

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan suatu kegiatan yang setiap orang dapat lakukan. Dengan berolahraga badan akan terasa lebih sehat dan segar. Salah satu olahraga yang ramai dilakukan oleh masyarakat adalah olahraga bola basket. Olahraga bola basket merupakan salah cabang olahraga yang terkenal diseluruh dunia. Olahraga bola basket banyak disukai mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Olahraga bola basket merupakan olahraga yang dilakukan beberapa orang dalam satu regu yang berjumlah 5 orang. Setiap anggota dari regu sebaiknya memiliki kemampuan untuk melakukan gerakan olahraga bola basket seperti *dribble* (menggiring), *passing* (mengoper) dan *shooting* (menembak). Kemampuan untuk melakukan olahraga bola basket dapat diperoleh melalui latihan. Latihan dapat dilakukan dimana saja seperti halaman kosong di rumah atau lapangan olahraga terdekat. Sebelum melakukan latihan sebaiknya memiliki pedoman untuk belajar gerakan yang terdapat dalam olahraga bola basket. Buku merupakan suatu alat yang dapat dijadikan pedoman untuk melakukan olahraga bola basket.

Kemajuan teknologi dan perubahan pola hidup masyarakat pada saat ini membuat penggunaan buku secara fisik berkurang. Masyarakat pada saat ini yang tinggal di daerah perkotaan umumnya memilih untuk menggunakan gadget untuk mengakses informasi yang dibutuhkan. Kemajuan teknologi pada bidang industri *smartphone* dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suatu pedoman baru yang dapat digunakan untuk belajar untuk latihan olahraga bola basket.

Smartphone merupakan salah satu dari perkembangan teknologi. Banyak aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan dengan *smartphone* saat ini seperti belajar berhitung dan belajar mengaji. Pedoman

pembelajaran untuk latihan olahraga bola basket yang dapat digunakan melalui *smartphone* cocok untuk saat ini. Aplikasi belajar olahraga bola basket yang memuat tata cara latihan untuk menguasai gerakan-gerakan yang dilakukan dalam olahraga bola basket akan membantu orang yang ingin berlatih olahraga bola basket.

Perkembangan teknologi pada *smartphone* semakin maju dengan hadirnya salah satu teknologi bernama *VirtualReality*. Teknologi *virtualreality* memiliki keunggulan yaitu dalam video yang ditampilkan lebih menarik karena dalam videonya menampilkan dua buah tampilan yang sama untuk mata kiri dan kanan pada saat menyaksikan video yang dimainkan. Untuk dapat menikmati video *virtualreality* dibutuhkan *virtualrealitybox* yaitu sebuah alat yang memiliki kaca khusus untuk dapat menyaksikan tampilan video secara maksimal.

Aplikasi yang dapat digunakan dengan *smartphone* dan mendukung video *virtual reality* akan memudahkan masyarakat yang ingin berlatih olahraga bola basket. Kemudahan dalam mengakses materi untuk latihan olahraga bola basket menjadi salah satu alasan untuk merancang aplikasi pembelajaran olahraga bola basket dan dengan menggunakan video *virtualreality* akan lebih menarik untuk digunakan oleh masyarakat.

Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian Tugas Akhir Berjudul **“Aplikasi Belajar Olahraga Bola Basket Menggunakan Video *VirtualReality*”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dilihat dari dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana menciptakan proses belajar olahraga bola basket yang dapat dimengerti dengan mudah?

- b. Bagaimana penggunaan video *virtualreality* dalam aplikasi *smartphone*?
- c. Bagaimana materi untuk melakukan latihan olahraga bola basket dapat diubah menjadi video *virtualreality*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah aspek yang ingin diperoleh dalam melakukan penelitian yang bertujuan untuk :

- a. Menciptakan aplikasi untuk melakukan latihan olahraga bola basket dengan menggunakan *smartphone*
- b. Menyediakan materi untuk latihan olahraga bola basket
- c. Memberikan pandangan tentang bagaimana olahraga bola basket dalam hal pengertian, sejarah, teknik dasar, pola permainan, latihan fisik dan peraturan permainan

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Membantu dalam belajar dan latihan olahraga bola basket
- b. Menjadikan olahraga bola basket lebih dikenal oleh masyarakat
- c. Memberikan materi pembelajaran yang menarik dengan video *virtual reality*

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang dirancang hanya dapat digunakan oleh *smartphone* berbasis android atau ios
- b. Aplikasi yang dirancang dapat digunakan tanpa menggunakan koneksi internet (*offline*)

- c. Penggunaan video *virtual reality* pada aplikasi ini direkam menggunakan kamera Gopro sehingga video yang dihasilkan berupa panorama
- d. Video *virtual reality* terdapat pada materi teknik dasar olahraga bola basket
- e. Materi pembelajaran meliputi pengertian, sejarah, teknik dasar (*dribbling, shooting, passing*), peraturan permainan dan latihan fisik olahraga bola basket
- f. Aplikasi ini ditargetkan pada penggunaan pada ruang lingkup skala kecil yaitu salah satu tim olahraga bola basket bernama Indonesia Falcons dengan kelompok umur 12 tahun

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:

1. Studi Pustaka

Merupakan tahap pengumpulan data dan bahan acuan yang dapat digunakan untuk dalam menyelesaikan masalah dalam penelitian data yang didapat dari buku, jurnal, artikel, *internet* sebagai bahan referensi dalam menyelesaikan penelitian. Informasi yang terkait yaitu tentang perencanaan dan perancangan aplikasi berbasis android dan tata cara latihan olahraga bola basket.

2. Penelitian Lapangan

Teknik yang dipilih untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian, seperti observasi, wawancara dengan pelatih tim bola basket. Informasi yang terkait yaitu kelebihan dan kekurangan proses latihan olahraga bola basket yang sudah ada pada tim Indonesia Falcons.

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian Pendahuluan yang menjelaskan tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan bagian Landasan Teori yang berisikan teori-teori yang berisi tentang rancang bangun aplikasi belajar olahraga bola basket menggunakan video *virtualreality*.

BAB III : ANALISIS

Bab ini menjelaskan tentang Gambaran Umum serta permasalahan permasalahan yang ada di tim basket Indonesia Falcons.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari aplikasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan Saran.