

**PEMBELAJARAN PERILAKU HIDUP BERSIH SEHAT DENGAN
MEDIA ANIMASI 2D**

(Studi Kasus Di Puskesmas Wonosari 2)

Tugas Akhir

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya (D-3)

Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

Mus Amiyoga

1224100375

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

2015

**PEMBELAJARAN PERILAKU HIDUP BERSIH SEHAT DENGAN
MEDIA ANIMASI 2D**

Diajukan oleh
Mus Amiyoga
1224100375

Telah disetujui siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.
Pembimbing Utama



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

tanggal 5/5/15

Pembimbing Pendamping



Muryanto, ST
NIK. 690 903 277

tanggal 5/5/15

Mengetahui
Ketua Program Studi



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

tanggal 5/5/15

PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji Tugas Akhir Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.


Pada :

Hari / Tanggal :

Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

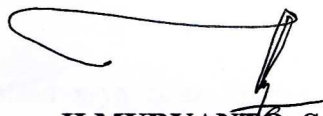
Dewan Penguji

Ketua



HENDRO JOKO P, M.Kom
NIK. 690 903 276

Sekretaris



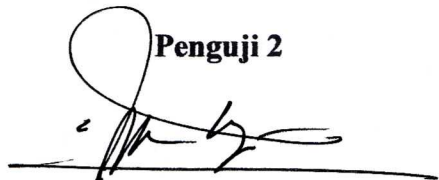
H.MURYANTO, S.T
NIK. 690 903 277

Penguji 1



Drs. SRI WIYANTA, M.Kom
NIK. 690 990 118

Penguji 2



FAJAR BUDI H, M.Eng
NIK. 690 909 299

Disahkan Oleh :

Fakultas Ilmu Komputer

Dekan



Drs. SRI WIYANTA, M.Kom
NIK. 690 990 118

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUS AMIYOGA
NIM : 1224100375
Jurusan / Program Studi : Manajemen Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer

dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir:

Judul : Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih Sehat Dengan Media Animasi 2D (Studi Kasus Di Puskesmas Wonosari)

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 pembatalan Ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir ini.

Klaten, 18 Mei 2015

Yang membuat pernyataan,



(MUS AMIYOGA)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Alasan Pemilihan Judul	2
C. Rumusan Masalah	3
D. Batasan Masalah	3
E. Keaslian Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4

G. Tujuan Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Penelitian Pendukung	6
2. Pengertian Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS)	8
B. Landasan Teori	10
1. Animasi	10
2. Media Pembelajaran	11
3. Multimedia	11
4. Storyboard	14
5. Adobe Flash CS3	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
A. Bahan Atau Materi Penelitian	20
B. Alat Yang Digunakan	20
1. Perangkat Keras (Hardware)	20
2. Perangkat Lunak (Software)	22
C. Jalan Penelitian	23
1. Pengumpulan Data	23
a. Metode Observasi	23
b. Metode Wawancara	23
c. Metode Dokumentasi	24
d. Analisis Data	24

e. Studi Pustaka	24
2. Desain Sistem	24
a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	25
b. Membuat Tabel Perancangan Sistem	25
c. Membuat Tampilan Animasi	26
D. Kesulitan Yang Dihadapi	39
BAB IV PEMBAHASAN	40
A. Tahap Awal Menjalankan Aplikasi	40
B. Hasil Penelitian	40
1. Tampilan Intro	41
2. Tampilan Film Animasi Perilaku Hidup Bersih Sehat	40
3. Tampilan Pilihan Kuis Interaktif	45
4. Tampilan Pilihan Kategori	46
5. Tampilan Jika Sudah Memilih Kategori	46
6. Tampilan Soal Kuis	47
7. Tampilan Nilai	47
8. Tampilan Akhir/Ending	48
9. Tampilan Materi	48
10. Tampilan Materi Pilihan	49
11. Tampilan Materi Perilaku Hidup Bersih Sehat	49
12. Tampilan Materi Cuci Tangan Pakai Sabun	50
13. Tampilan Materi Buang Sampah Pada Tempatnya	50
14. Tampilan Materi Stop! Buang Air Besar Sembarangan	51

BAB V PENUTUP	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	54

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Adobe Flash CS3	15
Gambar 2.2. Lingkungan Kerja Adobe Flash CS3	17
Gambar 2.3. Action Script Adobe Flash CS3	18
Gambar 3.1. Desain Intro	26
Gambar 3.2. Keterangan Storyboard	27
Gambar 3.3. Scene Awal	30
Gambar 3.4. Scene Phbs	30
Gambar 3.5. Scene Cuci tangan	31
Gambar 3.6. Scene Buang Sampah	31
Gambar 3.7. Scene Stop BAB	31
Gambar 3.8. Kuis Interaktif	32
Gambar 3.9. Kategori Kuis Interaktif	33
Gambar 3.10. Kategori Kuis	34
Gambar 3.11. Pertanyaan Kuis	35
Gambar 3.12. Skor/Nilai	36
Gambar 3.13. Ending/Credit Title	37
Gambar 4.1. Tampilan Judul	40
Gambar 4.2. Tampilan Intro	40
Gambar 4.3. Tampilan Perkenalan Tania	41
Gambar 4.4. Tampilan Phbs	41
Gambar 4.5. Tampilan Cuci Tangan	42
Gambar 4.6. Tampilan Buang Sampah	42
Gambar 4.7. Tampilan Stop BAB	43
Gambar 4.8. Tampilan Slogan Phbs	43
Gambar 4.9. Tampilan Interaktif	44
Gambar 4.10. Tampilan Pilihan Kategori	45
Gambar 4.11. Tampilan Kategori	45
Gambar 4.12. Tampilan Soal Kuis	46
Gambar 4.13. Tampilan Skor	46

Gambar 4.14. Tampilan Ending	47
Gambar 4.15. Tampilan Materi	48
Gambar 4.16. Tampilan Pilihan Materi	49
Gambar 4.17. Tampilan Materi Perilaku Hidup Bersih Sehat	49
Gambar 4.18. Tampilan Materi Cuci Tangan Pakai Sabun	50
Gambar 4.19. Tampilan Materi Stop! Buang Air Besar Sembarangan.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Perancangan Sistem	25
-------------------------------------	----

ABSTRAKS

Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih Sehat Dengan Media Animasi 2D

Kesadaran tentang pentingnya hidup sehat dirasa sangat kurang di masyarakat kita saat ini. Banyak masyarakat di lingkungan kita yang masih belum secara penuh untuk sadar dan mengerti tentang pentingnya perilaku hidup bersih sehat demi kesehatan dan kebersihan diri.

Saat ini animasi telah menjadi bagian kehidupan bagi masyarakat di negeri kita. Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, dan juga sebagai penyampai pesan. Animasi juga sanggup menyampaikan pesannya secara lebih efektif karena mengandung unsur video dan audio, jika dibandingkan dengan jenis hiburan lain seperti musik (audio) ataupun komik maupun novel (teks).

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam pelaksanaan tugas akhir ini akan dibuat suatu video animasi berbasis 2 dimensi yang bertemakan pembelajaran perilaku hidup bersih sehat melalui animasi 2D. Dalam pengerjaannya akan digunakan software pembantu untuk pembuatan animasinya.

Bahan dan materi penelitian yang berupa informasi yang digunakan untuk sumber penulisan berasal dari Puskesmas Wonosari II yang penulis peroleh sewaktu pelaksanaan penyuluhan tentang kesehatan.

Hasil akhir dari pembuatan animasi berbasis 2D yang bertemakan pembelajaran perilaku hidup bersih sehat melalui animasi 2D ini diharapkan dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan mengenai bagaimana cara agar dapat menerapkan perilaku hidup bersih sehat. Selain itu dengan pembuatan animasi ini juga diharapkan dapat sebagai pemberi motivasi untuk menerapkan perilaku hidup bersih sehat dalam kehidupan sehari-hari dan juga sebagai penginspirasi untuk lebih mengembangkan animasi karya asli Indonesia.

Keyword : Animasi 2D, Perilaku Hidup Bersih Sehat.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesadaran tentang pentingnya pola hidup bersih sehat dirasa sangat kurang di masyarakat kita saat ini. Banyak masyarakat di lingkungan kita yang masih belum secara penuh untuk sadar dan mengerti tentang pentingnya menjaga kesehatan. Hal ini mungkin disebabkan kurangnya media-media yang dapat digunakan untuk memberi contoh kepada masyarakat akan pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan.

Masyarakat memerlukan media yang dapat meng-inspirasi serta memberi kesadaran terhadap mereka akan pentingnya pola hidup bersih sehat, salah satunya dengan video animasi. Banyak contoh yang membuktikan bahwa media animasi cukup efektif sebagai media komunikasi untuk masyarakat, salah satunya adalah iklan layanan masyarakat.

Saat ini animasi telah menjadi bagian kehidupan bagi masyarakat di negeri kita. Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, dan juga sebagai penyampai pesan. Animasi juga sanggup menyampaikan pesannya secara lebih efektif karena mengandung unsur *video* dan *audio*, jika dibandingkan dengan jenis hiburan lain seperti musik (*audio*) ataupun komik maupun novel (teks).

Dalam Tugas Akhir ini akan dibuat sebuah video animasi 2D yang bertemakan pembelajaran pola hidup bersih sehat melalui animasi 2D. Video

animasi ini akan menggambarkan bagaimana cara menerapkan perilaku hidup bersih sehat.

Tujuan pembuatan animasi pembelajaran pola hidup bersih sehat dengan animasi 2D ini sebagai bahan edukasi untuk memberikan kesadaran akan pentingnya berperilaku hidup bersih sehat. Tentunya kalau edukasi ini diberikan secara serius dengan materi-materi yang berat akan membuat bosan dan akhirnya kehilangan arah sehingga tujuanpun tidak tercapai. Hal ini yang mengakibatkan pentingnya animasi kartun dalam hal edukasi karena sesuatu yang menghibur akan membuat belajar menjadi menyenangkan. Sesuatu yang terlihat berat akan menjadi ringan karena ada unsur hiburan.

Di sini mengapa penulis mengerjakan tugas akhir dengan tema pembelajaran pola hidup bersih sehat dengan animasi 2D dikarenakan ingin menyampaikan sesuatu hal yang terlihat berat menjadi ringan dan mudah dipahami.

B. Alasan Pemilihan Judul

Alasan penulis memilih judul Pembelajaran Pola Hidup Bersih Sehat Dengan Media Animasi 2D adalah sebagai berikut :

- a. Penulis tertarik untuk mengetahui hasil penelitian jika melakukan penyuluhan menggunakan Adobe Flash CS3, karena sepengetahuan penulis Adobe Flash CS3 ini belum banyak digunakan sebagai media penyuluhan.

- b. Penulis menganggap masalah ini perlu diadakan penelitian pada saat penyuluhan, karena dapat dijadikan suatu pertimbangan dalam melakukan penyuluhan kesehatan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan permasalahan, yaitu :

- a. Bagaimana cara memberikan penyuluhan tentang kesehatan yang menarik dan mudah dimengerti.
- b. Bagaimana cara memberikan teknik pembelajaran yang menarik dan berguna tentang cara menerapkan perilaku hidup sehat, sehingga bisa diterapkan oleh masyarakat umum.

Maka dari itu penulis ingin membantu memecahkan masalah tersebut dan membantu menemukan jalan keluar agar dapat membangkitkan minat masyarakat untuk menerapkan pola hidup bersih sehat.

D. Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalah pahaman dan meluasnya masalah yang diteliti, maka penulis membatasi dan memfokuskan masalah yang berkaitan dengan pola hidup bersih sehat, yaitu :

- a. Animasi ini hanya membahas tentang pola hidup bersih sehat, seperti :
Budayakan buang sampah pada tempatnya, Stop! Buang air besar sembarangan dan Budayakan cuci tangan pakai sabun.

- b. Sengaja penulis membatasi hanya pada 3 hal pada point a diatas, karena saat melakukan penelitian kemarin, banyak masyarakat di sekitar wilayah yang dijadikan objek penelitian, belum tahu atau belum mampu menerapkan ketiga hal tersebut.
- c. Animasi ini menyajikan materi tentang cara menerapkan pola hidup bersih sehat.

E. Keaslian Penelitian

Sepengetahuan penulis tentang masalah ini, belum pernah diteliti dan diaplikasikan sebagai media penyuluhan. Hal inilah yang menarik penulis untuk membuat animasi pembelajaran untuk membantu masyarakat agar lebih mengetahui bagaimana menerapkan pola hidup bersih sehat dengan animasi 2D.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

- a. Bagi Penulis

Manfaat yang diperoleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk memenuhi penyusunan tugas akhir guna memperoleh gelar diploma tiga dari program studi Manajemen Informatika di Universitas Widya Dharma Klaten.

2. Menambah bekal pengetahuan yang dapat digunakan untuk persiapan dalam rangka menghadapi dunia kerja di masa yang akan datang.
3. Dapat membuktikan kemampuan dan ketrampilan selama berada di bangku kuliah dengan melakukan praktik langsung secara nyata.
4. Membangun kemandirian pada penulis serta rasa percaya diri.

b. Bagi Universitas Widya Dharma Klaten.

Manfaat bagi Universitas Widya Dharma Klaten dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan Mahasiswa yang berkualitas.
2. Dengan adanya umpan balik sebagai mahasiswa terhadap masyarakat, Perguruan tinggi akan lebih maju dalam pengisian ilmu maupun pendidikan kepada mahasiswa.

G. Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai oleh penulis yaitu :

1. Memudahkan proses penyuluhan kesehatan.
2. Meningkatkan minat masyarakat dalam menerapkan pola hidup bersih sehat.

BAB V

PENUTUP

Dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir dan pembuatan animasi pembelajaran perilaku hidup bersih sehat beserta uraian dan penjelasannya secara keseluruhan. Maka dapat diambil kesimpulan dan juga saran dengan harapan dapat memberi masukan serta manfaat yang dapat membangun bagi siapapun dimasa sekarang maupun yang akan datang. Berikut ini adalah kesimpulan serta saran yang di sampaikan oleh penulis :

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan penulis tentang Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih Sehat Melalui Animasi 2D ini, penulis menyimpulkan bahwa :

1. Dengan menggunakan video animasi 2D para masyarakat bisa lebih menangkap maksud dan pesan yang ingin disampaikan dalam video tersebut, dibandingkan dengan hanya menggunakan media gambar atau poster saja.
2. Menggunakan media animasi 2D dalam melakukan penyuluhan tentang masalah kesehatan.
3. Dengan pembuatan media pembelajaran ini dapat menarik minat masyarakat untuk menerapkan Perilaku Hidup Bersih Sehat.

B. Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah sistem informasi multimedia di perlukan pemahaman program aplikasi, oleh karena itu ada beberapa saran antara lain :

1. Perkembangan multimedia akan terus berlanjut seiring banyaknya media komunikasi dan kemajuan teknologi yang ada, sehingga sumber daya manusia yang memiliki kualitas yang baik dalam pengolahan aplikasi multimedia harus di perbanyak.
2. Perlu adanya pemrograman ke arah yang lebih baik dari pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia ini, sehingga akan banyak inovasi baru menuju kesempurnaan program terutama dari segi perencanaan media interaktif.

Media pembelajaran Perilaku Hidup Bersih Sehat Melalui Media Animasi 2D yang peneliti buat masih jauh dari kesempurnaan, sedangkan perkembangan teknologi berbasis multimedia sangat cepat, sehingga di perlukan penambahan fitur-fitur yang masih kurang guna penyempurnaan aplikasi multimedia selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dedy Izham, 2012. *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*, Ilmu Komputer.com
- Depkes RI, 2007. *Buku Saku Rumah Tangga Sehat dengan PHBS*, Pusat Promosi Kesehatan, Jakarta, 2007.
- Haryanto, S.Pd. 2012. *Media Pembelajaran*, belajarpsikologi.com. diakses pada 9 Februari 2015
- Isma'il, MPd. 2011. *7 Hari Belajar Flash MX*. MGMP Matematika SMA Negeri Kabupaten Blitar
- Lucky Mahrus. *Modul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional*. www.luckymahrus.com
- Moch Nasir. 1985. *Metode Penelitian*, Jakarta : Ghalia indonesia.
- Preston Blair. *Cartoon Animation*. Moovemedia
- Richard Williams. *The Animator's Survival Kit*.
- Rinda Sari B. 2012. *PHBS (Perilaku Hidup Bersih Sehat)*. Rindasaribatubara.wordpress.com. diakses pada 9 februari 2015
- Tim CTPS. 2011. *Buku Saku Cuci Tangan Pakai Sabun di Masyarakat*. Kementerian Kesehatan RI
- Wahana Komputer. 2009. *Panduan Praktis mudah Membuat Animasi 2D Adobe Flash CS4/ADI*. Cetakan 1. Andi Publisher(Andi Offset)
- Wahyu Purnomo. 2013. *Animasi 2D*. Edisi Pertama. Katalog Dalam Terbitan. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Wandah W. *Dasar Pemrograman Flash Game*. www.wandah.com, diakses pada 8 Februari 2015