

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kesehatan pada dasarnya merupakan salah satu kebutuhan dan telah menjadi gaya hidup manusia. Kesehatan yang baik dapat membantu manusia dalam melaksanakan aktivitasnya sehari-hari. Salah satu kegiatan yang dapat menunjang gaya hidup sehat adalah dengan berolahraga. Olahraga merupakan suatu bentuk aktivitas fisik melalui gerakan mengolah, menyehatkan, dan menguatkan tubuh. Seperti yang telah kita ketahui, olahraga sendiri terdiri dari berbagai jenis cabang, dan salah satunya adalah bulutangkis.

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga dan permainan yang menggunakan raket sebagai alat pemukul, dan *shuttlecock* sebagai objek yang dipukul. Semakin hari olahraga bulutangkis semakin diminati oleh banyak kalangan masyarakat di Indonesia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Survei Nielsen Sports yang dirilis pada September 2020 mencatatkan bahwa bulutangkis menjadi olahraga terpopuler di Indonesia, dengan perolehan persentase sebanyak 71%, bahkan mengalahkan sepak bola yang memperoleh persentase sebanyak 68%. Melalui data tersebut, dapat dilihat bahwa animo masyarakat terhadap permainan bulutangkis tinggi. Demam bulutangkis semakin merajalela ditambah dengan euforia pasca Olimpiade Tokyo 2020, dimana salah satu pasangan ganda putri dari Indonesia berhasil membawa pulang medali emas. Kaum muda Indonesia pun terpacu semangatnya untuk ikut ambil bagian dalam cabang olahraga bulutangkis. Salah satu upaya yang mereka lakukan yaitu dengan menyewa lapangan bulutangkis dan bermain bersama teman-teman mereka.

Keterlibatan individu dalam melakukan suatu kegiatan, dalam hal ini adalah olahraga, didasari oleh adanya suatu dorongan yang kerap disebut dengan motivasi. Menurut (Putra, 2020) terdapat berbagai macam motivasi individu dalam melakukan olahraga antara lain adalah karena mendapatkan kesehatan, melakukan hobi, kompetisi, pertemanan, kesenangan, tantangan, dan trend. Meskipun olahraga menjadi salah satu gaya hidup sehat, namun di satu sisi, semakin populer olahraga tersebut, akan semakin banyak pula masyarakat yang melakukan olahraga semata-mata hanya karena mengikuti trend.

Menurut (Adiwidjaja, 2020) terdapat kolerasi antara ketertarikan masyarakat terhadap trend olahraga dengan peningkatan jumlah cedera olahraga tersebut. Dr Andi Kurniawan dan Edward E Tambunan sebagai salah satu spesialis kedokteran olahraga,

menyatakan bahwa masyarakat yang berolahraga hanya karena trend dapat meningkatkan persentase cedera. Terdapat kecemasan melihat kebanyakan masyarakat urban berolahraga hanya karena trend, bukan karena benar-benar ingin sehat. Mereka kerap kali melupakan proses mempelajari olahraga yang akan diikuti tersebut terlebih dahulu. Motivasi olahraga yang semata hanya untuk mengikuti trend menyebabkan minimnya inisiatif untuk mencari informasi, mendasari ketidaktahuan akan teknik olahraga tersebut, dan menyebabkan potensi cedera, terutama bagi pemula.

Menurut (Aji, 2015) terdapat lima level penguasaan seseorang terhadap sebuah keahlian, dalam hal ini adalah olahraga, yaitu level *novice* (pemula), *compentent* (mampu), *proficient* (cakap), *expert* (ahli), dan *master*. Menurut (Ahmad, 2020), pemula adalah orang yang memulai atau mula-mula melakukan sesuatu, dalam hal ini adalah orang awam atau masyarakat umum yang belum memahami teknik bulutangkis. Dalam level ini, mereka masih mengikuti teknik-teknik secara kaku dan masih sering melakukan kesalahan teknik. Kesalahan teknik tersebut lah yang menjadi salah satu penyebab terjadinya cedera.

Menurut (Simatupang, 2016) salah satu penyebab terjadinya cedera adalah *internal violence* (sebab yang berasal dari dalam). Cedera ini disebabkan karena gerakan-gerakan yang salah dan mengakibatkan cedera, sebagai contoh cara memukul yang salah pada bulutangkis atau 'asalukul'. Maka dari itu alangkah baiknya tidak hanya mengikuti trend, namun juga mengerti dasar dari olahraga tersebut agar tidak terjadi cedera. Dengan dasar latar belakang tersebut, perancang ingin merancang panduan dasar teknik bermain bulutangkis sebagai media edukasi bagi pemula, dimana di dalamnya termasuk orang awam dan masyarakat umum, yang belum mengerti dasar-dasar teknik bulutangkis yang benar, sehingga mereka dapat mempraktekannya dengan baik dan tidak hanya 'asalukul'.

Perancangan komunikasi visual yang dibuat berupa panduan digital karena lebih ramah lingkungan dan mudah diakses.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kalangan muda Indonesia yang berolahraga bulutangkis hanya karena mengikuti trend sehingga dapat meningkatkan resiko cedera.
2. Kurangnya media komunikasi visual mengenai panduan dasar teknik bermain bulutangkis yang benar bagi pemula.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup perancangan ini dibatasi sebagai berikut:

1. Perancangan ini hanya berfokus pada panduan teknik dasar bulutangkis, tidak termasuk pada keterampilan dan teknik variasi lebih lanjut.
2. Target perancangan ditujukan untuk kalangan muda usia 20-25 tahun yang tinggal di Semarang. Target memiliki wawasan dasar dan minat pada olahraga bulutangkis, namun hanya sebatas hobi dan belum paham teknik yang benar pada bulutangkis.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain komunikasi visual panduan teknik dasar bermain bulutangkis yang dapat menjadi media edukasi bagi pemula?

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan edukasi mengenai teknik dasar bermain bulutangkis, sehingga masyarakat dapat memahami gerakan yang benar dalam bulutangkis, dan dapat meminimalisir resiko cedera bagi pemula.

1.6 Manfaat Perancangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya:

1. Bagi masyarakat, yakni dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari dan mempraktekkan teknik dasar bermain bulutangkis yang benar.
2. Bagi kepentingan akademis, yakni dapat menjadi referensi dalam studi khususnya Desain Komunikasi Visual dan dapat memperluas cakupan penelitian yang telah ada. Hasil perancangan ini diharapkan dapat dipelajari dan dikembangkan lebih lanjut oleh kalangan yang tertarik pada topik bahasan yang sama.

1.7 Metode Perancangan

Perancang menggunakan metode *design thinking* pada perancangan ini. Menurut (Yulius & Pratama, 2021) *design thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang dalam prosesnya bersifat *human centered* atau berpusat pada manusia. Terdapat lima tahapan *design thinking* meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Desainer berempati dan melakukan proses berpikir terhadap kebutuhan manusia, kemudian desainer mendefinisikan, menjabarkan dan menganalisis permasalahan yang ada beserta dengan solusinya, kemudian mengumpulkan ide-ide perancangan, mengimplementasikan ide dalam bentuk fisik, dan melakukan uji coba media perancangan kepada pengguna.

1. Empathize

Pada perancangan ini perancang melakukan *research* dengan strategi pengumpulan data yang perancang lakukan adalah menyebarkan kuesioner dan melakukan observasi serta studi literatur.

a. Kuesioner

Perancang menyebarkan kuesioner secara online melalui *google form* ke target sasaran yang dituju, yaitu masyarakat awam kalangan pemuda yang sesekali bermain bulutangkis di Kota Semarang.

b. Observasi

Pada tahapan observasi ini, perancang melakukan pengamatan pada beberapa lapangan bulutangkis yang disewakan di Semarang, mengamati klasifikasi dan segmentasi jenis penyewa yang bermain bulutangkis. Perancang dapat mengetahui relevansi topik dan urgensi masalah dari sisi target.

2. Define

Perancang mengumpulkan dan menganalisa data sehingga dapat menemukan konsep perancangan yang sesuai. Metode analisa yang perancang gunakan adalah SWOT.

3. Ideate

Perancang merancang konsep perancangan dan mengimplementasikan secara visual, mengumpulkan *moodboard*, dan mulai mengeksekusi secara digital.

4. Prototype

Visualisasi hasil perancangan dan mewujudkan dalam bentuk *mockup*

5. Test

1.8 Sistematika Perancangan

