

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
2.1 Lapangan bulutangkis	12
2.2 Pegangan raket <i>forehand</i>	13
2.3 Pegangan raket <i>backhand</i>	14
2.4 <i>Footwork</i>	14
2.5 Posisi siap-siap/kuda-kuda.....	15
2.6 Posisi siap memukul bola.....	16
2.7 <i>Service forehand</i> pendek.....	16
2.8 <i>Service forehand</i> tinggi.....	16
2.9 <i>Service backhand</i>	17
2.10 Teknik pengembalian <i>service</i>	18
2.11 Teknik memukul bola <i>underhand</i>	18
2.12 Teknik memukul bola <i>lob</i>	19
2.13 Teknik <i>smash</i>	19
2.14 Teknik <i>dropshot</i>	20
2.15 Teknik <i>netting</i>	21
2.16 Titik Posisi siap memukul bola.....	25
2.17 Pergerakan kearah kiri muka untuk pukulan <i>backhand underhand</i> net (<i>drop</i>) atau <i>clear</i>	29
2.18 Pergerakan kearah kanan muka untuk pukulan <i>forehand underhand</i> net (<i>drop</i>) atau <i>clear</i>	30
2.19 Pergerakan samping kiri untuk mengembalikan pukulan <i>smash drive</i> pada sisi <i>backhand</i>	31
2.20 Pergerakan samping kanan untuk mengembalikan <i>smash</i> atau <i>drive</i> pada posisi <i>forehand</i>	32
2.21 Pergerakan kekiri belakang untuk pukulan <i>backhand</i>	33
2.22 Pergerakan kekanan belakang untuk pukulan <i>forehand overhead</i>	34
2.23 Tampilan Visual Basic.....	41
2.24 <i>Remote</i>	42

3.1 Langkah-langkah metode <i>Research and Development</i> (R&D).....	48
4.1 Menu aplikasi <i>footwork</i>	60
4.2 Kolom <i>log-in</i>	61
4.3 Tampilan SIOK.....	61
4.4 Menu Berkas.....	62
4.5 Data Induk.....	62
4.6 Pola Tingkatan.....	63
4.7 Tampilan Program Aplikasi Latihan <i>Footwork</i> Pola Tingkatan.....	64
4.8 Pola Latihan.....	64
4.9 Tampilan Program Aplikasi Latihan <i>Footwork</i> Pola Pilihan.....	65
4.10 Pengaturan.....	65
4.11 Text Berjalan.....	66
4.12 Mengatur kalimat di text berjalan.....	66
4.13 Mengatur jeda waktu.....	67
4.14 Text berjalan.....	67
4.15 Sembunyikan Status.....	68
4.16 Kolom Status.....	68
4.17 Tampilan Program Aplikasi Latihan <i>Footwork</i>	69
4.18 <i>Remote</i>	70

THE
Character Building
UNIVERSITY