

ABSTRACT

Many different ways to increase interest in learning. In this case the author focuses on breaststroke swimming sports / frog. Before the practice directly to the pool of course required a preparation in the form of knowledge about stroke technique itself seen several stages of frog style swimming movements are visualized in the form of animation course to facilitate learning system in doing that gradually applied in the form of animation. Due to the nature of learning in terms of theory or writing only difficult for students, especially elementary schools to directly absorb what has been delivered, the author seeks to provide a solution to this problem by constructing several phases of movement which will be applied in the animation, so the manufacture can facilitate pengerjaannya . The draft is expected to provide ease in teaching as well as more fun and interactive. The method used is the method of Luther, because it has a clear structure, directional and quite simple in every stage of its design and implementation. In making the application, the data collection was obtained either from the internet, literature, and case studies in the field. Then the data is obtained in the form of text and image are integrated into a multimedia application designed to be intuitive, dynamic and interactive. Making Gradual Learning Application Pool Frog Style-Based Animation expected to be a useful application for the development of teaching materials especially outdoor swimming breaststroke / frog visually.

Keywords: Flash, Free Style Frog, Actionsript. 30

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

xi +76 pages; 47 images; 11 tables; 4 attachments

List of references: 12 (1996-2012)

ABSTRAK

Berbagai cara banyak untuk meningkatkan minat dalam belajar. Pada hal ini penulis berfokus pada olahraga renang gaya dada/katak. Sebelum praktek langsung ke kolam renang tentunya diperlukan suatu persiapan berupa pengetahuan mengenai teknik gaya renang itu sendiri dilihat beberapa tahapan gerakan renang gaya katak yang divisualisasikan dalam bentuk animasi tentunya untuk mempermudah sistem dalam melakukan pembelajaran secara bertahap yang di aplikasikan dalam bentuk animasi. Karena dalam hal pembelajaran yang sifatnya hanya teori atau menulis sulit bagi siswa khususnya sekolah SD untuk langsung dapat menyerap apa yang telah disampaikan, penulis berusaha memberikan solusi dalam masalah ini dengan membangun beberapa tahapan gerakan yang nantinya akan diaplikasikan dalam animasi, sehingga dalam pembuatannya dapat mempermudah pengerjaannya. Rancangan tersebut diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pengajaran serta lebih menyenangkan dan interaktif. Metode yang digunakan adalah metode *Luther*, karena mempunyai struktur jelas, terarah dan cukup sederhana dalam setiap tahapan perancangan dan implementasinya. Dalam pembuatan aplikasi, pengumpulan data diperoleh baik dari internet, literatur, maupun studi kasus dilapangan. Kemudian data yang diperoleh baik berupa text maupun image diintegrasikan menjadi sebuah aplikasi multimedia yang didesain secara menarik, dinamis dan interaktif. Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bertahap Renang Gaya Katak Berbasis Animasi diharapkan bisa menjadi sebuah aplikasi yang bermanfaat untuk pengembangan bahan ajar renang khususnya renang gaya dada/katak secara visual.

Kata kunci : Flash, Renang Gaya Katak, Actionsript. 30

xi+76 halaman; 47 gambar; 11 tabel; 4 lampiran
Daftar acuan: 12 (1996-2012)