

# **APLIKASI ANIMASI PENGENALAN TEKNIK DASAR BERMAIN FUTSAL MENGGUNAKAN FLASH MX DAN SWISHMAX.**

**Sugandi, Purwanti, Skom., MMSI**

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2008

Universitas Gunadarma

<http://www.gunadarma.ac.id>

kata kunci :

Abstraksi :

Pendidikan adalah faktor utama dalam membentuk individu yang berkualitas, dan salah satunya adalah pendidikan olahraga. Pendidikan ini merupakan faktor yang penting untuk diketahui apabila ingin menjadi seorang olahragawan. Seperti istilah bahwa di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat, hal inilah yang menjadi titik dasar agar seseorang senantiasa berolahraga. Pendidikan olahraga pada usia remaja sangat diperlukan, karena pada tahap tersebut sistem pengajaran akan mempengaruhi tingkah laku dan pola berpikir anak. Rasa ingin tahu anak akan timbul jika ia menemukan sesuatu hal yang baru dan menarik, sehingga cenderung ingin mencoba hal baru tersebut. Pada saat itulah seorang anak perlu bimbingan yang tepat. Oleh karena itu, penulis mencoba untuk membuat suatu aplikasi program yang dapat dipergunakan sebagai sarana dalam pembelajaran dasar-dasar pengenalan olahraga Futsal. Dengan demikian diharapkan aplikasi ini dapat dasar dan membantu para pengguna, khususnya anak-anak dalam mengenal teknik peraturan permainan futsal dengan menggunakan CD Aplikasi yang dapat dilihat berulang-ulang sekaligus mengenalkan teknologi Komputer dalam penggunaan aplikasi ini.