

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Digital video merupakan salah satu contoh wujud nyata dari sebuah karya yang menggunakan fasilitas aplikasi komputer dibidang multimedia dengan jalan menggabungkan antara audio dan visual, meliputi suara, teks, gambar dan film. Dari video pembelajaran ini dibuat dengan teknik *liveshoot* yaitu proses pengambilan gambar dalam membuat sebuah video atau film, dalam pembuatan video pembelajaran juga mengkombinasikan teknik *Motion Graphic* yaitu gambar bergerak karena dalam proses pembuatannya digunakan banyak gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak. Dimana tujuan akhir dari pembuatan video pembelajaran ini dapat memberikan panduan mendalam yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan penggunaan teknik *liveshoot*.

Widodo selaku pengelola dan pemilik Piyo fitness ini mengatakan bahwa di tempat fitnessnya, orang yang mengetahui tentang teknik dasar gerakan fitness masih sedikit sehingga peftines pemula sering mengalami cedera hingga kram otot, selama ini pemilik juga sudah berusaha memberikan panduan berupa video yang direkam melalui ponsel. Akan tetapi, masih terdapat kendala yaitu tidak adanya teknik panduan yang memberikan informasi lengkap dan mendalam mengenai teknik dasar gerakan fitness seperti tidak adanya

gambaran berupa sudut arah gerakan, beban yang dianjurkan dan jumlah repetisi yang harus dilakukan.

Dari informasi di atas penulis mencoba mengusulkan adanya pembuatan video pembelajaran panduan gerakan dasar fitness dengan memadukan teknik *liveshoot* dan *motion graphic*. Dengan perpaduan teknik Motion Graphic diharapkan mampu memvisualisasikan informasi-informasi yang kurang dan tidak dapat dijelaskan dengan teknik *liveshoot* seperti tidak adanya sudut arah gerakan dan bagian otot yang terpaparakan. Karena Motion Graphic sendiri mampu menyajikan informasi secara padat dan ilustratif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melihat peluang untuk membuat video pembelajaran gerakan dasar fitness. Materi yang akan disampaikan terkhusus hanya untuk pemula. Maka penelitian ini berjudul “ Pembuatan Video Pembelajaran Gerakan Dasar Fitness Sebagai Panduan Pemula Study Kasus Di Piyo Fitness Klaten ” Dengan adanya video pembelajaran dengan perpaduan teknik *liveshoot* dan *Motion Graphic* ini diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penyusun dapat mengambil rumusan masalah sebagai berikut: *Bagaimana cara membuat video teknik dasar gerakan fitness untuk pemula yang sesuai dengan kebutuhan di Piyo Fitness Klaten dengan menggunakan teknik liveshoot dan motion graphic sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna ?*

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik yang akan digunakan untuk pembuatan video pembelajaran ini yaitu dengan menggunakan teknik *liveshoot* dan *motion graphic*.
2. Data panduan yang digunakan dalam pembuatan video ini berdasarkan arahan dari *trainer* di Piyo fitness Klaten.
3. Pembuatan video pembelajaran ditujukan kepada pelanggan Piyo Fitness terutama bagi para pemula.
4. Video pembelajaran ini di fokuskan tayang di akun Youtube pemilik Piyo Fitness.
5. Video pembelajaran ini memiliki durasi maksimal 2 menit untuk setiap gerakan dasar.
6. Video ini akan diuji apakah sudah layak tayang untuk digunakan sebagai video pembelajaran gerakan dasar fitness untuk pemula.
7. Pengujian akan dilakukan oleh pelatih atau pihak yang memahami mengenai gerakan dasar fitness.
8. Tahapan penelitian ini hanya sampai di tayangkan ke akun youtube pemilik piyo fitness.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun dilakukannya penelitian ini adalah memiliki maksud dan tujuan, maksud dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan panduan yang tepat dan efektif bagi para pefitnes pemula.
2. Meningkatkan kemampuan dalam bidang multimedia yang selama ini didapat di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Sebagai salah satu syarat 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 dasar fitnes melalui video dengan teknik lifeshoot dan motion graphics.

2. Manfaat Praktisi

Manfaat praktisi yang di dapat sebagai berikut, sebagai video pembelajaran, meningkatkan pengetahuan para pefitnes pemula dalam melakukan gerakan fitnes.

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menjadi lebih terpacu dalam mempelajari sebuah video infografis yang menggunakan Teknik motion graphic.
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. Mencegah terjadinya resiko akibat kesalahan dalam melakukan gerakan fitness.
2. Sebagai alat panduan pembelajaran gerakan untuk pemula.

1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk Skripsi pada bidang Multimedia.
2. Dapat menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa/i yang sedang, atau akan mengerjakan Skripsi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian media pembelajaran gerakan dasar fitness bagi pemula melalui beberapa metode, yaitu:

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan pihak dari Piyo Fitness Klaten, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap banyak video panduan pembelajaran dengan teknik Lifeshoot dan Motion Graphic.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan proses identifikasi menggunakan model analisis SWOT dan analisis kebutuhan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan langkah awal dalam pembuatan video ini yaitu tahapan pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video meliputi merancang ide cerita, merancang konsep, rancangan narasi, dan storyboard.

1.6.3 Metode Pengembangan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengambilan gambar, dan perekaman suara yang telah dibuat dari tahap pra produksi tadi yang kemudian tahapan terakhir tahap pasca produksi yaitu, melakukan editing yang digabungkan dengan motion graphic, perekaman efek suara, mixing audio dan gambar, hingga tahap finishing yang berupa rendering.

1.6.4 Metode Testing

Setelah pembuatan video pembelajaran gerakan dasar fitness bagi pemula selesai, maka dilakukan pengujian dengan memberikan video pembelajaran gerakan dasar fitness bagi pemula dan kuisisioner kepada pefitnes pemula yang melakukan latihan di Piyo Fitnes Klaten untuk mengetahui seberapa efektif dan apakah efektif sebagai panduan bagi pemula.

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 yang digunakan dan penjelasan tahap praproduksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang tahap produksi dan pascaproduksi pembuatan video pembelajaran gerakan dasar fitnes bagi pemula.

BAB V : PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN