PENGENALAN RAMBU – RAMBU LALU LINTAS DENGAN MEDIA ANIMASI UNTUK ANAK TAMAN KANAK – KANAK PERTIWI PRAMBANAN

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai Derajat Diploma 3 (D-3)
Program Studi Manajemen Informatika

Disusun oleh :
Nety Permatasari Kusumastuti
1224100387

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA
KLATEN

2015

PERSETUJUAN

PENGENALAN RAMBU – RAMBU LALU LINTAS DENGAN MEDIA ANIMASI UNTUK ANAK TAMAN KANAK – KANAK PERTIWI PRAMBANAN

Diajukan oleh :

Nety Permatasari Kusumastuti

1224100387

Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

Pembimbing I

Istri Sulistyowati, M. Kom tanggal. 27. Juli. 2015...

NIK. 690 911 322

Pembimbing II

Fera Tri Wulandari, M. Kom tanggal. 06. Agustus. 2015

NIK. 690 510 316

Mengetahui

Ketua Program Studi

Hendro Joko Prasetyo, M.Kom tanggal. 08. Agustus. 2015

NIK. 690 903 276

PENGESAHAN

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

Hari :

Tanggal :

Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

Susunan Dewan Penguji :

Ketua	Sekretaris
Istri Sulistyowati, M. Kom	**Fera Tri Wulandari, M. Kom**
NIK. 690 911 322	**NIK. 690 510 316**

Penguji I	Penguji II
Aryati Wuryandari, S. T	**Muryanto. S. T**
NIK. 609 208 292	**NIK. 690 903 277**

Disahkan Oleh :

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

Drs. Sri Wiyanta, M.Kom
NIK. 690 990 118

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	NETY PERMATASARI KUSUMASTUTI
N I M	:	1224100387
Jurusan / Program Studi	:	Manajemen Informatika
Fakultas	:	Ilmu Komputer

dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir:

Judul	:	Pengenalan Rambu-rambu Lalu Lintas Dengan Media Animasi Untuk Anak Taman Kanak-kanak Pertiwi Prambanan

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, Jumat, 30 Oktober 2015
Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL
8F3C2ADF502794740
6000
ENAM RIBU RUPIAH

(NETY PERMATASARI KUSUMASTUTI)

MOTTO

“Kecerdasan bukanlah tolak ukur kesuksesan, namun dengan menjadi cerdas kita bisa menggapai kesuksesan”

“Always be yourself no matter what they say and never be anyone else even if they look better than you”

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Adapun tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat diploma D-3 dari Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis mendapat pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Sri Wiyanta, M.Kom, Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Istri Sulistyowati, M. Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu guna memberikan pengarahan dan bantuan mulai dari awal hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Fera Tri Wulandari, M. Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu guna memberikan pengarahan dan bantuan mulai dari awal hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Seluruh Dosen dan staff Universitas Widya Dharma Klaten yang pernah mengajar dan membantu penulis selama kuliah di Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.
5. Keluarga, khususnya kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materil sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Hannis Puspita Putri, yang selalu mendukungku , membantuku dan selalu ada untukku.

7. Teman – teman dan pihak – pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung turut membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Walaupun dengan seluruh kemampuan yang ada, disadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak.

Klaten, Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

Halaman Judul i

Halaman Persetujuan ii

Halaman Pengesahan iii

Halaman Persembahan.....iv

Halaman Motto v

Kata Pengantar.....vi

Daftar Isi viii

Daftar Tabel xi

Daftar Gambar xii

ABSTRAK.....xiv

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang.....1

1. Alasan Pemilihan Judul.....2

2. Perumusan Masalah 3

3. Batasan Masalah 3

4. Keaslian Penelitian.....3

5. Manfaat Penelitian 4

B. Tujuan Penelitian 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....6

A. Tinjauan Pustaka.....6

1. Penelitian Terdahulu.....6

2. Pengertian Animasi.....7

3. Pengertian Pengenalan.....7

4. Pengertian Rambu – rambu Lalu Lintas.....7

B. Landasan Teori.....7

1. Animasi.....8

a. Pengertian Animasi.....8

b. Jenis – jenis Animasi.....8

2. Macromedia Flash.....9

a. Pengertian Macromedia Flash.....9

b. Struktur Macromedia Flash.....9

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....15

A. Bahan dan Materi Penelitian.....15

B. Alat Penelitian.....15

1. Perangkat Keras (*hardware)*.....15

2. Perangkat Lunak (*software)*.....17

C. Jalannya Penelitian.....19

1. Pengumpulan Data.....19

2. Perancangan Sistem.....20

3. Storyboard.....21

D. Kesulitan Yang Dihadapi.....24

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 25

A. Hasil Penelitian 25

B. Tahap Awal Menjalankan Aplikasi 25

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 55

A. Kesimpulan 55

B. Saran 56

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Sistem 21

Tabel 3.2 Rancangan Storyboard.....22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Timeline 10

Gambar 2.2 Struktur Macromedia Flash 12

Gambar 2.3 Tampilan Membuka Macromedia Flash 13

Gambar 2.4 Tampilan Awal Macromedia Flash 13

Gambar 2.5 Tampilan Area Kerja 14

Gambar 3.1 Tampilan Spesifikasi Notebook ASUS 18

Gambar 4.1 Tampilan Intro 26

Gambar 4.2 Tampilan Video Penjelasan Materi 28

Gambar 4.3 Tampilan Video Penjelasan Materi 31

Gambar 4.4 Tampilan Video Penjelasan Materi 32

Gambar 4.5 Tampilan Video Penjelasan Materi 33

Gambar 4.6 Tampilan Video Penjelasan Materi 34

Gambar 4.7 Tampilan Video Penjelasan Materi 35

Gambar 4.8 Tampilan Video Penjelasan Materi 36

Gambar 4.9 Tampilan Video Penjelasan Materi 37

Gambar 4.10 Tampilan Video Penjelasan Materi 38

Gambar 4.11 Tampilan Video Penjelasan Materi 39

Gambar 4.12 Tampilan Video Penjelasan Materi 40

Gambar 4.13 Tampilan Awal Kuis 41

Gambar 4.14 Tampilan soal kuis 42

Gambar 4.15 Tampilan soal kuis 43

Gambar 4.16 Tampilan soal kuis 44

Gambar 4.17 Tampilan soal kuis 45

Gambar 4.18 Tampilan soal kuis 46

Gambar 4.19 Tampilan soal kuis 47

Gambar 4.20 Tampilan soal kuis 48

Gambar 4.21 Tampilan soal kuis 49

Gambar 4.22 Tampilan soal kuis 50

Gambar 4.23 Tampilan soal kuis 51

Gambar 4.24 Tampilan Nilai 52

Gambar 4.25 Desain Profil 53

ABSTRAK

Pengenalan Rambu – rambu Lalu Lintas Dengan Media Animasi
Untuk Anak Taman Kanak – kanak Pertiwi Prambanan

Berkembangnya teknologi informasi yang pesat serta banyaknya penggunaan komputer di segala bidang, mampu membawa dampak positif pula pada bidang pendidikan. Kini media pembelajaran semakin beragam jenisnya guna menunjang kegiatan belajar-mengajar, salah satunya dengan aplikasi sebuah animasi pembelajaran dengan menggunakan program Macromedia Flash Professional 8.

Dalam masalah ini bahwa pendidikan tentang pengenalan rambu-rambu pada usia dini sangatlah penting,sehingga peneliti mengembangkan metode pembelajaran alternatif dengan menggunakan macromedia tentang pengenalan rambu – rambu lalu lintas yang menarik dan tidak membosankan. Aplikasi ini memberikan gambaran dan penjelasan tentang macam-macam rambu lalu lintas beserta kegunaannya. Aplikasi ini dikemas secara menarik dengan menggunakan kolaborasi gambar, teks, suara, animasi dan menggunakan software pendukung seperti Adobe Photoshop CS4, Adobe Audition 1.5, Corel Draw X3.

Hasil penelitian menunjukan adanya peningkatan dari sebelum diadakan penelitian tindakan kelas, dengan demikian hipotesis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pengenalan rambu – rambu lalu lintas. Maka dapat disimpulkan bahwa metode animasi tentang rambu - rambu lalu lintas dapat meningkatkan kemampuan.

Kata Kunci : animasi interaktif, metode pembelajaran, rambu lalu lintas

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah investasi dan harapan masa depan bangsa serta sebagai penerus generasi di masa mendatang. Dalam siklus kehidupan, masa anak - anak merupakan fase dimana anak mengalami tumbuh kembang yang menentukan masa depannya. Perlu adanya optimalisasi perkembangan anak, karena selain krusial juga pada masa itu anak membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari orang tua atau keluarga sehingga secara mendasar hak dan kebutuhan anak dapat terpenuhi secara baik. Anak seyogyanya harus dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang sehat jasmani dan rohani, cerdas, bahagia, bermoral tinggi dan terpuji, karena di masa depan mereka merupakan aset yang akan menentukan kualitas peradaban bangsa.

Kemudian daripada itu, sewajarnya anak-anak masih menyukai berpergian misalkan rekreasi, bertamasya serta bermain dan disepanjang jalan pun anak-anak pasti menanyakan hal yang belum ia ketahui dan yang ia lihat disepanjang perjalanan. Kebanyakan anak-anak menanyakan tentang simbol yang ada dijalan atau rambu-rambu lalu lintas , maka dari itu anak-anak perlu mengetahui atau mengenal tentang rambu-rambu lalu lintas. Karena kebanyakan sistem pendidikan yang diajarkan umumnya pengetahuan tentang rambu – rambu lalu lintas yang hanya didapat melalui referensi buku paket dan membuat minat belajarnya anak-anak berkurang.

Tetapi dengan perkembangan jaman sekarang memberikan perubahan pada bidang pendidikan, bermunculan pula media pembelajaran yang inovatif yang dapat memberikan motivasi tersendiri pada siswa untuk belajar. Contohnya pembelajaran dengan menggunakan sistem macromedia yaitu dengan menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, foto, animasi, musik, narasi.

Berdasarkan pada masalah diatas, maka penulis mencoba membuat suatu aplikasi tentang pengenalan rambu – rambu lalu lintas untuk anak taman kanak – kanak dengan Berbasis Macromedia Flash Professional 8. Aplikasi dibuat untuk anak berusia 4 – 6 tahun agar mengetahui lebih dalam tentang rambu – rambu lalu lintas sejak dini, dibuat dengan tampilan semenarik mungkin agar anak – anak lebih cepat tanggap atau menerima informasi yang disampaikan.

Diharapkan dengan pemanfaatan aplikasi tersebut dapat membantu guru untuk mengajarkan materi tentang rambu – rambu lalu lintas, memberi kemudahan untuk siswa menangkap materi yang disajikan karena aplikasi yang diberikan dalam bentuk animasi, sehingga anak usia 4 – 6 tahun lebih mudah menangkapnya daripada menggunakan teori.

1. Alasan Pemilihan Judul

Alasan pemilihan judul “Pengenalan Rambu – rambu Lalu Lintas Dengan Media Animasi Untuk Anak Taman Kanak – kanak Pertiwi Prambanan“ karena kebanyakan sistem pendidikan yang diajarkan umumnya pengetahuan tentang rambu – rambu lalu lintas yang hanya

didapat melalui referensi buku paket dan membuat minat belajar anak-anak berkurang, dikarenakan anak usia 4 – 6 tahun akan lebih mudah paham dan memahami apabila pembelajarannya dengan animasi. Maka diperlukan metode pembelajaran alternatif dengan menggunakan macromedia tentang pengenalan rambu – rambu lalu lintas yang menarik, mudah dipahami dan tidak membosankan.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat maka perumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana memberikan metode pengenalan rambu – rambu lalu lintas yang menarik, tidak membosankan dan dapat diterima untuk anak taman kanak – kanak yang usia 4 – 6 tahun.

3. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya materi yang dibahas, maka penulis hanya membatasi masalah yang akan dibahas yaitu :

a. 15 simbol rambu – rambu lalu lintas
b. Penjelasan lampu lalu lintas (traffic light)

4. Keaslian Penelitian

Dari penelitian ini memiliki tujuan untuk menunjukkan bahwa masalah ini belum pernah dibuat dan diteliti oleh penulis lain di Universitas Widya Dharma Klaten, oleh karena itu penulis melakukan penelitian dan mengambil judul “PENGENALAN RAMBU – RAMBU LALU LINTAS DENGAN MEDIA ANIMASI UNTUK ANAK TAMAN KANAK – KANAK PERTIWI PRAMBANAN”. Sedangkan referensi

penelitian yang dijadikan penulis dalam mengembangkan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh :

a. Apriani (2012) tentang Pembuatan Aplikasi Pengenalan Rambu – rambu Lalu Lintas. Dengan menggunakan program Macromedia Flash Professional 8.
b. Astuti (2007) tentang Aplikasi Pengenalan Rambu – rambu Lalu Lintas untuk Anak TK dan SD. Peneliti menggunakan program Macromedia Flash Professional 8.
c. Setiadi (2011) tentang Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Rambu - rambu Lalu Lintas Berbasis Multimedia Interaktif. Tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi tentang pembelajaran rambu – rambu lalu lintas dengan menggunakan Macromedia Flash Professional 8.

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat bagi Anak-anak :
    1. Dapat memahami tentang rambu – rambu lalu lintas
    2. Memberikan pembelajaran atau informasi kepada anak usia dini lebih dalam tentang rambu – rambu lalu lintas
    3. Bisa dijadikan sebagai pembelajaran dan hiburan agar anak lebih mengerti tentang simbol – simbol rambu lalu lintas
b. Manfaat bagi Penulis :
    1. Dapat membuat animasi dengan maksimal

2. Memperoleh pelajaran tentang rambu – rambu lalu lintas
3. Menambah wawasan tentang pentingnya keselamatan

c. Manfaat bagi universitas :

1. Sebagai bahan pustaka di perpustakaan
2. Sebagai bahan evaluasi sistem pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan Animasi Pengenalan Rambu – rambu Lalu Lintas yaitu media pembelajaran untuk anak taman kanak – kanak adalah untuk memberikan metode pembelajaran alternatif dengan menggunakan macromedia tentang pengenalan rambu – rambu lalu lintas yang menarik dan tidak membosankan dengan membuat sebuah video animasi menggunakan Macromedia Flash Professional 8, serta sebagai prasyarat menempuh Tugas Akhir D3 di Fakultas Ilmu Komputer pada jurusan Manajemen Informatika di Universitas Widya Dharma Klaten.

BAB V

PENUTUP

Dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir dan pembuatan animasi pengenalan rambu – rambu lalu lintas untuk anak taman kanak - kanak 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

Setelah keseluruhan proses penulisan laporan terselesaikan, kesimpulan yang dapat diambil adalah dengan pembuatan animasi pembelajaran rambu – rambu lalu lintas yang dibuat semenarik mungkin, mudah dipahami serta tidak membosankan untuk anak usia 4 – 6 tahun ternyata diminati oleh anak – anak sehingga anak – anak merasa tertarik dan tidak membosankan bagi anak – anak dengan menggunakan Macromedia Flash 8.

B. Saran

Ada beberapa hal yang menghambat penggunaan aplikasi ini secara maksimal. Oleh karena itu, ada masukan dan saran untuk membantu

penggunaan aplikasi ini menjadi lebih efisien dan efektif. Saran – saran tersebut 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 pengembangan ke arah yang lebih baik dari pembuatan media pembelajaran sehingga akan banyak inovasi baru menuju kesempurnaan program terutama dari segi perencanaan media interaktif dan animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Andi Prahono, 2002. *Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta : Andi Offset.

Astuti Kusuma, Yayu , 2007. *Aplikasi Pengnalan Rambu – rambu Lalu Lintas untuk Anak TK dan SD.*www.gunadarma.ac.id.html, diakses 24 Agustus 2010.

Bima , Guntur, 2014. *Membuat Animasi Presentasi dengan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta : Andi Offset.

Octaviani MS, 2008. *Panduan lengkap Adobe Photoshop CS3*. Yogyakarta : Andi.

Purwacandra dan Pandan, 2006. *Cepat dan Mudah Home Recording dengan Adobe Audition 1.5*. Yogyakarta : Andi.

Setiadi Ignoria, Lydia , 2011. *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Rambu – rambu Lalu Lintas Berbasis Multimedia Interaktif.* Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Titti, 2012. *Seni Aplikasi Macromedia Flash MX 2004 Membuat Animasi Movie Clip.* Yogyakarta : Andi.

Wahana Komputer, 2003. *Pembuatan Animasi Web dengan Macromedia Flash MX 2014.* Yogyakarta : Salemba Infotek.

WJS Poerwadarminta, 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Yogyakarta : Andi.