

ABSTRAK

Ismu Aji Nugroho, Pembuatan Rancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Senjata Berbasis Multimedia pada Pusat Pendidikan Artileri Medan atau (Pusdik Armed) Kota Cimahi. Di bawah bimbingan **Fajar Persada Supandi, S.St., M.T.**

Prosedur pembelajaran pada pelajaran mengenai pengenalan senjata biasa dijelaskan dengan gambar statis dengan bantuan proyektor, atau dengan menampilkan di computer yang disediakan disetiap kursi, atau bisa juga dengan melihat langsung senjatanya sebagai instrumen pembelajaran, instrumen pembelajaran yang sudah ada terbilang kurang menarik dalam proses pembelajarannya untuk mencapai arah materi yang diberikan kepada Pusat Pendidikan Artileri Medan atau (Pusdik Armed) Kota Cimahi. Bersamaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penulis mencoba membuat rancangan instrumen pembelajaran yang berbasis multimedia berjudul perancangan aplikasi pembelajaran pengenalan senjata berbasis multimedia. Dengan aplikasi pembelajaran pengenalan senjata berbasis multimedia ini diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang lebih interaktif. Penggabungan teks, animasi, audio, dan video merupakan kelebihan dari multimedia. Pembelajaran aplikasi pengenalan senjata ini menggunakan gambar 3 Dimensi. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pengenalan senjata adalah blender, dan Unity. Hasil dari tugas akhir ini adalah bentuk 3 Dimensi dari senjata yang persis seperti aslinya. Yang nantinya dengan bentuk 3 Dimensi ini siswa Pendidikan Artileri Medan atau (Pusdik Armed) Kota Cimahi dapat melihat bagian senjata mulai dari bagian, struktur, dan spesifikasi senjata lewat media computer.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Rancangan aplikasi, 3 Dimensi.

ABSTRACT

Ismu Aji Nugroho, The creation of a Multimedia-based weapons learning application in Medan Artillery Education Center (Pusdik Armed), Cimahi. Under the guidance of **Fajar Persada Supandi, S.St., M.T.**

The learning procedure in the lesson on the introduction of the weapon is explained with a static image with the help of the projector, or by viewing on the computer provided in each seat, or can also directly see the weapon as Learning instruments, existing learning instruments are less interesting in the process of study to achieve the direction of the material given to the Education center of Field Artillery or (Pusdik Armed) Cimahi City. Along with the development of information and communication technology, the author tries to create a multimedia-based learning instrument design called multimedia-based weapon learning application design. The multimedia recognition-based learning app is expected to provide more interactive learning. Merging text, animations, audio, and video is the advantage of multimedia. Learning this weapon recognition app uses 3 dimensional images. The applications used in the creation of the weapon recognition application are blender, and Unity. The result of this final task is the 3 dimensional form of the weapon exactly as the original. Later, with the form of 3 this dimension of field education students or (Pusdik Armed) Cimahi City can see parts of weapons ranging from parts, structures, and specifications of weapons through computer media.

Keywords: learning Media, application design, 3 dimensions.