

ABSTRAK

Berbagai cara banyak dilakukan untuk meningkatkan minat dalam belajar. Karate merupakan seni beladiri menggunakan tangan kosong. Dalam olahraga ini terdapat gerakan dasar, jurus – jurus dari berbagai macam tingkatan dan jenis aliran. Untuk itu dibutuhkan suatu aplikasi yang bertujuan mempermudah pengguna dalam penyampaian informasi pembelajaran teknik – teknik gerakan dasar dan jurus dari materi karate dengan aplikasi berbasis animasi.

Metodologi yang digunakan pada aplikasi ini adalah metode perancangan *UML*, yang berisikan Usecase diagram, Activity diagram , Sequence diagram. Metode perancangan dilakukan dengan simulasi, modul, spesifikasi program. Pengkodean dilakukan menggunakan Adobe Flash CS3 Action Script 2.0, dengan sumber materi berasal dari *www.shitokai.com*. pengujian dilakukan untuk menyakinkan bahwa keluaran yang dihasilkan program sesuai dengan yang diharapkan

Simulasi ini menghasilkan animasi gerakan dasar (kihon) dan jurus (Kata) dari materi karate. Untuk itu simulasi ini dapat digunakan oleh seorang Karateka untuk mendapatkan materi karate dengan simulasi animasi yang diharapkan dapat membantu dalam belajar, dengan tujuan agar dapat memahami teknik – teknik dalam pembelajaran gerakan dasar dan jurus pada materi karate, karena pengguna aplikasi dapat memutar atau menjalankan aplikasi sesuai dengan yang ingin dipelajari.

Kata Kunci : Gerakan dasar karate, jurus karate, Program Animasi Karate, Adobe Flash CS3 Action Script 2.0

ABSTACT

So many ways are used to increasing interest of learning. Karate is a martial art using their bare hands. in Karate, there are basic movements, moves from various levels and types of genre. For that, it takes an application which aims to facilitate users in getting information about learning basic movement techniques and tactics of karate with application modules based animation.

The methodology used in this application is that UML design method, which contains the Usecase diagram, Activity diagram, Sequence diagram. While the design is done by simulation methods, modules, program specifications. Then the coding is done using Adobe Flash CS3 Action Script 2.0 with the source module from www.shitokai.com. And tests are performed to assure the user that the resulting output as expected.

These simulations produce animations of the basic movements (kihon) and stance (Kata) of karate. For simulations that can be used by karateka to get modules with animated simulations that may help him in learning. it aims to understand the techniques and tactics on the basic movements of karate for this application user can play or run the application in accordance with what they want.

Keywords: basic movements of karate, karate jutsu, Karate Animation Courses, Adobe Flash CS3 Action Script 2.0