

Karate Basic Technique Learning Using Multimedia

Written Project Report
Program Study Product Design
Mercu Buana University Jakarta, 2013

By : **Rendy Armanto**

ABSTRACT

One effort to improve learning media, as quality improvement in education. Currently, computer media is not a strange thing in society. There are also many children already recognizing computers since their childhood. Therefore, they are quite familiar with these technologies later.

This design functioning as a learning media uses multimedia applications with an operation through a computer or a PC. Using such learning model aims to facilitate audience in studying at home, where there is no mentor or someone who can teach him.

This multimedia learning is in form of interactive learning using packaging media by offline Cd. It consists of basic techniques learning by learning the very basic techniques for beginners, until learning all about karate, and equipped with a game as an entertainment and learning. There are also support learning media.

Keywords: Multimedia, Karate and Learning

Pembelajaran Teknik Dasar Karate dengan Multimedia

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Grafis & Multimedia

Universitas Mercu Buana Jakarta, 2013

Oleh : **Rendy Armanto**

ABSTRAK

Salah satu upaya peningkatan media pembelajaran, sebagai peningkatan mutu dan kualitas dalam bidang pendidikan. Sekarang ini media komputer sudah tidak asing lagi dalam masyarakat. Sudah banyak pula anak-anak yang sudah mengenali komputer sejak dini. Sehingga mereka telah terbiasa dengan teknologi tersebut dewasa nanti.

Perancangan yang berfungsi sebagai media pembelajaran ini menggunakan aplikasi multimedia dengan pengoprasian melalui sebuah komputer atau PC. Menggunakan pembelajaran model tersebut dengan maksud untuk memudahkan audience dalam mempelajari saat dirumah, dimana tidak ada seorang pembimbing atau seseorang yang dapat mengajarnya.

Pembelajaran multimedia ini berbentuk pembelajaran Interaktif dengan media pengemasan melalui Cd yang bersifat offline. Terdiri dari pembelajaran teknik dasar dengan mempelajari teknik-teknik yang sangat mendasar untuk para pemula, hingga mempelajari segala hal tentang karate tersebut, dan ditambah dengan permainan yang berfungsi sebagai hiburan dan pembelajaran. Terdapat juga media pendukung pembelajaran.

Kata Kunci: Multimedia, Karate dan Pembelajaran