

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kesehatan dalam kehidupan manusia merupakan hal yang sangat mendasar dan sangat penting sebab sehat itu mahal harganya, terlebih berhubungan dengan semakin berkembang dan banyaknya aktivitas harian yang dilakukan. Dengan tingkat kesibukan yang tinggi, gaya hidup tidak sehat dan juga semakin melemahnya kesadaran akan pentingnya untuk menjaga kesehatan maka akan berdampak negatif terhadap kesehatan manusia. Namun sebagian besar manusia cenderung kurang menyadari akan kesehatan mereka sendiri, dan justru terbiasa untuk berobat daripada melakukan tindakan pencegahan dengan menjaga kesehatan.

Berolahraga secara teratur merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menjaga kesehatan dan kebugaran jasmani maupun rohani. Berolahraga tidak harus dengan cara yang mahal seperti beberapa cabang olahraga tertentu, namun yang penting adalah rutin, bertahap serta menikmati olahraga tersebut. Salah satu cabang olahraga yang bisa dipilih adalah olahraga Bola Voli (Volley Ball). Di dalam jenis olah raga beregu yang terdiri dari 6 orang ini, para pemain diharuskan menguasai berbagai teknik dasar dan variasi permainan yang harus dikuasai agar olahraga atau permainan ini dapat lebih optimal.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang berjalan pesat saat ini, peran dari multimedia sendiri sangatlah penting dalam mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer. Dengan menggabungkan media teks, gambar, suara, dan animasi maka dapat mempermudah dan memperjelas dalam menyampaikan informasi serta memberikan tampilan yang menarik dan interaktif.

Dengan adanya kondisi seperti ini maka akan dibuat "Multimedia Interaktif Teknik Olahraga Voli Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash", dengan tujuan mempermudah dan meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk mempelajari teknik-teknik yang ada dalam olahraga voli.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahannya yaitu, "Bagaimana Membuat Multimedia Interaktif Teknik Olahraga Voli Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash?"

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup multimedia sendiri sangatlah luas. Disini pengambilan ruang lingkup yang lebih kecil sendiri yakni :

1. Lebih fokus dalam pengenalan dan pembahasan teknik olahraga voli, terutama dalam hal teknik dasar, dan variasi permainan.
2. Multimedia interaktif pembelajaran ini sendiri memanfaatkan Adobe Flash CS 3 Professional sebagai software utama serta beberapa software pendukung lainnya dalam proses pembuatannya.
3. Multimedia interaktif pembelajaran ini ditujukan bagi para pemula yang ingin mempelajari teknik dalam permainan bola voli secara otodidak.

Sasaran pengguna aplikasi multimedia ini tidak terbatas pada usia dan jenis kelamin sehingga penggunaannya dapat digunakan oleh siapa saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat akademik yang wajib ditempuh untuk menyelesaikan program studi S1 yang sedang diambil.
2. Membuat Multimedia Interaktif Teknik Olahraga Voli Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat, antara lain :

1. Membantu masyarakat awam yang belum memiliki pengetahuan dan pengalaman tentang teknik bermain olahraga voli agar dapat lebih mengerti serta dapat mempelajari sendiri tanpa harus mengikuti pelatihan secara langsung (otodidak).
2. Membantu dan mempermudah para pelatih olahraga voli dalam menjelaskan tentang teori teknik olahraga voli kepada peserta didik melalui aplikasi tersebut sehingga dalam melakukan praktiknya peserta didik dapat lebih memahami.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian, antara lain :

1) Metode Wawancara

Mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara langsung pada pakarnya, dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan pelatih olahraga voli guna mendapatkan data yang valid.

2) Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung untuk disajikan dalam bentuk informasi.

3) Metode Kepustakaan

Mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan penelitian melalui buku literatur dan artikel internet yang saling berkaitan untuk digunakan sebagai pembanding sekaligus referensi.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini disusun dalam lima bab secara sistematis, yang terdiri dari :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini yang diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan penelitian ini.

BAB III : Analisis & Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dilakukan identifikasi masalah, analisis kebutuhan system dan perancangan system meliputi antar muka, penjelasan gambar dasar rancangan system yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan alur kerja sistem.

BAB IV : Memproduksi Sistem

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi program/aplikasi yang akan dijalankannya proses pembuatan atau produksi system.

BAB V : Penutup

Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran-saran yang diberikan.

