

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam bidang ilmu pengetahuan saat ini sangat pesat, sehingga mendorong adanya inovasi untuk mendapatkan hasil-hasil dari pemanfaatan teknologi. Media interaktif merupakan salah satu hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. salah satu bahan ajar interaktif yang dapat mendukung pembelajaran interaktif yaitu, media interaktif yang merupakan kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi [1]. Dalam proses pembelajaran interaktif, terjadi beberapa bentuk komunikasi, yaitu satu arah (*one way communication*) dan dua arah (*two ways communication*), dan banyak arah (*multy ways communication*) berlangsung antara pengajar dan siswa. Pengajar menyampaikan materi pembelajaran dan siswa memberikan tanggapan (respon) terhadap materi tersebut [2].

Berdasarkan pendapat ahli diatas, media interaktif bermanfaat untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh pelatih dalam penyampaian materi pelatihan. Penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi pembelajaran diharapkan meningkatkan ketertarikan dan daya serap pefitnes terhadap materi pelatihan. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu dalam penyampaian materi kepada pefitnes untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diajarkan sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran yang baik dan benar.

Salah satu bentuk nyata perkembangan teknologi informasi saat ini adalah perkembangan smartphone. Sistem Smartphone dengan platform sistem operasi google android termasuk platform sistem operasi yang terbuka dan paling banyak digunakan masyarakat sehingga memudahkan para developer atau pengembang perangkat lunak berbasis android untuk membuat suatu aplikasi di smartphone dengan sistem operasi android [3]. Sehubungan dengan hal tersebut sangat tepat membuat aplikasi yang dapat membantu masyarakat untuk suatu hal sehingga smartphone bukan hanya sekedar digunakan untuk telepon dan SMS tetapi juga bisa digunakan untuk fungsi lain, misalnya sebagai panduan gerakan workout.

Gerakan workout merupakan olahraga yang paling mudah dan efektif untuk menjaga kebugaran tubuh. Brett Klika dan Chris Jordan memperkenalkan "7 Minute Workout" pada Mei 2013. Tim peneliti dari The Human Performance Institute di Orlando, Fla., menjabarkan 7 Minute Workout sebagai kombinasi dari 12 macam latihan yang dilakukan selama 30 detik, dengan diselingi istirahat 10 detik di antara latihan satu dan latihan lainnya [4]. Dengan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa workout adalah salah satu sesi olah raga yang efektif dan hanya memerlukan waktu singkat, sehingga setiap orang dapat melakukan olah raga workout walaupun memiliki kesibukan yang sangat padat.

Bramanda Fitness dan Caf e merupakan salah satu pusat kebugaran yang berada di daerah Jambon Sleman. Bramanda Fitness dan Caf e mengangkat konsep sebagai tempat latihan kebugaran serta tempat nongkrong bagi masyarakat di daerah Sleman dan sekitarnya. Untuk melakukan fitness di Bramanda Fitness dan Caf e harus melakukan pendaftaran sebagai member. Dari hasil observasi dan

wawancara yang dilakukan dengan pemilik Bramanda Fitness dan Café yaitu Bima Bramanda, bahwa member baru masih kebingungan untuk melakukan gerakan workout dengan cara yang baik dan benar, sehingga member baru tidak bisa mendapatkan hasil yang maksimal dari gerakan workout yang dilakukan. Selama ini Bramanda Fitness dan Café sudah memberikan panduan gerakan workout berupa poster. Akan tetapi, masih terdapat kendala yaitu tidak adanya teknik panduan yang memberikan informasi lengkap dan mendalam mengenai teknik dasar gerakan workout seperti tidak adanya gambaran berupa gerakan yang benar, batasan waktu, dan bagian otot mana yang terpaparkan dari gerakan workout yang dilakukan.

Dari informasi di atas penulis mencoba mengusulkan adanya pembuatan media interaktif gerakan workout yang berisi tentang video dengan memadukan teknik liveness dan motion graphic. Dengan perpaduan teknik Motion Graphic diharapkan mampu memvisualisasikan informasi-informasi yang kurang dan tidak dapat dijelaskan dengan teknik liveness seperti tidak adanya posisi badan yang benar dan bagian otot yang terpaparkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melihat peluang untuk membuat media interaktif gerakan workout. Maka penelitian ini berjudul “Pembuatan Media Interaktif Berbasis Mobile Android Gerakan Workout Pada Bramanda Fitness dan Cafe” Dengan adanya media interaktif ini diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan baik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan “Bagaimana membuat media interaktif berbasis *mobile android* gerakan workout?”

## 1.3 Batasan Masalah

1. Media Interaktif gerakan workout berisi video gerakan dan informasi tentang gerakan workout sesuai yang dijelaskan Brett Klika dan Chris Jordan
2. Media Interaktif dibuat dengan resolusi Full HD dengan ukuran dari dimensi ini adalah 1080 x 2340 pixel.
3. Media Interaktif dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC 2017, Adobe Audition CC 2017, Adobe Illustrator CC 2017, Adobe Premier CC 2017.*
4. Media Interaktif gerakan workout berjalan pada sistem *android.*

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat media interaktif gerakan workout berbasis *mobile android* yang dapat membantu instruktur *fitnes* dalam proses mengajar gerakan workout.
2. Menambah fungsi *smartphone* sebagai alat pembelajaran.
3. Menerapkan ilmu yang selama ini dipelajari dibangku perkuliahan.
4. Sebagai syarat utama untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Strata 1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis yang di dapat sebagai berikut, mengetahui cara merancang panduan gerakan workout melalui media pembelajaran interaktif.

### **2. Manfaat Praktisi**

Manfaat praktisi yang di dapat sebagai berikut, sebagai media pembelajaran interaktif, meningkatkan pengetahuan pefitnes dalam melakukan gerakan workout.

#### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Menerapkan ilmu yang selama ini diperoleh dibangku perkuliahan.
2. Mengasah kemampuan dalam mengolah software editing.
3. Mampu menyelesaikan penyusunan skripsi untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5.2 Bagi Objek Penelitian**

1. Membantu instruktur fitnes dalam melatih workout.
2. Mencegah terjadinya resiko akibat kesalahan gerakan workout.
3. Sebagai media Pembelajaran interaktif gerakan workout.

#### **1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta**

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk Skripsi pada bidang Multimedia.
2. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah.
3. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

4. Dapat menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa/i yang sedang, atau akan mengerjakan Skripsi.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

Metode Penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu [5]. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan dan penyelesaian media interaktif gerakan workout ini menggunakan metode studi kasus. Metode penelitian studi kasus adalah metode yang memperoleh datanya melalui berbagai cara, dimulai dari wawancara, observasi, ataupun pemeriksaan dokumen. Perbedaan dari metode ini dengan metode yang lainnya adalah lingkup penelitian yang lebih terbatas, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitiannya secara lebih mendalam.

### **1.6.1 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan untuk diperolehnya informasi yang dibutuhkan untuk mencapai penelitian yang nantinya akan dilakukan metode pengumpulan data tersebut meliputi:

#### **1. Wawancara**

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil [5]. Metode ini dilakukan dengan pihak dari Bramanda Fitness dan Cafe untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

## 2. Observasi

Metode observasi adalah metode di mana peneliti mengamati langsung objek yang diteliti [6]. Objek penelitian dalam hal ini adalah Bramanda Fitness dan Cafe.

### 1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap ini, dilakukan proses identifikasi menggunakan model analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan. Analisis SWOT diartikan sebagai analisa yang didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strengths*) dan peluang (*opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weaknesses*) dan ancaman (*threats*) [7].

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Luther-Sutopo yang memiliki 6 tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan [8].

### 1.6.4 Metode Testing

Metode testing yang digunakan yaitu *black box testing* dan kuesioner dengan perhitungan skala likert. *Black box testing* adalah menguji perangkat lunak dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan [7]. Penggunaan

skala Likert adalah digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial [5].

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas tentang penulisan penelitian ini, maka penulis mengelompokkan materi penulisan menjadi lima (V) bab, yaitu:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang uraian Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisi tentang teori-teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

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

Pada bab ini berisikan tentang analisis dan alur penelitian yang digunakan dalam penelitian

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

Menjelaskan tentang rancangan sistem media interaktif, alur produksi, pembuatan produk, hasil akhir produk, pengujian dan pembahasan.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh penulis dan hasil penelitian yang dilakukan.

