

VIDEO INTERAKTIF PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR FUTSAL

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Rustam Hatala

06.12.1519

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

VIDEO INTERAKTIF PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR FUTSAL

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Rustam Hatala

06.12.1519

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Video Interaktif Pembelajaran Teknik Dasar Futsal

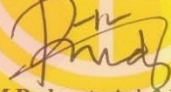
yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Muhammad Rustam Hatala

06.12.1519

yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Juni 2010

Dosen Pembimbing



M. Rudyanto Arief, MT.

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

Video Interaktif Pembelajaran Teknik Dasar Futsal

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Rustam Hatala
06.12.1519

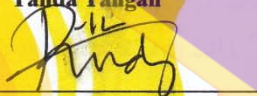
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

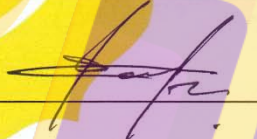
M.Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098



Krisnawati, S.Si., MT.
NIK. 190302038

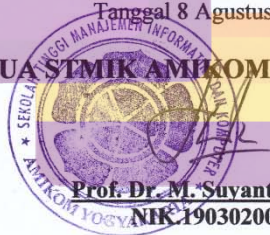


Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Agustus 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Juli 2011

Muhammad Rustam Hatala
06.12.1519

PERSEMBAHAN

Karya Tulis Ini Saya Persembahkan Untuk :

Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-NYA sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan.

Nabi Muhammad SAW sebagai Panutan hidup bagi setiap muslim.

Orang tua tercinta dengan kasih sayang yang sangat luar biasa istimewa.

Kedua adik saya faisal hatala dan mila hatala terimakasih telah menjadi semangat dan motifasi bagi saya.

Seluruh keluarga saya yang di Jakarta dan di Maluku khususnya di ambon terima kasih atas dukungan, nasehat, perhatian, dan kasih sayang untuk saya.

Spesial untuk someone, terima kasih selalu memberi semangat dan dukungan serta kasih dan cintamu.

Seluruh Rekan-rekan tim futsal saya terima kasih untuk waktu dan dukungannya, tetap semangat... !

Teman-teman kuliah saya S1 SI angkatan 06 kelas A terimakasih telah menjadi teman dan sahabat saya selama di jogja.

Basudara maluku di jogja khususnya buat basudara Pelauw di jogja terimakasih untuk waktu, dukungan, perhatian serta kasih sayang untuk saya.

Rekan-rekan seperjuangan di organisasi IKPMDI, IKAPELAMAKU, HIPMAM-MAYO, FORKAPPMAP-MAYO, KOMA & AFC terimakasih atas pengalaman dan pelajaran yang diberikan kepada saya.

MOTTO

❖ "Allah telah meninggikan orang yang beriman diantara kalian dan orang yang menuntut ilmu beberapa derajat....."

(al- Mujaadalah:11)

❖ Orang lain mungkin ada untuk membantu kita, menolong kita, membimbing kita melangkah di jalan kita. Tapi pelajaran yang dipelajari tetap milik kita.

❖ If you think you can than you can

❖ Never give up to be the best

❖ Titik balik dalam proses tumbuh dewasa adalah saat kau menemukan kekuatan inti dalam dirimu yang mengatasi semua rasa sakit.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan puji syukur Allhamdulillah penyusun panjatkan khadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik.

Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Laporan skripsi ini, Penyusun banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M Rudyanto Arief, MT, Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
4. Papa dan mamaku tercinta terima kasih telah memberikan perhatian, kasih sayang serta doanya selama ini tanpa doa dan perhatian kalian mungkin saya tidak akan seperti ini.

5. Rekan-rekan Tifosi futsal akademi, mas Teo nugroho sebagai pemilik TFA dan tim tifosi futsal dalam membantu memberikan data dan bersedia sebagai responden..
6. Rekan-rekan Amikom futsal club (AFC) dan komunitas multimedia amikom (KOMA) khususnya rekan Purna sebagai kameramen yang telah membantu dalam proses pembuatan video teknik dasar futsal
7. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan laporan skripsi ini.

Penyusun sangat berharap adanya saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan laporan skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun sebagai manusia yang tak lebih dari manusia biasa yang kerap kali tak luput dari kesalahan.

Akhir kata semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi oleh Allah SWT dan penyusunan laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 5 Agustus 2011

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Peneltian	4
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Subyek Penelitian.....	5
1.6.2 Desain Penelitian.....	5

1.6.3 Pengumpulan Data.....	6
1.6.4 Analisis Data.....	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Teori Multimedia	
2.1.1 Defenisi Multimedia.....	10
2.1.2 Sejarah Multimedia	12
2.1.3 Perkembangan Multimedia.....	12
2.1.4 Hukum Multimedia	13
2.1.5 Perangkat Keras Multimedia	14
2.1.6 Unit Masukan.....	15
2.2. Obyek-Obyek Multimedia.....	16
2.2.1 Teks.....	17
2.2.2 Grafik.....	17
2.2.3 Audio.....	17
2.2.4 Video	18
2.2.5 Animasi.....	18
2.3. Pengertian CD Interaktif	19
2.4. Struktur Aplikasi Multimedia.....	19
2.4.1 Struktur Linear.....	20
2.4.2 Struktur Hierarki.....	21
2.4.3 Struktur Menu.....	21
2.4.4 Struktur Jaringan.....	22

2.4.5 Struktur Kombinasi.....	23
2.5. Pengembangan Sistem Multimedia.....	24
2.5.1. Sasaran dan Batasan sistem Multimedia.....	26
2.5.2. Masalah Dalam Sistem Multimedia	26
2.5.3. Merancang Konsep.....	26
2.5.4. Merancang Isi Multimedia.....	27
2.5.5 Merancang Storyboard.....	27
2.5.6 Memproduksi Sistem Multimedia.....	27
2.5.7 Pengetesan Sistem Multimedia.....	28
2.5.8 Penggunaan Sistem Multimedia.....	28
2.5.8 Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	28
2.6. Perangkat Lunak Multimedia.....	28
2.6.1 Adobe Flash CS4.....	28
2.6.2 Adobe Photoshop CS4.....	30
2.6.3 Corel Draw X4.....	32
2.6.4 Adobe Premiere Pro CS4.....	33
2.6.5 Adobe Soundboth CS4.....	34

2.7. Definisi Belajar.....	35
2.7.1 Teori-teori Pembelajaran.....	36
2.7.2 Ciri-ciri Pembelajaran.....	38

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

3.1. Gambaran Umum Futsal.....	39
3.1.1 Sejarah Futsal.....	39
3.1.2 Afiliasi ke FIFA	41
3.1.3 Sejarah Perkembangan Futsal di Indonesia	42
3.1.4 Peraturan Futsal	44
3.2. Teknik Dasar Futsal	49
3.2.1 Teknik Dasar Mengumpan (<i>passing</i>)	50
3.2.2 Teknik Dasar Mengumpan Lambung (<i>chipping</i>).....	54
3.2.3 Teknik Dasar Menerima Bola (<i>receiving</i>)	56
3.2.4 Menggiring bola (<i>dribbling</i>)	58
3.2.5 Teknik Dasar Menembak (<i>shooting</i>).....	60
3.2.3 Teknik Dasar Menyundul (<i>heading</i>)	63
3.2.4 Kecepatan	65
3.2.5 Fisik.....	65
3.3. Analisis Sistem	65
3.3.1 Identifikasi Masalah	66
3.3.2 Analisis yang dilakukan	67

3.3.3 Analisis Kebutuhan	68
3.3.4 Analisis Kelayakan.....	73
3.4. Perancangan Sistem	75
3.4.1 Merancang Konsep.....	75
3.4.2 Merancang Isi.....	76
3.4.3 Merancang Naskah.....	79
3.4.4 Perancangan Grafik.....	83
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	
4.1. Memproduksi Sistem	95
4.1.1. Membuat Video.....	95
4.1.2. Membuat Background	99
4.1.3. Membuat aplikasi.....	101
4.1.4. Tampilan Aplikasi.....	106
4.2. Implementasi Sistem	112
4.2.1. Pengetesan Umum.....	113
4.3.2. Pengetesan Pemakai	114
4.3. Pemeliharaan Sistem	116
4.3.1. Tahap Pemeliharaan	117
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	119
5.2. Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Spesifikasi Perangkat Keras.....	69
Tabel 3.2. Tabel Spesifikasi Perangkat Lunak.....	70
Tabel 3.3. Tabel Analisis Kebutuhan Informasi.....	72
Tabel 4.1. Tabel Daftar Pertanyaan Kusioner.....	116



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur linier	20
Gambar 2.2. Struktur Hierarki.....	21
Gambar 2.3. Struktur Menu	22
Gambar 2.4. Struktur Jaringan	22
Gambar 2.5. Struktur Kombinasi.....	23
Gambar 2.6. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	24
Gambar 2.7. Rincian Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	25
Gambar 2.8. Tampilan Adobe Flash.....	29
Gambar 2.9. Tampilan Adobe Photoshop.....	31
Gambar 2.10. Tampilan CorelDraw X4.....	33
Gambar 2.11. Tampilan Adobe Premiere Pro CS4	34
Gambar 2.12. Tampilan Adobe Sounboth CS4.....	35
Gambar 3.1. Juan Carlo Ceriani	40
Gambar 3.2. Lapangan Futsal	45
Gambar 3.3. Bola futsal.....	45
Gambar 3.4. Diagram Pie.....	51
Gambar 3.5. Teknik Dasar Passing Menggunakan Kaki Bagian Dalam.	53
Gambar 3.6. Teknik Dasar Passing Menggunakan Kaki Bagian Luar.	54
Gambar 3.7. Teknik Dasar Mengumpan Lambung.	56
Gambar 3.8. Teknik Dasar Menerima Bola	58
Gambar 3.9. Teknik Dasar Menggiring Bola.....	60

Gambar 3.10 Teknik Dasar Menembak Dengan Punggung Kaki.....	62
Gambar 3.11 Teknik Menembak Dengan Ujung Kaki.....	63
Gambar 3.12 Teknik Dasar Menyundul.....	64
Gambar 3.13 Rancangan Struktur Aplikasi Hierarki.....	77
Gambar 3.14 Tampilan Menu Intro.....	84
Gambar 3.15 Tampilan Menu Utama.....	85
Gambar 3.16 Tampilan Menu Teknik Dasar Futsal.....	86
Gambar 3.17 Tampilan Menu Penjaga Gawang Futsal.....	87
Gambar 3.18 Tampilan Menu Drill Latihan Dasar Futsal.....	88
Gambar 3.19 Tampilan Menu Peraturan Dasar Futsal.....	89
Gambar 3.20 Tampilan sub menu peraturan lapangan, bola dan pemain.....	90
Gambar 3.21 Tampilan Sub Menu Peraturan Menendang.....	91
Gambar 3.22 Tampilan sub menu peraturan wasit durasi.....	92
Gambar 3.23 Tampilan sub menu memulai pertandingan.....	93
Gambar 3.23 Tampilan menu output.....	94
Gambar 4.1 Mengatur Tampilan New Project Video.....	96
Gambar 4.2 Mengatur Tampilan Sequence Video.....	96
Gambar 4.3 Mengatur Tampilan General Sequence Video.....	97
Gambar 4.4 Tampilan Import Video Teknik Dasar Futsal.....	97
Gambar 4.5 Melakukan Import Video Teknik Dasar Futsal.....	98
Gambar 4.6 Memberikan Effect Brightness&Contrast Pada Video.....	98

Gambar 4.7 Tampilan Proses Export Dan Render Video	99
Gambar 4.8 Mengatur Ukuran File Adobe Photoshop CS4.....	100
Gambar 4.9 Tampilan Pada Pembuatan Background.....	100
Gambar 4.10 Tampilan Pengaturan Halaman	101
Gambar 4.11 Import Files	101
Gambar 4.12 Tampilan Scene	102
Gambar 4.13 Pembuatan Symbol.....	102
Gambar 4.14 Tampilan Pembuatan Animasi	103
Gambar 4.15 Tampilan Pembuatan Skin Video.....	103
Gambar 4.16 Tampilan Action Script.....	105
Gambar 4.17 Membuat File exe	106
Gambar 4.18 Tampilan Intro.....	106
Gambar 4.19 Menu Utama.....	107
Gambar 4.20 Menu Teknik Dasar Futsal.....	108
Gambar 4.21 Menu Penjaga Gawang Futsal.....	109
Gambar 4.22 Menu Drill Latihan Teknik Dasar	110
Gambar 4.23 Menu Peraturan Dasar Futsal.....	111
Gambar 4.24 Tampilan keluar.....	112

INTISARI

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara yang mengajar memberikan informasi dan yang diajar menerima informasi, seiring dengan perkembangan teknologi komputer maka multimedia dijadikan sebagai metode dalam proses belajar mengajar yang efektif dalam penyampaian informasi. seperti pada pembuatan video interaktif pembelajaran teknik dasar futsal yang merupakan proses belajar mengajar tentang futsal secara interaktif dengan bantuan multimedia dalam mengolah data menjadi suatu informasi.

Informasi yang disajikan dengan multimedia lebih efektif dibandingkan dengan yang lainnya karena multimedia memiliki unsur-unsur yang mendukung dalam penyampaian informasi yakni teks, grafik, video, suara dan animasi sehingga menciptakan atau mengembangkan sebuah aplikasi yang berbasis multimedia lebih terkesan menarik.

Pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif sekarang lebih cepat, dengan menggunakan aplikasi-aplikasi multimedia pendukung seperti adobe flash, coreldraw, adobe premiere pro dll kita dapat membuat aplikasi-aplikasi lainnya dalam mendukung proses belajar mengajar seperti membuat video tutorial, animasi sebagai media belajar, cd interaktif dll yang dapat di publikasikan melalui media baik online maupun offline. Pembuatan video interkatif pembelajaran pada futsal merupakan suatu metode belajar mengajar dengan multimedia yang nantinya dapat digunakan untuk para pemain futsal dan pelatih futsal atau masyarakat umum yang ingin belajar tentang futsal sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik untuk perkembangan olahraga futsal.

Kata kunci: Interaktif, multimedia, belajar mengajar, Futsal.

ABSTRACT

Teaching and learning process is an interaction between the teaching activities to provide information and who are taught to receive information, along with the development of computer technology will be used as a method of multimedia in teaching and learning are effective in the delivery of interactive video information like on making learning the basic techniques that futsal is a learning process teaching about futsal interactively with the help of multimedia in the process data into information.

The information presented with multimedia is more effective than others because multimedia has elements that support the delivery of information that is text, graphics, video, sound and animation that create or develop a multimedia-based applications more attractive impressed.

Development of interactive multimedia learning applications is now faster, using supporting multimedia applications such as adobe flash, coreldraw, adobe premiere pro etc. we can create other applications to support teaching and learning process such as creating video tutorials, animation as a medium of learning, interactive cd etc. that can be published through the media both online and offline. Making video interactive learning in futsal is a method of teaching and learning with multimedia that can later be used for the players and coach futsal futsal or the general public who want to learn about futsal so mendapatkan better outcomes for the development of futsal sport.

Keywords: *Interactive, multimedia, teaching and learning, Futsal.*