

PENYULUHAN PENCEGAHAN PENYAKIT DEMAM BERDARAH

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

TUGAS AKHIR

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III (D-3)

Program Studi Manajemen Informatika



Diajukan oleh :

Yogi Setiawan

1224100392

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

2015

**PENYULUHAN PENCEGAHAN PENYAKIT DEMAM BERDARAH
KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

Diajukan oleh
Yogi Setiawan
1224100392

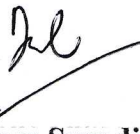
Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.
Pembimbing Utama



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

tanggal...02...November...2015

Pembimbing Pendamping



Agustinus Suradi, M.Kom
NIK. 690 914 344

tanggal...30 Oktober...2015

Mengetahui
Ketua Program Studi



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

tanggal...02 November...2015

PENGESAHAN

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

Pada : Senin

Hari / Tanggal : 02 November 2015

Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

Dewan Penguji

Ketua



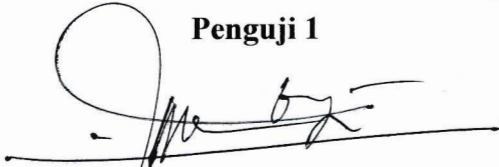
HENDRO JOKO P, M.Kom
NIK. 690 903 276

Sekretaris



AGUSTINUS SURADI, M.Kom
NIK. 690 914 344

Penguji 1



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

Penguji 2

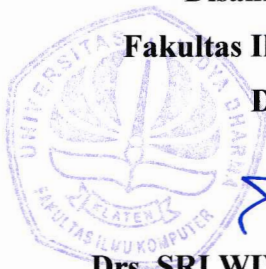


MURYANTO, S.T
NIK. 690 903 277

Disahkan Oleh :

Fakultas Ilmu Komputer

Dekan



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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : YOGI SETIAWAN
N I M : 1224100392
Jurusan / Program Studi : Manajemen Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer

dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir:

Judul : Penyuluhan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah
Kepada Masyarakat menggunakan Macromedia Flash
Mx 2004

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, Senin, 02 Nopember 2015

Yang membuat pernyataan,


(YOGI SETIAWAN)

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Segenap keluargaku, Bapak dan Ibuk yang telah merawat serta menyayangiku dan mendukungku dalam setiap usaha dan perjuanganku.
2. Untuk Fortunella Sri Partini yang selalu membantuku, mendukungku, selalu ada untukku dan selalu memberikan semangat.
3. Teman-temanku semua, terutama jurusan Manajemen Informatika angkatan 2012 satu seperjuangan dalam susah maupun senang dalam menghadapi perjuangan ini.
4. Seluruh Dosen Universitas Widya Dharma Klaten, terutama Dosen fakultas Ilmu Komputer yang selama ini telah memberikan ilmu dan membimbing kami, saya ucapkan banyak terima kasih.
5. Dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

MOTTO

Berangkat dengan penuh keyakinan, Berjalan dengan penuh keikhlasan, Istiqomah dalam menghadapi cobaan. YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH.

Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan.

Kalau hari ini kita menjadi penonton bersabarlah menjadi pemain esok hari.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'allaikum. Wr. Wb

Syukur Alhamdulillah, tiada kata yang dapat diucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang selalu memberikan rahmad, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Penyuluhan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah Menggunakan Adobe Flash CS3” penulis dapat menyelesaikan dengan lancar.

Penyusunan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma III Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang dimulai dari pengumpulan data, analisa dan perancangan, implementasi sistem, pengujian aplikasi, dan penulisan laporan. Namun tanpa adanya bantuan dan dorongan serta motivasi dari beberapa pihak, penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan bisa terselesaikan. Sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Ucapan ini ditujukan kepada :

1. Ayah dan Ibu yang telah mendidik, mengasuh, dan mendoakan saya sampai bisa seperti sekarang ini.
2. Segenap keluarga besarku yang telah memberi dorongan moril dan spiritual.
3. Bapak Drs. Sri Wiyanta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.

4. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom, selaku Pembimbing I dan Ketua Program Studi Manajemen Informatika yang telah membimbing saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Agustinus Suradi, M.Kom, selaku Pembimbing II yang telah membimbing saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang dengan sabar memberikan ilmu yang sangat bermanfaat buatku kelak.
7. Keluarga besar organisasi mahasiswa BEM FASILKOM, HMJ TI, dan HMJ MI yang memberi dukungan kepada saya.
8. Semua sahabat yang memberi dukungan, semangat dan doanya.
9. Semua teman-teman jurusan Manajemen Informatika yang seperjuangan dalam menggapai cita-cita dan impian.

Akhir kata penulis menyadari bahwa penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih belum sempurna. Karena itu masukan kritik dan saran yang membangun bagi siapapun dimasa sekarang maupun yang akan datang sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Klaten, 30 Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
SURAT PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
1. Alasan Pemilihan Judul.....	2
2. Rumusan 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

A. Tinjauan Pustaka	7
1. Penelitian Terdahulu	7
2. Pengertian Animasi Interaktif	8
3. Pengertian Demam Berdarah	8
4. Pengertian Adobe Flash CS 3	9
B. Landasan Teori.....	9

1. Multimedia	18
a. Pengertian CorelDraw	18
b. Pengertian Adobe Audition	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Bahan dan Materi Penelitian	24
B. Alat Penelitian	24
1. Perangkat Keras (<i>hardware</i>)	24
2. Perangkat Lunak (<i>software</i>)	27
C. Jalannya Penelitian	32
1. Pengumpulan Data	32
2. Analisa dan Perancangan	34
3. Storyboard	61
D. Kesulitan Yang Dihadapi	70

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Awal Dalam Menjalankan Aplikasi	72
B. Hasil Penelitian	72
1. Tampilan Menu Utama	73
2. Tampilan Menu Pengertian Penyakit	73
3. Tampilan Menu Gejala Penyakit	74
4. Tampilan Menu Pencegahan Penyakit	76

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	78
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perancangan Sistem	59
------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe Flash CS3.....	10
Gambar 2.2 Frame.....	10
Gambar 2.3 Blank Keyframe	11
Gambar 2.4 Title Bar.....	11
Gambar 2.5 Menu Bar.....	12
Gambar 2.6 Panel Timeline.....	12
Gambar 2.7 Stage	13
Gambar 2.8 Panel Color Mixer	13
Gambar 2.9 Panel Property	14
Gambar 2.10 Panel Actions.....	14
Gambar 2.11 Tool Box.....	15
Gambar 2.12 CorelDraw	19
Gambar 2.13 Adobe Audition	21
Gambar 3.1 Microsoft Word 2007	27
Gambar 3.2 Google Chrome	28
Gambar 3.3 Adobe Flash CS3.....	29
Gambar 3.4 Adobe Audition	30
Gambar 3.5 Corel Draw	31
Gambar 3.6 Adobe Photoshop	32
Gambar 3.7 Objek Nyamuk	36
Gambar 3.8 Objek Anak Kecil.....	36
Gambar 3.9 Objek Anak Kecil.....	37
Gambar 3.10 Objek Anak Kecil.....	37
Gambar 3.11 Objek Anak Kecil.....	38
Gambar 3.12 Objek Orang Dewasa	38
Gambar 3.13 Objek Orang Dewasa	39
Gambar 3.14 Objek Orang Dewasa	39
Gambar 3.15 Pilih Gambar	40

Gambar 3.16 Freehand Tool	41
Gambar 3.17 Contoh Gambar	41
Gambar 3.18 Warnai Gambar	42
Gambar 3.19 Cara Export File	43
Gambar 3.20 Pilih File	44
Gambar 3.21 Pilih Import	44
Gambar 3.22 Pilih Lagu	45
Gambar 3.23 Masukkan Lagu	45
Gambar 3.24 Pilih Effect.....	46
Gambar 3.25 Test Hasil.....	46
Gambar 3.26 Save Audio	47
Gambar 3.27 Pilih Frame	47
Gambar 3.28 Movie Clip.....	48
Gambar 3.29 Movie Clip.....	49
Gambar 3.30 Create Shape Tween.....	49
Gambar 3.31 Gambar Bergerak	50
Gambar 3.32 Gambar Bergerak	50
Gambar 3.33 Gerak Muntah.....	51
Gambar 3.34 Shape Tween	51
Gambar 3.35 Pencegahan DBD	52
Gambar 3.36 Shape Tween	53
Gambar 3.37 Test Movie.....	53
Gambar 3.38 Save As.....	54
Gambar 3.39 Import Suara.....	55
Gambar 3.40 Pilih Lagu	55
Gambar 3.41 Masukkan Sound.....	56
Gambar 3.42 Test Movie.....	56
Gambar 3.43 Publish Setting	57
Gambar 3.44 Pilih Format.....	58
Gambar 3.45 Desain Menu	60
Gambar 3.46 Menu Utama.....	65

Gambar 3.47 Pengertian Demam Berdarah	67
Gambar 3.48 Gejala Demam Berdarah	68
Gambar 3.49 Pencegahan Demam Berdarah	69
Gambar 3.50 Profil.....	70
Gambar 4.1 Tampilan Menu	73
Gambar 4.2 Tampilan Pengertian	73
Gambar 4.3 Tampilan Contoh Nyamuk	74
Gambar 4.4 Tampilan Sakit Perut.....	74
Gambar 4.5 Tampilan Muntah Berdarah	75
Gambar 4.6 Tampilan Badan Lemas.....	75
Gambar 4.7 Tampilan Hidung Mimisan	76
Gambar 4.8 Tampilan Pencegahan 1	76
Gambar 4.9 Tampilan Pencegahan 2	77
Gambar 4.10 Tampilan Pencegahan 3	77

ABSTRAK

Penyuluhan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah Kepada Masyarakat Menggunakan Adobe Flash CS3

Kesadaran tentang cara pencegahan penyakit demam berdarah dirasa sangat kurang di masyarakat kita saat ini. Banyak masyarakat di lingkungan kita yang masih belum secara penuh untuk sadar dan mengerti tentang tata cara pencegahan penyakit demam berdarah demi kesehatan tubuh diri sendiri.

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 (teks).

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam pelaksanaan tugas akhir ini akan dibuat suatu video animasi berbasis 2 dimensi yang bertemakan penyuluhan pencegahan penyakit demam berdarah 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 data yang ada di desa Jiwo Kulon, Trotok, Wedi, Klaten yang penulis peroleh sewaktu pelaksanaan penyuluhan tentang kesehatan.

Hasil akhir dari pembuatan animasi berbasis 2D ini diharapkan dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan mengenai bagaimana cara agar dapat menerapkan cara pencegahan demam berdarah dengan benar. Selain itu juga sebagai penginspirasi untuk lebih mengembangkan animasi karya asli Indonesia.

Keyword : Animasi 2D, Penyuluhan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah Kepada Masyarakat.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini berlangsung sangat cepat. Teknologi informasi sudah menjadi hal yang sangat umum dan sebuah keharusan dalam segala aspek kehidupan. Tidak hanya itu, saat ini teknologi informasi bahkan telah menjadi tulang punggung kehidupan manusia dalam penyediaan dan pemberian informasi. Keberadaan sebuah informasi yang real time, cepat, dan akurat menjadi hal yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia saat ini. Data dan informasi yang diperlukan tentu harus mudah di akses dengan efektif dan efisien oleh berbagai pihak yang berkepentingan.

Penyakit merupakan masalah yang sering kali dihadapi dalam masyarakat. Peningkatan penderita penyakit maupun timbulnya jenis penyakit yang baru dikenal merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh masyarakat dan pemerintah khususnya dinas kesehatan. Salah satu kasus penyakit yang cukup sering melanda wilayah di Indonesia adalah Demam Berdarah. Peningkatan penderita penyakit ini sering terjadi dari tahun ke tahun bahkan sampai menimbulkan kondisi yang cukup memprihatinkan yang terjadi dalam kurun waktu 3 tahun terakhir ini di daerah tertentu tak terkecuali di Desa Jiwokulon, Trotok, Wedi, Klaten terdapat penderita setidaknya kurang lebih sekitar 10 orang terinfeksi .

Dengan adanya teknik pembelajaran yang sudah modern ini akan menambah daya tarik warga untuk mempelajari cara menghindari penyebaran

dan perkembangan nyamuk yang menimbulkan penyakit Demam Berdarah. Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 saat ini kiranya bisa menjadi media pembelajaran yang berguna untuk warga masyarakat tentang cara pencegahan penyakit Demam Berdarah. Karena dari banyak survei warga masyarakat saat ini kurang tertarik dalam hal membaca untuk memperdalam ilmunya. Oleh sebab itu dengan menggunakan Adobe Flash CS3 diharapkan warga masyarakat mau dan mengerti tentang pencegahan penyakit Demam Berdarah.

Video animasi merupakan salah satu alternatif untuk menarik masyarakat agar mau menghadiri suatu penyuluhan dan juga merupakan video yang banyak diminati semua kalangan, terutama bagi anak-anak maupun orang dewasa. Penyakit demam berdarah sekarang ini makin marak penyebarannya, oleh karena itu untuk menanggulangnya salah satunya dengan membuat video animasi yang bertemakan pencegahan penyakit demam berdarah, sehingga kesadaran akan pentingnya memelihara kebersihan lingkungan agar terhindar dari penyakit demam berdarah akan dapat semakin meningkat. Dengan alasan tersebut penulis ingin memberikan pembelajaran tentang pencegahan penyakit demam berdarah yang menyenangkan untuk masyarakat dengan membuat video animasi tentang pencegahan penyakit demam berdarah.

1. Alasan Memilih Judul

Alasan penulis mengambil judul **“Penyuluhan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah Kepada Masyarakat Menggunakan Adobe Flash CS3”** karena sampai saat ini penyakit demam berdarah

masih tersebar luas di kehidupan masyarakat. Sehingga sangat perlu penyuluhan tentang cara pencegahan penyakit demam berdarah agar masyarakat dapat menghindari penyakit demam berdarah secara mandiri.

2. Rumusan Masalah

Dalam penyusunan video animasi penyuluhan pencegahan penyakit demam berdarah ini dengan alasan agar masyarakat dapat terlatih dalam melakukan pencegahan dan penyebaran penyakit demam berdarah agar dikemudian hari kelak bisa dapat menghindari penyakit demam berdarah. Dari latar belakang tersebut dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana cara mencegah timbulnya penyakit Demam Berdarah di lingkungan masyarakat dengan metode yang cukup menarik dan efisien.

3. Batasan Masalah

Dari sekian banyaknya materi yang dibahas, maka penulis hanya membatasi masalah yang akan dibahas yaitu bagaimana cara pencegahan penyakit demam berdarah yang dibuat dalam bentuk video animasi 2D.

4. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian dikemukakan dengan maksud menunjukkan bahwa masalah yang akan diteliti sebelumnya belum di buat dan belum pernah diteliti oleh penulis lain di Universitas Widya Dharma Klaten,

oleh karena itu penulis memilih permasalahan ini kedalam sebuah tugas akhir dengan judul:

“Penyuluhan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah Kepada Masyarakat Menggunakan Adobe Flash CS3”.

Dalam penelitian kali ini peneliti mengacu pada tugas akhir yang dibuat oleh mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten oleh Munirotun Akmaliyah yaitu “Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak”. Game animasi ini menjelaskan tentang cara pencegahan pemanasan global yang ditujukan terhadap anak-anak. Alasan peneliti memilih judul ini adalah agar anak dapat terlatih sejak dini dalam melakukan pencegahan pemanasan global.

5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, penulis mengharapkan agar dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat. Antara lain manfaat penelitian adalah:

a. Bagi Masyarakat

Manfaat penelitian bagi masyarakat yaitu dapat membantu masyarakat menghindari penyakit demam berdarah, dan dapat menambah pengetahuan masyarakat tentang cara pencegahan terhadap penyakit demam berdarah beserta dengan bahayanya penyakit demam berdarah. Sehingga kelak masyarakat dapat lebih mencintai lingkungan dan sekitarnya.

b. Bagi Penulis

- 1) Penelitian ini berguna untuk mendalami dan memahami lebih jauh tentang penyakit demam berdarah, sehingga di masa yang akan datang ketika peneliti terjun ke masyarakat secara langsung peneliti dapat membantu masyarakat dalam mencegah penyebaran penyakit demam berdarah.
- 2) Merupakan suatu pengalaman langsung di dalam bidang komputer dan juga pembuatan animasi beserta program-programnya.
- 3) Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan.

c. Bagi Universitas

- 1) Mempersiapkan sumberdaya mahasiswa yang baik, handal dan cepat sehingga dapat bersaing di jaman yang terus berkembang.
- 2) Untuk bahan dasar mengevaluasi sistem pendidikan sebagai sarana meningkatkan mutu pendidikan.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan pemandu dalam kegiatan penelitian agar sesuai dengan perencanaan serta berjalan secara terarah. Dalam penelitian ini yang menjadi tujuannya adalah:

1. Sebagai media pembelajaran terhadap masyarakat agar dapat menghindari penyebaran penyakit Demam Berdarah.
2. Untuk mengajarkan kepada masyarakat tentang tata cara pencegahan penyakit demam berdarah.
3. Untuk menerapkan teori yang diperoleh di bangku perkuliahan ke dalam kehidupan di masyarakat dengan menggunakan teknologi yang modern yaitu sebuah video animasi menggunakan Adobe Flash CS3.
4. Untuk mengetahui sikap masyarakat dalam mencegah dan menghadapi penyakit demam berdarah.
5. 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 penyuluhan pencegahan penyakit demam berdarah 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 Penyuluhan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah Melalui Animasi 2D ini, penulis menyimpulkan bahwa :

Tentang bagaimana cara mencegah timbulnya penyakit demam berdarah dilingkungan masyarakat dengan metode yang cukup menarik dan efisien. Yaitu 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.

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 Penyuluhan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah 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

- Andi.(2004). *Berkreasi Animasi Dengan Macromedia Flash MX 2004*. Andi Offset, Yogyakarta
- Andi (2005). *Membuat Animasi Presentasi dengan Macromedia Flash MX 2004*. Andi Offset, Yogyakarta
- Andreas Andi Suciadi(2003), *PT Elex Media Kompuntindo Kelompok Gramedia , Anggota IKAPI, Jakarta*
- Haryanto, S.Pd. 2012. *Media Pembelajaran*, belajarpsikologi.com. diakses pada 9 Februari 2015
- HR Widada. 2010. *Paling dicari! Belajar Animasi 2D dan 3D*. MediaKom.
- Monica Ester, Yasmin Asih. (1998), *Demam Berdarah Dengue: Diagnosis, pengobatan, Pencegahan, dan Pengendalian. Edisi 2*. Jakarta.
- Vaughan Tay. 2004. *Multimedia: Making it work*. Jakarta: Andi Publisher.
- WahanaKomputer. 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. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Wakana Komputer.2003. *Pemuatan Animasi Web dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Zeembry (2005), *PT Elex Media Kompuntindo Kelompok Gramedia , Anggota IKAPI, Jakarta*