

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Secara keseluruhan, olahraga merujuk pada kegiatan fisik dan mental yang bermanfaat bagi menjaga serta meningkatkan kesehatan individu setelah berpartisipasi dalam aktivitas tersebut (Ramadhan & Bulqini, 2018). Definisi ini menghasilkan tiga faktor kunci yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan dalam konteks olahraga. Faktor-faktor ini meliputi aktivitas fisik, permainan, dan kompleksitas organisasi. Menurut *Daniel Landers*, seorang profesor dalam Pendidikan Olahraga di *Arizona State University*, terdapat berbagai manfaat dari berpartisipasi dalam olahraga secara teratur. Diantaranya adalah kemampuan olahraga yang rutin dalam meningkatkan kinerja hormon di dalam tubuh, yang pada gilirannya dapat memperkuat daya tahan tubuh, meningkatkan kemampuan konsentrasi, kreativitas, dan juga kesejahteraan.

Saat ini, terdapat 50 jenis cabang olahraga yang secara resmi terdaftar di bawah naungan KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia). Beberapa cabang olahraga yang telah dikenal oleh masyarakat umum meliputi voli, sepak bola, pencak silat, catur, bulu tangkis, bola basket, karate, dan lain-lain. Di samping itu, terdapat beberapa cabang olahraga yang kurang akrab, salah satunya adalah petanque. Olahraga petanque telah menjadi populer di luar

negeri, tidak hanya di Eropa seperti Prancis dan Madagaskar, tetapi juga di negara-negara Asia seperti Jepang, Korea Selatan, Cina, dan Taiwan. Perkembangan petanque di Indonesia perlahan-lahan semakin meningkat kehadirannya dengan sejumlah kejuaraan dan kompetisi di berbagai daerah.

Menurut sumber yang penulis dapat dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan Federasi Olahraga Petanque Indonesia (FOPI), Olahraga petanque adalah salah satu variasi permainan boules yang bertujuan untuk melemparkan bola besi (bosi) dengan presisi sejauh mungkin mendekati jack atau bola kayu (boka), dengan persyaratan bahwa kedua kaki pemain harus berada di dalam lingkaran. Dalam teknik permainan petanque, terdapat dua pendekatan lemparan yang berbeda. Pendekatan pertama disebut "pointing," di mana pemain atau tim berusaha untuk mengarahkan bola mereka agar mendekati jack target lebih dekat daripada bola lawan. Teknik ini dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk menggelindingkan (roll), lemparan pelan dengan melambung sedang (soft lob), dan lemparan tinggi dengan melambung tinggi (full lob). Di sisi lain, teknik kedua dikenal sebagai "shooting," yang melibatkan jenis lemparan untuk menggeser bola lawan dari area target. Beberapa metode yang digunakan dalam melakukan shooting meliputi *short on the iron* (melempar pendek), *short shot* (lemparan pendek), dan *ground shot* (melempar ke tanah). Permainan petanque dapat dimainkan oleh pria dan wanita, dengan variasi kategori tunggal, ganda, dan tiga pemain. (Yuliasih, 2016).

Perubahan dalam faktor-faktor di luar sektor pendidikan, termasuk lingkungan sosial, ekonomi, teknologi, dan politik, mendorong lembaga

pendidikan untuk mengkaji implikasi mereka sebagai bagian dari masyarakat dan cara berinteraksi dengan perubahan-perubahan tersebut. Salah satu perubahan lingkungan yang bakal berdampak besar pada bidang pendidikan adalah penerimaan teknologi informasi (TI). Teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran yang krusial dalam tatanan kehidupan berbangsa dan bernegara. Kini, peran teknologi informasi sangat dominan dalam aktivitas manusia, menjadi sarana utama untuk berbagai kegiatan di berbagai sektor, serta memberikan kontribusi yang substansial dalam mengubah struktur pekerjaan, manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan, dan penelitian (Suryadi, 2019).

Saat ini penulis melakukan dua kali *survey*, yang merupakan *survey* masyarakat umum dan *survey* pemain/pelatih. Berdasarkan *survey* yang penulis lakukan di masyarakat umum, terlihat masih sedikit orang yang mengetahui olahraga petanque, mulai dari usia muda sampai usia tua. Selain itu, tidak banyak yang tahu mengenai teknik-teknik apa saja yang ada pada permainan olahraga petanque. Sedangkan berdasarkan *survey* yang telah penulis lakukan saat turun ke lapangan, pemain memiliki beberapa kesulitan saat bermain olahraga petanque. Salah satu kesulitannya yaitu saat pemain melakukan teknik *pointing* dan teknik *shooting short on the iron* atau biasa disebut *ball to ball*. Hasil *survey* yang penulis dapatkan pada tingkat kesulitan teknik *pointing* yaitu *roll* (kategori sedang 81,3% dan mudah 18,8%), *soft lob* (kategori sulit 43,8%, sedang 37,5%, mudah 18,8%), *full lob* (kategori sangat sulit 37,5%, sulit 31,3%, sedang 25%, mudah 6,3%). Sedangkan teknik *shooting* yaitu *short on the iron* (kategori sulit 50%, sangat sulit 18,8%, mudah 18,8%, sedang 12,5%), *short*

shot (kategori sulit 43,8%, sedang 37,5%, mudah 12,5%, sangat mudah 6,3%), dan *ground shot* (kategori mudah 43,8%, sedang 37,5%, sulit 18,8%). Selain itu, hasil wawancara yang penulis lakukan dengan salah satu pembina pétanque, peminat olahraga pétanque terbilang belum cukup banyak, dikarenakan sosialisasi yang dilakukan kurang maksimal.

Melalui pemanfaatan teknologi informasi, olahraga pétanque dapat lebih merata dikenal oleh masyarakat luas karena media ini memungkinkan informasi tersebar secara lebih luas dan dapat diakses kapan pun dan di mana pun. Selain itu, dengan menyuguhkan video pembelajaran teknik dasar permainan olahraga pétanque berbasis animasi 3D, pengurus Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan Federasi Olahraga Petanque Indonesia (FOPI) dapat menggunakan media ini untuk disebarkan ke pelatih sekolah-sekolah yang akan melatih olahraga pétanque. Sehingga, sebelum pemain atau masyarakat yang akan mencoba bermain olahraga pétanque ini turun langsung ke lapangan, mereka sudah memiliki bayangan tentang cara bermain dengan teknik-teknik yang ada dan memiliki pengetahuan mengenai olahraga pétanque. Media ini menjelaskan tentang apa itu olahraga pétanque, alat-alat yang digunakan dan tentunya teknik-teknik bermain olahraga pétanque. Oleh karena itu, diperlukan sebuah studi yang dapat memberikan panduan bagi pengelola Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan masyarakat secara keseluruhan, sehingga olahraga pétanque dapat lebih dikenal dan dipahami. Adapun penelitian yang dimaksud adalah penelitian yang penulis lakukan dengan judul **“Video Pembelajaran Teknik Dasar Permainan Olahraga Pétanque Berbasis Animasi 3D”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dengan merujuk pada uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat atau pengetahuan masyarakat umum mengenai Olahraga Petanque.
2. Kurangnya kreatifitas serta inovasi dalam penyajian materi dan teknik terkait dengan Permainan Olahraga Petanque.

Berdasarkan uraian identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah yang menjadi inti penelitian, diantaranya:

1. Bagaimana proses perencanaan dan pelaksanaan pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Permainan Olahraga Pétanque menggunakan pendekatan animasi 3D?
2. Bagaimana tanggapan dari para penonton terhadap Video Pembelajaran Teknik Dasar Permainan Olahraga Pétanque yang menggunakan animasi 3D sebagai basisnya?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini melalui pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Permainan Olahraga Pétanque Berbasis Animasi 3D adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan menerapkan Video Pembelajaran Teknik Dasar Permainan Olahraga Pétanque menggunakan pendekatan animasi 3D.

2. Menilai respons dan tanggapan dari penonton terhadap Video Pembelajaran Teknik Dasar Permainan Olahraga Pétanque yang didasarkan pada animasi 3D.

1.4 BATASAN MASALAH

Kendala dalam Video Pembelajaran Teknik Dasar Permainan Olahraga Pétanque yang mengambil pendekatan animasi 3D, terbatas oleh faktor-faktor berikut ini:

1. Konten video pembelajaran animasi 3D ini hanya hanya menampilkan contoh permainan kategori single (1 lawan 1).
2. Video pembelajaran animasi 3D ini dibatasi hanya menampilkan teknik-teknik dasar permainan olahraga pétanque.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Permainan Olahraga Pétanque dengan pendekatan animasi 3D diharapkan akan memberikan keuntungan kepada berbagai pihak yang memerlukannya, baik dalam aspek teoretis maupun praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoriti

Secara teoritis, manfaat dari animasi tiga dimensi dalam industri hiburan adalah sebagai bentuk hiburan yang mampu menarik perhatian penonton berkat keistimewaannya. Animasi tiga dimensi mampu menghidupkan karakter-karakter di dalamnya sehingga karakter-karakter tersebut seolah memiliki keberadaan yang nyata, yang pada gilirannya memudahkan dalam visualisasi tokoh-tokoh yang ingin disampaikan.

Dalam konteks ini, Video Pembelajaran Teknik Dasar Permainan Olahraga Pétanque Berbasis Animasi 3D memiliki manfaat sebagai sarana untuk memperkenalkan olahraga petanque kepada masyarakat umum.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi masyarakat umum

Video Pembelajaran Teknik Dasar Permainan Olahraga Pétanque Berbasis Animasi 3D ini bermanfaat sebagai media untuk mengenalkan permainan olahraga petanque kepada masyarakat umum.

b. Manfaat bagi peneliti

Dengan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama studi di perguruan tinggi, peneliti dapat menerapkan konsep tersebut dalam mengembangkan video pembelajaran teknik dasar bermain olahraga petanque dengan menggunakan animasi tiga dimensi. Ini juga dapat memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memperluas pemahaman mereka tentang permainan olahraga petanque.

c. Manfaat bagi peneliti sejenis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti yang tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran serupa dan menjadi pedoman dalam proses pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan animasi tiga dimensi.