

**PEMBELAJARAN WARNA PADA ANAK USIA DINI DENGAN ADOBE**

**FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rico Aldhi Afdhaluddin**

**12.11.5865**

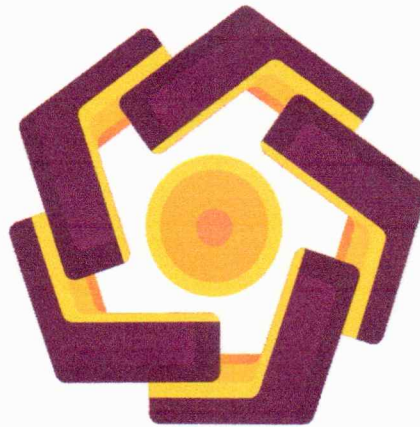
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PEMBELAJARAN WARNA PADA ANAK USIA DINI DENGAN ADOBE**

**FLASH**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



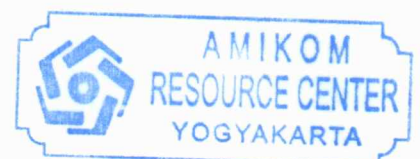
disusun oleh

**Rico Aldhi Afdhaluddin**

**12.11.5865**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

I



# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBELAJARAN WARNA PADA ANAK USIA DINI DENGAN ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rico Aldhi Afdhaluddin**

**12.11.5865**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 05 April 2018

Dosen Pembimbing,

  
**ASRO NASIRI, DRS, M.KOM.**

**NIK. 190302187**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBELAJARAN WARNA PADA ANAK USIA DINI DENGAN ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rico Aldhi Afdhaluddin**

**12.11.5865**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Oktober 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**  
**NIK. 190302163**



**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 05 April 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**



## 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, 13 Mei 2018



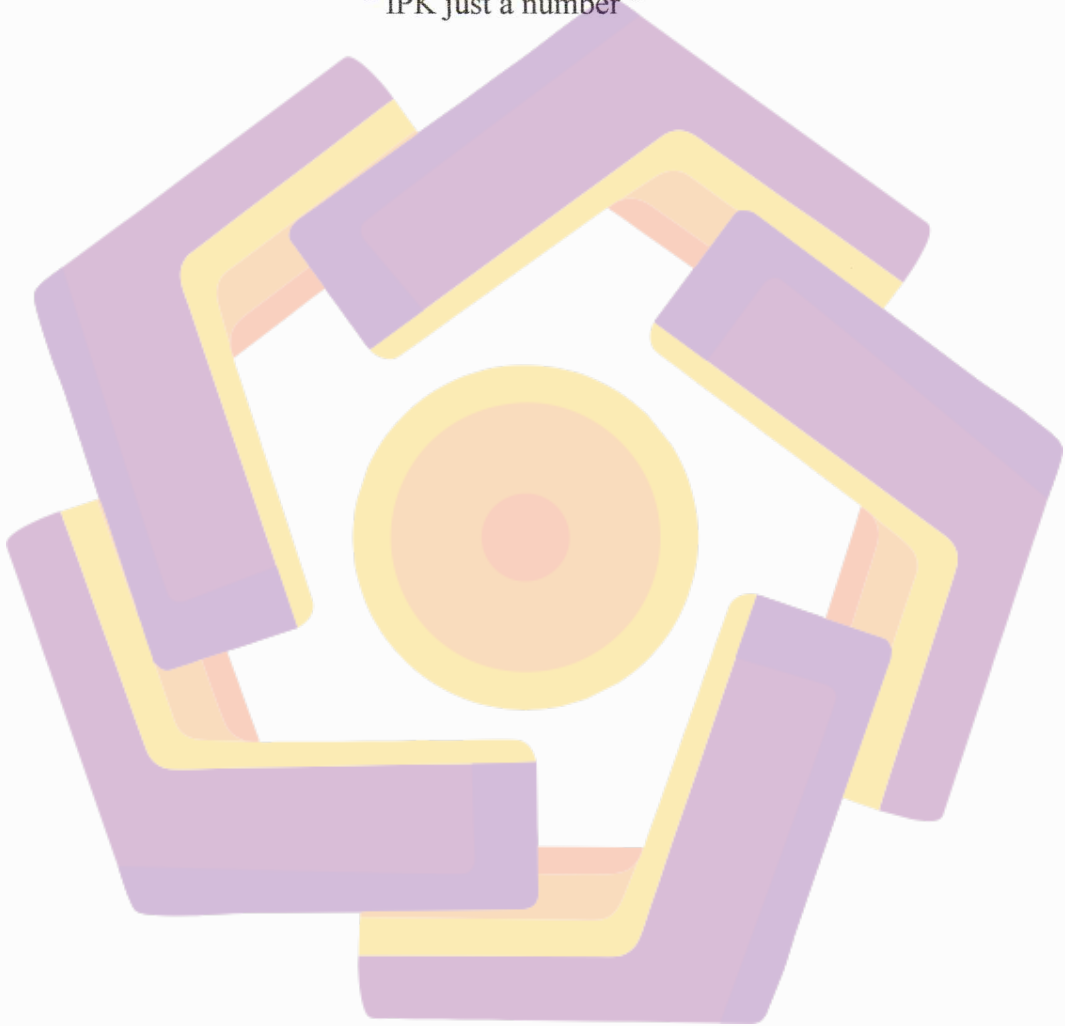
Rico Aldhi Afdhaluddin

NIM. 12.11.5865

## MOTTO

“ Bukan kegagalan yang membunuhmu, tapi perasaan putus asamu ”

“ IPK just a number ”



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil'alamiin*, segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Pada kesempatan ini penulis tak lupa mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sujud syukur kepada-Mu dan jadikanlah hamba-Mu ini orang yang pandai bersyukur dan selalu dalam lindungan-Mu ya Allah.
2. Ibu saya tersayang **Puspasari Pudjinurwidayati S.Pd.** dan ayah saya **Alm. Sarwoko** yang tak pernah lelah memberikan doa, nasehat, semangat dan dukungannya, Istriku tercinta **Ummi Uswatun Hasanah**, serta saudara saya **Ridhar Rahman A**, semoga Allah SWT selalu memberikan berbagai macam nikmat kepada mereka.
3. Bapak **Asro Nasiri, Drs, M.Kom.** selaku dosen pembimbing, terimakasih telah membimbing dan memberikan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
4. Teman kampus, teman dota 2, teman kerja, temen-temenan terimakasih atas bantuan dan semangatnya.

Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu dalam membantu tersusunya skripsi ini

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pembelajaran Warna Pada Anak Usia Dini Dengan Adobe Flash”** dengan baik. Salam dan salawat penulis kepada Rasulullah Muhammad SAW.

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

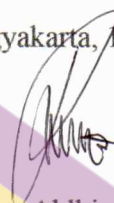
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Asro Nasiri, Drs, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Tim penguji serta Seluruh jajaran Dosen dan Staf Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Serta senya pihak yang telah membatu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.



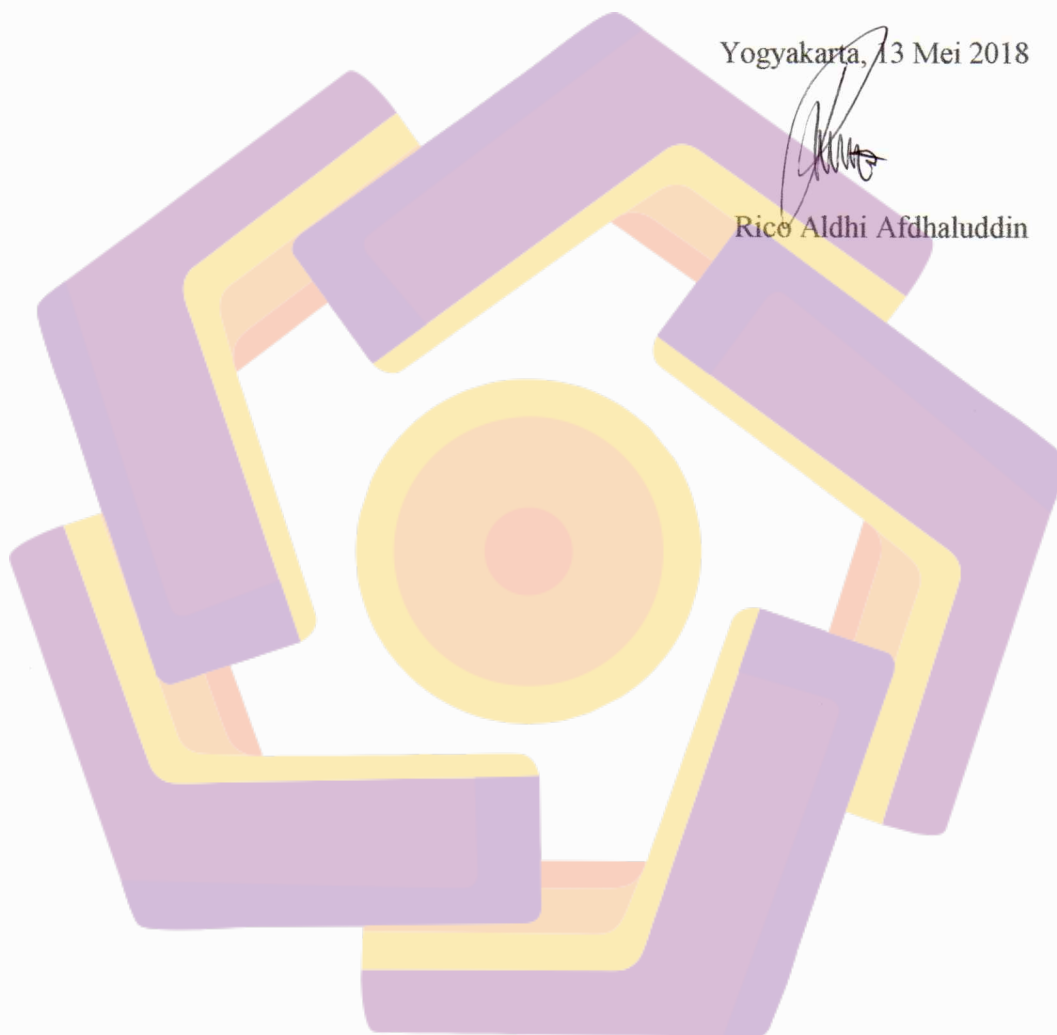
Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai macam kekurangan, maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun pembaca. Selanjutnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 13 Mei 2018



Rico Aldhi Afdhaluddin



## DAFTAR ISI

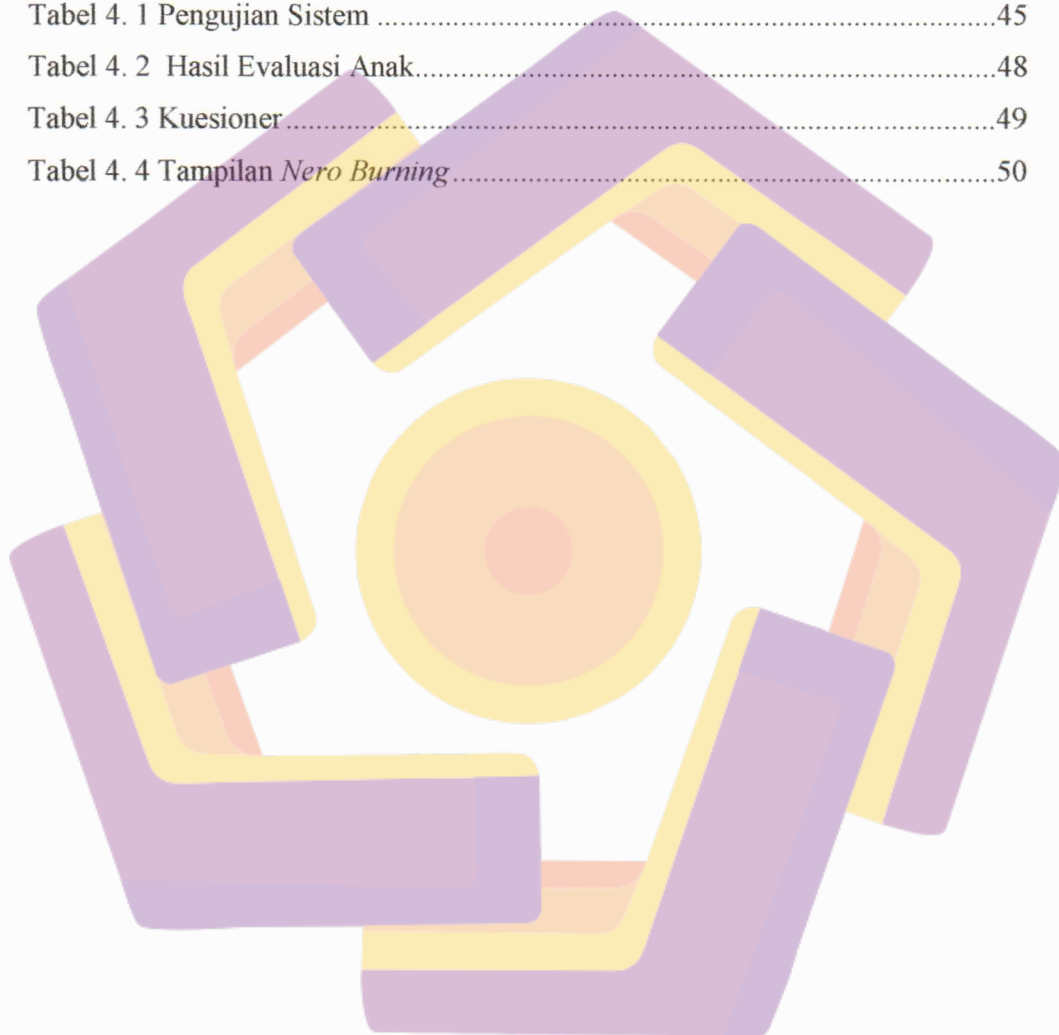
<b>JUDUL</b> .....	<b>I</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>II</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>III</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>V</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>XII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XIII</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>XV</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>XVI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1. LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2. RUMUSAN MASALAH</b> .....	<b>4</b>
<b>1.3. BATASAN MASALAH</b> .....	<b>4</b>
<b>1.4. MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN</b> .....	<b>5</b>
<b>1.5. MANFAAT PENELITIAN</b> .....	<b>5</b>
<b>1.6. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>6</b>
<b>1.6.1. Metode Pengumpulan Data</b> .....	<b>6</b>
<b>1.6.2. Merancang Konsep</b> .....	<b>7</b>
<b>1.6.3. Praproduksi</b> .....	<b>8</b>
<b>1.6.4. Produksi</b> .....	<b>8</b>
<b>1.6.5. Pascaproduksi</b> .....	<b>8</b>
<b>1.7. SISTEMATIKA PENULISAN</b> .....	<b>9</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
<b>2.1. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
<b>2.2. DASAR TEORI</b> .....	<b>11</b>

2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2.2.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	12
2.2.3. Pengertian Multimedia .....	14
2.2.4. Objek-objek Multimedia .....	14
2.2.4.1. Teks .....	15
2.2.4.2. Grafis.....	15
2.2.4.3. Bunyi .....	16
2.2.4.4. Animasi .....	16
2.2.4.5. Software dan Data.....	17
2.2.5. Desain dan Navigasi Multimedia Interaktif .....	17
2.2.6. Metode Analisis .....	18
2.2.6.1. Analisis SWOT.....	18
2.2.7. Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Multimedia .....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>21</b>
3.1. IDENTIFIKASI MASALAH .....	21
3.2. ANALISIS SWOT .....	22
3.3. SOLUSI YANG DAPAT DILAKUKAN.....	23
3.4. SOLUSI YANG DIPILIH .....	23
3.5. ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	23
3.5.1. Kebutuhan Fungsional .....	23
3.5.2. Kebutuhan Nonfungsional .....	24
3.5.2.1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	24
3.5.2.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	24
3.6. PERANCANGAN SISTEM MULTIMEDIA.....	25
3.6.1. Merancang Konsep .....	25
3.6.2. Merancang Isi.....	25
3.6.3. Merancang Naskah .....	27
3.6.4. Merancang Grafik .....	28
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
4.1. MEMPRODUKSI SISTEM.....	34
4.1.1. <i>Background</i> .....	35

4.1.2. Membuat Gambar .....	36
4.1.3. Membuat Tombol.....	37
4.1.4. Membuat Animasi.....	39
4.1.5. Membuat Suara.....	40
4.1.5.1. Pembuatan Menu Contoh Benda .....	41
4.1.5.2. Pembuatan Menu Soal.....	42
4.1.5.3. Pembuatan Menu Permainan .....	43
4.1.5.4. Pembuatan Menu Profil .....	44
4.1.5.5. Pembuatan Menu Keluar .....	44
4.1.6. Uji Coba Penggunaan Sistem.....	45
4.2. IMPLEMENTASI SISTEM .....	47
4.3. MASTERING DAN PENGEMASAN.....	50
4.4. PROSEDUR PENERAPAN DAN PEMAKAIAN MEDIA PEMBELAJARAN....	51
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>52</b>
5.1. KESIMPULAN .....	52
5.2. SARAN .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>53</b>
<b>Lampiran</b>	

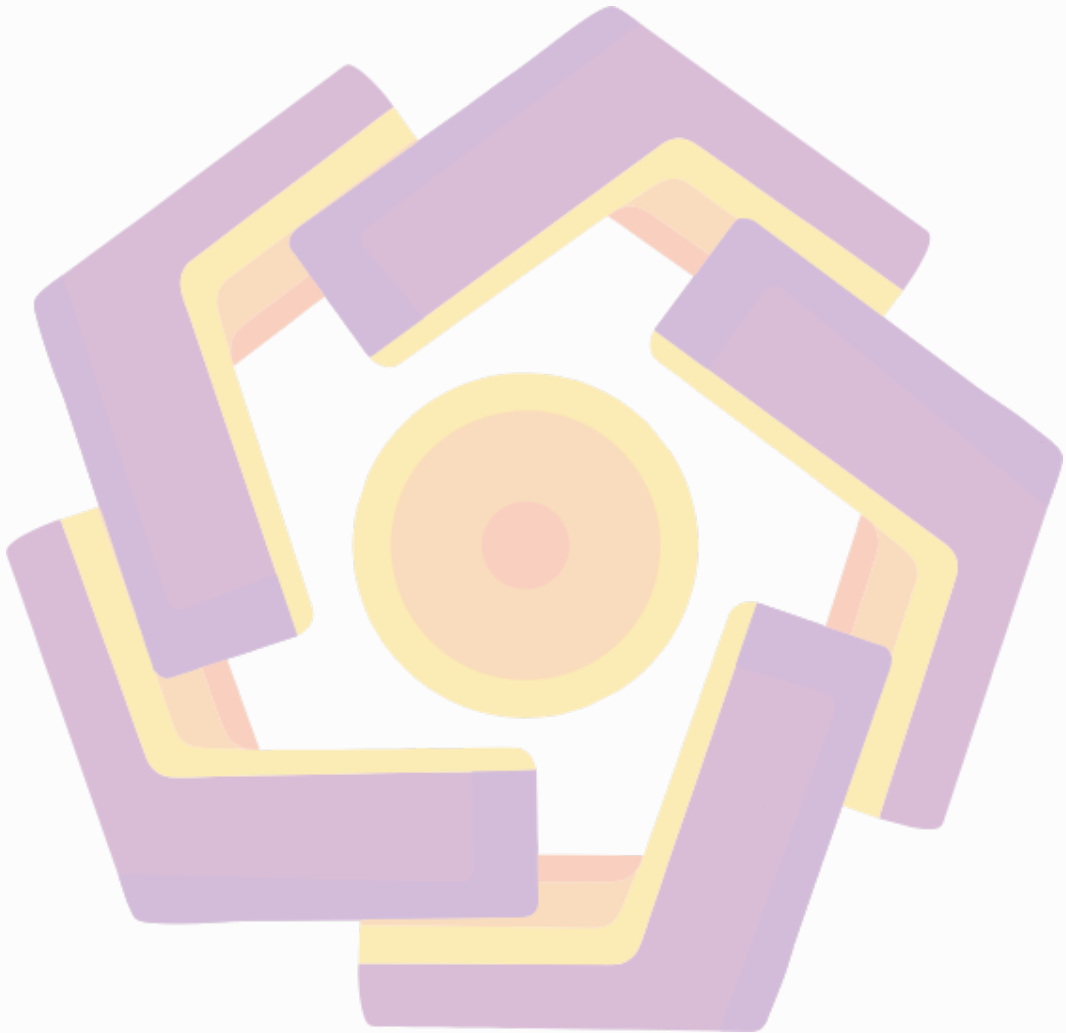
## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis SWOT .....	19
Tabel 3. 1. Program Semester KB Kelompok A.....	21
Tabel 3. 2 Analisis SWOT .....	22
Tabel 3. 3 Rancangan Naskah.....	27
Tabel 4. 1 Pengujian Sistem .....	45
Tabel 4. 2 Hasil Evaluasi Anak.....	48
Tabel 4. 3 Kuesioner.....	49
Tabel 4. 4 Tampilan <i>Nero Burning</i> .....	50



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Siklus Pengembangan Sistem .....	20
Gambar 3. 1 Rancangan Media Pembelajaran.....	26
Gambar 3. 2. Intro/Awal Masuk .....	28
Gambar 3. 3 Menu Utama.....	29
Gambar 3. 4 Contoh Macam-macam Warna .....	29
Gambar 3. 5 Contoh Benda Berwarna .....	30
Gambar 3. 6 Soal.....	30
Gambar 3. 7 Nilai.....	31
Gambar 3. 8 Permainan.....	31
Gambar 3. 9 Contoh Benda dan Penjelasan.....	32
Gambar 3. 10 Profil.....	32
Gambar 3. 11 Keluar.....	33
Gambar 4. 1 Memproduksi Pembelajaran Warna.....	34
Gambar 4. 2 <i>Document Settings</i> .....	35
Gambar 4. 3 <i>Background Intro</i> .....	36
Gambar 4. 4 <i>Background</i> Semua Halaman.....	36
Gambar 4. 5 Karakter Guru Perempuan .....	37
Gambar 4. 6 Bentuk Bibir Guru Perempuan.....	37
Gambar 4. 7 <i>Convert to Symbol</i> .....	38
Gambar 4. 8 Tombol-tombol Aplikasi.....	39
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Classic Tween</i> .....	40
Gambar 4. 10 Tampilan <i>Import .mp3</i> .....	41
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Contoh Benda.....	41
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Contoh Benda.....	42
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Soal.....	42
Gambar 4. 14 Tampilan Nilai .....	43
Gambar 4. 15 Tampilan Permainan .....	43
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Profil.....	44



## INTISARI

Kemampuan kognitif anak harus dimulai pada usia dini. Ini bertujuan untuk memungkinkan anak-anak menjelajahi dunia melalui lima indra. Dalam pendidikan anak usia dini, aspek kognitif untuk mengenali warna pada anak-anak masih mengalami hambatan yang ditandai oleh anak-anak tidak mengetahui dan menyebutkan warna dengan tepat. Ini karena metode pembelajarannya masih monoton. Yang membuat anak-anak merasa bosan sehingga anak-anak tidak tertarik untuk belajar tentang warna.

Metode pengumpulan data yang digunakan, antara lain studi pustaka, yaitu pengambilan data berdasarkan literature yang tersedia. Sastra yang digunakan sebagai bahan referensi. Wawancara adalah dengan melakukan pertanyaan dan menjawab langsung dengan seseorang sebagai sumbernya. Langkah-langkah dalam pembuatan game termasuk merancang konsep sebagai langkah pertama untuk membuat genre, alat, permainan, grafik, dan suara. Produksi melibatkan pembuatan asset game. Posting produksi sebagai langkah terakhir untuk pengujian dan publikasi game.

Hasil analisis masalah ditemukan dengan media “Adobe Flash” dalam studi warna sehingga dapat membangkitkan minat pada anak-anak. Dengan demikian anak lebih cepat mengenali warna sehingga warna dapat diberikan dengan tepat. Belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan sehingga kognitif anak bias berkembang dengan baik.

**Kata Kunci:** Warna, Pembelajaran, Media Animasi, Permainan, Adobe Flash



## **ABSTRACT**

*Child cognitive cultivation should start at an early age. It aims to enable children to explore the world around through the five sense. In early childhood education, the cognitive aspect to recognize color in children still experiences obstacles marked by children not knowing and mentioning color appropriately. This is because the learning method is still monotonous. Which makes children feel bored so that children are not interested to learn about color.*

*Data collection methods used, among others, literature study, namely data retrieval based on the available literature. Literature is used as refrence material. Interview is by doing a question and answer directly with someone as the source. The steps in making the game include designing the concept as a first step to create genres, tools, game play, graphics and sound. Production involves making game assets. Post production as a final step for game testing and publication.*

*The result of problem analysis found with the media “Adobe Flash” in the study of color so that it can generate interest in children. Thus the child more quickly recognize the color so that the color can be given precisely. Learning becomes fun and not boring so the child’s cognitive can develop well.*

**Keyword:** *Color, Learning, Animation Media , Game, Adobe Flash*