadakannya penelitian ini untuk merancang & membuat *game* yang dapat memberikan anak-anak pengetahuan seputar alat musik tradisional yang ada di Jawa Tengah.

Perancangan serta pembuatan *game* dilakukan dengan mengumpulkan data yang dilakukan dengan wawancara terhadap narasumber dan menggunakan aplikasi pembuat *game* yaitu Construct 2. *Game* yang dibuat memiliki 4 *gameplay* yang berbeda dan pada saat menyelesaikan tiap *stage* akan mendapat 3 buah alat musik tradisional. Alat musik tradisional yang didapat ada pada menu Koleksi, di menu ini pemain dapat mendapat informasi seputar alat musik tradisional tersebut serta suara yang dihasilkannya. Sesudah *game* selesai dibuat, dilakukan pengujian dengan cara menyebar kuisioner secara manual dan mendapat responden sebanyak 41 orang.

*Game* yang dibuat dari penelitian ini memberikan dampak positif bagi pemain serta memberikan pengetahuan yang baru seputar alat musik tradisional. Hal itu terbukti dari jawaban responden dalam kuisioner.

Kata kunci : Bermain Sambil Belajar, Alat Musik Tradisional, Jawa Tengah, Game Android, Construct 2



## ABSTRACT

The culture in Indonesia is very diverse. One of them is traditional regional music. As the nation's next generation, the younger generation has less concern and less enthusiasm in cultural preservation.

Cultural preservation, especially for traditional music, must begin by introducing children to traditional music in their area. With the development of technology, traditional musical instruments can now be introduced to children using smartphones.

This research was held to design & create games that can provide children with knowledge about traditional musical instruments in Central Java.

The design and making of the game is done by collecting data that is done by interviewing the resource persons and using the game maker application that is Construct 2. Games that are made have 4 different gameplay and when completing each stage will get 3 traditional musical instruments. Traditional musical instruments obtained are in the Collection menu, in this menu players can get information about the traditional musical instruments and the sounds they produce. After the game was finished, it was tested by spreading the questionnaire manually and getting 41 respondents.

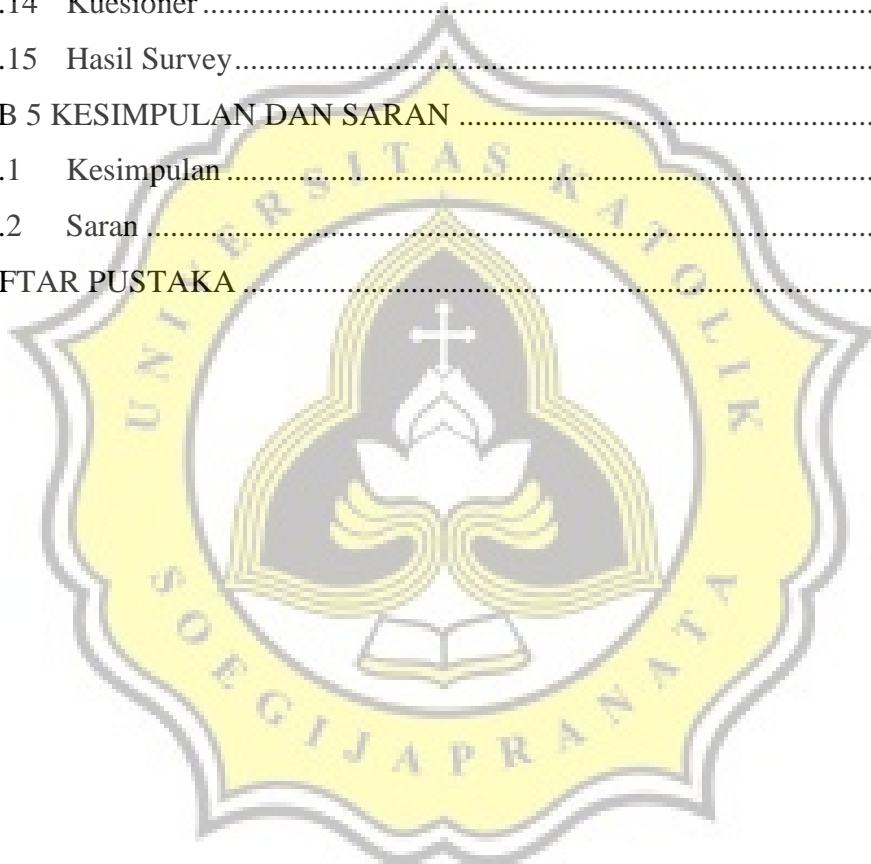
Games made from this research have a positive impact on players and provide new knowledge about traditional musical instruments. This is evident from the respondents' answers in the questionnaire.

Keywords: Learning While Playing, Traditional Musical Instruments, Central Java, Android Games, Construct 2

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Game tentang Alat Musik Tradisional Jawa Tengah yang Telah Ada .....	4
1.2.1. Saron .....	4
1.2.2. Digital Gamelan Java Pro .....	5
1.2.3. Gatoel 2 .....	6
1.2.4. Gamelan Jawa.....	7
1.3. Hasil Wawancara .....	9
1.4. Rumusan Masalah.....	10
1.5. Tujuan Penelitian .....	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	11
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	14
3.1. Metode Penelitian .....	14
3.2. Penelitian Kualitatif .....	14
3.3. Subjek dan Objek Penelitian .....	15
3.4. Langkah Penelitian.....	15
BAB 4 PERANCANGAN GAME DAN PEMBAHASAN .....	17
4.1 Pengembangan Game.....	17
4.2 Alur pada Game “Joko Sinau : Musik Tradisional Di Jawa Tengah” ....	19
4.3 Menu Utama / <i>Main Menu</i> .....	20
4.4 Pilihan Stage .....	22
4.5 Bantuan .....	23

4.6	Stage I .....	29
4.7	Stage II .....	33
4.8	Stage III .....	39
4.9	Stage IV .....	44
4.10	Stage V .....	48
4.11	Koleksi .....	51
4.12	Tentang <i>Game</i> “Joko Sinau : Musik Tradisional Di Jawa Tengah” .....	53
4.13	Tahap Akhir Wawancara .....	54
4.14	Kuesioner .....	55
4.15	Hasil Survey .....	55
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>61</b>
5.1	Kesimpulan .....	61
5.2	Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>64</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan <i>Game</i> Saron.....	5
.....	6
Gambar 1.2 Tampilan <i>Game</i> Digital Gamelan Java Pro.....	6
Gambar 1.3 Tampilan <i>Game</i> Gatoel 2 .....	7
Gambar 1.4 Tampilan <i>Game</i> Gamelan Jawa .....	8
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Penelitian .....	15
Gambar 4.1 Tampilan I Construct 2.....	17
Gambar 4.2 Tampilan II Construct 2 .....	18
.....	18
Gambar 4.3 Tampilan III Construct 2 .....	18
Gambar 4.4 Alur Cerita <i>Game</i> .....	19
.....	21
Gambar 4.5 Menu Utama.....	21
Gambar 4.6 Event Sheets Menu Utama.....	21
Gambar 4.7 Pilihan <i>Stage</i> .....	22
Gambar 4.8 Event Sheets Pilihan <i>Stage</i> .....	23
Gambar 4.9 Bantuan <i>Stage</i> I .....	24
Gambar 4.10 Event Sheets Bantuan <i>Stage</i> I.....	24
Gambar 4.11 Bantuan <i>Stage</i> II.....	25
Gambar 4.12 Event Sheets Bantuan <i>Stage</i> II.....	25
Gambar 4.13 Bantuan <i>Stage</i> III.....	26
Gambar 4.14 Event Sheets Bantuan <i>Stage</i> III.....	26
.....	27
Gambar 4.15 Bantuan <i>Stage</i> IV .....	27
Gambar 4.16 Event Sheets Bantuan <i>Stage</i> IV.....	27
Gambar 4.17 Event Sheets Bantuan <i>Stage</i> V .....	28
Gambar 4.18 Event Sheets Bantuan <i>Stage</i> V .....	28
Gambar 4.19 <i>Layout Stage</i> I .....	29
Gambar 4.20 Event Sheets <i>Box Stage</i> I.....	30
Gambar 4.21 Event Sheets <i>Collision Box Stage</i> I.....	30
Gambar 4.22 Event Sheets Tombol <i>Pause Stage</i> I .....	31

Gambar 4.23 Event Sheets <i>Character Collision and Chest Stage I</i> .....	32
Gambar 4.24 <i>Layout Stage II</i> .....	33
Gambar 4.25 Event Sheets <i>system &amp; button Stage II</i> .....	34
Gambar 4.26 Event Sheets alat musik tradisional pertama <i>Stage II</i> .....	35
Gambar 4.27 Event Sheets alat musik tradisional kedua <i>Stage II</i> .....	36
Gambar 4.28 Event Sheets alat musik tradisional ketiga <i>Stage II</i> .....	37
Gambar 4.29 Event Sheets tombol <i>pause Stage II</i> .....	38
Gambar 4.30 <i>Layout Stage III</i> .....	39
.....	41
Gambar 4.31 Event Sheets <i>System &amp; Touch Stage III</i> .....	41
Gambar 4.32 Event Sheets <i>System Create Object Stage III</i> .....	42
Gambar 4.33 Event Sheets Tombol <i>Pause Stage III</i> .....	42
Gambar 4.34 Event Sheets <i>Key Collision Stage III</i> .....	43
Gambar 4.35 <i>Layout Stage IV</i> .....	44
.....	45
Gambar 4.36 Event Sheets <i>player control Stage IV</i> .....	45
.....	46
Gambar 4.37 Event Sheets tombol <i>pause Stage IV</i> .....	46
Gambar 4.38 Event Sheets <i>character behaviour to object Stage IV</i> .....	47
Gambar 4.39 Event Sheets <i>create object &amp; button Stage IV</i> .....	48
Gambar 4.40 <i>Layout untuk Stage V</i> .....	49
.....	50
Gambar 4.41 <i>Event Sheets Question, Answer, and Scoring Stage V</i> .....	50
Gambar 4.42 <i>Event Sheets untuk Memunculkan Suara</i> .....	50
Gambar 4.43 <i>Layout Koleksi</i> .....	51
Gambar 4.44 Event Sheets <i>layout Koleksi</i> .....	52
Gambar 4.45 <i>Layout dalam Alat Musik Tradisional di Koleksi</i> .....	52
Gambar 4.46 Event Sheet dalam Alat Musik Tradisional di Koleksi.....	53
Gambar 4.47 Diagram Ketertarikan dengan Alat Musik Tradisional Jawa Tengah .....	55
.....	56
Gambar 4.48 Diagram Seberapa Sering Anda Bermain Game.....	56

Gambar 4.49 Diagram Dampak dari Game Joko Sinau.....	56
Gambar 4.50 Diagram Efek yang Dirasakan Setelah Bermain Joko Sinau .....	57
Gambar 4.51 Diagram Pengetahuan Baru yang Didapat Setelah Bermain.....	57
Gambar 4.52 Diagram Tentang Ketertarikan Pada Game Joko Sinau.....	58
Gambar 4.53 Diagram Game Joko Sinau Memberikan Pengetahuan.....	58
.....	59
Gambar 4.54 Diagram Keinginan untuk Bermain Game Joko Sinau Lagi.....	59
Gambar 4.55 Diagram Tingkat Kesulitan dalam Game Joko Sinau .....	59
.....	60
Gambar 4.56 Diagram yang Perlu Ditingkatkan Dalam Game Joko Sinau .....	60

