

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D
UNTUK PENGENALAN MAKANAN BERGIZI PADA
TK BUDI LUHUR 1 YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ririn Eka Fitri

12.12.6597

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D
UNTUK PENGENALAN MAKANAN BERGIZI PADA
TK BUDI LUHUR 1 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Ririn Eka Fitri

12.12.6597

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D
UNTUK PENGENALAN MAKANAN BERGIZI PADA
TK BUDI LUHUR 1 YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Ririn Eka Fitri

12.12.6597

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Mei 2015

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST,M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D
UNTUK PENGENALAN MAKANAN BERGIZI PADA
TK BUDI LUHUR 1 YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Ririn Eka Fitri

12.12.6597

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Januari 2016

Susunan Dewan Penguji

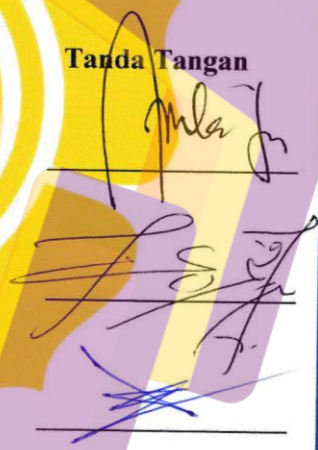
Nama Penguji

Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Januari 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Januari 2016

Meterai

Rp. 6.000

Ririn Eka Fitri

NIM. 12.12.6597

MOTTO

- ❖ **God is never wrong in giving the sustenance**
- ❖ **Untuk mendapatkan kesuksesan, keberanianmu harus lebih besar daripada ketakutanmu**
- ❖ **"Barang siapa menginginkan kebahagiaan didunia dan diakhirat maka haruslah memiliki banyak ilmu" (HR. Ibnu Asakir)**
- ❖ **"Waktu Kamu Sangat Terbatas, Jangan Membuang Waktu Kamu Dengan Hidup Didalam Kehidupan Orang Lain." (Steve Jobs)**



PERSEMBAHAN

YANG UTAMA DARI SEGALANYA

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Atas cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan dan membekaliku ilmu. Atas karunia dan kemudahan yang Engkau berikan akhirnya tugas skripsi yang sangat sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang kusayangi dan cintai

Bapak, Ibu, Adik serta Keluarga tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya sederhana ini kepada Bapakku Wawan, Ibuku Nani dan Adek Yudha serta Keluarga semua dirumah yang telah memberikan dukungan dan kasih sayang yang tiada terhingga yang tiada mungkin ku balas hanya dengan selembar kertas yang tertuliskan kata cinta dan persembahan. Terimakasih Bapak, Ibu, Adik serta Keluargaku tercinta.

My Best Friend's

Untuk sahabatku Hesta, Ani, Widya, Iski, Dewi, Opung Safi'ul, MbK Yun, Rudy, Samson, Bayu, Ayel, Rini, Nisa, Mitra terimakasih telah menjadi sahabat yang selalu memberikan dukungan dan doa dalam menyelesaikan skripsi, telah menjadi keluarga selama tinggal dan kuliah di sini. Untuk Raty terimakasih karena sudah membantu menyiapkan persyaratan-persyaratan saat mendaftar kuliah dulu, terimakasih dukungan dan doanya. Dan untuk seseorang yang selalu memberikan semangat, selalu ada disampingku selalu mensupport dalam segala hal yang baik, semoga cita-cita dan keinginan kita dikabulkan Allah SWT. Dan tidak lupa untuk teman-teman kelas 12-S1SI-04 terimakasih yang tiada habisnya untuk kalian yang telah menciptakan sebuah cerita bersamaku.

Dosen Pembimbing Skripsi

Bapak Amir Fatah Sofyan, ST,M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi saya, terimakasih banyak telah membantu skripsi saya, terimakasih nasehatnya dan ilmu baru untuk saya.

TK Budi Luhur 1 Yogyakarta

Terimakasih banyak untuk TK Budi Luhur 1 Yogyakarta atas kerja samanya selama ini, terutama untuk ibu Rahma Lhaksmi Arini, S.Pd selaku kepala KB-TK Budi Luhur 1 Yogyakarta, guru-guru dan murid-murid TK Budi Luhur 1 Yogyakarta atas bantuan dan partisipasinya kepada saya dalam melaksanakan penelitian.

Seluruh Dosen STMIK Amikom Yogyakarta

Terimakasih banyak untuk semua ilmu yang telah diajarkan, pengalaman yang telah diberikan. Semuanya sangat berarti dan berkesan bagi saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D untuk Pengenalan Makanan Bergizi pada TK Budi Luhur 1 Yogyakarta” dengan baik walaupun disadari masih banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas dari keterbatasan penulis.

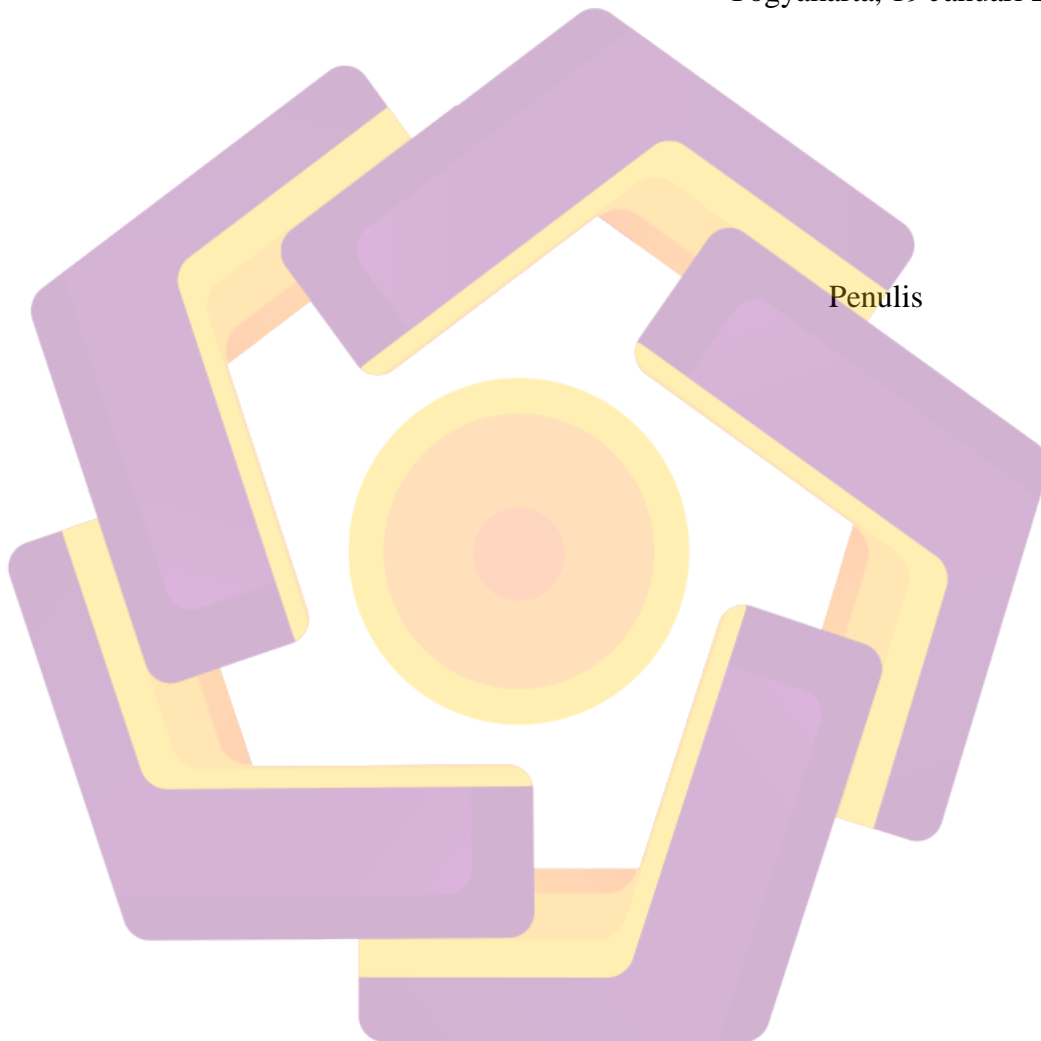
Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Sarjana Satu (S1) jurusan sistem informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam pembuatan skripsi ini, tentu saja penulis mendapatkan banyak sekali bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST,M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman
5. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini
6. Ibu Rahma Lhaksmi Arini, S.Pd kepala KB-TK Budi Luhur 1 Yogyakarta
7. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini

Akhir kata semoga pembuatan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan. Khususnya daalam bidang media pembelajaran berbasis animasi 2D.

Yogyakarta, 19 Januari 2016



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti	4
1.5.2 Manfaat Bagi TK Budi Luhur 1 Yogyakarta	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6

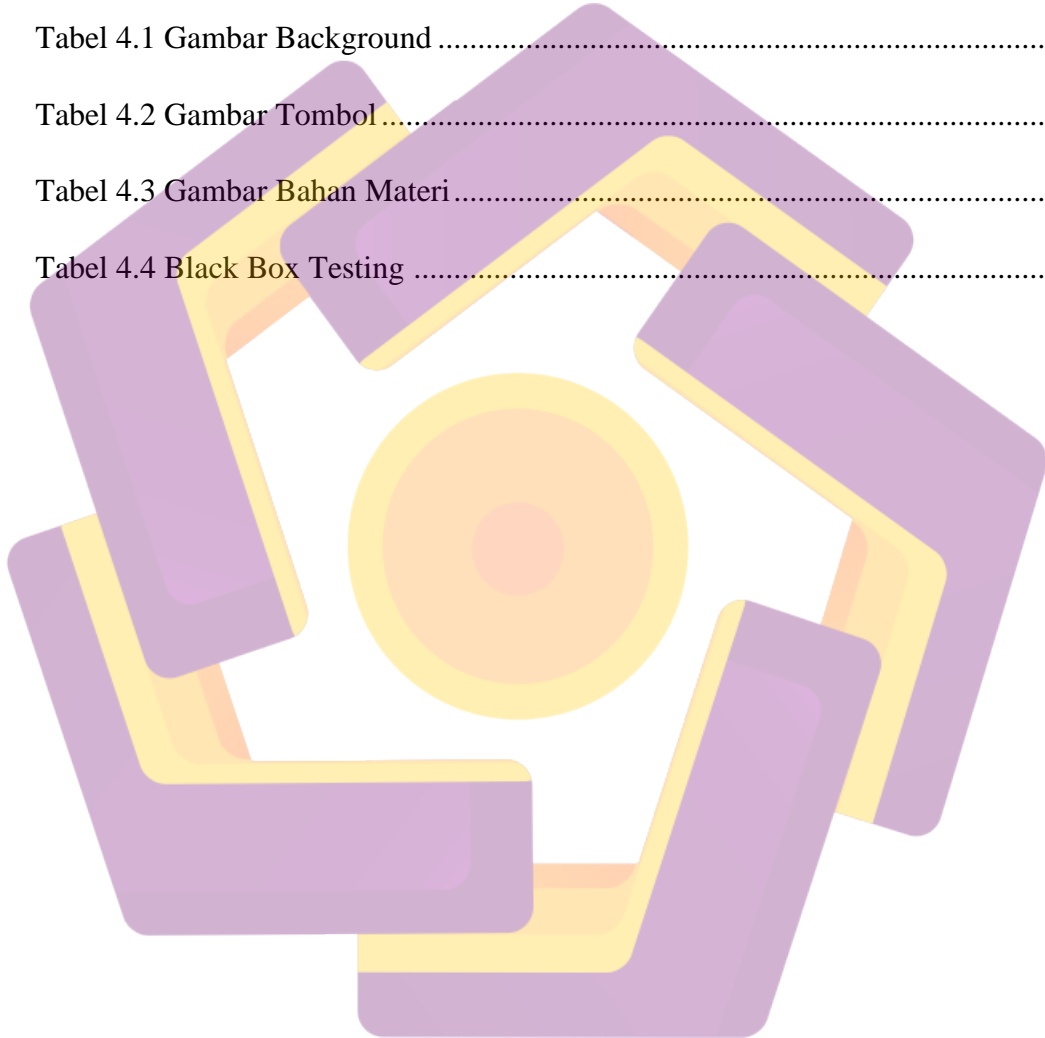
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Media Pembelajaran	8
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	8
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.2.3 Perangkat Media Pembelajaran	13
2.3 Multimedia	14
2.3.1 Definisi Multimedia	14
2.3.2 Obyek-obyek Multimedia	14
2.3.2.1 Teks	15
2.3.2.2 Grafik	15
2.3.2.3 Bunyi	15
2.3.2.4 Video	16
2.3.2.5 Animasi	16
2.3.2.5.1 Pengertian Animasi 2D	16
2.3.3 Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif	18
2.3.4 Manfaat Multimedia Pembelajaran	19
2.3.5 Karakteristik Multimedia dalam Multimedia Pembelajaran	19
2.3.6 Format Multimedia Pembelajaran	19
2.3.7 Struktur Aplikasi Multimedia	21
2.4 Langkah-langkah Pengembangan Sisitem Aplikasi Multimedia	24
2.4.1 Mendefinisikan Masalah	25
2.4.2 Study Kelayakan	25
2.4.3 Analisis Kebutuhan Sistem	26
2.4.4 Merancang Konsep	26
2.4.5 Merancang Isi	26
2.4.6 Merancang Naskah	26
2.4.7 Merancang Grafik	27
2.4.8 Memproduksi Sistem	27
2.4.9 Tes Sistem	27
2.4.10 Menggunakan Sistem	27

2.4.11	Memelihara Sistem	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Tinjauan Umum	29
3.1.1	Visi dan Misi TK Budi Luhur 1 Yogyakarta	29
3.2	Analisis Kebutuhan	30
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	30
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	30
3.2.2.1	Aspek Hardware (Perangkat Keras).....	31
3.2.2.2	Aspek Software (Perangkat Lunak).....	31
3.3	Analisis Kelayakan.....	32
3.3.1	Kelayakan Teknis.....	32
3.3.2	Kelayakan Operasional	33
3.3.3	Kelayakan Hukum.....	33
3.4	Perancangan Aplikasi.....	33
3.4.1	Merancang Konsep.....	33
3.4.2	Merancang Isi.....	34
3.4.3	Merancang Naskah	35
3.4.4	Merancang Grafik	39
3.4.4.1	Rancangan Menu Intro.....	39
3.4.4.2	Rancangan Menu Utama.....	40
3.4.4.3	Rancangan Menu Materi.....	41
3.4.4.4	Rancangan Menu Materi Karbohidrat.....	42
3.4.4.5	Rancangan Menu Materi Protein	43
3.4.4.6	Rancangan Menu Materi Lemak	44
3.4.4.7	Rancangan Menu Materi Air.....	45
3.4.4.8	Rancangan Menu Materi Mineral	46
3.4.4.9	Rancangan Menu Materi Vitamin.....	47
3.4.4.10	Rancangan Menu Ceritaku.....	48
3.4.4.11	Rancangan Menu Game	48
3.4.4.12	Rancangan Game Mencocokkan Gambar	49

3.4.4.13	Rancangan Game Urutkan Gambar	50
3.4.5	Rancangan <i>Storyboard</i>	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		61
4.1	Memproduksi Sistem	61
4.1.1	Persiapan Komponen	62
4.1.1.1	Pembuatan Desain Background	62
4.1.1.2	Pembuatan Karakter Obyek	67
4.1.1.3	Pembuatan Tombol	67
4.1.1.4	Pembuatan Gambar untuk Bahan Materi	72
4.1.1.5	Pembuatan Sound Narasi	82
4.1.1.6	Pembuatan Aplikasi dengan Adobe Flash Cs6	83
4.1.1.7	Pembuatan Animasi	84
4.1.1.8	Membuat File Executable (*.exe)	85
4.1.1.9	Membuat Autorun	85
4.2	Pembahasan.....	86
4.2.1	Pembahasan Antar Muka	86
4.2.2	Pembahasan ActionScript	94
4.3	Uji Coba Aplikasi.....	97
4.4	Menggunakan Aplikasi	103
4.5	Memelihara Sistem.....	103
BAB V PENUTUP.....		105
5.1	Kesimpulan	105
5.2	Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras	31
Tabel 3.2 Naskah	36
Tabel 3.3 Storyboard.....	51
Tabel 4.1 Gambar Background	65
Tabel 4.2 Gambar Tombol	68
Tabel 4.3 Gambar Bahan Materi.....	72
Tabel 4.4 Black Box Testing	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran.....	9
Gambar 2.2 Struktur linier	21
Gambar 2.3 Struktur hirarki	22
Gambar 2.4 Struktur menu.....	23
Gambar 2.5 Struktur jaringan	23
Gambar 2.6 Siklus pengembangan sisitem multimedia	24
Gambar 2.7 Siklus pengembangan sisitem multimedia	25
Gambar 3.1 Struktur kombinasi (piramida dan hirarki) pada media pembelajaran pengenalan makanan bergizi pada TK Budi Luhur 1 Yogyakarta.....	34
Gambar 3.2 Rancangan menu intro.....	39
Gambar 3.3 Rancangan menu utama	40
Gambar 3.4 Rancangan menu materi.....	41
Gambar 3.5 Rancangan menu materi karbohidrat.....	42
Gambar 3.6 Rancangan menu protein.....	43
Gambar 3.7 Rancangan menu lemak	44
Gambar 3.8 Rancangan menu air.....	45
Gambar 3.9 Rancangan menu mineral.....	46
Gambar 3.10 Rancangan menu vitamin.....	47
Gambar 3.11 Rancangan menu Ceritaku	48
Gambar 3.12 Rancangan menu Game.....	48
Gambar 3.13 Rancangan menu game mencocokkan gambar	49
Gambar 3.14 Rancangan menu game urutkan gambar	50

Gambar 4.1 Bagan memproduksi aplikasi	61
Gambar 4.2 Tampilan ukuran background.....	63
Gambar 4.3 Tampilan desain background	64
Gambar 4.4 Pembuatan Karakter obyek	67
Gambar 4.5 pembuatan sound narasi	83
Gambar 4.6 Halaman awal adobe flash CS6.....	83
Gambar 4.7 Tampilan menu intro	84
Gambar 4.8 Tampilan hasil pembuatan animasi	84
Gambar 4.9 Tampilan Halaman intro.....	86
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama.....	86
Gambar 4.11 Tampilan menu materi	88
Gambar 4.12 Tampilan halaman menu karbohidrat.....	88
Gambar 4.13 Tampilan halaman menu lemak	89
Gambar 4.14 Tampilan halaman menu protein.....	89
Gambar 4.15 Tampilan halaman menu air	90
Gambar 4.16 Tampilan halaman menu mineral	90
Gambar 4.17 Tampilan halaman menu vitamin.....	91
Gambar 4.18 Tampilan halaman menu ceritaku	91
Gambar 4.19 Tampilan halaman menu utama game.....	92
Gambar 4.20 Tampilan halaman menu game cocokkan gambar	92
Gambar 4.21 Tampilan halaman menu game urutkan gambar	93
Gambar 4.22 Tampilan halaman menu help	93

Gambar 4.23 Tampilan halaman menu about94



INTISARI

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Makanan Bergizi, Anak

Pengetahuan tentang makanan bergizi merupakan bagian penting dari cara hidup sehat yang perlu diajarkan sejak dini pada anak-anak. Menyadari akan hal itu, Taman Kanak-Kanak BUDI LUHUR I memiliki kegiatan harian berupa pembelajaran tentang makanan bergizi. Selain untuk memberi pengetahuan dasar tentang makanan bergizi, hal itu dilakukan untuk menghindarkan anak-anak dari hal-hal buruk yang mungkin saja terjadi dikemudian hari.

Berkaitan dengan kegiatan harian Taman Kanak-Kanak BUDI LUHUR I yang berupa pembelajaran tentang makanan bergizi tersebut, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran berupa aplikasi multimedia yang nantinya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Software yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran berbasis Animasi 2D ini adalah Macromedia Director MX dan Adobe Flash, yang berfokus pada pengenalan tentang makanan bergizi. Dirancang secara interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video dan animasi yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Software tersebut diharapkan dapat menjadi media pembelajaran baru yang dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak di TK Budi Luhur 1 tentang makanan yang bergizi.

ABSTRACT

Keyword: Learning Media, Nutritious Food, Kids

Knowledge of nutritious foods an essential part of a healthy way of life that needs to be taught from an early age in children. Aware of it, Kindergarten BUDI LUHUR I have daily activities such as learning about nutritious food. In addition to giving basic knowledge about nutritious food, it was done to prevent children from bad things that might happen in the future.

Related to daily activities Kindergarten BUDI LUHUR I in the form of learning about nutritious foods, the researchers are interested in creating instructional media in the form of multimedia applications that can later be used in the learning process.

Softwaare used in the design of media-based learning 2D animation is Macromedia Director MX and Adobe Flash, which focuses on the introduction of nutritious foods. Designed interactively by combining text, images, audio, video and animation interesting and fun for children. The software is expected to be a new learning media that can enhance the knowledge of children in kindergarten Budi Luhur I of nutritious foods.