

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak cabang olahraga yang populer di dunia, dan banyak orang yang menggemari olahraga tersebut baik sebagai cara untuk menjaga kesehatan maupun sebagai hobi para penggemar olahraga tersebut. Olahraga seperti sepak bola, basket, sepeda, karate, *soft ball*, *inline skate*, dan lain sebagainya. Salah satu olahraga yang populer di dunia yaitu *inline skating* atau selancar roda sebaris atau yang lebih dikenal di masyarakat sebagai permainan sepatu roda. *Inline skate* dikenal sebagai olahraga yang populer dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan kesehatan.

Selain sebagai olahraga rekreasi yang menyenangkan *inline skate* memiliki bentuk gerakan badan dan latihan kesehatan yang dapat membakar kalori-kalori serta menyehatkan otot-otot.

Olahraga *inline skata* adalah olahraga yang sangat menyenangkan dalam segi kelompok maupun individu yang dimana olahraga ini dapat membentuk kelompok atau komunitas untuk saling bertukar informasi seputar *inline skate* seperti berbagi informasi mengenai *trick*, sepatu model terbaru, beragam tehnik baru, dan juga komunitas di berbagai macam tempat, *inline skate* olahraga yang dapat dimainkan dalam berbagai macam usia seperti anak – anak, remaja, dan juga orang dewasa.

Perkembangan yang pesat menyebabkan munculnya banyak kelompok-kelompok penggemar *Inline skate*. Kelompok tersebut beranggotakan para penggemar olahraga sepatu roda sebaris sehingga

mereka merasa memiliki hobi yang sama dan membuat kelompok-kelompok tertentu.

Maraknya para remaja yang memiliki latar belakang yang berbeda-beda tentunya akan menimbulkan aktifitas sosial yang berbeda-beda pula. Misalnya terlihat dari hobi yang berbeda maka akan menimbulkan kegiatan yang berbeda. Dengan adanya kesamaan hobi tersebut maka akan menimbulkan kelompok-kelompok sosial. Misalnya saja kelompok sepeda *fixie*, *skateboard*, dan *inline skate* dan lain sebagainya. Kelompok-kelompok tersebut biasanya muncul akibat adanya persamaan hobi anggota kelompoknya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diangkat, maka dapat dirumuskan :

1. Bagaimana proses perancangan media dokumentasi video Inline Skate yang kreatif, efektif dan komunikatif?
2. Anggapan masyarakat jika inline skate merupakan olahraga yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi mengakibatkan kurangnya minat masyarakat untuk melakukan olahraga inline skate.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan Tugas Akhir terdapat suatu batasan tertentu terhadap topik permasalahan yang diangkat penulis agar tidak terjadi pelebaran permasalahan utama.

Dengan masalah yang sering di dapati dalam olahraga *inline skate* yaitu banyaknya model *inline skate* sehingga untuk para pemula kesulitan untuk memilih sepatu roda mana yang cocok untuk mereka gunakan dan apa saja yang didapat kelebihan dan kekurangannya jika memilih salah satu dari tiga *inline skate* tersebut.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasar latar belakang dan rumusan masalah diatas maka maksud yang ingin dicapai dari proyek tugas akhir ini adalah memberikan informasi macam – macam jenis *inline skate* yang bisa digunakan sesuai keinginan para riders. Selain itu perancangan media Dokumentasi video ini memiliki tujuan yaitu :

1. Mengetahui proses perancangan media dokumentasi video dalam pembuatan titles, *product*, dan lainnya. Hingga gaya desain dalam media dokumentasi videotersebut.
2. Dalam melakukan proses perancangan media dokumentasi video ini ada bagian yang harus perhatikan yaitu:
 - Mengetahui proses *art directing* dalam melaksanakan eksekusi atau rancangan elemen visual dalam media dokumentasi video yang menjadi tanggung jawabpekerjaan.
 - Mengetahui proses *copywriting* seperti menentukan *Headline*, *Sub Headline*, dan *Tagline*, dalam media dokumentasi video tersebut serta menyusunnya menjadi suatu kalimat dan memberikan informasi kepada *audience* yang menontonnya.
3. Dan temtunya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar institusi kelulusanS1.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Data adalah sesuatu yang belum memiliki arti bagi penerimanya dan masih membutuhkan adanya suatu pengolahan. Data bisa memiliki berbagai wujud, mulai dari gambar, suara, huruf, angka, bahasa, simbol, bahkan keadaan. Semua hal tersebut dapat disebut sebagai data asalkan dapat kita gunakan sebagai bahan untuk melihat lingkungan, obyek, kejadian, ataupun suatu konsep.

- a) Hasil pengamatan dari masing - masing individu akan berbeda, disinilah diperlukan sikap kepekaan peneliti tentang hal yang sedang diamati. Boleh jadi menurut orang lain hal yang kita amati, tidak memiliki nilai dalam kegiatan penelitian, akan tetapi menurut kita hal tersebut adalah masalah yang perlu diteliti. Observasi dapat dilakukan dengan oleh penulis observasi partisipasi. Observasi partisipasi dilakukan peneliti ikut terlibat secara langsung dalam latihan *Inline Skate*, sehingga menjadi bagian dari kelompok yang diteliti.



Gambar 1.1 Narasumber

Sumber: Adrie Hendiawan, 2021

1.6 Tabel Kerangka Pemikiran



Gambar 1.2 Kerangka Penelitian

Sumber: Adrie Hendiawan,2021

1.7 Kerangka Pemikiran

Pada setiap penelitian tentu memerlukan adanya sebuah kerangka pikir sebagai pijakan atau patokan dalam menentukan arah penelitian, hal ini di perlukan agar penelitian tetap terfokus pada kajian yang diteliti. Kerangka pikir dapat digunakan untuk memberikan konsep dalam pelaksanaan penelitian di lapangan, alur kerangka pikir yang dibuat oleh peneliti akan didiskripsikan sebagai berikut:

Kota Jakarta merupakan salah satu kota pelajar yang memiliki banyak universitas dan kota industri yang memiliki banyak pekerja. Hal tersebut menyebabkan banyak pelajar, mahasiswa dan juga pekerja dengan latar belakang yang berbeda begitu halnya dengan hobi yang dimiliki, dengan banyaknya perbedaan hobi maka akan membentuk berbagai kelompok sosial yang berlatar belakang hobi masing – masing pendiri tersebut.

Salah satunya persamaan hobi, yaitu olahraga *inline skate*, dengan adanya persamaan hobi menyebabkan mereka mendirikan sebuah kelompok sosial. Setelah muncul kelompok maka seperti kelompok lainnya akan membentuk identitas sosial dalam kelompok tersebut agar dapat dikenal dan mengenalkan olahraga *inline skate* kepada masyarakat.