

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga di Indonesia mulai berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Olahraga bermanfaat bagi kesehatan jasmani maupun rohani manusia. Saat ini masyarakat sudah mulai berpikir pentingnya olahraga untuk menjaga kesehatan, sehingga munculnya berbagai olahraga baru. Berkaitan dengan munculnya berbagai olahraga baru mendorong masyarakat ikut membangun komunitas yang berhubungan dengan olahraga tersebut. Salah satu olahraga yang juga saat ini dijadikan hobi dan *life style* adalah olahraga ekstrim *longboard*. Olahraga yang berasal dari California ini mulai diminati di Indonesia sejak tahun 2005 dan olahraga *longboard* ini telah banyak di gemari oleh semua kalangan di berbagai kota khususnya di Kota Bandung.

Longboard adalah variasi dari *skateboard* dan seni mengendarai *skateboard*, orang yang mengendarai *longboard* sering juga disebut *Longboarder*. Meskipun sekilas memang mirip dengan *skateboard*, kalau diperhatikan lebih detail lagi akan terlihat perbedaannya, mulai dari jenis papan, *truck*, dan *wheels* hingga teknik permainannya yang berbeda. Teknik bermain *longboard* ada tiga yaitu *downhill*, *freeride*, dan *dancing*. Permainan olahraga ini harus menggunakan jalanan yang beraspal dan menurun dengan jarak turunan lebih dari 2 km, dengan kecepatan kisaran 50 km/jam sampai dengan 80 km/jam. Oleh karena itu, keselamatan dalam bermain *longboard* sangat diutamakan seperti menggunakan *Helm*, *Slide Gloves*, *Elbow Pads* dan *Knee Pads*.

Olahraga *longboard* saat ini belum sepenuhnya diperhatikan oleh para pemula agar bisa bermain dengan konsisten dan serius dalam mendalami trik-trik dasar dalam bermain *longboard*. Olahraga ini termasuk olahraga yang mengutamakan kecepatan dan memacu adrenalin sehingga dibutuhkan perlengkapan ataupun pengamanan dalam bermain *longboard*, khususnya untuk

para pemula. Masyarakat Indonesia sendiri masih banyak yang belum mengenal apa itu *longboard* dan teknik dasar untuk bermainnya.

Oleh karena itu, untuk membantu para pemula dalam bermain dan lebih mengenal *longboard*, dibutuhkan sebuah buku pedoman berjudul **Buku Panduan Mengenai Longboard** dalam bentuk buku saku yang isinya menjelaskan mengenai panduan trik dan tips bagaimana cara bermain *longboard* yang baik, aman, dan benar. Buku ini dibentuk dalam bentuk buku saku pelengkap pada saat bermain *longboard* yang dapat dibawa dengan mudah pada saat melakukan olahraga ini dan dapat membantu para pemain *longboarder* sehingga dapat berfungsi untuk memperkecil resiko dalam melakukan kegiatan olahraga *longboard* dan memberikan informasi mengenai teknik bagaimana melakukan trik-trik dengan tepat dan benar kepada *longboarder* khususnya para pemula.

1.2 Perumusan dan Pembatasan Masalah

Buku saku “Buku Panduan Mengenai Longboard” merupakan media untuk menyampaikan informasi kepada para pemula *longboarder* mengenai bagaimana belajar olahraga *longboard* sebelum dan pada saat melakukan trik-trik awal atau *basic* yang akan dilakukan di jalanan beraspal, sehingga dapat mempermudah para pemula dalam bermain *longboard*.

Dalam perancangan media panduan berupa buku ini juga dijelaskan mengenai konsep desain buku panduan yang didukung dengan pengetahuan dalam bidang desain komunikasi visual yang digunakan untuk menginformasikan kepada masyarakat dan komunitas olahraga Longboard yang akan membutuhkan.

1.2.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan penelitian yang disampaikan tidak lepas dari perumusan masalah, strategi yang digunakan sehingga rancangan visual Buku Panduan Mengenai Longboard dapat dilakukan dengan baik dan beberapa perumusan masalah tersebut antara lain:

1. Bagaimana menyampaikan informasi penting mengenai panduan olahraga *longboard* kepada masyarakat terutama kepada para *longboarder* pemula.
2. Bagaimana membuat Buku Panduan Mengenai Longboard yang dapat dimengerti dan efisien dibawa oleh masyarakat khususnya *longboarder* pemula.
3. Bagaimana membuat konsep desain yang sesuai dengan tema *longboard*.

1.2.2 Pembatasan Masalah

Proses perumusan masalah yang telah ditentukan, kemudian disesuaikan dengan kebutuhan utama dan bidang kajian keilmuan grafis, sehingga akan tercipta suatu pembahasan dan rancangan yang lebih fokus dan terarah, berupa uraian pembatasan antara lain:

1. Informasi mengenai panduan bermain *longboard* akan disampaikan dalam bentuk media cetak berupa buku berjudul Buku Panduan Mengenai Longboard.
2. Buku Panduan Mengenai Longboard akan berbentuk buku saku dengan ukuran 22 cm x 16 cm dengan bahan kertas *art paper*, sehingga dapat dimengerti dan efisien dibawa oleh masyarakat khususnya *longboarder* pemula.
3. Konsep desain yang akan digunakan dalam pembuatan Buku Panduan Mengenai Longboard adalah fotografi dan ilustrasi. Konsep yang digunakan diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai *longboard* kepada masyarakat khususnya *longboarder* pemula.

1.3 Maksud dan Tujuan

Topik untuk rancangan Buku Panduan Mengenai Longboard ini memiliki maksud dan tujuan agar dapat memberikan hasil buku yang menjelaskan mengenai longboard,

1.3.1 Maksud

Merancang media panduan bermain *longboard* yang praktis dan efisien dalam bentuk media cetak berupa buku saku untuk masyarakat khususnya *longboarder* pemula sehingga memudahkan dalam mengenali berbagai jenis dan trik *longboard* yang dapat dilakukan oleh para pecinta olahraga ekstrim tersebut dan akan dipandu oleh para pemain *professional* yang sudah mengerti *basic* trik dan tips bermain *longboard*.

1.3.2 Tujuan

Agar pada saat melakukan olahraga *longboard* tidak menemui kendala dan tidak mengalami hal-hal yang tidak diinginkan dan apabila terjadi hal-hal yang buruk, pemain *longboarder* dapat tetap bermain dan tetap berfikir optimis, maka diperlukan buku panduan yang tujuannya adalah untuk:

1. Membantu pemain *longboarder* dalam mengenal permainan *longboard* dari hal dasar hingga hal yang mendalam.
2. Membantu *longboarder* mempelajari trik-trik bermain *longboard*.
3. Membantu pemain *longboarder* melakukan trik dengan aman.
4. Mengembangkan unsur visual berupa rangkaian foto dan ilustrasi agar dapat menjelaskan secara baik kepada masyarakat khususnya *longboarder* pemula.
5. Melalui buku panduan minimal dapat menghemat waktu dalam mengetahui dan mempelajari suatu trik *longboard* dengan aman.

1.4 Manfaat Tugas Akhir Terminasi

Strategi Rancangan Visual Buku Panduan Mengenai Longboard ini memberikan manfaat untuk masyarakat dan para pemain *longboarder* pemula, manfaat tersebut meliputi manfaat profesi dan manfaat akademis, dimana manfaat proyek akhir grafis ini telah diuraikan dalam *point-point* tertentu.

1.4.1 Manfaat Profesi

Point dari manfaat profesi dalam strategi Rancangan Visual Buku Panduan Mengenai Longboard sendiri adalah:

1. Mensosialisasikan kepada masyarakat khususnya anak muda yang belum mengetahui tentang olahraga *longboard*.
2. Sebagai upaya awal pencegahan untuk beberapa kesalahan yang mungkin terjadi pada saat bermain *longboard*.
3. Memberikan manfaat untuk pemula *longboarder* sebagai buku panduan yang baik.

1.4.2 Manfaat Akademis

Point dari manfaat akademis dalam strategi Rancangan Visual Buku Panduan Mengenai Longboard untuk Universitas Widyatama adalah:

1. Memperkaya literatur akademik mengenai Rancangan Visual Buku Panduan Mengenai Longboard dan penerapannya dalam berbagai media, khususnya bagi segenap *civitas academica* di lingkungan Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Widyatama.
2. Proses eksplorasi bidang keilmuan Desain Grafis, khususnya mengenai desain dan perancangan konsep visual untuk Rancangan Visual Buku Panduan Mengenai Longboard , hingga dalam segi teknis pengaplikasian konsep visual ke media.
3. Dapat menerapkan keilmuan desain grafis secara aplikatif dan integratif melalui proses perkuliahan dan proses proyek akhir grafis ini.
4. Menambah pengalaman dalam proses pemecahan masalah kajian Desain Komunikasi Visual.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memberikan kerangka untuk bekerja dan menentukan rancangan pada tiap bab, sehingga membuat proses penulisan jadi lebih terperinci, terencana dan lebih teratur guna mencapai tujuan penulisan dari

tugas akhir terminasi ini. Bab demi bab memiliki pembahasan yang saling dikhususkan guna memperoleh informasi secara terperinci agar tidak mengalami kesulitan dalam membuat tugas akhir terminasi tersebut.

Bab I Pendahuluan

Olahraga longboard termasuk olahraga yang mengutamakan kecepatan dan memacu adrenalin sehingga dibutuhkan perlengkapan ataupun pengamanan dalam bermain longboard, khususnya untuk para pemula. Masyarakat Indonesia sendiri masih banyak yang belum mengenal apa itu *longboard* dan teknik dasar untuk bermainnya. Oleh karena itu, untuk membantu para pemula dalam bermain dan lebih mengenal *longboard*, dibutuhkan sebuah buku pedoman berjudul **Buku Panduan Mengenai Longboard** dalam bentuk buku saku yang isinya menjelaskan mengenai panduan trik dan tips bagaimana cara bermain *longboard* yang baik, aman, dan benar. Buku ini dibentuk dalam bentuk buku saku pelengkap pada saat bermain *longboard* yang dapat dibawa dengan mudah pada saat melakukan olahraga ini dan dapat membantu para pemain *longboarder* sehingga dapat berfungsi untuk memperkecil resiko dalam melakukan kegiatan olahraga *longboard* dan memberikan informasi mengenai teknik bagaimana melakukan trik-trik dengan tepat dan benar kepada *longboarder* khususnya para pemula.

Bab II Kajian Masalah

Rancangan Visual Buku Panduan Mengenai Longboard harus melalui teori-teori yang dapat mendukung dan membantu penyelesaian buku sesuai dengan desain grafis. Teori yang digunakan dimulai dari teori warna, teori bentuk, teori desain grafis dan lainnya. Buku saku ini harus dapat menjelaskan secara baik dan jelas kepada pembaca karena buku ini akan berukuran kecil dan bisa masuk saku atau kantung celana atau baju. Kemudian pemilihan font yang harus sesuai dengan keterbacaan. Pemilihan warna dan bentuk juga akan dipertimbangkan sebaik mungkin, karena buku saku ini harus bisa mewakili permainan

longboard itu sendiri dan memudahkan para longboarder pemula dalam memahami dan mengerti isi buku.

Bab III Analisis Masalah

Latar belakang dari salah satu komunitas *longboard* ini adalah Komunitas Damns. Komunitas damns yang bergerak di bidang olahraga ekstrim ini berdiri pada tanggal 2011 oleh 3 anak muda yang bernama Ricky dangos, Doni domex, dan Arthe. Pada tahun 2011-an, olahraga ekstrim berkembang pesat di Indonesia khususnya di Bandung, terutama olahraga *longboard*. Awal komunitas ini hanya sekedar sekumpulan anak muda yang hobi dengan olahraga ekstrim, yang lalu mereka mulai mengenal *longboard* dan menyukai olahraga tersebut. Karena perkembangan hobi olahraga ekstrim ini, maka diperlukan sebuah pedoman atau trik dan triks buat para pemula dalam bermain *longboard*. Dan buku ini diharapkan dapat menjadi salah satu cara mudah agar para pemain *longboard* dengan mudah memahami *longboard*.

Bab IV Pemecahan Masalah

Rancangan Visual Buku Panduan Mengenai Longboard akan menggunakan pendekatan fotografi dan ilustrasi karena dengan memakai pendekatan ini akan lebih mempermudah menjelaskan dan menerangkan segala hal yang berhubungan dengan *longboard*. Kemudian buku akan dibuat dalam ukuran ;x; dengan menggunakan kertas jenis art paper yang kemudian diolah dengan digital melalui *Adobe Photoshop* dan penyelesaian vector menggunakan *Corel Draw*.

Bab V Rincian Tugas

Media Rancangan Visual Buku Panduan Mengenai Longboard menampilkan tahapan-tahapan bagaimana melakukan trik bermain Longboard dengan baik dan benar. Sekaligus pengenalan berbagai jenis trik yang ada di olahraga Longboard yang bisa dilakukan agar trik tersebut lancar, yang disampaikan dengan fotografi yang Pada visualisasinya buku ini akan dibuat dua bentuk, yang pertama adalah

bentuk buku panduan berbagai yang mewakili setiap halaman. Hal ini diperlukan untuk diperlihatkan dalam bentuk panel dihadapan dosen penyidang. Satu lagi berupa *Dummy*, hal ini dilakukan agar bisa memberikan bayangan mengenai buku panduan pada saat setelah produksi.

