

Animasi 2D Pengenalan Donor Darah Pada UTDC-PMI Kota Semarang Sebagai Media Interaktif

NUR HIDAYAH

Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : ap_hizty@yahoo.co.id

ABSTRAK

Laporan Proyek Akhir dengan judul "ANIMASI 2D PENGENALAN DONOR DARAH PADA UTDC-PMI KOTA SEMARANG SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF" telah dilaksanakan pada bulan Maret sampai Agustus 2012. Kegiatan donor darah di PMI kota semarang memang berjalan dengan baik, akan tetapi kebutuhan darah semakin meningkat, sedangkan pendonor darah sukarela masih belum mencukupi mengakibatkan ketimpangan antara permintaan dan pengadaan. Pada umumnya pendonor yang dimiliki bukan pendonor darah tetap tetapi pendonor darah pasif yang harus dimobilisasi oleh petugas PMI. Menurut penulis selain himbauan kepada masyarakat, juga perlu adanya pengenalan donor darah kepada anak TK lewat media interaktif yang kaya akan unsur multimedia dibandingkan metode presentasi dengan powerpoint. hal ini bertujuan untuk menanamkan jiwa sosial sejak kecil dengan harapan nantinya setelah umur 17 tahun keatas akan dengan sendirinya melakukan donor darah. Sehingga UTDC-PMI Semarang dapat memenuhi persediaan darah. Dengan kompleksitas yang dimiliki oleh media interaktif, media ini sangat ideal untuk digunakan dalam menyampaikan materi pengenalan donor darah. Karya media interaktif pengenalan donor darah ini dirasa pembuatan animasinya masih kurang, sehingga akan lebih menarik jika animasinya lebih bervariasi dan lebih interaktif.

Kata Kunci : animasi, donor, darah, media, interaktif

2D ANIMATION INTRODUCTION OF BLOOD DONOR IN INDONESIAN RED CROSS SEMARANG AS INTERACTIVE MEDIA

NUR HIDAYAH

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : ap_hizty@yahoo.co.id

ABSTRACT

Final Project Report entitled "2D ANIMATION INTRODUCTION OF BLOOD DONOR IN INDONESIAN RED CROSS SEMARANG AS INTERACTIVE MEDIA" was held in March to August 2012. Blood donation in the city of Semarang is going well, but the need for blood is increasing, while the voluntary blood donors are still not sufficient cause imbalance between demand and supply. In general, donors who owned not a blood donor blood donor passive fixed but should be mobilized by Red Cross officials. According to the authors other than an appeal to the public, as well as the need for the introduction of blood donors to children kindergarten through interactive media that are rich in multimedia elements compared with the powerpoint presentation methods. it aims to instill social life from childhood in the hope of later after age 17years above will automatically perform a blood donor. So UTDC-PMI Semarang can sufficient blood supply. Given the complexity of which is owned by interactive media, media is ideal for use in presenting the material introduction of blood donor. Interactive media introduction of blood donor is deemed animation creation is still lacking, so it would be interesting if the animation is more varied and interactive.

Keyword : animasi, donor, darah, media, interaktif