

**MERANCANG ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
“MENGENAL 15 WARISAN DUNIA UNTUK TK KHALIFAH
CONDONG CATUR”**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Azri Khaerul Imamah

10.01.2792

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**MERANCANG ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
“MENGENAL 15 WARISAN DUNIA UNTUK TK KHALIFAH
CONDONG CATUR”**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Azri Khaerul Imamah

10.01.2792

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**MERANCANG ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
“MENGENAL 15 WARISAN DUNIA UNTUK TK KHALIFAH
CONDONG CATUR”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Azri Khaerul Imamah

10.01.2792

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 15 Juni 2013

Dosen Pembimbing

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MERANCANG ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN “MENGENAL 15 WARISAN DUNIA UNTUK TK KHALIFAH CONDONG CATUR”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Azri Khaerul Imamah

10.01.2792

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Tanda Tangan



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 1 September 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang tertulis menjadi acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 Agustus 2013

Azri Khaerul Imamah
NIM. 10.01.2792

MOTTO

“Segala pekerjaan yang kita lakukan jika di barengi dengan niat, kerja keras dan berdo'a yang baik maka hasil yang akan mendapat yang terbaik”

“Jika Tuhan belum atau tidak mengabulkan apa yang diinginkan kita, maka itu adalah jalan yang paling terbaik dari yang baik untuk kehidupan kita”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur aku panjatkan kehadiran-Mu Ya Robbi atas segala nikmat dan karunia-Mu sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu.

Tugas Akhir ini khusus kupersembahkan untuk :

- ❖ Kedua orang tua yang aku

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur ku panjatkan kehadiran-Mu Ya Robb atas segala nikmat dan karunia-Mu sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu.

Tugas Akhir ini khusus kupersembahkan untuk :

- ❖ Kedua orang tua yang aku cintai dan aku sayangi, Bpk. Carman Basyahir dan Ibu Nuryati. Terimakasih atas segala semangat, kasih sayang, motivasi, dukungan serta dua yang selalu dipanjatkan untukku.
- ❖ Kakak-kakaku yang selalu aku sayang, Aang Budi Haerudin, Mba Afni Haerunnisa dan untuk adikku tercinta Ibnu Haer Rahmatullah. Terimakasih dukungan, doa dan segalanya.

Dan tak lupa saya ucapkan terimakasih kepada :

- ❖ TK Khalifah khusus cabang Condong Catur
- ❖ Bpk Pandan P Purwacandra, M.Kom yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- ❖ Eko Sugiyanto atas dukungan selama ini.
- ❖ Sahabat-sahabatku Bowi, Bayu, Lingga, Yeyen, Salsa, Adung.
- ❖ Teman-temanku Lirih, Nurdin, Mba Izi, anak kos djavu dan special buat semua keluarga besar pasukan 10-D3TI-02.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Merancang Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Mengenal 15 Warisan Dunia Untuk TK Khallifah Condong Catur”**.

Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma di STMIK Amikom Yogyakarta. Dalam penulisan Tugas Akhir ini tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun material. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM. selaku Ketua Umum STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Pandan P Purwacandra, M. Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan.
3. Seluruh dosen, staff, dan karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membimbing dan mengajar penulis selama di bangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai selesainya Tugas Akhir ini.
4. Tri Welas Asih, selaku Kepala Sekolah TK Khalifah PG Condong Catur, yang telah memberikan bimbingan.
5. Orang tua, saudara-saudara beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.

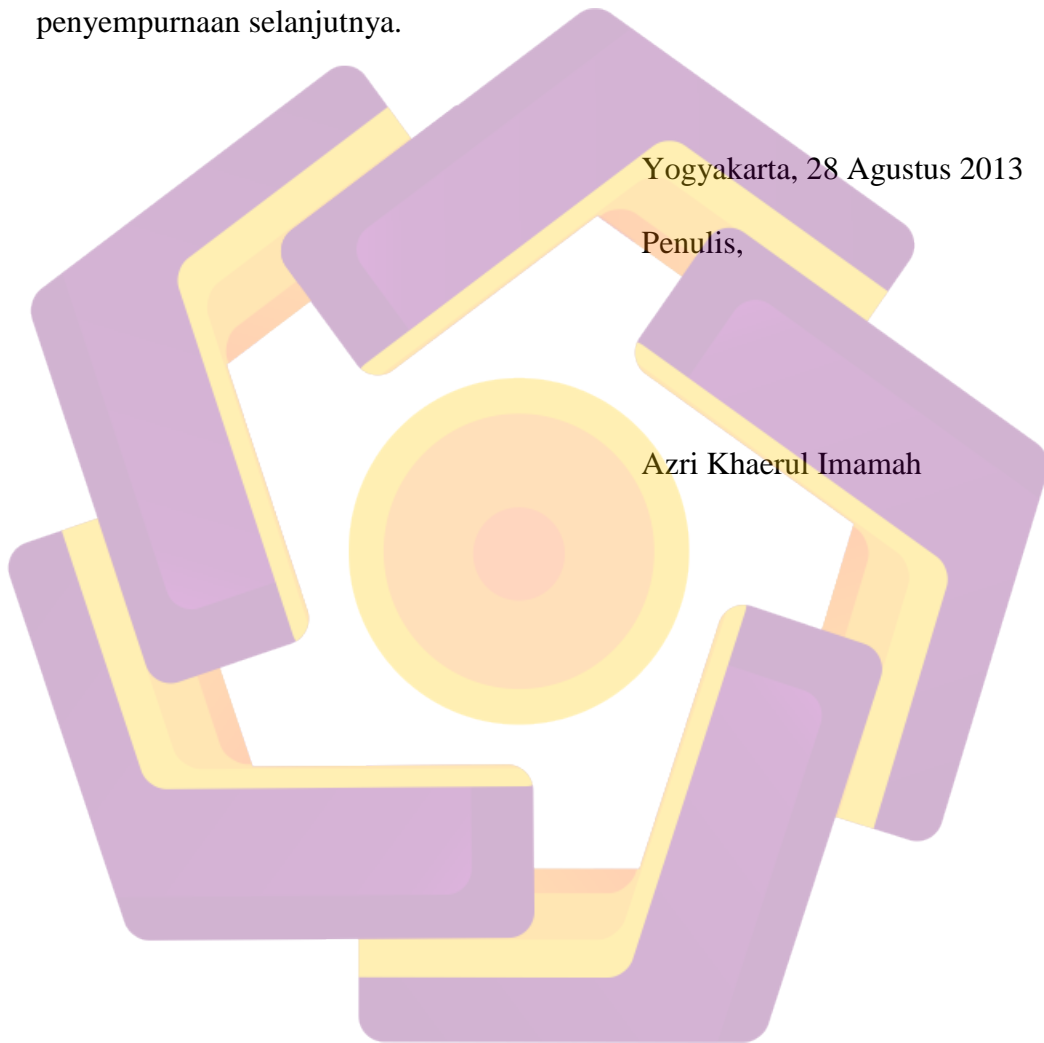
6. Teman-teman yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya.

Yogyakarta, 28 Agustus 2013

Penulis,

Azri Khaerul Imamah



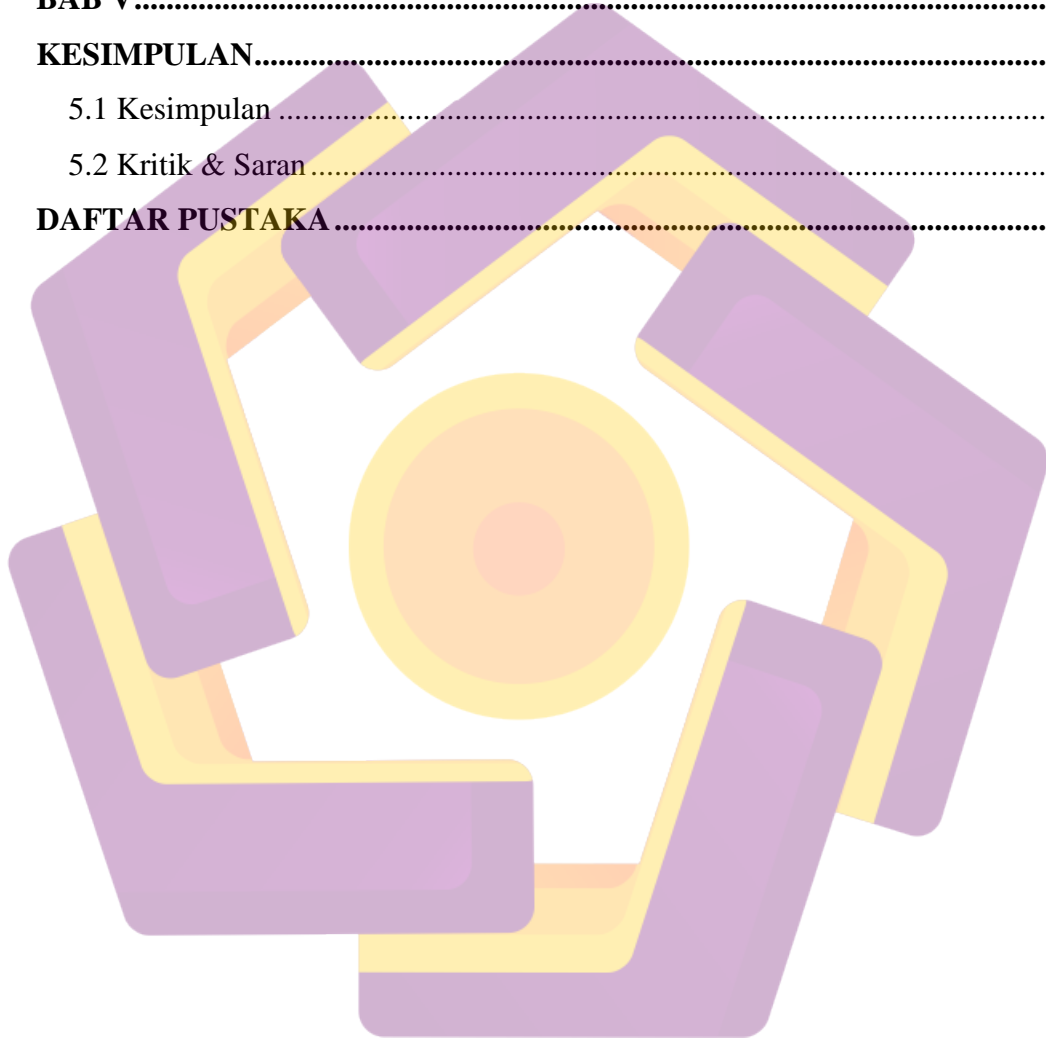
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
1.7 Rencana Kegiatan.....	5
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	6
2.1.1 Sejarah Multimedia	6
2.1.2 Definisi Multimedia	6
2.1.3 Kelebihan Multimedia.....	7
2.1.4 Objek – Objek Multimedia	7

2.1.4.1 Teks	7
2.1.4.2 Grafik	7
2.1.4.3 Bunyi	8
2.1.4.4 Video	8
2.1.4.5 Animasi	9
2.2 Media Pembelajaran	9
2.3 Animasi	11
2.3.1 Pengertian Animasi	11
2.3.2 Pengenalan Animasi	11
2.3.3 Jenis – jenis Animasi	11
2.4 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	12
2.5 Software yang Digunakan	13
2.5.1 Adobe Flash CS3	14
2.5.2 Adobe Soundbooth CS3	15
2.5.3 Corel Draw X5	16
2.6 Hardware yang Digunakan	17
BAB III	19
GAMBARAN UMUM	19
3.1 Latar Belakang TK Khalifah	19
3.2 Keunggulan TK Khalifah	20
3.3 Pengelompokan Kelas	21
3.4 Fasilitas dan Program Kegiatan	21
3.4.1 Fasilitas	21
3.4.2 Program Kegiatan	21
3.5 Visi dan Misi	23
3.5.1 Visi	23
3.5.2 Misi	23
3.6 Lokasi	23
3.7 Struktur Organisasi	24
3.8 Tujuan Lembaga	26
3.9 Proses Kegiatan Belajar	26

3.10 Materi Media Pembelajaran dalam Penulisan Tugas Akhir.....	28
BAB IV	29
PEMBAHASAN	29
4.1 Mendefinisikan Masalah	29
4.2 Merancang Konsep.....	30
4.3 Merancang Isi.....	30
4.4 Merancang Naskah.....	32
4.5 Merancang Grafik	39
4.6 Tampilan Interface	47
4.6.1 Brandmark.....	47
4.6.2 Intro	48
4.6.3 Halaman Utama.....	49
4.6.4 Halaman Belajar Utama	49
4.6.5 Halaman Kuis Utama	50
4.6.6 Halaman Bantuan	52
4.6.7 Halaman Info.....	52
4.6.8 Pop Up Keluar.....	53
4.7 Memproduksi Sistem	54
4.7.1 Membuat Tombol.....	54
4.8 Mengelola Suara.....	55
4.9 Pembuatan Aplikasi dengan Adobe Flash CS3.....	56
4.9.1 Membuat Tombol Mulai	56
4.9.2 Membuat Animasi Bendera.....	57
4.9.3 Membuat Background.....	58
4.9.4 Proses Input Suara.....	59
4.9.5 Penggunaan Action Script.....	60
4.9.5.1 Action Script pada Halaman Intro.....	60
4.9.5.2 Action Script pada Halaman Utama.....	61
4.9.5.3 Action Script pada Halaman Kuis Utama	62
4.9.5.4 Action Script pada Halaman Belajar Utama	63
4.9.5.5 Action Script pada Halama Belajar.....	64

4.9.5.6 Action Script pada Halaman Bantuan	64
4.9.5.7 Action Script pada Halaman Info.....	65
4.9.5.8 Action Script pada Pop Up Keluar.....	65
4.9.5.1 Action Script pada Bola Dunia	66
4.9.6 Membuat File Executable (*.exe)	66
BAB V.....	68
KESIMPULAN.....	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Kritik & Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rencana Kegiatan	5
Tabel 2 Naskah.....	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
Gambar 2. 2	Tampilan Awal Adobe Flash CS3.....	14
Gambar 2. 3	Tampilan Awal Adobe Soundbooth CS3.....	15
Gambar 2. 4	Tampilan Utama Corel Draw X5.....	17
Gambar 3. 1	Struktur Organisasi TK Khalifah.....	24
Gambar 4. 1	Rancangan Aplikasi.....	31
Gambar 4. 2	Rancangan Tampilan Brandmask.....	40
Gambar 4. 3	Rancangan Halaman Intro.....	41
Gambar 4. 4	Rancangan Halaman Utama.....	41
Gambar 4. 5	Rancangan Halaman Sub Menu Utama Belajar.....	42
Gambar 4. 6	Rancangan Sub Menu.....	43
Gambar 4. 7	Rancangan Halaman Quiz Utama.....	44
Gambar 4. 8	Rancangan Halaman Soal Quiz.....	45
Gambar 4. 9	Rancangan Halaman Bantuan.....	46
Gambar 4. 10	Rancangan Halaman Team Info.....	47
Gambar 4. 11	User Interface Brandmark.....	48
Gambar 4. 12	User Interface Halaman Intro.....	48
Gambar 4. 13	User Interface Halaman Utama.....	49
Gambar 4. 14	User Interface Halaman Belajar Utama.....	50
Gambar 4. 15	User Interface Halaman Belajar.....	50
Gambar 4. 16	User Interface Halaman Kuis Utama.....	51
Gambar 4. 17	User Interface Halaman Kuis.....	51
Gambar 4. 18	User Interface Halaman Bantuan.....	52
Gambar 4. 19	User Interface Halaman Info Team.....	53
Gambar 4. 20	User Interface Pop Up keluar.....	53
Gambar 4. 21	Tombol Kuis.....	55
Gambar 4. 22	Tombol Mulai.....	57
Gambar 4. 23	Animasi Bendera.....	58
Gambar 4. 24	Background Halaman Utama.....	59

Gambar 4. 25 Proses Input Suara.....	60
Gambar 4. 26 Action Script pada Animasi Pesawat	60
Gambar 4. 27 Action Script pada Tombol Play	61
Gambar 4. 28 Action Script pada Tombol Kuis.....	61
Gambar 4. 29 Action Script pada Tombol Bantuan.....	61
Gambar 4. 30 Action Script pada Tombol Belajar.....	61
Gambar 4. 31 Action Script pada Tombol Info	62
Gambar 4. 32 Action Script pada Tombol Keluar	62
Gambar 4. 33 Action Script pada Tombol Bendera.....	62
Gambar 4. 34 Action Script pada Tombol Warisan.....	62
Gambar 4. 35 Action Script pada Tombol Kembali	63
Gambar 4. 36 Action Script pada Tombol Bendera.....	63
Gambar 4. 37 Action Script pada Tombol Warisan Dunia	63
Gambar 4. 38 Action Script pada Tombol Kembali	63
Gambar 4. 39 Action Script pada Animasi Bendera.....	64
Gambar 4. 40 Action Script pada Tombol Kembali	64
Gambar 4. 41 Action Script pada Tombol Home	64
Gambar 4. 42 Action Script pada Tombol Kembali	64
Gambar 4. 43 Action Script pada Tombol Kembali	65
Gambar 4. 44 Action Script tombol tidak.....	65
Gambar 4. 45 Action Script tombol Iya.....	65
Gambar 4. 46 Action Script Bola Dunia	66
Gambar 4. 47 Tampilan Publish Format .exe	67

INTISARI

Dalam sistem mengajar dan belajar adalah suatu proses dalam hal pendidikan yang sangat menunjang untuk masa depan semua orang. Karena itu pendidikan merupakan suatu kepentingan atau keharusan untuk semua orang dari anak – anak sampai orang dewasa hingga orang yang sudah tua pun layak mendapatkan pendidikan.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang mudah dipahami anak – anak di usia belia, diharapkan dapat lebih mempermudah dalam mengingat informasi dan pengetahuan melalui media ini, dengan media pembelajaran berbasis multimedia diharapkan anak – anak TK Khalifah lebih tertarik dalam menerima dan mendengarkan penyampaian pendidikan. Sistem komputerisasi ini serta membangun imajinasi mereka.

Media pembelajaran yang akan dibuat adalah Merancang Animasi 2D sebagai Media Pembelajaran “Mengenal 15 warisan dunia untuk TK Khalifah Condong Catur”, dengan berbagai warisan dunia dengan tampilan animasi yang berwarna – warni sebagai upaya mendapat daya tarik dalam hal penyampaian dan pembelajaran, membuat guru TK Khalifah dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih menarik dan berinteraktif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Animasi, Warisan Dunia, TK Khalifah

ABSTRACT

In a system of teaching and learning is a process in terms of education very support for the future of all people. Therefore education is an importance or necessity for everyone from the child to adults and the elderly is deserving of education.

Using the learning medium easily understood child at a young age, Is expected to make easy in remembering information and knowledge of through this media, With medium learning based multimedia expected child TK Khalifah more interested in receiving and listen to the delivery of education. A computerized system and literally build their imagination.

Media learning that will be made is to develop animation 2d as a medium of learning to Recognize 15 The World Heritage to TK Khalifah Condong Catur With various inheritance the world by the look of animation that is colored iridescent as an effort to get attractiveness in the event the submission of and learning, Made the teacher TK Khalifah can create an atmosphere is studying to become more attractive and interactive.

Keywords : Media of Learning, Animation, The World Heritage, TK Khalifah

