



Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)

JTIM, Vol. 4, No. 1, Juni 2021, Hal. 1 – 9

ISSN : 2776-849X

SISTEM INFORMASI BELAJAR ONLINE DI SMP NEGERI 5 OKU BERBASIS WEB MENGUNAKAN PHP DAN MYSQL

Steven Medi Ansyah¹, Rusidi², Yunita Trimarsiah³

¹Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja

^{2,3}Jl. Jenderal Ahmad Yani No.267-A, Tanjung Baru, Kec. Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu,
Sumatera Selatan, Telp: 0735-326169; fax : 0735-326169;

Korespondensi e-mail: stevenmediansyah@gmail.com¹, rusidi081@gmail.com², yunitatrimarsiah@gmail.com³

Abstrak

SMP Negeri 5 OKU merupakan lembaga pendidikan yang beralamat di Jln Raya Batumarta Unit XI Kec. Sinar Peninjauan. Dalam pembuatan media belajar online. Dengan menggunakan Sistem informasi belajar online di SMP Negeri 5 OKU berbasis web menggunakan PHP dan MYSQL.dapat memudahkan sekolah dalam aktifitas belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Oleh Karena itu tujuan penelitian saya yaitu membuat sekolah dalam belajar online, sehingga dapat mengatasi permasalahan belajar secara manual yang dilakukan di SMP Negeri 5 OKU.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pembuatan sistem informasi belajar online ini penulis melaksanakan penelitian terlebih dahulu dengan menggunakan metode observasi, interview di SMP Negeri 5 OKU.

Dari penelitian yang dilakukan, dihasilkan sebuah sistem informasi belajar online yang dapat digunakan untuk mempermudah guru dan siswa dalam belajar mengajar. System ini dirancang menggunakan PHP dan MYSQL.

Kata Kunci : Sistem informasi belajar online, PHP dan MYSQL

ONLINE LEARNING INFORMATION SYSTEM IN SMP NEGERI 5 OKU WEB-BASED USING PHP AND MYSQL

Abstract

SMP Negeri 5 OKU is an educational institution located at Jln Raya Batumarta Unit XI Kec. Sinar Tinjauan. In the creation of online learning media online learning.by using online learning information system in SMP Negeri 5 OKU based web using PHP and MYSQL.can facilitate schools in teaching and learning activities carried out by teachers and students. Therefore, the purpose of my research is to create a school in online learning, so that it can overcome the problem of learning manually conducted in SMP Negeri 5 OKU.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pembuatan sistem informasi belajar online ini penulis melaksanakan penelitian terlebih dahulu dengan menggunakan metode observasi, interview di SMP Negeri 5 OKU.

From the research conducted, an online learning information system can be produced that can be used to facilitate teachers and students in teaching and learning. The system is designed using PHP and MYSQL.

Keywords : Sales Information System, Embarcadero XE2, Mysql

PENDAHULUAN

Merupakan salah satu tempat pendidikan yang umum digunakan oleh setiap orang. Pada saat sekarang ini sekolah bukan hanya memberikan pelayanan berupa pendidikan saja, tetapi juga bersaing untuk memberikan pelayanan yang lebih dari sekolah-sekolah lain. Hal ini bertujuan agar sekolah tersebut akan lebih diminati oleh masyarakat karena kelebihan-kelebihannya serta untuk meningkatkan image sekolah tersebut.

Untuk itu, sekolah-sekolah perlu menyampaikan informasi mengenai keunggulan-keunggulan yang mereka punyai agar dikenal dan diketahui oleh

masyarakat luas.

Terutama dengan informasi yang cepat, tepat dan akurat dimana melibatkan banyak data dan pengolahan. Jika semua itu dikerjakan secara manual, maka memerlukan waktu yang relatif lebih lama dengan tingkat akurasi yang rendah. Oleh karena itu, demi perbaikan kinerja pelayanan dalam hal ini adalah pelayanan informasi diperlukan suatu sistem terintegrasi yang mampu memberikan jawaban atas kebutuhan user secara realtime dengan waktu tanggap (respon time) yang relatif singkat yaitu dengan suatu sistem komputerisasi dengan mengacu pada pengolahan data berbasis teknologi informasi.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Sistem Informasi

Menurut (Yakub, 2012), mengemukakan sistem informasi merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. Selain itu sistem informasi adalah kombinasi atau gabungan dari orang-orang, perangkat lunak (hardware), software, dan sumber daya data yang mampu mengumpulkan, mengolah, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

2. Website

Menurut Abdullah, Rohid. (2016:1) Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa text, gambar video, audio, dan lainya yang di sediakan melalui jalur internet.

Menurut Adelheid, Andrea. (2014:1) Website adalah kumpulan dari halaman – halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain yang tempatnya berada dalam world wide didalam internet.

3. SMPN 05 OKU

SMPN 5 OKU, berdiri tahun 1982 di daerah Trans Batumarta XI, Kec. Sinar Peninjauan, OKU, Sumatera Selatan. SMPN 5 OKU dulu juga pernah dikenal dengan nama SMPN 5 Baturaja, SMPN 1 Peninjauan, SMPN 11 OKU, dan terakhir menjadi SMPN 5 OKU. Bukan karena mau keren sih, tapi karena kebijakan Pemda setempat. SMPN 5 OKU adalah sekolah yang unik, karena berlokasi didaerah transmigrasi, maka siswa yang menuntut ilmu disini terdiri dari beraneka ragam etnis. Dan tentu beraneka ragam pula budaya dan bahasanya. Tapi yang pasti, meskipun kami multi etnik, tapi semuanya tetap satu dalam semangat persatuan dan kesatuan sesuai visi dan misi SMPN 5 OKU dan semangat Bhineka Tunggal Ika.

4. PHP

PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*. PHP digunakan sebagai bahasa script *server-side* dalam pengembangan Web yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan Web dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs Web menjadi lebih mudah dan efisien. PHP ditulis menggunakan bahasa C. PHP dapat digunakan dengan gratis (free) dan bersifat Open Source. PHP dirilis dalam lisensi PHP License, sedikit berbeda dengan lisensi GNU *General Public License* (GPL) yang biasa digunakan untuk proyek *Open Source*.

5. MYSQL

Menurut Raharjo, Budi. (2016 : 241) MySQL Merupakan sistem database yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi web.

Menurut Raharjo (2011), MySQL merupakan RDBMS (*server database*) yang mengelola database dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak user.

Sedangkan Menurut Kadir (2008) MySQL adalah sebuah *software open source* yang digunakan untuk membuat sebuah database.

6. XAMPP

Menurut Abdullah, Rohid. (2016:7) XAMPP adalah salah satu paket installer yang berisi Apache yang merupakan web server tempat menyimpan file – file yang di perukan website, dan Phpmyadmin sebagai aplikasi yang digunakan untuk perancangan database MySQL.

7. DOMAIN

Domain adalah nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi server komputer agar lebih mudah diingat daripada menggunakan IP (Internet Protokol) address. Agar website / aplikasi onlinenya dapat dengan mudah diakses oleh pengunjung, maka pemilik website tersebut harus menggunakan domain.

8. HOSTING

Hosting memiliki beberapa definisi, tapi secara sederhana hosting adalah layanan untuk menyimpan data, gambar, hingga file yang ada pada suatu website.

9. E-LEARNING

Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27). E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.

10. VISUAL STUDIO CODE

Visual Studio Code adalah versi ringan dari lingkungan pengembangan Microsoft resmi yang secara eksklusif berfokus pada editor kode. Alat ini bersifat multiplatform dan mendukung sintaksis untuk banyak bahasa pemrograman.

11. LARAVEL FRAMEWORK

Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC (model view controller). Laravel adalah pengembangan website berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan

kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu. tidak asing lagi bagi kita.

Di suatu lingkungan sekolah seringkali mengalami sebuah permasalahan tentang kebersihan. Hal ini disebabkan oleh para siswa/i yang masih banyak membuang sampah sembarangan. Contohnya seperti di halaman sekolah. Halaman sekolah selain ditata keindahannya, juga perlu memerhatikan persyaratan kesehatan. Halaman sekolah yang tidak sehat dapat menimbulkan berbagai penyakit ataupun bebauan yang menimbulkan rasa tidak nyaman bagi semua warga sekolah.

Penelitian ini berawal dari observasi yang dilakukan di lapangan, tepatnya di SD Negeri 02 OKU yang terletak di Jalan BLL KULON No. 0805, Kota Baturaja. SD Negeri 02 OKU ini merupakan salah satu sekolah yang menjalankan program “Adiwiyata” yaitu suatu program yang mewujudkan sekolah berwawasan lingkungan dan peduli lingkungan.

Maka dari itu, perlu adanya sosialisasi kepada anak-anak agar memahami betapa pentingnya dalam menjaga lingkungan sekitar mereka, seperti yang saya sosialisasikan di SD Negeri 02 OKU agar mereka tetap dapat menjaga kebersihan lingkungan sekolah mereka. Dari latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat sebuah “Film Animasi Edukasi “Menjaga Lingkungan Sekolah” Menggunakan *Adobe Flash CS6*.”, dimana film ini akan bermanfaat bagi pelajar di SD Negeri 02 OKU.

Menurut Chabib Syafrudin dkk (2013:5), film biasa dipakai untuk merekam suatu kebutuhan umum, seperti mengkomunikasikan gagasan, pesan atau kenyataan. Menurut UU Nomor 8 Tahun 1992 pasal 1 ayat (1) tentang perfilman, disebutkan bahwa film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa. Menurut Fernandez (2002:100), animasi merupakan sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar untuk mendapatkan ilusi pergerakan. Menurut Sugihartono (2007:11), edukasi berarti pendidikan yang berasal dari kata didik atau mendidik, yang berarti memelihara dan membentuk latihan.

Edukasi dapat dirumuskan sebagai tuntunan pertumbuhan manusia sejak lahir hingga tercapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam dan lingkungan disekitarnya. Edukasi juga dapat diberikan secara formal dan non-formal. Edukasi formal diperoleh dari suatu pembelajaran terstruktur yang telah dirancang oleh institusi, sedangkan edukasi non-formal merupakan pengetahuan yang didapat manusia dalam kehidupan sehari-hari.

METODOLOGI PENELITIAN

Adapun metode penelitian ini menggunakan kualitatif, teknik pengumpulan data dalam melakukan penelitian melalui *Referensi* yaitu pengumpulan data secara tidak langsung dari sumber-sumbernya yang diperoleh dari buku-buku dan internet.

Selain itu menggunakan *Interview* yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan, dalam hal ini yaitu Kepala Sekolah SD Negeri 02 Ogan Komering Ulu.

1 Rancangan Pembuatan Film Animasi

a) Desain Karakter



Gambar 1. Reza



Gambar 2. Radit



Gambar 3. Sabrina



Gambar 4. Aurina



Gambar 5. Mama Reza



Gambar 10. Bu Tuti



Gambar 6. Papa Reza



Gambar 11. Mama Radit



Gambar 7. Bi Endang

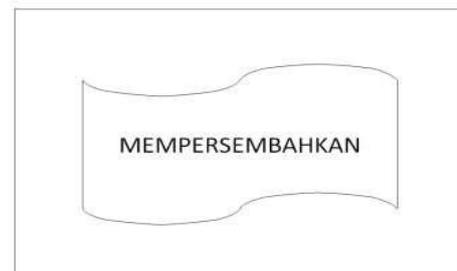
2 Rancangan Storyboard



Gambar 12. Tampilan Intro 1



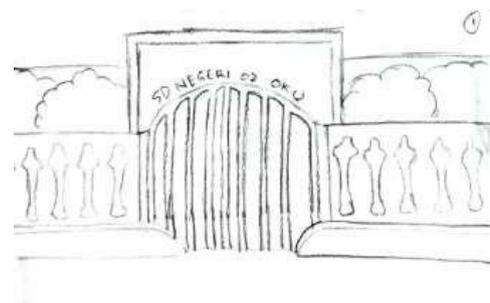
Gambar 8. Mang Juki



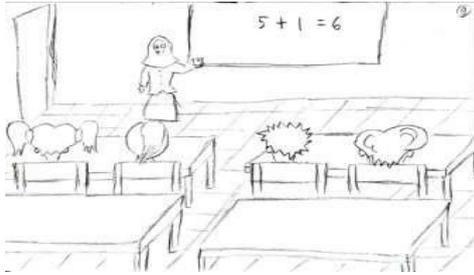
Gambar 13. Tampilan Intro 2



Gambar 9. Bu Wika



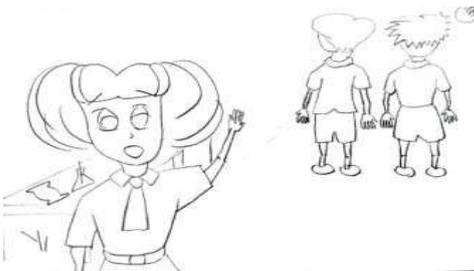
Gambar 14. Tampilan Gerbang Sekolah SD Negeri 02 OKU



Gambar 15. Tampilan Suasana Kelas di SD Negeri 02 OKU



Gambar 16. Tampilan Reza dan Radit Membuang Sampah Sembarangan



Gambar 17. Tampilan Aurina Yang Menasihati Reza dan Radit



Gambar 18. Tampilan Mama Reza Yang Menasihati Reza



Gambar 19. Tampilan Kepala Sekolah Memberi Pengarahan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan dari penelitian Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah Film Animasi Edukasi “Menjaga Lingkungan Sekolah” di SD Negeri 02 OKU. Pada film ini terdiri dari beberapa tampilan yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun tampilan adalah sebagai berikut :



Gambar 20. Tampilan Intro 1



Gambar 21. Tampilan Intro 2



Gambar 22. Tampilan Gerbang Sekolah SD Negeri02 OKU



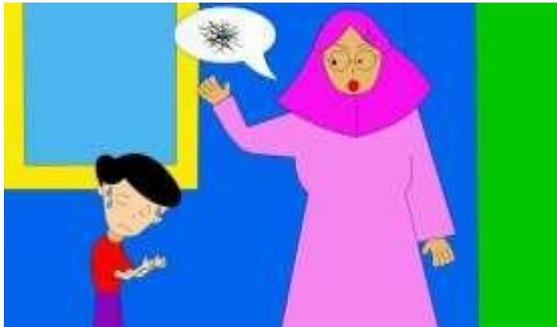
Gambar 23. Tampilan Suasana Kelas di SD Negeri02 OKU



Gambar 24. Tampilan Reza dan Radit Membuang Sampah Sembarangan



Gambar 25. Tampilan Aurina Yang Menasihati Reza dan R



Gambar 26. Tampilan Mama Reza Yang Menasihati Reza



Gambar 27. Tampilan Kepala Sekolah Memberi Pengarahan

Langkah-langkah untuk melakukan pembuatan sebuah animasi kartun pada Adobe Flash CS6 adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Gambar

Langkah-langkah untuk melakukan pembuatan gambar Adobe Flash CS6 adalah sebagai berikut :

- Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi Adobe Flash Profesional CS6, dengan cara klik menu start, all program, Adobe Flash Profesional CS6 atau pilih double klik icon pada desktop.
- Setelah tampilan Adobe Flash Profesional CS6 muncul, maka klik file lalu pilih new dan atur stage atau lembar kerja, dengan ketentuan dimensions = 1280 px (width) x 720 px (height) dan frame rate = 24 fps pada document properties.

Adapun tampilan dari document properties Adobe Flash Profesional CS6 adalah sebagai berikut :



Gambar 28. Tampilan New Document

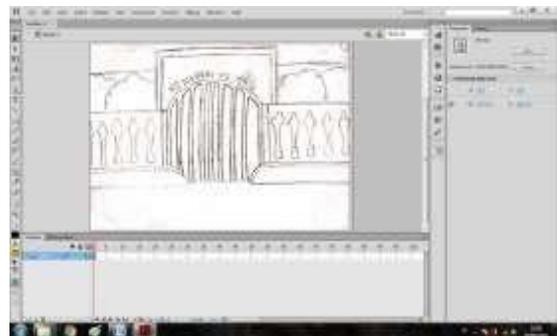
- Langkah selanjutnya adalah pembuatan, dalam pembuatan film ini menggunakan 2 teknik yaitu :

- Menggambar dengan kertas, setelah selesai digambar lalu di scan agar dapat masuk kedalam komputer, dengan tipe file penyimpanan yaitu *bitmap image*, setelah itu pemanggilan gambar yang telah di scan ke dalam Adobe Flash Profesional CS6 dengan cara klik file lalu arahkan kursor ke *import* setelah itu pilih *import to stage*. Seperti gambar berikut ini.



Gambar 29. Tampilan Pengambilan Gambar

- Selanjutnya setelah gambar masuk kedalam stage lalu klik layer 2 untuk menggambar diatas layer 1, dengan cara mengikuti garisnya, seperti gambar berikut ini :

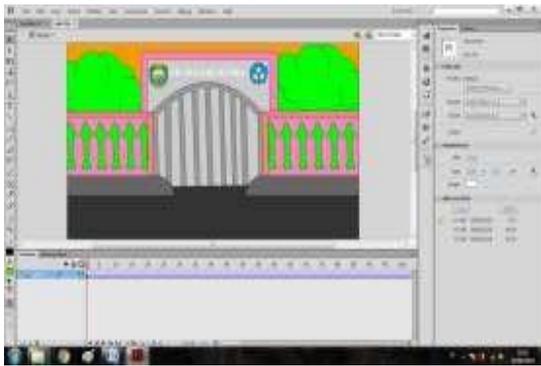


Gambar 30. Tampilan Objek Gambar

Lalu klik OK sampai gambar tersebut dapat di blok atau diseleksi.

- Menggambar langsung didalam stage menggunakan toolbar yang tersedia pada area kerja Adobe Flash Profesional CS6 misalnya Line Tool (N) dengan icon berbentuk garis

miring, klik *key frame* pada *frame* awal sebelum membuat objek tersebut sampai sempurna. Seperti gambar berikut ini :



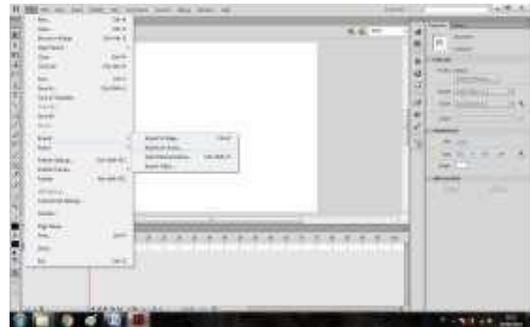
Gambar 31. Tampilan Objek Gambar

- d. Kemudian diteruskan dengan pembuatan animasi gerak pada objek gambar sesuai dengan karakter yang diinginkan sehingga mengungkapkan suatu maksud dan tindakan tertentu pada setiap adegan dalam cerita *film* yang diinginkan, adapun teknik animasi *frame by frame* dan *motion tween*, tetapi sebagian teknik yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah teknik animasi *frame by frame*. Adapun cara untuk membuat animasi *frame by frame* yaitu dengan menggambar berbeda dari gambar yang sebelumnya di *frame* yang berbeda juga agar dapat menghasilkan animasi yang bergerak.



Gambar 32. Tampilan Teknik Animasi *Frame By Frame*

- e. Sehingga animasi gerak sempurna dan mencapai *frame* tertentu, maka hasil animasi tersebut dapat dilihat dengan cara menekan *ctrl+enter* pada *keyboard* untuk melihat keseluruhan animasi yang dibuat atau mengklik pada posisi *frame* yang diinginkan lalu tekan *enter* untuk melihat animasi secara sebagian. Setelah semuanya selesai klik *file* pilih *save* untuk menyimpan animasi tersebut.
- f. Adapun langkah-langkah mengimport suara kedalam *Adobe flash CS6*
- 1) Awali dengan mengklik *file > import > import to library* hingga tampil kotak dialog *import to library* :



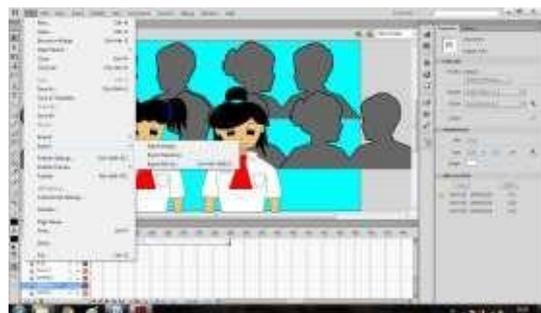
Gambar 33. Tampilan Mengimport Suara

- 2) Pilih suara yang akan diimport seperti gambar berikut ini :

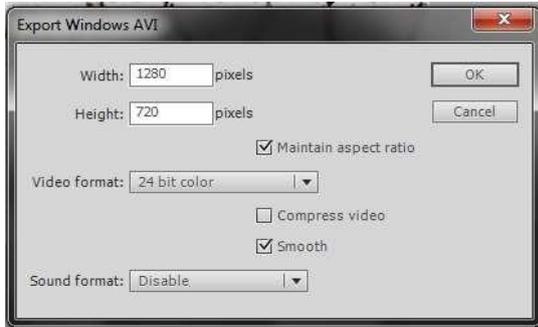


Gambar 34. Tampilan Pilihan Suara yang Akan Diimport

- 3) Lalu klik open dan tunggu hingga proses selesai.
 - 4) Setelah itu sesuaikan gerakan mulut dengan suara yang telah di *import* atau bisa juga di sesuaikan dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro CS6*
- g. Langkah selanjutnya adalah *export movie*, proses ini merupakan bagian paling penting untuk pembuatan *film* animasi kartun dari hasil *Adobe Flash CS6*, sebelum lanjut ketahap selanjutnya yaitu proses pengeditan dan penggabungan file video pada *Adobe Premiere Pro CS6* dan format *file* dari proses *export movie* adalah *windows AVI* yang nantinya dapat dibaca oleh aplikasi *Adobe Premiere Pro CS6*. Adapun langkah- langkah proses *export movie* yaitu *file, export movie*, simpan dokumen dengan *extensi windows AVI (*avi)*, lalu atur *dimensions* menjadi *1280 x 720 pixel*, dengan *video format 24 bit color* dan *sound format 5khz 16 bit stereo*, seperti gambar berikut ini :



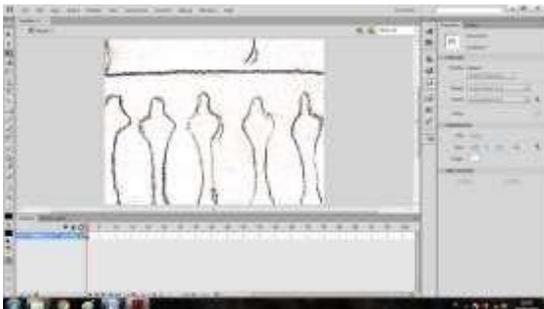
Gambar 35. Tampilan Export Video



Gambar 36. Tampilan Pengaturan *Export Windows AVI*

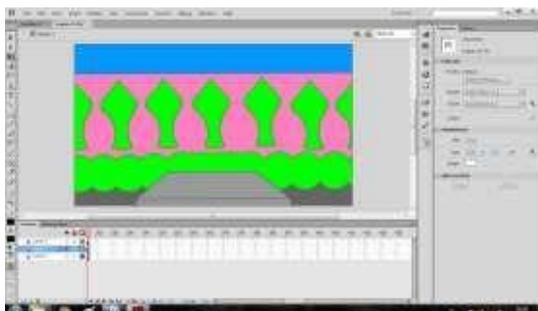
Lalu tekan *OK* hingga muncul tampilan proses dan tunggu hingga selesai.

- h. Background merupakan hal yang paling penting bagi setiap film, background ini sangat menentukan sisi menarik dari film animasi ini. Adapun langkah-langkah membuat background :
- 1) Masuk kedalam menu file pilih import dan pilih import to stage untuk menaruh gambar kehalaman stage.
 - 2) Setelah selesai menaruh gambar di dalam stage, kita buat frame 2 untuk menaruh gambar yang akan dibuat berbentuk warna



Gambar 37. Tampilan Background Manual

- 3) Langkah selanjutnya, untuk mewarnai background tersebut kita bisa memilih bagian tool yang ada pada pojok kiri halaman, disini kita memilih line tool untuk membuat garis dari setiap background, dan untuk pewarnaan kita bias memakai paint bucket, dan ditambah imajinasi dari sang creator animasi, untuk memperbagus background gunakan lah warna yang lebih hidup karna warna yang lebih hidup itu akan membuat animasi kita semakin menarik.



Gambar 38. Tampilan background bewarna

2. Pengeditan Suara

Untuk melakukan pengisian suara, kita terlebih dahulu harus merekamnya kemudian disesuaikan dengan adegan dalam animasi yang telah kita buat pada *Adobe Flash CS6*. Untuk perekaman suara pada proses pembuatan tugas akhir ini yaitu menggunakan aplikasi *Adobe Audition CS6*.

Adapun langkah-langkah untuk melakukan perekaman suara adalah sebagai berikut:

- a. Pemasangan *Microphone* dengan cara memasangkan jek kabel yang ada pada *microphone* dengan *soundcard* pada komputer, serta pengaturan *microphone* yang ada pada komputer.
- b. Jalankan aplikasi *Adobe Audition CS6* dengan cara pilih menu *start* lalu pilih *program*, kemudian pilih *Adobe Audition CS6* atau *double klik* pada *desktop*.
- c. Pada *Adobe Audition CS6* klik menu *file* lalu pilih *new*, maka akan tampil menu *waveform* pilih *sample rate 44100*, *channels stereo*, dan *resolution 16-bit*, klik *OK*.
- d. Buka *document file animasi format video windows AVI* dari hasil *export movie Adobe Flash CS6*. agar mempermudah pencocokan karakter dalam adegan animasi kartun yang akan diisi rekaman suara.
- e. Lalu mulai merekam suara yang diinginkan sesuai adegan dan karakter tokoh dalam animasi kartun, dengan cara menekan tombol dengan cara menekan tombol *record* pada menu *transport buttons*.



Gambar 39. Tampilan contoh perekaman suara

- f. Untuk berhenti merekam klik tombol *stop* dan tombol *play* untuk mendengarkan suara yang telah direkam. Untuk suara yang tidak diperlukan kita dapat menghapusnya, dengan cara memblok grafik suara yang tidak dibutuhkan dengan menekan tombol *delete* pada *keyboard*.
- g. Atur *frekuensi volume* suara dengan cara pilih *effects*, kemudian pilih *amplitude*, lalu klik *amplify/Fade* dan atur besar kecilnya *volume* suara kemudian *OK*. Untuk pengisian *effects* suara pilih *time/pitch* lalu pilih *stretch* dan

kemudian pilih jenis *effects* suara sesuai dengan karakter tokoh dalam animasi kartun yang dibuat.

- h. Setelah selesai merekam suara dan pengaturan *effects* yang diinginkan, simpan *file* tersebut dengan format *.mp3PRO atau *Wav*.
- i. Dengan demikian *file* rekaman suara tersebut dapat dibuka dan dijalankan pada *Adobe Premiere Pro CS6*. dengan cara klik menu *audio* dan double klik *icon open folder* dan drag suara yang telah direkam sesuai dengan adegan *movie* yang diinginkan di *Adobe Premiere Pro CS6* untuk di burning kedalam bentuk VCD dan DVD setelah sesuai dengan gerakan animasi yang diinginkan dengan sempurna.

3. Proses Editing

Setelah *file* telah menjadi *windows* AVI dari hasil *export movie*, maka *file animasi* kartun tersebut dapat di *edit* dan digabungkan pada aplikasi *Adobe Premiere Pro CS6* agar lebih menarik. Adapun proses *editing* dan penggabungan adalah sebagai berikut:

- a. Jalankan aplikasi *Adobe Premiere Pro CS6* dengan cara *start*, pilih program *Adobe Premiere Pro CS6*.
- b. Pilih *file* dan klik *import* trus cari *file* video yang akan anda edit.



Gambar 40. Tampilan proses penggabungan.

- c. Setelah selesai melakukan pengeditan dengan sempurna pada *file* video animasi kartun, bisa di simpan dalam bentuk *MPG*, *SWF*, atau *MP4*.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa Proses pembuatan film Animasi ini meliputi beberapa tahapan antara lain : Persiapan, dalam hal ini dimaksudkan penentuan tema dan cerita, kemudian pemilihan gerak objek gambar sesuai dengan karakter. Merekam suara yang diinginkan sesuai adegan dan karakter tokoh dalam animasi kartun, untuk suara yang tidak diperlukan kita dapat menghapusnya. Setelah selesai merekam suara dan pengaturan efek yang diinginkan, simpan *file* tersebut dengan format *.mp3 atau *.Wav. animasi yang akan disampaikan mudah dimengerti. Dengan adanya film

kartun seperti ini diharapkan dapat menumbuhkan sifat perilaku yang baik dan pemahaman yang benar dalam kehidupan sehari – hari.

Saran yang peneliti untuk peneliti selanjutnya saat Persiapan dan penentuan tema atau cerita untuk selanjutnya di harapkan lebih mendidik, serta objek gambar yang sesuai dengan tema dan cerita. Pada pProses pembuatan animasi untuk selanjutnya di harapkan lebih di perhalus gerakkan animasi pada objek dan gambar karakter memiliki sifat atau ciri khas tersendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Dedi Jubaedi. 2018. Model Pembelajaran Kosakata Tiga Bahasa Berbasis Game. *Jurnal Media Pembelajaran*. 103(3): 102-108.
- Dody Suryo Hartono. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris Theme I Have A Pet untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting. *Jurnal Media Pembelajaran*.
- Herlina, & Musliadi, 2019, *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: PT ElexMedia Komputindo.
- Hidayat, Taufan. 2015. Film Animasi Dampak Gadget di Lingkungan Sosial AMIK AKMI Baturaja. *Tugas Akhir*. Baturaja: Perguruan Tinggi AMIK AKMI Baturaja.
- Komputer, Wahana. 2013. *Shortcourse Adobe Premiere Pro CS6*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Limbong, Tonni, & Janner Simarmata. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan: yayasan Kita Menulis.
- Mabruri, Anton. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Drama*. Jakarta: PT. Grasindo.
- MADCOMS. 2013. *Adobe Flash CS6: Mahirdalam 7 Hari*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Prayitno, Tri. 2015. Pembuatan Permainan (Game) Edukasi Operasi Bilangan untuk Sekolah Dasar Menggunakan *Adobe Flash CS3*. *Tugas Akhir*. Baturaja: Perguruan Tinggi AMIK AKMI Baturaja.
- Rosy, Cahyo, dkk. 2007. *Student Guide Series: Adobe Premiere Pro*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wahyuningsih, Sri. 2019. *Film dan Dakwah Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Surabaya: Media SahabatCendikia.