

## **APLIKASI PEMBELAJARAN CARA MEMBUAT MOTIF BATIK PEKALONGAN UNTUK SISWA SMP BERBASIS MULTIMEDIA**

**RUDI IRFAN SETIAWAN**

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : [boyz\\_irvan@yahoo.com](mailto:boyz_irvan@yahoo.com)*

### **ABSTRAK**

Sistem pembelajaran membuat batik yang diajarkan di SMP Negeri 6 Pekalongan, dirasakan kurang diminati dan dapat menimbulkan kejenuhan bagi para siswanya. Oleh karena itu penulis menyusun Aplikasi Pembelajaran Cara Membuat Motif Batik Pekalongan untuk Siswa SMP Berbasis Multimedia.

Metode penelitian yang digunakan adalah meliputi studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan meliputi kuesioner dan wawancara. Sedangkan studi literatur dilakukan dengan mencari literatur tentang animasi pendidikan dan cara pembuatan motif batik.

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang sebuah program belajar berbasis multimedia yang dapat membantu jalan pikiran siswa untuk lebih kreatif dibandingkan model pembelajaran yang ada. Desain program pembelajaran ini meliputi cara membuat motif batik, filosofi batik dan sejarah batik.

Kata Kunci : Application of Learning How To Make Batik Motifs, How To Make Batik Motifs, Batik Motifs

## **Application of Learning How To Make Batik Motifs of Pekalongan For junior high school's students based on Multimedia**

**RUDI IRFAN SETIAWAN**

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : [boyz\\_irvan@yahoo.com](mailto:boyz_irvan@yahoo.com)*

### **ABSTRACT**

Learning system to make batik is taught in junior high school 6 pekalongan, felt less attractive and can lead to boredom to the students. Therefore, the authors develop Application of Learning How To Make Batik Motifs of Pekalongan For junior high school's students based on Multimedia.

Research methods used is included field studies and literature studies. Field studies include questionnaires and interviews. While the study of literature is done by searching the literatur on educational animation and how to make batik motifs.

The purpose these final task is to design a multimedia-based learning program that can help students's mind for more creative than the existing models of learning. The design of this learning program includes how to make batik, batik philosophy and history of batik.

**Keyword** : Application of Learning How To Make Batik Motifs, How To Make Batik Motifs, Batik Motifs