

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Smp Hamong Putra Ngaglik Yogyakarta. Sekolah ini membuktikan eksistensinya di dunia pendidikan dengan meraih berbagai prestasi. Dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswanya guru masih melakukan sistem konvensional dalam menyampaikan materi kepada siswanya yaitu menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana buku cetak, papan tulis, kapur ataupun spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada siswanya.

Media yang digunakan pelajaran olahraga adalah buku pelajaran dan papan tulis. Buku pelajaran dan papan tulis, tidak memiliki unsur gerak dan animasi. Kalau dibandingkan dengan video yang memiliki lebih banyak unsur yaitu teks, video, audio, animasi, dan gambar. Video dapat disimpulkan lebih unggul dibandingkan buku pelajaran dan papan tulis.

Dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yang mendukung seperti adanya Sound System, laptop, dan LCD proyektor, maka system penyampaian materi

pelajaran olahraga ditambah dengan memvisualisasikan video teknik dasar bola voli agar menjadi salah satu alternatif dalam membantu proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka muncul pemikiran dari penulis untuk memberikan alternatif dengan membuat Audio visual atau video yang memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar yang dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan audio dan visual **“Perancangan dan Pembuatan Audio Visual Mata Pelajaran Olahraga Materi Dasar Bola Voll Pada SMP Hamong Putra Ngaglik ?”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu *“Perancangan dan Pembuatan Audio Visual Mata Pelajaran Olahraga Materi Dasar Bola Voli Pada SMP Hamong Putra Ngaglik ?”*

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar masalah yang sedang penulis tinjau lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan, maka penulis membatasi masalah pada hal-hal berikut:

1. Pada penelitian ini membahas tentang teknik dasar bola voli seperti servis, passing, smash, dan blocking
2. Objek penerapan dan implementasi teknik dasar bola voli adalah SMP Hamong Putra Ngaglik.
3. Untuk software editing dan compositing menggunakan Adobe Premiere CC 2015, Adobe After effect CC 2015.

4. Durasi video kurang lebih 2 menit

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah terwujudnya video pembelajaran teknik dasar bola voli bagi SMP Hamong Putra Ngaglik yang lebih inovatif dengan menerapkan animation text. Adapun tujuan lainnya adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat audio visual mata pelajaran olahraga materi dasar bola voli pada SMP Hamong Putra Ngaglik.
2. Membantu proses pembelajaran guru mengenai teknik dasar olahraga bola voli dengan memanfaatkan teknologi yang ada menggunakan fitur multimedia.

#### **1.5 Metode Penelitian**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Wawancara

Peneliti mendapatkan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan guru olahraga SMP Hamong Putera Ngaglik. Dan data yang diperoleh adalah kurikulum yang dikasih oleh guru, kemudian saya ambil salah satu dari beberapa kurikulum yaitu materi dasar Bola Voli. Dan data tersebut digunakan sebagai bahan untuk pembuatan video.

2. Metode Observasi

Dalam metode ini, peneliti mengamati sistem pembelajaran lama yang dilakukan, mulai dari penyampaian materi saat teori di kelas

sampai materi di praktek lapangan. Dalam prakteknya peneliti mengamati secara langsung bagaimana kegiatan tersebut dilakukan oleh guru olahraga SMP Hamong Putera Ngaglik. Data yang diperoleh tersebut digunakan sebagai bahan untuk pembuatan video.

### 3. Metode Studi Pustaka

Dalam metode ini, penulis mendapat informasi dengan membaca naskah-naskah skripsi dengan tema yang sejenis, buku-buku karangan para ahli dalam bidang sistem informasi yang ada di perpustakaan STMIK Amikom Yogyakarta dan beberapa jurnal ilmiah dan non ilmiah dari internet. Dan referensi tersebut dapat dijadikan acuan untuk merancang video.

### 4. Metode Deskriptif

Pada metode ini, peneliti mendata mulai data siswa yang selalu hadir pelajaran olahraga praktek dan teori di SMP Hamong Putra Ngaglik sehingga dijadikan sebagai tolak ukur untuk mendeskripsikan mata pelajaran olahraga tersebut. Dan data tersebut digunakan sebagai bahan untuk merancang video.

#### 1.5.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil pengamatan (observasi) pada objek penelitian, penulis melakukan analisis menggunakan metode analisis SWOT. Metode ini diterapkan untuk membuat sistem yang belum ada dan dibuat baru agar lebih mudah dipahami.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahapan ini video masih belum dibuat, hanya persiapan peralatan dan kebutuhan apa saja yang diperlukan sudah dirancang dan dipersiapkan mulai dari ide video, cerita, tema video, kemudian dikembangkan menjadi sinopsis, kemudian dikembangkan lagi menjadi *storyline*, kemudian diperluas menjadi *script/skenario*, hingga masuk ke tahap *storyboard*.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Dibutuhkan ketepatan langkah yang harus ditempuh dalam pembuatan video, agar video yang dihasilkan maksimal. Dengan melakukan langkah-langkah Produksi yang didalamnya terdapat *Shooting*, *Review* hasil sementara, *take ulang shooting* jika hasilnya masih belum seperti yang diharapkan, dan dokumentasi hasil shooting. Setelah tahap ini selesai baru masuk ke tahap pasca produksi, didalamnya dilakukan editing, memeriksa hasil sementara setelah editing, kemudian jika hasil akhir sudah sesuai maka dilakukan rendering untuk melakukan *packaging* hasil akhir dalam format video yang diinginkan.

### 1.5.5 Metode Testing

Setelah pembuatan video selesai, kemudian diuji kualitasnya sesuai standar kompetisi film, video dan iklan nasional, kualitas audio (*sound*) dapat diuji tingkat *bit rate* dan *sample rate-nya*, atau *bitdepth* (nilai resolusi suara atau jumlah tingkat level suara), metode ini dilakukan untuk menentukan apakah



video tersebut sudah layak atau belum layak untuk digunakan serta telah memenuhi kebutuhan yang diharapkan atau belum.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjelaskan sistematika penulisan. Sistematika penulisan merupakan petunjuk tingkat tentang sistem penyajian gagasan dalam karya ilmiah yang memuat alasan yang logis. Laporan disusun secara sistematika kedalam lima bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

### 1. BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab I akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II menguraikan mengenai pengertian sistem secara umum, tinjauan pustaka, dan perangkat lunak yang akan digunakan.

### 3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III merupakan uraian tentang penggambaran umum SMP HAMONG PUTRA NGAGLIK, seperti profil sekolah, visi misi sekolah, serta analisis sistem yang sedang berjalan. Selain itu, dalam bab ini juga akan dibahas tentang rancangan sistem yang akan dibuat.

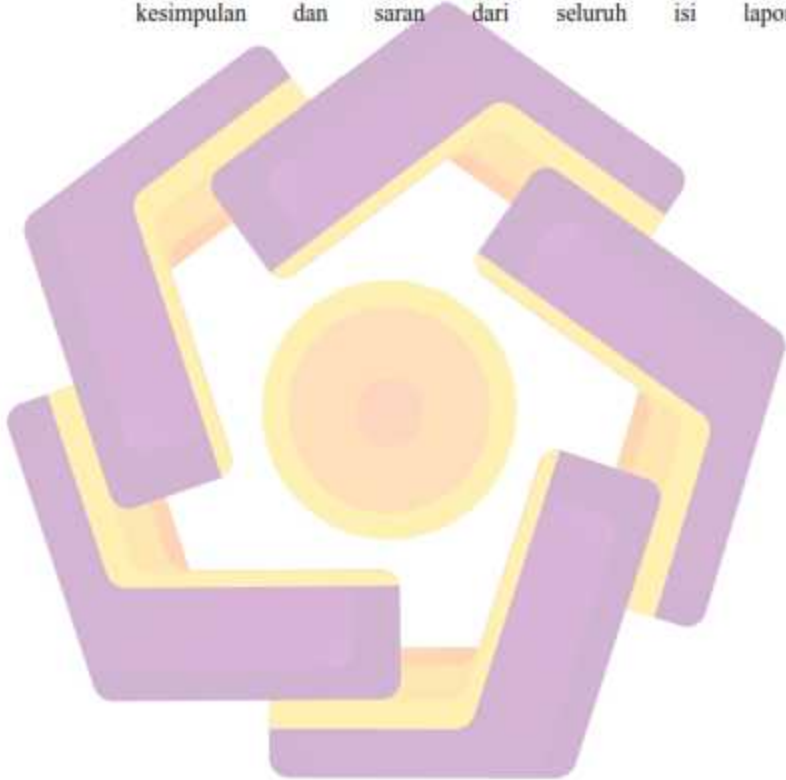
### 4. BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini akan membahas secara rinci mengenai implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya,

melakukan kegiatan implementasi dan pembahasan output yang akan ditampilkan dari software yang digunakan.

## 5. BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.



**Daftar Pustaka**

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu sumber yang dikutip.

**Lampiran**

Lampiran memuat tabel, surat keterangan, instrument penelitian, *listing* program yang berfungsi melengkapi naskah penelitian.

