

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Olahraga adalah salah satu pengisi waktu luang yang banyak manfaatnya. Kegunaan dari olahraga sendiri selain sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang juga untuk menyehatkan badan, karena dengan berolahraga badan dilatih untuk tetap bergerak sehingga kondisi badan menjadi prima dan bugar. Manusia memerlukan olahraga untuk menjaga berat badan ideal, memperlancar peredaran darah, menambah stamina, mengurangi stress, membuat tubuh lebih fit dan juga banyak manfaat lainnya dari olahraga, terutama olahraga kardio.

Pada zaman sekarang, berolahraga merupakan pilihan kedua dari anak-anak muda karena kemajuan teknologi yang menyebabkan banyak remaja dan anak-anak muda lebih memilih untuk bermain komputer atau *gadget* dan juga menonton televisi sebagai hiburan daripada melakukan olahraga di luar ruangan sehingga banyak anak muda zaman sekarang mengalami obesitas. Selain karena teknologi, banyak hiburan yang diikuti dari anak muda atau remaja adalah *trend following* atau ikut-ikutan. Apa saja yang menjadi *trend* pada zaman sekarang mudah untuk menjadi hiburan karena apabila salah satu teman mempopulerkan hiburan maka teman lainnya akan ikut serta dalam hiburan tersebut.

Padahal banyak hal menarik yang bisa dilakukan di luar ruangan untuk mendapatkan hiburan sambil menyehatkan badan seperti melakukan olahraga kardio.

Bersepeda adalah salah satu cabang olahraga kardio populer nomor dua di dunia setelah olahraga lari. Olahraga ini bisa dilakukan oleh kalangan manapun, umur berapapun dan dimanapun dengan menggunakan sepeda. Sepeda juga mempunyai banyak jenis yaitu : sepeda *fixie*, *low-rider*, BMX, dan sepeda gunung atau *mountain bike* (MTB). Manfaat yang bisa didapatkan dari

bersepeda adalah memperkuat otot kaki, mengencangkan perut, memperlancar peredaran darah, memperkuat jantung dan meningkatkan kekebalan tubuh.

Bersepeda di kota mempunyai banyak kendala seperti polusi, baik udara maupun suara, tidak adanya jalur khusus untuk pesepeda dan lain- lain, sedangkan sepeda MTB memberikan sensasi yang baru karena melewati alam yang hijau yang memberikan kenyamanan serta memberikan ketenangan. Sepeda MTB cocok untuk para petualang serta pecinta alam.

Mountain bike atau sepeda gunung adalah salah satu olahraga yang cocok dilakukan untuk para anak muda yang berjiwa petualang karena olahraga ini bertujuan untuk membuat pengguna sepeda ini menjelajahi area-area yang tidak biasa dan cenderung dilakukan pada area yang semi-ekstrim. Olahraga sepeda MTB ini juga melatih fisik dan mental para anak muda atau remaja yang mengikutinya karena pada olahraga ini dibutuhkan fisik yang kuat serta keberanian untuk mencoba rintangan yang ada.

Masyarakat sering berasumsi bahwa olahraga sepeda MTB adalah olahraga yang sangat berat dan melelahkan, walaupun pada kenyataannya olahraga ini tidak seekstrim yang dipikirkan. Hal ini menyebabkan para pemula yang ingin mencoba olahraga sepeda MTB cenderung berkurang dan tidak tahu apa saja yang dibutuhkan dan yang harus dilakukan pada olahraga sepeda MTB ini.

Oleh karena itu diperlukan sebuah kampanye yang mengajak para remaja untuk mencoba olahraga sepeda MTB dan menjelaskan apa saja yang ada dalam olahraga sepeda gunung ini.

Peran DKV dalam topik ini adalah membuat strategi untuk memperkenalkan dan mengkampanyekan olahraga sepeda MTB dengan informasi yang menyeluruh agar masyarakat lebih mengenal dan mau mencoba olahraga ini.

1.2 Ruang lingkup dan permasalahan

Dalam perencanaan kampanye komunitas sepeda MTB dibatasi ruang lingkup kota Bandung dengan segmen anak muda yang berusia 18-25 tahun yang mempunyai jiwa petualang. Identifikasi masalah yang ditemukan adalah

1. Bagaimana cara untuk membuat masyarakat tahu akan olahraga sepeda MTB?
2. Bagaimana menumbuhkan minat masyarakat pada olahraga sepeda MTB?

1.3 Tujuan perancangan

Sejalan dengan pertanyaan yang telah dirumuskan diatas. Berikut ini akan diungkapkan garis besar hasil pokok yang ingin dicapai setelah dibahas dan dipecahkan yaitu sebagai berikut:

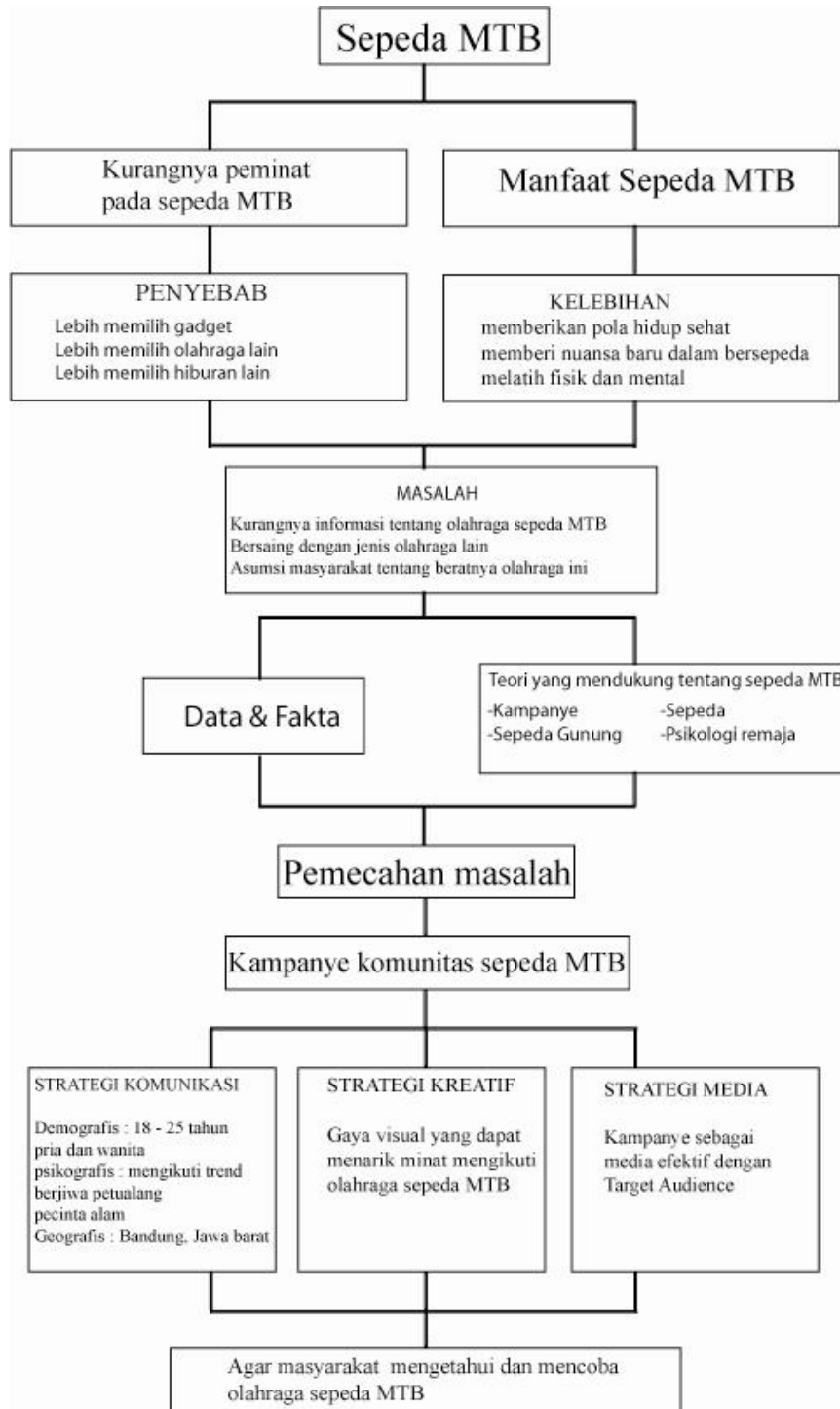
1. Supaya masyarakat mengetahui olahraga sepeda MTB.
2. Membuat event dan membuat wadah untuk masyarakat agar bisa lebih mengerti tentang olahraga sepeda MTB.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat ditempuh dengan beberapa cara, dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang ditempuh adalah:

1. Observasi yaitu melakukan pengamatan terhadap objek dari jarak yang dekat. Dalam observasi, peneliti berperan sebagai partisipan aktif yaitu mengamati dan memantau komunitas sepeda MTB.
2. Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara lisan dan dijawab langsung secara lisan oleh para anggota komunitas sepeda MTB.
3. Melakukan *survei literature* dan studi kepustakaan dari beberapa buku dan bahan bacaan sesuai dengan topik kampanye dan sepeda gunung.
4. *Kuisisioner* adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan guna mengetahui variable - variabel apa saja yang dianggap oleh responden sebagai hal yang penting. *Kuisisioner* akan dilakukan pada 100 orang mahasiswa di area kampus guna mengetahui reaksi masyarakat terhadap komunitas olahraga sepeda MTB.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema perancangan