BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada saat ini terjadi cepat terutama dalam bidang informasi, membantu manusia dalam memasuki era informasi yang artinya semakin disadari bahwa informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam era informasi apabila dilihat dari pemanfaatan ilmu teknologi, tentu diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi manusia sebagi pengguna. Untuk itu pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang keunggulan dari suatu perusahaan atau badan usaha dilakukan dengan bijaksana dengan menggunakan metode-metode yang dalam hal ini memanfaatkan salah satu kemajuan ilmu dan teknologi yaitu *teknologi informasi*.

Teknologi yang sekarang sedang berkembang pesat saat ini mampu memberikan solusi informasi secara cepat dan akurat. Teknologi yang dimaksudkan adalah *multimedia*. Multiedia yang dimulai pada akhir tahun 1980-an dengan diperkenalkannya *hypercard* oleh *apple* pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak pada *audio visual connection*

(AVC) dan *video adapter* bagi PS/2.[1] Multimedia adalah suatu hal yang paling unggul dan paling trend di dunia komputer saat ini. Dengan adanya multimedia, suatu perangkat lunak mampu menangani berbagai macam hiburan. Dengan multimedia semua dapat dilakukan dengan satu perangkat lunak komputer, pemakai dapat melihat gambar 3D, foto bergerak, video, animasi, mendengarkan suara stereo, dan perekaman suara atau musik. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.[2]

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Teknology Research (CTR). Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.[3] Maka multimedia sangat efektif menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing.

---

[1] M. Suyanto, *MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing, Andi Offset, Yogyakarta, 2003, 2005.*hal 19

[2] Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S. Kom., MM. *Perencanaan & Pengembangan Sistem Informasi*, hal 51

[3] Op.cit. hal 23

Sejarah Video Editing dimulai pada tanggal 28 desember 1895 dengan ditandai oleh untuk pertama kalinya orang menonton film petunjukan di sebuah ruang yang diproyeksikan ke sebuah layar. Lumiere bersaudara menyewa sebuah ruangan bilyar tua di bawah tanah di Boulevard des Capucines, Paris yang kemudian dikenal sebagai ruangan bioskop pertama di dunia, yang kemudian tempat itu dikenal dengan nama Grand Cafe.

Setelah lebih dari 100 tahun, teknologi produksi film telah berkambang denganpesat. Dengan ditemukannya Video, yang dapat menggabungkan antara gambar dan suara dalam satu medium penyimpanan. Dengan adanya perkambangan ini, orang awam mudah dalam membuat video sendiri baik untuk tujuan komersial ataupun untuk koleksi pribadi.

Life Gym merupakan fitnes center terkemuka di wilayah Sleman khususnya kawasan minomartani. Minimnya media informasi tentang dunia fitness membuat member Life banyak melakukan pola latihan yang yang kurang tepat dan tidak sedikit juga yang mengalami cidera ringan, media terlulis seperti majalah yang ada saat inipun memiliki kelemahan karena gerakan latihan belum terlalu mudah dicerna. Instruktur fitness di Life jumlah hanya 2 orang sehingga sedikit kesulitan memandu para member apalagi diwaktu ramai. Solusi menyewa jasa personal trainer cukup terasa berat karena biayanya yang mahal walaupun goal yang ditargetkan bisa tepat waktu, tidak semua orang mampu melakukannya.

Media yang ada saat ini memiliki kelemahan dari berbagai aspek, berbeda halnya jika suatu informasi itu dikemas dalam bentuk video panduan. Seorang pemakai (*user*) tidak hanya mendapatkan informasi yang berhubungan dengan dunia fitness, tetapi dapat melihat secara panduan gerakan yang tepat yang diperagakan oleh model. Masih kurangnya penyajian informasi dari media majalah yang disampaikan hanya sebatas gambar dan teks, maka Life Gym akan memberikan video panduan yang dikemas dalam bentuk VCD berisi tips-tips berhubungan dunia fitness dan panduan gerakan weight training.

Informasi yang dihasilkan video panduan memiliki nilai komunikasi interaktif, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi gerakan real yang dapat membangkitkan minat member mempraktekannya, dan memiliki nilai lebih dalam penyajianya.

Video panduan untuk pembelajaran memerlukan perencanaan yang tepat, artinya hasil yang didapatkan dari penerapan video panduan tersebut harus berdaya guna, sehingga tujuan untuk menigkatkan keunggulan bersaing dan video panduan pembelajaran yang mudah digunakan (user friendly) tercapai.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka dapat di tarik suatu topik pembahasan dalam penulisan skripsi ini dengan judul

"PERANCANGAN VIDEO PANDUAN FITNESS PEMULA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PROMOSI LIFE GYM"

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang media video pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai media pendukung pembejalaran gaya hidup sehat pada member Life Gym?
2. Bagaimana memanfaatkan kemajuan tekhnologi mutimedia video panduan sebagai media pembelajaran pada member Life Gym?

1.3 Batasan Masalah

Video panduan pembelajaran memiliki cakupan yang luas, maka penulis membatasi permasalahan tersebut yaitu :

1. Pembuatan video panduan yang merupakan media untuk pembelajaran interaktif berisi pelajaran tematik yang akan dikemas dalam DVD, dimana video tersebut dapat di update pada klip video dan gambar, materi pembelajarannya nya dan juga pada back sound.
2. materi yang diberikan merujuk pada referensi terpercaya berdasarkan penelitian kesehatan yang terbukti efektif apabila dipraktekkan dengan benar dan bertahap.

3. Dalam pembuatan video panduan ini menggunakan software (perangkat lunak) yaitu: Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect, Adobe Auditon, Nero Express.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang *STRATA-1 SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK AMIKOM) YOGYAKARTA.*
2. Merancang model pembelajaran untuk member Life Gym video tutorial.
3. Membangun media pembelajaran berbasis video tutorial.
4. Membantu individu, organisasi, untuk mempermudah dan menciptakan sebuah inovasi baru dalam proses pelatihan.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1 Menentukan obyek penelitian

1.5.2 Menentukan judul penelitian.

1.5.3 Menentukan rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan penelitian

1.5.4 Pengumpulan Data

1.5.4.1 Sumber Data.

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data:

1.5.4.1.1 Primer

Yaitu sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau tempat dimana mengadakan penelitian. Data yang diperoleh adalah wawancara dengan guru dan orang-orang yang berkepentingan dalam pembuatan sistem ini. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

1.5.4.1.2 Sekunder

Yaitu sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung, melalui media perantara. Data sekunder umumnya berupa data yang diperoleh berupa arsip, file-file, foto-foto, brosur, buku panduan, serta data-data *browsing* melalui internet.

1.5.4.2 Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

1.5.4.2.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai objek yang akan diteliti dengan cara mengamati langsung ke tempat objek penelitian.

1.5.4.2.2. Metode Interview

Cara mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian.

1.5.4.2.3 Metode Studi Pustaka

Mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dalam hal ini Pustaka dengan pokok masalah yang diambil selain itu, digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang ada pada obyek.

1.5.4.2.4 Dokumentasi

Mengambil foto-foto dan video yang berhubungan dengan penelitian untuk dijadikan bahan utama dan dokumentasi pada skripsi ini.

1.5.5 Menganalisis Video

Analisis yang dilakukan untuk menentukan *output* yang diinginkan berdasarkan data yang diperoleh dari analisis kebutuhan. Analisa kebutuhan terdiri dari kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional

1.5.6 Perancangan Video

Perancangan sistem merupakan tahapan yang dilakukan untuk membuat sebuah rancangan video berdasarkan *output* yang diinginkan. Merupakan catatan prosedur dan pelbagai referensi sehingga relevan antara teori dan kenyataan selanjutnya digunakan untuk menyusun rangkaian adegan yang akan disusun dalam satu video berdurasi.

1.5.7 Implementasi Video

Setelah pembuatan perancangan Video maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasi hasil perancangan ke dalam format video DVD untuk mempermudahkan user dalam pengoperasiannya.

1.5.8 Mengevaluasi Video

Evaluasi merupakan langkah setelah video ini diimplementasikan untuk mengetahui kesalahan atau *trouble* yang mungkin terjadi, sampai dipastikan video ini dapat dengan mudah dimengerti member life Gym .

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini tersusun dalam 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II Landasan Teori

Landasan Teori berisi beberapa teori yang mendasari penyusunan skripsi ini. Adapun yang dibahas dalam bab ini adalah teori yang berkaitan dengan multimedia dan elemen-elemen multimedia

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalahmasalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan tehadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Kecuali itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran dapat dikemukakan kembali masalah penelitian serta hasil dari penyelesaian masalah. Tidak diperkenankan penulis menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian. Dalam pembuatan kesimpulan, hal-hal yang
diperkuat :

1. Didasarkan pada analisis yang obyektif
2. Diperkuat dengan bukti-bukti yang telah ditemukan

Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada, saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.7 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Rencana Kerja	Maret 2010				April 2010				Mei 2010			
1.	Pemilihan judul												
2.	Pengumpulan Data												
3.	Syuting video												
4.	Edting video												
5.	Penyempurnaan												
6.	Penyusunan Laporan												