

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hang Gliding atau lebih dikenal dengan nama Gantolle merupakan cabang olahraga dirgantara yang baru masuk dan berkembang di Indonesia pada tahun 1970-an. Olahraga ini merupakan kegiatan yang memiliki nilai-nilai olahraga sekaligus petualangan dan rekreasi. Gantolle termasuk olahraga yang ekstrim dan memiliki tingkat risiko yang tinggi. Karena berhubungan dengan ketinggian, kecepatan dan alam bebas, menurut Darsono dan Setria (2008:5), “Olahraga alam merupakan olahraga yang menawarkan berbagai petualangan, tantangan dan sensasi. Sensasi pada olahraga alam berupa kepuasan, peningkatan mental atau keberanian, dan hal yang tak bisa ditandingi”. Itulah yang menjadi faktor mengapa orang-orang semakin menggemari olahraga alam. Banyaknya alasan orang-orang dalam berolahraga, olahraga dibagi berdasarkan sifat dan tujuannya yaitu olahraga prestasi, olahraga pendidikan, dan olahraga rekreasi UU No.3 Tahun 2005 BAB VI Pasal 7 di ambil dari <http://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/45.pdf> diakses pada tanggal 15 januari 2019.

Pesatnya perkembangan olahraga Gantolle di Indonesia, olahraga ini mulai masuk kedalam olahraga yang bersifat kompetisi pada tingkat nasional, ataupun internasional, dengan begitu munculah atlit-atlit Gantolle di Indonesia yang diharapkan berprestasi di nasional ataupun tingkat internasional. Disamping itu Gantolle juga merupakan olahraga yang bersifat rekreasi (*sport tourism*) yang banyak menarik minat orang untuk mengikutinya. Ini terbukti dengan munculnya individu yang menyediakan jasa wisata alam yaitu salah satunya Gantolle. Wisata alam tersebut mempunyai potensi menjadi industry yang mampu mendorong peningkatan devisa pendapatan daerah dan membuka lapangan kerja baru.

Potensi tersebut tidak didukung dengan sumber daya manusia yang memadai dikarenakan masih kurangnya pengetahuan tentang Gantolle kepada masyarakat dan regenerasi pada olahraga Gantolle. Upaya regenerasi sudah dilakukan dengan membuat sekolah yang didirikan PGPI (Pordirga Gantolle & Paralayang Indonesia) yang bernama GIFS (Gantolle Indonesia Flying School) dengan tujuan mempermudah generasi muda untuk belajar tentang Gantolle. Namun dari sebagian banyak yang berlatih satu persatu meninggalkan masa sekolah karena banyak siswa yang susah mengerti dan sulit untuk belajar sendiri secara mandiri, permasalahannya belum adanya media pendukung seperti video, buku ajar atau media informasi lainnya yang dapat mempermudah proses siswa untuk belajar sekaligus memperkenalkan lebih lanjut kepada masyarakat.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran seperti media informasi yang dapat membantu siswa agar bisa belajar sendiri secara teori. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui sebuah media informasi yang berhubungan dengan Gantolle dengan visual yang menarik dan mudah untuk dimengerti. Sehingga memudahkan siswa untuk belajar dan memahami secara teori.

Dengan permasalahan ini, penulis akan membuat sebuah perancangan media informasi tentang Olahraga Gantolle di Indonesia. Merancang media informasi tentang pengetahuan Gantolle dan pembelajaran yang informatif dengan menggunakan nilai-nilai desain komunikasi visual sesuai studi yang di tempuh oleh penulis, agar perancangan ini dapat menarik secara visual dan sesuai target perancangan, diharapkan dapat membantu dan memudahkan siswa baru yang ingin mempelajari olahraga Gantolle dengan media pembelajaran yang akan dibuat sebagai permasalahan olahraga Gantolle.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Melihat semua hal itu yang menjadi latar belakang masalah, penulis mencari beberapa masalah yang menjadi permasalahan pada topik ini:

1. Bagaimana merancang media DKV tentang pembelajaran olahraga Gantolle yang baik dan paling efektif untuk dapat dimengerti oleh siswa olahraga Gantolle?
2. Bagaimana cara untuk merancang sebuah media informasi tentang olahraga Gantolle yang menarik untuk masyarakat?

Ruang lingkup rancangan yang dibahas adalah perancangan media informasi sebagai media pengenalan dan pembelajaran. diperuntukan bagi pelaku aktif Gantolle dan masyarakat di Jawa Barat. Segmen dipilih di Jawa Barat karena banyak sarana dan prasana yang menunjang olahraga gantolle tetapi lambat menciptakan regenerasi atlit baru.

1.3 Tujuan Perancangan

Perancangan ini dilakukan untuk dapat memenuhi tujuan yang dapat bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari dan memahami teori dari olahraga Gantolle di Indonesia.

1. Dengan merancang media pembelajaran tentang olahraga Gantolle untuk siswa sebagai upaya memberikan informasi pembelajaran tentang olahraga Gantolle.
2. Merancang visualisasi media informasi tentang olahraga Gantolle untuk memperkenalkan kepada masyarakat dengan media visual yang informatif.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

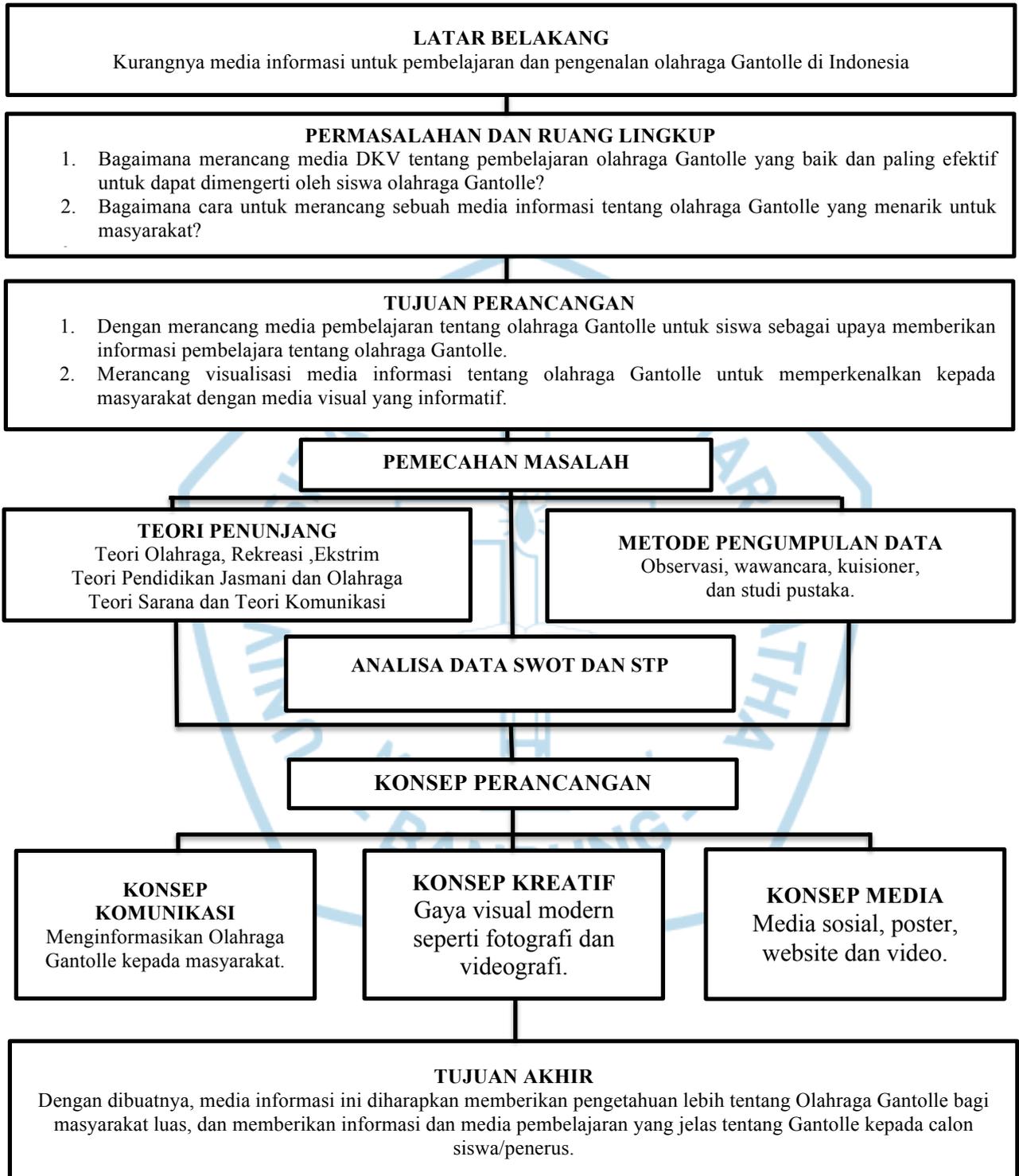
Untuk mendapatkan sumber data dan informasi yang diperlukan, perancang merujuk pada data-data yang diperoleh dari pihak terkait. Sehingga bisa lebih merasakan apa yang terjadi di lapangan tentang Gantolle di Indonesia.

Tidak hanya itu data perancangan ini penulis juga menggunakan metode pendukung lainnya seperti:

1. Studi Pustaka, data diperoleh dari kumpulan studi kepustakaan dan buku-buku yang sesuai dengan permasalahan kajian. Kajian pustaka atau tinjauan literatur merupakan langkah yang harus dimulai sebelum perancangan dimulai.
2. Wawancara terstruktur terhadap narasumber yang berkompeten dalam pelatihan dan pengajaran siswa olahraga Gantolle, salah satunya Bpk Mohammad Agit Ariakusumah sebagai atlit dan pelatih Gantolle.
3. Wawancara serta observasi langsung ke beberapa tempat yang mendukung olahraga Gantolle di Indonesia salah satunya Puncak Bogor dan Majalengka.
4. Observasi langsung ke beberapa tempat organisasi dan komunitas Gantolle Indonesia.
5. Serta membuat kuesioner untuk validasi pernyataan-pernyataan dari 100 responden.



1.5 Skema Perancangan



Gambar 1. 1 Skema Perancangan