

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pada zaman modern seperti sekarang umumnya manusia beranggapan setiap orang harus dapat melindungi diri dan menjaga dirinya terlebih di kota-kota besar yang sangat banyak tindakan kriminalitas.

Ada berbagai macam cara untuk menjaga diri dari berbagai ancaman tindakan kriminal. Di Indonesia ada berbagai macam jenis beladiri, salah satunya beladiri taekwondo yang sudah tersebar luas di pelosok negeri ini. taekwondo sendiri merupakan teknik beladiri yang berasal dari negara korea dan berkembang sangat pesat diseluruh dunia. Metode beladiri taekwondo sangatlah sederhana namun perlu pembelajaran untuk dapat mempelajari dengan benar, salah satunya dengan mengikuti latihan fisik sebagai pemanasan awal kemudian dilanjutkan dengan latihan tendangan maupun pukulan yang sangat melumpuhkan lawan.

Pembelajaran tersebut dirasa sangat menyita waktu dan tenaga, oleh karena itu perlu adanya pembelajaran dengan metode video tutorial beladiri yang diharapkan dapat memudahkan pembelajaran beladiri tanpa harus datang dan mengikuti latihan secara langsung.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat bahan pembelajaran beladiri taekwondo menggunakan blender berbasis 3D.
- b. Bagaimana membuat gerakan dasar beladiri taekwondo menggunakan blender 3D.
- c. Bagaimana menghasilkan tutorial beladiri taekwondo agar mudah di pelajari masyarakat luas, khususnya masyarakat usia 18-30 tahun.

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diperlukan agar penelitian berfokus pada hasil yang dicapai, maka penulis membatasi pokok permasalahan dengan pembahasan meliputi:

- a. Tutorial pembelajaran beladiri taekwondo bertujuan untuk memudahkan masyarakat, khususnya masyarakat yang dapat mengakses komputer untuk mempelajari tutorial gerakan dasar beladiri dengan benar.
- b. Tutorial 3dimensi ini dibuat agar berfokus pada gerakan pukulan, tendangan dan tangkisan yang dibuat dalam pembelajaran animasi 3dimensi.
- c. Sistem dibuat menggunakan *software* blender.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk membuat tutorial beladiri taekwondo dengan *software* blender 3D agar memudahkan masyarakat dalam mempelajarinya.
- b. Untuk menerapkan dan membuat gerakan beladiri taekwondo dengan aplikasi blender 3D.
- c. Untuk menghasilkan tutorial beladiri taekwondo agar memudahkan proses pembelajaran pada masyarakat.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembuatan tutorial 3 dimensi ini adalah sebagai pemandu kepada masyarakat untuk mempelajari teknik beladiri Taekwondo khususnya masyarakat usia produktif 18-30 tahun, sehingga diharapkan dapat bermanfaat untuk melindungi diri dari tindakan kriminal.

#### **1.6. Sistematika Penulisan Laporan**

Keperluan mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada penelitian ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang :

1. Telaah Penelitian yang berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
2. Landasan Teori berisi tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

## BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang :

1. Waktu dan tempat
2. Peralatan utama dan pendukung
3. Alur Penelitian (dilengkapi dengan diagram alir/*flowchart*)

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang:

1. Hasil Penelitian
2. Analisa atau Pembahasan

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang:

1. Kesimpulan
2. Saran