

ABSTRAK

Aplikasi Pembelajaran 3 Dimensi Anatomi Ikan Hiu Berbasis Multimedia menampilkan informasi mengenai anatomi ikan hiu yang dipadukan dengan animasi 3 Dimensi. Pada Aplikasi Pembelajaran 3 Dimensi Anatomi Ikan Hiu Berbasis Multimedia yang dirancang ini sangat membantu dalam memperoleh informasi tentang anatomi ikan hiu lewat media pembelajaran animasi 3 dimensi secara interaktif dan atraktif lewat fungsi multimedia sebagai peran utama pada aplikasi tersebut. Aplikasi yang dirancang dapat menjelaskan anatomi secara terstruktur tahap demi tahap pada ikan hiu yang dirancang sebagai model utama dan juga dapat melihat gerakan ikan hiu lewat model 3 dimensi anatomi ikan hiu tersebut. Aplikasi Pembelajaran 3 Dimensi Anatomi Ikan Hiu Berbasis Multimedia ini menggunakan autodesk 3ds max sebagai aplikasi desain 3 dimensi pada aplikasi yang dirancang tersebut dan menggunakan adobe flash sebagai bahasa pemrograman untuk pembuatan tombol-tombol pada aplikasi yang dirancang dan sekaligus sebagai navigasi untuk mengoperasikan aplikasi tersebut. Hasil implementasi Aplikasi Pembelajaran 3 Dimensi Anatomi Ikan Hiu Berbasis Multimedia tersebut diharapkan mampu mengakomodasikan permasalahan yang sering muncul di beberapa aktivitas pembelajaran anatomi ikan hiu ketika belum diterapkannya teknologi simulasi animasi 3 dimensi.

Kata Kunci : *Simulasi, Aplikasi, Animasi, 3 Dimensi, Anatomi, Ikan Hiu, Autodesk 3DS Max, Adobe Flash.*

ABSTRACT

Application of Learning 3 Dimension Anatomy of Shark Multimedia Based displays information about the anatomy of sharks combined with 3D animation. On Application of Learning 3 Dimension Anatomy of the Shark Multimedia Based designed is very helpful in obtaining information about the anatomy of a shark through the medium of learning in an interactive 3D animation and attractive through multimedia functions as a major role in the application. Applications that designed can explain the anatomy in a structured step by step on a shark that is designed as the main model and also can see the movements of sharks through 3 dimension anatomy model of the shark. Application of Learning 3 Dimension Anatomy of Shark Multimedia Based using autodesk 3ds max as a 3 dimension design applications on the application designed and use Adobe Flash as a programming language for make buttons on an app designed as well as navigation to operate the application. The results of the implementation of Application of Learning 3 Dimension Anatomy of Shark Multimedia Based are expected to accommodate the problems that often arise in some learning activity anatomy of the shark when it was not the application of 3 dimension animated simulation technology.

Keyword : *Simulation, Application, Animation, 3 Dimension, Anatomy, Shark, Autodesk 3DS Max, Adobe Flash.*