

TUGAS AKHIR  
**PERANCANGAN PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR  
KARATE DENGAN MULTIMEDIA**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat  
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)




Oleh :  
**Rendy Armanto**  
NIM 41909010090  
Jurusan Desain Grafis dan Multimedia

Dosen Pembimbing:

Devin Gayandra, S.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA  
2013**

 <p>MERCU BUANA</p>	<b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA</b> <b>FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN</b> <b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
--	--	----------

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Rendy Armanto**  
NIM : **41909010090**  
Jurusan : **Desain Produk Grafis & Multimedia**  
Fakultas : **Fakultas Teknik Perencanaan & Desain**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.



Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Jakarta, 8 Juli 2013



Rendy Armanto

 MERCU BUANA	<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA</b> <b>FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN</b> <b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
--	--	---

Semester : Genap

Tahun akademik : 2012/2013

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan stara satu (S1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **Pembelajaran Teknik Dasar Karate dengan Multimedia**

Disusun Oleh :

Nama : Rendy Armanto

NIM : 41909010090

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 26 Juni 2013

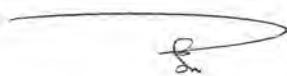
UNIVERSITAS  
Pembimbing,  
**MERCU BUANA**

  
**Devin Gayandra, S.Sn.**

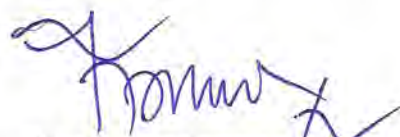
Jakarta, 8 Juli 2013

Koordinator Tugas Akhir

Ketua Program Studi Desain Produk



**Zulfikar Sa'ban, S.Pd**



**Hady Soedarwanto, ST. M.Ds**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Penulis panjatkan Karena atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis sehingga pelaksanaan kerja praktek ini dapat berjalan dengan lancar.

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat dan kelancaran sehingga penulis dapat menjalankan Kerja Praktik dan membuat laporan dengan lancar.
2. Ayah dan Ibu beserta keluarga yang selalu memberikan dukungan moral maupun materi kepada penulis.
3. Bapak Ir. Edi Muladi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Teknik Perancangan dan Desain Universitas Mercubuana
4. Bapak Hady Soedarwanto, ST.M.Ds, selaku Ketua program Studi Desain Produk, Universitas Mercubuana.
5. Bapak Devin Gayandra, S.Sn selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa selalu meluangkan waktunya, membimbing, dan membagi ilmu yang berharganya
6. Bapak Zulfikar Sa'ban, S.Pd, selaku coordinator tugas akhir
7. Selaku dosen-dosen yang telah memberikan pengajaran mulai dari semester awal hingga akhir yang tidak bisa disebutkan satu per satu.
8. Sahabat dan teman-teman saya yang telah memberikan dukungan dan semangat.
9. Selaku pelatih dan anggota karate Inkanas Tangerang yang sudah membantu memberikan materi pembelajaran ini.
10. Dan pihak-pihak lain yang secara tidak langsung juga membantu saya dalam menyelesaikan penyusunan laporan ini.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang Pemilihan Studi .....	1
1.1.1. Judul Perancangan.....	1
1.1.2. Latar Belakang .....	1
1.1.3. Solusi Desain.....	3
1.1.4. Perwujudan Karya Desain .....	3
1.1.5. Muatan Produk .....	5
1.2. Originalitas ( <i>State of the Art</i> ) .....	5
1.3. Peluang dan Tantangan Studi .....	6
1.3.1. Peluang Studi .....	6
1.3.2. Tantangan Studi .....	7
<b>BAB II METODOLOGI</b> .....	8
2.1. Tujuan dan Manfaat Perancangan .....	8
2.1.1. Tujuan Perancangan.....	8
2.1.2. Manfaat Perancangan.....	8
2.2. Rumusan Masalah .....	9
2.3. Batasan Masalah.....	10
2.4. Kerangka Berpikir.....	11
2.5. Tema Desain .....	12

2.6. Cara Pengumpulan Data.....	12
<b>BAB III DATA PENUNJANG .....</b>	<b>13</b>
3.1. Data Objek Perancangan .....	13
3.1.1. Tentang Karate .....	13
3.1.2. Latar Belakang Karate Inkanas Tangerang .....	14
3.1.3. Penyebaran Pelatihan Inkanas Tangerang.....	17
3.1.4. Teknik Dasar karate.....	18
3.2. Data Teknis Perancangan.....	21
3.2.1. Multimedia .....	21
3.2.2. Karakteristik media di dalam multimedia.....	23
3.3. Hasil Wawancara .....	28
3.4. Objek Referensi & Inspirasi.....	29
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>33</b>
4.1. Ide/Gagasan Perancangan .....	33
4.1.1. Ide Desain.....	33
4.1.2. Inovasi Desain.....	33
4.2. Sasaran Desain.....	34
4.3. Pendekatan Estetis Desain .....	36
4.4. Muatan Lokal Perancangan .....	37
4.5. Proses Perancangan.....	37
4.5.1. Strategi Desain .....	38
4.6. Rincian Proses Perancangan.....	40
4.6.1. Konsep Moodboard.....	40
4.6.2. Peta Navigasi ( <i>Site Map</i> ) .....	42
4.6.3. Sketsa Desain.....	43
4.6.4. Konsep Warna .....	46
4.6.5. Konsep Teks (Pemilihan Font).....	48
4.6.6. Konsep Suara .....	50

4.6.7. Konsep Layout.....	50
4.6.8. Studi Karakter .....	59
4.6.9. Konsep Permainan Interaktif.....	62
4.7. Perancangan Media Pendukung .....	64
4.8. Perancangan Media Pameran.....	65
4.9. Pengaplikasian Media .....	66
4.10. Proses Pengerjaan.....	67
<b>BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN .....</b>	<b>69</b>
5.1. Rancangan Anggaran Biaya .....	69
5.2. Jadwal Perancangan Tugas Akhir.....	70
5.3. Ulasan Media Pameran.....	71
5.4. Dokumentasi Pameran Perancangan.....	77
5.5. Komentar para audience .....	78

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Gashuku Inkanas (anggota).....	15
Gambar 3.2. Gashuku Inkanas (Pelatih).....	16
Gambar 3.3. Latihan inkanas Karate .....	16
Gambar 3.4. Latihan karate inkanas di puspem.....	17
Gambar 3.5. Refrensi sistem pencernaan .....	29
Gambar 3.6. Refrensi pembelajaran biologi.....	30
Gambar 3.7. Refrensi pembelajaran biologi 2.....	30
Gambar 3.8. Sistem Pernafasan.....	31
Gambar 3.9. Buku best karate .....	31
Gambar 3.10. Strategi Desain.....	38
Gambar 4.1. Moodboard desain .....	40
Gambar 4.2. Sketsa menu home pembelajaran.....	43
Gambar 4.3. sketsa menu pengenalan .....	44
Gambar 4.4. sketsa tutorial video .....	44
Gambar 4.5. sketsa menu teknik .....	44
Gambar 4.6. sketsa menu tips&trik .....	45
Gambar 4.7. sketsa game pembelajaran .....	45
Gambar 4.8. sketsa wajah karakter .....	45
Gambar 4.9. konten beranda pembelajaran .....	51
Gambar 4.10. tampilan awal menu teknik.....	53
Gambar 4.11. tampilan pukulan menu teknik.....	53
Gambar 4.12. Tampilan tangkisan menu teknik.....	53
Gambar 4.13. Tampilan tendangan menu teknik .....	54
Gambar 4.14. Tampilan menu pengenalan.....	55
Gambar 4.15. Tampilan menu tutorial video .....	57
Gambar 4.16. Tampilan menu tips&trik.....	58
Gambar 4.17. Karakter desain .....	60
Gambar 4.18. proses foto .....	60
Gambar 4.19. input foto ke dalam software pengolah vektor .....	61
Gambar 4.20. memvektorkan foto .....	61
Gambar 4.21. gambar vektor .....	61



Gambar 4.22. Layot game interaktif .....	62
Gambar 4.23. Media pendukung.....	64
Gambar 4.24. Hasil akhir karya.....	68
Gambar 5.1. Kemasan CD.....	72
Gambar 5.2. Hiasan meja/chain flag.....	72
Gambar 5.3. Paper bag .....	73
Gambar 5.4. Desain stiker .....	73
Gambar 5.5. Kolom komentar .....	74
Gambar 5.6. Desain mousepad .....	74
Gambar 5.7. Desain backdrop .....	75
Gambar 5.8. Desain banner.....	75
Gambar 5.9. Stand karakter.....	76
Gambar 5.10. Layout stand pameran .....	77
Gambar 5.11. Suasana pameran .....	77
Gambar 5.12. Kolom komentar 1 dan 2 .....	78
Gambar 5.13. Kolom komentar 3 dan 4 .....	78



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kerangka Berfikir .....	11
Tabel 3.1. Ranting inkanas tangerang .....	17
Tabel 4.1. Element desain beranda pembelajaran.....	52
Tabel 4.2. Element desain menu teknik.....	54
Tabel 4.3. Element desain menu pengenalan.....	56
Tabel 4.4. Element desain menu tutorial video .....	57
Tabel 4.5. Element desain menu Tips&trik .....	59
Tabel 4.6. Element desain game interaktif.....	63
Tabel 4.7. media-media pameran .....	66
Tabel 5.1. Rancangan anggaran biaya .....	69
Tabel 5.2. Jadwal Perancangan.....	70

