VISUALISASI PENCEGAHAN AKSI BULLYING UNTUK SD BERBASIS ADOBE FLASH CS6

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III

Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

KHOIRUL MUHTADI

1672100004

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
2019

LEMBAR PERSETUJUAN

VISUALISASI PENCEGAHAN AKSI BULLYING UNTUK ANAK SD BERBASIS ADOBE FLASH CS 6

Diajukan Oleh Khoirul Muhtadi 1672100004

Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

Pembimbing Utama

Agustinus Suradi, M.Kom NIK. 690 914 344

Tanggal 29-07-2019

Pembimbing Pendamping

Mariana Windarti, M.T NIK. 690 116 375

Tanggal 29 -07 - 2019 -

Mengetahui Ketua Program Studi

Hendro Joko Prasetyo, M.Kom NIK. 690 903 276

Tanggal 29-07-2019

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan Disetujui oleh Dewan PengujiFakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Hari

: Senin

Tanggal

: 12 Agustus 2019

Tempat

: Universitas Widya Dharma Klaten

Susunan Dewan Penguji:

Hendro Joko Prasetyo, M.Kom. NIK. 690 903 276

NIK. 690 911 322

Anggota I

Agustinus Suradi, M.Kom

NIK.690 914 344

Anggota II

Mariana Windarti, MT

NIK. 690 116 375

Skripsi ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Diploma III oleh :

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Dr. Th. Kriswianti N, M.Si.

NIK. 19590929 198803 2 005

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama KHOIRUL MUHTADI

NIM 1672100004

Jurusan / Program Studi : Manajemen Informatika

Fakultas Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir:

Judul " Visualisasi Pencegahan Aksi Bullying Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS 6"

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam Tugas Akhir ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatal ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir ini.

> Klaten, 12 Agustus 2019 Yang membuat pernyataan,

(KHOIRUL MUHTADI)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, yang selalu memberikan rahmad, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini. Selanjutnya persembahan ini ditujukan kepada:

- Ayah dan Ibu yang tercinta yang senantiasa selalu mendo'akanku, menyemangatiku, memberikan kasihsa yang serta memberikan motivasi tanpa putus asa.
- Kakakku Jamilatun yang selalu membantuku dalam berbagai hal.
 Serta Adikku yang selalu mendoakan dan menyemangatiku.
- Teman-temanku terima kasih sudah memberi semangat dan masukan dalam mengerjakan tugas akhir ini. Serta terima kasih sudah menjadi sahabat penulis selama di Universitas Widya Dharma Klaten.

MOTTO

"At least try to achieve your dreams, because behind a business there is a more valuable experience than anything" (Setidaknya berusahalah untuk mencapai impianmu, karena dibalik sebuah usaha terdapat pengalaman yang lebih berharga dari apapun).

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan gelar Ahli Madya pada program studi Manajemen Informatika Universitas Widya Dharma Klaten.

Selama melakukan pembuatan Tugas Akhir penulis melalui segala bentuk proses tantangan dan hambatan sehingga menjadikan penulis mampu memecahkan segala masalah yang dihadapkan pada penulis.

Tak lepas dari dorongan maupun bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

- Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd, Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
- Ibu Dr. Th.Kriswianti Nugrahaningsih, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.
- 3. Bapak Agustinus Suradi, M.Kom, selaku Dosen pembimbing utama, yang telah berkenan untuk memberikan arahan dan bimbingan, sehingga penelitian tugas akhir ini dapat berhasil dengan lancar.
- 4. Ibu Mariana Windarti, MT selaku Dosen pembimbing pendamping, yang telah memberikan arahan dan bimbingan, sehingga terwujudlah tugas akhir ini.
- 5. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

6. Ibu Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Gedong Jetis beserta semua guru dan

staf yang telah banyak membantu dan memberikan informasi dan data-data

yang diperlukan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah

memberikan bantuan dalam penulisan tugas akhir ini.

8. Teman-temanku yang lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

atas masukan dan dukungan kepada penulis serta terima kasih atas

kebersamaannya selama ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dan

banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca yang bersifat

membangun, sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga Tugas Akhir ini dapat

menjadi manfaat khususnya bagi penulis dan pihak lain pada umumnya.

Klaten, 23 Juli 2019

Penulis

viii

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDULi
HALAMAN PERSETUJUANii
HALAMAN PENGESAHANiii
HALAMAN PERNYATAANiv
HALAMAN PERSEMBAHANv
HALAMAN MOTTOvi
KATA PENGANTARvii
DAFTAR ISIix
DAFTAR GAMBARxii
DAFTAR TABELxv
ABSTRAKxvi
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang1
1. Alasan Memilih Judul
2. Rumusan Masalah
3. Batasan Masalah
4. Keaslian Penelitian
5. Manfaat Penelitian
B. Tujuan Penelitian6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI
A. Tinjauan Pustaka7

1	. Penelitian Yang Relevan dan Kebaruan Penelitian	7
2	Profil SD Negeri 2 Gedong Jetis	9
3	. Komponen Pembelajaran	11
B. L	andasan Teori	12
1	. Pengertian Media Pembelajaran	12
2	. Pengertian Visualisasi	12
3	Pengertian Bullying	13
4	. Pengertian Kartun	15
5	. Pengertian Multimedia	15
6	. Pengertian Animasi	21
7	. Pengertian ActionScript	22
8	Pengertian Adobe Flash CS 6	23
BAB II	I METODOLOGI PENELITIAN	
Α.	Jenis Penelitian	34
В.	Bahan Dan Materi Penelitian	36
C	Alat Penelitian	36
	1. Perangkat Keras (Hardware)	36
	2. Perangkat Lunak (Software)	38
D.	Jalannya Penelitian	39
	1. Langkah Penelitian	39
	2. Desain Sistem	40
	3. Perancangan Animasi	41
	4. Implementasi Sistem	42
	5. Pengujian Aplikasi	42
E. ,	Storyboard	42
F. 3	Proses Pembuatan Animasi	47
BAB IV	V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A.	Hasil Penelitian	66

1. Tampilan Intro (Awal)	66
2. Tampilan <i>Loading</i>	67
3. Tampilan Menu Utama	67
4. Tampilan Gambaran	68
5. Tampilan Buku Cerita	68
6. Tampilan Pengertian Bullying	71
7. Tampilan Kuis	71
8. Tampilan Menu Profil	72
B. Pembahasan	72
C. Kesulitan Yang Dihadapi	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal Adobe Flash CS6	24
Gambar 2.2 Tampilan area kerja	24
Gambar 2.3 Tampilan <i>Title Bar</i>	25
Gambar 2.4 Tampilan Menu Bar.	25
Gambar 2.5 Tampilan <i>Layer</i>	28
Gambar 2.6 Tampilan <i>Frame</i>	29
Gambar 2.7 Tampilan <i>Stage</i>	29
Gambar 2.8 Tampilan scene	30
Gambar 2.9 Panel Properties	31
Gambar 2.10 Panel Color	32
Gambar 2.11 <i>Library</i>	33
Gambar 3.1 Model Waterfall SDLC	34
Gambar 3.2 Perancangan Sistem	41
Gambar 3.3 Langkah Animasi Tampilan Awal	48
Gambar 3.4 Langakah Animasi Tampilan Menu Utama	49
Gambar 3.5 Langkah Animasi Tampilan Gambaran	51
Gambar 3.6 Langkah Animasi Bendera	53
Gambar 3.7 Langkah Animasi Mulut	54
Gambar 3.8 Langkah Animasi Awan dan Tangan	54

Gambar 3.9 Langkah Animasi Mulut dan Zoom Out	55
Gambar 3.10 Langkah Animasi Tangan	55
Gambar 3.11 Langkah Animasi Orang Mengejek	56
Gambar 3.12 Langkah Animasi Mulut	56
Gambar 3.13 Langkah Animasi Orang Marah	57
Gambar 3.14 Langkah Animasi Memukul	57
Gambar 3.15 Langkah Animasi Api	58
Gambar 3.16 Langkah Animasi Mata	58
Gambar 3.17 Langkah Animasi Mata dan Mulut	59
Gambar 3.18 Langkah Animasi Mata dan Tulisan	59
Gambar 3.19 Langkah Animasi Pengertian Bullying	60
Gambar 3.20 Langkah Animasi Bendera	61
Gambar 3.20 Langkah Animasi Profil	62
Gambar 3.21 Tampilan <i>Editting</i> Suara	63
Gambar 3.22 Langkah Pengisian Suara	64
Gambar 3.23 Langkah Penyimpanan Animasi	64
Gambar 3.24 Langkah <i>Publish</i>	65
Gambar 4.1 Tampilan Menu Awal (intro)	66
Gambar 4.2 Tampilan <i>Loading</i>	67
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama	67
Gambar 4 4 Tampilan Menu Gambaran	68

Gambar 4.5 Tampilan Buku Cerita	68
Gambar 4.6 Tampilan Eko Dihina	69
Gambar 4.7 Tampilan Eko Dipukuli	69
Gambar 4.8 Tampilan Pesan Dari Cerita	70
Gambar 4.9 Tampilan Akibat Korban <i>Bullying</i>	70
Gambar 4.10 Tampilan Pencegahan Bullying	70
Gambar 4.11 Tampilan Materi Pengenalan	71
Gambar 4.12 Tampilan Kuis	71
Gambar 4.13 Tampilan Profil	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Jumlah Siswa Pada Tahun Pelajaran	. 10
Tabel 2.2 Tampilan <i>Toll Box</i>	. 25
Tabel 3.1 Storyboard	43

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan media untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah membuat dan merancang animasi untuk penyampaian informasi, peserta didik dapat memahami pengetahuan bullying dan animasi ini juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan yaitu dengan Software Development Life Cycle (SDLC) model waterfall yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengkodean, implementasi, dan pengujian. Pembuatan dan perancangan animasi visualisasi bullying ini mampu untuk menarik minat belajar siswa-siswi sehingga diharapkan aplikasi ini dapat memberi kemudahan bagi anak-anak SD kelas 3 sampai kelas 6 di SD Negeri 2 Gedong Jetis dalam memahami pengetahuan bullying. Bagi penulis pembuatan aplikasi ini akan dikonsentrasikan pada elemen penting pengetahuan bullying yang terdiri dari pengenalan dan cara penanggulangan bullying. Materi ini akan disampaikan dalam media teks, gambar, audio dan video. Software yang digunakan untuk pembuatan animasi ini adalah Adobe Flash CS6.

Kata kunci : Visualisasi, *Bullying*, *Adobe Flash CS6*.

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan jaman teknologi informasi semakin cepat. Dengan berkembangnya teknologi, penggunaan komputer juga semakin meluas, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Salah satu teknologi informasi yang sering digunakan adalah media pembelajaran yang berbasis multimedia. Saat ini media pembelajaran sering digunakan oleh sekolah sebagai sarana informasi dan pembelajaran. Multimedia umumnya disajikan dalam bahasa pemrograman yang bersifat pembelajaran interaktif dengan menggunakan suara, gambar, teks sehingga media ini dapat menambah minat anak untuk belajar. Teknologi multimedia sangat diperlukan dalam teknik pembelajaran, dengan metode pembelajaran multimedia diharapkan siswa bisa lebih semangat untuk belajar, selain itu pemahaman terhadap suatu materi akan mudah untuk dimengerti dan dipahami jika disampaikan dengan metode pembelajaran yang interaktif.

Namun saat ini penggunaan komputer dalam proses belajar mengajar belum dimanfaatkan secara maksimal terutama untuk mengajarkan siswa SD tentang *bullying*. Pada dasarnya *bullying* tidak diajarkan di sekolah SD atau tidak terdapat dalam kurikulum pembelajaran SD. Guru SD hanya mengajarkan siswa bagaimana bertingkah laku dengan baik, disiplin, rapi dalam berpakaian, dan berkomunikasi dengan sopan dan baik. Dalam proses

belajar mengajar guru SD masih menggunakan buku dan metode pengajaran secara konvensional, sehingga mengakibatkan siswa SD menjadi lebih cepat jenuh dan tidak fokus.

Menurut Sejiwa (2008), *Bullying* adalah tindakan penggunaan kekuasaan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang baik secara *verbal*, fisik, maupun psikologis sehingga korban merasa tertekan, trauma, dan tak berdaya. *Bullying* dapat terjadi di lingkungan sekitar, sekolah, dan pekerjaan. Dalam proses belajar mengajar masalah yang sering dihadapi siswa yaitu seringtidak fokus terhadap materi yang diajarkan guru, oleh karena itu seorang guru harus mempunyai teknik pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa agar siswa bisa fokus terhadap apa yang diajarkan.

Secara umum permasalahan yang dihadapi guru adalah keterbatasan alat bantu pembelajaran yang menarik, dan sikap anak didik yang cenderung tidak memperhatikan atau sering sibuk dan asik sendiri. Selain itu media visualisasi juga belum pernah digunakan dalam metode pembelajaran bagi siswa-siswi kelas 3 sampai kelas 6 di SD Negeri 2 Gedong Jetis. Sebagai solusinya diperlukan media pembelajaran alternatif visualisasi yang bisa menyenangkan dan menarik bagi siswa-siswi serta memudahkan guru untuk mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis ingin membuat suatu media pembelajaran berbasis animasi yaitu visualisasi untuk anak SD kelas 3 sampai 6 khususnya tentang *bullying* dengan judul "Visualisasi Pencegahan Aksi Bullying Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6" yang menayangkan visualisasi buku cerita tentang *bullying*, visualisasi tersebut berisi informasi

mengenai pengenalan *bullying* dan pencegahan *bullying* yang akan dibuat dalam bentuk media animasi. Animasi ini bertujuan agar siswa mampu memahami apa yang diajarkan guru khususnya mengenai *bullying* sehingga siswa dapat bertingkah laku dengan baik. Selain itu animasi ini juga bertujuan untuk mengurangi rasa jenuh dan bosan pada anak selama proses belajar mengajar.

1. Alasan Pemilihan Judul

Alasan pemilihan judul "Visualisasi Pencegahan Aksi Bullying Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6" Karena bullying tidak diajarkan di sekolah atau tidak terdapat dalam kurikulum pembelajaran SD. Selain itu juga terbatasnya alat bantu peraga pembelajaran yang menarik sehingga diperlukan suatu media pembelajaran alternatif yang bisa menyenangkan dan menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik mampu menerima pelajaran dengan baik. Selain itu visualisasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai iklan layanan masyarakat tentang penanggulangan dan pencegahan bullying.

2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dibuat maka dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu bagaimana membuat media pembelajaran alternatif dalam bentuk visualisasi *bullying* yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa-siswi di SD Negeri 2 Gedong Jetis.

3. Batasan Masalah

Berkaitan dengan identifikasi masalah tersebut, maka sebagai batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini antara lain :

- a. Pembuatan visualisasi ini menggunakan *software Adobe*Flash CS6.
- b. Visualisasi dibuat untuk siswa kelas 3 sampai kelas 6 di SD
 Negeri 2 Gedong Jetis.
- c. Visualisasi ini dapat diajarkan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.
- d. Visualisasi buku cerita pembelajaran ini berdurasi 2 menit yang didalamnya terdapat informasi bullying dan cara pencegahanya.
- e. Aplikasi visualisasi ini dapat digunakan pada komputer/PC, laptop dan *Handphone*.

4. Keaslian Penelitian

Penelitian yang berjudul "Visualisasi Pencegahan Aksi Bullying Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6" belum pernah diteliti dan dibuat oleh penulis lain di Universitas Widya Dharma Klaten.

5. Manfaat Penelitian

Penelitian yang saya lakukan memiliki manfaat sebagai berikut :

a. Bagi SD Negeri 2 Gedong Jetis

- Memberikan kemudahan bagi pengajar untuk mengajarkan tentang pencegahan bullying kepada siswa kelas 3 sampai kelas 6.
- 2) Memberi kemudahan bagi siswa dalam menangkap pembelajaran yang diajarkan.

b. Bagi pembaca

- 1) Sebagai acuan bila menghadapi masalah yang sama.
- Menambah wawasan khususnya tentang visualisasi animasi 2 dimensi.

c. Bagi penulis

- Penulis dapat mengkaji metode pembelajaran visualisasi berbasis animasi 2 dimensi yang diperoleh pada masa perkuliahan.
- 2) Untuk memenuhi persyaratan formal bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan di Program Studi Manajemen Informatika Fakutas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.

d. Bagi akademik

 Menambah kepustakaan akademik dan juga dapat memberiksn informasi kepada pembaca sebagai bahan acuan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah peneliti mampu membuat aplikasi dengan media pembelajaran alternatif yaitu berupa visualisasi bullying yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa-siswi kelas 3 sampai kelas 6 di SD Negeri 2 Gedong Jetis.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir dan pembuatan Animasi media pembelajaran interaktif 2D berupa Visualisasi *bullying* untuk SD, maka dapat diambil kesimpulan dan saran dengan harapan dapat member masukan serta manfaat yang dapat membangun bagi siapapun dimasa sekarang maupun yang akan datang. Berikut ini kesimpulan serta saran yang disampaikan oleh penulis :

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan penulis tentang media pembelajaran alternatif berupa visualisasi *bullying* untuk SD, penulis menyimpulkan bahwa dengan metode pembelajaran animasi alternatif ini cukup menarik minat, kreatifitas motivasi, dan kemandirian peserta didik dalam memahami pengenalan *bullying* dan cara pencegahan *bullying*. Aplikasi media pembelajaran animasi visualisasi *bullying* ini mudah digunakan dan dapat membantu guru mengajar dalam menyampaikan informasi mengenai pengenalan *bullying* dan pencegahan *bullying*.

B. Saran

Dalam pembuatan media pembelajaran visualisasi *bullying* ini masih belum sempurna. Untuk itu ada beberapa masukan saran untuk membantu mengembangkan aplikasi ini sehingga diharapkan dapat lebih baik lagi dimasa depan. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

- Perlunya adanya perancangan media pembelajaran dalam pembuatan animasi menarik seperti aplikasi game dengan cara memanfaatkan tombol pada aplikasi agar tercipta semangat belajar yang tinggi.
- 2. Dari beberapa hasil pengujian mengurangi bentuk kekerasan pada bagian visualisasi *bullying*.

DAFTAR PUSTAKA

Hidajat, H. (2015). Kajian Visualisasi Pelestarian Lingkungan Untuk Anak Dalam Bentuk Buku Pop. Jurnal Ruparupa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia Volume 4 No 2. Jakarta: Universitas Bunda Mulia.

Mulyanto. (2009). *Pengenalan System Develoment Life Cycle (SDLC)*. Yogyakarta: Andi Offset.

Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Purnama, B. E. (2013). Konsep Dasar Multimedia. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Purnomo, D. (2014). Visualisasi Proses Fotosintesis Pada Tumbuhan Untuk Siswa Sekolah Dasar. Klaten: Universitas Widya Dharma.

Sejiwa. (2008). *Bullying: Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan sekitar Anak.* Jakarta: Grasindo.

Sunyoto, A. (2010). Adobe Flash + XML. Yogyakarta: Andi Offset.

Suprana, J. (2009). *Naskah-Naskah Kompas Jaya Suprana*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.

Yuliawan, T. (2014). Visualisasi Proses Terjadinya Hujan Untuk Media Pembelajaran Mata Pelajaran IPA Kelas V SD. Klaten: Universitas Widya Dharma.