

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam belajar bela diri tidaklah cukup dilakukan hanya pada saat latihan bersama, tapi juga perlu dilakukan secara mandiri untuk menambah porsi latihan dan mempertajam gerakan, serta menghasilkan gerakan dasar bela diri yang berkualitas. Anjuran untuk berlatih mandiri masih sedikit dilakukan oleh para anggota, dikarenakan beberapa kendala yang diantaranya adalah kendala teknis yaitu lupa akan gerakan yang sudah dipelajari waktu latihan bersama terutama bagi anggota baru. Pengetahuan akan profile bela diri tersebut juga kurang memberikan rasa motivasi dan peduli akan perguruan bela diri tersebut.

Di era sekarang perkembangan teknologi terjadi cukup signifikan yang membawa perubahan bagi beberapa bidang, khususnya bidang teknologi informasi yang mengalami banyak kemajuan dan dapat mendukung bidang lainnya. Hal itu dapat dilihat pada cara penyebaran sebuah pesan atau informasi tertentu yang tidak hanya dengan cara bertatap muka, dan dengan membaca sebaran kertas, tapi juga dapat berupa aplikasi yang dijalankan pada sebuah komputer. Untuk mengaksesnya kembali menjadi mudah dan tidak terikat dengan waktu.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka terpikirkan oleh penulis untuk menggunakan teknologi informasi dalam membuat aplikasi berbasis multimedia bagi perguruan bela diri Thifan Tsufuk Yogyakarta yang berisi informasi – informasi yang perlu untuk disampaikan kepada para anggotanya dan disertai

dengan contoh latihan dasar praktis agar dapat dijadikan pedoman latihan secara mandiri.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Sebagaimana telah diuraikan diatas bahwa terdapat permasalahan pada anggota bela diri akan wawasan mereka terhadap perguruan bela diri tersebut dan kurangnya keinginan latihan secara mandiri dikarenakan terkadang lupa dan tidak ada media pedoman yang dapat dipelajari di rumah atau saat tidak ada latihan bersama. Bagaimanakah membuat / merancang bangun media pengetahuan dan pedoman bela diri dasar yang dapat diakses pada komputer secara pribadi dan tidak terikat dengan waktu dalam bentuk multimedia?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pemanfaatan teknologi informasi saat ini dapat digunakan dalam segala jenis bidang dengan jenis cakupan yang sangat luas, untuk itu perlu satu batasan masalah yang jelas. Pembatasan ini harus disesuaikan dengan jenis permasalahan yang ada. Maka penulis membatasi masalah pada perancangan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran dasar interaktif pada bela diri Thifan Tsufuk Yogyakarta sebatas pada:

- a. Menampilkan informasi mengenai Thifan Tsufuk Yogyakarta.
- b. Menampilkan contoh gerakan – gerakan dalam pemanasan dan pendinginan dalam animasi 3 dimensi.
- c. Sebagai tambahan akan ditampilkan 2 contoh gerakan senkai (jurus).

Adapun software yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini yaitu:

1. Macromedia Director
2. Adobe Photoshop CS3
3. Poser 6
4. Adobe Premiere 6,5

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan Skripsi ini adalah:

1. Membangun aplikasi sebagai media pembelajaran untuk mendukung latihan secara mandiri.
2. Memberikan media alternatif dalam penyampaian informasi yang menarik dan dapat diakses pada komputer pribadi.
3. Membantu meningkatkan kualitas gerakan dengan media pembelajaran dasar ini.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Skripsi dan perancangan aplikasi ini antara lain:

1. Produktifitas dan wawasan para anggota meningkat karena komponen yang terdapat pada aplikasi tersebut menarik perhatian pengguna dalam mengakses.

2. Membantu dan memberi kemudahan bagi pengurus dalam kegiatan promosi ke para anggota baru.
3. Memenuhi salah satu syarat kelulusan Program S1, jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Penulis mengumpulkan data pada penyusunan Skripsi ini menggunakan beberapa metode diantaranya:

1. Metode Kepustakaan

Pengambilan beberapa referensi yang berhubungan dan yang diperlukan dalam pembuatan Skripsi.

2. Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab dengan pengurus yang terkait dengan objek penelitian.

3. Metode Observasi

Mengadakan pengamatan gerakan dengan anggota beladiri yang akan di buat menjadi digital (3D). Pengamatan dilakukan untuk menghasilkan gerakan yang baik dan diharapkan mendekati dengan kenyataan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur dan mudah untuk dipahami, maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam lima bab. Dalam masing – masing bab diuraikan sebagai berikut:

#### **Bab I : Pendahuluan**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan, tujuan dan manfaat penelitian Skripsi, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **Bab II : Landasan Teori**

Bab ini akan menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan media pembelajaran dasar interaktif. Pemaparan teori meliputi definisi multimedia, unsur – unsur multimedia, langkah – langkah mengembangkan aplikasi, cara penyajian aplikasi, *software* dan *hardware* yang digunakan.

#### **Bab III : Analisis dan Perancangan**

Bab ini memberikan penjelasan tentang gambaran umum Thifan Tsufuk Yogyakarta yang meliputi latar belakang berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi yang ada, dan perkembangannya saat ini, serta analisis dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

#### **Bab IV : Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini akan dibahas tentang perancangan dan implementasi aplikasi. Bagaimana menjalankan aplikasi pada Thifan Tsufuk Yogyakarta.

#### **Bab V : Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan aplikasi ini serta beberapa saran dan kritik yang berguna baik bagi penulis maupun bagi pembaca yang akan menjadikan Skripsi ini sebagai referensi.

