

MAKING LEARNING EXERCISE volleyball APPLICATIONS USING ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL

Ibnu Hidayat (31107998)

Abstract—MAKING LEARNING EXERCISE volleyball APPLICATIONS USING ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL Ibnu Hidayat Undergraduate Program, 2011 Gunadarma University <http://www.gunadarma.ac.id> **Key Words:** Sports, Ball volleyball, Adobe Flash CS3 Professional (xiv + 52 + Appendix) **ABSTRACT :** Learning Applications volleyball ball sports is a combination of component information such as text, images, sounds, animations and video. Volleyball ball sports multimedia applications are used to provide information about the Sports Ball volleyball. This application contains the familiar ball volleyball, basic techniques of volleyball ball, volleyball ball game equipment and a video about ball volleyball. Incorporation of components required in the manufacture of multimedia applications is done with Adobe Flash CS3 Professional. **Penamaan File: 31107998**

I. CHAPTER 1

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah Pada era globalisasi ini, kebutuhan akan teknologi sangat bertambah. Dengan berkembangnya teknologi komputer yang sangat pesat baik dari sisi hardware maupun dari sisi software, berbagai aplikasi kini dapat diciptakan dengan mudahnya, Multimedia merupakan hal yang sangat penting dalam mendukung pembuatan aplikasi. Suatu aplikasi lebih menarik dan lebih interaktif dengan menggunakan multimedia. Karena multimedia merupakan gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, suara, animasi dan video yang kemudian disebut elemen multimedia yang dimasukkan, diolah, digabungkan dan ditayangkan dengan peralatan elektronik, baik secara linear maupun interaktif. Olahraga sangat penting untuk semua kalangan masyarakat, selain itu olahraga merupakan bekal untuk kesehatan sekarang dan yang akan datang agar selalu sehat. Salah satu olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat adalah olahraga bola volley. Penulis ingin membuat sebuah tutorial tentang olahraga bola volley yang banyak digemari oleh masyarakat baik kalangan dewasa, remaja, maupun kalangan anak-anak melalui fasilitas multimedia. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu mengetahui bagaimana cara bermain dan teknik-teknik olahraga bola volley. Di dalam olahraga bola volley terdapat seni bermain, salah satunya yaitu penerapan taktik, strategi, dan teknik. Sehingga memudahkan untuk mengetahui semua peraturan dan tata cara bermain bola volley. Berdasarkan hal di atas penulis ingin membuat penulisan ilmiah dengan judul PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN OLAHRAGA BOLA VOLLY MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL. Dalam pembuatan aplikasi multimedia ini penulis menggunakan salah satu Software yaitu Adobe Flash CS3 Professional.

1

1.2 Batasan Masalah Dalam penulisan ilmiah ini penulis hanya membatasi masalah pada aplikasi bola volley yaitu meliputi dasar dasar peraturan permainan, teknik - teknik yang digunakan serta elemen elemen pendukung dalam pelaksanaan olahraga bola volley. Penulis membuat cara dan teknik-teknik bermain bola volley ini menggunakan software Adobe Flash CS3 Professional. 1.3 Tujuan Penulisan Penulisan ini ditujukan untuk.....

For further detail, please visit UG Library (<http://library.gunadarma.ac.id>)

II. CHAPTER 2

BAB II LANDASAN TEORI 2.1 Multimedia Multimedia adalah gabungan kata yang terdiri dari kata multi dan media. Multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan media berarti bentuk atau jenis sarana yang dipakai untuk menyampaikan informasi. Seperti yang telah dijelaskan, multimedia adalah kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video. Bila dalam suatu aplikasi multimedia pengguna atau pemakai multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, multimedia tersebut disebut dengan Interactive Multimedia. Dan apabila dalam aplikasi multimedia tersebut disediakan struktur dari elemen terhubung yang dapat dikendalikan oleh pengguna atau pemakai, maka Interactive Multimedia tersebut menjadi Hypermedia. Meskipun definisi multimedia dapat dimengerti dengan mudah, proses pembuatannya bisa menjadi amat kompleks. Dalam membuat aplikasi multimedia tidak hanya dituntut untuk mengerti dan menguasai elemen-elemen multimedia, tapi juga harus memiliki kemampuan untuk menggunakan komputer multimedia dan teknologinya. Mereka yang membentuk dan merancang suatu aplikasi multimedia disebut Multimedia Developer. Meskipun hanya beberapa aplikasi multimedia yang mengandung seluruh elemen-elemen komunikasi tersebut, aplikasi yang hanya mengandung sedikitnya dua elemen di atas pun sudah dapat dikatakan sebagai multimedia. Multimedia merupakan suatu bukti adanya kemajuan teknologi yang sangat pesat, khususnya pada bidang komputer, dan sesuai dengan fungsinya, teknologi harus dapat membantu tugas manusia menjadi lebih mudah. 4

2.1.1 Pemanfaatan Multimedia Multimedia dapat ditempatkan dimana saja selama masyarakat membutuhkan akses ke sumber informasi elektronik. Multimedia mengubah sajian tradisional komputer yang berupa teks, menjadi suatu media yang menarik perhatian dan keingintahuan. Penerimaan informasi menjadi semakin lebih baik, dan

jika disusun secara baik. 2.1.2 Kerangka Bangunan Multimedia Berdasarkan kata multimedia dapat di asumsikan bahwa multimedia merupakan suatu wadah atau penyatuan beberapa media menjadi satu. Pada kenyataannya memang multimedia merupakan gabungan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen dalam pembentukan multimedia. Elemen-elemen dalam pembentukan aplikasi adalah teks, suara, gambar, animasi, dan video. Berikut adalah elemen-elemennya : Teks.....

For further detail, please visit UG Library (<http://library.gunadarma.ac.id>)

III. CHAPTER 3

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN Dalam proses pembuatan program Multimedia Aplikasi Bola Volly ini, penulis melakukan beberapa tahapan dalam proses pembuatan program. Tahaptahap ini dikerjakan secara berurutan dimulai dari pembuatan struktur navigasi, setelah itu kemudian dibuat desain interfacenya, lalu perencanaan alur cerita (Storyboard), pembentukan elemen-elemen multimedia (pada aplikasi ini adalah gambar, animasi, teks, suara dan video), kemudian pemrograman dengan ActionSript, kompilasi lalu dilakukan sampai dengan proses pengujian pada program sehingga program dapat dijalankan. 3.1 Struktur Navigasi Struktur Navigasi menjelaskan hubungan antar halaman satu dengan halaman lainnya. Struktur yang digunakan pada aplikasi ini adalah stuktur navigasi hirarki. Struktur hirarki (bercabang) merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu pertama akan disebut sebagai master page (halaman utama kesatu), halaman utama ini akan mempunyai halaman percabangan yang dikatakan slave page (halaman pendukung). Jika salah satu halaman pendukung dipilih atau diaktifkan, maka tampilan tersebut akan bernama master page (halaman utama kedua), dan seterusnya. Pada struktur navigasi ini tidak diperkenankan adanya tampilan secara linear. Struktur navigasi aplikasi Gambar 3.1. 25 ini dapat dilihat pada

JUDUL MENU Mengenal bola volly Perlengkapan permainan Teknik Dasar Video Sejarah Official Service Tujuan Lamapermainan Tim Perlengkapan Smash Menu Ukuran Lapangan Dropshot Menu Menu Menu Keluar Gambar 3.1 Peta Navigasi Aplikasi Multimedia Aplikasi Bola Volly 26

Keterangan peta navigasi : 1. Rancangan tampilan halaman pada program aplikasi ini dimulai dengan tampilan halaman pembuka kemudian dari halaman pembuka berlanjut ke halaman menu pembuka, pada halaman ini terdapat 5 buah pilihan yaitu Mengenal Bola Volly, Perlengkapan Permainan, Teknik Dasar, Video, dan Keluar. 2. Pilihan pertama, di dalam pilihan ini akan muncul menu utama yang.....

For further detail, please visit UG Library (<http://library.gunadarma.ac.id>)

IV. CHAPTER 4

BAB IV PENUTUP 4.1 Kesimpulan Aplikasi multimedia yang telah dibuat ini terdiri dari elemen gambar, teks, suara, animasi video. Aplikasi multimedia ini berisikan informasi mengenai Bola Volly yang di dalamnya membahas tentang teknik dasar Bola Volly, mengenal Bola Volly, perlengkapan permainan Bola Volly dan video Bola Volly yang disertai scrollteks untuk informasi materi dan gambar animasi beserta video Bola Volly. Aplikasi multimedia ini dapat digunakan dalam bidang olahraga Bola Volly dan dapat memberikan informasi lebih mengenai Bola Volly kepada masyarakat yang gemar dan mempunyai hobi Bola Volly serta agar dapat dengan mudah memahami peraturan peraturan yang dipakai dan teknik bermain sehingga dapat menjadi pemain Bola Volly yang baik. Menurut penulis Adobe Flash CS3 Professional merupakan software yang sudah cukup baik untuk membuat sebuah aplikasi multimedia, disini penulis mengemasnya dalam sebuah bentuk CD interaktif. 4.2 Saran Pada aplikasi ini masih terdapat banyak kekurangan, yaitu : Gambar yang ada masih kurang, sehingga tampilan agak monoton. Suara yang digunakan juga kurang banyak dan kurang terperinci di setiap halaman movie. Animasi juga terasa kurang, sehingga banyak ruang kosong yang tidak dimanfaatkan. Oleh karena itu penulis menyarankan untuk pengembangan dari aplikasi ini Untuk itu agar tampilan lebih menarik dan atraktif maka diharuskan lebih banyak lagi 50

gambar yang digunakan, materi harus lebih detail dan suara suara yang cocok untuk setiap halaman scene.. 51

.....

For further detail, please visit UG Library (<http://library.gunadarma.ac.id>)

V. CHAPTER 5

.....

For further detail, please visit UG Library (<http://library.gunadarma.ac.id>)