

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Beberapa abad yang lalu pada waktu penduduk dunia belum sepadat zaman sekarang, tehnik daripada produksi dan pengangkutan masih bersifat sederhana, dalam keadaan demikian kemampuan memproduksi barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan masyarakat masih sangat terbatas. Dengan kata lain dapat juga dikatakan bahwa pada waktu itu jumlah barang-barang dan jasa-jasa yang ditawarkan jauh lebih sedikit bila dibandingkan dengan jumlah permintaan terhadap barang dan jasa tersebut, sehingga barang dan jasa yang ditawarkan akan habis terjual. Setiap penawaran suatu barang dan jasa akan menciptakan sendiri permintaan terhadap barang dan jasa tersebut. Fungsi penjualan tidak ada dan tidak menjadi masalah sehingga usaha-usaha untuk lebih mendekatkan hubungan antara produsen dan konsumen atau penjual dan pembeli belum begitu memegang peranan penting.

Keadaan ini kemudian berubah, terjadi revolusi industri sebagai akibat adanya inovasi atau penemuan - penemuan baru dalam bidang pengetahuan dan teknologi. Maka dengan sendirinya perekonomian pun dan perindustrian makin berkembang pula dengan pesat dimana produsen dapat menghasilkan barang dan jasa secara besar-besaran, akibatnya produsen sekarang dapat menawarkan barang dan jasa dalam jumlah yang jauh lebih besar daripada permintaan terhadap barang

dan jasa tersebut, dimana barang dan jasa yang dihasilkannya tidak hanya ditujukan untuk konsumen yang dikenal saja, melainkan juga untuk konsumen yang tidak dikenalnya sama sekali. dapat dikatakan bahwa apa yang ditawarkan oleh produsen kepada konsumen belum tentu akan habis terjual. Keadaan itu membuat permintaan konsumenlah yang akan menciptakan penawaran, dengan demikian agar penjualan berhasil dengan baik maka produsen dalam menghasilkan barang-barang dan jasa-jasanya, harus mengetahui keinginan dan kemampuan konsumen, sehingga hubungan antara produsen dengan konsumen harus menjadi lebih dekat.

Untuk itu diperlukan aktivitas-aktivitas promosi yang dapat mendekatkan hubungan antara produsen dan konsumen, agar barang-barang atau jasa-jasa yang dihasilkan dapat dengan mudah dan lancar sampai ke tangan konsumen. Jadi dengan berkembangnya keadaan perekonomian ini maka promosi menjadi lebih penting. Dengan melaksanakan kegiatan promosi seorang pengusaha atau produsen akan mendapatkan bantuan dalam memperkenalkan dan menjelaskan kegunaan daripada barang atau jasanya, termasuk keinginan konsumen terhadap barang-barang atau jasa-jasa yang dapat memuaskan dirinya.

Yonex merupakan nama produk alat-alat olahraga, khususnya dalam bidang badminton dan tennis. Nama Yonex tidak asing lagi di telinga para atlet dan atlet berkelas dunia. Selain kerap menjadi sponsor, Yonex sering turut membantu mereka memenangkan pertandingan berskala internasional. Pamornya mencorong di lapangan badminton dan tenis di seluruh dunia. Hingga kini banyak digunakan oleh para atlit besar dan dipercaya sebagai merk yang bagus mutunya.

Namun satu hal yang unik adalah Yonex sendiri belum pernah melakukan promosi lainnya terhadap produknya sendiri. Salah satu promosi yang pernah dilakukan oleh produk Yonex adalah hanya melalui iklan di televisi dan melalui situs di internet. Untuk media-media yang lainnya seperti poster, brosur, merchandise, dan lainnya belum pernah ada. Sehingga tidak sedikit pula orang-orang Indonesia yang mengenal produk Yonex dengan baik dan tidak bisa membedakan yang asli atau palsu.

Berolahraga sangat baik untuk kesehatan kita, namun yang menjadi masalah bagi masyarakat kita khususnya yang tinggal di perkotaan adalah mereka lebih senang untuk menghabiskan waktu di depan komputer atau televisi dibandingkan keluar untuk berolahraga. Hal itu disebabkan karena tayangan-tayangan di televisi sudah semakin menarik. Sekalipun acara pertandingan akbar bulutangkis disiarkan di televisi masih belum cukup memotivasi sebagian orang yang lebih sering menghabiskan waktu di depan televisi tersebut. Hal itu mungkin disebabkan karena mereka malas untuk keluar dan berolahraga dan belum mengetahui apa manfaat bermain bulutangkis di samping untuk menyehatkan tubuh. Padahal bulutangkis dapat bermanfaat juga untuk menghilangkan stress yang menimpa kita di dunia pekerjaan, studi, dan lain sebagainya. Olah raga bulutangkis (badminton) secara umum adalah termasuk kategori olah raga permainan. Namun seiring dengan berjalannya waktu, bulutangkis berkembang menjadi bukan sekadar sebuah permainan di lapangan, bagi banyak orang bulutangkis adalah olahraga yang mengajarkan berbagai makna filosofis.

Secara individual, permainan bulutangkis mengajarkan kita menguasai diri di lapangan. Kita juga belajar bagaimana mengelola emosi agar tetap tenang dan percaya diri sehingga dapat secara taktis mengubah strategi saat keadaan tertekan atau tertinggal. Sedangkan saat bermain ganda, pemain belajar bagaimana bekerja sama dan berkomunikasi dengan mitranya. Mencoba untuk saling menutupi kelemahan mitra, saling melindungi, saling memberi semangat, saling pengertian dan saling memberi motivasi dan apresiasi. Selain itu, banyak manfaat besar dengan turun ke lapangan bulutangkis. Bagi penulis pribadi, bermain bulutangkis merupakan kesenangan yang tidak bisa tergantikan oleh apa pun. Bila berbicara tentang tekanan di pekerjaan, bulutangkis adalah salah satu obat penghilang stress. Dengan bermain bulutangkis, penulis juga bisa berteriak sesuka hati tanpa ada yang melarang. Selain itu, bermain bulutangkis membuat stamina tubuh terjaga. Kita jadi jarang sekali sakit. Melalui bulutangkis, kita juga bisa memiliki banyak teman. Bukan sembarang teman. Melainkan teman sejati yang memiliki tingkat hubungan kekeluargaan tinggi.

Negara Indonesia ternyata tidak hanya kaya akan potensi alamnya, Indonesia kaya pula akan atlit-atlit yang berhasil dalam dunia bulutangkis. Misalnya, Susi Susanti, Alan Budikusuma, Haryanto Arbi, Mia Audina, dan lain-lain. Melihat prestasi bulutangkis di Tanah-Air saat ini memang membuat kita sebagai pecinta olahraga *tepok bulu* hanya bisa mengelus dada. Bagaimana tidak, cabang olahraga andalan Indonesia yang menjadi salah satu alat promosi ampuh bagi bangsa di dunia internasional ini seperti kehilangan akal untuk memajukan prestasi.

Jika dilihat lebih realistis, janganakan memajukan sektor bulutangkis, menyamai prestasi yang pernah diraih para pebulutangkis terdahulu saja sepertinya amat sulit diulangi para pebulutangkis Indonesia sekarang. Hal ini sangat disayangkan mengingat dalam 10 tahun terakhir Indonesia dikenal sebagai gudangnya pemain-pemain handal yang mendominasi peta perbulutangkisan dunia bersama Cina dan Korea Selatan. Namun sekarang justru kebalikannya, kekuatan Indonesia lambat-laun mulai dapat dilewati para pesaingnya baik di Asia maupun Eropa. Apakah memang perkembangan bulutangkis luar negeri yang memang terlalu laju hingga kita makin jauh tertinggal atau justru Indonesia yang berjalan di tempat. Pertanyaan seperti ini yang kerap menyelimuti benak kita sebagai pencinta bulutangkis yang merasa prihatin dengan perkembangan bulutangkis dewasa ini.

Berkaitan dengan hal tersebut, ada baiknya kita telusuri kembali salah satu aspek pendorong bagi kemajuan bulutangkis yang selama ini, mungkin sudah banyak tersingkirkan dengan makin sedikitnya kepedulian kita terhadap klub-klub bulutangkis yang selama ini merupakan kawah candradimuka bagi penciptaan atlet-atlet berbakat yang nantinya bakal mengharumkan nama bangsa di dunia internasional.

Ironisnya lagi banyak masyarakat yang kurang peduli pada dunia bulutangkis dan tidak mau terjun ke dalam dunia bulutangkis. Sehingga hal ini menghambat regenerasi pemain-pemain muda Indonesia dan hanya yang sudah tua yang sukses sedangkan untuk ke depannya pemain muda Indonesia sangat

diragukan untuk dapat bersaing dengan pemain Negara lain, khususnya Negara Korea dan China yang saat ini sedang mendominasi dunia bulutangkis.

Dua tahun mendatang, pemerintah akan mewujudkan program Indonesia Sehat 2010. Ada baiknya mulai dari sekarang kita mulai bebenah diri untuk berolahraga. Selain untuk menyambut Indonesia Sehat 2010, juga untuk menjaga kebugaran tubuh kita dan menjaga kondisi kita dari penyakit. Karena justru bila kita tidak berolahraga, maka tubuh akan mudah terserang penyakit. Studi selama 20 tahun terhadap gaya hidup dan pola olahraga 17 ribu pria alumnus Universitas Harvard, mengungkapkan betapa pentingnya olahraga. Studi tersebut membuktikan bahwa olahraga dengan intensitas sedang, seperti bermain badminton selama 1 jam, tak hanya meningkatkan kebugaran, tetapi juga menambah usia. Berikut ini hasil penelitian dari universitas paling bergengsi di Amerika Serikat itu. Pria yang rajin olahraga punya harapan hidup lebih tinggi dibanding pria yang gaya hidupnya banyak duduk di depan komputer atau televisi. Olahraga rutin menghadang efek memperpendek usia gara-gara merokok dan kelebihan berat badan. Pria penderita tekanan darah tinggi yang rajin olahraga memiliki tingkat kematian separuh dibanding mereka yang tidak olahraga. Pria yang bermain badminton 4 jam seminggu atau lebih memiliki tingkat kematian 21 persen lebih rendah dibandingkan pria yang jalan kaki hanya 4 kilometer seminggu atau kurang. Olahraga teratur menghadang kecenderungan penyakit genetik yang menyebabkan kematian. Pria yang satu atau kedua orangtuanya meninggal sebelum usia 65 tahun, tingkat kematiannya berkurang sebanyak 25 persen berkat olahraga teratur. Pria yang sangat aktif, termasuk

mereka yang senang olahraga, memiliki harapan hidup yang paling baik. Ini karena kematian gara-gara penyakit jantung dan pembuluh darah menjadi lebih sedikit. Tidak pernah ada kata terlambat untuk berolahraga, maka dari itu marilah mulai dari sekarang kita mulai berolahraga agar kita hidup sehat untuk menyambut Indonesia Sehat 2010.

1.2. Identifikasi Masalah

- Promosi yang pernah dilakukan oleh produk Yonex adalah hanya melalui iklan di televisi dan melalui situs di internet. Yonex belum pernah mengadakan promosi lainnya terhadap produknya sendiri terutama di Indonesia.
- Masyarakat Indonesia jarang berolahraga dan kurang memperhatikan kesehatan dan kebugaran tubuh.
- Masyarakat Indonesia yang tinggal di perkotaan lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer atau televisi dibandingkan dengan berolahraga.
- Negara Indonesia merupakan gudangnya para atlit bulutangkis.
- Regenerasi pemain bulutangkis Indonesia terhambat.

1.3. Rumusan Masalah

- Bagaimanakah agar masyarakat Indonesia termotivasi untuk berolahraga ?
- Bagaimanakah agar produk Yonex lebih dikenal oleh masyarakat Indonesia?

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah Promosi hidup sehat dengan berolahraga menggunakan produk Yonex agar masyarakat Indonesia menyadari bahwa hidup sehat itu penting sejak dini, memotivasi masyarakat Indonesia untuk berolahraga, dan juga lebih mengenalkan produk Yonex sebagai produk olahraga yang baik mutunya dan terpercaya di mata masyarakat Indonesia. Olahraga yang disarankan adalah bidang bulutangkis. Selain agar hidup sehat, bulutangkis juga mudah dilakukan dimana-mana dengan harga yang terjangkau. Selain itu juga secara tidak langsung untuk membantu proses regenerasi pemain-pemain berbakat untuk menjadi pemain bulutangkis yang dapat diandalkan untuk masa mendatang.

1.5. Manfaat Perancangan

Jelas terdapat banyak manfaat dari perancangan karya ini. Dengan perancangan karya ini, masyarakat Indonesia yang termotivasi untuk berolahraga dapat menyadari bahwa hidup sehat secara jasmani itu ternyata memang sangat penting untuk masa depan, dapat menjaga tubuh mereka tetap bugar dan tidak mudah sakit. Mereka dapat memulai untuk membuat *planning* setiap minggunya untuk memulai berolahraga dan produk Yonex pun semakin dikenal di mata masyarakat sebagai produk alat olahraga badminton yang baik mutunya dan terpercaya.

1.6. Metode Perancangan

1.6.1. Sumber Data

Sumber data yang dicari oleh penulis dalam proses pemecahan masalahnya adalah sumber kepustakaan dari internet , observasi langsung ke lapangan dan survey. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data primer sebagai dasar pemikiran dan pedoman yang dapat dipertanggungjawabkan dalam penelitian, sedangkan data sekunder diperoleh dengan metode angket.

1.6.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang akan dipakai penulis untuk mengumpulkan data-data yang akan dipakai untuk memecahkan masalah perancangan :

- melalui kumpulan arsip mengenai produk Yonex beserta para kompetitornya , mengenai harga produk-produk Yonex..
- melalui observasi langsung ke lapangan dengan mewawancarai langsung Bapak Pepen Effendy mengenai tehnik bermain bulutangkis dan juga melakukan survey harga produk Yonex dan survey (data sekunder) mengenai produk-produk bulutangkis untuk mengetahui seberapa jauh masyarakat Indonesia mengenal produk Yonex dan yang lainnya.
- melalui angket untuk mengetahui apakah masyarakat Indonesia menyukai olahraga atau tidak.