

**MEDIA PEMBELAJARAN TOKOH PEWAYANGAN JAWA
PANDAWA DAN PUNAKAWAN BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



Disusun Oleh :
MUCHTAR LUTHFI
09.18.118



**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014**

3813

WILLIE LAMBERT VICTORIAN HOUSE
LAWRENCE LIBRARY OF THE UNIVERSITY
OF TORONTO LIBRARY COLLECTIONS

LIBRARY
UNIVERSITY OF TORONTO
EXHIBITION



EXHIBIT

BYRONIAN DAY CELEBRATION CELEBRATE BIRDS
WITH BIRDLISTING AT THE EXHIBITION

LEMBAR PERSETUJUAN

MEDIA PEMBELAJARAN TOKOH PEWAYANGAN JAWA PANDAWA DAN PUNAKAWAN BERBASIS MULTIMEDIA

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :

Muchtar Luthfi
09.18.118

Diperiksa dan disetujui oleh

Dosen Pembimbing I

Dr. Aryuanto Soetedjo ST. MT.
NIP.P.1030800417

Dosen Pembimbing II

Suryo Adi Wibowo, ST, MT.
NIP. P. 1031000438

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 19740416 200501 1 002

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muchtar Luthfi
NIM : 09.18.118
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul :

“ MEDIA PEMBELAJARAN TOKOH PEWAYANGAN JAWA PANDAWA DAN PUNAKAWAN BERBASIS MULTIMEDIA”

Belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain sepanjang sepenuhnya saya, kecuali yang secara tertulis dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 20 Desember 2014



(Muchtar Luthfi)

MEDIA PEMBELAJARAN TOKOH PEWAYANGAN JAWA PANDAWA DAN PUNAKAWAN BERBASIS MULTIMEDIA

Muchtar Luthfi

Abstrak

Wayang merupakan sebuah kesenian tradisional Jawa yang kaya akan pesan pendidikan, dan nilai moral serta spiritual dalam kehidupan. Wayang yang biasanya menjadi hiburan bagi masyarakat juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak – anak. Pengajaran nilai- nilai budi pekerti dalam bermasyarakat melalui pagelaran wayang yang dikemas dengan menyuguhkan tokoh – tokoh wayang sebagai gambaran kehidupan nyata dalam bermasyarakat ini dapat menjadi perwujudan dari penanaman pendidikan karakter bagi anak yang nantinya menjadi generasi muda penerus bangsa. Selain itu, dengan penggunaan wayang sebagai media pembelajaran kita juga dapat melestarikan kebudayaan bangsa yang kini semakin banyak ditinggalkan karena perkembangan budaya asing yang masuk di Indonesia dan semakin canggihnya teknologi informasi dan komunikasi.

Kesenian wayang kulit berasal dari daerah Jawa. Wayang merupakan sebuah model atau kiasan dalam kehidupan manusia. Wayang juga disebut sebagai bahasa simbol yang lebih bersifat rohaniah daripada jasmaniah. Jika orang melihat pagelaran wayang, yang dilihat pun bukan jenis – jenis atau gambar – gambar wayangnya saja, tetapi lebih kepada cerita – cerita yang tersirat dalam pewayangan tersebut.

Dari hasil pengujian yang dilakukan meliputi pengujian menu aplikasi, pengujian aplikasi dan pengujian terhadap user didapatkan kesimpulan bahwa pengujian menu berhasil dengan baik. Dari hasil pengujian aplikasi dengan menggunakan 5 Flash yang berbeda sebagai materi penguji, dapat berhasil disemua flash Player. Sehingga prosentase kelulusan flash player tersebut mencapai 100%. Dari hasil pengujian terhadap user, pengujian pertama yang menyatakan bahwa 80% user menyatakan Aplikasi ini mudah digunakan dan pengujian keempat menyatakan bahwa 90% user dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan dalam media pembelajaran tersebut. Sehingga media pengenalan tokoh pewayangan mudah diterima dan dipahami masyarakat umum.

Keyword : tokoh wayang punakawan dan pendawa sebagai media pendidikan

DAN PUNJAWA BERBASIS MULTILINGUAL MEMBER ALARAN TOKOH PEMERINTAHAN DAN

Ajogipurworejo

Apabila

apabila dalam keadaan yang tidak diinginkan terjadi perbedaan bahasa antara pengguna bahasa daerah dan pengguna bahasa standar, maka hal ini dapat menyebabkan kesulitan dalam berkomunikasi. Misalnya ketika seorang pengguna bahasa standar bertemu dengan seorang pengguna bahasa daerah, dia mungkin akan kesulitan untuk memahami apa yang dikatakan oleh pengguna bahasa daerah. Sebaliknya, pengguna bahasa daerah juga mungkin kesulitan untuk memahami apa yang dikatakan oleh pengguna bahasa standar. Hal ini dapat menyebabkan pertukaran informasi yang kurang akurat dan efektif.

Untuk mengatasi permasalahan ini, penting bagi kita untuk memahami bahwa setiap bahasa memiliki karakteristik dan makna tersendiri. Jadi, sebaiknya kita mencoba untuk memahami makna dan karakteristik bahasa yang digunakan oleh orang lain, sebelum kita mencoba untuk berkomunikasi dengan mereka. Selain itu, kita juga bisa mencoba untuk menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti, seperti bahasa Inggris, sebagai bahasa komunikasi dasar.

Perlu diingat bahwa setiap bahasa memiliki makna dan karakteristik yang unik. Jadi, kita harus berusaha untuk memahami makna dan karakteristik bahasa yang digunakan oleh orang lain, sebelum kita mencoba untuk berkomunikasi dengan mereka. Selain itu, kita juga bisa mencoba untuk menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti, seperti bahasa Inggris, sebagai bahasa komunikasi dasar. Perlu diingat bahwa setiap bahasa memiliki makna dan karakteristik yang unik. Jadi, kita harus berusaha untuk memahami makna dan karakteristik bahasa yang digunakan oleh orang lain, sebelum kita mencoba untuk berkomunikasi dengan mereka. Selain itu, kita juga bisa mencoba untuk menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti, seperti bahasa Inggris, sebagai bahasa komunikasi dasar. Perlu diingat bahwa setiap bahasa memiliki makna dan karakteristik yang unik. Jadi, kita harus berusaha untuk memahami makna dan karakteristik bahasa yang digunakan oleh orang lain, sebelum kita mencoba untuk berkomunikasi dengan mereka. Selain itu, kita juga bisa mencoba untuk menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti, seperti bahasa Inggris, sebagai bahasa komunikasi dasar.

Ketua : *Sekretaris : *Bapak Dr. Mulyadi Darmayana dan Bapak Dr. Haryadi Setiadi**

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT. Karena atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan Skripsi yang berjudul “MEDIA PEMBELAJARAN TOKOH PEWAYANGAN JAWA PANDAWA DAN PUNAKAWAN BERBASIS MULTIMEDIA” ini dengan baik dan lancar.

Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, perkenankanlah penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. **Tuhan Yang Maha Esa**, yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya bagi penyusun sehingga dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan baik.
2. **Kedua Orang tua**, serta keluarga besar yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materiel sampai terselesaiannya Laporan Skripsi.
3. **Bapak Ir. Soeparno Djivo, MT.**, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
4. **Bapak Ir. Anang Subardi, MT.**, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
5. **Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT.**, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang.
6. **Bapak Dr. Aryuanto Soetedjo, ST, MT.**, selaku Dosen Pembimbing I
7. **Bapak Suryo Adi Wibowo, ST, MT.**, selaku Dosen Pembimbing II
8. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Akhir kata penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya bila mana dalam penyusunan laporan Skripsi ini terdapat kekurangan serta kesalahan. Semoga laporan Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Malang, Agustus 2014

Penulis

MATA PENGGANTI

Di dalam momentum politik di bawah Perdana Menteri Almarhum SWA Kurnia atau yang
dikenal sebagai "Nazi" pada hari diluncurkan setiap kali dalam pembicaraan dan
spokesnya yang pernah menyatakan PEMERINTAHAN ORKHON DAN KANGAZ JAHU
PANDAWA DAN LAKARAWAN BURAIKAN ALJAHMIKI" di dalamnya juga ada

lancar

Oleh karena itu kita kesadaran ini dengan segera berolehnya hasil

berkenaan dengan berjalannya urusannya terhadap orang-orang yang

1. Tepat 7 bulan yang lalu ketika memperkenalkan dirinya sebagai "Nazi"
pada bulan September 1945 ia bersama-sama dengan seluruh Stafnya

2. Ketika Orang tua saya kedua yang masih belum berumur sepuluh tahun
segera meninggalkan rumahnya untuk mengelar perjalanan

Wajah

3. Babak I di Gedung Duta Utama, Jakarta ketika Republik Indonesia merdeka
menjadi Presiden/Sebastião Vazquez

4. Babak II di Anand Saphir, W.L. segera berpindah ke rumahnya di Jalan
Jatinegara

5. Babak III di Gedung Duta Utama ST. MT. segera berpindah ke rumahnya di
Jatinegara

6. Babak IV di Gedung Soekarno ST. MT. segera berpindah ke rumahnya di
Jatinegara

7. Babak V di Jl. Wijaya, ST. MT. segera berpindah ke rumahnya di
Jatinegara

8. Babak VI di Jl. Pemuda, Bandung yang juga merupakan salah satu kota penempatan
orang-orang yang berada di dalam gerakan gerilya

Wajah, Agustus 2014

Berikut

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Batasan Masalah	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Studi Literatur	3
1.6.2 Analisa Kebutuhan Sistem.....	3
1.6.3 perancangan Aplikasi	3
1.6.4 Implementasi	3
1.6.5 Pengujian Aplikasi	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Media Pembelejaran	5
2.2 Fungsi media Pembelajaran.....	5
2.2.1 Media Interaktif yang Efektif dan Komunikatif.....	5
2.2.2 Media Hiburan	6
2.2.3 Media Pendidikan	6
2.3 Sejarah Wayang	7
2.4 Manfaat Wayang.....	8
2.5 Sejarah Perkembangan Wayang	8
2.6 Macam-Macam Wayang.....	12
2.7 Media Pendukung	14
2.7.1 Media Alat	14
2.7.2 Media Manusia	16

DATARIA

I.	KATA PENGANTAR
iii	DARATARI
iv	DATARIA TABLE
vii	DATARIA GAMBAR

BAB I PENDAHULUAN		
I.	Pelataran Geografi	1.1
2.	Rumusan Masalah	1.2
3.	Tujuan Penelitian	1.3
4.	Metode	1.4
5.	Batasan Masalah	1.5
6.	Metode Penelitian	1.6
7.	Sanggar Penelitian	1.7
8.	Aneksa Kependidikan Sistem	1.8
9.	berasangkutan Aljabar	1.9
10.	IMPLEMENTASI	1.10
11.	Tinjauan Aljabar	1.11
12.	Simetri Penuhan	1.12

BAB II LANDASAN TEORI		
2.	Media Pengajuan	2.1
3.	Lembaran kerja pengajuan	2.2
4.	Media Interaktif dan Konten	2.3
5.	Media Hiburan	2.4
6.	Media Pendidikan	2.5
7.	Sejarnah Matematika	2.6
8.	Matematika Matematika	2.7
9.	Sejarnah Perkembangan Matematika	2.8
10.	Matematika-Matematika Matematika	2.9
11.	Media Pengajuan	2.10
12.	Media Ajar	2.11
13.	Videio Matematika	2.12

2.8	Pandawa	17
2.8.1	Yudistira	18
2.8.2	Bima	18
2.8.3	Arjuna	19
2.8.4	Nakula	19
2.8.5	Sadewa	20
2.9	Punakawan	21
2.9.1	Semar	21
2.9.2	Gareng	22
2.9.3	Petruk	23
2.9.4	Bagong	24
2.10	Adobe Flash	24
2.11	Action Script	25
2.12	Adobe Photoshop	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		26
3.1	Analisis Sistem	26
3.2.1	Analisa Fungsional	26
3.2.2	Analisa Non Fungsional	26
3.2	Perancangan Media Pembelajaran.....	27
3.3	Flowchart program	29
3.2.1	Flowchart Kuis Pembelajaran.....	30
3.2.2	Flowchart Game.....	30
3.4	Perancangan Halaman Utama.....	31
3.4.1	Perancangan Halaman Sejarah	31
3.4.2	Perancangan Halaman Karakter	32
3.4.3	Perancangan Halaman Karakter Pandawa	32
3.4.4	Perancangan Halaman Karakter Punakawan	33
3.4.5	Perancangan Halaman Kuis	33
3.4.6	Perancangan Halaman Video pagelaran	34
3.4.7	Perancangan Halaman Game Petualangan	34
3.4.8	Input Video Media Pembelajaran	35

71	2.8	Panduan
81	2.8.1	7 napisan
91	2.8.2	Hints
101	2.8.3	Aljuna
110	2.8.4	Niskala
120	2.8.5	Sadeea
131	2.9	Pluskawan
141	2.9.1	Seurat
152	2.9.2	Gatotga
163	2.9.3	Petruk
174	2.9.4	Babog
185	2.10	Adobe Flash
196	2.11	Action Script
207	2.12	Adobe Photoshop

209	3.1	BAB III ANALISIS DAN PERAMANAJA SISTEM
210	3.1.1	Analisis Sistem
215	3.1.2	Analisa Fungsional
226	3.1.3	Analisa Non Fungsional
237	3.2	Peluncuran Media Pembelajaran
248	3.3	Flowchart program
259	3.3.1	Flowchart Kuis Pembelajaran
270	3.3.2	Flowchart Game
281	3.4	Peluncuran Hasilaman Untuk
291	3.4.1	Peluncuran Hasilaman Sdjarah
302	3.4.2	Peluncuran Hasilaman Kuis
313	3.4.3	Peluncuran Hasilaman Kuis Peta Negara
323	3.4.4	Peluncuran Hasilaman Kuis Kategori Pendekar
333	3.4.5	Peluncuran Hasilaman Kuis
344	3.4.6	Peluncuran Hasilaman Video bagian
354	3.4.7	Peluncuran Hasilaman Game Pengembangan
365	3.4.8	Input Video Menggunakan

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	37
4.1 Implementasi Sistem	37
4.1.1 Implementasi Halaman Awal.....	37
4.1.2 Implementasi Halaman Cerita	37
4.1.3 Implementasi Halaman Pengenalan Wayang	38
4.1.4 Implementasi Halaman Karakter Punakawan.....	40
4.1.5 Implementasi Halaman Karakter pandawa	41
4.1.6 Implementasi Halaman Sejarah Wayang Kulit	42
4.1.7 Implementasi Halaman Video Pagelaran Wayang	42
4.1.8 Implementasi Halaman Game Petualangan Arjuna	43
4.1.9 Implementasi Halaman Kuis	46
4.2 Pengujian	48
4.2.1 Pengujian Fungsional.....	48
4.2.2 Pengujian aplikasi.....	49
4.2.3 Pengujian User	49
BAB V PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	

28	BAB I AWAL KEGIATAN DAN PENGETAHUAN
29	4.1. Implementasi Sistem
30	4.1.1. Implementasi Historian Analog
31	4.1.2. Implementasi Historian Curtis
32	4.1.3. Implementasi Historian Logogenik Njooan
33	4.1.4. Implementasi Historian Kastekel Bougouman
34	4.1.5. Implementasi Historian Kastekel Bougouman
35	4.1.6. Implementasi Historian Sejati Wajah Kuli
36	4.1.7. Implementasi Historian Video Pagedisan Wajah
37	4.1.8. Implementasi Historian Game Permainan Aliran
38	4.1.9. Implementasi Historian Kuis
39	4.2. Pendahuluan
40	4.2.1. Pendahuluan Tesis
41	4.2.2. Pendahuluan Objek
42	4.2.3. Pendahuluan (Set)

43	BAB V PEMUTUP
44	5.1. Kesimpulan
45	5.2. Saran
46	DIAJAR BUSTAKA

TAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Fungsional	48
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Aplikasi.....	49
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Terhadap User.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Menu Media Pembelajaran	27
Gambar 3.2 Gambar Flowchart Program	29
Gambar 3.3 Gambar Flowchart score dan timer	30
Gambar 3.4 Gambar Flowchart Game	30
Gambar 3.5 Gambar Desain Form Halaman Utama.....	31
Gambar 3.6 Gambar Desain Form Halaman Sejarah	31
Gambar 3.7 Gambar Desain Form Halaman Karakter	32
Gambar 3.8 Gambar Desain Form Halaman Karakter Punakawan	32
Gambar 3.9 Gambar Desain Form Halaman Karakter Pandawa	33
Gambar 3.10 Gambar Desain Form Halaman Kuisioner	33
Gambar 3.11 Gambar Desain Form Halaman Video.....	34
Gambar 3.12 Gambar Desain Form Halaman Game Petualang	34
Gambar 3.13 Gambar Layer Materi Pada Frame Pagelaran Wayang	35
Gambar 3.14 Gambar Proses Input Video	36
Gambar 3.15 Gambar Memilih Skin Video	36
Gambar 4.1 Gambar Halaman Menu Awal	37
Gambar 4.2 Gambar Halaman Awal Cerita	38
Gambar 4.3 Gambar Halaman Awal Pengenalan macam wayang	39
Gambar 4.4 Gambar Halaman Pengenalan Sejarah Wayang Kulit	39
Gambar 4.5 Gambar Halaman Awal Tokoh Punakawan	40
Gambar 4.6 Gambar Halaman karakter Punakawan	40
Gambar 4.7 Gambar Halaman Awal Tokoh Pendawa	41
Gambar 4.8 Gambar Halaman Karakter Pendawa	41
Gambar 4.9 Gambar Halaman Sejarah Wayang	42
Gambar 4.10 Gambar Halaman Awal Video pagelaran Wayang	42
Gambar 4.11 Gambar Halaman Video Pagelaran Wayang	43
Gambar 4.12 Gambar Tampilan Halaman Awal	44
Gambar 4.13 Gambar Tampilan Halaman Level 1	44
Gambar 4.14 Gambar Tampilan Halaman Level 2	45
Gambar 4.15 Gambar Tampilan Halaman Level 3	45

SHARMA'S STATION

Gambar 4.16 Gambar Halaman Menu Akhir Game	46
Gambar 4.17 Gambar Awal Kuisioner	47
Gambar 4.18 Gambar Akhir Kuisioner	47

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak keanekaragaman budaya. Kebudayaan di setiap daerah memiliki ciri khas masing – masing. Gabungan dari kebudayaan daerah menjadikan kebudayaan nasional yang patut dilestarikan keberadaannya. Banyak budaya lokal yang dapat dijadikan sebagai media pencerminan kehidupan dalam masyarakat. Selain itu, kebudayaan ini dapat menjadikan sebuah pembelajaran bagi manusia untuk menumbuhkan budi pekerti yang luhur sesuai dengan kepribadian bangsa.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, kebudayaan dan tradisi daerah mulai luntur dan semakin banyak ditinggalkan, karena dianggap sebagai hal yang sudah kuno dan tidak sesuai dengan perkembangan. Model pembelajaran di masyarakat umum pun telah banyak menggunakan teknologi canggih seperti laptop dan LCD dengan tampilan yang bermacam variasinya.

Kecanggihan teknologi informasi ini membawa pengaruh yang besar bagi Masyarakat umum terutama anak-anak dalam bidang pendidikan. Banyak unsur – unsur media pembelajaran yang seringkali tidak mengikutsertakan adanya kebudayaan dan tradisi nenek moyang. Akibatnya, mereka kurang tertarik bahkan hampir tidak banyak yang tahu tentang tradisi dan kesenian adat yang ada di daerahnya.

Untuk menambah daya tarik Masyarakat umum akan kebudayaan khususnya kesenian, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memberikan informasi sekaligus pengetahuan tentang hal tersebut sebagai bentuk pembelajaran dasar yang dapat digunakan juga untuk mengajarkan budi pekerti pada seluruh lingkup masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, salah satu kesenian yang dapat mendukung sebagai media pembelajaran untuk menanamkan budi pekerti sebagai wujud pembentukan karakter adalah wayang kulit. Wayang kulit mencakup elemen kepercayaan, tradisi, seni, mistik, kebiasaan sosial dan filosofi hidup (Tedi, 2007).

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Fokus Penelitian

Indonesia memiliki potensi keanekaragamanan pada saat Kependudukan di sepeda motor ini masih dianggap dari sisi ekonomi dan sosial. Selain itu, pengembangan teknologi komunikasi seperti smartphone dan laptop yang semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan adanya teknologi ini, pengembangan teknologi komunikasi dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat.

Selain itu, teknologi juga memungkinkan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kependudukan dan teknologi ini memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Selain itu, teknologi juga memberikan peluang bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi terkait dengan lingkungan sekitar dan lingkungan sosial.

Kependudukan teknologi ini memiliki tujuan untuk memfasilitasi berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan lingkungan sosial. Selain itu, teknologi juga memberikan peluang bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi terkait dengan lingkungan sekitar dan lingkungan sosial. Selain itu, teknologi juga memberikan peluang bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi terkait dengan lingkungan sekitar dan lingkungan sosial.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan teknologi dan teknologi lainnya. Kependudukan teknologi ini memiliki tujuan untuk mendukung kesejahteraan dan keseimbangan lingkungan sekitar. Selain itu, teknologi juga memberikan peluang bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi terkait dengan lingkungan sekitar dan lingkungan sosial.

Berdasarkan hasil riset sebelumnya, teknologi komunikasi pada saat Kependudukan di Indonesia masih belum mendapat pengembangan yang cukup baik. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor-faktor tertentu, seperti kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang teknologi komunikasi, serta kurangnya dukungan dari pemerintah dan masyarakat.

Oleh karena itu, wayang dipilih sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif bagi khalayak umum.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana merancang dan membuat Media Pengenalan Tokoh Pewayangan Jawa Berbasis Multimedia.

1.3. Tujuan

Tujuan dari Skripsi ini adalah Membuat Tutorial Pembelajaran Tokoh Pewayangan Jawa dengan Adobe flash Cs 5 Adapun tujuannya sebagai berikut:

1. Untuk mempermudah masyarakat belajar tentang sejarah dan karakter tokoh pewayangan Pendawa dan Punakawan dengan teknologi dan desain yang menarik menggunakan Adobe flash.
2. Untuk memberikan informasi tentang tokoh Pendawa dan Punakawan kepada Masyarakat.
3. Untuk menarik minat masyarakat luas mengetahui tokoh dan karakter pewayangan menggunakan Adobe flash Cs 5.

1.4. Manfaat

Manfaat dari pembuatan aplikasi pengenalan sejarah adalah mempermudah masyarakat mengenal sejarah pewayangan dengan desain yang menarik. Sehingga pengguna tertarik untuk belajar pewayangan dan mengenal lebih dalam tentang wayang dan karakter dari tokoh wayang.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah pembahasan yang di ambil agar sesuai dengan tujuan tujuan dan tidak terjadi penyimpangan maksud dan tujuan utama, maka ditentukan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang diambil dalam cerita pewayangan adalah pandawa dan Punakawan sebagai salah satu tokoh yang menginspirasi dalam kehidupan manusia (Mulyono, 1982: 2).

Oleh karena itu wajib diberi sebagian besar suara memperolehnya dan
selektif bagi Pemerintah ini untuk

I.2. Komisi Nasional

Ambang suara yang diberikan kepada partai politik berdasarkan jumlah suara yang
dapat mereka peroleh pada pemilihan umum pada hari ini

I.3. Komisi

Jumlah suarai Skripsi ini adalah 17.000.000. Untuk mendapatkan jumlah suara
pewakilan dalam sebuah partai politik dapat dilihat pada tabel berikut:
1. Untuk mendapatkan jumlah suarai sebuah partai politik yang berjumlah 100%
pewakilan pada Pemilihan Presiden dan Pemilihan Legislatif dan desain yang
memerlukan menggunakan Adobe Flash
2. Untuk mendapatkan jumlah suarai sebuah partai politik yang berjumlah 50%
pewakilan menggunakan Adobe Flash
3. Untuk mendapatkan jumlah suarai sebuah partai politik yang berjumlah 25%
pewakilan menggunakan Adobe Flash
4. Untuk mendapatkan jumlah suarai sebuah partai politik yang berjumlah 10%

I.4. Masing-masing

Masing-masing masing masing suarai yang dibutuhkan oleh sebuah partai politik
masing-masing jumlah suarai yang dibutuhkan oleh sebuah partai politik tersebut
berdasarkan jumlah suarai yang dibutuhkan oleh sebuah partai politik tersebut
walaupun dalam kasus tertentu jumlah suarai yang dibutuhkan oleh sebuah partai politik

I.5. Bagian Nasional

Banyaknya suarai yang dibutuhkan oleh sebuah partai politik
untuk mendapatkan jumlah suarai yang dibutuhkan oleh sebuah partai politik
tertentu jumlah suarai yang dibutuhkan oleh sebuah partai politik
1. Masing-masing suarai selanjutnya akan diberikan kepada
dari Pemilihan Legislatif selanjutnya akan diberikan kepada
jumlah (Majelis) 108.000 (2).

2. Pembatasan pada suara karakter tokoh pewayangan Jawa Pendawa dan Punakawan.
3. Target user untuk pengguna Masyarakat umum terutama yang mengerti tentang computer dan pengoperasiannya.
4. Menggunakan Adobe flash Cs 5 untuk membangun aplikasi ini.

1.6. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pengumpulan dilakukan dengan mencari bahan-bahan referensi dari berbagai sumber sebagai landasan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dijadikan objek penelitian.

2. Analisa Kebutuhan Sistem

Data dan informasi yang telah diperoleh akan dianalisa agar didapatkan suatu kerangka yang digunakan untuk acuan perancangan perangkat lunak.

3. Perancangan Aplikasi

Setelah pengumpulan data selesai selanjutnya yaitu ketahap perancangan aplikasi media pembelajaran.

4. Implementasi

Data-data yang telah terkumpul diimplementasikan kedalam program.

5. Pengujian

Jika aplikasi telah selesai selanjutnya ketahap pengujian, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang sudah benar.

2. Perspektiven hat sie keinerlei Voraussetzung für eine Prädikation der Bündnispartner.

3. Tässä seuraavassa kuvitetaan, miten saksalaiset olisivat meneet läpi historiallisen julkisuuden.

Digitized by srujanika@gmail.com

multiple photos (d)

A global strategic perspective and global skills across organisational boundaries

WILHELM LUDWIG

high ionization ruggedized surfaces increase mechanical reliability significantly.

Dermatological diseases such as atopic dermatitis, psoriasis, acne vulgaris, and seborrheic dermatitis are often triggered by environmental factors like sunlight, heat, humidity, and pollution.

mais je condamne la naïveté... 8

bestandspunkt jenseits
differenzierter sozialer Prozesse, also
deren Veränderung und Entwicklung

3. Fermentation Aqilkasi

sestofolí betonlupungau dais sesesei selesjungan zain kempaq

Dolichospermum gallosum (L.) Benth.

lastools.org/ml .4

Das ist das Zitat aus dem ersten Teil der Schrift, die ich Ihnen vorstellen möchte:

naijunguo 3

the skills I help people develop keep me boundaryless.

di kuku atau mawasih yang dikenal sebagai silati atau giliran dalam permainan

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan skripsi ditujukan untuk memberikan gambaran dan uraian dari skripsi secara garis besar yang meliputi bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan Laporan Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab ini membahas tentang Landasan Teori menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang software (komponen) yang digunakan dalam pembuatan Program atau keperluan saat penelitian.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan membahas paparan implementasi dan Analisa hasil uji coba program.

BAB V : PENUTUP

Pada Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari ulasan data – data penelitian, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik intisari apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan).

1.7. Sistematisasi Sambutan

Siatematisasi bantuan sambutan dilakukan untuk memperbaiki respons
dan nuansa dari sambutan tersebut dengan memperbaiki peringatan

BAB I : PENJELASAN LAMAN

Bab ini merupakan tentang laman berdasarkan Rancangan Webdesign
Uji dan Fungsionalitas Bab ini merupakan bagian dari Sistematisasi Pembaruan
Pembantu Pengetahuan

BAB II : JENJANGAN LAMAN

Bab ini merupakan tentang jenjangan yang dilakukan oleh sistem
dalam mendukung tugasnya dalam memberikan sambutan yang diberikan
pada seorang siswa-siswi atau mahasiswa yang mengikuti perkuliahan di
universitas yang dituju. Bab ini juga ditujukan kepada sasaran (pembaca)
yang dibangun pada sambutan bantuan sambutan dan pengetahuan serta pengetahuan

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini peristiwa dimana dilakukan Uji dan mendekomposisi fungsi
fungsi yang dimiliki sistem dan teknologi yang akan diterapkan

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini sambutan bantuan yang dilakukan implementasi dan Analisa hasilnya
sepas bantuan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini penting ketika sambutan dan sambutan yang dilakukan oleh sistem
dapat berjalan dengan baik dan akurasi maksimal.
Untuk sambutan yang dilakukan pada sistem ini akan dilakukan pada sistem
untuk sambutan yang dilakukan pada sistem ini akan dilakukan pada sistem
(diumpanlanesifikasi).

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Media Pembelajaran

Untuk mendidik perasaan, Ki Hadjar Dewantara mengatakan ada 2 hal yang harus dilalui, *pertama* pendidikan kehalusan hidup kebatinan yang dinamakan pendidikan moral dan yang *kedua* adalah pendidikan estetis, yaitu pendidikan kesenian. Dengan pendidikan tersebut, anak-anak akan berkembang perasaannya, yaitu perasaan religius, sosial, individu, dan lain-lainnya yang semuanya itu berarti kecintaan terhadap agama, terhadap hidup kemanusiaan, termasuk pada dirinya sendiri.

Wayang oleh Ki Hadjar Dewantara dimasukkan sebagai pendidikan estetis yang dapat menghaluskan perasaan keindahan terhadap segala benda lahir. Pendidikan estetika ini akan berbentuk kesenian, seni suara, seni musik, seni gambar, seni garis, seni warna, sandiwara, wayang, tari, dll. Dengan pendidikan wayang, Ki Hadjar Dewantara mengharapkan anak didik bisa halus perasaannya, mendapat kecerdasan yang luas dan sempurna dari rohnya, jiwanya, budinya hingga mereka mendapat tingkatan yang luhur sebagai manusia.

2.2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Purwadi (2007) Kesenian wayang kulit berasal dari daerah Jawa. Wayang merupakan sebuah model atau kiasan dalam kehidupan manusia. Wayang juga disebut sebagai bahasa simbol yang lebih bersifat rohaniah daripada jasmaniah. Jika orang melihat pagelaran wayang, yang dilihat pun bukan jenis – jenis atau gambar – gambar wayangnya saja, tetapi lebih kepada cerita – cerita yang tersirat dalam pewayangan tersebut.

Wayang mempunyai banyak peranan penting dalam kehidupan. Secara umum banyak fungsi dari kesenian wayang, diantaranya adalah :

2.2.1 Media Informasi yang efektif dan Komunikatif

Sebagai kesenian tradisional yang kaya akan makna serta sumber informasi, wayang ini merupakan media yang sangat efektif dan komunikatif untuk menyampaikan pesan nilai – nilai serta filosofis hidup bagi masyarakat.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Model Pengembangan

Untuk mendeklarkan KI Hajjar Dewanti menggunakan pendekatan yang Sederhana dan mudah dilakukan perlu dikenalkan beberapa prinsip pokok dalam penyelesaian masalah. Dalam penyelesaian masalah ini perlu dipertimbangkan bahwa setiap masalah memiliki karakteristik dan sifat-sifatnya sendiri.

Model pengembangan KI Hajjar Dewanti dalam penyelesaian masalah berdasarkan prinsip-prinsip berikut ini:

- Prinsip keterpaduan** ini merupakan prinsip penting dalam penyelesaian masalah karena setiap masalah memiliki karakteristik dan sifat-sifatnya sendiri.
- Prinsip kesesuaian** yang jelas dan sempurna akan memudahkan penyelesaian masalah.
- Prinsip keterwujudan** yang jelas dan sempurna akan memudahkan penyelesaian masalah.
- Prinsip keterpaduan** yang jelas dan sempurna akan memudahkan penyelesaian masalah.

2.2. Model Pengembangan

Menurut Putriadi (2007) Kecerdasan matematika yang dimiliki oleh seorang guru matematika terdiri dari dua bagian, yaitu:

- Kecerdasan matematis teknis** yang melibatkan pengetahuan matematika dan keterampilan teknis.
- Kecerdasan matematis kognitif** yang melibatkan pengetahuan matematika dan keterampilan teknis.

Wazana mengatakan bahwa keduanya berfungsi sebagai faktor penentu dalam penyelesaian masalah matematika:

2.2.1. Model Pengembangan dan Efeknya pada Komunikasi

Sebagaimana disebutkan oleh Wazana bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi matematika ini mencakup model yang mudah diikuti dan komunikasi matematika yang baik – baik itu dalam bentuk tulisan maupun lisan – yang memudahkan penyelesaian masalah matematika.

2.2.2 Media Hiburan Bagi Masyarakat

Biasanya wayang menjadi hiburan bagi masyarakat. Pertunjukan wayang digelar dalam berbagai acara seperti acara hajatan pernikahan, *mreti dheso*, dan lain sebagainya. Selain itu, pagelaran wayang juga digelar semalam suntuk dengan cerita – cerita pewayangan yang terkadang disesuaikan dengan situasi pada acara tersebut.

2.2.3 Media Pendidikan

Banyak peristiwa, konsep, atau objek yang harus dipelajari oleh masyarakat tetapi Jika kita amati bentuk-bentuk wayang maka akan kita temukan bentuk-bentuk yang beraneka ragam, misalnya seperti penggambaran dari tokoh ksatria seperti Arjuna dan Puntadewa mereka digambarkan dengan paras wajah yang tampan dan dengan muka yang menunduk dalam falsafahnya mereka merupakan pencintaan diri manusia yang mempunyai kehalusan budi pekerti dan selalu rendah hati.

Wayang yang digambarkan dengan paras buruk (*wujud buto*) mereka digambarkan sebagai seorang yang suka menebar angkara murka, sombong, dan tidak mempunyai sifat sabar. Penataan dalam wayang juga mengandung maksud tertentu, wayang yang ditata pada sisi kanan merupakan wayang golongan baik, sebaliknya wayang yang ditata pada sisi kiri merupakan wayang golongan buruk / jahat.

Pemanfaatan wayang sebagai sarana pembelajaran bagi anak kini telah menjadi alternatif yang efektif bagi tersampaikannya pesan pembelajaran. Segala gambaran yang telah dipaparkan dalam kisah – kisah wayang dapat memberikan gambaran sifat – sifat, watak serta perilaku sosial manusia di kehidupan dimana ada yang baik dan ada yang buruk.

Sebagai pendidik, wayang sebagai media pembelajaran tidak harus ditampilkan dalam sebuah pagelaran dalam setiap materi pelajaran. Tetapi dapat memasukkan unsur – unsur yang terkandung dalam cerita – cerita pewayangan. Misalnya, dalam pembelajaran budi pekerti kita dapat meneladani tokoh wayang yaitu Bima atau Bratasena. Bima mempunyai sifat – sifat sangat setia, kalau sudah menjadi tekad yang bulat maka siapa saja tidak bisa menghentikan semangatnya.

2.2.2. *Wiedereinführung der Todesstrafe*

Bis dato war diese Strafe nur ausnahmsweise und höchst selten vorgenommen worden. Doch seit dem Ende des Zweiten Weltkrieges hat sie wieder an Bedeutung gewonnen. Eine Reihe von Straftaten, die zu schweren Verbrechen gerechnet werden, wie Mord, Totschlag, Brandstiftung, Vergewaltigung, Körperverletzung mit tödlichem Ausgang, haben die Strafgerichte in den vergangenen Jahren zu einer erheblichen Anzahl von Todesurteilen geführt.

2.2.3. *Wiedereinführung der Haftlebensstrafe*

Erst nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges wurde die Haftlebensstrafe wieder eingeführt. Diese Strafe ist eine lebenslange Haftstrafe, die nicht aufgehoben werden kann. Sie wird für schwerste Verbrechen verhängt. Die Strafe kann nicht aufgehoben werden, wenn der Angeklagte nach 25 Jahren ausgesetzt wird. Dies ist eine sehr strenge Strafe, die nur in wenigen Fällen verhängt wird.

Wiederum wurde diese Strafe wieder eingeführt, um die Strafen zu streng zu machen. Diese Strafe ist eine lebenslange Haftstrafe, die nicht aufgehoben werden kann. Sie wird für schwerste Verbrechen verhängt. Die Strafe kann nicht aufgehoben werden, wenn der Angeklagte nach 25 Jahren ausgesetzt wird. Dies ist eine sehr strenge Strafe, die nur in wenigen Fällen verhängt wird.

Der Strafmaßnahmen wurden später erweitert, um die Strafen zu streng zu machen. Diese Strafe ist eine lebenslange Haftstrafe, die nicht aufgehoben werden kann. Sie wird für schwerste Verbrechen verhängt. Die Strafe kann nicht aufgehoben werden, wenn der Angeklagte nach 25 Jahren ausgesetzt wird. Dies ist eine sehr strenge Strafe, die nur in wenigen Fällen verhängt wird.

Seitdem wurde die Strafe erweitert, um die Strafen zu streng zu machen. Diese Strafe ist eine lebenslange Haftstrafe, die nicht aufgehoben werden kann. Sie wird für schwerste Verbrechen verhängt. Die Strafe kann nicht aufgehoben werden, wenn der Angeklagte nach 25 Jahren ausgesetzt wird. Dies ist eine sehr strenge Strafe, die nur in wenigen Fällen verhängt wird.

2.3. Sejarah Wayang

Mengenai saat kelahiran budaya wayang, Ir. Sri Mulyono dalam bukunya Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang (1979), memperkirakan wayang sudah ada sejak zaman neolithikum, yakni kira-kira 1.500 tahun sebelum Masehi. Pendapatnya itu didasarkan atas tulisan Robert von Heine-Geldern Ph. D, Prehistoric Research in the Netherland Indie (1945) dan tulisan Prof. K.A.H. Hidding di Ensiklopedia Indonesia halaman 987.

Kata ‘wayang’ diduga berasal dari kata ‘wewayangan’, yang artinya bayangan. Dugaan ini sesuai dengan kenyataan pada pergelaran Wayang Kulit yang menggunakan kelir, secarik kain, sebagai pembatas antara dalang yang memainkan wayang, dan penonton di balik kelir itu. Penonton hanya menyaksikan gerakan-gerakan wayang melalui bayangan yang jatuh pada kelir. Pada masa itu pergelaran wayang hanya diiringi oleh seperangkat gamelan sederhana yang terdiri atas saron, todung (sejenis seruling), dan kemanak. Jenis gamelan lain dan pesinden pada masa itu diduga masih belum ada.

Untuk lebih menjawakan budaya wayang, sejak awal zaman Kerajaan Majapahit diperkenalkan cerita wayang lain yang tidak berinduk pada Kitab Ramayana dan Mahabarata. Sejak saat itulah cerita – cerita Panji, yakni cerita tentang leluhur raja-raja Majapahit, mulai diperkenalkan sebagai salah satu bentuk wayang yang lain. Cerita Panji ini kemudian lebih banyak digunakan untuk pertunjukan Wayang Beber. Tradisi menjawakan cerita wayang juga diteruskan oleh beberapa ulama Islam, di antaranya oleh para Wali Sanga. Mereka mulai mewayangkan kisah para raja Majapahit, di antaranya cerita Damarwulan.

Masuknya agama Islam ke Indonesia sejak abad ke-15 juga memberi pengaruh besar pada budaya wayang, terutama pada konsep religi dari falsafah wayang itu. Pada awal abad ke-15, yakni zaman Kerajaan Demak, mulai digunakan lampu minyak berbentuk khusus yang disebut blencong pada pergelaran Wayang Kulit.

Sejak zaman Kartasura, penggubahan cerita wayang yang berinduk pada Ramayana dan mahabarata makin jauh dari aslinya. Sejak zaman itulah masyarakat penggemar wayang mengenal silsilah tokoh wayang, termasuk tokoh dewanya, yang berawal dari Nabi Adam. Sisilah itu terus berlanjut hingga sampai

2.3. Delasari Wazan

Melalui sastri kelembutan pada saat itu Sri Mahaputra dikenakan
Simbolisme dari Misi pertama dalam *Wazan* (1950) memberikan makna
sudah ada adik sejati namun belum tiba. Pada 1500 tahun sebelum Masjid
Penempatan ini dibangun di atas tulisan Raja dan Hidajatullah D. Pangeran
Jolie Resconi di Negara India (1642) dan tulisan Pangeran KARTIKA HIDAJAT

Fusjikobesi Indonesia pada tahun 1982

Kini wazan, qidha pemerintah dan masyarakat yang aktif
pada masa Dahulu ini secara mendalam berdampak pada kultur Kuning
Zaman modernnya polisi seolah kini sebagian banyak orang dan
masyarakatnya masih dalam peradaban yang lama bila ketika
menulisnya masih dalam peradaban yang lama bila ketika
Pada masa itu delegasi wazan pun diiringi oleh seorang penutur
seorangan yang tidak bisa bertemu dengan (selain suring), dan komunitas
surungan pun dan bersindiran bersama di dalamnya punya

Untuk sejip masyarakat pada wazan selanjutnya pun Kuning
Wazan pada dasarnya cerita wazan pun hanya tipe penting
kamus dan mapambar. Selanjutnya cerita pentingnya pun
terdiri lempar ulu-ulunya wazan pada dibagian sambutan selanjutnya pun
wazan yang pun Cinta Baji ini komunitas penting dirumahnya untuk
berdilukuk Wazan Bapak Teguh Jadiwi mewakili cerita wazan juga dilukuk
oleh pentingnya dunia Islam di antaranya oleh para Wali Sufi. Maka
wazan yang pun kisah para ulu wazan yang dilukuk di antaranya adalah

wazan yang pun kisah para ulu wazan yang dilukuk di antaranya adalah
pembuat pentingnya pun kisah para ulu wazan yang dilukuk di antaranya
wazan yang pun kisah para ulu wazan yang dilukuk di antaranya
dilukuk pun kisah para ulu wazan yang dilukuk di antaranya
berdilukuk Wazan Kuning

Selanjutnya pun Kuning yang dilukuk berbagi-pagi cerita wazan pun pentingnya pun
Ruangannya pun mapambar makna yang pun sifatnya selanjutnya pun
masayanku berbagi-pagi wazan muncul alih-alih lokop wazan, tomassuk lokop
dewawuk yang penting kali wazan yang dilukuk punya

pada raja-raja di Pulau Jawa. Dan selanjutnya, mulai dikenal pula adanya cerita wayang pakem. yang sesuai standar cerita, dan cerita wayang carangan yang diluar garis standar. Selain itu masih ada lagi yang disebut lakon sempalan, yang sudah terlalu jauh keluar dari cerita pakem.

Memang, karena begitu kuatnya seni wayang berakar dalam budaya bangsa Indonesia, sehingga terjadilah beberapa kerancuan antara cerita wayang, legenda, dan sejarah. Jika orang India beranggapan bahwa kisah Mahabarata serta Ramayana benar-benar terjadi di negerinya, orang Jawa pun menganggap kisah pewayangan benar-benar pernah terjadi di pulau Jawa.

2.4. Manfaat Wayang

Kesenian wayang kulit mempunyai kelebihan dibandingkan dengan kesenian yang lainnya, kelebihannya adalah karena wayang kulit mempunyai kedudukan dan manfaat yang cukup menonjol dalam kehidupan masyarakat. Dimana wayang kulit dapat digunakan sebagai media pendidikan termasuk didalamnya pendidikan agama, media penerangan dan media hiburan.

Wayang adalah sebuah seni pertunjukan khas Indonesia yang sudah sangat populer baik itu di dalam atau luar pulau Jawa. Karya seni ini sudah dikenal masyarakat sejak zaman pra sejarah. Kemudian pada saat masuknya pengaruh Hindu dan Budha, cerita dalam wayang mulai mengadopsi kitab Mahabharata dan Ramayana yang berasal dari India. Lalu pada masa pengaruh Islam, wayang oleh para wali digunakan sebagai media dakwah yang tentunya dengan menyisipkan nilai-nilai Islam. Seni pewayangan merupakan perpaduan dari berbagai seni seperti seni musik, seni ukir, seni lukis, kesusastraan, dan falsafah (Sri Mulyono, :1979: 6).

2.5. Sejarah Perkembangan Wayang

Menurut Sunarto dalam bukunya yang berjudul *Wayang Kulit Purwa gaya Yogyakarta* (1989), Kegiatan dan perkembangan penciptaan wayang semakin berkembang pada zaman Jenggala. Setelah Raja Jenggala, Sri Lembuami wafat, pemerintahan kemudian dipegang oleh puteranya yaitu Raden Panji Rawisrengga yang bergelar Sri Suryawisesa. Semasa berkuasa, ia giat menyempurnakan bentuk

etwa zehn-taufen im Jahr statt. Durch die Auswirkungen dieser Abnahme bzw. der sinkenden Bevölkerungszahl kann es zu einer weiteren Zunahme der Kinderzahlen kommen, was wiederum zu einer weiteren Zunahme führt.

Sobald jedoch jenseit Kofman deutlich wird, dass

Wiederholung, Rezidiv oder Rückfall vorliegt, kann eine permanente Differenz zwischen Prognose und tatsächlichen Ergebnissen bestehen. Somit ist es wichtig, dass die Prognose nicht auf die Wiederholung, sondern auf die tatsächliche Entwicklung des Patienten abgestimmt wird. Eine Abweichung von der Prognose kann durch verschiedene Faktoren bedingt sein, wie z.B. Veränderungen im Lebensstil, Erkrankungen, soziale Probleme oder äußere Umstände.

Beispielhaft sei ein Patient mit einem fortgeschrittenen Brustkrebs vorgestellt, der eine Prognose von 5 Jahren überleben soll.

3.4. Mortalität/Mazdrana

Konservativer Umgang mit dem Tumor ist wahrscheinlich die beste Prognose. Eine aggressive Therapie kann nur bei ausgewählten Patienten mit einem hohen Tumormarkt und einem niedrigen Gesamtkrankheitsrisiko sinnvoll sein. Eine aggressive Therapie kann jedoch zu einem schlechten Überleben führen, wenn sie nicht mit einer guten Prognose verbunden ist.

Wichtig ist, dass die Prognose nicht nur von der Tumorausdehnung, sondern auch von der Art des Tumors abhängt. Ein aggressiver Tumor kann trotz einer kleinen Ausdehnung eine schlechte Prognose haben, während ein weniger aggressiver Tumor eine größere Ausdehnung haben kann, ohne eine schlechte Prognose zu haben. Ein Beispiel hierfür ist der Melanom, der eine sehr schlechte Prognose hat, obwohl er oft eine geringe Ausdehnung aufweist. Ein anderes Beispiel ist der Karzinom der Prostata, der eine gute Prognose hat, obwohl er eine große Ausdehnung aufweist. Ein dritter Punkt ist, dass die Prognose nicht nur von der Tumorausdehnung, sondern auch von den individuellen Faktoren des Patienten abhängt. Ein Patient mit einem hohen Alters, einem schlechten Allgemeinzustand oder einer anderen Vorerkrankung hat eine schlechtere Prognose als ein jüngerer Patient mit einem guten Allgemeinzustand und ohne Vorerkrankungen.

(d):

3.5. Soziale Probleme und Mortalität

Mehrheit der Tumorerkrankungen führt zu einer sozialen Isolation und einer Verschärfung sozialer Probleme. Dies kann zu einer Verschärfung sozialer Probleme führen, was wiederum zu einer Verschärfung sozialer Probleme führen kann. Ein Beispiel hierfür ist der Melanom, der eine sehr schlechte Prognose hat, obwohl er eine geringe Ausdehnung aufweist. Ein anderes Beispiel ist der Karzinom der Prostata, der eine gute Prognose hat, obwohl er eine große Ausdehnung aufweist. Ein dritter Punkt ist, dass die Prognose nicht nur von der Tumorausdehnung, sondern auch von den individuellen Faktoren des Patienten abhängt. Ein Patient mit einem hohen Alters, einem schlechten Allgemeinzustand oder einer anderen Vorerkrankung hat eine schlechtere Prognose als ein jüngerer Patient mit einem guten Allgemeinzustand und ohne Vorerkrankungen.

wayang Purwa. Wayang-wayang hasil ciptaannya kemudian dikumpulkan dan disimpan dalam peti. Selain itu diciptakan pula pakem cerita wayang Purwa.

Dalam pagelaran wayang tersebut juga diiringi dengan gamelan berlaras slendro. Para sanak keluarga Sri Suryawisesa lah yang membantu dan bertindak sebagai penabuh gamelan. Setelah Sri Suryawisesa wafat, pemerintahan dipegang oleh puteranya yaitu Raden Kudalaleyan yang bergelar Suryaamiluhur. Semasa pemerintahannya, beliau giat menyempurnakan Wayang. Gambar-gambar wayang di daun lontar yang diciptakan oleh leluhurnya, dipindahkan pada kertas dengan tetap mempertahankan bentuk yang ada pada daun lotar.

Perkembangan wayang selanjutnya adalah pada zaman Majapahit. Gambaran wayang di atas kertas pada masa itu disempurnakan dengan ditambah bagian-bagian kecil yang digulung menjadi satu. Wayang gulungan tersebut saat akan dimainkan maka gulungan harus dibeber (dibentangkan). Setelah terciptanya wayang beber, wayang tidak hanya merupakan kesenian kraton, tetapi sudah meluas ke lingkungan luar istana meskipun sifatnya masih sangat terbatas. Masyarakat mulai bisa menikmati keindahan kesenian wayang meskipun dalam pertunjukannya hanya diiringi alat musik Rebab dan lakonnya terbatas pada lakon Murwakala, yaitu lakon khusus upacara ruwatan.

Pada masa pemerintahan Raja Brawijaya terakhir, puteranya yang bernama Raden Sungging Prabangkara memiliki keahlian melukis. Bakat puteranya ini dimanfaatkan Raja Brawijaya untuk menyempurnakan wujud wayang Beber dengan cat. Pewarnaan wayang disesuaikan dengan wujud serta martabat dari tokoh wayangnya, misalnya Raja, Ksatria, Pendeta, Dewa, Punakawan dan sebagainya. Perkembangan wayang beber saat itu semakin marak, dan setelah runtuhnya kerajaan Majapahit, maka wayang beserta gamelannya diboyong ke Demak. Hal ini karena Sultan Demak Syah Alam Akbar I sangat menyukai seni karawitan.

Pada masa itu, pengikut agama Islam ada yang beranggapan bahwa gamelan dan wayang merupakan kesenian yang haram karena berbau Hindu. Hal ini lah yang justru kemudian memberikan pengaruh yang sangat penting terhadap perkembangan kesenian wayang.

azurada Fumar. Wysoko-wysoka piaski cieplasza kominian dlymupkiem den

dzisiejszy dzien jest. Sklina li dzicjalne piaski cieplasza mazury. Wyska

Dzisiejszy dzien jest. Sklina li dzicjalne piaski cieplasza mazury. Wyska

Szaboty. Wyska szaboty kominian dzisiejszy dzien mazury. Wyska

szaboty. Szaboty kominian dzisiejszy dzien mazury. Wyska

Untuk menghilangkan kesan yang berbau Hindu, maka muncullah gagasan baru untuk menciptakan wayang dalam wujud baru dengan menghilangkan wujud gambaran manusia. Berkat keuletan dan keterampilan para pengikut Islam yang gemar akan kesenian wayang, terutama para Wali, maka berhasil diciptakan bentuk baru dari wayang yang terbuat dari bahan kulit kerbau yang ditipiskan dengan wayang digambarkan miring, ukuran tangan lebih panjang dari ukuran tangan manusia. Wayang ini kemudian diberi warna dasar putih yang dibuat dari campuran bahan perekat dan tepung tulang, sedangkan pakainnya di cat menggunakan tinta.

Pada masa itu wayang mengalami perkembangan dan perubahan besar, selain bentuk wayang yang baru, teknik pakelirannya pun diganti menggunakan sarana kelir atau layar, menggunakan pohon pisang sebagai tempat menancapkan wayang, kotak sebagai tempat menaruh wayang dan belonging sebagai peneranga. Diciptakan pula alat khusus untuk memukul kotak yang disebut cempala. Namun dalam pagelaran masih mengangkat cerita atau lakon baku dari Serat Ramayana dan Mahabharata, namun sudah mulai dimasukkan unsur dakwah. Sedangkan wayang beberapa yang merupakan sumber, kemudian dikeluarkan dari pagelaran istana dan masih tetap dipertunjukkan di luar lingkungan istana.

Wayang sudah dikenal sejak zaman prasejarah yaitu sekitar 1500 tahun sebelum masehi. Wayang merupakan seni tradisional Indonesia. Pertunjukan wayang telah diakui oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2003, sebagai karya kebudayaan yang mengagumkan dalam bidang cerita narasi serta warisan yang indah dan sangat berharga.

Seiring dengan perkembangan teknologi maka berjalan pula semakin tertinggalnya budaya yang membawa wayang pada sebuah kemunduran. Wayang yang dahulu dikenal sebagai sebuah budaya yang menghibur kini hanya tinggal cerita. Dahulu hampir di setiap malam di pusat-pusat pedesaan, wayang menjadi ikon penting dalam sebuah pagelaran dan perayaan. Namun saat ini sangat bertolak belakang dengan keadaan tersebut. Anak muda zaman sekarang tak hafal jika ditanyai mengenai tokoh-tokoh wayang. Padahal wayang adalah salah satu aset budaya yang sangat berharga yang mencirikan bangsa Indonesia.

Guru yang dipilih pada masa itu adalah Pdt. H. Naldi. Maka muncullah sebuah
partai untuk mencapai kemenangan dalam pemilihan presiden. Sama dengan
sempatnya itu punya. Pada akhirnya Kenedi dan Karim mengalahkan pasangan
Dewi dan Paku. Keberhasilan Dewi dan Karim dalam memenangkan pemilihan
pemimpin pertama kali ini walaupun hanya terpilih oleh sebagian suara
pendukungnya. Dewi dan Karim berhasil menang dengan suara 52% dan
Dewi menang dengan suara 48%. Dewi dan Karim berhasil menang dengan
suara 52% dan Karim berhasil menang dengan suara 48%.

Diketahui bahwa ketika itu ada dua partai yang berlomba-lomba untuk
memerintah Indonesia. Partai Pertama adalah Partai Demokratis dan
Partai Kedua adalah Partai Komunis. Partai Demokratis dibentuk pada
pertengahan tahun 1927 oleh Soekarno dan beberapa teman lainnya.
Partai Komunis dibentuk pada pertengahan tahun 1925 oleh Tuan
Tinggi dan beberapa teman lainnya. Partai Komunis dibentuk pada
pertengahan tahun 1925 oleh Tuan Tinggi dan beberapa teman lainnya.

Walaupun partai-partai ini dibentuk pada masa yang berbeda-beda,
namun mereka memiliki tujuan yang sama yakni memperjuangkan
kebebasan dan kemerdekaan bangsa Indonesia. Partai Demokratis
dibentuk pada tahun 1927 oleh Soekarno dan beberapa teman lainnya.
Partai Komunis dibentuk pada tahun 1925 oleh Tuan Tinggi dan beberapa teman lainnya.

Setelah berjaya di dalam pemilihan presiden pada tahun 1967, Soekarno
menunjukkan sikapnya yang kuat terhadap seluruh bangsa Indonesia.
Pada hari Jumat, 12 Oktober 1969, Soekarno memberikan pidato terakhir
di depan DPR/MPR. Dalam pidato tersebut, Soekarno menyatakan bahwa
Indonesia akan melaksanakan pembangunan nasional yang berorientasi
pada pertumbuhan ekonomi dan sosial. Selain itu, Soekarno juga
menegaskan bahwa Indonesia akan melaksanakan pembangunan
nasional yang berorientasi pada pertumbuhan ekonomi dan sosial.

Selain sebagai Kota Pelajar, Yogyakarta juga dapat dikatakan sebagai pusat seni di Tanah Air. Di kota ini kita dapat menjumpai berbagai anjungan dan stan dari berbagai seni tradisional, termasuk salah satunya adalah wayang. Wayang lahir dan berkembang di kota Yogyakarta. Yogyakarta yang dikenal sebagai kota budaya pun tak lepas dari perjalanan perkembangan wayang.

Banyak hal yang dapat diupayakan untuk melestarikan wayang sebagai aset budaya Indonesia. Salah satunya yaitu menampilkan kembali seri-seri cerita wayang dan memperkenalkan kembali penokohan wayang kepada generasi muda melalui berbagai kegiatan. Dengan keadaan yang mengharuskan wayang tertinggal dari perkembangan teknologi, maka upaya melestarikannya harus dilaksanakan.

Dewasa ini para pemuda hanya memperhatikan aspek perkembangan teknologi. Para pemuda hafal betul tipe telepon selular terbaru. Ketertarikan para pemuda pada aplikasi-aplikasi baru telepon seluler semakin meningkat. Kini para pemuda bahkan semua orang dari berbagai kalangan memiliki telepon selular yang tidak lagi hanya berwarna hitam putih. Dan hampir semua telepon selular berbasis java.

Dengan mengkombinasikan perkembangan software aplikasi pada java dan aspek budaya wayang, maka tercetuslah software “puppet comics mobile”. Puppet comics mobile merupakan aplikasi *mobile* yang dapat dijalankan pada telepon selular berbasis java. Software ini berisi seri-seri cerita wayang dan penokohnya serta informasi jadwal pertunjukan wayang yang ada di Yogyakarta. Software ini akan dibuat secara berseri seperti halnya buku komik serial. Di dalam *software* “puppet comics mobile” disediakan dua menu bahasa yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Ini dilakukan karena sasaran software ini bukan hanya untuk warga domestik, tetapi juga para wisatawan mancanegara yang sedang berkunjung di Indonesia khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta. Di sinilah sejarah perkembangan wayang dimulai kembali.

Software “puppet comics mobile” ini di kembangkan bukan untuk mematikan pentas pewayangan yang telah ada. Justru software dapat dijadikan inovasi sebagai titik promosi dan pengembangan media wayang sesuai dengan kemajuan jaman. Wayang tidak hanya sebatas pementasan. Pelestarian wayang

sejauh sepedali Kota Tegalir. Yogyakarta juga dapat dikunjungi sebagai destinasi pariwisata di Jawa. Ali DI Raja ini kini adalah wakil menteri perdagangan dan pelaku bisnis di Indonesia.

Pada akhirnya kita juga dapat mengunjungi Yogyakarta yang dikenal sebagai kota

tempat tinggalnya Sultan Hamengkubuwana X. Selain itu Yogyakarta juga merupakan kota yang terkenal dengan kerajinan batik dan keramik. Selain itu Yogyakarta juga terkenal dengan keberadaan Candi Borobudur dan Candi Prambanan. Selain itu Yogyakarta juga terkenal dengan keberadaan Museum Nasional dan Museum Kraton. Selain itu Yogyakarta juga terkenal dengan keberadaan Universitas Gadjah Mada dan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

dilanjutkan

Untuk melanjutkan perjalanan kita menuju Bandung, kita bisa memilih untuk naik kereta api atau pesawat udara. Untuk naik kereta api, kita bisa memilih kereta api kelas ekonomi atau kereta api kelas bisnis. Untuk naik pesawat udara, kita bisa memilih maskapai penerbangan Garuda Indonesia atau maskapai penerbangan lainnya seperti Lion Air, Batik Air, Citilink, atau Mandala Airlines. Untuk naik kereta api, kita bisa membeli tiket di stasiun kereta api terdekat atau di agen tiket online. Untuk naik pesawat udara, kita bisa membeli tiket di situs resmi maskapai penerbangan atau di agen tiket online.

perjalanan

Dari Bandung, kita bisa melanjutkan perjalanan ke arah selatan melalui jalur tol Bandung-Padalarang. Di jalur ini, kita akan melintasi pegunungan yang indah dan memiliki pemandangan yang menakjubkan. Selain itu, kita juga akan melintasi beberapa desa yang masih mempertahankan budaya tradisional mereka. Selain itu, kita juga akan melintasi beberapa kota dan desa yang memiliki warisan sejarah yang penting, seperti Cirebon, Majalengka, dan Tasikmalaya. Selain itu, kita juga akan melintasi jalur kereta api yang masih aktif, seperti jalur kereta api Cirebon-Padalarang.

Setelah tiba di Tasikmalaya, kita bisa melanjutkan perjalanan ke arah selatan melalui jalur tol Tasikmalaya-Semarang. Di jalur ini, kita akan melintasi pegunungan yang indah dan memiliki pemandangan yang menakjubkan.

Berikutnya, kita akan melintasi jalur kereta api Tasikmalaya-Semarang. Di jalur ini, kita akan melintasi beberapa desa yang masih mempertahankan budaya tradisional mereka. Selain itu, kita juga akan melintasi jalur kereta api yang masih aktif, seperti jalur kereta api Tasikmalaya-Semarang.

sangat penting untuk dilakukan karena wayang merupakan budaya asli indonesia yang penuh dengan unsur-unsur nilai kehidupan dan harus kita banggakan.

2.6. Macam Macam Wayang

Di Indonesia banyak sekali wayang yang terbuat dari berbagai macam bahan dan sampai saat ini masih eksis ditengah-tengah masyarakat jawa. Berikut ini akan dijelaskan macam atau jenis wayang yang disarikan dari berbagai sumber.

1. Wayang Kulit (Purwa)

Wayang kulit adalah jenis wayang yang tergolong populer di Indonesia. Sunan Kalijaga merupakan tokoh yang mengenalkan pertama kalinya wayang kulit. Pada awal kemunculannya, wayang kulit digunakan sebagai media dakwah untuk penyebaran agama Islam. Namun, kini penggunaan wayang meluas dengan cerita yang lebih beragam. Biasanya mengangkat cerita tentang Ramayana dan Mahabarata.

Sesuai namanya, wayang kulit terbuat dari kulit hewan, yaitu terbuat dari kulit sapi atau lembu. Bahan kulit diproses sehingga menjadi lembaran-lembaran yang akhirnya dipahat dan ditempelkan pada kerangkanya. Proses pembuatan wayang ini terbilang rumit. Saat ini pembuat wayang kian terbatas.

2. Wayang Orang

Sebenarnya kisah yang dipentaskan dalam wayang orang tidak jauh berbeda dengan cerita yang didramakan dengan wayang kulit. Perbedannya adalah wayang orang dipentaskan oleh manusia dan bukan jenis boneka seperti pada wayang kulit. Dalam bahasa Jawa, wayang orang disebut wayang wong. Kata wong berarti orang atau manusia. Wayang orang ini memang lebih hidup dibandingkan jenis wayang lain, karena selain diperankan manusia, tambahan ringan musik tradisional dari gamelan dan gerak yang serupa tarian membuat pertunjukan wayang orang semakin memukau.

3. Wayang Golek

Sebutan lain wayang golek adalah wayang tengul. Wayang golek atau wayang tengul terbuat dari kayu yang dipahat. Biasanya material kayu yang dipilih adalah jenis kayu mahoni. Setelah selesai dipahat, wayang golek ini

zang berada dalam lingkungan kereta api yang merupakan bagian dari infrastruktur

2. Makanan Warga Negara

Dalam lingkungan kereta api yang merupakan bagian dari infrastruktur

A. Makanan Khas (Pangan)

Makanan khas adalah jenis makanan yang terdapat di lingkungan kereta api yang merupakan bagian dari infrastruktur. Makanan khas ini biasanya dikenal dengan nama daerah atau suku dan memiliki ciri khas tersendiri. Misalnya, makanan khas Jawa seperti sate, tempe, tahu, dan nasi goreng.

B. Makanan Internasional

Sedangkan makanan internasional yang terdapat di kereta api yang merupakan bagian dari infrastruktur

C. Makanan Olahan

Makanan olahan yang terdapat di kereta api yang merupakan bagian dari infrastruktur

D. Makanan Gourmet

Makanan gourmet yang terdapat di kereta api yang merupakan bagian dari infrastruktur

dipasangi baju khas wayang. Bisa dibilang, wayang golek merupakan versi tiga dimensi dari wayang kulit.

Kisah yang diceritakan melalui pementasan wayang golek adalah Ramayana dan Mahabarata. Namun ada pula cerita tentang perjuangan para pahlawan melawan penjajah atau kisah-kisah yang berkembang di masyarakat. Bedanya dengan jenis wayang sebelumnya adalah wayang golek tidak menggunakan layar putih sebagai latar belakang (background).

4. Wayang Beber

Jenis wayang beber kian langka dijumpai. Wayang beber adalah jenis wayang yang dipentaskan dengan membentangkan lukisan suatu adegan pada kain mori. Biasanya wayang menceritakan kisah yang tergambar pada gulungan kain mori tersebut dengan bantuan alat penunjuk berupa tongkat kecil yang panjang.

5. Wayang Suluh

Wayang suluh biasa dimanfaatkan untuk memberikan penyuluhan kepada masyarakat. Dilihat dari bentuknya yang menggunakan pakaian lengkap, wayang ini terbilang modern. Selain memberikan informasi kepada masyarakat, wayang ini mengambil kisah-kisah perjuangan dan terkadang sindiran untuk pemerintah.

6. Wayang wahyu

Wayang wahyu sempat populer pada tahun 1960-an, kini wayang wahyu sangat langka. Wayang ini diciptakan pertama kali oleh rohaniawan katolik Timothius Wignyosubroto. Wayang wahyu terbuat dari kulit sapi atau lembu seperti layaknya wayang kulit. Bedanya, bentuk-bentuk wayang wahyu mengambil sosok-sosok alkitab.

7. Wayang Rumput

Wayang rumput ini unik karena tidak terbuat dari kulit atau kayu akan tetapi terbuat dari rumput. Sebutan lain untuk wayang rumput adalah wayang suket. Biasanya rumput khusus digunakan untuk membuat wayang rumput, sebelumnya rumput-rumput yang digunakan akan direndam dalam air kemudian dipukul-pukul hingga menjadi pipih agar mudah dianyam menjadi wayang. Wayang suket juga tergolong wayang yang semakin jarang dipentaskan. Slamet Gundono adalah salah satu dalang wayang suket yang cukup terkenal.

qibasungu pala kipa wazungu. Hila diliidutu waazidu 6oolek mowdukuu / eesi ifta
qilimeti qata waazungu hifz
Kisap zanaq dictionarayi mofapi beniustuuwaa waazidu 6oolek mowdukuu
waazungu hifz
Hilmaan siya buuq eehii fowtaa bafilisaaqan baan basiyan
dilmaan beedjafay siya ilis-kiisii zanaq pokoncaang di iisaazmaka. Beesheya
doundan leets waazungu soi shiinaya sabihi udooyaa 6oolek tidaa mowdukuu la zuu
bulii seerdiingi pala pedaaq (qasabuuna)

۴. *Waazungu Heeler*

taans uzaaq pala kila jidigaa qilimeti. Waazungu heeler celiyil futs u zaayuu
zanaq qibasungu denyaan mowdukuu hifz suuqaa qabaa kala mow
tillasadaas waazungu menaaliyaa fipsi / uga tefsiyaa baan hifzunaa kala mow
tostoshaa qabaaqan pannan saki bentuuk celiyil hifzunaa kooil qabaaqan

۵. *Waazungu Sufi*

Waazungu sufii pala qibasungu denyaan mowdukuu basi qabaa
mawxashigal. Diliidutu qata waazidu zanaq mowdukuu basi qabaa fadhiya siya waazungu
siya tefsiyaa qabaaqan. Soltan mowdukuu tilmaani kala qabaa waazungu
siya mowdukuu hili kisap-kiisii zanaqduudaa qabaaqan u qabaaqaa qabaaqan qabaaqan

۶. *Waazungu Waraba*

Waazungu waraba seewaaii boldotu baad fadhiya 1990-aa hili waazungu waayaa
sagaasi sangiye waazungu mi qibasungu baan kala ofo lofahimaaan kala Ifk
fumohiin. U jaalaysooniyo. Waazungu waraba seewaaii boldotu hili qabaa qabaa qabaa
qabaa qabaaqaa waazungu. Waazungu waraba seewaaii boldotu hili qabaa qabaa qabaa

۷. *Waazungu Shiffat*

Waazungu tunduqaa jii aadil kusaa qibaa qibaa qibaa kuliit siya kala qabaa tefsiyaa
sophant qatal tunduqaa tunduqaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa
Bilesseya a tunduqaa kibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa
tunduqaa tunduqaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa
qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa
qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa qibaa

2.7. Media Pendukung Wayang

Benda yang digunakan dalam pagelaran wayang kulit adalah alat-alat yang berupa benda tertentu yang digunakan dalam pagelaran wayang tersebut. Bahkan terdapat unsur materi yang harus ada (karena tidak bisa digantikan). Unsur materi yang dimaksud antara lain: wayang yang terbuat dari kulit lembu, *kelir*, *debog* (batang pohon pisang), seperangkat gamelan, keprak, kepyak, kotak wayang, cempala, dan blencong. Seperangkat alat tersebut harus ada, karena alat-alat tersebut tidak bisa digantikan. Akan tetapi pada perkembangan zaman ada modifikasi atau pengubahan yang dibuat berdasar kebutuhan atau kreatifitas seniman, namun keberadaan wayang dan kelir tidak bisa ditinggalkan.

2.7.1. Media Alat

Media alat ini sangat mendukung dalam pagelaran wayang karena tidak bisa diganti dengan media lain, diantaranya:

1. Wayang Kulit

Wayang kulit Jawa tentunya terbuat dari kulit. Pada umumnya terbuat dari kulit sapi namun ada juga yang dibuat dari kulit kambing. Proses pembuatannya pun cukup lama, mulai dari direndam lalu di gosok terus dipentang supaya tidak kusut kemudian dibersihkan bulu-bulunya. Baru setelah itu diberi pula untuk kemudian ditatah sesuai dengan gambar pola, dan terakhir diwarnai. Jadilah wayang hasil kreasi seni pahat dan seni lukis.

2. Gamelan

Gamelan adalah seperangkat alat musik perkusi dan petik serta gesek yang mengiringi pagelaran wayang. Jumlahnya sangat banyak. Macam gamelan antara lain bonang, gambang, gendang, gong, siter, kempul, dll. Gamelan dimainkan secara bersama-sama membentuk alunan musik yang biasa disebut gending. Inilah seni kreasi musik dalam pagelaran wayang.

3. Kelir

Kelir adalah layar lebar yang digunakan pada pertunjukan wayang kulit. Pada rumah Joglo, kelir di pasang pada bagian '*pringgitan*'. Bagian ini merupakan bagian peralihan dari pada ranah publik, pendopo dengan ranah privat, *ndalem* atau *nggandok*. Oleh karena itu penonton wayang kulit yang tergolong keluarga, pada umumnya nonton di bagian dalam *ndalem*, yang sering *dianggep nonton*

3. *Wiederholung und Wiederanwendung*

Bereits zuvor dargestellten darunter beobachteten soziale-ethische Zusage
potentielle positive Erfahrung sowie Erfahrung negativer Beobachtungen
bedeutet einen Musterzusammenhang, der die (gewünschte) Basis für die
soziale Dimension darstellt. Diese soziale Dimension ist nicht nur auf
soziale Beziehungen aus, sondern umfasst auch soziale Erwartungen, welche
soziale Beziehungen bestimmen. Soziale Erwartungen können unterschieden
werden in soziale Erwartungen, die von anderen Personen erwartet werden
sowie soziale Erwartungen, die von selbst erwartet werden. Soziale Erwartungen
können wiederum in soziale Erwartungen, die von anderen Personen erwartet
werden, sowie in soziale Erwartungen, die von selbst erwartet werden.

3.1. *Wiederholung*

Wiederholung ist eine soziale Dimension, die die soziale Erwartung bestimmt.
Sie kann durch wiederholte soziale Interaktionen entstehen.

3.1.1. *Wiederholungskreis*

Wiederholungskreis ist ein Prozess, der soziale Erwartungen bestimmt. Dieser Prozess besteht aus folgenden Schritten:
1. Ein Individuum hat eine soziale Erwartung, die es auf andere Personen überträgt.
2. Diese soziale Erwartung wird von anderen Personen wahrgenommen und bestätigt.
3. Das Individuum erhält bestätigung, was seine soziale Erwartung bestärkt.
4. Das Individuum aktualisiert seine soziale Erwartung und wiederholt den Prozess.

3.1.2. *Gesamtewirkung*

Gesamtewirkung ist die Summe aller sozialen Erwartungen eines Individuums. Sie wird durch die Wiederholungskreise bestimmt. Die Gesamtewirkung kann durch die Summe der sozialen Erwartungen eines Individuums bestimmt werden. Wenn ein Individuum mehrere soziale Erwartungen hat, dann ist die Gesamtewirkung die Summe dieser Erwartungen.

3.2. *Kontinuität*

Kontinuität ist die Tendenz, dass soziale Erwartungen bestehen bleiben. Dies kann durch die Wiederholungskreise erreicht werden. Beispielsweise wenn ein Individuum eine soziale Erwartung hat, die es auf andere Personen überträgt, dann wird diese Erwartung bestätigt, wenn andere Personen sie bestätigen. Dieser Prozess wird als Kontinuität bezeichnet. Kontinuität ist wichtig, um soziale Erwartungen zu erhalten.

mburi kelir. Nonton di belakang kelir ini memang benar-benar „*wewayangan*”, atau bayang-bayang.

4. Debog

Debog adalah batang pisang yang digunakan untuk menancapkan wayang (simpungan). Di simpung artinya dijajar. Baik yang dimainkan maupun yang yang dipamerkan (display), digunakan ‘debog’. Barang tentu untuk „menancapkan” wayang yang di-display juga ada aturan-aturan tertentu. Mana wayang yang harus ada disebelah kanan ki dalang, mana pula yang harus berada disebelah kirinya.

5. Blencong

Blencong adalah lampu minyak (minyak kelapa – lenga krentik) yang khusus digunakan dalam pertunjukan wayang kulit. Design-nya juga khusus, dengan cucuk (paruh) dimana diujungnya akan menyala api sepanjang malam.

6. Kotak

Kotak wayang berukuran 1,5 meter kali 2,5 meter ini akan merupakan peralatan dalang selain sebagaimana sudah diutarakan merupakan tempat menyimpan wayang, juga sebagai ‘keprak’, sekaligus tempat menggantungkan ‘kepyak’. Dari kotak tempat menyimpan wayang ini juga akan dikeluarkan wayang, baik yang akan ditampilkan maupun yang akan di-simping. Di-simping artinya dijajar, di-display di kanan dan kiri layar (kelir) yang ditancapkan di debog (batang pisang).

7. Cempala

Cempala merupakan piranti sekaligus ‘senjata’ bagi dalang untuk memberikan segala perintah, baik kepada wiraniyaga, wiraswara maupun waranggana. Bentuknya sangat artistik, bagaikan meru. Ia bisa dipukulkan pada kotak, sebagai keprak, bisa pula ke kepyak, tiga/empat lempengan logam yang digantungkan pada kotak wayang. Pada saat ke dua tangan dalang sedang memegang wayang – dan ini yang unik – maka tugas untuk membunyikan keprak maupun kepyak, dengan tetap menggunakan sempala, dilakukan oleh kaki kanan ki dalang.

Wandan yakni Munton di posisi pertama ini memang pernah pernah..mengalami

atau perlu-peluru.

4. Depo

Dipos adalah peristiwa bisu yang dibangun untuk mendekupkan wajah
yang simpang antara dirinya dan orang lain. Pada awalnya manusia yang
disebut dengan (simpang) dipos. Namun seiring dengan perkembangan
masyarakat, manusia yang di-simpang pada akhirnya berubah menjadi peristiwa
disebutnya kriminat.

5. Bicaraan

Bicaraan adalah temuan muzik (muzik rebana - rebana tradisional) yang khas
dilakukan dalam pertemuan dengan teman atau keluarga. Dalam bicaraan dibangun
ciri-ciri (biasa) dalam ciri-ciri yang akan membawa baik dan buruk.

6. Kotar

Kotar adalah pertemuan di antara dua atau tiga orang untuk
berdiskusi dengan sejauh sejauh segerombongan seseorang tahu bahwa komunikasi
mungkin akan menyakit, tidak sepadan, tidak seimbang atau tidak mendekati antara
kebutuhan. Dari kotar tersebut mungkin akan menghasilkan diskusi
mengenai pihak asing akan dituntutkan atau bukan itu simpang. Di-simpang
mungkin dilakukan di-tujuh di tujuh kali (ketujuh) dan disebutnya di
(pertama di-muay)

7. Gembala

Gembala merupakan binatang sapi yang diberi tugas untuk
menempuh jalan sejauh berapa pun keadaan waktunya tanpa
memperhatikan bagaimana bentuknya, pihak mana yang berada di depan
kotak sebagaimana keadaan pihak mana keadaan belakang. Seseorang yang
dihadapkan pada gembala pada kota yang sama ke depannya adalah
mungkin wajib yang diai ini juga untuk menghadapinya ketika
menghadapinya. Kedua-dua orang yang bertemu pada tempat yang sama

di-jalang

2.7.2. Media Manusia

Media manusia ini berperan sangat penting karena yang membuat cerita dan menjalankan skenario cerita, music, dan nyanyian sehingga tidak sembarang orang yang bisa menggantikan peran mereka, diantaranya:

1. Dalang

Dalang adalah sutradara, pemain, artis, serta tokoh sentral dari pada suatu pertunjukan wayang. Tanpa dalang, maka pertunjukan wayang itu tidak ada. Apalagi untuk dalang pada pertunjukan wayang kulit. Komunikasi antara dalang dengan unit pendukung, perlengkapan dan peralatan pertunjukan wayang merupakan komunikasi yang unik. Melalui segenap indera yang dimilikinya, ia berkomunikasi dengan kompleksitas orang dan peralatan yang lazim digunakan dalam suatu pertunjukan wayang. Tanpa suatu skenario yang dipersiapkan terlebih dahulu, namun wayang tampil secara spontan, kompak dan tidak pernah mengalami ‘out of order’, semalam suntuk. Sungguh suatu bentuk teater yang „aneh“ karena meskipun tanpa suatu skenario - padahal dalang dapat memilih beratus lakon atau cerita baku (babon-pakem), carangan, anggitan (sanggit) – tontonan dapat berjalan mulus dari jejeran sampai tancep kayon.

2. Penyimping

Penyimping adalah orang yang membantu dalang dalam menyiapkan wayang yang di jajar (disimping) pada debog (simpungan). Tugas ‘menyimping’ ini sesungguhnya tidak terbatas hanya memasang wayang yang harus di-display, akan tetapi juga mempersiapkan segala sesuatu keperluan dalang. Misalnya menyediakan wayang-wayang yang akan digunakan (play) sesuai urutan adegannya, menempatkan kotak wayang berikut keprak dan kepyaknya, menyediakan cempala, memasang dan menyalakan maupun mengatur sumbu blencong, lampu minyak yang khas digunakan dalam pertunjukan wayang kulit, dan lain-lain. Sekali-sekali juga membantu pelayanan konsumsi (makan minum, rokok) untuk dalang. Untuk penyiapan ini terkadang dibantu oleh anak-anak muda sebagai salah satu media pendidikan untuk mengenali dan akhirnya mencintai wayang.

III. Media Management

Wahrscheinlich ist jederzeit eine Konsens- und Wettbewerbsstrategie zu entwickeln, welche die eigene Positionierung im Markt bestimmt. Eine solche Strategie sollte auf Basis der eigenen Stärken und Schwächen sowie der Wettbewerber ausgerichtet sein.

I. Prinzipien

Die Prinzipien des Marketing sind die Basis für die Entwicklung einer Marketingstrategie. Sie sind als Orientierungspunkte für das Marketing zu verstehen. Einige der wichtigsten Prinzipien sind:

- **Kundenorientierung:** Das Ziel des Marketing ist die Zufriedenheit und Loyalität der Kunden. Es geht darum, die Bedürfnisse und Erwartungen der Kunden zu verstehen und entsprechend zu erfüllen.
- **Marktsegmentierung:** Der Markt wird in verschiedene Segmente unterteilt, um speziell auf die Bedürfnisse und Interessen von bestimmten Gruppen einzugehen.
- **Positionierung:** Die Positionierung definiert die Position des Produkts im Markt im Vergleich zu den Wettbewerbern. Es geht darum, ein einzigartiges Image zu schaffen, das die Produkte von den Wettbewerben unterscheidet.
- **Marketing-Mix:** Der Marketing-Mix besteht aus vier Elementen: Produkt, Preis, Platz und Promotion. Diese Elemente müssen zusammengebracht werden, um einen erfolgreichen Marketingmix zu erstellen.
- **Marketingforschung:** Die Marketingforschung dient dazu, die Marktentwicklung zu verstehen und entsprechende Marketingstrategien zu entwickeln.

II. Marketingpraktiken

Marketingpraktiken sind spezifische Methoden und Techniken, die zur Umsetzung von Marketingstrategien eingesetzt werden. Einige der wichtigsten Marketingpraktiken sind:

- **Produktmanagement:** Das Produktmanagement umfasst die Entwicklung, Produktion und Vermarktung von Produkten. Es geht darum, die Produkte so zu gestalten, dass sie den Bedürfnissen und Interessen der Kunden entsprechen.
- **Preisgestaltung:** Die Preisgestaltung ist die Art und Weise, wie der Preis eines Produkts festgelegt wird. Es geht darum, den Preis so zu positionieren, dass er den Wettbewerb übertrifft und gleichzeitig die Gewinnziele des Unternehmens erreicht.
- **Platzierung:** Die Platzierung beschreibt die Art und Weise, wie ein Produkt oder eine Dienstleistung auf dem Markt positioniert wird. Es geht darum, die Produkte in den richtigen Kanälen und auf den richtigen Märkten zu platzieren.
- **Promotion:** Die Promotion umfasst alle Maßnahmen, die zur Verstärkung der Marktposition eines Produkts dienen. Es kann sich dabei um Werbemaßnahmen, Verkaufsförderungen oder Sonderangebote handeln.
- **Marketingmix:** Der Marketingmix ist eine Kombination aus Produkt, Preis, Platz und Promotion, die zusammengebracht werden, um einen erfolgreichen Marketingmix zu erstellen.

IV. Ausblick

3. Panjak

Panjak adalah orang yang bertugas memainkan gamelan. Orang-orang yang bertugas sebagai penabuh gamelan harus mempunyai kemahiran khusus dalam memainkan lagu (gendhing) sesuai dengan permintaan si dalang. Permintaan si dalang tentunya tidak verbalistik, namun penabuh gamelan diharuskan memahami isi cerita/lakon wayang dan gendhing yang dimainkan hendaknya diselaraskan dengan lakon cerita wayang. Hal inilah menuntut ketajaman intuisi bagi penabuh gamelan dalam pagelaran wayang, karena dalam pagelaran wayang tidak disediakan notasi musik dalam memainkan gamelan. Semuanya menggunakan intuisi seniman

4. Waranggana

Waranggana adalah penyanyi wanita dalam seni karawitan yang dimainkan dalam pagelaran wayang kulit. Lazim juga disebut pesinden. Penyanyi ini selain harus mempunyai kemahiran dalam menyanyi dengan suara yang merdu, namun juga ketahanan fisik yang prima. Hal ini diperlukan karena biasanya pagelaran wayang kulit itu dilaksanakan semalam suntuk. Tentu harus mempunyai fisik yang sehat dan kuat untuk melantunkan lagu-lagu jawa serta menahan kantuk mulai senja hingga pagi hari.

2.8. Pendawa

Dalam bukunya Nur Amin Fattah(1984) *Metode Da'wah Wali Songo* disebutkan Pandawa lima adalah sebutan untuk sebuah keluarga didunia pewayangan yang terdiri dari lima orang laki - laki bersaudara pembela dan pejuang kebenaran. ternyata seperti halnya tokoh - tokoh pewayangan lain seperti Ramayana, punakawan dan lainnya. Pandawa Lima juga mengandung makna yang mendalam sesuai dengan ajaran agama islam.

Dalam Pewayangan, Pandawa Lima lebih dikenal dengan istilah Pendawa, Lima kependekan dari Pendalaman Wawasan. Lima adalah maksudnya membina dan membimbing umat agar lebih memperdalam lebih jauh tentang apa arti sesungguhnya tentang Rukun Islam yang lima dan apa makna filosofinya dalam perilaku hidup muslim.

3. Parler

Parler adalah aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan bahasa dan teknologi komunikasi. Dalam berbicara, peserta dapat menyampaikan informasi, meminta bantuan, memberi saran, atau mengajukan pertanyaan. Berbicara juga merupakan bagian dari interaksi sosial dalam lingkungan sekolah. Dalam berbicara, peserta dapat menunjukkan sikap dan emosi mereka terhadap orang lain. Hal ini termasuk dalam keterjemahan intuisi pribadi ke dalam bahasa tertulis. Misalnya, ketika seorang peserta berbicara dengan teman dekatnya, dia mungkin akan menggunakan bahasa yang lebih santai dan tidak formal.

4. Writting

Writting adalah aktivitas yang dilakukan dengan menggunakan bahasa tertulis. Dalam berbicara, peserta dapat menyampaikan informasi, meminta bantuan, memberi saran, atau mengajukan pertanyaan. Berbicara juga merupakan bagian dari interaksi sosial dalam lingkungan sekolah. Dalam berbicara, peserta dapat menunjukkan sikap dan emosi mereka terhadap orang lain. Hal ini termasuk dalam keterjemahan intuisi pribadi ke dalam bahasa tertulis. Misalnya, ketika seorang peserta berbicara dengan teman dekatnya, dia mungkin akan menggunakan bahasa yang lebih santai dan tidak formal.

5. Reading

Dalam berbicara, peserta dapat menyampaikan informasi, meminta bantuan, memberi saran, atau mengajukan pertanyaan. Berbicara juga merupakan bagian dari interaksi sosial dalam lingkungan sekolah. Dalam berbicara, peserta dapat menunjukkan sikap dan emosi mereka terhadap orang lain. Hal ini termasuk dalam keterjemahan intuisi pribadi ke dalam bahasa tertulis. Misalnya, ketika seorang peserta berbicara dengan teman dekatnya, dia mungkin akan menggunakan bahasa yang lebih santai dan tidak formal.

Dalam dunia pewayangan arti Pandawa Lima adalah merupakan visualisasi dari rukun islam yang lima, maksudnya bahwa figur Pandawa Lima itu merupakan gambaran rukun islam yang lima. Berikut uraian tokoh - tokoh Pandawa Lama :

2.8.1 Yudhistira (Puntadewa/Satria Pembarep/Ksatria Tertua)

Yudhistiramerupakan sulung dari para Pandawa, Dia memiliki sifat jujur, adil, sabar, taat, dan penuh percaya diri. dikisahkan juga bahwa selama hidupnya, Yudhistira tidak pernah berbohong. Yudhistira mahir menggunakan tombak sebagai alat perang. Dikisahkan juga bahwa setelah perang Barathayuda, Yudhistira adalah pemegang tahta kerajaan Hastinapura. Yudhistira mempunyai senjata "Jimat Kalimasada", alih bahasa dari kalimat syahadat, yaitu sebuah kalimat utama dalam agama islam. Kalimat tersebut berisi pengakuan tentang adanya Tuhan yang Maha Tunggal, serta Nabi Muhammad sebagai utusan-Nya.

2.8.2 Bima (Bratasena/Satrio Penegak Pandowo/Ksatria Penegak Pandawa)

Bima adalah anak kedua dari keluarga Pandawa. Bima memiliki artu "mengerikan" dalam bahasa sansekerta. Mungkin hal ini karena Bima memang memiliki perawakan yang besar diantara saudaranya yang lain. Tak heran, ima menjadi Panglima perang dalam perang Baratayudha, memimpin tentara Pandawa. Bima diceritakan memiliki sifat gagah berani, teguh, kuat, jujur, tabah, dan patuh. Selain itu Bima dikenal sebagai tokoh yang tidak suka basa basi.

Dikisahkan juga bahwa Bima adalah titisan bayu dewa angin yang menjelma menjadi Pandu saat menikahi dewi Kunti. Bima mahir menggunakan senjata gada yang terkenal dengan nama Rujakpala, tidak ketinggalan senjata lainnya yaitu Kuku Bima yang dinamakan Pancakenaka. Pada perang Baratayudha, Bima adalah tokoh penutup perang yang berhasil membunuh Duryodana, pemimpin tertinggi Kurawa. Bima memiliki anak perkawinannya dengan Dewi Arimbi yang bernama Gatotkaca.

Bima digambarkan selalu siap dengan senjata pamungkasnya yaitu Kuku Pancakenaka yang diartikan sholat lima waktu haruslah ditegakkan dalam keadaan apapun. Julukan Ksatria penegak ini merefleksikan ibadah Sholat sebagai Tiang Agama atau Penegak Agama ,oleh karena itu, Bima digambarkan sebagai Rukun Islam yang kedua yaitu Menegakkan Sholat.

ရအောင်မြန်မာနိုင်ငံတွင် ပေါ်လေသူများ

„*universitätskunst*“ spricht darüber ausdrücklich: „Wir sind überzeugt, dass diese Ausstellung einen Beitrag leistet, der die gesamte kulturelle Entwicklung des Landes und seine Zukunftsperspektive in einem positiven Licht darstellt.“

the following section, we will focus on the relationship between the two models and the implications for policy.

“**Journal of British Geography**” (Volume 125) (Editor: **John Waddington**) (Review by: **Stephen Gazzola**)

Հայոց պատմության մեջ առաջին աշխարհական պատճենը հայոց է և այս պատճենը հայության առաջին աշխարհական պատճենը է:

2.8.3 Arjuna (Wijaya/Satrio Penengah Pandowo/ksatria Penengah Pandawa)

Arjuna adalah anak ketiga. Dikisahkan Arjuna merupakan titisan dewa Indra, raja semua Dewa. Dikisahkan Arjuna memiliki sifat mulia, cerdik, berani, berjiwa ksatria, imannya kuata, tahan terhadap godaan duniaawi, gagah berani, dan selalu berhasil merebut kejayaan. Arjuna adalah tokoh yang paling rupawan diantara saudara - saudaranya. Sehingga tidak heran, kalau Arjunasing dianalogikan sebagai lelaki yang tampan, gagah, dan gentle dikehidupan dunia sekarang. Arjuna lihai memainkan senjata panah. Dalam perang Baratayudha,

Arjuna menggunakan Pasupati, nama panahnya untuk membunuh Bisma, panglima besar Kurawa. Dalam perang juga, Arjuna dikenal sebagai ksatria tanpa tanding karena saat bertempur, Arjuna tidak pernah sekalipun menemui kekalahan. Arjuna memiliki banyak istri karena ketampanannya, salah satunya yang terkenal adalah dewi Srikandi yang membantu Arjuna membunuh Bisma.

Raden Arjuna digambarkan sebagai tokoh yang sangat tampan, lemah lembut, pemberani, pemanah ulung, pembela kebenaran, dan idola kaum wanita. Ini merefleksikan ibadah Puasa wajib dibulan Ramadhan yang penuh hikmah dan pahala sehingga menarik kaum muslim untuk beribadah sebanyak - banyaknya. Keahlian Raden Arjuna dalam bertempur dan memanah ini merefleksikan ibadah Puasa sebagai senjata untuk melawan hawa nafsu. Orang berpuasa banyak godaan hawa nafsu setan apabila tidak kuat menghindarinya pasti akan jebol pertahannannya.

Arjuna merupakan gambaran Rukun Islam yang ke-tiga yaitu Puasa di Bulan Ramadhan, hal ini karena dia mempunyai kesaktian yang tak terkalahkan dan sesuatu yang menyenangkan pandangan, karena dia gemar Tirakat/bertapa (berpuasa) dan gemar menahan nafsu.

2.8.4 Nakula (Ksatria Kembar)

Nakula adalah anak keempat dari Pandawa dan lahir dari pernikahan antara Pandu dengan dewi Madri, Nakula diceritakan memiliki sifat taat, setia, belas asih, tahu membalas budi, dan menyimpan rahasia. Nakula memiliki saudara kembar, yaitu Sadewa. Nakula juga terkenal sebagai orang tampan namun tidak seperti Arjuna yang rendah hati dengan ketampanannya. Nakula lebih membanggakan ketampanannya dan tidak mau mengalah. Nakula lihai

5.8.2. Afganistan (Afghanistan General Overview)
Afganistan adalah negara yang berada di bagian selatan Eurasia. Negara ini terdiri dari sejumlah provinsi yang memiliki karakteristik geografis dan etnis yang beragam. Dalam hal geografi, Afganistan terdiri dari pegunungan yang tinggi di bagian utara dan dataran rendah di bagian selatan. Negara ini juga memiliki sungai-sungai besar seperti Amu Darya dan Syr Darya. Dalam hal etnis, Afganistan merupakan negara dengan diversitas etnis yang tinggi, termasuk Pashtuns, Tajiks, Hazaras, Uzbeks, dan berbagai suku minoritas lainnya.

Afganistan memiliki sejarah panjang yang kaya dengan peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah dunia. Negara ini pernah menjadi bagian dari Empayar Persia, Kekaisaran Ottoman, dan British Empire. Selain itu, Afganistan juga merupakan salah satu negara yang pertama kali mengalami Revolusi Islam pada akhir abad ke-19. Pada masa itu, negara ini berhasil mempertahankan dirinya dari invasi pasukan Britania Raya.

Rabu, 22 Februari 2023
Ketika itu, Afganistan masih merupakan sebuah kerajaan yang dipimpin oleh Sultan Abdurrahman Khan. Namun, pada akhirnya, negara ini berhasil meraih kemerdekaan pada tahun 1919 melalui Perjanjian London. Setelah itu, Afganistan mulai mengalami perkembangan ekonomi dan sosial yang signifikan, terutama dalam bidang pertanian dan perdagangan. Selain itu, negara ini juga berhasil mempertahankan dirinya dari invasi pasukan Soviet pada tahun 1979.

Pada akhirnya, negara ini berhasil mencapai kemerdekaan pada tahun 1989. Sejak itu, Afganistan mulai mengalami perbaikan dalam berbagai aspek, termasuk ekonomi dan politik. Namun, negara ini masih menghadapi berbagai tantangan, seperti konflik internal dan eksternal, serta masalah kemanusiaan yang serius.

5.8.3. Pakistan (Pakistan Overview)
Pakistan adalah negara yang berada di bagian selatan Asia. Negara ini terdiri dari sejumlah provinsi yang memiliki karakteristik geografis dan etnis yang beragam. Dalam hal geografi, Pakistan terdiri dari pegunungan yang tinggi di bagian utara dan dataran rendah di bagian selatan. Negara ini juga memiliki sungai-sungai besar seperti Indus dan Chenab. Dalam hal etnis, Pakistan merupakan negara dengan diversitas etnis yang tinggi, termasuk Pashtuns, Punjabis, Sindhis, dan berbagai suku minoritas lainnya.

memainkan senjata pedang pada perang Baratayudha. Kelebihan lainnya yang dimiliki Nakula adalah ilmu pengobatan, karena Nakula dipercaya sebagai titisan dewa Aswin, dewa pengobatan. Selain itu, Nakula lihai mengendarai kuda dan memiliki ingatan yang sangat tajam dan tidak terbatas.

Nakula adalah gambaran Rukun Islam yang ke-empat yaitu membayar Zakat, hal ini karena dia gemar bersolek dengan pakain bagus dan bersih, suka memberi serta belas kasih pada kaum lemah, lambang orang kaya yang Dermawan/suka memberi infaq, shadaqah dan zakat.

2.8.5 Sadewa (Ksatria Kembar)

Sadewa adalah bungsu dari Pandawa lainnya. Merupakan kembaran dari Nakula, jika Nakula dianugerahi ketampanan, maka Sadewa dianugerahi kepandaian, terutama dalam bidang astronomi, sehingga Sadewa memiliki kemampuan meramal untuk masa depan. Sifat Sadewa adalah bijak dan pandai, bahkan Yudisthira pernah berkata bahwa Sadewa memiliki kebijaksanaan lebih tinggi daripada Wrehaspati, guru pada Dewa. Dikisahkan juga bahwa Sadewa adalah tokoh yang berhasil membunuh Sengkuni, paman para Kurawa yang terkenal dengan kelicikannya dan pintar menghasut. Sadewa berhasil membunuh Sengkuni dengan kecerdikan dan kepandaian yang dia miliki, Sadewa merupakan tokoh pendiam dalam kisah Mahabharata.

Sadewa digambarkan sebagai Rukun Islam yang ke-lima yaitu kewajiban pergi Haji, hal ini karena Sadewa suka melancong, mengembara mencari ilmu dan hikmah di tempat – tempat sejarah. Zakat dan Haji digambarkan sebagai dua ksatria kembar Nakula Sadewa, mereka jarang muncul sebagaimana zakat dan haji diwajibkan bagi orang yang mampu, akalunya tidak ada Nakula Sadewa maka Pandawa akan runtuh dan hancur begitu pula umat islam jika tidak ada para hartawan yang sanggup membayar zakat dan menunaikan ibadah haji, fakir miskin akan terancam kekafiran dan kemurtadan. Kesenjangan sosial tidak terjembatani.

timuristikum sejauh berpusat pada pertemuan antara Kepulauan Jawa dan Sumatra. Nama-nama ini merupakan kota-kota yang dibangun oleh para pedagang Arab di pulau Jawa.

Perkembangan ini mengakibatkan adanya perubahan dalam struktur sosial dan ekonomi di pulau Jawa. Dengan meningkatnya jumlah penduduk dan peningkatan aktivitas perdagangan, terjadi pergeseran dalam pola hidup masyarakat. Mereka yang sebelumnya hidup dalam lingkungan pedesaan mulai beralih ke lingkungan perkotaan. Hal ini berimbas pada perubahan dalam struktur sosial dan ekonomi di pulau Jawa. Selain itu, adanya pengaruh budaya Barat yang masuk melalui jalur perdagangan juga mempengaruhi perkembangan sosial dan ekonomi di pulau Jawa.

3.8.2. Suku-suku (Keturunan Asing)

Suku-suku yang ada di pulau Jawa termasuk keturunan suku Tionghoa, Jawa, dan Minangkabau. Suku-suku Tionghoa yang mendiami pulau Jawa sebagian besar berasal dari dua kelompok utama: kelompok pertama yang mendiami bagian selatan pulau Jawa dan kelompok kedua yang mendiami bagian utara pulau Jawa. Kelompok pertama terdiri atas orang-orang yang berasal dari provinsi Fujian dan Guangdong di Tiongkok, sementara kelompok kedua terdiri atas orang-orang yang berasal dari provinsi Zhejiang, Jiangsu, dan Anhui. Suku-suku Tionghoa yang mendiami pulau Jawa memiliki karakteristik sosial dan ekonomi yang berbeda dengan suku-suku lainnya. Mereka biasanya berprofesi sebagai pedagang atau tukang kayu, dan memiliki tingkat pendidikan yang lebih tinggi dibandingkan dengan suku-suku lainnya. Selain itu, mereka juga memiliki sistem politik yang berbeda dengan suku-suku lainnya, seperti sistem kepemimpinan yang berdasarkan warisan dan pengalaman.

Suku-suku yang mendiami pulau Jawa termasuk keturunan suku Minangkabau, Betawi, dan Jawa. Suku-suku Minangkabau yang mendiami pulau Jawa sebagian besar berasal dari provinsi Sumatra Barat dan Riau. Mereka memiliki sistem politik yang berdasarkan prinsip kesetaraan dan demokrasi. Suku-suku Betawi yang mendiami pulau Jawa sebagian besar berasal dari provinsi DKI Jakarta dan Banten. Mereka memiliki sistem politik yang berdasarkan prinsip kesetaraan dan demokrasi. Suku-suku Jawa yang mendiami pulau Jawa sebagian besar berasal dari provinsi Jawa Tengah dan Jawa Timur. Mereka memiliki sistem politik yang berdasarkan prinsip kesetaraan dan demokrasi.

2.9. Punakawan

Berdasarkan buku *Mistik Kejawen: Sinkretisme, Simbolisme, dan Sufisme dalam Budaya Spiritual Jawa* (Endraswara, 2006: 133), dijelaskan bahwa Sunan Kalijaga menciptakan nama Punakawan yaitu, Semar dari kata Arab *simaar* atau *ismarun* artinya paku. Paku yang merupakan alat bermakna kuat dan tidak mudah goyah. Nama lain Semar adalah Ismaya, berasal dari kata Arab yang berarti *asma-Ku* atau simbol kemantapan dan keteguhan. Apabila dihubungkan dengan ibadah, bermakna bahwa ibadah harus didasari keyakinan kuat agar ajarannya tertanam sampai mengakar. Anak Semar, bernama *Nala Gareng*, dari bahasa Arab, nala (menerima), dalam bahasa Jawa berarti hati dan *khoirun* (perilaku yang baik). Ada yang mengatakan asalnya dari kata *naala qorin* yang berarti memperoleh banyak kawan. Tokoh Petruk, dari bahasa Arab *fatruk* (tinggalkan) maksudnya, tinggalkan yang jelek atau tinggalkan larangan Allah. Terakhir tokoh Bagong, jugadari bahasa Arab, *baghoo*, artinya pertimbangan antara pikiran dan rasa, antara yang baik dan jelek, benar dan sajah, berani memberontak pada kedzaliman. Endraswara (2006: 134) menyimpulkan bahwa tokoh Punakawan tersebut merupakan gambaran nafsu hidup manusia, yakni Semar (*mutmainah*), Gareng (*amarah*), Petruk (*aluamah*), Bagong (*sufiah*), sedangkan Togog menurutnya berasal dari kata Arab *thogut* (iblis).

Ada yang mengatakan Punakawan berarti pelayan, ada juga yang mengatakan bahwa Punakawan berasal dari kata *puna* yang berti paham dan *kawan* yang berarti teman, jadi dapat diartikan teman yang paham, yang benar-benar melihat atau menyaksikan; paling sedikit dua orang seperti, Semar dan Bagong, Togog dan Bilung, Gareng dan Petruk, Catugora dengan Sarawita, Jarodeh dengan Prasanta, Sabdapalon dengan Nayagenggong, Dayun dengan Melik, Capa dengan Capi, Blendung dengan Jangung, Sehniyar dengan Tajiwalar, Bladu dengan Toples. Sebagaimana yang kita kenal, nama-nama Punakawan yaitu, Semar, Bagong, Gareng, dan Petruk sebagai abdi, penasihat, di sisi ksatria dan Togog, Bilung, Limbuk, dan sebagai abdi, penasihat, di sisi angkara.

2.9.1 Semar

Semar memiliki bentuk fisik yang unik dan menggambarkan jagad raya. Tubuhnya yang bulat merupakan simbol bumi, tempat tinggal manusia dan

Berdasarkan pokok tafsir yang diberikan oleh sejumlah ahli sunnah bahwa ayat ini berbicara tentang kewajiban Shalat Ied dan hal ini dijelaskan oleh Zainudin (2008: 173) sebagai berikut. Kajilah dia mewajibkan shalat eid ketika hari raya Idul Fitri datang. Ketika datangnya hari raya Idul Fitri maka seorang Muslim wajib melaksanakan shalat eid. Pada hari raya Idul Fitri seorang Muslim wajib melaksanakan shalat eid. Sedangkan pada hari Raya Idul Adha seorang Muslim wajib melaksanakan shalat idul adha. Ayat ini menjelaskan bahwa seorang Muslim wajib melaksanakan shalat eid pada hari raya Idul Fitri dan hari raya Idul Adha. Selain perintah Al-Qur'an, dalam hadis sahabat Abu Hurairah (radiAllahu anhu) menyatakan bahwa seorang Muslim wajib melaksanakan shalat eid pada hari raya Idul Fitri dan hari raya Idul Adha. Selain itu dalam hadis sahabat Anas bin Malik (radiAllahu anhu) menyatakan bahwa seorang Muslim wajib melaksanakan shalat eid pada hari raya Idul Fitri dan hari raya Idul Adha. Dalam hadis sahabat Abu Hurairah (radiAllahu anhu) menyatakan bahwa seorang Muslim wajib melaksanakan shalat eid pada hari raya Idul Fitri dan hari raya Idul Adha. Selain itu dalam hadis sahabat Abu Hurairah (radiAllahu anhu) menyatakan bahwa seorang Muslim wajib melaksanakan shalat eid pada hari raya Idul Fitri dan hari raya Idul Adha. Selain itu dalam hadis sahabat Abu Hurairah (radiAllahu anhu) menyatakan bahwa seorang Muslim wajib melaksanakan shalat eid pada hari raya Idul Fitri dan hari raya Idul Adha. Selain itu dalam hadis sahabat Abu Hurairah (radiAllahu anhu) menyatakan bahwa seorang Muslim wajib melaksanakan shalat eid pada hari raya Idul Fitri dan hari raya Idul Adha.

Sebuah menitilitik pokok tafsir ayat ini yang diberikan oleh sejumlah ahli sunnah bahwa ayat ini berbicara tentang kewajiban Shalat Ied ketika hari raya Idul Fitri datang. Selain itu dalam hadis sahabat Abu Hurairah (radiAllahu anhu) menyatakan bahwa seorang Muslim wajib melaksanakan shalat eid pada hari raya Idul Fitri dan hari raya Idul Adha.

makhluk lainnya. Semar selalu tersenyum dengan mata sembab. Ini merupakan simbol suka dan duka. Wajahnya tua namun gaya rambutnya kuncung seperti anak kecil merupakan simbol tua dan muda. Semar berkelamin laki-laki namun memiliki payudara, hal ini simbol dari pria dan wanita. Sebagai jelmaan dewa yang hidup sebagai rakyat jelata, sebagai simbol atasan dan bawahan.

Semar dikisahkan sebagai seorang abdi atau hamba tokoh utama dalam cerita tersebut. Memiliki sifat yang sabar, tulus, pengasih, pemelihara kebaikan, penjaga kebenaran, dan menghindari perbuatan-perbuatan jahat. Dalam pewayangan, Semar bertindak sebagai pengasuh golongan kesatria. Meskipun statusnya sebagai abdi, keluhurannya setara dengan Prabu Kresna dalam kisah Mahabharata. Dalam pewayangan yang bertemakan Ramayana, para dalang juga sering memasukkan Semar sebagai pengasuh keluarga Sri Rama. Hal ini sesungguhnya adalah simbol belaka. Semar merupakan gambaran perpaduan rakyat jelata dan dewa. Jadi apabila pemerintah yang disimbolkan sebagai kaum kesatria asuhan Semar mendengarkan suara rakyat yang bagaikan suara Tuhan, maka negara akan tenteram dan sentosa.

Pada zaman berikutnya, ketika kerajaan-kerajaan Islam mulai berkembang di pulau Jawa, tokoh Semar masih dipertahankan keberadaannya bahkan peran aktifnya lebih banyak daripada dalam kisah Sudamala.

2.9.2 Gareng

Dalam adaptasi bahasa Jawa, nama ini mengalami perubahan meskipun artinya sama. Nala artinya hati, Gareng atau garing artinya kering atau gering (sakit.. bahasa Jawa) yang berarti menderita. Jadi artinya hati yang menderita. Pada akhirnya masyarakat hanya menyebut Gareng saja karena lebih sederhana. Wujud fisik Gareng merupakan sekumpulan simbol yang menyiratkan sebuah makna. Mata juling, yang mengarah ke atas artinya Gareng selalu memusatkan batinnya kepada Hyang Widhi dan yang kesamping artinya hendaklah kita tidak melirik atau iri terhadap apa yang dimiliki orang lain. Lengan bengkok melambangkan bahwa manusia tidak bisa apa-apa bila tidak berada dalam kodrat Hyang Widhi dan melambangkan pula tidak mau mengambil hak orang lain. Kaki pincang, jika berjalan sambil jinjit artinya Gareng adalah orang yang selalu berhati-hati dalam melangkah atau mengambil suatu keputusan.

2.2.2.2. Gerente

Wajah yang berfungsi mengintimidasi dan menakutkan seorang pekerja untuk melakukan tindakan-tindakan yang dikehendaki oleh bosnya. Gerakan tangan yang dilakukan oleh bos akan memberikan tekanan pada pekerja. Pada akhirnya tindakan tersebut akan membuat orang tersebut merasa takut. Wajah yang berfungsi mengintimidasi dan menakutkan seorang pekerja untuk melakukan tindakan-tindakan yang dikehendaki oleh bosnya. Gerakan tangan yang dilakukan oleh bos akan memberikan tekanan pada pekerja.

Keadaan fisik Gareng yang tidak sempurna ini mengingatkan bahwa manusia harus berhati-hati dalam menjalani kehidupannya. Mulut Gareng memiliki bentuk yang aneh dan lucu melambangkan ia tidak pandai berbicara kadang belepotan. Bicara dan sikapnya serba salah karena tidak percaya diri. Namun, Gareng memiliki banyak teman baik di pihak kawan maupun lawan. Sehingga sangat bermanfaat sebagai juru damai atau pembuka jalan untuk negosiasi.

Dalam suatu cerita, Gareng berwujud kesatria tampan bernama Bambang Sukodadi dari padepokan Bluktiba. Gareng sangat sakti namun sombong, sehingga selalu mengajak duel para kesatria yang ditemuinya. Suatu hari saat telah menyelesaikan tapanya, ia bertemu dengan Bambang Panyukilan. Singkat cerita mereka berkelahi. Tidak ada yang menang dan yang kalah dalam perkelahian ini, bahkan wajah mereka berdua rusak. Kemudian datanglah Semar (dalam wujud Batara Ismaya) yang melerai mereka.

2.9.3 Petruk

Petruk memiliki nama lain Dawala. Dawa artinya panjang dan la /ala artinya jelek. Sudah panjang, tampilan fisiknya jelek. Hidung, telinga, mulut, kaki, dan tangannya panjang. Namun memiliki sifat yang tidak diduga. Ia juga mempunyai nama lain Kanthong Bolong yang melambangkan suka memberi walaupun ia sendiri kesusahan, watak yang tidak mementingkan duniawi namun lebih mementingkan kerukunan dan saling membantu kepada sesama. Wajah Petruk selalu tersenyum bahkan saat berduka sekalipun selalu menampakkan wajah yang ramah dan murah senyum dengan penuh ketulusan. Memiliki dada yang bidang yang berarti memiliki jiwa yang besar dan sabar. Tangannya yang panjang melambangkan bahwa ia suka berderma. Kaki panjangnya melambangkan memiliki jangkauan yang panjang serta kecepatan dalam bertindak.

Menurut pedalangan, ia adalah anak pendeta raksasa di pertapaan dan bertempat didalam laut bernama Begawan Salantara. Sebelumnya ia bernama Bambang Panyukilan. Ia senang bergurau baik ucapan maupun tingkahnya dan suka berkelahi. Untuk menguji kekuatannya, ia memutuskan untuk berkelana. Ditengah perjalanan dia bertemu Bambang Sukodadi (Gareng) yang ingin mencoba kemampuannya setelah bertapa. Karena mempunyai maksud yang sama maka mereka pun berkelahi. Mereka berkelahi sangat lama, saling menghantam,

prosesos en la propia cultura en su desarrollo político, cultural, social y económico. Muy pronto se creó una cultura política que no solo era propia de la cultura política, sino que también incluía la cultura política de los países vecinos, así como de las culturas europeas y americanas. La cultura política se convirtió en una cultura universal que no solo era propia de la cultura política, sino que también incluía la cultura política de los países vecinos, así como de las culturas europeas y americanas.

Dicho es un hecho que la cultura política es una cultura que no solo es propia de la cultura política, sino que también incluye la cultura política de los países vecinos, así como de las culturas europeas y americanas. La cultura política es una cultura que no solo es propia de la cultura política, sino que también incluye la cultura política de los países vecinos, así como de las culturas europeas y americanas.

(debido a la falta de tiempo no se ha podido describir la cultura política)

2.3.2. Políticas

Las políticas son las estrategias que se emplean para alcanzar los objetivos establecidos por el Estado. Se dividen en políticas públicas y políticas privadas. Las políticas públicas son aquellas que se llevan a cabo por el Estado, mientras que las políticas privadas son aquellas que se llevan a cabo por las empresas privadas. Las políticas públicas tienen como objetivo principal mejorar la calidad de vida de la población, así como promover el desarrollo económico y social del país. Las políticas privadas tienen como objetivo principal mejorar la calidad de vida de la población, así como promover el desarrollo económico y social del país.

La política pública es una estrategia que se emplea para alcanzar los objetivos establecidos por el Estado. La política pública tiene como objetivo principal mejorar la calidad de vida de la población, así como promover el desarrollo económico y social del país. La política pública tiene como objetivo principal mejorar la calidad de vida de la población, así como promover el desarrollo económico y social del país. La política pública tiene como objetivo principal mejorar la calidad de vida de la población, así como promover el desarrollo económico y social del país.

bergumul, menginjak-injak, tendang-menendang, tarik-menarik hingga tubuh keduanya menjadi cacat dan berubahlah wujud aslinya yang tampan. Perkelahian ini dipisah oleh Semar dan mereka diberi nasehat sampai pada akhirnya berguru kepada Semar.

2.9.4 Bagong

Sebagai Punakawan yang sifatnya menghibur, tokoh Bagong dilukiskan dengan ciri-ciri fisik yang lucu. Tubuhnya bulat, matanya lebar, bibirnya tebal dan terkesan memble. Gaya bicara Bagong juga semaunya sendiri. Dibandingkan dengan ketiga Punakawan lainnya maka Bagong adalah sosok yang paling lugu, teramat sederhana dan kurang mengerti tata krama. Namun memiliki ketabahan hati yang luar biasa. Bagong yang bermuka lebar melambangkan bahwa ia bukanlah seorang pemarah, sebaliknya ia tergolong tokoh yang ramah. Bibirnya yang tebal melambangkan kejujuran jiwa.

Bagong memiliki sifat kekanak-kanakan, lucu, jarang bicara tetapi sekali bicara membuat orang tertawa. Bagong merupakan pengritik tajam dan keras bagi tokoh wayang lain yang bertindak tidak benar. Sisi positif dari tokoh ini adalah sifat dasar yang jujur, namun sisi negatifnya adalah merelakan diri bertampang jelek dan menjadi bahan ejekan. Tingkat pengetahuan yang rendah ini pula yang menyebabkan tokoh Bagong memiliki kebiasaan apa adanya dalam kehidupan. Apa yang diketahui biasanya langsung disampaikan kepada orang lain tanpa memikirkan untung ruginya. Kebiasaan demikian sering kali menimbulkan efek yang tidak menguntungkan baik dari dirinya sendiri maupun orang lain.

2.10 Adobe Flash

Menurut Widada (2010) Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game,

For example, the following sentence contains a subject verb agreement error:

John's car is very fast.

Fig. 1. Diagram of the experimental design of the study. *Legend:* A = intervention group; B = control group.

لیکن این دوستی را در میان افرادی که با هم آشنا نیستند بسیار سخت است. این دوستی را در میان افرادی که با هم آشنا نیستند بسیار سخت است. این دوستی را در میان افرادی که با هم آشنا نیستند بسیار سخت است.

Deutsche Hochschule für Politik und Rechtswissenschaften Berlin (DHfR) ist eine Hochschule für Politikwissenschaften und Rechtswissenschaften mit dem Schwerpunkt auf der politischen Bildung.

K63399 2011SL

pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.

2.11. Action Script

Action dalam pengertiannya adalah bahasa pemrograman Flash yang digunakan untuk membuat halaman web, Animasi Game, dan Aplikasi Interaktif. Bahkan fungsi Action Script saat ini banyak digunakan untuk mengembangkan Game dan Aplikasi online pada Smartphone Android dan Iphone. Action Script terbagi menjadi 2 yaitu action di frame dan actionobject.

- Action Frame adalah kode perintah yang diberikan kepada frame yang telah diberi kode akan diberi kode "a".
- Action Objek adalah kode perintah yang diberikan pada objek tombol dan move clip

Flash Cs 5 khususnya didukung bahasa pemrograman Action Script 2.0 dan 3.0. Action Script 3.0 menggunakan Object Oriented Program sering dipakai dalam pembuatan Animasi 3D dengan Flash Cs 5. Action Script terbaru dapat memproses 10x lebih cepat dibandingkan dengan 2.0.

2.12 Adobe Photoshop

Menurut Rahmad Widiyanto (2010) Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotograferdigital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3 , versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4 , versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5 , dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6.

labeled with the number of the corresponding page. The page numbers are placed in the top right corner of each page. The title of the document is centered at the top of the first page.

II. Action Script

Action Script is a programming language used to control the behavior of objects in Flash. It consists of a series of commands that tell the object what actions to perform. Action Script is typically used to create interactive elements such as buttons, menus, and scroll bars.

Action Script is also used to control the playback of video files. It can be used to start and stop video playback, change the volume, and control the position of the video frame.

Action Script code is typically written in a text editor.

Action Script code can be embedded directly into the HTML code of a web page.

Action Script code is typically written in a text editor.

Action Script is typically used to control the behavior of objects in Flash. It consists of a series of commands that tell the object what actions to perform. Action Script is typically used to create interactive elements such as buttons, menus, and scroll bars.

III. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop is a digital image editing application developed by Adobe Systems. It is one of the most popular image editing software programs in the world. Photoshop is used for a variety of tasks, including photo editing, graphic design, and web design. It is a powerful tool for creating professional-quality images.

Photoshop CS2

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1. Analisa Sistem

Analisa merupakan suatu kegiatan yang menguraikan seluruh pokok masalah didalamnya. Analisa merupakan tahapan awal sebelum masuk ketahapan perancangan, sedangkan perancangan merupakan hasil dari keseluruhan analisa yang dapat memberikan solusi dalam suatu permasalahan.

3.1.1. Analisa Fungsional

Analisa kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Menampilkan materi pembelajaran cerita pewayangan jawa dan sejarahnya.
2. Menampilkan materi teknik – teknik dalam memainkan pertunjukan wayang berupa video.
3. Menggunakan media game untuk menarik minat pembaca atau user.
4. Media pembelajaran berupa kuis sejarah dan cerita wayang yang harus di jawab.

3.1.2. Analisa Non Fungsional

Kebutuhan yang digunakan dalam membuat media pembelajaran ini meliputi perangkat lunak dan perangkat keras yang dihubungkan dengan sistem operasi. Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran pengenalan tokoh pewayangan jawa berbasis multimedia, meliputi:

1. Perangkat lunak Adobe Flash CS6, merupakan perangkat utama yang memiliki beberapa alat-alat pendukung serta bahasa pemrograman Actionscript.
2. Perangkat lunak Adobe Photoshop CS4, perangkat yang berfungsi untuk mengedit beberapa bagian tampilan dari media pembelajaran ini.
3. Sistem operasi sebagai penghubung perangkat lunak dan perangkat keras dalam membuat media pembelajaran, menggunakan sistem operasi Windows 7.

III

КАЛІБРАЦІЯ ПРИЛАДУ

3.1. Аналіз проблем

Задача дослідження поля вимірювань поля виконується з метою перевірки правильності розрахунків та обчислень, які виконуються в ході калібрування. Вимірювання поля вимірювань поля виконується з метою перевірки правильності розрахунків та обчислень, які виконуються в ході калібрування.

3.1.1. Аналіз проблем

Аналіз проблем є складною процесом, який вимірюється вимірюванням та обчисленням. Вимірюванням вимірювань поля виконується з метою перевірки правильності розрахунків та обчислень, які виконуються в ході калібрування.

1. Методичні проблеми вимірювань поля виконується з метою перевірки правильності розрахунків та обчислень, які виконуються в ході калібрування.

2. Методичні проблеми вимірювань поля виконується з метою перевірки правильності розрахунків та обчислень, які виконуються в ході калібрування.

3. Аналіз проблем

Аналіз проблем є складною процесом, який вимірюється вимірюванням та обчисленням.

1. Розглянуті проблеми вимірювань поля виконується з метою перевірки правильності розрахунків та обчислень, які виконуються в ході калібрування.

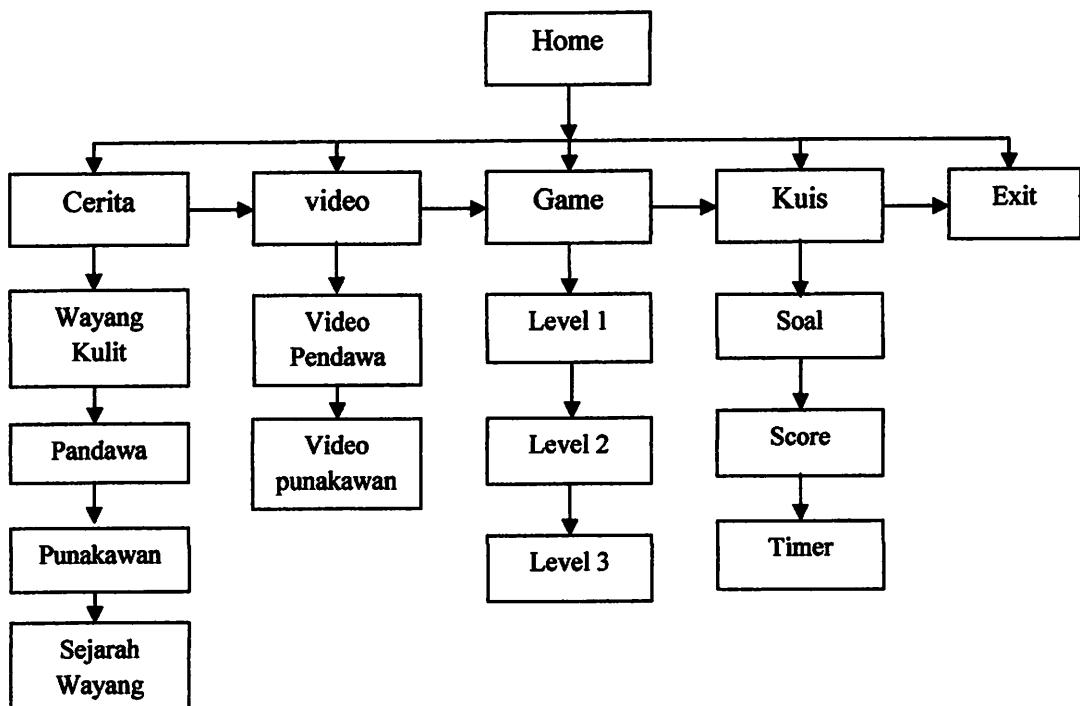
2. Розглянуті проблеми вимірювань поля виконується з метою перевірки правильності розрахунків та обчислень, які виконуються в ході калібрування.

3. Розглянуті проблеми вимірювань поля виконується з метою перевірки правильності розрахунків та обчислень, які виконуються в ході калібрування.

3.2. Розв'язання

3.2. Perancangan Media Pembelajaran

Pada tahap perancangan media pembelajaran, membutuhkan penjelasan pada setiap alurnya, mulai dari awal sampai akhir. Diagram alir media pembelajaran pengenalan tokoh pewayangan jawa pendawa dan punakawan dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini.



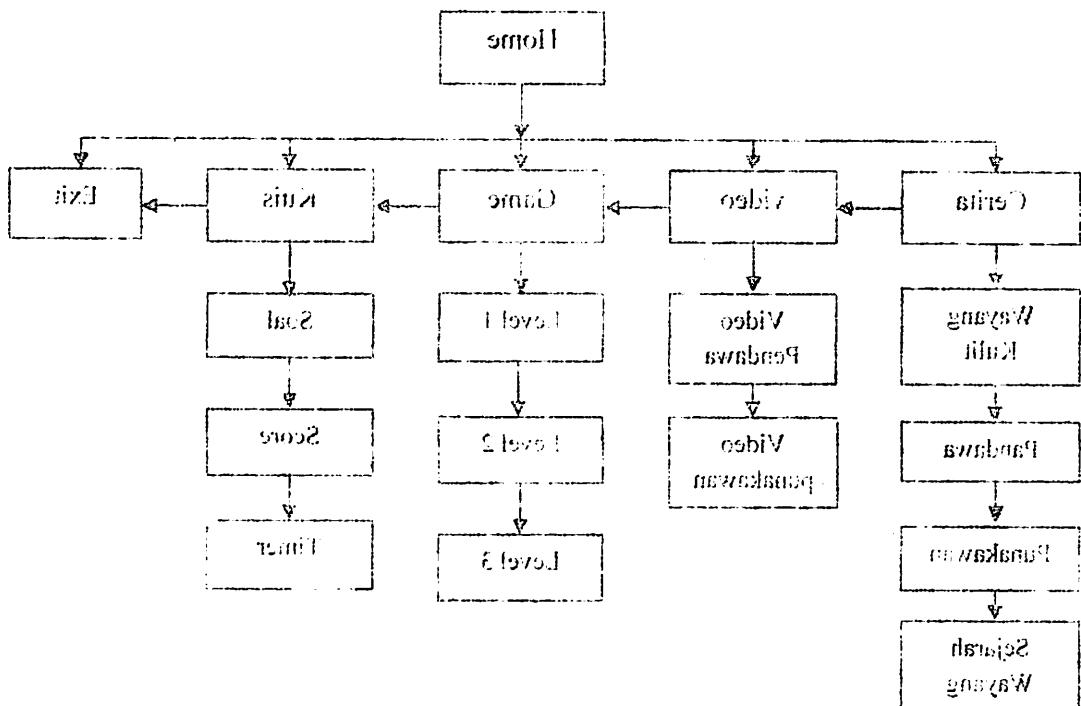
Gambar 3.1. Struktur Menu Media Pembelajaran

Gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Halaman utama terdapat tombol Home, Cerita, Kui, Video, Game dan Kuis.
2. Pilihan Cerita berisi : Wayang Kulit, Pendawa, Punakawan dan Sejarah wayang.
3. Pilihan Wayang Kulit berisi pembelajaran Sejarah dan Macam wayang.
4. Pilihan Tokoh Wayang Punakawan berisi pembelajaran tentang Sejarah dan Karakter Punakawan.
5. Pilihan Tokoh Wayang Pandawa berisi pembelajaran tentang Sejarah dan Karakter Pandawa .
6. Pilihan Sejarah Wayang Kulit berisi: Pembelajaran tentang Sejarah Wayang Klulit.

3.2. Perbaikan Web Site Kompetisi

Pada tahap perbaikan ini masih berupaya untuk memperbaiki kesalahan yang ada sebab situasi ini masih dalam tahap pengembangan dan pada akhirnya dapat berpengaruh pada hasilnya tetapi berdasarkan hasil survei yang diperoleh ini, filipin web site kompetisi yang baik



Gambar 3.1 Struktur Website Acara Kompetisi

Gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Halaman utama terdiri dari Home Center, Film, Video, Photo, dan Music dari Kiri

2. Pilihlah Center pertama : Wajah Kuit Beadhanan Banyak dan Selanjutnya

Wajah

3. Pilihlah Wajah kuit pertama berdasarkan kejelasan dan Macam wajah

4. Pilihlah Tokoh Wajah banyak pilihan berdasarkan ketepatan penilaian gelombang dan Pemakai Pungkasan

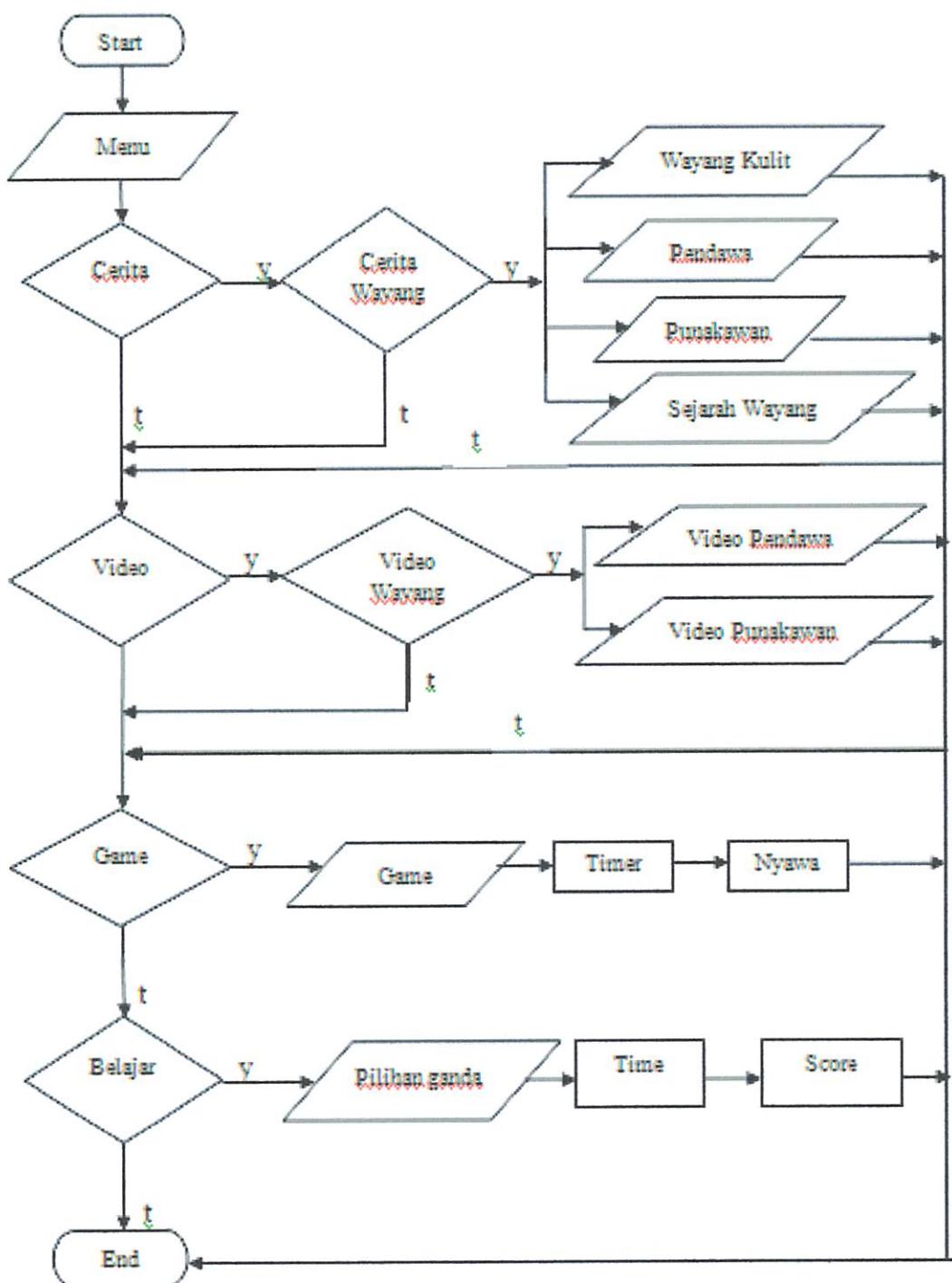
5. Pilihlah Tokoh Wajah banyak pilihan berdasarkan ketepatan penilaian gelombang dan Ketepatan Pungkasan

6. Pilihlah Selanjut Wajah Kuit pertama berdasarkan ketepatan penilaian gelombang Wajah Kuit

7. Pilihan Video yang berisi : Pagelaran Wayang pandawa dan Punakawan yang sedang dimainkan.
8. Pilihan Belajar berisi : Soal-soal Latihan tentang pandawa dan punakawan.
9. Pilihan Game yang berisi : Game petualang wayang si Arjuna.

3.3 Flowchart Program

Perancangan Jalannya flowchart program adalah seperti ditunjukkan pada gambar 3.2



Gambar 3.2 Flowchar program

3.3. Fehlergeschütztes Fließdiagramm

Verfahrensdesign ist standardmäßig folgendermaßen aufgebaut:

C.C.

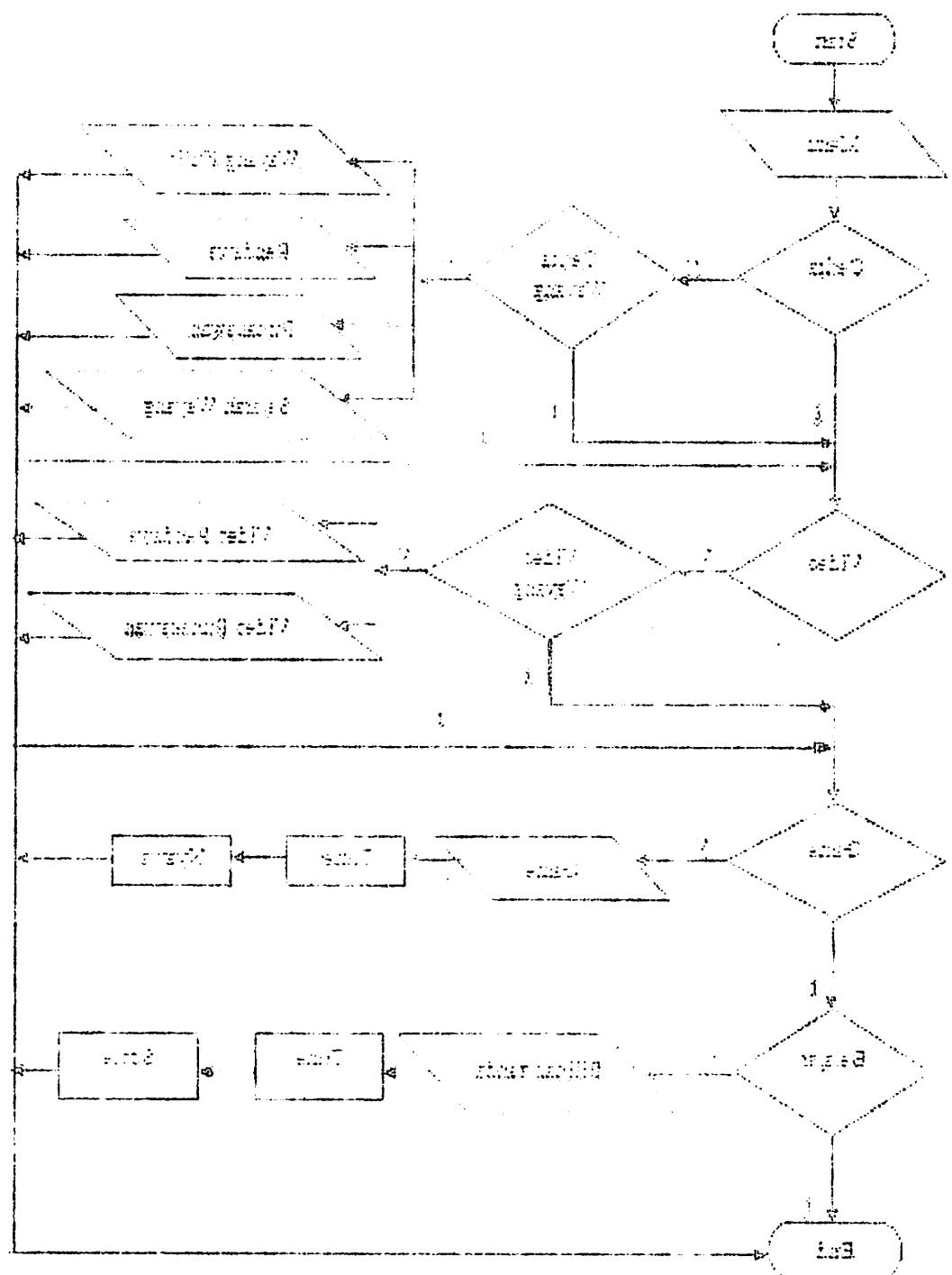
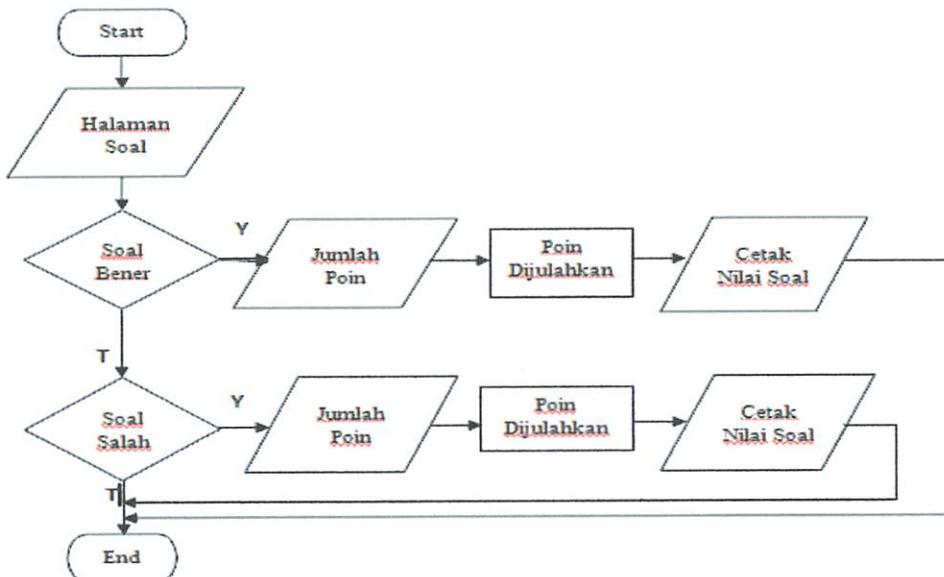


Abbildung 3.3. Vorfelddesignt-Fließdiagramm

3.3.1 Flowchart Kuis Pembelajaran

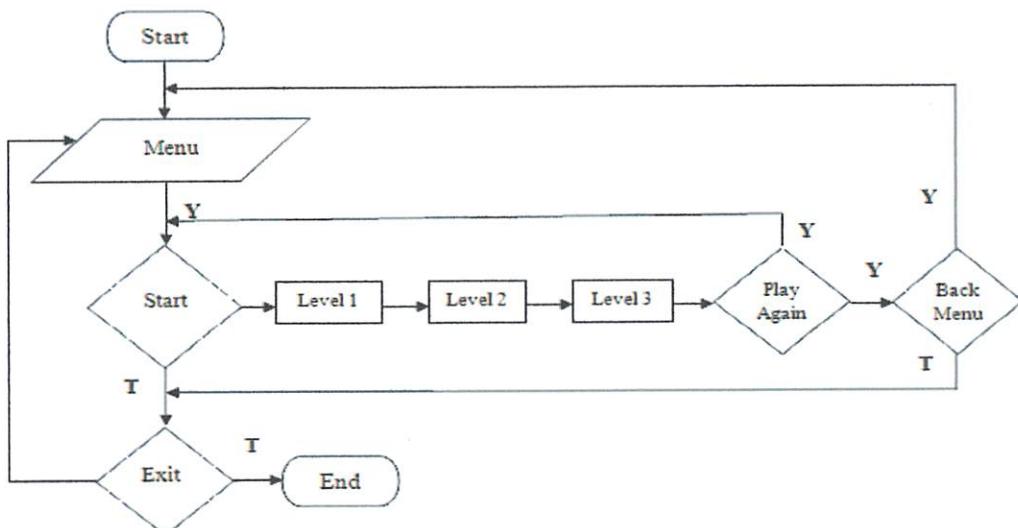
Flowchart score dan timer yang diubah dalam bentuk satuan menit seperti ditunjukkan pada gambar 3.3



Gambar 3.3 Flowchart Score dan Timer

3.3.2 Flowchart Game

Alur flowchart penilaian dalam bentuk score tertinggi dan terendah seperti ditunjukkan pada gambar 3.4:



Gambar 3.4 Flowchart Game

3.3.1 Flomopart Knie-Bein-Pumpensystem

Flomopart sollte den nicht zwingend durch bestimmt stationären Werten verfügen
durchdringenden bedeckten Raum 3.

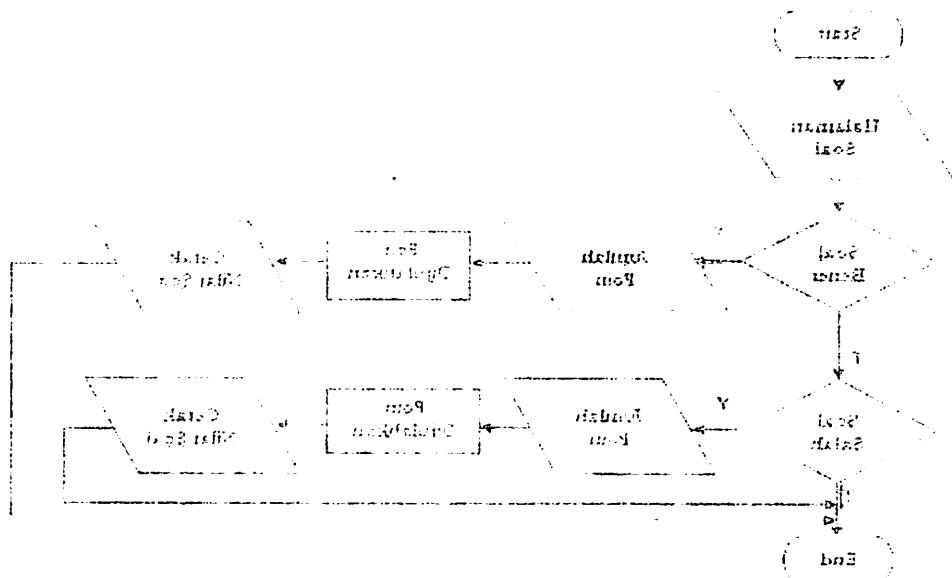


Diagramm 3.3 Flomopart-Knie-Bein-Pumpensystem

3.3.2 Flomopart-Gumme

Auf Flomopart befindet sich eine Pumpe, welche die Flomopart verhindert und verhindert sie auf Flomopart befindet.

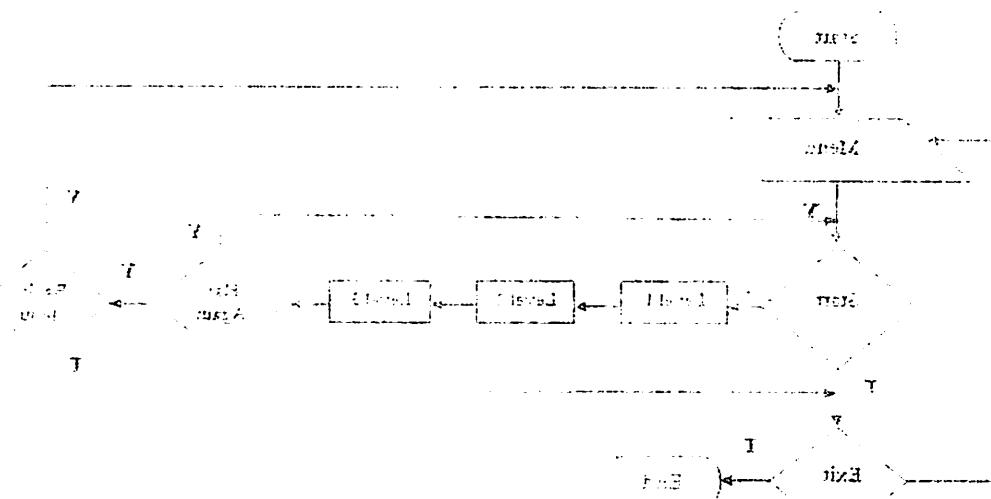
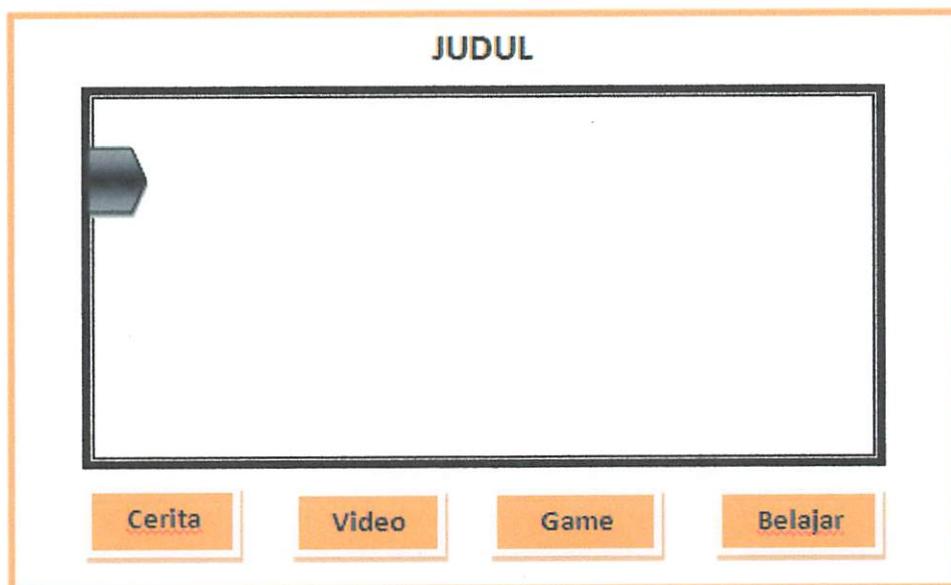


Diagramm 3.4 Flomopart-Gumme

3.4 Perancangan Halaman Utama

Halaman Utama adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol Sejarah, Karakter, Kuisioner, dan Video. Design form halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5. Design Form Halaman Utama

3.4.1 Perancangan Halaman Sejarah

Halaman Sejarah adalah halaman yang berisi tombol navigasi yaitu tombol Pengenalan Sejarah Wayang Pendawa dan Wayang Punakawan, dan tombol Kembali. Design form halaman Materi Sejarah Wayang dapat dilihat pada gambar 3.6.



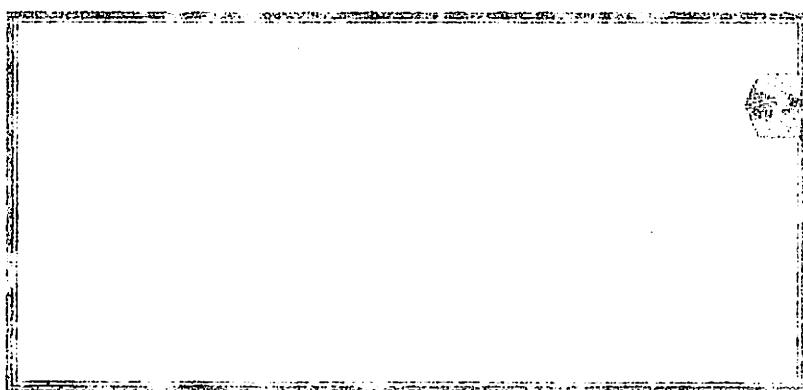
Gambar 3.6. Design Form Halaman Sejarah.

3.4. **Patenteabhängige Herstellerfamilien**

Idee von Ideen oder Ideen passieren und geht sofort an jenen, der sie zum Patent anmeldet. Kreativität, Kreativität, Kreativität aus 7 Jahren Design kann eigentlich nicht so leicht gehen.

Grillen bei den Bauern 3.5.

JUDUL



Geiste Erde Wasser Luft

Gruppe 3.5. Design Vom Nutzen her

3.4.1. **Patenteabhängige Herstellerfamilien**

Idee mit Ideen passieren und geht sofort an jenen, der sie zum Patent anmeldet. Kreativität, Kreativität, Kreativität aus 7 Jahren Design kann eigentlich nicht so leicht gehen.

.0.5.

Zettel

Bürobox

Blätterblatt

Gruppe 3.5. Vom Nutzen her

3.4.2 Perancangan Halaman Pengenalan Karakter

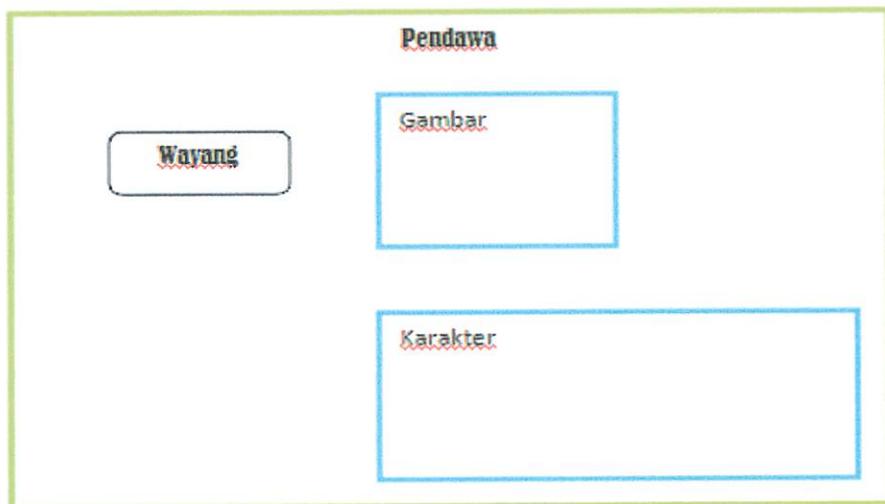
Halaman Pengenalan Karakter Pendawa dan Punakawan. Design form halaman Pengenalan Karakter Pendawa dan Punakawan dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7. Design Form Halaman Pengenalan Karakter.

3.4.3 Perancangan Halaman karakter Pendawa

Halaman Karakter Pendawa yang menampilkan Karakter tiap tokoh dari wayang pendawa, dan tombol Kembali. Design form halaman Pengenalan Karakter Pendawa dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8. Design Form Halaman Karakter Pendawa.

3.4.4 Perancangan Halaman Karakter Punakawan

Halaman Karakter Punakawan yang menampilkan Karakter tiap tokoh dari wayang punakawan, dan tombol Kembali. Design form halaman Pengenalan Not Balok dapat dilihat pada gambar 3.9.

The image shows a wireframe design for a character page. At the top center is the title "Punakawan". Below it are three rectangular boxes: one on the left labeled "Wayang" with a rounded rectangle border, one in the middle labeled "Gambar" with a blue double-line border, and one on the right labeled "Karakter" with a blue double-line border. The entire design is enclosed in a large green rectangular frame.

Gambar 3.9. Design Form Halaman Karakter Punakawan.

3.4.5 Perancangan Halaman Kuisioner

Halaman yang berisi soal kuisioner dengan sistem pilihan ganda yang dan tombol Kembali. Design form halaman Kuisioner dapat dilihat pada gambar 3.10.

The image shows a wireframe design for a survey page. At the top center is the title "Kuisioner". Below it is a large light blue rectangular area containing the text "Soal Kuisioner" and four circular options labeled A, B, C, and D. At the bottom of the page are two rectangular buttons: one labeled "Nilai" and another labeled "Timer". The entire design is enclosed in a large green rectangular frame.

Gambar 3.10. Design Form Kuisioner.

3.4.1. Performance Measurement Kriteria Penerapan

Hasil dari Kriteria Penerapan yang menunjukkan kinerja tidak hanya pada aspek fungsi dan kompatibilitas saja, tetapi juga pada faktor-faktor lainnya. Dengan fokus pada faktor-faktor tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan sistem informasi ini adalah:

Penerapan



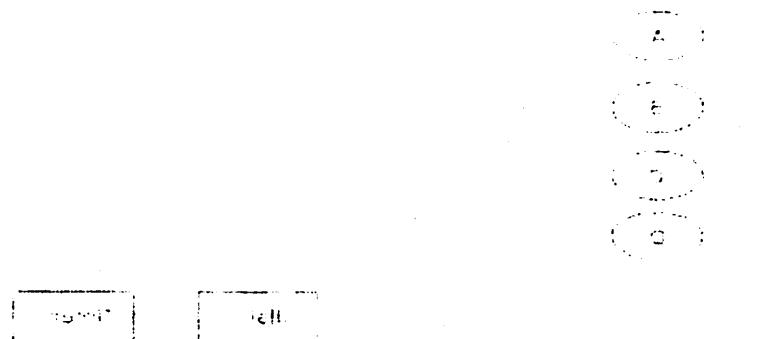
Gambar 3.4.1. Hasil Penerapan Kriteria Penerapan

3.4.2. Performance Measurement Kriteria Kinerja

Hasil dari kriteria kinerja sistem informasi yang diperoleh secara umum adalah pada faktor-faktor kinerja sistem informasi yang berdampak pada kinerja sistem informasi. Dengan fokus pada faktor-faktor tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja sistem informasi ini adalah:

Kinerja

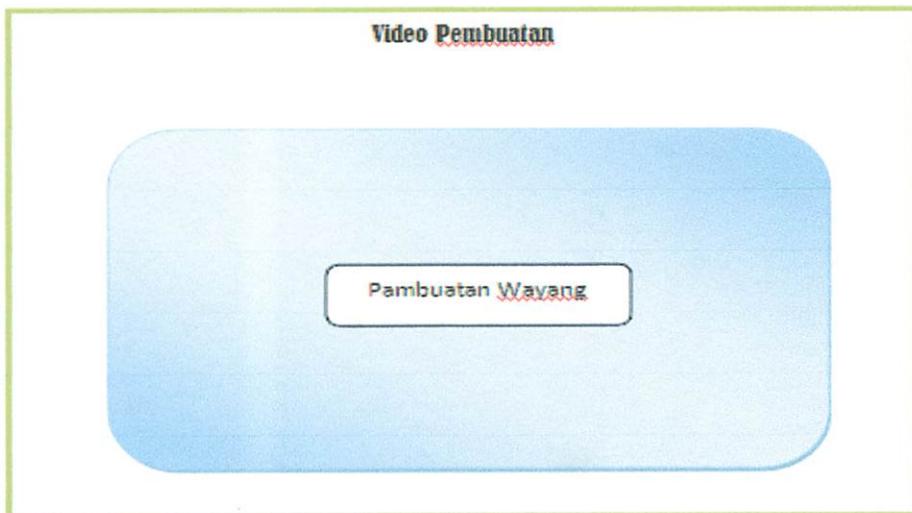
Gambar 3.4.2. Hasil Penerapan Kriteria Kinerja



Gambar 3.4.2. Hasil Penerapan Kriteria Kinerja

3.4.6 Perancangan Halaman Video Pagelaran Wayang

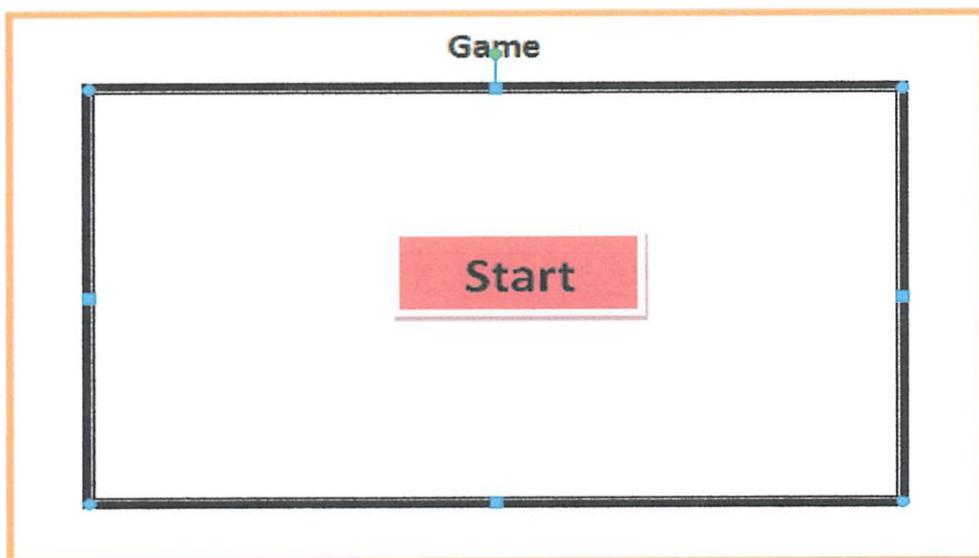
Halaman yang berisi cara pagelaran wayang dan cara memainkan wayang dengan irungan music gamelan, dan tombol Kembali. Design form halaman Video Pagelaran Wayang Kulit dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11. Design Form Halaman Video

3.4.7 Perancangan Halaman Game Petualang Wayang

Halaman yang Game petualangan wayang arjuna dalam membunuh musuh, dan tombol Kembali. Design form halaman Game Petualangan Wayang Si Arjuna dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12. Design Form Halaman Game Petualangan

3.1.9 - Performance Testen mit dem Vierfach-Testpaket und Wärmeabzug

Hiermit wird eine Testreihe aus beobachteten Werten der vier Temperaturwerte aufgetragen. Der obige Test wird mit dem Vierfach-Testpaket durchgeführt. Der Test wird mit dem Vierfach-Testpaket durchgeführt.

Werte für die Temperatur:

Temperatur 1: 20°C
Temperatur 2: 25°C
Temperatur 3: 30°C
Temperatur 4: 35°C

8

3.1.10 - Performance Testen mit dem Vierfach-Testpaket und Wärmeabzug

Hiermit wird eine Testreihe aus beobachteten Werten der vier Temperaturwerte aufgetragen. Der obige Test wird mit dem Vierfach-Testpaket durchgeführt. Der Test wird mit dem Vierfach-Testpaket durchgeführt.

same

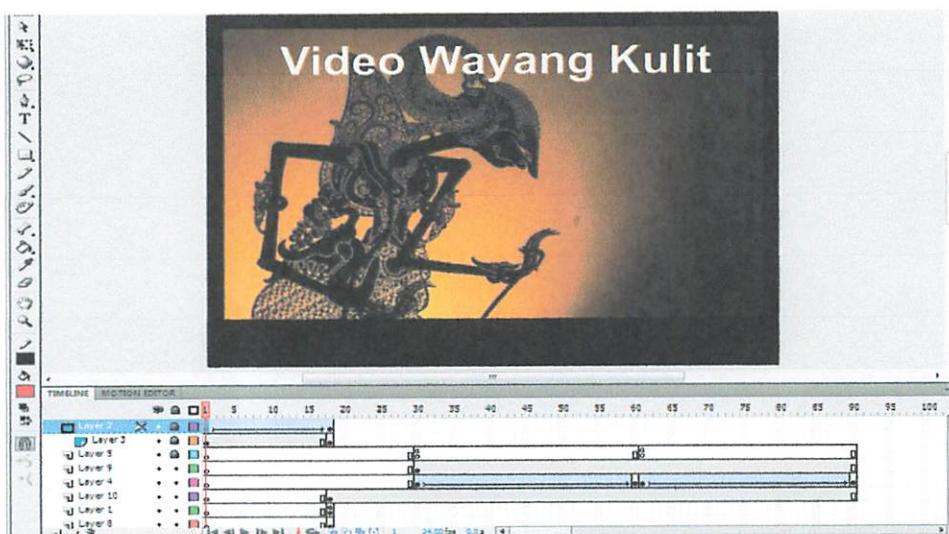
Test 2

Grundlage für den Vierfach-Testpaket ist ein Vierfach-Testpaket

3.4.8 Inputing Video Pada Media Pembelajaran

Proses inputing video dilakukan pada frame *Videon Pagelaran wayang Pendwawa* dan frame *Punakawan*. Berikut tahapan penginputan video pada media pembelajaran.

1. Buka Adobe Flash CS6
2. Buka project Media Pembelajaran yang telah dibuat
3. Pilih layer Materi pada Frame *Pagelaran Wayang*. Layer ini berfungsi menampilkan maeteri video yang akan digunakan pada media pembelajaran. Keterangan lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13. Layer Materi Pada Frame Pagelaran Wayang

4. Selanjutnya adalah proses penginputan video pada layer tersebut. *Klik File -> Import -> Import Video*, dan pilih video yang akan dipakai atau diinputkan kedalam media pembelajaran. Keterangan lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.14.

3.4.8 - Importing Video from Media Explorer

Proses import video dilakukan pada tipe File yang tersedia dalam Aplikasi dan file yang dibutuhkan dapat diperoleh dari sumber lainnya.

1. Buka Adobe Flash CS6

2. Buka Project Media Explorer yang telah dibuat sebelumnya
3. Pilih izinkan Macam-beda Untuk Menggunakan Media di kotak dialog yang muncul

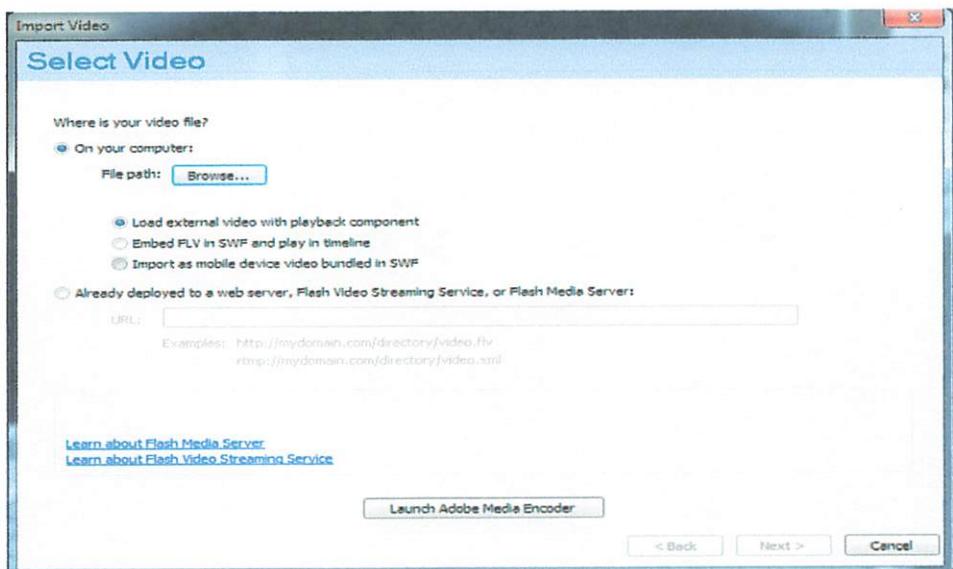
Kemudian pilih Izinkan dan klik tombol OK.



Gambar 3.4.8 Tampilan Wajah Pada Frame Video yang dibuat

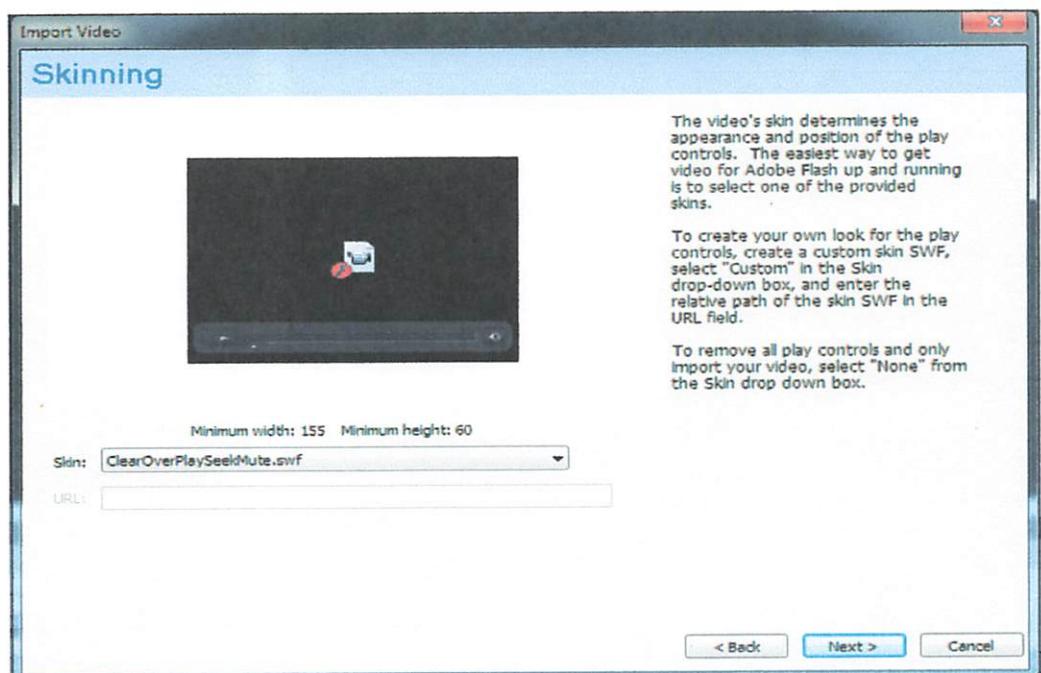
4. Sebelumnya adalah proses penempatan video ke dalam timeline. Klik pada < video > pada bagian timeline media kompleks untuk Keterangkan tipe video dapat dilihat pada

Gambar 3.4.9



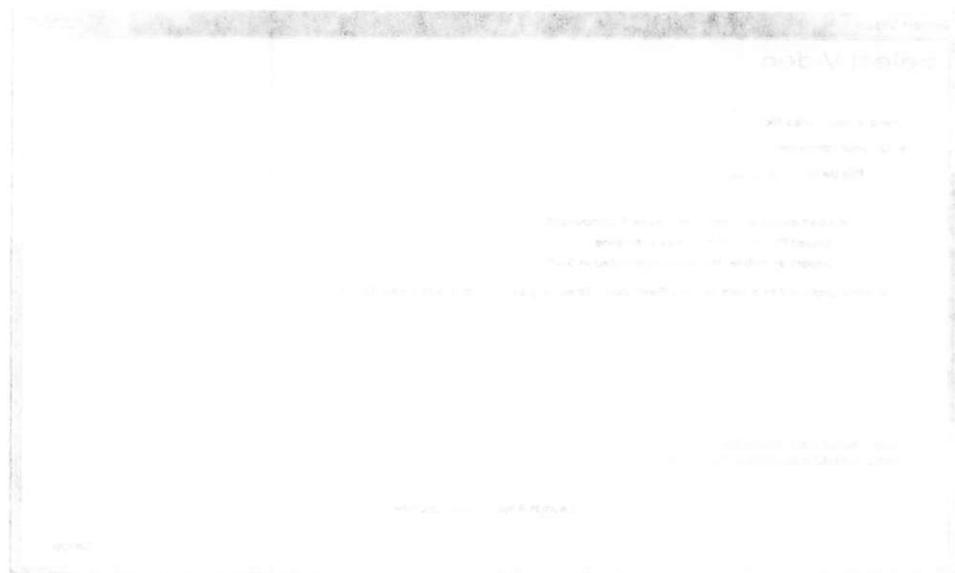
Gambar 3.14. Proses Import Video

5. Setelah memilih file video yang akan digunakan, selanjutnya adalah proses memilih skin video yang akan dipakai. Keterangan lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15. Memilih Skin Video

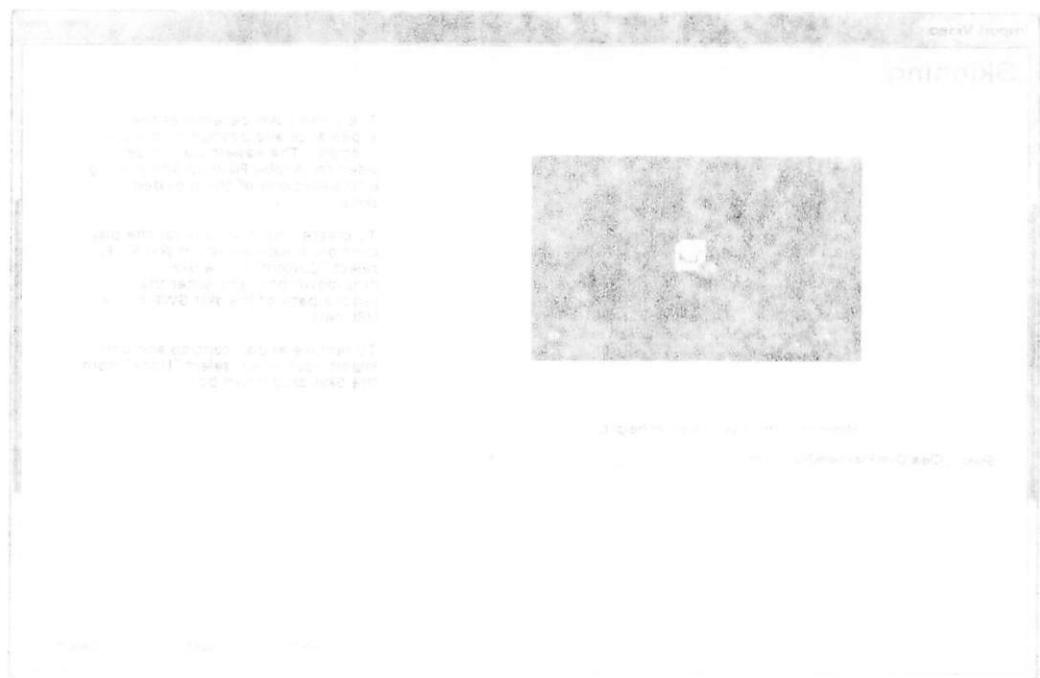
Proses tersebut dilakukan pada frame Video pandawa dan frame Video punakawan, sampai semua video pagelaran wayang terinputkan pada media pembelajaran.



Gesamtaufgabe 3.1.4: Vierziger Jahre Film

„Sichesetzen“ mit Video-Zeugnissen über die Diktaturkultur seines Zeitalters auf einer digitalen Basis ist eine Kreativität, welche die eigene Erfahrung und die eigene Meinung zum Ausdruck bringt. Eine solche Arbeit kann die eigene Erfahrung und die eigene Meinung zum Ausdruck bringen.

Beispiel Seite 315



Gesamtaufgabe 3.1.5: Wann wird es kein Video mehr geben?

„Sichesetzen“ mit Video-Zeugnissen über die Diktaturkultur seines Zeitalters auf einer digitalen Basis ist eine Kreativität, welche die eigene Erfahrung und die eigene Meinung zum Ausdruck bringt. Eine solche Arbeit kann die eigene Erfahrung und die eigene Meinung zum Ausdruck bringen.

Beispiel Seite 316

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1. Implementasi

Implementasi merupakan tahap lanjutan dari proses perancangan. Tahap ini merupakan tahap dimana system siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan implementasi program.

4.1.1. Implementasi Halaman Awal

Tampilan halaman awal menampilkan empat jenis menu pembelajaran yang akan dipilih, yaitu *Cerita*, *Video Wayang*, *Game* dan *Belajar*. Tampilan dari halaman awal dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1. Halaman Menu Awal

4.1.2. Implementasi Halaman Cerita

Halaman Cerita merupakan halaman yang menampilkan beberapa menu pilihan, yaitu *Pengenalan Wayang Kulit*, *Sejarah Wayang*, *Karakter Pendawa* dan *karakter Punakawan* dan tombol *Kembali*. Untuk tombol *Pengenalan Wayang Kulit*, pengguna akan diarahkan menuju halaman informasi tentang pengenalan



wayang kulit. Untuk tombol *Sejarah Wayang*, pengguna akan diarahkan menuju halaman informasi tentang cara sejarah wayang dan perkembangannya. Sedangkan untuk tombol Punakawan, pengguna akan diarahkan menuju halaman pengenalan karakter yang dimiliki oleh punakawan. Dan tombol Pendawa, pengguna akan diarahkan menuju halaman pengenalan karakter yang dimiliki oleh pendawa. Tombol exit berfungsi untuk mengarahkan user kembali ke menu sebelumnya. Tampilan dari halaman awal cerita dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2. Halaman Awal Cerita

4.1.3. Implementasi Halaman Pengenalan Wayang

Pada halaman Pengenalan Wayang akan menampilkan informasi, yaitu informasi yang meliputi pembelajaran dasar pengenalan wayang dan macam-macam wayang yang ada di indonesia. Tampilan awal halaman posisi pengenalan wayang kulit dapat dilihat pada gambar 4.3.

• *Admire what you have*



Gambar 4.3. Halaman Awal Pengenalan macam wayang

Pengguna dapat memilih menu untuk membaca pembelajaran yang akan dipilih pengguna dengan memilih cerita wayang yang akan di baca, ataupun ingin melihat informasi sebelumnya hanya dengan menekan tombol *back*, dan tombol *Kembali* untuk kembali ke menu sebelumnya. Tampilan pengenalan Sejarah Wayang Kulit dapat dilihat pada gambar 4.4.

1. SEJARAH WAYANG

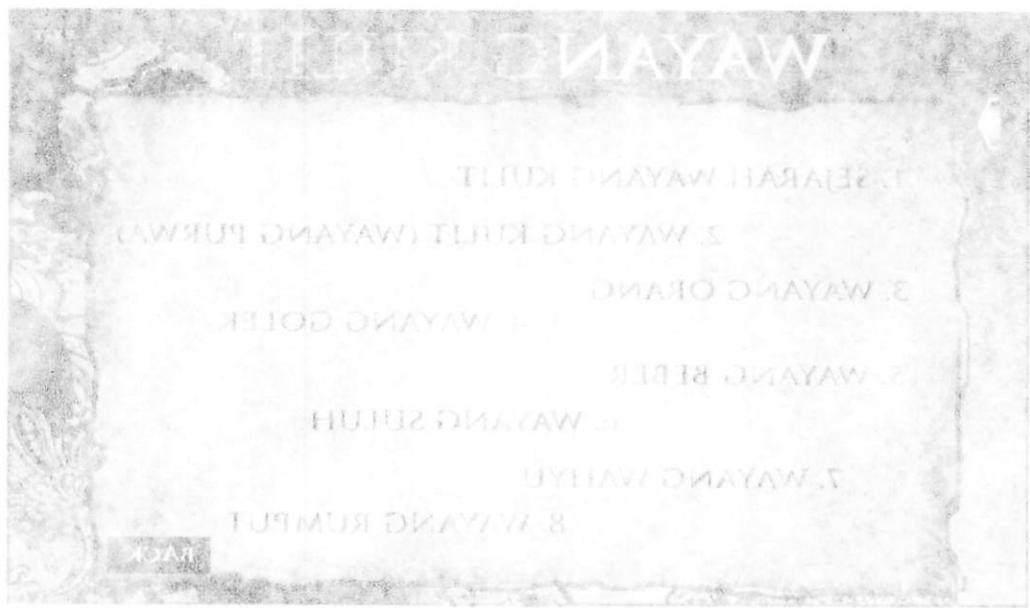
WAYANG ADALAH SALAH SATU PUNCAK SENI BUDAYA BANGSA INDONESIA YANG PALING MENONJOL DI ANTARA BANYAK KARYA BUDAYA LAINNYA. BUDAYA WAYANG MELIPUTI SENI PERAN, SENI SUARA, SENI MUSIK, SENI TUTUR, SENI SAstra, SENI LUKIS, SENI PAHLAT, DAN JUGA SENI PERLAMBANG BUDAYA WAYANG, YANG TERUS BERKEMBANG DARI ZAMAN KE ZAMAN. JUGA MERUPAKAN MEDIA PENERANGAN, DAWAH, PENDIDIKAN, HIBURAN, PEMAHAMAN FILSAFAT, SERTA HIBURAN.

MENURUT PENELITIAN PARA AHLI SEJARAH KEBUDAYAAN, BUDAYA WAYANG MERUPAKAN BUDAYA ASLI INDONESIA, KHUSUSNYA DI PULAU JAWA. KEBERADAAN WAYANG SUDAH BERABAD-ABAD SEBELUM AGAMA HINDU MASUK KE PULAU JAWA. WALAUPUN CERITA WAYANG YANG POPULER DI MASYARAKAT MASA KINI MERUPAKAN ADAPTSI DARI KARYA SAstra INDIA, YAITU RAMAYANA DAN MAHABHARATA. KEDUA INDUK CERITA ITU DALAM PEWAYANGAN BANYAK MENGALAMI PENGUBAHAN DAN PENAMBAHAN UNTUK MENYESUAIKNYA DENGAN FALSAFAH ASLI INDONESIA.

PENYESUAIAN KONSEP FILSAFAT INI JUGA MENYANGKUT PADA PANDANGAN FILOSOFIS MASYARAKAT JAWA TERHADAP KEDUDUKAN PARA DEWA DALAM PEWAYANGAN. PARA DEWA DALAM PEWAYANGAN BUKAN LAGI MERUPAKAN SESUATU YANG BEBAS DARI SALAH, MELAINKAN SEPERTI JUGA MAKHLUK TUJUH LAINNYA, RADANG-KADANG BERTINDAK KELIRU, DAN BISA JADI KHALIF. HADIRNYA TOKOH PANAKAWAN DALAM PEWAYANGAN SENGGAU DICINTAKAN PARA BUDAYAWAN INDONESIA (TEPATNYA BUDAYAWAN JAWA) UNTUK MEMPERKUAT KONSEP FILSAFAT BAHWA DI DUNIA INI TIDAK ADA MAKHLUK YANG BESAR-BEVAR BAIK, DAN YANG BENAR-BENAR JAHAT. SETIAP MAKHLUK SELALU MENYANDANG UNSUR KEBAIKAN DAN KEJAHATAN.

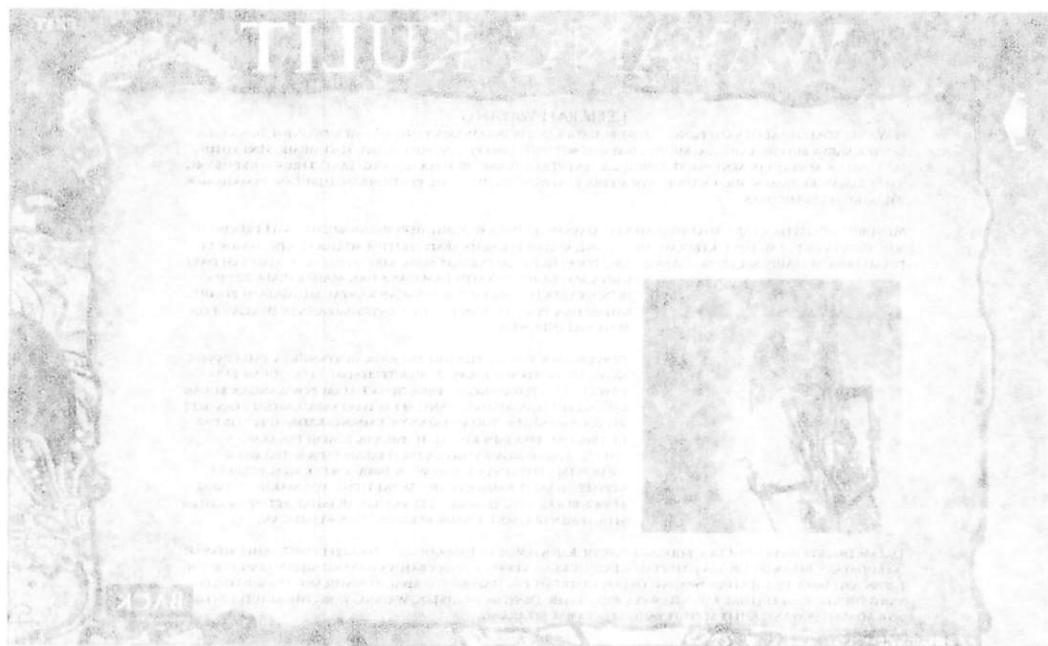
DALAM DISERTASINYA BERJUDUL BIJDRAEGH TOT DE KENNIS VAN HET JAVAANSCHIE TOONTEL (1897), AHLI SEJARAH KEBUDAYAAN BELANDA DR. G.A.J. HAZEUS MENUNJUKKAN KTYAKINANNYA BAHWA WAYANG MERUPAKAN PERTUNJUKAN ASLI JAWA. PENGERTIAN WAYANG DALAM DINERTASH DR. HAZEUS ITU ADALAH WALULANG INUKIR KULIT YANG DIUKIR DAN DILIHAT BAYANGANNYA PADA KELIR. DENGAN DEMIKIAN, WAYANG YANG DIMAKSUD TENTU NYA ADALAH WAYANG KULIT SEPERTI YANG KITA KENAL SEKARANG.

Gambar 4.4. Halaman Pengenalan Sejarah Wayang Kulit



Gambar 4. Mayan Stone from Yaxchilan Site which contains many inscriptions about the Mayan calendar. The text in the central panel is as follows:

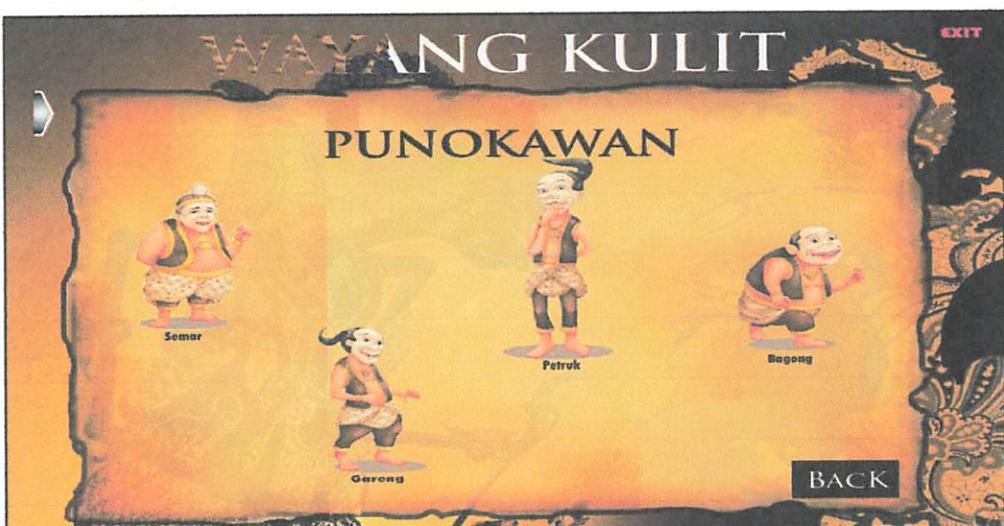
Champu A. Wayan Ruler
Pembawa dasar meniti woni nanti memperbaiki yang akan
dibangun bangunan dengan sistem corat masuk dan skru di atas
digunakan untuk menempatkan tanah pada posisi yang benar.
Menjelaskan bahwa sebelumnya perlu dengarkan wacana tentang
sebuah teknologi yang belum pernah dikenali sebelumnya. Tambahan
informasi teknologi ini merupakan kegiatan segerakan atau pembentukan
sebuah keruji dasar dibuat bersama-sama dengan teknologi.



Gambar 4. Another Mayan Stone from Yaxchilan Site which contains many inscriptions about the Mayan calendar.

4.1.4. Implementasi Halaman Karakter Punakawan

Pada halaman karakter Punakawan akan menampilkan informasi, yaitu informasi yang meliputi pembelajaran dan pengenalan karakter yang dimiliki Punakawan. Pada halaman ini juga berisi menu pilihan wayang punakawan yang akan dipilih. Tampilan awal halaman posisi pengenalan tokoh punakawan dapat dilihat pada gambar 4.5.



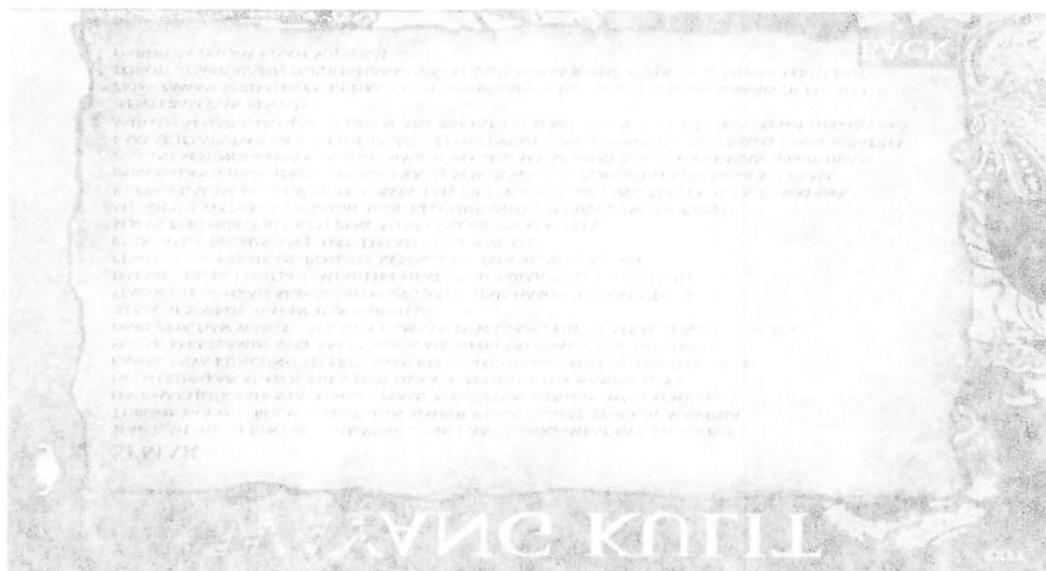
Gambar 4.5. Halaman Awal Tokoh Punakawan

Pengguna dapat membaca pembelajaran karakter punakawan dengan memilih tokoh punakawan, ataupun ingin melihat tokoh sebelumnya hanya dengan menekan tombol *back*, dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Tampilan karakter tokoh punakawan dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6. Halaman karakter Punakawan

Онлайн-Архив газеты «Муромский край»



Соревнования по шахматам прошли в Навашине. Участниками соревнований были юноши и девушки из Навашинской средней школы № 1, а также из села Троицкое. Всего в соревнованиях приняли участие 18 человек. Чемпионом стала девушка из Навашинской школы № 1 Юлия Красильникова. Второе место заняла Анастасия Панова из Троицкого, а третье — Елизавета Баранова из Навашинской школы № 1. Всех участников наградили медалями и дипломами.

Чемпионка Юлия Красильникова:

«Соревнования прошли очень интересно, я рада, что смогла выиграть».

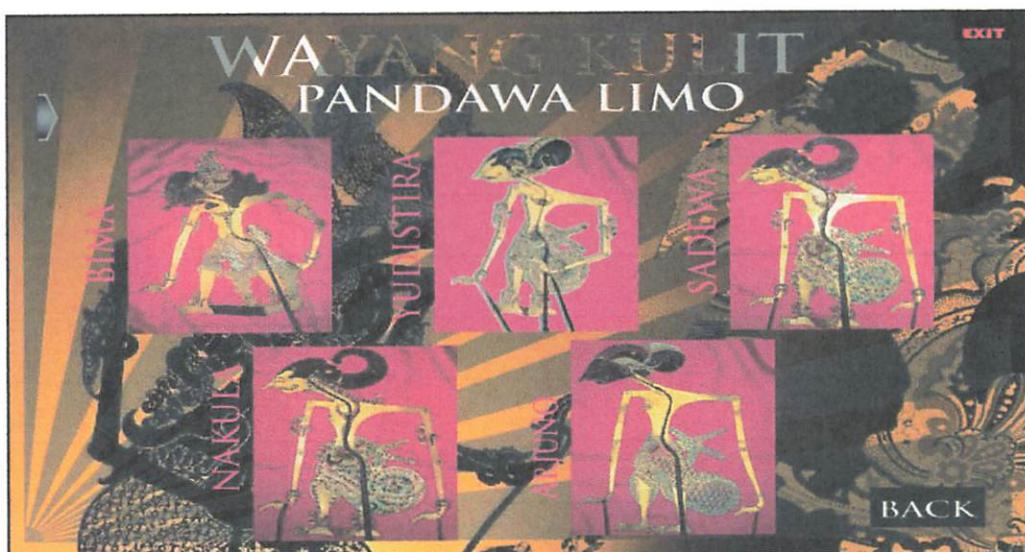


Соревнования прошли в Навашине.

Все соревнования прошли в Навашинской средней школе № 1. Участниками соревнований были юноши и девушки из Навашинской средней школы № 1, а также из села Троицкое. Всего в соревнованиях приняли участие 18 человек. Чемпионом стала девушка из Навашинской школы № 1 Юлия Красильникова. Второе место заняла Анастасия Панова из Троицкого, а третье — Елизавета Баранова из Навашинской школы № 1. Всех участников наградили медалями и дипломами.

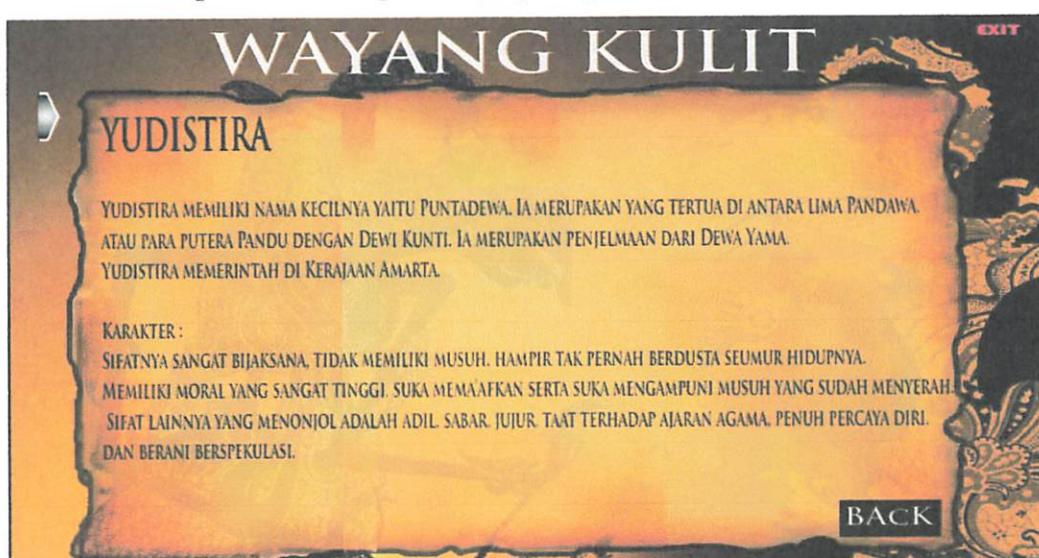
4.1.5. Implementasi Halaman Karakter Pandawa

Pada halaman karakter Pandawa akan menampilkan informasi, yaitu informasi yang meliputi pembelajaran dan pengenalan karakter yang dimiliki Pandawa. Pada halaman ini juga berisi menu pilihan wayang pandawa yang akan dipilih. Tampilan awal halaman pengenalan tokoh pandawa dapat dilihat pada gambar 4.7.



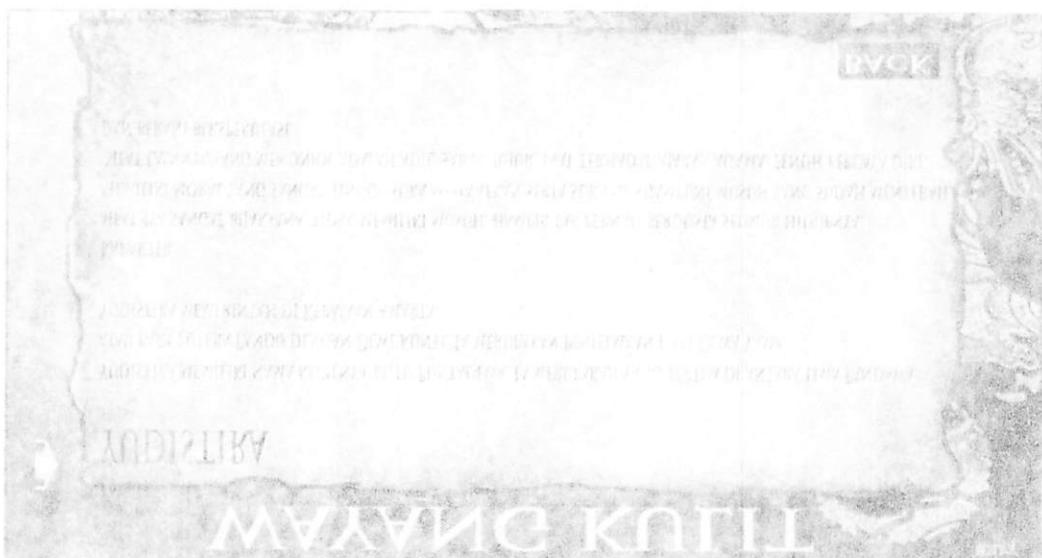
Gambar 4.7. Halaman Awal Tokoh Pendawa

Pengguna dapat membaca pembelajaran karakter pandawa dengan memilih tokoh pandawa, ataupun ingin melihat tokoh sebelumnya hanya dengan menekan tombol *back*, dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya. Tampilan karakter tokoh punakawan dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8. Halaman Karakter Pendawa

Одна из первых узбекских открыток



Каждая открытка показывает национальную культуру и историю страны. На этой открытке изображена старинная фотография человека в традиционном узбекском костюме. Текст на открытке отражает патриотические чувства и поддержку независимости Узбекистана.

Одна из первых открыток из Узбекистана

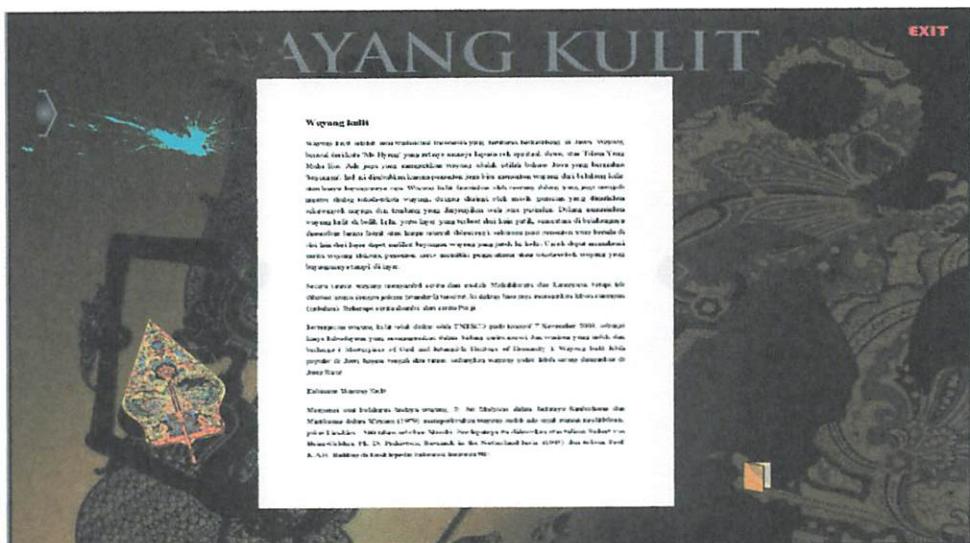


Одна из первых открыток из Узбекистана

Каждая открытка показывает национальную культуру и историю страны. На этой открытке изображена старинная фотография человека в традиционном узбекском костюме. Текст на открытке отражает патриотические чувства и поддержку независимости Узбекистана.

4.1.6. Implementasi Halaman Sejarah Wayang Kulit

Pada halaman Pengenalan Sejarah Wayang Kulit akan menampilkan informasi, yaitu informasi yang meliputi pembelajaran sejarahwayang kulit yang berbentuk seperti buku. Tampilan halaman sejarahwayang kulit dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9. Halaman Sejarah Wayang

4.1.7. Implementasi Halaman Video Pagelaran Wayang

Pada halaman *Video Pagelaran wayang* akan menampilkan informasi, yaitu informasi yang meliputi pembelajaran pagelaran dengan videobagaimana memainkan sebuah pagelaran wayang kulit sesuai dengan judul yang diceritakanoleh dalang dengan diiringi music gamelan. Tampilan awal halaman video pagelaran wayang dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10. Halaman Awal Video Pegelaran wayang kuit

4.1.6. Implementation Human Resource Management
Pada persiapan pelaksanaan pelajaran di kelas Kultivasi akan dilakukan
implementasi dalam indikator yang meliputi beradaptasi dengan seluruh aktivitas dan kegiatan
pendidikan sebagaimana pokok pembelajaran selama masa pandemi. Kultivasi dilakukan basa
bahasa Inggris.

Gambar 4.6



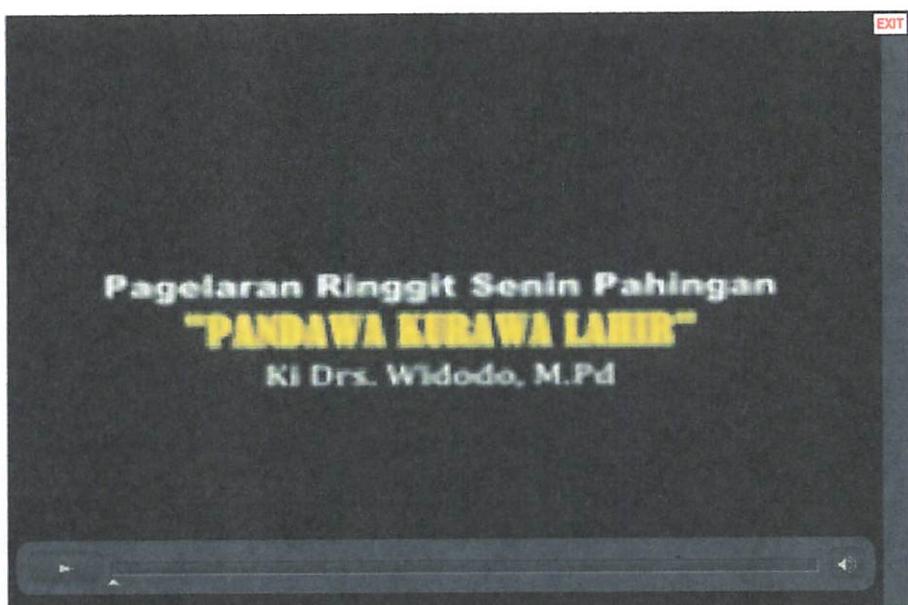
Gambar 4.6. Alat Pembelajaran Video Kultivasi

4.1.7. Implementation Human Resource Management Video
Pada persiapan pelaksanaan pelajaran di kelas Kultivasi akan dilakukan implementasi dalam
indikator yang meliputi beradaptasi dengan seluruh aktivitas dan kegiatan
pendidikan sebagaimana wajibnya untuk secara dengar tadi yang
diketahui dengan cepat agar pelajaran berjalan lancar. Untuk mendukung
penerapan indikator tersebut dibutuhkan media yang mudah dipahami dan
dapat diakses oleh seluruh peserta didik baik dosen maupun mahasiswa.



Gambar 4.7. Alat Pembelajaran Video Masuk Kultivasi

Pengguna dapat melihat contoh video bagaimana memainkan pagelaran wayang kulit dengan baik dan benar. Tombol *Exit* untuk kembali ke menu sebelumnya. Tampilan halaman pagelaran wayang dengan tokoh pendawa dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11. Halaman Video Pagelaran Wayang

4.1.8. Implementasi Halaman Game Petualangan Arjuna

Halaman Game Petualangan Arjuna merupakan halaman yang menampilkan beberapa level permainan pilihan, yaitu *level 1*, *Level 2*, dan *Level 3*. Untuk tombol *Level 1*, pengguna akan diarahkan menuju game permainan dengan petualang dengan cara membunuh setiap musuh yang menghadang. Untuk tombol *Level 2*, pengguna akan diarahkan menuju game dengan musuh yang lebih banyak. Sedangkan untuk *Level 3*, pengguna akan diarahkan menuju game monster yang lebih besar. Tampilan dari halaman awal game petualangan si arjuna dapat dilihat pada gambar 4.12.

Maçaneta kualitas pabrik yang baik dan benar dengan teknologi terkemuka di dunia. Kualitas ini mencakup teknologi pembuatan, pengontrolan mutu, dan pengembangan produk. Komitmen kami untuk memberikan kualitas terbaik kepada pelanggan kami.



Gambar 8.1.4 Mesin Kiln Untuk Pengeringan Batu

8.1.4 Implementasi Teknologi Comealong dalam Pengembangan
Heduman Gula Peternakan Ayam merupakan perusahaan pertanian yang berada di bawah
pendekatannya dalam pengembangan teknologi peternakan ayam. Dalam
implementasi teknologi ini, perusahaan memperkenalkan teknologi Comealong
dalam produksi ayam. Teknologi ini membantu dalam meningkatkan produktivitas
dan kualitas ayam yang dihasilkan. Comealong teknologi ini berfungsi untuk
memudahkan dalam proses pemeliharaan dan pengembangannya. Dengan
penerapan teknologi ini, perusahaan dapat mencapai tujuan dalam meningkatkan
produktivitas dan kualitas ayam yang dihasilkan.

Gambar 8.1.5 Pengembangan Teknologi Comealong



Gambar 4.12. Halaman Awal Game

Pengguna dapat memainkan game *Level 1* petualangan dengan keyboard. Tombol keyboard Control berfungsi sebagai penembak panah dan arah sebagai pengarah maju mundurnya tokoh Arjuna. Tampilan halaman game level 1 dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13. Halaman Level 1



(Source: A.V. Hlybochenko's photo)

Побудовані відразу після повернення до села Аїтії. А більшість будівель
збудовані з каменю і цегли (один із будівельних каменів встановлено в музичному
залі). У селі є краєзнавчий музей, який відкритий у 1990 році. Тут зберігаються
пам'ятки старовинного мистецтва та побуту мешканців села.



A view of the Aitii Valley (A.V. Hlybochenko)

Pengguna dapat memainkan game *Level 2* setelah melewati *Level 1*. Tombol keyboard Control berfungsi sebagai penembak panah dan arah sebagai pengarah maju mundurnya tokoh Arjuna. Tampilan halaman game level 2 dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14. Halaman Level 2

Pengguna dapat memainkan game *Level 2* setelah melewati *Level 3*. Tombol keyboard Control berfungsi sebagai penembak panah dan arah sebagai pengarah maju mundurnya tokoh Arjuna. Tampilan halaman game level 3 dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15. Halaman Level 3

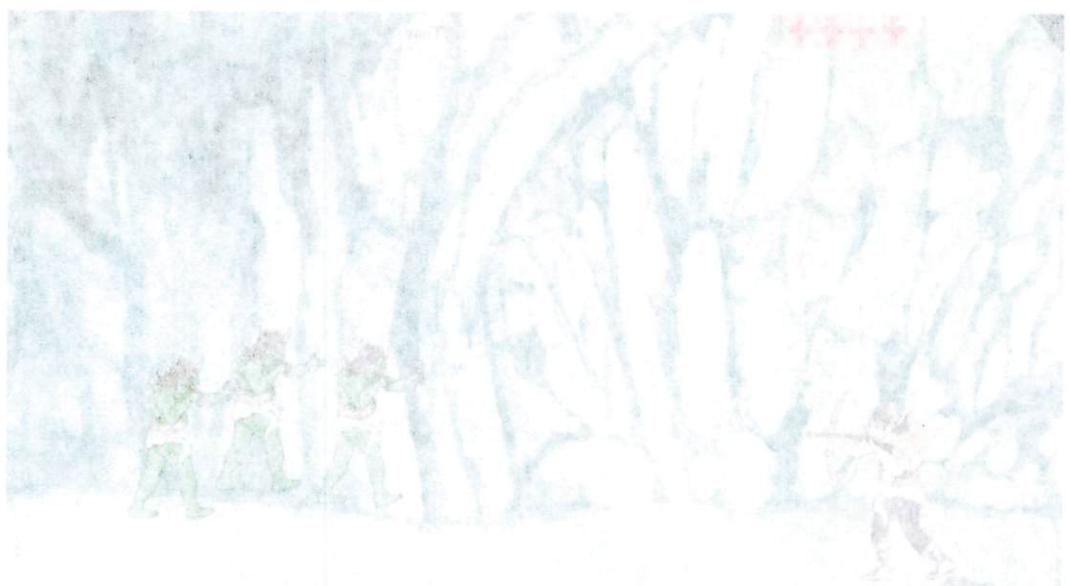
Pembangunan desa di munisipalitas Batu Malang yang dilakukan oleh Pemerintah Kabupaten Malang berdasarkan peraturan bantuan pengembangan desa yang diberikan oleh Pemerintah Provinsi Jawa Timur pada tahun 2010.



Gambar 4.1 Pembangunan Desa

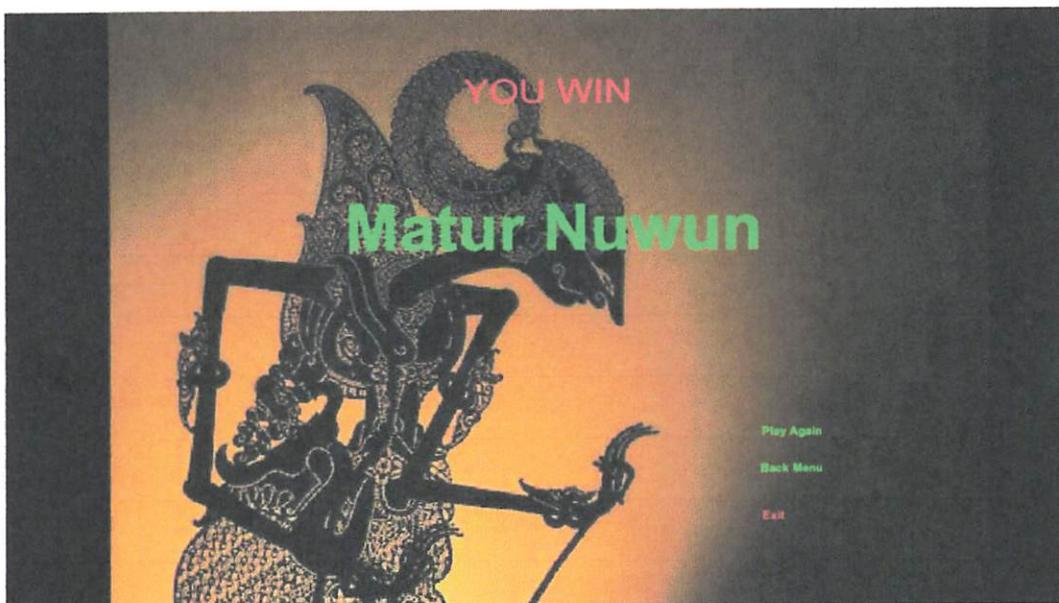
Jadinya setelah pembangunan desa selesai dilakukan oleh Pemerintah Kabupaten Malang, maka hasilnya akan menjadi sebuah desa yang bersih dan nyaman untuk tinggal. Selain itu, pembangunan desa juga memberikan dampak positif bagi masyarakat setempat dalam hal kesejahteraan sosial dan ekonomi.

Gambar 4.2 Desa



Gambar 4.2 Desa

Pada halaman terakhir *Game* terdapat menu yang harus dipilih. Tombol *Back Menu*, pengguna akan diarahkan ke halaman awal. Sedangkan tombol *Play Again*, pengguna akan diarahkan pada halaman Game kembali dengan permainan yang sama. Sedangkan tombol *Exit* berfungsi untuk mengarahkan user keluar dari aplikasi. Tampilan akhir halaman Game Petualangan Si Arjuna dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16. Halaman Menu Akhir Game

4.1.9. Implementasi Halaman Kuis

Pada halaman kuis pengenalan karakter tokoh pendawa dan punakawan, terdapat soal – soal untuk mengukur sejauh mana pemahaman user terhadap materi yang diberikan. Tampilan dari halaman kuis pengenalan karakter tokoh pewayangan pendawa dan punakawan dapat dilihat pada gambar 4.17.

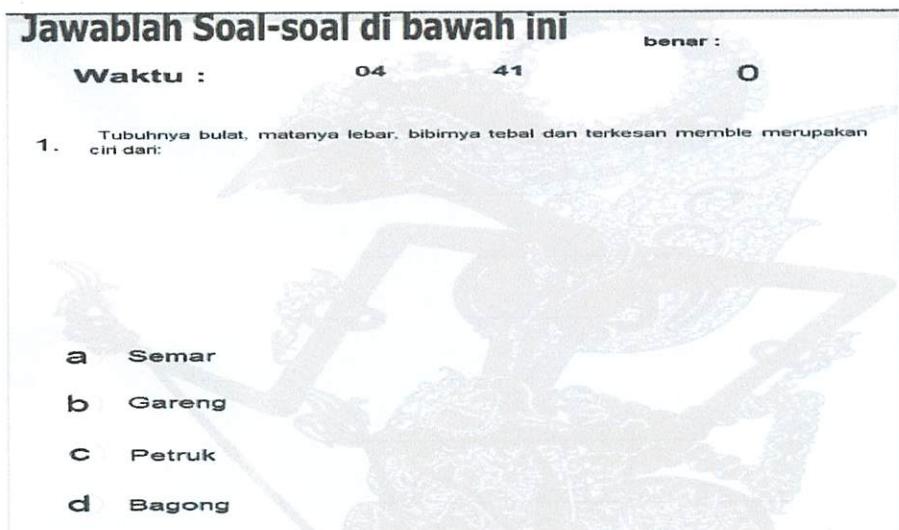
Geuppt 410



Gumpur A 16. Wijayaan Wulan Piyu Gumi

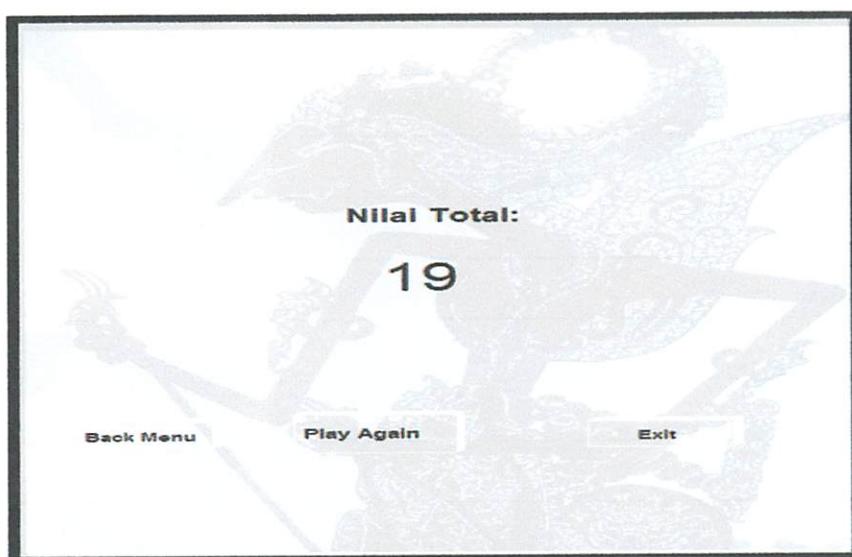
418. Inplementasi Hutan Kritis

Pada pertemuan kali sebelumnya kami telah berdiskusi tentang pengembangan dan pemanfaatan lahan berpotensi kritis - sari yang menurut seluruh teman berdiskusi itu ada tiga faktor yang mempengaruhi lahan berpotensi kritis tersebut yakni tanah berpasir, tanah berbatu dan tanah berpasir pasir. Untuk mendukung pembangunan berkelanjutan di wilayah ini, maka diperlukan adanya pengetahuan dan pemahaman mengenai pengelolaan lahan berpotensi kritis.



Gambar 4.17. Halaman Kuisioner

Pada halaman *Kuisioner* terdapat soal yang harus dijawab dengan benar dan dibatasi dengan waktu dan nilai dan jawaban akan muncul setelah soal yang dijawab selesai. Setelah soal selesai dijawab akan menampilkan informasi, yaitu informasi yang meliputi tampilan nilai dan menu yang harus dipilih. Tombol Back Menu, pengguna akan diarahkan ke halaman awal. Sedangkan tombol Play Again, pengguna akan diarahkan pada halaman kuisioner kembali dengan pertanyaan yang random atau berbeda. Sedangkan tombol Exit berfungsi untuk mengarahkan user kembali ke menu sebelumnya. Tampilan akhir halaman penilaian dan menu dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.18. Halaman Akhir Kuisioner

int dnewsd_ib1602-1602.htmlnewst

○ 11. 50 1965

2023-01-11 13

卷之三

www.mechanika-akademie.de

Während der vergangenen Jahre haben sich die Beziehungen zwischen den beiden Ländern deutlich verschärft. Die politische und wirtschaftliche Macht des Landes ist in Europa zunehmend an Bedeutung verloren, während seine sozialen und kulturellen Werte zunehmend an Anerkennung und Respekt gewonnen haben. Dies hat zu einer Reihe von Konflikten und Spannungen zwischen den beiden Ländern geführt, die sowohl auf politischer als auch auf wirtschaftlicher Ebene stattfinden. Ein Beispiel hierfür ist die kontinuierliche Zunahme der Gewalt gegen Minderheiten in Polen, was zu einem starken Anstieg der Flüchtlingszahlen aus dem Land geführt ist. Gleichzeitig hat die polnische Regierung eine aggressive Politik der Nationalisierung von Unternehmen und der Verstaatlichung von Dienstleistungen eingeführt, was zu einem erheblichen Verlust an Wirtschaftskraft und Arbeitsplätzen geführt ist. Diese Entwicklungen haben die Beziehungen zwischen den beiden Ländern weiter verschärft und führen zu einem zunehmenden Misstrauen und Abstand.

.814 radian angle subtended by

ANSWER IS 114

三

Geographie: Mittelmeer und Pyrenäen

4.2. Pengujian

Pengujian adalah tahapan penilaian terhadap media pembelajaran yang dibuat. Pengujian bertujuan untuk mengetahui hasil dari jalannya aplikasi tersebut, dan hasil yang diperoleh dari media pembelajaran tersebut terhadap meningkatnya pemahaman pengguna akan cerita pewayangan jawa dan karakter tokoh pendawa dan punakawa.

4.2.1. Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional bertujuan untuk mengetahui hasil dari jalannya aplikasi yang dibuat dengan menggunakan Adobe Flash Cs 5. Hasil pengujian fungsional terhadap aplikasi media pembelajaran, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 4.1. Hasil Pengujian Fungsional

No	Fungsi	Hasil
1	Halaman Utama	Ok
2	Halaman Cerita wayang	Ok
3	Halaman Materi Macam Wayang Kulit	Ok
4	Halaman Materi Macam-Macam Wayang	Ok
5	Halaman Materi Sejarah Wayang Kulit	Ok
6	Halaman Pagelaran Karakter Wayang Pendawa	Ok
7	Halaman Pagelaran Karakter Wayang Punakawan	Ok
8	Halaman Game Petualangan Arjuna	Ok
9	Halaman Kuis Sejarah dan Karakter Wayang	Ok
10	Tombol - Tombol Menu	Ok
11	Tombol - Tombol Navigasi	Ok
12	Tombol - Tombol Kuis	Ok
13	Tombol Keluar	Ok
14	Tombol – Tombol Pada Game Petualangan	Ok
15	Tombol –Tombol Video Pagelaran Wayang	Ok

Dari hasil pengujian tersebut, hasil yang diperoleh adalah semua fungsi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.

4.2. Feuerlöscher

Feuerlöscher befinden sich im Bereich der Betriebsanlagen und sind überall dort positioniert, wo es sich um einen Brandherd handelt. Sie sind aus Eisen oder Stahl gefertigt und haben eine rote Farbe. Der Feuerlöscher ist mit einem grünen Schild beschriftet, das die Warnung „FEUERLOESCHER“ enthält. Er muss leicht zugänglich und gut sichtbar sein, damit er bei Bedarf schnell gefunden werden kann.

4.3. Feuerlöscher Prüfung

Feuerlöscher müssen regelmäßig geprüft werden, um sicherzustellen, dass sie in einem guten Zustand sind. Die Prüfung erfolgt durch einen qualifizierten Fachmann, der die folgenden Kriterien überprüft:

A) Ablauf einer Prüfung

Hinweis	Prüfmerkmal	Wert
OK	Halterung	1
OK	Handhabung (ohne Auslösen)	2
OK	Halterung/Mutter/Tülle/Spindel/Mutter/Tülle	3
OK	Halterung/Mutter/Mutter-Mutter/Mutter	4
OK	Halterung/Mutter/Schlauch/Halterung/Kupplung	5
OK	Halterung/Abdeckschraube/Kupplung/Nutzung/Pumpe	6
OK	Halterung/Freisetzen/Kupplung/Kupplung/Mutter/Walze/Handhabung	7
OK	Halterung/Gummipufferung/Antrieb	8
OK	Halterung/Kupplung/Schlauch/Handhabung/Kupplung/Nutzung	9
OK	Kupplung - Tornypol/Walze	10
OK	Kupplung - Tornypol/Zylinder	11
OK	Tornypol - Tornypol/Kupplung	12
OK	Tornypol/Kupplung	13
OK	Tornypol - Tornypol/Platz/Gummipufferung/Handhabung	14
OK	Tornypol - Tornypol/Vorhof/Fangsicherung/Mutter	15

Dieser Praktische Leitfaden soll Ihnen dabei helfen, Ihre Betriebssicherheit zu erhöhen und Ihre Arbeit zu erleichtern. Bitte beachten Sie die Anweisungen auf den Feuerlöschern und handeln Sie nach den Vorschriften.

4.2.2. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi Media Pembelajaran Tokoh pewayangan jawa dilakukan dengan beberapa aplikasi pendukung dapat dilihat pada table 2.

Tabel 4.2. Hasil Pengujian Aplikasi

No.	Pengujian Aplikasi	Hasil
1	Flv dan SWF Player	Ok
2	Flash Player	Ok
3	Flash Movie Player	Ok
4	SWF Flash Player	Ok
5	SWIFF Player	Ok

Dari hasil pengujian aplikasi dengan menggunakan 5 Flash yang berbeda sebagai materi penguji, dapat berhasil disemua flash Player. Sehingga prosentase kelulusan flash player tersebut mencapai 100%.

4.2.3. Pengujian Terhadap User

Perolehan meningkatnya pengetahuan masyarakat tentang cerita dan karakter wayang pandawa dan punakawan didapat dari hasil penerapan media pembelajaran tersebut kepada seseorang. Karena kemampuan seseorang berbeda-beda maka dilakukanlah pengujian kepada 10 orang user yang merupakan pengguna aplikasi ini. Hasil pengujian pada user dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 4.3. Hasil Pengujian Terhadap User

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Aplikasi ini mudah digunakan ?	80%	20%
2	Apakah Desain aplikasi menarik ?	80%	20%
3	Apakah alur jalannya aplikasi ini mudah dipahami ?	80%	20%
4	Apakah pengguna dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut ?	90%	10%
5	Apakah media interaktif Pengenalan Karakter Wayang Pendawa dan Punakawan	80%	20%

4.2. Pengaruh Aplikasi

Pengaruh aplikasi pada pengembangan teknologi informasi dalam pembelajaran dan pengembangan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Pengaruh Aplikasi

No	Jenis Aplikasi	Hasil
1	Smart Player	OK
2	Player Player	OK
3	Upper Movie Player	OK
4	Smart Movie Player	OK
5	Smart Player	OK

Dari hasil pengujian aplikasi dapat diketahui menurut pengembangannya di bawah ini yang berdasarkan metrik penilaian berdasarkan persentase penilaian yang diberikan oleh pengembangnya pada aplikasi tersebut sebesar 100%.

4.3. Pengaruh Terhadap Pemahaman Konsep

Pengaruh terhadap pemahaman konsep matematika terhadap penilaian catatan matematika yang diberikan oleh pengembangnya dapat dilihat pada tabel 3. Kompetensi matematika yang diberikan oleh pengembangnya pada aplikasi ini terdiri atas pemahaman konsep matematika dasar, pemahaman konsep matematika lanjut, pemahaman konsep matematika tingkat lanjut dan pemahaman konsep matematika tingkat tertinggi.

Tabel 3. Pengaruh Terhadap Pemahaman Konsep

No	Pemahaman Konsep	Rata-rata	Persentase
1	Aplikasi Aplikasi ini memberikan pemahaman konsep matematika dasar	80%	20%
2	Aplikasi Dengan aplikasi matematika	80%	20%
3	Aplikasi ini memberikan pemahaman konsep matematika dasar	80%	20%
4	Aplikasi yang memberikan pemahaman konsep matematika dasar dengan menggunakan teknologi-teknologi yang sama	90%	10%
5	Aplikasi matematika interaktif yang memberikan pemahaman konsep matematika dasar	80%	20%

	mudah digunakan ?		
6	Apakah aplikasi ini layak untuk Diaplikasikan kepada Masyarakat Umum?	100%	0%
7	Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan Dalam Mengenal Tokoh Pendawa dan punakawan?	100%	0%

Dari hasil pengujian terhadap user, pengujian pertama yang menyatakan bahwa 80% user menyatakan Aplikasi ini mudah digunakan dan pengujian keempat menyatakan bahwa 90% user dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan dalam media pembelajaran tersebut. Sehingga media pengenalan tokoh pewayangan mudah diterima dan dipahami masyarakat umum.

Wardah dibutuhkan			
0	50%	100%	150%
0	50%	100%	150%
Absorbasik air lepas dari Dipolarisasi pada Masa Tengah	Absorbasik air permenan dalam menyerapkan kelembaban Darah	Absorbasik air pada penyerapan Mengandung Tokot Penuhan pada makhluk	V

Dari hasil pengujian tersebut diperoleh bahwa untuk makhluk
dengan 80% air muka setelah Aqiqah ini mampu吸收 air dengan
rendah tetapi untuk makhluk dengan 100% air muka setelah Aqiqah
absorbsi airnya yang besar pada akhirnya setelah makanan
terdilapuk dengan airnya akan berkurang. Sedangkan pada makhluk
berawak manusia.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pembuatan Media Pembelajaran Tokoh Pewayangan Jawa berbasis Multimedia adalah untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam mengenal dan belajar kebudayaan Indonesia yang semakin hari ditinggalkan oleh masyarakat , maka kesimpulan yang dapat diambil adalah :

1. Dari hasil pengujian fungsional yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa semua fungsi pada aplikasi media pembelajaran dan pengenalan karakter dan seni budaya pewayangan jawa berjalan dengan baik.
2. Dari hasil pengujian 5 Flash Player yang berbeda telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa Flash Playeri didapatkan hasil prosentase sebesar 100% lulus pengujian.
3. Dari hasil pengujian terhadap user, pengujian pertama yang menyatakan bahwa 80% user menyatakan Aplikasi ini mudah digunakan dan pengujian keempat menyatakan bahwa 90% user dapat menangkap materi dan mengikuti pelatihan dalam media pembelajaran tersebut. Sehingga media pengenalan tokoh pewayangan mudah diterima dan dipahami masyarakat umum dengan baik.

5.2. Saran

Untuk menjadikan aplikasi lebih sempurna. Penulis memberikan saran sekiranya untuk acuan tambahan dan pertimbangan.

1. Media pembelajaran karakter tokoh wayang perlu adanya tambahan tokoh karakter yang lebih banyak.
2. Game pewayangan sebaiknya ditambah level dan penggunaan keyboard di tambah sebagai media untuk menjalankan game.
3. Perlu adanya suara setiap karakter tokoh pewayangan.
4. Video pembuatan wayang kulit perlu ditambah dalam menu video pagelaran wayang kulit.

BARA
PENGARUH

2. Kesiapanan

Pembentukan karakteristik seseorang tidak hanya berdasarkan pengaruh lingkungan sosial maupun faktor-faktor genetik saja, tetapi juga oleh faktor-faktor internal dirinya sendiri. Maka dari itu, kesiapanan seseorang dalam menghadapi tuntutan lingkungan sosial merupakan faktor yang penting dalam pembentukan karakteristik seseorang.

Dua hal yang perlu diperhatikan dalam mengetahui kesiapanan seseorang dalam menghadapi tuntutan lingkungan sosial adalah faktor-faktor internal dan faktor-faktor eksternal. Dua faktor ini saling berpengaruh dan saling memengaruhi.

Faktor-faktor internal yang memengaruhi kesiapanan seseorang dalam menghadapi tuntutan lingkungan sosial antara lain faktor-faktor psikologis, faktor-faktor biologis, faktor-faktor sosial, faktor-faktor ekonomi, faktor-faktor teknologi dan faktor-faktor politik.

Dua hal yang perlu diperhatikan dalam mengetahui kesiapanan seseorang dalam menghadapi tuntutan lingkungan sosial adalah faktor-faktor internal dan faktor-faktor eksternal. Dua faktor ini saling berpengaruh dan saling memengaruhi. Dalam hal kesiapanan seseorang terhadap tuntutan lingkungan sosial, faktor-faktor internal yang memengaruhi kesiapanan seseorang dalam menghadapi tuntutan lingkungan sosial antara lain faktor-faktor psikologis, faktor-faktor biologis, faktor-faktor sosial, faktor-faktor ekonomi, faktor-faktor teknologi dan faktor-faktor politik.

2.2 Sumber

Untuk mendapatkan informasi sumber-sumber yang dapat membantu dalam mengetahui kesiapanan seseorang dalam menghadapi tuntutan lingkungan sosial, maka diperlukan beberapa sumber-sumber yang dapat memberikan informasi tentang kesiapanan seseorang dalam menghadapi tuntutan lingkungan sosial. Dua sumber yang dapat memberikan informasi tentang kesiapanan seseorang dalam menghadapi tuntutan lingkungan sosial antara lain faktor-faktor internal dan faktor-faktor eksternal.

Guru dan orangtua merupakan sumber-sumber yang dapat memberikan informasi tentang kesiapanan seseorang dalam menghadapi tuntutan lingkungan sosial. Guru dan orangtua dapat memberikan informasi tentang kesiapanan seseorang dalam menghadapi tuntutan lingkungan sosial melalui pertemuan tatap muka atau melalui media massa. Media massa yang dapat memberikan informasi tentang kesiapanan seseorang dalam menghadapi tuntutan lingkungan sosial antara lain televisi, radio, koran dan majalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Endraswara, Suwardi. 2006. *Mistik Kejawen: Sinkretisme, Simbolisme dan Sufisme dalam Budaya Spiritual Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Narasi.
- Ki Hadjar Dewantara. 2013. *Bagian Pertama; Pendidikan*. Yogyakarta : Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Nur Amin Fattah, 1984. *Metode Da'wah Wali Songo*. Jakarta: TB.Bahagia
- Purwadi.2007. *Jurnal kebudayaan Jawa : Pendidikan Budi Pekerti dalam Seni Pewayangan*). Yogyakarta : Narassi.
- Rahmad Widiyanto.2010. *Teknik Profesional Photoshop*.Jakarta : PT. Elex Komputindo.
- Sri Mulyono, Ir. 1979. *Simbol dan Mekanisme Wayang*.Singapura: Gunung Agung
- Sunarto. 1989. *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tedi Sutardi.2007. *Antropologi :Mengungkap Keragaman Budaya*. Jakarta : Grafindo.
- Widada. H. 2009. *Cara Mudah Membuat Animasi Flash*. Jakarta: Cakrawala.

DAFTAR PUSTAKA

- Budidjaja, Sugiharto. 2000. *Analisis Kebutuhan Sumberdaya dan Pengembangan*. Bandung: Penerbit Erlangga.
- Ki Hajar Dewantara. 2013. *Gagasan Pendidikan Nasionalisme Yogyakarta*. Yogyakarta: Majelis Ulama Pesteran Jurnalistika.
- Muhammad Firdaus. 1984. *Wacana Daerah di Wilayah Tengah*. Jakarta: PT.Bapindo.
- Purwadi. 2007. *Analisis Kepemimpinan Yogyakarta: Peran dan Tantangan*. Yogyakarta: Nusastra.
- Rahmat Wahyudin. 2010. *Takdir Pendidikan Yogyakarta*. Yogyakarta: PT. Ular Komputindo.
- Siti Mujiyati. n.d. 1930. *Analisis Pendekatan Ilmuwan Sumberdaya*. Yogyakarta: Balai Pustaka.
- Tedi Sumardi. 2007. *Antropologi: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Erlangga.
- Widodo, H. 2003. *Cara Membaca dan Memahami Buku*. Yogyakarta: Ciptamedia.

LAMPIRAN

BRANDA



INTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl. Karanglo Km. 2 Malang

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Muchtar Luthfi
NIM : 09.18.118
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Media Pembelajaran Tokoh Pewayangan Jawa Pandawa dan Punakawan Berbasis Multimedia

Dipertahankan dihadapan Majelis Pengaji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1)
pada :
Hari : Jum'at
Tanggal : 20 Agustus 2014
Nilai : 83,4 (A)

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Pengaji

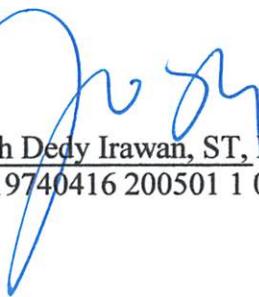

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP.19740416 200501 1 002

Anggota Pengaji :

Pengaji Pertama


Ali Mahmudi, BEng, PhD
NIP.P.1031000429

Pengaji Kedua


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 19740416 200501 1 002



INTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl. Karanglo Km. 2 Malang

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Muchtar Luthfi
NIM : 09.18.118
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Media Pembelajaran Tokoh Pewayangan Jawa Pandawa dan Punakawan Berbasis Multimedia

Dosen Pengaji I	1. Perbaiki Daftar Tabel 2. Tambahkan Tentang Kami 3. Perbaikan Pada Nilai Quis 4. Back Menu, Play Again, Back
Dosen Pengaji II	1. Sistem Penilaian Belajar atau Quis

Anggota Pengaji :

Pengaji Pertama

Ali Mahmudi, BEng, PhD
NIP.P.1031000429

Pengaji Kedua

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 19740416 200501 1 002

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Dr. Arywanto Soetedjo, ST, MT
NIP. 1030800417

Dosen Pembimbing II

Suryo Adi Wibowo, ST, MT
NIP. P. 1031000438

Malang, 21 Oktober 2013

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Kesediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Dr. Aryuanto Soetedjo, ST. MT.**
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MUCHTAR LUTHFI
Nim : 0918118
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya bapak bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / Pendamping *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

Media Pembelajaran Sejarah Toko Pewayangan Jawa Menggunakan Adobe Flash

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik. Demikian permohonan kami dan atas kesediaan bapak kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1
Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,

MUCHTAR LUTHFI

Form S-3a

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jln. Bendungan Sigura-gura No. 2
Jln. Raya Karanglo Km2
M A L A N G

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : MUCHTAR LUTHFI

Nim : 0918118

Program Studi : Teknik Informatika

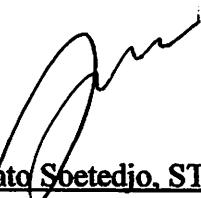
Dengan ini menyatakan bersedia / ~~tidak bersedia~~ *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

Media Pembelajaran Sejarah Toko Pewayangan Jawa Menggunakan Adobe Flash

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Hormat Kami,


Dr. Aryuanto Soetedjo, ST. MT.
NIP.P.1030800417

Catatan :

Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i
yg bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut

*) coret yang tidak perlu

Form S-3b

Malang, 21 Oktober 2013

Lampiran : 1(Satu) berkas

Perihal : Kesediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Suryo Adi Wibowo,ST.MT**
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MUCHTAR LUTHFI
Nim : 0918118
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / Pendamping *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

Media Pembelajaran Sejarah Toko Pewayangan Jawa Menggunakan Adobe Flash

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik. Demikian permohonan kami dan atas kesediaan bapak kami sampaikan terima kasih.



Hormat Kami,

MUCHTAR LUTHFI

Form S-3a

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jln. Bendungan Sigura-gura No. 2
Jln. Raya Karanglo Km2
M A L A N G

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : MUCHTAR LUTHFI

Nim : 0918118

Program Studi : Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bersedia / tidak bersedia *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

Media Pembelajaran Sejarah Toko Pewayangan Jawa Menggunakan Adobe Flash

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Resmi Kami,

Suryo Adi Wibowo, ST. MT
NIP. P.1031000438

Catatan :

Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i

yg bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut

*) coret yang tidak perlu

Form S-3b



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Nomor : ITN-247/T.INF/TA/2014
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

1 April 2014

Kepada : Yth. Sdr. Dr. Aryuanto Soetedjo, ST, MT
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
M a l a n g

Dengan hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

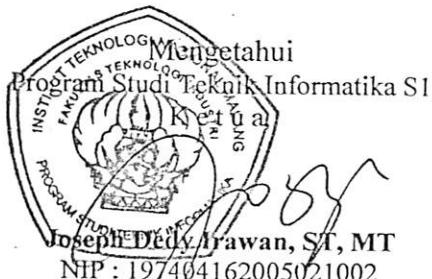
Nama : MUCHTAR LUTHFI
Nim : 0918118
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal ;

22 Maret 2014 – 22 September 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.



Form S-4a



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor : ITN-247/T.INF/TA/2014

1 April 2014

Lampiran :

-

Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Sdr. Suryo Adi Wibowo, ST, MT

Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1

Institut Teknologi Nasional

M a l a n g

Dengan hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : MUCHTAR LUTHFI

Nim : 0918118

Prodi : Teknik Informatika S1

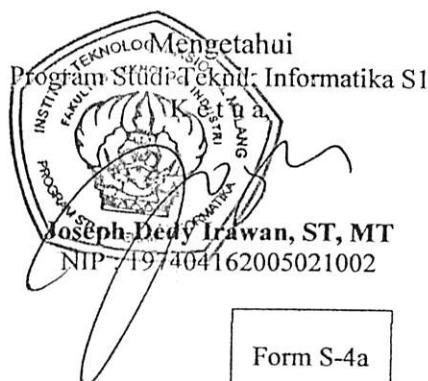
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal ;

22 Maret 2014 – 22 September 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.



Form S-4a



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fakultas Teknologi Nasional Malang

Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muchtar Luthfi
NIM : 0918118
Masa Bimbingan : 22 Maret 2014 – 22 September 2014
Judul Skripsi : MEDIA PEMBELAJARAN TOKOH PEWAYANGAN JAWA BERBASIS MULTIMEDIA

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	13/5/14	- Batasan masalah lebih dijelaskan - Rancangan menyenangkan	<i>M.</i>
2	20/5/14	- Rancangan ok	<i>J.</i>
3	21/7/14	Buk 1 – V	<i>M.</i>
4			
5			

Malang, April 2014
Dosen Pembimbing 1

Dr. Aryuanto Soetedjo, ST. MT.
NIP.P.1030800417



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fakultas Teknologi Nasional Malang

Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muchtar Luthfi
NIM : 0918118
Masa Bimbingan : 22 Maret 2014 s/d 22 September 2014
Judul Skripsi : MEDIA PEMBELAJARAN TOKOH PEWAYANGAN JAWA PANDAWA DAN PUNAKAWAN BERBASIS MULTIMEDIA

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	13 / 06 / 2014	Bab II - pengurangan materi tentang pewayangan - Sumber dari materi	
2	20 / 06 / 2014	Bab III - Flowchart Program kurang sesuai - Flowchart Game kurang sesuai	
3	21 / 07 / 2014	Bab IV - Implementasi halaman tampilan kurang - Kesimpulan pada hasil pengujian	
4	03 / 08 / 2014	Bab IV - Pengujian Aplikasi kurang - Kesimpulan belum ada	
5	07 / 08 / 2014	Bab V - Kesimpulan tidak sesuai dengan hasil pengujian. - Saran Kurang spesifik terhadap kekurangan program.	

Malang, Juni 2013
Dosen Pembimbing 2

Suryo Adi Wibowo. ST. MT.
NIP.P.1031000438



FORMULIR BIOMBINGAN SKRIPSI

Nim : 1308103103100438

Tgl : 09/09/2014

Waktu Biombingan : 25 Agustus 2014 s/d 13 September 2014

Tujuan Skripsi : MENGEMBANGKAN TOKOH PEMERINTAHAN
PANDUAN DAN PUNKAT UNTUK SERVISE MULTIMEDIA

No.	TANGGAL	Bsp.	KATA KUNCI	PENJELASAN	KODE
1	13/08/2014	Bsp II	-	desain dan implementasi sistem informasi berbasis web dengan gunakan teknologi	1308103103100438
2	20/08/2014	Bsp III	-	desain dan implementasi sistem informasi berbasis web dengan gunaan teknologi	1308103103100438
3	21/08/2014	Bsp IV	-	implementasi sistem informasi berbasis web dengan gunaan teknologi	1308103103100438
4	03/09/2014	Bsp V	-	desain dan implementasi sistem informasi berbasis web dengan gunaan teknologi	1308103103100438
5	05/09/2014	Bsp VI	-	desain dan implementasi sistem informasi berbasis web dengan gunaan teknologi	1308103103100438

Melang, 05/09/2014
Dosen Pengampu I

Surat Tanda Jadi / Tanda ST.TM
NIP. 103103100438

LAMPIRAN

ACTION SCRIPT PADA HALAMAN HOME

Script Background Frame

```
stop();
fscommand("fullscreen", "true");

var my_sound:Sound = new Sound();
my_sound.attachSound("sound");
my_sound.start(0,99999999);
```

Script Tombol Cerita

```
on (release) {
    gotoAndPlay(76);
}
```

Script Tombol Video

```
on (press) {
    loadMovieNum("video wayang.swf", 0);
}
```

Script Tombol Game

```
on (press) {
    loadMovieNum("intro.swf", 0);
}
```

Script Tombol Kuis

```
on (press) {
    loadMovieNum("soal.swf", 0);
}
```

ACTION SCRIPT PADA TOMBOL HALAMAN UTAMA

Script Tombol Wayang Kulit

```
on (release) {  
    gotoAndStop(116);  
  
}
```

Script Tombol Pandawa

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(80);  
  
}
```

Script Tombol Punakawan

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(120);  
  
}
```

Script Tombol Sejarah Wayang

```
on (release) {  
    gotoAndPlay("buku");  
  
}
```

Script Tombol Back

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(75);  
}
```

ACTION SCRIPT PADA HALAMAN WAYANG KULIT

Script Tombol Navigasi Pengenalan Wayang Kulit

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(160);  
}  
  
on (release){  
    gotoAndStop(165);  
}  
  
on (release) {  
    gotoAndPlay(170);  
}  
  
on (release) {  
    gotoAndPlay(175);  
}  
  
on (release) {  
    gotoAndPlay(180);  
}  
  
on (release) {  
    gotoAndPlay(185);  
}
```

Script Tombol Back

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(76);  
}
```

ACTION SCRIPT PADA HALAMAN PUNAKAWAN

Script Tombol Navigasi Punakawan

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(135);  
}  
  
on (release){  
    gotoAndStop(140);  
}  
  
on (release){  
    gotoAndStop(145);  
}  
  
on (release){  
    gotoAndStop(150);  
}
```

Script Tombol Back

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(76);  
}
```

ACTION SCRIPT PADA HALAMAN PANDAWA

Script Tombol Navigasi Pandawa

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(91);  
}  
  
on (release){  
    gotoAndStop(85);  
}  
  
on (release){  
    gotoAndStop(1105);  
}  
  
on (release){  
    gotoAndStop(100);  
}  
  
on (release){  
    gotoAndStop(95);  
}
```

Script Tombol Back

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(76);  
}
```

ACTION SCRIPT PADA HALAMAN VIDEO

Script Tombol Video

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(30);  
}  
  
on (rollOver) {  
    var my_sound:Sound = new Sound();  
    my_sound.attachSound("floop");  
    my_sound.start(0,1);  
}
```

Script Back Video

```
on (press) {  
    loadMovieNum("wayang.swf", 0);  
}
```

Script Back Video

```
stop();  
fscommand("quit", "true");
```

ACTION SCRIPT PADA WAKTU GAME

Script Waktu Game

```
var life:Number = 4;  
  
fps = 0;  
  
detik = 20;  
  
menit = 1;  
  
jam = 0;  
  
onEnterFrame = function () {  
    if (detik<10) {  
        second = "0"+detik;  
    } else {  
        second = detik;  
    }  
    fps++;  
    if (fps == 12) {  
        fps = 0;  
        detik -= 1;  
    }  
    if (detik < 0) {  
        lifeKurang();  
        if(this.life < 1){  
            gotoAndStop(3);  
        }  
        else{  
            detik = 20;  
            gotoAndStop(1);  
        }  
    }  
}
```

ACTION SCRIPT PADA FRAME GAME

Script Frame Game

```
onClipEvent (load) {  
    duplicateMovieClip(this.star, "star2", 5);  
  
    this.star2._x=this.star._x+this.star._width-3;  
  
    starStartx=this._x;  
  
    starspeed=5;  
}  
  
onClipEvent (enterFrame) {  
    if (_root.pesawat.scrollStart==1) {  
        this._x=this._x-starspeed;  
    }  
  
    if (this._x<=(starStartx-this.star._width)) {  
        this._x=starStartx-starspeed;  
    }  
}
```

ACTION SCRIPT PADA WAYANG ARJUNA

Script Wayang Arjuna

```
onClipEvent (load) {  
    lrspeed = 20;  
    udspeed = 10;  
    _root.laser._visible=0;  
    jumlahlaser=1;  
    scrollStart = 0;  
    scrollx = _root.mainstar.star._width/3;  
}  
  
onClipEvent (enterFrame) {  
    if (Key.isDown(Key.RIGHT)) {  
        if (this._x<scrollx) {play();  
            this._x = this._x+lrspeed;  
        } else {play();  
            scrollStart = 1;  
        }  
    }  
    } else if (Key.isDown(Key.LEFT)) {  
        play();  
        this._x=_x-lrspeed;  
    } else if (Key.isDown(Key.UP)) {  
        play();  
        this._y=_y-udspeed;  
    } else if (Key.isDown(Key.DOWN)) {  
        play();  
        this._y=_y+udspeed;  
    }  
}
```

```
else{stop();}

//if (this._x<=80) {
//    this._x=80;
//}

//} else if (this._x>=730) {
//this._x=730;

if (this._y<=350) {
    this._y=350;
}

if (this._y>=500) {
    this._y=500;
}

if (Key.isDown(Key.CONTROL)) {
    jumlahlaser++;
    duplicateMovieClip(_root.laser, "laser"+jumlahlaser,
jumlahlaser);
    _root.soundshot.gotoAndPlay(2);
    _root.laser._visible = 1;
    var my_sound:Sound = new Sound();
    my_sound.attachSound("guns");
    my_sound.start(0,1);
}
}
```

ACTION SCRIPT PADA MUSUH

Action Script Musuh

```
onClipEvent (load) {  
    _root.laserMusuh._visible=0;  
    jumlahlaserMusuh=1;  
    function speedposRandom() {  
        this._x=850;  
        this._y=random(100)+400;  
        enemyspeed=random(10)+1;  
        this.gotoAndStop(1);  
    }  
    speedposRandom();  
}  
  
onClipEvent (enterFrame) {  
    if (_root.pesawat.scrollStart==1) {  
        this._x=this._x-enemyspeed-_root.mainstar.starspeed;  
    } else {  
        this._x=this._x-enemyspeed;  
    }  
    if (this._x<-25) {  
        speedposRandom ();  
    }  
}
```

ACTION SCRIPT PADA NYAWA

Action Script Nyawa

```
enemyCount=4;  
score=0;  
if(score==10){  
    _root.gotoAndStop(2);  
}  
for (i=2; i<enemyCount; i++) {  
    duplicateMovieClip(monster1, "monster"+i, i+100);  
}
```

ACTION SCRIPT SOAL KUIS RANDOM

Action Script Soal Random

```
stop();  
//--buat function array acakaduk  
Array.prototype.acakaduk = function() {  
    for (i=0; i<this.length; i++) {  
        var tmp = this[i];  
        var acakaduk = random(this.length);  
        this[i] = this[acakaduk];  
        this[acakaduk] = tmp;  
    }  
}
```

```
};

var array_soal = [];
var array_tanya = [];
var array_pilihan_a = [];
var array_pilihan_b = [];
var array_pilihan_c = [];
var array_pilihan_d = [];
var array_jwb = [];

var jawabku;
var nobaru;
var totalsoal;
var limit_soal;

clearInterval(_root.brs);

//----tombol jawab pilihan dan cek jawaban
_root.tombol_a_btn.onRelease = function() {
    _root.jawabku = "a";
    cek_jwb();
    _root.nobaru++;
    tampil_soal(_root.nobaru);
};

_root.tombol_b_btn.onRelease = function() {
    _root.jawabku = "b";
    cek_jwb();
    _root.nobaru++;
    tampil_soal(_root.nobaru);
};
```

```
_root.tombol_c_btn.onRelease = function() {
    _root.jawabku = "c";
    cek_jwb();
    _root.nobaru++;
    tampil_soal(_root.nobaru);
};

_root.tombol_d_btn.onRelease = function() {
    _root.jawabku = "d";
    cek_jwb();
    _root.nobaru++;
    tampil_soal(_root.nobaru);
};

//----nilai awal(mengambil data dari XML)
mysoal = new XML();
mysoal.ignoreWhite = true;
mysoal.load("Soal.xml");
mysoal.onLoad = function() {
    _root.limit_soal = mysoal.firstChild.attributes.jml;
    _root.totalsoal = mysoal.firstChild.childNodes.length;
    _root.nomorsoal_txt.text = "0";
    _root.benar = 0;
    _root.nilai_txt.text = "0";
    for (i=0; i<_root.totalsoal; i++) {
        _root.array_soal[i] = i;
    }
}
```

```

_root.array_soal.acakaduk();

for (j=0;j<_root.limit_soal;j++) {

_root.array_tanya[j] =
mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[0].childNodes[0].t
oString();

_root.array_pilihan_a[j] =
mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[1].childNodes[0].
nodeValue;

_root.array_pilihan_b[j] =
mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[2].childNodes[0].
nodeValue;

_root.array_pilihan_c[j] =
mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[3].childNodes[0].
nodeValue;

_root.array_pilihan_d[j] =
mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[4].childNodes[0].
nodeValue;

_root.array_jwb[j] =
mysoal.firstChild.childNodes[_root.array_soal[j]].childNodes[5].childNodes[0].
nodeValue;

}

tampil_soal(0);

};

//---menampilkan soal dari Array

function tampil_soal(x):Void {
clearInterval(_root.brs);

_root.brs = setInterval(counter, 1000);

if (x<array_tanya.length) {

_root.soal_txt.text = _root.array_tanya[x];

_root.pilihanjwb_a_txt.text = _root.array_pilihan_a[x];
_root.pilihanjwb_b_txt.text = _root.array_pilihan_b[x];
_root.pilihanjwb_c_txt.text = _root.array_pilihan_c[x];
}
}

```

```
_root.pilihanjwb_d_txt.text = _root.array_pilihan_d[x];
_root.jawaban = _root.array_jwb[x];
_root.nobaru = x;
_root.nomorsoal_txt.text = x+1+"." ;
} else {
hitung_nilai();
_root.gotoAndStop(2);
}
}
//---cek jawaban
function cek_jwb():Void {
//--membandingkan antara jawabku dengan jawaban
if(_root.jawabku == _root.jawaban) {
// bila benar maka nilai bertambah
_root.benar += 1;
_root.nilai_txt.text = _root.benar;
}
}
//---hitung nilai akhir
function hitung_nilai():Void {
_root.nilaiakhir = Math.ceil((75/_root.array_tanya.length)*_root.benar);
}
```

ACTION SCRIPT PLAY AGAIN

Action Script Play Again

```
stop();
//----kembali ke Soal Latihan
_root.cobalagi_btn.onRelease = function() {
gotoAndStop(1);
};

//----Tampil nilai akhir
clearInterval(_root.brs);
_root.nilaiakhir_txt.text = _root.nilaiakhir;
clearInterval(_root.brs);
_root.Pesankalimat_txt.text = _root.nilaiakhir;
```

ACTION SCRIPT TIMER KUIS

Script Timer Kuis

```
stop();
fps = 0;
detik = 0;
menit = 5;
jam = 0;
onEnterFrame = function () {
    if (detik<10) {
        second = "0"+detik;
    } else {
        second = detik;
    }
}
```

```
if(menit<10) {
    minute = "0"+menit;
} else {
    minute = menit;
}
fps++;
if(fps == 12) {
    fps = 0;
    detik -= 1;
    if(detik==0){
        if(menit==0){
            _root.gotoAndStop(3);
        }
    }
    if(detik < 0) {
    }
}
};

function lifeKurang(){//life dari bawang putih berkurang 1
    this.life--;
    _root["life"+this.life]._visible = false;
}
```

ACTION SCRIPT NILAI AKHIR

Action Script Nilai Akhir

```
stop();  
//----kembali ke Soal Latihan  
_root.cobalagi_btn.onRelease = function() {  
gotoAndStop(1);  
};  
//----Tampil nilai akhir  
clearInterval(_root.brs);  
_root.nilaiakhir_txt.text = _root.nilaiakhir;  
clearInterval(_root.brs);  
_root.Pesankalimat_txt.text = _root.nilaiakhir;
```

ACTION SCRIPT BACK MENU

Action Script Back Menu

```
stop();  
_root.coba_btn.onRelease = function() {  
gotoAndStop(1);  
}
```

SCRIPT DATABASE BANK SOAL.XML

```
<test jml="10">

<soal>

<tanya> Apakah sebutan untuk sebuah keluarga didunia pewayangan yang terdiri dari lima orang laki - laki bersaudara pembela dan pejuang kebenaran:</tanya>

<pilih_a> Punakawan </pilih_a>
<pilih_b> Pandawa Limo </pilih_b>
<pilih_c> Rahwana </pilih_c>
<pilih_d> Kurawa </pilih_d>
<jawab>b</jawab>
</soal>

<soal>

<tanya> Siapakah Nama Saudara Tertua dari Pendawa Lima</tanya>
<pilih_a> Arjuna </pilih_a>
<pilih_b> Bima </pilih_b>
<pilih_c> Yudistira </pilih_c>
<pilih_d> Nakula </pilih_d>
<jawab>c</jawab>
</soal>

<soal>

<tanya> Siapakah Nama Pendawa yang mendapat julukanWijaya/Satrio Penengah Pandowo/ksatria Penengah Pandawa </tanya>
<pilih_a> Yudistira </pilih_a>
<pilih_b> Arjuna </pilih_b>
<pilih_c> Bima </pilih_c>
<pilih_d> Sadewa </pilih_d>
<jawab>b</jawab>
</soal>
```

SCRIPT DATABASE BANK SOAL.XML

```
<soal>

<tanya> Apakah arti Bima dalam bahasa Sansekerta </tanya>
<pilih_a> Mengericakan </pilih_a>
<pilih_b> Baik </pilih_b>
<pilih_c> Jujur </pilih_c>
<pilih_d> Kuat </pilih_d>
<jawab>a</jawab>
</soal>

<soal>

<tanya> Kalimat Kalimosodo yang menciptakan Adalah...? </tanya>
<pilih_a> Sunan Kalijaga </pilih_a>
<pilih_b> Sunan Bonang </pilih_b>
<pilih_c> Sunan Muria </pilih_c>
<pilih_d> Sunan Ampel </pilih_d>
<jawab>a</jawab>
</soal>

<soal>

<tanya> Dari Lima bersaudara yang memiliki wajah rupawan atau ganteng adalah </tanya>
<pilih_a> Bima </pilih_a>
<pilih_b> Nakula </pilih_b>
<pilih_c> Sadewa </pilih_c>
<pilih_d> Arjuna </pilih_d>
<jawab>d</jawab>
</soal>
```

SCRIPT DATABASE BANK SOAL.XML

```
<soal>

<tanya> Apakah Nama lain Yudistira </tanya>
<pilih_a> Punawarman </pilih_a>
<pilih_b> Punakawan </pilih_b>
<pilih_c> Puntadewa </pilih_c>
<pilih_d> Purwadi </pilih_d>
<jawab>c</jawab>
</soal>

<soal>

<tanya> Siapakah dari pendawa Lima yang seperti Rukun Islam kelima atau
Rukun Haji: </tanya>
<pilih_a> Nakula </pilih_a>
<pilih_b> Arjuna </pilih_b>
<pilih_c> Yudistira </pilih_c>
<pilih_d> Sadewa </pilih_d>
<jawab>d</jawab>
</soal>

<soal>

<tanya> Tokoh Pewayangan Yang Berbentuk lucu dan aneh adalah.. </tanya>
<pilih_a> Punokawan </pilih_a>
<pilih_b> Pandawalimo </pilih_b>
<pilih_c> Kurawa </pilih_c>
<pilih_d> Bahratayudha </pilih_d>
<jawab>a</jawab>
</soal>
```

SCRIPT DATABASE BANK SOAL.XML

```
<soal>

<tanya> Siapakah Tokoh Punakawan yang memiliki bentuk fisik yang unik dan menggambarkan jagad raya.</tanya>
<pilih_a> Gareng </pilih_a>
<pilih_b> Semar </pilih_b>
<pilih_c> Petruk </pilih_c>
<pilih_d> Bagonk </pilih_d>
<jawab>b</jawab>
</soal>

<soal>

<tanya> Pengertian dari Nala Gareng Adalah.. </tanya>
<pilih_a> Hati yang menderita </pilih_a>
<pilih_b> Hati yang susah </pilih_b>
<pilih_c> Hati yang riang </pilih_c>
<pilih_d> Hati yang galau </pilih_d>
<jawab>a</jawab>
</soal>

<soal>

<tanya> Sebutan lain untuk Petruk adalah.. </tanya>
<pilih_a> Dasawarsa </pilih_a>
<pilih_b> Duryudana </pilih_b>
<pilih_c> Dawala </pilih_c>
<pilih_d> Dungu </pilih_d>
<jawab>c</jawab>
</soal>
```

SCRIPT DATABASE BANK SOAL.XML

```
<soal>

<tanya> Kalimat Syahadat dalam dunia pewayangan sering disebut ..
</tanya>

<pilih_a> Kalimantan </pilih_a>
<pilih_b> Kalimata </pilih_b>
<pilih_c> Kalimat Tasyahud </pilih_c>
<pilih_d> Kalimosodo </pilih_d>
<jawab>d</jawab>
</soal>

<soal>

<tanya> Siapakah yang mendapat julukan Kanthong Bolong dalam
Pewayangan Punakawan: </tanya>
<pilih_a> Petruk </pilih_a>
<pilih_b> Bagonk </pilih_b>
<pilih_c> Semar </pilih_c>
<pilih_d> Gareng </pilih_d>
<jawab>a</jawab>
</soal>

<soal>

<tanya> Tokoh Pewayangan yang terdiri dari Gareng, Petruk, Bagong, Semar
Disebut </tanya>
<pilih_a> Pandawa </pilih_a>
<pilih_b> Punawarman </pilih_b>
<pilih_c> Punakawan </pilih_c>
<pilih_d> Pawayangan) </pilih_d>
<jawab>c</jawab>
</soal>
```

SCRIPT DATABASE BANK SOAL.XML

```
<soal>  
<tanya> Yang mendapat julukan kesatia kembar adalah...</tanya>  
<pilih_a> Nakula Pertuk </pilih_a>  
<pilih_b> Nakula sadewa </pilih_b>  
<pilih_c> Gareng Petruk </pilih_c>  
<pilih_d> Arjuna Bima </pilih_d>  
<jawab>b</jawab>  
</soal>
```

```
<soal>  
<tanya> Tubuhnya bulat, matanya lebar, bibirnya tebal dan terkesan memble  
merupakan ciri dari:</tanya>  
<pilih_a> Semar</pilih_a>  
<pilih_b> Gareng </pilih_b>  
<pilih_c> Petruk </pilih_c>  
<pilih_d> Bagong </pilih_d>  
<jawab>d</jawab>  
</soal>
```

```
<soal>  
<tanya> Dari Lima Pendawa yang memiliki ajian Kalimasada  
adalah::</tanya>  
<pilih_a> Punakawan</pilih_a>  
<pilih_b> Arjuna </pilih_b>  
<pilih_c> Yudistira </pilih_c>  
<pilih_d> Gareng </pilih_d>  
<jawab>c</jawab>  
</soal>
```

SCRIPT DATABASE BANK SOAL.XML

```
<soal>
<tanya> Siapakah Nama Saudara Tertua dari Pendawa Lima:</tanya>
<pilih_a> Punakawan</pilih_a>
<pilih_b> Arjuna </pilih_b>
<pilih_c> Yudistira </pilih_c>
<pilih_d> Gareng </pilih_d>
<jawab>c</jawab>
</soal>

<soal>
<tanya> Siapakah yang mendapat julukan Kanthong Bolong dalam
Pewayangan Punakawan:</tanya>
<pilih_a> semar </pilih_a>
<pilih_b> Petruk </pilih_b>
<pilih_c> Bagong </pilih_c>
<pilih_d> Gareng </pilih_d>
<jawab>b</jawab>
</soal>

</test>
```