BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Breakdance, breaking, b-boying atau b-girling adalah gaya tari jalanan yang muncul sebagai bagian dari gerakan hip hop di antara African American dan anak muda dari Puerto Rico yang dilakukan di bagian selatan New York City yang brutal pada tahun 1970. Pada Umumnya tarian ini diiringi lagu hip hop,rap. Seorang breakdancer, breaker, b-boy atau b-girl adalah orang yang memainkan gerakan breakdance. Orang sering menyatakan bahwa breakdance menggantikan pertarungan antara geng jalanan, karena beberapa percaya sebuah konsepsi yang salah mengenai b-boy yang memainkan peran mendamaikan persaingan antar geng. Keributan antar geng kelihatannya menjadi sebuah kontroversi pada awal sejarah breakdance. Breakdance mempunyai risiko cedera karena terlalu banyak berlatih atau tanpa pengawasan profesional. Breaker pemula harus berlatih dengan pengawasan profesional untuk mengurangi risiko cedera.[1]

Di Indonesia, breakdance disebut juga sebagai Tari Kejang. Gerakan-gerakan yang diperagakan dalam breakdance seperti gerakan orang kejang yang tersengat listrik Breakdance sempat menjadi tren di kalangan anak muda pada era 1980-an, yang ditandai dengan banyak bermunculannya penari-penari jalanan yang beraksi dengan alas kardus bekas dan tape dibopong. Di Jakarta ditandai dengan munculnya tim breakdance Midi Circus yang sering berlatih di kawasan Senayan Tapi, lagi-lagi tren ini harus mundur seiring gempuran tren musik ska dan klasik disko yang mulai menjalar di kuping anak muda. Jadi, wajar-wajar saja kalau pada akhirnya breakdance tidak dilirik lagi. Namun b-boy yang ada pada saat itu tidak kenal menyerah. Mereka masih sering berlatih walaupun dalam komunitas kecil. Untungnya, ada musik hip hop yang datang sebagai penyelamat. Di tengah gempuran musik ska, musik hip hop tetap punya pasar sendiri di

industri musik dunia. Semaikin sulitnya masyarakat mencari seorang guru untuk belajar breakdance, komunitasnya pun semakin sedikit dan tidak disemua kota di Indonesia ada komunitas breakdance.[2]

Berdasarkan hasil wawancara dengan Memet mantan ketua komunitas Soul Breaker di Cimahi. Vakumnya komunitas ini disebabkan adanya beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya yaitu :

1. Anggota banyak yang cidera dikarenakan tidak ada bimbingan khusus dari pelatih. Sehingga dapat menciderai anggota yang berlatih.
2. Sulitnya mempelajari teknik tarian dikarenakan tidak ada pelatih yang professional di komunitas Soul Breaker.
3. Tidak ada tempat berlatih yang pasti. Karena keterbatasan materi untuk penyewaan tempat.
4. Aliran musik metal dan punk yang membuat breakers semakin jauh dari dunia hip-hop.

Karena breakdance adalah salah satu tarian yang tergolong extreme, yang bisa mengakibatkan cideranya tubuh kita. Dalam hal ini saya ingin membangun aplikasi untuk belajar dasar-dasar tarian breakdance yang mudah di mengerti oleh pemula. Yang dilengkapi dengan penjelasan untuk melakukan langkah-langkah awal agar tidak terjadi cidera pada tubuh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun aplikasi teknik belajar tarian breakdance sebagai alat bantu untuk mempelajari dasar-dasar tarian breakdance. Yang dilengkapi dengan instruksi, untuk mengurangi cidera pada anggota komunitas.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian yang dilakukan adalah untuk membuat perangkat lunak *Aplikasi Tutorial teknik dasar belajar breakdance Menggunakan Metode Slowmotion Berbasis Multimedia*.

Sedangkan tujuan dari pembuatan perangkat lunak ini adalah :

1. Membantu memudahkan Instruktur dalam melatih memberikan instruksi tarian breakdance kepada anggota komunitas.
2. Dapat meningkatkan minat anggota dalam memahami gerakan tarian breakdance.
3. Menampilkan fitur *slow motion* untuk mempermudah *user* memahami gerakan tarian breakdance dengan tempo yang sangat cepat.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian, batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi dibangun menggunakan Adobe Flash CS 5, Adobe Photoshop CS5, Free Video to JPG Converter, Video Pad.
2. Aplikasi hanya bisa dimainkan pada komputer / laptop dan dibangun dengan bahasa pemrograman Action Script 2.0
3. Aplikasi yang dibangun merupakan bergrafis 2 Dimensi.
4. Aplikasi yang dibangun hanya menampilkan beberapa gerakan dasar untuk pemula.
5. Aplikasi yang dibangun hanya untuk breakdance beraliran *powermove* bukan *popin.*

6. Pemodelan yang digunakan adalah *DFD* sebagai bahasa standar untuk mendekomentasikan dan membangun perangkat lunak.

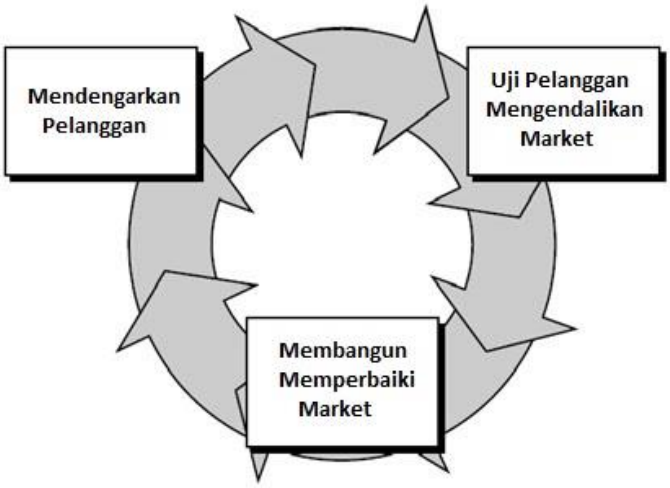
1.5 Metodologi Penelitian

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan :

1. Studi keperustakaan, yaitu teknik pengumpulan data untuk memperoleh data tentang masalah yang ada relevansinya dengan masalah penelitian yang diambil dari buku ilmiah, internet dan lain sebagainya yang behubungan dengan masalah yang diteliti.

2. Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan suatu tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan objek yang sedang diteliti, diantaranya : Ketua komunitas Soul Breakers guna untuk mengetahui bagaimana perkembangan komunitas Soul Breakers dan untuk mendapatkan data yang terupdate dikomunitas tersebut.

3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Prototyping yaitu, metode yang dilakukan dengan cara mendengarkan kebutuhan pelanggan, membangun perangkat lunak dan memperbaiki serta melakukan uji coba perangkat lunak oleh pelanggan sampai aplikasi yang dibuat menjadi sebuah prototipe yang kemudian disempurnakan menjadi sebuah produk baru.



Gambar 1.1 Pengembangan Sistem Prototyping

4. Analisa kebutuhan dan spesifikasi yang dibutuhkan oleh sistem

5. Pengujian unit program dan pengujian sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini, menguraikan tentang secara singkat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan disusunnya penulisan skripsi ini serta batasan-batasan yang digunakan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Serta menguraikan pula tentang metodologi penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, akan dibahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan judul dari penulisan skripsi ini dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian dalam membangun aplikasi tutorial tarian breakdance.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan sistem untuk membuat aplikasi pembelajaran interaktif.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi implementasi dari hasil analisis dan pengujian aplikasi teknik dasar tarian breakdance serta menerapkan kegiatan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk melihat apakah aplikasi yang dibuat dapat bermanfaat dan berguna bagi anggota komunitas dan memperuktur dalam melatih tarian breakdance.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang penulisan tugas akhir dari pembahasan masalah dan juga berisi saran untuk pengembangan dan penyempurnaan aplikasi tutorial tarian breakdance.