

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan suatu kegiatan rutin yang sering dilakukan oleh masyarakat pada umumnya, namun tidak semua dapat memahami betul bagaimana teknik yang benar dalam berolahraga karena teknik yang benar hanya dapat dilakukan oleh orang-orang yang belajar bagaimana melakukan teknik yang benar itu sendiri dengan berbagai cara baik secara teori maupun praktek langsung dilapangan, sebagai contoh adalah Karate. Karate merupakan olahraga bela diri Jepang yang paling populer dan juga merupakan olahraga nasional Jepang. Karate ini terdiri dari tiga golongan yaitu kihon, kata dan kumite, yang di maksud kihon sendiri adalah gerak dasar karate, dan kata sendiri adalah jurus dalam karate. Tidak semua orang yang belajar karate memahami betul bagaimana peraturan dan teknik karate seperti teknik dasar yakni karate, memukul dan tendangan atau bisa disebut kihon(gerak dasar dalam karate) yang benar dimana teknik ini adalah teknik dasar yang dibutuhkan dalam karate, dan ada juga kata yaitu gerakan meliputi unsur-unsur arah, teknik, kekuatan kecepatan, dan irama, sehingga dibutuhkan suatu media informasi tentang “Bagaimana belajar tentang teknik dasar dan gerakan dari karate yang dapat dijadikan sebagai suatu metode pembelajaran untuk karate baik bagi atlet maupun pelatih atau orang yang ingin mempelajari bela diri karate?”.

Di FKTI Tradisional, Korca Gunungkidul terdapat penyampaian teori dari sensai untuk kohai. Dalam teori ini mendapatkan pengetahuan sebagai berikut : sejarah karate, teknik dasar karate dan peraturan karate. Tetapi para kohai juga masih kesulitan untuk belajar mandiri untuk di rumah, karena kohai hanya diberikan materi dari sensai melalui media cetak saja, sehingga para kohai masih kesulitan dalam memahami materi dari sensai seperti teknik dasar maupun video yang secara detail.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis membuat media pembelajaran alternatif untuk para pengajar agar dapat memberikan kemudahan bagi sensei dan kohai dalam proses belajar dan mengajar.

Adapun penulis melakukan studi kasus di FKTI Tradisional Kroca Gunungkidul dengan alasan :

1. Lokasi penulis berada 1 lokasi dengan FKTI Tradisional Korca Gunungkidul di kota Wonosari.
2. FKTI Tradisional Kroca Gunungkidul, masih awam dengan media interaktif.

Dari alasan tersebut, penulis bisa mendapatkan bahan penelitian untuk diolah menjadi media pembelajaran yang lebih bermanfaat untuk para sensei dan kohai.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan oleh penulis setelah melihat latar belakang masalah yaitu bagaimana membuat media interaktif teknik-teknik dasar karate yang benar agar mudah dimengerti oleh kohai FKTI Tradisional Korea Gunungkidul?

1.3 Batasan Masalah

Dari pembuatan aplikasi ini, untuk mengatasi permasalahan yang ada maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini hanya akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan olahraga karate.
2. Target media pembelajaran interaktif ini untuk belajar mandiri para kohai yang mendapatkan teori, khususnya di FKTI Tradisional.
3. Perangkat lunak yang digunakan meliputi Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere, Adobe Illustrator.
4. Aplikasi ini telah di implementasikan pada objek yaitu Federasi Karate Tradisional Indonesia Korea Gunungkidul.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam melakukan penelitian serta penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai penerapan, pendalaman dan pengembangan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membuat program yang dapat digunakan sebagai media informasi tentang karate.
3. Menciptakan solusi untuk para sensei dalam menyampaikan materi secara teori gerak dasar karate.
4. Sebagai syarat kelulusan program serta untuk memperoleh gelar sarjana di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA Jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik penulis maupun pihak-pihak lain yang terkait sebagai berikut :

1. Bagi Sensei (Guru)
 - a. Dapat memudahkan proses pembelajaran kepada para kohai.
2. Memberikan metode pembelajaran baru pada kohai.

Bagi Kohai (Siswa)

- a. Meningkatkan minat belajar ilmu Beladiri Karate FKTI Tradisional.
- b. Mempermudah dalam mempelajari teori serta teknik yang diajarkan Sesei.

3. Bagi AMIKOM

- a. Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan STMIK AMIKOM tentang perancangan multimedia dan memberikan referensi untuk mahasiswa STMIK AMIKOM yang masih menyelesaikan skripsi.

1.6 Metode Penelitian

Sumber-sumber data untuk kelengkapan menyusun skripsi menggunakan metode-metode sebagai berikut :

1. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini yaitu Sensei dan Kohai dan tempat latihannya yaitu Dojo FKTI Gunungkidul.

2. Pengumpulan Data

a. Metode Interview (wawancara)

Metode ini dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan Sensei dan Kohai Dojo FKTI Gunungkidul.

b. Metode Observasi (pengamatan)

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian.

c. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan sumber-sumber pustaka yang digunakan sebagai referensi.

d. Pengembangan Multimedia

Dalam pengembangan sistem multimedia, maka langkah-langkah yang perlu diperhatikan yaitu :

e. Mendefinisikan Masalah

Analisis sistem mengidentifikasi kebutuhan pemakai dan menentukan bahwa pemecahannya memerlukan multimedia.

f. Merancang Konsep

Analisis sistem dan pemakai, mungkin bekerjasama dengan professional komunikasi terlibat dalam rancangan konsep yang menentukan keseluruhan pesan dan memeriksa semua urutan utama.

g. Merancang Isi

Pengembangan terlibat dalam rancangan isi dengan menyaipkan spesifikasi aplikasi yang rinci.

h. Menulis Naskah

Dialog dan semua elemen terinci dari urutan ditentukan.

i. Merancang grafik

Grafik dipilih yang mendukung dialog. Latar belakang atau perlengkapan yang perlu digunakan dalam video dirancang.

j. Memproduksi Sistem

Pengembangan sistem memproduksi berbagai bagian dan menyatukannya dengan sistem.

k. Melakukan Tes Pemakai

Analisis sistem pendidik pemakai dalam penggunaan sistem dan memberikan kesempatan bagi pemakai untuk akrab dengan semua feature.

l. Menggunakan Sistem

Pemakai memanfaatkan sistem.

m. Pemeliharaan Sistem

Sistem multimedia harus dipelihara. Perbedaan utamanya adalah pemakai tidak dapat diharapkan untuk melaksanakan pemeliharaan. Ini adalah tugas para spesialis dan professional. Multimedia bukanlah aplikasi end-user computing.

n. Desain Penelitian

Penelitian dilakukan dengan cara observasi langsung ke tempat latihan Beladiri Karate yaitu Dojo FKTI Tradisional Gunungkidul, dengan tujuan: Mendapatkan informasi tentang tanggapan para Kohai dan Sensei terhadap pembuatan media pembelajaran interaktif beladiri FKTI Tradisional Gunungkidul.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijabarkan latarbelakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membuat tinjauan pustaka yang berhubungan dengan pembuatan program ini dan landasan teori menjadi acuan dalam pembuatan program. Landasan teori membahas tentang konsep dasar multimedia dan software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang latar belakang pembuatan multimedia pembelajaran interaktif, identifikasi masalah dan perancangan meliputi perancangan konsep dan interface.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang konsep perancangan media pembelajaran Karate FKTI Tradisional berbasis multimedia.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun hasil dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk peninjauan selanjutnya.

