

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI CARA MENJAGA
KESEHATAN MATA UNTUK ANAK-ANAK DI RA BENISO BANTUL**

SKRIPSI



disusun oleh

Bimo Waluyo

10.22.1257

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI CARA MENJAGA
KESEHATAN MATA UNTUK ANAK-ANAK DI RA BENISO BANTUL**

Skripsi

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



disusun oleh

Bimo Waluyo

10.22.1257

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Media Pembelajaran Mengenai Cara Menjaga
Kesehatan Mata Untuk Anak-Anak Di Ra Beniso Bantul**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bimo Waluyo

10.22.1257

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 Desember 2011

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Media Pembelajaran Mengenai Cara Menjaga
Kesehatan Mata Untuk Anak-Anak Di Ra Beniso Bantul**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bimo Waluyo

10.22.1257

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Krisnawati, S.Si., MT.
NIK. 190302038

Pandan P Purwacandra, S.Kom
NIK. 190302190

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 01 Juni 2012

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Bimo Waluyo

NIM : 10.22.1257

Alamat : Jl Sanggrahan RT 05/RW 11 Maguoharjo, Sleman, Yogyakarta

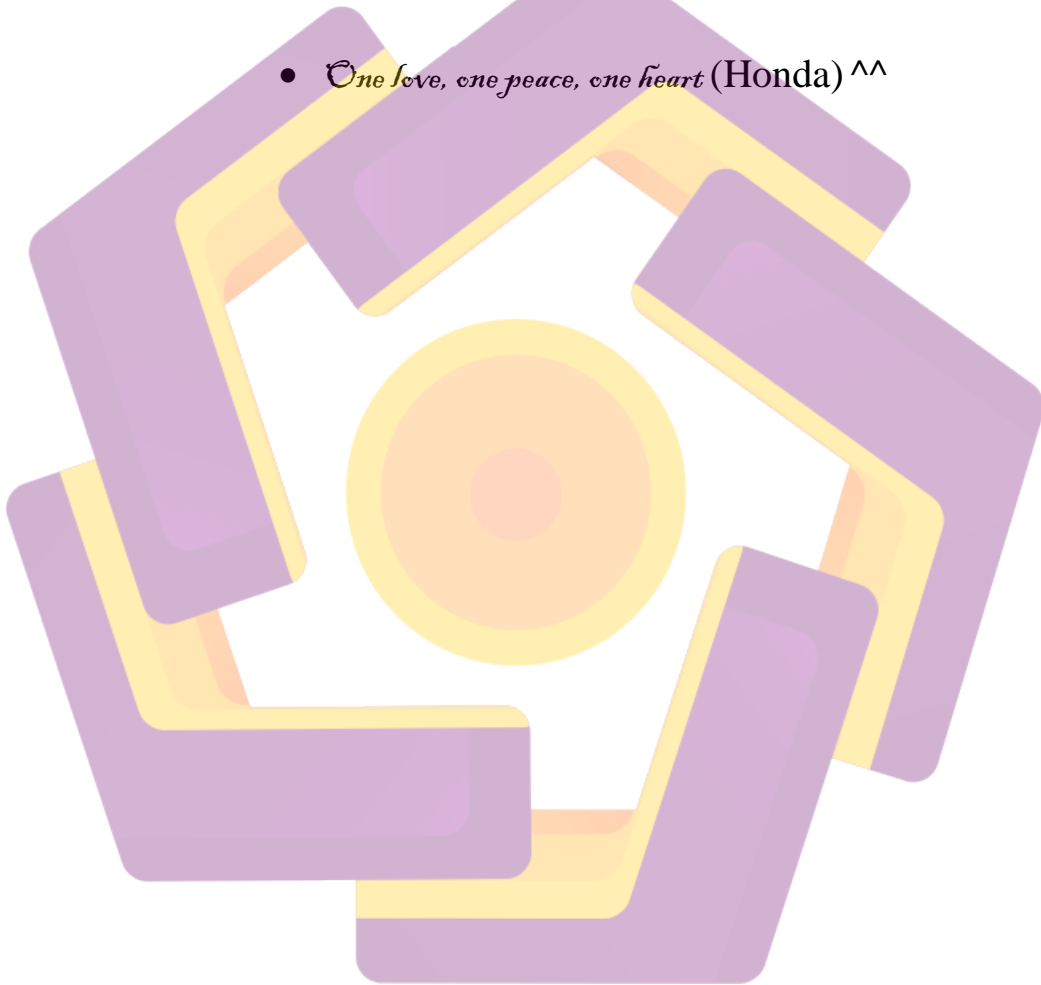
Menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dari skripsi ini tidak terdapat isi dari karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Mei 2012

Bimo Waluyo
10.22.1257

MOTTO

- *Hidup Adalah Perjuangan Tanpa Henti-henti* (kata Dewa 19)
- *One love, one peace, one heart* (Honda) ^^



KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul penulisan Skripsi yang penulis ambil adalah “Pembuatan media pembelajaran mengenai cara menjaga kesehatan mata untuk anak-anak di RA BENISO Bantul“.

Tujuan penulisan skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Strata-1 Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Staff / karyawan / dosen dilingkungan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Ibu Novie Evianty selaku kepala sekolah RA BENISO.

6. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
7. Untuk temen-temen kost Celaka's, terima kasih atas bantuannya.
8. Untuk sahabat-sahabatku, terima kasih atas kasih sayang dan kebersamaannya.
9. Untuk seseorang yang ada dan pernah dihatiku, terima kasih atas kasih sayang dan dukungannya, kalian sangat berarti bagiku, kalian telah mengisi hari-hariku menjadi indah.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Yogyakarta, 30 Mei 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
Intisari	xv
Abstract	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Multimedia	8
2.1.1 Pengertian Multimedia	8
2.1.2 Struktur Multimedia	10
2.2 Media Pembelajaran.....	15
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.2.2 Konsep Media Pembelajaran	15
2.2.3 Tipe-tipe Pembelajaran	16
2.2.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	16
2.2.5 Merancang Media Pembelajaran.....	17
2.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
2.3.1 Adobe Flash CS3 Professional.....	20
2.3.2 Adobe Audition 1.5	23
2.3.3 Adobe Photoshop CS3	25

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Gambaran Umum RA BENISO	28
3.2 Indera Penglihatan atau Mata.....	28
3.3 Analisis Sistem.....	29
3.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	29

3.3.1	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	30
3.4	Perancangan Sistem	31
3.4.1	Analisis Kebutuhan	31
3.4.2	Identifikasi Materi.....	31
3.4.3	Menentukan Model Pembelajaran	31
3.4.4	Desain Flow Chart	32
3.4.5	Penulisan Storyboard	35

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1	Implementasi	42
4.1.1	Pengumpulan bahan grafis.....	42
4.1.2	Pengumpulan bahan animasi	46
4.1.3	Pemrograman.....	51
4.1.4	Finishing, Mastering	52
4.1.5	Uji Coba.....	53
4.1.6	Revisi Produk Akhir	54
4.2	Manual Program.....	54
4.3	Menggunakan sistem.....	62
4.4	Pemeliharaan sistem.....	62

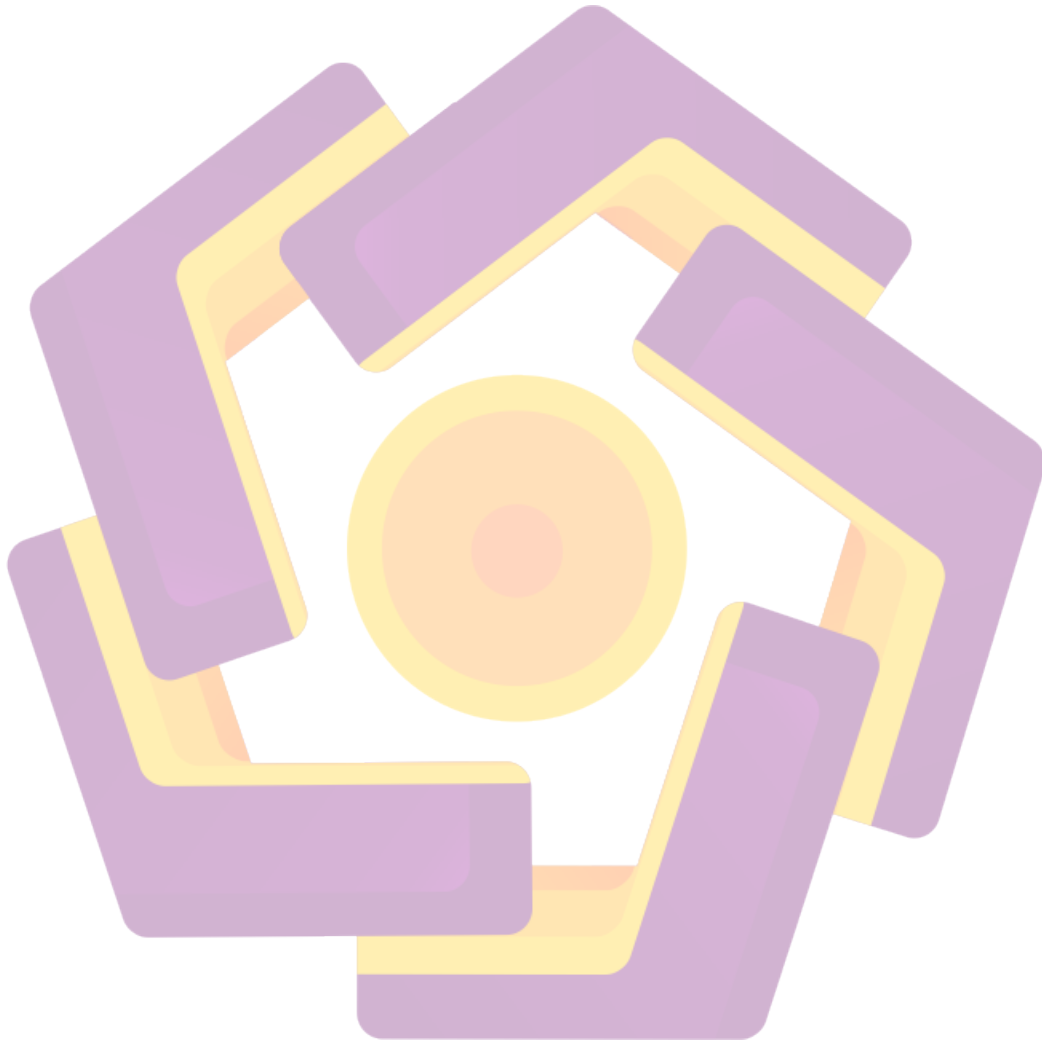
BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	64
-----	------------------	----

5.2 Saran..... 65

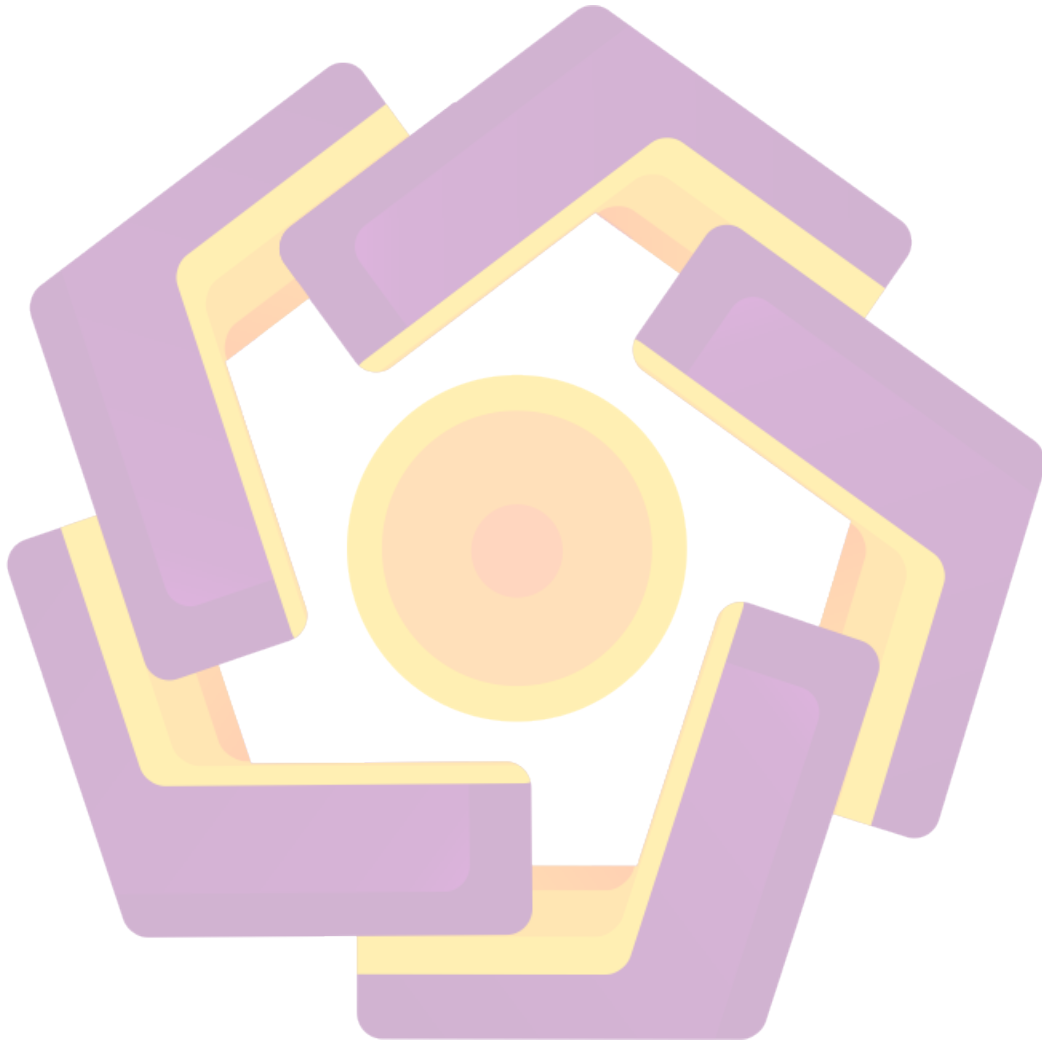
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner 53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linear	10
Gambar 2.2	Struktur Menu	11
Gambar 2.3	Struktur Hierarki	12
Gambar 2.4	Struktur Jaringan	13
Gambar 2.5	Struktur Kombinasi	14
Gambar 2.6	Prosedur Teknis Program Multimedia	20
Gambar 2.7	Tampilan Awal Program Flash	21
Gambar 2.8	Tampilan Jendela Program Adobe Flash Cs3 Professional	22
Gambar 2.9	Tampilan Edit View	23
Gambar 2.10	Tampilan Multitrack view	24
Gambar 2.11	Tampilan CD-Project View	24
Gambar 2.12	Tampilan Adobe Photoshop CS3	25
Gambar 3.1	Flow Chart	34
Gambar 4.1	Background	42
Gambar 4.2	Bagian-bagian Mata	43
Gambar 4.3	Cara Kerja Mata	43
Gambar 4.4	Konjungtivitis	43
Gambar 4.5	Bintitan Atau Timbilan	44
Gambar 4.6	Mata Kering	44
Gambar 4.7	Cara Mengatasi Konjungtivitis	44
Gambar 4.8	Cara Mengatasi Bintitan Atau Timbilan	45
Gambar 4.9	Cara Mengatasi Mata Kering	45
Gambar 4.10	Tips Menjaga Kesehata Mata	45
Gambar 4.11	Proses Pembuatan Intro	46
Gambar 4.12	Proses Pembuatan Animasi Bagian-Bagian Mata	46
Gambar 4.13	Proses Pembuatan Animasi Cara Kerja Mata	47
Gambar 4.14	Proses Pembuatan Animasi Konjungtivitis	47
Gambar 4.15	Proses Pembuatan Animasi Timbilan Atau Bintitan	48
Gambar 4.16	Proses Pembuatan Animasi Mata Kering	48

Gambar 4.17 Proses Pembuatan Animasi Cara Mengatasi Konjungtivitis.....	49
Gambar 4.18 Proses Pembuatan Animasi Cara Mengatasi Timbilan Atau Bintitan.....	49
Gambar 4.19 Proses Pembuatan Animasi Cara Mengatasi Mata Kering.....	50
Gambar 4.20 Proses Pembuatan Animasi Tips Menjaga Kesehatan Mata	50
Gambar 4.21 Proses Pembuatan Animasi Teks Pada Menu Utama.....	51
Gambar 4.22 Tampilan Intro.....	54
Gambar 4.23 Tampilan Menu Utama.....	55
Gambar 4.24 Tampilan Menu Bagian-Bagian Mata	55
Gambar 4.25 Tampilan Menu Cara Kerja Mata.....	56
Gambar 4.26 Tampilan Menu Beberapa Penyakit Mata.....	57
Gambar 4.27 Tampilan Menu Konjungtivitis	57
Gambar 4.28 Tampilan Menu Timbilan Atau Bintitan.....	58
Gambar 4.29 Tampilan Menu Mata Kering.....	58
Gambar 4.30 Tampilan Menu Cara Mengatasi Penyakit Mata.....	59
Gambar 4.31 Tampilan Menu Cara Mengatasi Konjungtivitis	60
Gambar 4.32 Tampilan Menu Cara Mengatasi Bintitan Atau Timbilan.....	60
Gambar 4.33 Tampilan Menu Cara Mengatasi Mata Kering.....	61
Gambar 4.34 Tampilan Menu Tips Menjaga Kesehatan Mata	61
Gambar 4.35 Tampilan Tombol Close.....	62

INTISARI

RA BENISO adalah suatu lembaga pendidikan anak-anak yg terletak di Randu belang, Bantul-Yogyakarta. Di RA BENISO proses pembelajaran masih menggunakan buku atau lisan yang terkadang menimbulkan rasa bosan bagi anak-anak. Oleh karena itu, perlu dibuat suatu pilihan lain dalam menyampaikan cerita yaitu melalui aplikasi multimedia yang berbentuk media pembelajaran. Aplikasi yang dibuat akan lebih berguna apabila dalam bentuk pengenalan atau pembelajaran. Bagi anak-anak tentunya akan lebih mudah menerima pesan atau pengenalan dalam bentuk yang lebih menarik.

Media Pembelajaran ini dibangun untuk memberikan alternatif yang berisi pesan edukatif. dalam proses pembuatannya, Aplikasi multimedia ini dibangun dengan software-software utama yaitu Adobe Flash CS3 Profesional membantu dalam perancangan gambar, animasi, dan penggabungan elemen-elemen multimedia, Adobe Photoshop CS3 Professional untuk mengolah gambar, Adobe Audition membantu dalam mengolah suara.

Hasil yang dicapai dalam pembuatan aplikasi multimedia ini yaitu “Menjaga Kesehatan Mata” untuk anak-anak dapat menjadi sarana informasi yang menghibur, memberikan pesan edukatif serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi anak-anak.

Kata Kunci : Kesehatan Mata, Animasi, Multimedia

ABSTRACT

RA BENISO is a children's institution who is located in Randu belang, Bantul, Yogyakarta. In RA BENISO still learning to use books or verbal sometimes cause a sense of boredom for the children. Therefore, need to be made an option in conveying the story through multimedia applications in the form of learning media. Applications are made to be more useful if in the form of recognition or learning. For children would be more receptive to the message or the introduction of a more attractive form.

Learning media was built to provide an educational alternative that contains the message. In the manufacturing process, this multimedia application built with main software Adobe Flash CS3 Professional help in the design drawing, animation, and the in corporation of multimedia elements, Adobe Photoshop CS3 Professional for image processing, Adobe audition help in processing the sound.

Result archived in the manufacture of these multimedia application, namely "maintaining healthy eyes" for children can be a means of entertaining information, providing education message and can be alternative medium of learning for children.

Keywords : *Eye Health, Animation, Multimedia*