

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG GANTOLLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN OLAHRAGA GANTOLLE DI INDONESIA

Oleh
Ridwan Sobari
1364034

Hand Gliding atau lebih dikenal dengan nama Gantolle merupakan cabang olahraga dirgantara yang baru masuk dan berkembang di Indonesia pada tahun 1970-an. Selain itu, Gantolle juga merupakan olahraga yang bersifat rekreasi (*sport tourism*) yang banyak menarik minat orang untuk mengikutinya, terbukti dari munculnya individu yang menyediakan jasa wisata yang mendorong peningkatan pendapatan daerah dan membuka lapangan kerja baru. Namun, potensi tersebut tidak didukung dengan sumber daya manusia yang memadai. Maka dari itu, tujuan perancangan ini untuk memberikan informasi kepada siswa dan memperkenalkan kepada masyarakat dengan media visual yang informatif.

Konsep komunikasi yang akan digunakan adalah memberikan informasi lengkap seputar aktivitas olahraga Gantolle dan seputar acara yang akan diselenggarakan. Hal ini diharapkan mampu menginspirasi masyarakat dan mengenal lebih dalam tentang olahraga Gantolle. Konsep kreatif yang akan digunakan adalah menggabungkan antara foto dan *typeface* dengan menggunakan gaya visual dan elemen yang menarik serta unik yang berhubungan dengan unsur-unsur Gantolle dari berbagai sudut secara *portrait* maupun *landscape*. Konsep media yang akan digunakan adalah dengan media utama *website* yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan praktis dan mudah. Media pendukung lainnya adalah *handbook* untuk mempelajari teknik terbang menggunakan Gantolle, Media Sosial, Media Luar Ruang, dan *Gimmick*. Maka dari itu, dengan adanya perancangan ini, Gantolle menjadi olahraga rekreasi baru yang ada di Indonesia dan media *website* yang dirancang menampilkan informasi yang jelas dan lengkap dan diharapkan dapat memberikan pemahaman serta pembelajaran kepada masyarakat.

Kata kunci: Buku, Gantolle, Media Informasi, Media Pembelajaran, Website,

ABSTRACT

DESIGNING GANTOLLE INFORMATION MEDIA FOR LEARNING AND KNOWING GANTOLLE SPORT INDONESIA

Submitted by:

Ridwan Sobari

136403

Hand Gliding or better known by the name of Gantolle is a branch of aerospace sports that is newly entered and developed in Indonesia in the 1970 's. In addition, Gantolle is also a sport of recreational (sports tourism) that many interesting People's interest to follow it, proved from the emergence of individuals who provide travel services that encourage the increase of foreign revenue and open new employment. However, such potential is not supported by adequate human resources. Therefore, the purpose of this design is to provide information to the students and introduce to the society with informative visual media.

The concept of communication to be used is to provide complete information about the sport activities of Gantolle and about the events to be held. It is expected to inspire people and get acquainted with the sport of Gantolle. The creative concept that will be used is combining photos and typefaces using visual styles and interesting and unique elements that relate to the elements of Gantolle from various angles in portrait and landscape. The concept of media to be used is with the main media website that can be accessed anywhere and anytime with practical and easy. Other supporting Media is a handbook to learn the techniques of flying using Gantolle, social Media, outdoor Media, and Gimmick. Therefore, with this design, Gantolle became a new recreational sport in Indonesia and media website that is designed to display clear and complete information and is expected to provide understanding and learning to Community.

Keywords: Books, Gantolle, Media information, Media Learning, Website

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I	14
PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang.....	14
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	15
1.3 Tujuan Perancangan.....	16
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	16
1.5 Skema Perancangan	18
BAB II.....	19
LANDASAN TEORI.....	19
2.1 Olahraga.....	19
2.1.1 Olahraga Ekstrim	19
2.1.2 Olahraga Rekreasi.....	20
2.2 Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan	22
2.3 Sarana Pengajaran Olahraga	25
2.4 Komunikasi	26
2.4.1 Definisi Komunikasi	26
2.4.2 Tujuan Komunikasi.....	27
2.4.3 Fungsi Komunikasi	27
2.5 Media Massa	28
2.5.1 Jenis-Jenis Media Massa.....	29

2.6 Media Pembelajaran.....	30
2.6.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	31
2.7 Definisi Website.....	33
2.7.1 Unsur-unsur <i>Website</i> atau Situs	34
2.7.2 Macam-macam <i>Website</i>	36
2.7.3 Unsur-unsur Desain <i>Website</i>	38
2.8 Fotografi.....	39
BAB III	40
DATA DAN ANALISIS DATA	40
3.1 Data dan Fakta	40
3.1.1 Lembaga Terkait.....	40
3.1.2 FASI (Federasi Aero Sport Indonesia)	40
3.1.3 PGPI (Pordirga Gantolle dan Paralayang Indonesia).....	42
3.2.1 Sejarah Gantolle Indonesia	43
3. 2.2 Kompetisi Gantolle di Indonesia	44
3.2.3 Prestasi	45
3.2.4 Sekolah Gantolle.....	46
3.4.1 Kuesioner	50
3.5 Tinjauan Karya Sejenis	59
3.6 Analisis Terhadap Permasalahan.....	61
3.6.1 Analisis SWOT Olahraga Gantolle Indonesia	61
3.6.1.1 Analisis Diagram Matrik SWOT	63
Strength	63
Weakness	63
Opportunities.....	63
Threats.....	63
3.6.2 Analisis STP Pemecahan Masalah.....	63
BAB IV	65
PEMECAHAN MASALAH.....	65
4.1 Konsep Komunikasi.....	65

4.2 Konsep Kreatif	65
4.2.1 Konsep Visual	66
4.2.2 Konsep Tipografi	66
4.2.2 Konsep Layout	67
4.3 Konsep Media	67
4.4 Hasil Karya	70
4.4.1 Logo	70
4.4.2 <i>Website</i>	71
4.4.3 <i>Handbook</i>	78
4.5 Media Promosi	79
4.5.1 Instagram	79
4.5.2 Facebook	80
4.5.3 Poster	80
4.5.4 <i>Tent Card</i>	81
4.5.5 <i>X-Banner</i>	81
4.5.6 <i>Booth</i>	82
4.5.6 <i>Gimmick</i>	82
4.5.6 Biaya	83
BAB V	85
PENUTUP	85
5.1 Simpulan	85
5.2 Saran	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 Logo FASI (Federasi Aero Sport Indonesia).....	40
Gambar 3 2 Logo FGPI (Pordirga Gantolle Paralayang Indonesia).....	42
Gambar 3 3 Jenis Kelamin Responden.....	50
Gambar 3 4 Usia Responden.....	50
Gambar 3 5 Status Pekerjaan Responden.....	51
Gambar 3 6 Pengetahuan Responden Terhadap Olahraga Gantolle.....	51
Gambar 3 7 Sumber Pengetahuan Responden Terhadap Olahraga Gantolle.....	52
Gambar 3 8 Minat Ingin Tahu Responden Terhadap Olahraga Gantolle.....	52
Gambar 3 9 Pernahkan anda melihat pertandingan Gantolle.....	53
Gambar 3 10 Jenis Kelamin Responden.....	54
Gambar 3 11 Usia Responden.....	54
Gambar 3 12 Seberapa pengtingkah pengetahuan pengenalan dan teknik dasar Gantolle.....	55
Gambar 3 13 Sudah ada atau tidak media informasi pembelajaran untuk gantolle...	55
Gambar 3 14 Jenis Media pembelajaran.....	56
Gambar 3 15 Kesulitan dalam memahami materi secara lisan.....	56
Gambar 3 16 Tepat atau tidak dalam penyampaian materi.....	57
Gambar 3 17 Perlukah alat bantu media informasi.....	57
Gambar 3 18 Tepat atau tidak dalam penyampaian materi.....	58
Gambar 3 19 Website USHPA.....	59
Gambar 3 20 Website USHPA.....	59
Gambar 3 21 Poster BE READY 2015.....	60
Gambar 3 22 Poster Deep Indonesia 2018.....	60
Gambar 3 23 Poster Skydive.....	61
Gambar 4. 1 Logo Gantolle Indonesia.....	70
Gambar 4. 2 Tampilan Homepage Website.....	71
Gambar 4. 3 Tampilan About Us Website.....	72
Gambar 4. 4 Tampilan Page Why Fly Website.....	73
Gambar 4. 5 Tampilan Page Training Website.....	74
Gambar 4. 6 Tampilan Find A Club Website.....	75
Gambar 4. 7 Tampilan Page Calender Event Website.....	75
Gambar 4. 8 Tampilan Contact Website.....	76
Gambar 4. 9 Tampilan Footer Website.....	77
Gambar 4. 10 Tampilan Cover Handbook.....	78
Gambar 4. 11 Tampilan Mockup Instagram.....	79
Gambar 4. 12 Tampilan Mockup Facebook.....	80
Gambar 4. 13 Tampilan Mockup Poster.....	80
Gambar 4. 14 Tampilan Mockup Tent Card.....	81
Gambar 4. 15 Tampilan Mockup X-Banner.....	81
Gambar 4. 16 Tampilan Mockup Booth.....	82

Gambar 4. 17 Tampilan Mockup Gimmick.....	82
---	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisa Matrix SWOT	63
Tabel 4. 1 Timeline Promosi	69
Tabel 4. 2 Biaya event launching website	83
Tabel 4. 3 Biaya pembuatan website	83
Tabel 4. 4 Total Biaya.....	84

