

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Kehidupan modern sekarang ini manusia tidak dapat dipisahkan dengan olahraga. Berolahraga merupakan hal yang penting dalam kehidupan kita, karena olahraga dapat mempertahankan dan meningkatkan kesehatan tubuh, serta akan dapat berdampak kepada kinerja fisik tubuh dan dapat juga mencegah terjadinya penuaan dini. Berolahraga secara teratur akan dapat memberi rangsangan kepada semua sistem tubuh sehingga dapat mempertahankan tubuh tetap dalam keadaan sehat. Olahraga juga bertujuan untuk rekreasi dan untuk mencapai suatu prestasi dalam suatu kejuaraan (Adiputra, 2008)

Olahraga atletik lompat mempunyai berbagai macam tipe dan gaya, seperti lompat jauh memiliki beberapa teknik gaya, yaitu : Teknik duduk luncur (*sail*), Teknik menggantung (*hang*), Teknik berjalan di udara (*Hitchkick*). Dan masih ada teknik gaya-gaya atletik lompat lainnya seperti lompat tinggi, lompat galah dan lompat jangkit. (Nasution, 2010).

Lompat jauh terdapat beberapa macam gaya yang umum dipergunakan oleh para pelompat, yaitu : gaya jongkok / duduk luncur, gaya menggantung atau disebut juga gaya lenting dan gaya jalan di udara. Perbedaan antara gaya lompatan yang satu dengan yang lainnya, ditandai

oleh keadaan sikap badan si pelompat pada waktu melayang di udara (Aip Syarifuddin, 1992 : 93).

Lompat jauh merupakan salah satu nomor lompat dalam cabang olahraga atletik. Lompat jauh merupakan suatu bentuk gerakan melompat mengangkat kaki keatas kedepan dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin di udara yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melalui tolakan pada satu kaki untuk mencapai jarak yang sejauh-jauhnya. (Aip Syarifuddin. 1992:90).

Lompat tinggi merupakan suatu rangkaian gerakan untuk mengangkat tubuh ke atas dengan melalui proses lari, menumpu, melayang, dan mendarat (Jumidar, 2003:76).

Mengingat banyaknya gaya-gaya yang ada pada olahraga atletik lompat, dari sepengetahuan penulis, belum ada tutorial gaya-gaya atletik lompat secara 3 dimensi, maka penyusun akan membuat tutorial gaya-gaya lompat atletik dengan menggunakan blender secara 3 dimensi. Melihat usia guru pengajar saat ini yang rata-rata sudah berusia lanjut yang dapat mempengaruhi kemampuannya dalam mempraktekkan secara langsung, sehingga tutorial ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar bagi guru pengajar yang sudah lanjut usia, hal ini juga dapat menambah kreatifitas pembelajaran seorang guru. Disamping itu dapat lebih efisien dalam pembelajarannya karena dapat dilakukan didalam ruang kelas dengan

mengajarkan teori terlebih dahulu kemudian mendemokannya dan setelah itu dipraktekkan di lapangan.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah mengenai tutorial gaya-gaya lompat atletik adalah bagaimana membuat tutorial gaya-gaya lompat atletik secara 3D menggunakan Blender.

## **C. BATASAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada dari uraian diatas dan untuk menghindari meluasnya pokok permasalahan, maka dalam pembuatan tugas akhir ini mempunyai batasan-batasan sebagai berikut :

1. Membuat tutorial gaya-gaya atletik lompat dalam bentuk animasi atau video.
2. Membuat 6 macam gaya atletik lompat, yaitu lompat jauh gaya duduk luncur, lompat jauh gaya menggantung, lompat jauh gaya berjalan diudara, lompat tinggi, lompat galah, lompat jangkit dalam bentuk 3D.
3. Program yang dibuat menggunakan *software Blender*.

## **D. TUJUAN PENELITIAN**

Tugas Akhir ini, mempunyai tujuan membuat dan merancang animasi tutorial olahraga atletik lompat secara 3D dengan menggunakan *Blender*.

## **E. MANFAAT PENELITIAN**

### 1. Bagi pengguna

Tutorial ini membantu guru, siswa maupun masyarakat umum untuk mengetahui gaya-gaya atletik lompat jauh, lompat tinggi, lompat galah dan lompat jangkit.

### 2. Bagi peneliti

1. Didapat animasi tutorial gaya-gaya atletik lompat secara 3D.
2. Dapat mempelajari ilmu baru dan mengembangkan ilmu yang telah dipelajari dalam melakukan penelitian.

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk memberikan gambaran mengenai laporan yang akan dibuat, adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penelitian.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Terdiri dari :

A. Telaah penelitian yang berisi tentang hasil – hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

B. Landasan teori berisi pembahasan tentang atletik, 3 dimensi dan *Blender*.

**BAB III METODE PENELITIAN**

Menguraikan gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

**BAB V PENUTUP**

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.