

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### Latar Belakang

Di era *modern* ini permainan olahraga bola basket merupakan cabang olahraga yang populer di dunia. Hampir semua orang mengenal dan memainkan permainan olahraga basket ini, terutama di Amerika Utara, China dan juga di benua Eropa. Tidak hanya kaum laki-laki yang dapat memainkan bola basket. Sekarang, kaum wanita juga turut partisipasi di bidang olahraga bola basket. Dapat dikatakan olahraga ini sudah sangat populer dan dikenal oleh segenap lapisan masyarakat. Dalam Olympiade Montreal tahun 1976, pertandingan bola basket untuk wanita pun diikutsertakan [1].

Dalam mempelajari teknik-teknik dasar bola basket, biasanya pemula memerlukan pelatih atau seorang yang dapat mengajarkan teknik-teknik dasar bola basket. Namun, permasalahannya tidak semua pemula dapat mempunyai pelatih. Sehingga para pemula yang tidak mempunyai pelatih akan mengalami kesulitan mempelajari teknik-teknik dasar olahraga bola basket. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah cara bagi para pemula yang tidak mempunyai seorang pelatih agar dapat mempelajari teknik-teknik dasar bola basket [1].

Maka dari itu, pada proyek akhir ini dibuatlah sebuah aplikasi yang berisi pembelajaran mengenai teknik-teknik dasar dalam olahraga bola basket. Sehingga dapat membantu para pemula yang tidak mempunyai pelatih untuk dapat mempelajari teknik-teknik dasar olahraga bola basket. Pada aplikasi pembelajaran "APLIKASI PEMBELAJARAN OLAHRAGA BASKET BERBASIS MULTIMEDIA BAGIAN SIMULASI GERAKAN DASAR". Didalam aplikasi tersebut terdapat visualisasi cara mempelajari teknik dan gerakan dasar olahraga ini.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, terdapat beberapa rumusan masalah dalam proposal proyek akhir ini, yaitu :

- a. Bagaimana cara mempermudah pemula dalam mempelajari teknik dasar gerakan pada permainan basket?

- b. Bagaimana cara memvisualisasikan teknik dasar dalam permainan basket?

## **Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan dan penulisan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat aplikasi multimedia berbasis *Flash* yang digunakan untuk memperagakan teknik dasar dalam permainan basket.
- b. Membuat media visualisasi dalam bentuk *Flash* yang digunakan untuk mempraktikkan teknik dasar dalam permainan basket.

## **Batasan Masalah**

Penulis membuat batasan masalah yang berisi sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini menggunakan Adobe Flash CS6 dan Action Script 2.0
- b. Aplikasi ini digunakan untuk para pemula yang ingin olahraga basket
- c. Menurut buku [1] empat simulasi gerakan dasar teknik bola basket yaitu teknik *passing* bola basket, teknik *receiver* bola basket, teknik *dribbling* bola basket, teknik *shooting* bola basket.

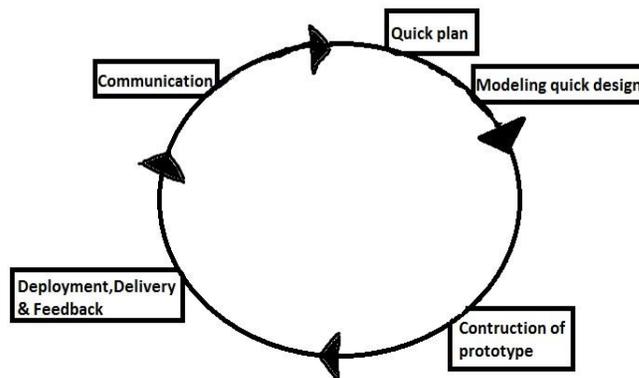
## **Definisi Operasional**

Berikut adalah definisi operasional, yaitu:

Aplikasi pembelajaran olahraga basket berbasis multimedia untuk simulasi gerakan dasar. Simulasi gerakan dasar adalah suatu proses peniruan dari sesuatu yang nyata beserta keadaan sekelilingnya (*state of affairs*). Aksi melakukan simulasi ini secara umum menggambarkan sifat-sifat karakteristik kunci dari kelakuan sistem fisik atau sistem yang abstrak tertentu. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.

## Metode Pengerjaan

*Prototype* menurut Pressman, R.s merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan menggunakan metode *prototype* pengembang dan para pemula / pengguna dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan. Berikut gambar contoh model *Prototype* menurut Pressman adalah sebagai berikut.[3]



Gambar 1-1 Model Prototype(Pressman,2010)

Berikut alur tahapan proses dari *Prototype* menurut Pressman [2] :

### 1. *Communication*

Pengembang melakukan wawancara dengan *Stackholder* (pihak yang terkait) untuk membahas secara keseluruhan tentang aplikasi yang dibangun dan mengidentifikasi semua requirement yang memungkinkan dibutuhkan. Berdasarkan hasil penelitian wawancara dengan pihak terkait, maka aplikasi ini direncanakan terdiri dari gerakan teknik *passing* bola basket, teknik receiver bola basket, teknik *dribbling* bola basket, dan teknik shooting bola basket supaya mudah dipelajari dan dipraktek oleh pemula.

### 2. *Quick plan*

Perencanaan cepat untuk model dan *prototype* dari aplikasi yang akan dibangun. Peneliti melakukan perencanaan aplikasi dibuat dengan *flowchart* dan *storyboard*



