

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Hampir seluruh negara di belahan dunia mengalami wabah Covid-19. Pandemi Covid-19 mempengaruhi berbagai negara dengan kasus virus yang cepat menyebar dan membuat jutaan manusia kehilangan nyawa. Berbagai negara menetapkan berbagai kebijakan untuk dapat memutuskan rantai penyebaran Covid-19. Indonesia salah satu negara dengan kasus terjangkit pandemi dengan jumlah 2.156.465 kasus per 30 Juni 2021. [1]

Dengan kasus yang sangat tinggi, Indonesia sudah menetapkan kebijakan untuk dapat memutuskan tali penyebaran Covid-19. Salah satunya dengan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan menghentikan seluruh kegiatan usaha atau melakukan pekerjaan di rumah (WFH) untuk karyawan perusahaan. [2] Dengan adanya kebijakan tersebut mengakibatkan berbagai bidang mengalami perubahan, seperti bidang pendidikan, bidang ekonomi, bidang kesehatan hingga bidang kesehatan jasmani.

Dalam bidang kesehatan jasmani, berbagai tempat untuk melakukan gerakan tubuh seperti tempat Gym, pusat kebugaran dan lapang bebas mengalami pembatasan kunjungan. Dengan begitu tempat kebugaran dan para aktivis kebugaran harus tetap bisa melaksanakan kegiatan seperti seharusnya, teknologi yang berperan penting dalam menjembatani. Dimana teknologi dapat memudahkan berbagai kegiatan dimanapun dan kapanpun.

Salah satu bentuk nyata perkembangan teknologi saat ini adalah perkembangan *smartphone*. [3] Perkembangan *smartphone* menggunakan sistem operasi android banyak digunakan pada perangkat yang dewasa ini sangat terkenal dan populer digunakan. Android juga merupakan platform pemrograman yang dikembangkan oleh Google untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya. [4]

Dengan begitu sangat tepat jika teknologi dapat menjembatani para aktivis kebugaran dan juga pihak pertama tempat kebugaran dalam menjalankan bisnisnya pada PSBB seperti saat ini. Seperti Sambilegi Calisthenic Park sebuah komunitas yang menyediakan lapangan terbuka untuk melakukan kegiatan aktivitas fisik seperti lintasan sepeda, running dan tempat calisthenic (*monkey bar, bar dips dan pull up bars*). Sambilegi Calisthenic Park dibentuk pada 1 April 2019 bertempat di Nanggulan, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta. [5]

Selama masa pandemi Covid-19 Komunitas Sambilegi Calisthenic Park jarang untuk berkumpul dan berlatih. Oleh sebab itu, orang yang ingin mendaftar untuk menjadi member di komunitas Sambilegi Calisthenic Park kesulitan dalam berkomunikasi.

Mengacu pada uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media interaktif berbasis android gerakan workout pada Sambilegi Calisthenic Park. Dengan adanya media interaktif ini diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan baik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan “Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis android gerakan workout pada Sambilegi Calisthenic Park?”

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan agar terfokus pada aspek yang diangkat sebagai pembahasan utama dalam penelitian ini, maka perlu dibuat adanya batasan-batasan masalah, antara lain :

1. Media interaktif gerakan workout berisi video gerakan dan informasi yang berasal dari komunitas Sambilegi Calisthenic Park saja.
2. Media interaktif dibuat menggunakan resolusi HD dengan ukuran dimensi 480 x 800 pixel.
3. Media interaktif dibuat menggunakan Adobe Animate, Adobe Illustrator, dan Adobe Premier.
4. Media interaktif gerakan workout berjalan pada sistem operasi android.

## 1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk dapat mengembangkan media interaktif berbasis android gerakan workout pada Sambilegi Calisthenic Park.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu,

#### - Bagi Penulis

1. Dapat menambah wawasan tentang bagaimana merancang dan pembuatan media interaktif dengan menggunakan aplikasi Adobe Animate.
2. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

#### - Bagi Pengguna

1. Membuat komunitas Sambilegi Calisthenic Park semakin eksis mengikuti perkembangan zaman.
2. Sebagai sarana untuk pembelajaran bagi para member baru yang ingin menjaga kebugaran selama *work from home*.

### 1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam informasi yang akan disampaikan maka diambil beberapa metode penelitian, yaitu :

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan metode yang dilakukan pertama kali oleh penulis untuk mendapatkan sebuah informasi. Ada beberapa metode dalam mengumpulkan data, yaitu :

a. Metode Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti. Tahap ini penulis akan mengunjungi objek langsung yaitu Sambilegi Chalisthenic Park.

b. Metode Wawancara

Pada metode ini penulis bisa mengajukan pertanyaan langsung kepada objek untuk mendapatkan informasi yang akurat serta dapat dipertanggung jawabkan keaslian informasi yang ada.

c. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan informasi dari luar objek penelitian seperti melalui sumber-sumber buku referensi yang dapat mendukung tercapainya penelitian yang dilakukan.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Analisis kasus merupakan kegiatan intelektual untuk untuk memformulasikan dan membuat rekomendasi, sehingga dapat diambil tindakan manajemen yang tepat sesuai dengan kondisi atau informasi yang diperoleh dalam pemecahan kasus tersebut.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Dalam metode tahap perancangan, penulis akan menampilkan tentang rancangan yang akan dibangun atau dikembangkan sehingga penelitian menjadi

terarah dan jelas. Terdapat beberapa perancangan yang akan dibuat yaitu meliputi perancangan konsep, isi, tampilan, content dan visual.

#### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan metode MDLC atau Multimedia Development Life Cycle. MDLC sendiri memiliki 6 tahapan yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam penerapannya, akan tetapi Concept memang hal pertama yang harus dilakukan.

#### **1.6.5 Metode Testing**

Metode testing yang digunakan yaitu black box testing dan kuesioner dengan perhitungan skala likert. Black box testing dilakukan dengan menguji aplikasi guna untuk menganalisis dan memastikan aplikasi berjalan dan berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini terdiri dari 5 bab yang diuraikan agar penyusunan skripsi ini dapat mempermudah pemahaman terhadap isi yang disampaikan. Susunan sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori menjelaskan tentang teori atau istilah yang digunakan dalam penelitian skripsi, seperti tinjauan pustaka, penjelasan beberapa teori multimedia, media interaktif, metode analisis dan metode pengembangan multimedia.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum analisis dan perancangan aplikasi, seperti identifikasi masalah, analisis kebutuhan sistem dan perancangan aplikasi media pembelajaran.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi dari perancangan yang sudah dilakukan dan juga pembahasan seperti pengujian dan testing aplikasi yang sudah berjalan.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari melakukan penelitian.