



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Usia 5-10 tahun merupakan masa dimana sistem motorik kasar anak-anak mengalami perkembangan, namun dengan seiring jaman dan pola asuh orang tua yang kurang benar menimbulkan kasus aktivitas kurang gerak pada anak. Menurut Prof Mitch Blair (The Royal Collage of Paediatrics), gaya hidup anak yang kurang gerak dipengaruhi oleh *gadget* seperti *game konsol*, televisi dan *laptop* mempengaruhi aktivitas gerak anak sehingga menimbulkan gaya hidup bermalas-malasan. Dampak negatif dari kurang gerak pada anak-anak menimbulkan gangguan kesehatan fisik, kebugaran, dan menurunkan kemampuan motorik anak (Dr. Luis Lopes) (*University of Minho*).

Menurut Alejandro Chaban, seorang konsultan nutrisi anak dari, idealnya anak melakukan gerak fisik selama 14 jam per minggu (2 jam secara rutin per hari) Maturin Venezuela. Masalahnya, berdasarkan survei yang dilakukan oleh penulis dari 27 sample kuisisioner pada anak umur 5-10 tahun terbukti bahwa 66% anak sangat kurang dalam kegiatan aktivitas gerak dan 34% termasuk pada kategorisasi masih kurang gerak (04/09/2016). Hasil diatas ditemukan pada anak-anak dengan status sosial B-A, dengan observasi yang menunjukkan anak yang berada pada status tersebut cenderung lebih mengikuti perkembangan zaman dan beberapa faktor lain yang menghambat mereka melakukan aktivitas gerak.

Menurut Dr Yose M Pangestu dokter ahli kesehatan anak masalah yang muncul jika anak tetap menjalani hidup dengan kurang gerak dalam kehidupan sehari-harinya seperti hanya bermain *gadget,game*, menonton televisi secara berlebihan tanpa menjalani aktifitas fisik akan berdampak buruk bagi kesehatan pada anak. Gaya hidup kurang gerak memiliki dampak negatif seperti kebugaran/kesehatan fisik pada anak menurun, resiko obesitas pada anak, kegemukan, koordinasi motorik anak menurun, dan banyak yang mempengaruhi kesehatan pada anak.

Salah satu olah raga yang dapat membantu anak agar dapat menyalurkan aktivitas gerak tubuh mereka adalah seni bela diri *Wushu*, sebuah bela diri yang berasal dari negri *China*. Selain sebagai kesehatan dan membuat tubuh anak lentur, *Wushu* dapat meningkatkan daya ingat dan mengembangkan motorik kasar, serta menyeimbangkan stimulasi otak kiri dan kanan, mengkoordinasikan olah tubuh karena dalam wushu mereka dilatih bagaimana kepiawaian dalam menampilkan jurus wushu (Irwanto- pelatih Wushu Provinsi Banten & BIMPRES Prov. Banten) (04/09/2016). Irwanto menambahkan bahwa "*Wushu* sangat cocok untuk diberikan pada anak-anak karena pada dasarnya Wushu bukan mengajarkan sebagai *self desfense*, melainkan lebih kepada pertunjukan seni yang ditunjukkan pada keindahan tiap gerakannya.

Agar anak-anak tertarik untuk beraktivitas fisik dirumah maka penulis membuat sebuah perancangan App tentang pembelajaran teknik-teknik dasar Wushu bagi anak-anak bertujuan dalam hal positif dan mengurangi gaya hidup kurang gerak untuk anak-anak. Agar kualitas materi dan informasi dapat efektif

untuk anak-anak maka harus ada media pendukung untuk menarik minat anak-anak, keefektifan ini terdapat pada media interaktif/aplikasi interaktif dengan berbagai intruksi yang terdapat didalamnya.(Sari, Dian. 2014. *Peran Interaktif Dalam Upaya Meningkatkan Kesehatan anak* diakses dari kompas.com pada tanggal 18/09/16 pukul 01.08).Dikutip oleh Frando Pratama dari Nurhasanah M.psi bahwa pada otak manusia lebih menangkap dan respon terhadap gambar dan warna ketimbang tulisan dan angka. Perancangan ini lebih efektif ketika berbentuk apps, oleh karena itu penulis membuat **Perancangan Aplikasi Interaktif Teknik-teknik Dasar Wushu untuk Anak-anak.**

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang aplikasi interaktif tutorial tentang teknik dasar *Wushu* untuk anak-anak sebagai media agar mereka lebih aktif dalam aktifitas gerak ?

## **1.3. Batasan Masalah**

Menurut masalah yang sudah dijabarkan oleh penulis pada latar belakang, penulis membatasi masalah yang akan diteliti

- a.) Penulis membatasi perancangan aplikasi tutorial teknik dasar *Wushu* untuk anak yang memiliki kecenderungan kurang gerak dalam aktivitas sehari-harinya. Anak-anak usia 5-10 tahun yang berada pada daerah perkotaan dan memiliki segmentasi sosial B-A yang dimana anak-anak dalam segmentasi tersebut cenderung kurang gerak karena faktor-faktor tertentu Seperti hanya dengan bermain video *game*, menonton televisi dan memiliki waktu yang padat dengan kegiatan les mata pelajaran, untuk sample daerah penulis memilih daerah Tangerang untuk

mempresentasikan masalah karena berdasarkan survey dan wawancara kepada anak dan orang tua yang dilakukan oleh penulis dapat mempresentasikan bahwa Tangerang termasuk daerah yang memiliki aktivitas anak kurang gerak dengan tingkat tinggi. . Penulis juga hanya membatasi pada anak yang masih memiliki keinginan dan berminat dan tertarik pada olahraga terutama beladiri *wushu*.

- b.) Penulis hanya membatasi teknik dasar *Wushu* dan kategorisasi *Taoulu* yang hanya dipergunakan untuk kesehatan dan pertunjukan bukan untuk pertarungan.
- c.) Penulis membatasi media hanya aplikasi yang dapat dibuka pada sistem Android, dengan memberikan tutorial berbentuk video teknik dasar *Wushu*.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Penulis dapat merancang aplikasi interaktif tutorial teknik dasar *Wushu*, sebagai media bagi anak-anak agar mereka tetap dapat aktif bergerak, dan mengurangi gaya hidup kurang gerak.

Sebagai pelengkap Tugas Akhir untuk Universitas Multimedia Nusantara, dan dapat dijadikan sebagai arsip dalam pencarian data gaya hidup anak yang kurang gerak.

##### **1.4.1 Tujuan Khusus**

Untuk memperoleh gelar S.D.s (Sarjana Desain) sebagai gelar S1 di Universitas Multimedia Nusantara, jurusan Desain Grafis Fakultas Seni dan Desain.

## 1.5. Metodologi Pengumpulan Data

Menurut John W Creswell (2014: hlm 4) dalam buku yang berjudul *Research Design* metodologi pengumpulan data dibagi menjadi 3 bentuk pengumpulan kualitatif, kuantitatif dan metode penggabungan, metode kualitatif terdiri dari studi pustaka, observasi dan wawancara, metode kuantitatif didapat dari kuisisioner dan survey sedangkan metode penggabungan dengan menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan data yang lebih detail Peneliti menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif baik wawancara, observasi dan studi pustaka untuk landasan teori.

### Data Primer

- a.) Observasi di mall, tempat kebaktian, dan sekolah-sekolah di Tangerang guna memperoleh kebiasaan dan gaya hidup anak-anak dengan *gadget*, video game, mereka.
- b.) Survei dengan membagikan beberapa kuisisioner untuk anak-anak agar mengetahui jangka waktu mereka melakukan aktivitas gerak/olah raga.
- c.) Wawancara dengan beberapa orang tua anak, anak, agar lebih mendalami aktivitas mereka dan faktor-faktor yang mempengaruhi kurang gerak pada anak.
- d.) Wawancara kepada Pelatih *Wushu* untuk mendapatkan manfaat dan teknik dasar dari Wushu.
- e.) Wawancara kepada Dokter ahli kesehatan anak untuk mendapatkan informasi tentang dampak negatif dan cara penanganan dari kurang gerak untuk anak.

## Data Sekunder

- a.) Kutipan artikel dari internet terpercaya untuk mengetahui tentang teori-teori dari kesehatan anak, aplikasi sebagai media, dll.
- b.) Kutipan dari beberapa ahli agar perancangan aplikasi interaktif teknik dasar Wushu untuk anak-anak ini dapat terpenuhi.

### 1.6. Metode Perancangan

Penulis merancang dan menjabarkan tiap *step* yang dilakukan untuk memperoleh data dan melakukan eksekusi mulai dari riset hingga perancangan. Eksekusi dan evaluasi. Berikut ini merupakan perancangan yang dilakukan oleh penulis :

#### a.) Riset

Untuk mendapatkan data keterangan penulis melakukan observasi tentang bagaimana perilaku anak-anak umur 5-10 tahun pada era masa kini. Survey data dengan membagikan kuisisioner dan pertanyaan langsung kepada anak-anak, orang tua, pelatih wushu Banten, dan ahli kesehatan anak

#### b.) Studi Pustaka

Melakukan riset secara tidak langsung data melalui sumber-sumber terpercaya, agar dapat memenuhi data-data atas perancangan media aplikasi interaktif ini.

#### c.) Konsep Visual dan Desain

Penulis membuat desain untuk media aplikasi interaktif yang terdiri dari pemilihan visual, tipografi, elemen dalam desain, ilustrasi dan gaya bahasa

agar anak-anak dapat tertarik untuk mengikuti tutorial dalam berlatih *Wushu* dan mereka memiliki aktivitas gerak yang lebih

d.) Perancangan Eksekusi dan Evaluasi

Penulis merancang media aplikasi interaktif dengan memakai konsep pada data yang telah didapat.

Terdapat 6 tahap metode pengembangan perancangan media yang disebut dengan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dikutip oleh (Imran, Syaiful. 2015. *Tahap pengembangan Multimedia untuk pembelajaran* diakses dari ilmupendidikan.com pada tanggal 15/09/2016 pukul 00.45).

a.) Konsep

Pada tahap ini penulis harus menentukan target yang akan dituju dan menjabarkan ide dasar dalam membuat proyek tersebut sebagai rancangan untuk aplikasi/proyek yang akan dibuat. Dalam tahap ini penulis sudah harus memiliki gambaran tentang konsep yang akan diangkat untuk multimedia atau aplikasi yang akan dikerjakan. Penulis juga harus memilih konsep yang cocok sesuai dengan target.

b.) Desain

Dalam tahap ini penulis harus mengembangkan dan menjabarkan lebih dalam dan rinci lagi, seperti konten, navigasi, *layout*, hingga pembuatan naskah. Dalam tahap ini pembahasan lebih rinci tentang penjabaran pada tahap konsep.

c.) Pengumpulan Materi

Proses ini penulis harus mengumpulkan materi yang nantinya dimasukkan dalam aplikasi yang sudah dalam tahap desain. Seperti foto, video, gambar yang sudah direncanakan oleh penulis.

d.) Penyusunan dan Pembuatan

Penulis pada tahap ini harus sudah memiliki materi yang diinginkan dan sudah layak sebagai materi pada aplikasi. Tahap ini penulis memasukkan dan menyusun materi yang telah penulis dapatkan.

e.) Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahap dimana penulis sudah dapat memakai aplikasi tersebut. Sebelumnya peneliti harus menguji aplikasi ini dengan beberapa sample target agar tidak ada terjadinya kesalahan dalam pemakaian aplikasi.

f.) Pendistribusian

Penulis sudah dapat melakukan pengandaan terhadap proyek aplikasi yang telah peneliti buat dengan pengkajian seperti CD, DVD, download

U  
M  
N

## 1.7. Skematika Perancangan

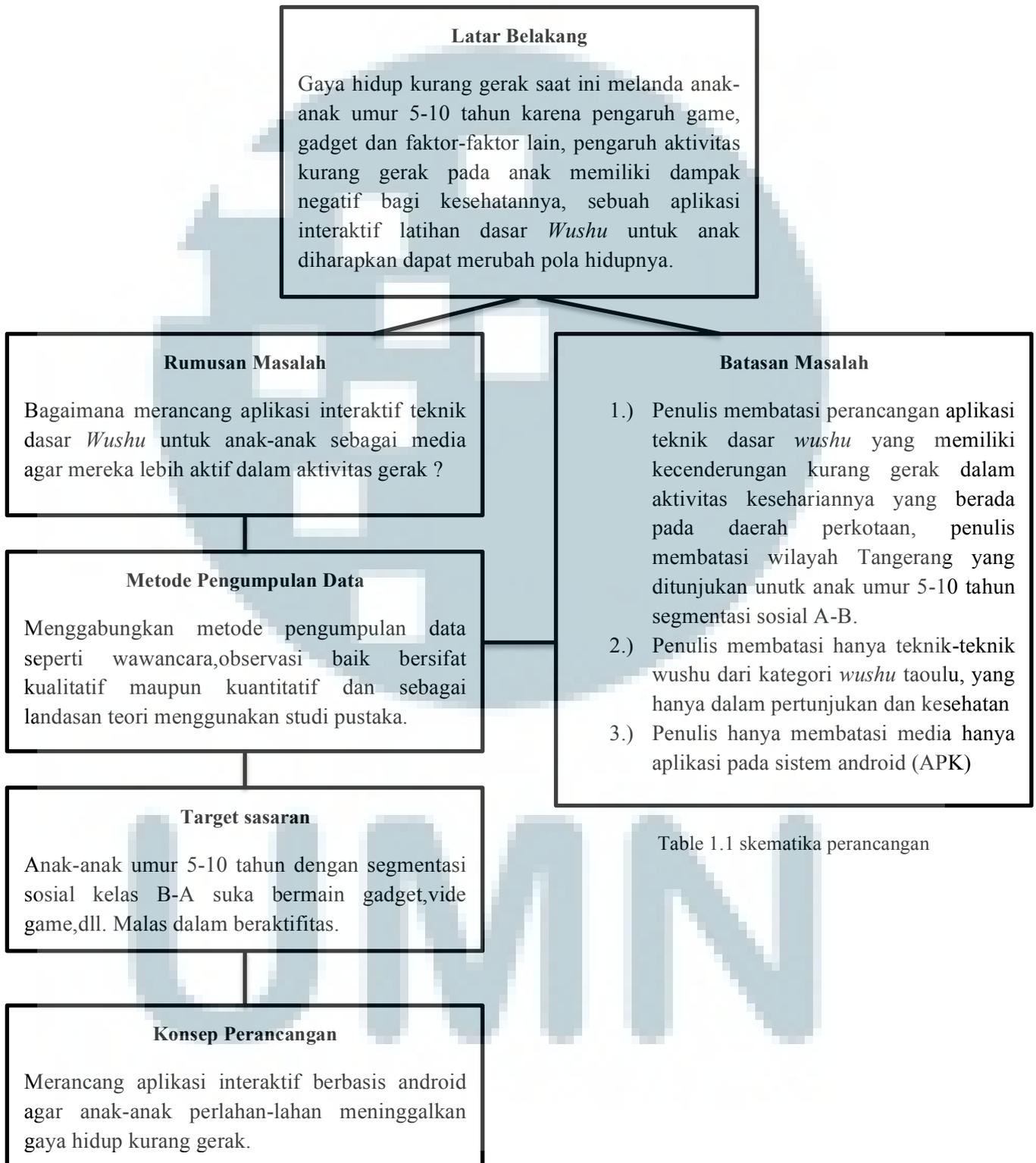


Table 1.1 skematika perancangan