

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Rugby merupakan salah satu olahraga kontak fisik yang mengkombinasikan kekuatan, kecepatan maupun strategi serta kerjasama dan dimainkan oleh dua tim yang setiap timnya terdiri dari 15 orang dengan tujuan membawa bola dan menyentuhkannya di area garis akhir lawan. Rugby memiliki beberapa nilai penting seperti integritas, semangat, solidaritas, disiplin yang berlandaskan rasa hormat antara satu dengan yang lain sehingga sangat dibutuhkan untuk membangun generasi muda Indonesia yang sehat dan berkarakter.

Rugby telah diperkenalkan ke berbagai daerah di Indonesia oleh Persatuan Rugby Union Indonesia (PRUI) sejak tahun 2004 dengan bantuan dari *International Rugby Football Union* (IRFU), namun masih belum banyak diketahui oleh masyarakat pada umumnya. Di Yogyakarta, rugby mulai diperkenalkan sejak september 2012, hingga sekarang Yogyakarta memiliki 2 tim rugby resmi yang terdiri dari Yogyakarta *Chiefs rugby club* dan tim rugby Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) yang lebih didominasi oleh sebagian besar mahasiswa maupun mahasiswi yang berdomisili di Yogyakarta dan sekitarnya.

Pengambilan Yogyakarta Chiefs dan tim rugby Universitas Negeri Yogyakarta sebagai objek penelitian dikarenakan keterlibatan penulis pada kedua tim, sehingga kendala yang ditemukan menurut pengamatan penulis di lapangan

sejak terbentuknya kedua tim tersebut adalah pada pemahaman dasar calon pemain maupun pemain yang belum mamahami rugby secara penuh pada sesi teori sehingga akhirnya berimbas pada praktik di lapangan yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun kesulitan dalam regenerasi pemain secara terus menerus, sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam kegiatan pengembangannya.

Dengan demikian, dalam rangka menjaga eksistensi rugby di Yogyakarta dari generasi ke generasi, maka sebagai seorang mahasiswa yang mandalami studi dalam dunia teknologi informasi, penulis berinisiatif untuk membuat sebuah media pembelajaran rugby berbasis multimedia yang berpedoman pada hasil analisis masalah yang diperoleh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang ingin dipecahkan oleh penulis adalah bagaimana menganalisis dan membuat media pembelajaran rugby untuk pengembangan rugby di Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Dengan maksud untuk tidak keluar dari pokok pembahasan, maka penulis membatasinya dengan ruang lingkup sebagai berikut.

1. Sistem multimedia yang dibangun merupakan *stand alone application*.
2. Sasaran media pembelajaran rugby ini adalah Yogya Chiefs rugby club dan tim rugby Universitas Negeri Yogyakarta

3. Isi materi yang dibahas di dalam aplikasi merupakan rangkupan modul pembelajaran rugby dari *world rugby* edisi 2015 mengenai dasar teori rugby untuk pemula.
4. Dalam pembuatan media pembelajaran rugby ini, menggunakan beberapa *software*, antara lain,
 - Adobe Photoshop CC 2015 sebagai pengolah gambar
 - Fruity Loops Studio 11 untuk memproduksi musik
 - Adobe Audition CC 2015 sebagai pengolah suara
 - Adobe Premiere Pro CC 2015 sebagai pengolah video
 - Adobe Flash CC 2015 sebagai pengolah akhir multimedia

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun ujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini antara lain.

1. Untuk mengetahui dan menganalisa masalah yang dihadapi oleh Yogyakarta rugby.
2. Untuk mengetahui proses pembuatan media pembelajaran rugby guna pengembangan rugby di Yogyakarta.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran rugby yang dapat mempermudah pemahaman calon pemain maupun pemain di Daerah Istimewa Yogyakarta mengenai rugby secara teori.
4. Untuk membantu kedua tim dalam mengembangkan rugby di Daerah Istimewa Yogyakarta.

5. Sebagai suatu syarat mata kuliah wajib bagi penulis untuk menyelesaikan studi pada jenjang strata-1 Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka dilakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Berikut langkah-langkah dalam melakukan penelitian ini.

1.5.1 Pengumpulan data

a. Metode Observasi (*Observation*)

Dalam mengumpulkan data, penulis melakukan pengumpulan data dengan teknik observasi partisipan atau pengamatan berperan serta (*participant observation*). Dengan demikian, penulis terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan yang dilakukan oleh Yogya Chiefs rugby club dan tim rugby Universitas Negeri Yogyakarta sebagai objek penelitian sehingga pengamatan yang dilakukan lebih terencana dan terarah pada satu tujuan.

b. Metode Wawancara (*Interview*)

Adapula wawancara yang dilakukan pada objek penelitian. Penulis menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur yang sifatnya lebih luwes dan terbuka (tidak direkayasa sebelumnya) sehingga pertanyaan yang diajukan bersifat fleksibel, tetapi tidak menyimpang dari tujuan wawancara.

c. Metode Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis juga menggunakan studi kepustakaan dari berbagai sumber yang terpercaya seperti buku-buku dan berbagai publikasi mengenai analisa dan perancangan proyek multimedia dan karya tulis mengenai analisis dan perancangan aplikasi yang telah ada serta buku pedoman rugby bagi pemula edisi 2015 (*world rugby*) sebagai sumber materi utama dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran rugby.

d. Dokumentasi (*Documentation*)

Untuk melengkapi dan memperkuat sumber data maka penulis melakukan dokumentasi yang berupa gambar, video dari berbagai kegiatan pelatihan dan pertandingan yang dilakukan oleh Yogya Chiefs rugby club dan tim rugby Universitas Negeri Yogyakarta sebagai objek penelitian.

1.5.2 Analisis Sistem (*System Analysis*)

Pada tahapan analisis, dilakukan analisa dengan menggunakan analisis PIECES yang meliputi aspek performa (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economy*), kontrol (*control*), efisiensi (*efficiency*) dan pelayanan (*services*) sehingga nantinya dapat diuraikan semua masalah yang dialami beserta solusi yang dapat dijadikan sebagai kebutuhan fungsional pada aplikasi yang dibuat.

1.5.3 Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, digunakan berbagai tahapan dan aturan dalam merancang sebuah sistem multimedia. Rancangan disesuaikan dengan kebutuhan fungsional yang diperoleh dan dipilih pada tahap analisis.

1.5.4 Pengembangan (*Development*)

Pengembangan multimedia yang digunakan meliputi tahapan konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pengiriman (*distributing*).

1.5.5 Pengujian (*Testing*)

Setelah aplikasi selesai, maka dilakukan uji coba kembali terhadap aplikasi yang telah dibuat agar dapat menemukan berbagai kesalahan yang telah terjadi pada tahap pengembangan aplikasi dengan memperhatikan kesesuaian dengan rancangan yang telah dibuat.

1.5.6 Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, aplikasi dikemas dalam sebuah media penyimpanan yang berupa CD/DVD-ROM untuk dikirim ke pengguna akhir.

1.6 Sistematika penulisan

Untuk mempermudah penulisan karya tulis ini, maka dibuat suatu sistematika penulisan yang terdiri dari.

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan mengenai analisis dan pembuatan media pembelajaran rugby untuk pengembangan rugby di Yogyakarta.

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari konsep dasar multimedia, perkembangan aplikasi multimedia, perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran rugby.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menerangkan tentang analisis sistem, serta perancangan sistem dalam pembuatan media pembelajaran rugby.

BAB IV**IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan lebih rinci tentang pengembangan sistem yang meliputi perancangan, pengujian dan pembuatan media pembelajaran rugby untuk pengembangan rugby di Yogyakarta.

BAB V**PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari segala sesuatu yang terjadi dalam pembuatan media pembelajaran rugby serta diajukan juga beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**