

## ABSTRAK

Tugas akhir ini membahas tentang pembelajaran seni merajut dengan menggunakan metode tongkat yang juga dikenal dengan *knitting*. Saat ini pembelajaran dilakukan dengan melihat pola dari buku dan ke tempat kursus yang mengajarkan kerajinan tangan. Hampir tidak ada tempat kursus yang mengajarkan kerajut dengan metode tongkat, karena tidak ada tenaga pengajar yang cukup menguasai materi. Sedangkan buku tentang merajut disampaikan dalam bahasa asing sehingga bagi pemula tidak bisa mengerti maksud dari buku. Langkah merajut yang diistilahkan dalam bahasa asing sukar dipahami. Pembelajaran dari buku hanya sebatas bentuk teks dan gambar saja, jadi bila dibandingkan dengan melihat langsung langkah merajut maka materi akan lebih mudah dimengerti.

Salah satu penyelesaian yang dicoba untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan computer untuk pembelajaran melalui aplikasi multimedia. Terdapat 2 bagian dalam aplikasi multimedia ini, yaitu bagian penyampaian materi langkah merajut dan bagian pengetesan motif rajutan. Pada bagian penyampaian materi dibagi menjadi penyampaian langkah dasar dari merajut yang disertai penjelasan dan dilengkapi dengan animasi 3D dan penyampaian kamus singkatan istilah dalam bahasa asing yang diberi kepanjangan singkatan dan juga penjelasan dalam Bahasa Indonesia. Sedangkan pada bagian pengetesan motif, harus dilakukan penginputan jumlah baris yang akan dibuat dan penginputan langkah dasar baru kemudian motif bisa tampak.

Uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap verifikasi dan tahap validasi. Pada tahap verifikasi dilakukan proses uji coba aplikasi untuk membuktikan bahwa aplikasi tidak terdapat kesalahan lagi. Sedangkan pada tahap validasi dilakukan uji coba aplikasi kepada beberapa pemakai untuk memastikan bahwa pembuatan aplikasi sudah sesuai dengan harapan pemakai. Berdasarkan hasil uji coba diketahui bahwa pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran untuk merajut yang menggunakan metode tongkat dapat mempermudah cara pembelajarannya.