

PERANCANGAN ANIMASI INFORMASI MENJAGA KESEHATAN GIGI UNTUK SISWA SD NEGERI 106156 KLAMBIR LIMA

Barany Fachri¹

¹Universitas Pembangunan Panca Budi, Sistem Komputer

¹Jl. Jend Gatot Subroto Medan KM 4,5

email : barany_fachri@dosen.pancabudi.ac.id

Abstract

Pendidikan sangat mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga dalam hal ini diperlukannya suatu teknologi untuk meningkatkan mutu suatu sekolah. Selain itu juga dibutuhkannya suatu sistem cara belajar mengajar yang baru yang lebih menarik dan efektif yang sangat mendukung dalam kualitas serta mutu belajar mengajar di sekolah, mengingat sudah semakin canggih dan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi komputerisasi. Penelitian ini membahas mengenai animasi kartun menjaga kesehatan gigi untuk anak usia dini. Animasi ini dirancang dengan menggunakan Adobe Flash CS 6. Animasi ini akan mempermudah dalam proses belajar mengajar dan dengan animasi ini juga proses belajar mengajar jadi lebih menarik, fun, dan efektif serta dapat membantu siswa/i bisa belajar dengan baik dan cepat serta dapat menyingkat waktu proses belajar yang selama ini disampaikan secara manual dengan panduan buku. Tujuan utama perancangan animasi pembelajaran ini adalah untuk membuat inovasi baru dalam proses belajar mengajar di sekolah khususnya siswa/i sekolah dasar agar lebih menarik, fun, efektif, serta tidak membuang banyak tenaga bagi para guru untuk mengajar dan juga dapat menyingkat waktu proses belajar mengajar.

***Keywords:** Animasi, kartun, inovasi baru, menarik dan fun, Adobe Flash, Multimedia.*

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi pada saat ini informasi sudah menjadi kebutuhan dasar bagi setiap orang dan menjadi fasilitator utama bagi kegiatan-kegiatan yang memberikan andil besar terhadap perubahan yang mendasar pada pola pikir manusia. Perkembangan dalam bidang ilmu teknologi dan informasi yaitu komputer membuat manusia menginginkan apa yang kita lakukan ingin serba cepat, mudah dan efisien. Perkembangan dalam bidang ilmu teknologi khususnya komputer juga telah membuka peluang seluas-luasnya kepada para pakar dan para pengambil keputusan, baik yang bergerak dibidang ekonomi, pemerintahan, pendidikan dan sebagainya untuk menyelesaikan semua permasalahannya dengan menggunakan komputer. Hal ini dikarenakan di dalam komputer tersebut terdapat bermacam-macam aplikasi yang bisa digunakan.

Animasi kartun tentang kesehatan gigi untuk anak usia dini merupakan suatu animasi yang seharusnya sudah bisa diterapkan di era modern ini. Selama ini pengenalan kesehatan gigi pada anak usia dini hanya didapat melalui referensi buku. Para murid hanya diperlihatkan gambar satu per satu oleh guru melalui metode ceramah. Dengan adanya animasi kartun berbasis multimedia ini siswa lebih memahami dan tertarik untuk menjaga kesehatan gigi. karena dalam animasi

akan di lengkapi banyak informasi tentang kesehatan gigi mulai dari penyebab kerusakan dan perawatan gigi yang nantinya akan berguna untuk di kehidupan sehari hari.

1. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu cara yang sifatnya sistematis, dan objektif dengan tujuan untuk memperoleh dan mengumpulkan data dan informasi yang diteliti secara baik dan benar. Dalam menyelesaikan tugas akhir ini penulis melakukan teknik penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Dalam hal ini penulis langsung terjun kelapangan dengan mengamati secara langsung pada titik permasalahan dengan kata lain meninjau tepat pada objek yang sedang di teliti, guna memperoleh data dan keterangan yang lebih akurat.

1) Wawancara (*Interview*)

Dalam metode ini, penulis melakukan tanya jawab secara langsung kepada pimpinan maupun anggota instansi untuk memperoleh keterangan-keterangan diperlukan dalam penyusunan tugas akhir.

2) Observasi (*Observation*)

Penulis melakukan pengamatan yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek-objek yang berhubungan dengan judul tugas akhir.

2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

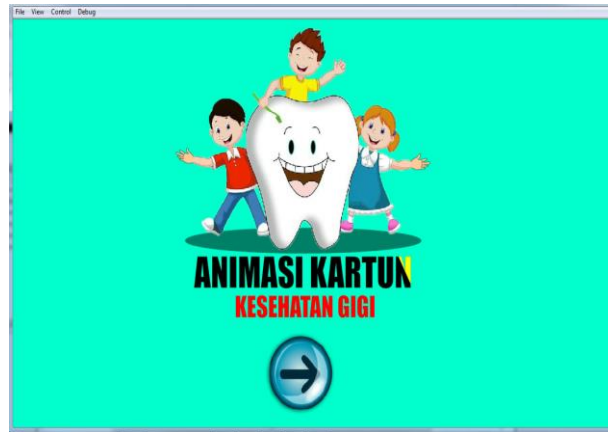
Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pendekatan keputusan dengan mempelajari buku dan majalah yang ada hubungannya dengan masalah yang dibahas dalam menyelesaikan tugas akhir. Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi yang akurat sehingga dapat digunakan sebagai landasan dan alat utama bagi pelaksanaan penulisan laporan yang benar dan alat utama bagi pelaksanaan laporan yang dapat dipertanggung jawabkan kekurangan dan kebenarannya secara nyata.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Didalam melakukan pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia flash ini, perlu dilakukan uji coba kembali apakah setiap bagian-bagian atau komponen-komponen program tersebut dapat berjalan dengan baik sesuai yang dirancang atau tidak. Caranya dengan menekan pada *keyboard* "*ctrl + enter*".

Berikut ini adalah tampilan disaat kita menjalankan aplikasi tersebut :

1. Tampilan Awal



Gambar 2.1 Tampilan awal

1. Tampilan Menu Utama (Menu Home)



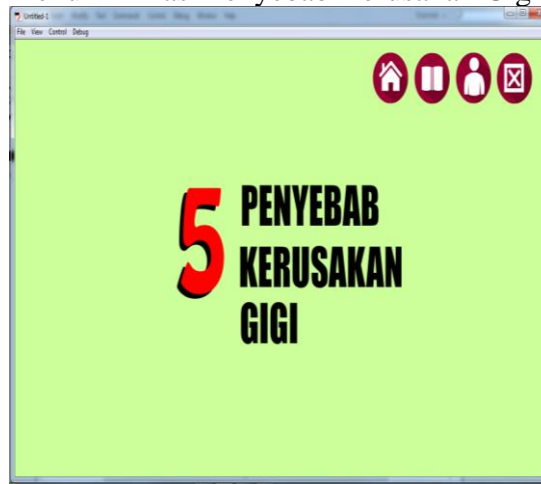
Gambar 2.2 Menu Utama

2. Tampilan Menu Animasi Kesehatan Gigi



Gambar 2.3 Tampilan Menu Animasi Kesehatan Gigi

3. Tampilan Menu Animasi Penyebab Kerusakan Gigi



Gambar 2.4 Tampilan Menu Animasi Penyebab Kerusakan Gigi

4. Tampilan Menu *About*



Gambar 2.5 Tampilan *About*

3. KESIMPULAN

1. Merancang dan membuat animasi kartun menjaga kesehatan gigi untuk anak usia dini dengan *Adobe Flash CS 6* diperlukan pengetahuan tentang *action script 2.0* dan membutuhkan sumber referensi yang cukup banyak, baik melalui internet maupun buku agar menghasilkan suatu aplikasi yang menarik dan lengkap.
2. Dengan adanya animasi kartun berbasis *multimedia* anak usia dini belajar menjaga kesehatan gigi dengan lebih menarik dan menyenangkan.

4. REFERENSI

- Aditya. 2009. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D andal*. Yogyakarta.
- Anugerah Putri Weni Tria dan Hariani Sri. *Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita di Sekolah Dasar*. Surabaya. *Jurnal Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak*.
- Ariyanti Sri dan Mesriati Titik. 2016. *Perancangan Aimas Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna*. Bekasi. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI volume I1*. ISSN 2442-2436. Hal.116-121.
- Firmansyah Angga dan Kurniawan Mei P. 2013. *Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul "Kancil dan Siput"*. Yogyakarta. *Jurnal Ilmia DASI Vol 14, No. 04*. Hal 10-13.
- KBBI Online, "Kartun" <http://kbbi.web.id/Kartun>.
- Madcoms dan Andi. 2013. *Pasti Bisa Belajar Sendiri Adobe Flash CS 6*. Yogyakarta.
- Maryani Dwi. 2014. *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika* Surakarta. *Jurnal Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Vol 6 No 2-2014. Hal 14-24.
- Nyamo. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Jaringan Dan Akses Internet Pada SMK MUH.4 Boyolali*. Boyolali. *Jurnal Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013*. Volume 2 No1 ISSN 2302-1136. Hal 113-117.
- Prof.DR. Soekidjo Notoatmodjo, S.K.M.,M.Com.H. 2007. *Promosi Kesehatan DAN Ilmu Prilaku*. Jakarta.
- Rosyana S. Hermawan, Warastuti Widya, Kasianah, 2014. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Usia Prasekolah di Pos Paud Perlita Vinolia Kelurahan Mojolangu*. Malang. *Jurnal Keperawatan*. P-ISSN 2086-3071 E-ISSN 2443-0900