

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media interaktif merupakan salah satu dari sekian banyak hal yang menjadi hasil perkembangan teknologi. Media interaktif sendiri tergolong kedalam beberapa hal yaitu, video, aplikasi atau *Software*, dan lain-lain. Video merupakan salah satu media yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat karena akses dan kemudahan yang ditawarkan oleh perkembangan teknologi seperti internet. Video digunakan untuk menyampaikan informasi verbal maupun visual. Terdapat beberapa jenis video yaitu video interaktif, video documenter, video presentasi, dan video pembelajaran.

Media interaktif dalam penelitian ini adalah sebuah video interaktif yang memuat informasi mengenai jenis-jenis dan cara menggunakan peralatan yang ada di gym. Penelitian ini berawal dari temuan dan pengalaman selama melakukan fitness di gym dimana peneliti menemukan masih banyak masyarakat yang belum tahu cara menggunakan peralatan yang ada di gym dengan tepat. Selain ketidak tahuan tersebut peneliti juga menyadari bahwa masyarakat pada dasarnya enggan untuk bertanya kepada orang yang lebih tahu karena rasa segan dan minder.

Pembuatan video interaktif ini didasari pada sebuah data dari studi tentang tingginya angka kecelakaan akibat kesalahan penggunaan perlengkapan saat berolahraga di gym. Berdasarkan jurnal *Ergonomic and Safety Experiences of Outdoor Gym Equipment User* yang dipublikasikan pada 31 Desember 2021 oleh Machrothink Institute dari Istanbul Aydin University dijelaskan bahwa kecelakaan yang terjadi pada umumnya disebabkan oleh ketidaktahuan penggunaan alat secara tepat dan volume latihan yang dibutuhkan [1].

Hal tersebut didasari karena tidak adanya panduan atau informasi tepat mengenai penggunaan peralatan yang ada. Selain hal itu berdasarkan informasi yang didapatkan oleh peneliti dari wawancara bersama instruktur fitness, dijelaskan bahwa kecelakaan berolahraga di gym pada dasarnya disebabkan karena

ketidaktahuan penggunaan maupun jenis dan juga kuantitas latihan yang diperlukan dari perlengkapan olahraga yang ada. Selain itu kondisi dimana masyarakat yang melakukan latihan di gym memiliki kecenderungan untuk tidak bertanya kepada instruktur atau pihak yang lebih tahu karena disebabkan oleh rasa malu dan minder sehingga kemudian melakukan latihan dengan tidak tepat yang menjadi penyebab cedera latihan terjadi.

Atas dasar hal tersebut maka peneliti kemudian mencoba menawarkan solusi untuk masalah tersebut dengan membuat sebuah video interaktif mengenai jenis dan cara penggunaan perlengkapan yang ada di gym melalui pembuatan video interaktif yang memanfaatkan platform *Youtube* sebagai media publikasi dan navigasi serta penggunaan metode tahapan produksi dalam proses pembuatan video sebagai dasar alur produksi produk dalam penelitian. Pemanfaatan *Youtube* sebagai media navigasi disini adalah dengan menggunakan fitur *Youtube End screen* pada *Youtube*. Fitur *Youtube End screen* disini adalah fitur yang memungkinkan pengguna untuk melakukan navigasi ke video selanjutnya tanpa harus mencari video terkait dihalaman pencarian *Youtube*. Hal tersebut membuat navigasi menjadi lebih praktis. Pemanfaatan platform *Youtube* ini dimaksudkan untuk memudahkan masyarakat yang melakukan fitness mengakses video yang dibuat.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasar poin yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang masalah maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu:

“Bagaimana cara merancang media interaktif pengenalan alat dan cara fitness dengan menggunakan *Youtube End Screen*?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di Fitness Life Gym Yogyakarta
2. Peneliti hanya menjelaskan jenis dan cara penggunaan perlengkapan dari 3 jenis latihan yaitu: perlengkapan latihan tangan, kaki, dan dada.
3. Pemilihan 3 jenis latihan tersebut didasarkan pada informasi yang diberikan

oleh instruktur fitness bahwa masyarakat yang melakukan fitness pada umumnya hanya melatih ketiga bagian tubuh tersebut.

4. Perlengkapan latihan kaki, tangan dan dada merupakan perlengkapan standar yang dimiliki oleh gym.
5. Video ini memanfaatkan *youtube end screen* sebagai fitur interaktif.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah

1. Untuk menyampaikan informasi mengenai cara tepat dalam menggunakan peralatan yang ada.
2. Untuk menjelaskan proses pembuatan media interaktif pengenalan alat dan cara fitness dengan menggunakan *youtube end screen*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
  - a) Memberikan informasi cara tepat penggunaan peralatan yang ada di gym kepada masyarakat yang ingin mulai atau sudah melakukan fitness.
2. Manfaat Praktis
  - a) Bagi Peneliti  
 Penelitian ini menjadi syarat untuk menyelesaikan program studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.
  - b) Bagi Pihak Fitness Life Gym Yogyakarta dan Masyarakat  
 Hasil dari penelitian ini berupa video interaktif yang dapat dijadikan sebagai video panduan dalam Latihan di gym.
  - c) Bagi Pihak Universitas Amikom Yogyakarta  
 Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi literatur oleh peneliti lain yang meneliti hal serupa.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini:

**BAB I PENDAHULUAN**, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian.

**BAB III METODE PENELITIAN**, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur dari penelitian dan tahap-tahapan pengerjaan penelitian.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, bab ini merupakan tahapan yang dimana penulis membahas hasil penelitian yang dilakukan.

**BAB V PENUTUP**, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti selama proses penelitian berlangsung.