

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Parkour adalah olahraga yang berfokus pada keharmonisan gerak dan pikiran. Pada dasarnya parkour adalah seni untug melewati rintangan yang bisa diartikan juga dalam nilai-nilai kehidupan. Dalam olahraga parkour banyak tempat yang bisa dijadikan lintasan atau berlatih seperti gedung-gedung yang ada di sekitar atau *Parkour Park* yang memang dibuat untuk melakukan praktisi parkour. Banyak orang menilai parkour adalah olahraga ekstrim yang berbahaya, memang bila dilihat secara gamblang *Parkour* terlihat sangat berbahaya karena banyak gerakannya yang berpindah dari ketinggian. Teori dari *Parkour* sendiri adalah perpindahan dari objek A ke objek B, dan dari perpindahan itu banyak sekali gerakan yang dapat dilakukan. Walaupun berbahaya tidak sedikit orang yang ingin mempelajari *Parkour*, namun kebanyakan orang mempelajari parkour adalah untuk memamerkan gerakannya yang sudah sangat menyimpang dari tujuan *Parkour* itu sendiri.

Buku ilustrasi ini dibuat untuk lebih memberikan penjelasan tentang *Parkour* itu sendiri, sehingga masyarakat luas bisa mengetahui arti sebenarnya dan tidak hanya menganggap bahwa *Parkour* adalah olahraga ekstrim yang berbahaya, buku ini dibuat dengan gaya ilustrasi untuk memancing minat pembaca dan memberikan informasi tentang sejarah, alat, aksesoris, gerakan dan yang lainnya dengan melalui gambar, sehingga pembaca bisa mempelajari *Parkour* dengan lebih santai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang dibuat penulis dari perancangan tugas akhir ini, maka rumusan masalah yang di dapat adalah:

1. Bagaimana cara membuat buku ilustrasi yang bisa menarik minat pembaca dan memberikan informasi yang cukup jelas?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang masalah yang ada di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini dapat lebih terfokus dan terarah. Dalam penulisan Perancangan Tugas Akhir terdapat batasan tertentu terhadap topik permasalahan yang akan diambil. Jadi batasan masalah yang penulis ambil pada Tugas Akhir ini hanya berfokus pada:

1. Untuk menggambarkan *Parkour* secara lengkap dan memberikan gambaran yang cukup tentang apa itu *Parkour*.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Dalam penelitian ini tentunya penulis memiliki maksud dan tujuan tertentu untuk membuat Buku Ilustrasi Parkour Art Of Move Accurate, Agility , And Acceleration. maksud dan tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1.4.1 Maksud Perancangan

Membuat tugas akhir dalam bentuk perancangan buku ilustrasi yaitu:

1. Menyelesaikan Buku Ilustrasi Parkour Art Of Move Accurate, Agility , And Acceleration sesuai dengan perancangan yang ditetapkan.
2. Membuat Buku Ilustrasi Parkour Art Of Move Accurate, Agility , And Acceleration secara baik dan benar.
3. Memperkuat Perancangan Karya Media Cetak Buku Ilustrasi Parkour Art Of Move Accurate, Agility , And Acceleration.

1.4.2 Tujuan Perancangan

Tujuan penulis membuat Perancangan Karya Media Cetak Buku Ilustrasi Parkour Art Of Move Accurate, Agility , And Acceleration tersebut adalah:

1. Membuat buku dengan konteks tentang *Parkour* yang mengupas jelas tentang olahraga ini.
2. Membentuk konteks alternatif dan membuat sebuah buku yang mengupas tentang *Parkour*.
3. Sebagai syarat kelulusan.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Data merupakan bahan dasar dari informasi yang bisa mewakili sebuah benda, tindakan, atau fakta. Dengan melakukan kegiatan pencarian data ke lapangan, penulis bisa mendapatkan data atau informasi akurat tentang tema yang sedang diangkat. Dan dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Data Lapangan

Dalam memperoleh data lapangan terbagi dalam dua jenis data yang digunakan antara lain:

a. Data Observasi

Data Observasi merupakan data yang diperoleh langsung di lapangan, penulis mengunjungi tempat latihan *Parkour* yang ada di Jakarta yang terletak di daerah Taman Puring yang akan dibahas oleh penulis.

Penulis melakukan observasi secara langsung agar dapat mengumpulkan data melalui pengamatan di lokasi, Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam

suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Hal ini dilakukan untuk lebih mengetahui secara mendalam tentang segala hal yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam tugas akhir.



Gambar 1.1
Foto di Parkour Jakarta
Denny Herly Jerfison, 2019



Gambar 1.2
Foto di tempat berlatih Parkour
Denny Herly Jefrison, 2019

b. Data Wawancara

Terhadap objek penelitian meliputi proses wawancara dengan RezaVirgy yang merupakan ketua dari komunitas Parkour Jakarta yang terletak di Taman Puring.

Data wawancara digunakan untuk memperkuat data observasi. Oleh karena itu penulis juga melakukan wawancara untuk mencari informasi serta memperkuat data observasi yang telah diperoleh. Kegiatan wawancara memiliki beberapa tujuan, antara lain:

- a. Memperoleh, menginformasikan atau memperkuat fakta.
- b. Meningkatkan kepercayaan atas informasi yang diperoleh sebelumnya.



Gambar 1.4

Foto saat melakukan latihan rutin di Parkour Jakarta
Denny Herly Jefrison, 2019

c. Data Kajian Literatur

Data kajian literatur adalah data formal yang didapat atau dikeluarkan oleh sumber informasi, yang dikutip dan dimasukkan dalam suatu laporan hasil survey. Bisa berupa apa saja seperti artikel, buku, website dan lain-lain.

1. Media Elektronik

Media elektronik merupakan suatu media yang menyampaikan pesan lewat suara atau visual untuk menyampaikan suatu informasi pada masyarakat. Media elektronik yang dipakai oleh penulis pada tugas akhir ini adalah media *website* yang berkaitan mengenai pendakian gunung ungaran, penulis memperoleh informasi yang menunjang. Penulis juga mendapatkan data berupa beberapa informasi melalui media elektronik untuk memenuhi data-data dalam penulisan tugas akhir ini melalui <http://parkour.kingkong.web.id>.

1.6 Kerangka Pemikiran

Untuk mempermudah pemahan terhadap masalah yang sedang diangkat dalam karya Tugas Akhir ini. Penulis melakukan pemetaan pada permasalahan secara sederhana, yang nantinya akan dihasilkan sebuah karya Buku Ilustrasi Parkour Art Of Move Accurate, Agility , And Acceleration. berikut ini gambaran lebih jelasnya:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran dan skematika perancangan.

2. BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISA DATA

Bab ini berisi tentang teori serta tinjauan dari beberapa aspek dan analisa data yang berhubungan dengan pokok pembahasan sebagai dasar pembuatan tugas akhir.

3. BAB III PROSES PERANCANGAN “JUDUL TUGAS AKHIR”

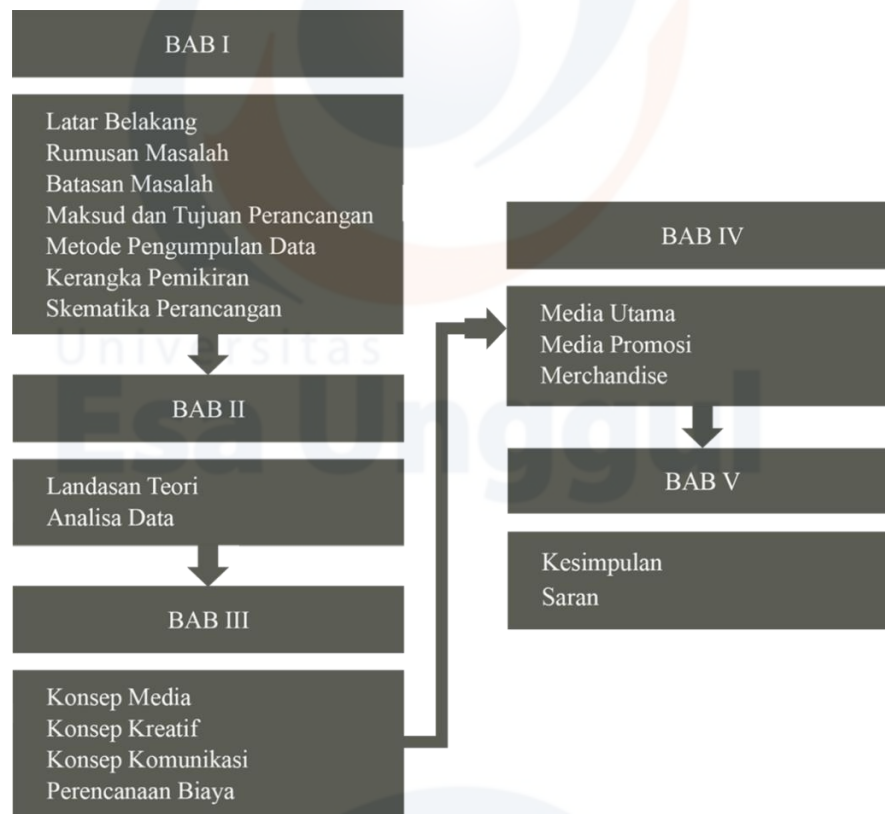
Bab ini berisi membahas tentang konsep aplikasi perancangan buku ilustrasi, dimulai dari proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

4. BAB IV DESAIN DAN APLIKASI

Bab ini berisi tentang karya tugas akhir yang telah dibuat, berupa desain yang akan diaplikasikan pada media-media sebagai sarana pomosi dan penyiaran.

5. BAB V PENUTUP

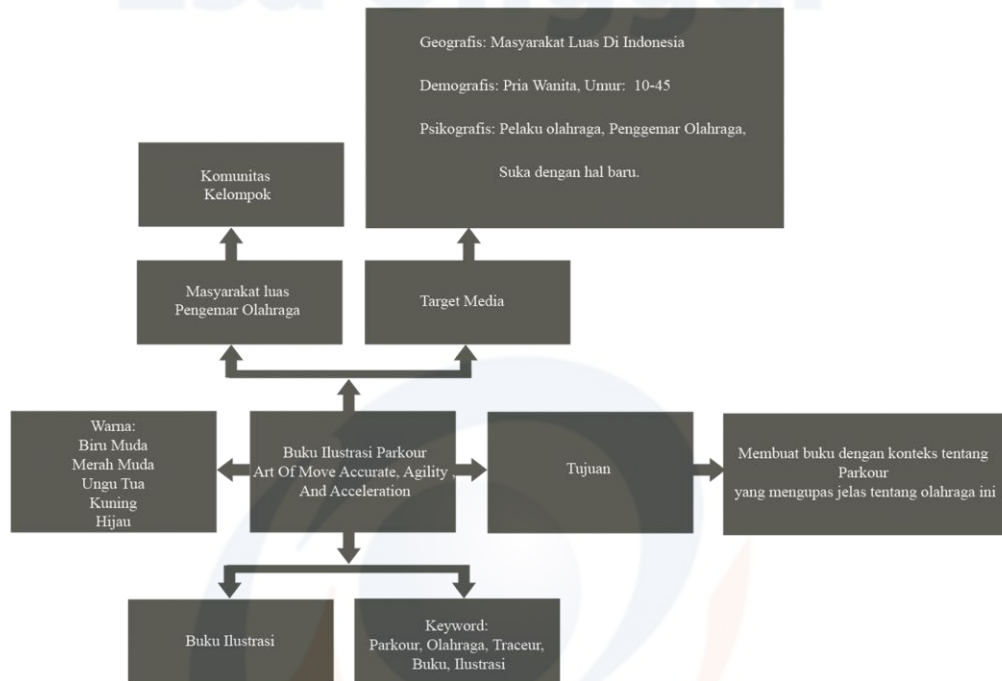
Bab ini berisi tentang kesimpulan menyeluruh dan saran yang diperoleh penulis dari analisis dan pembahasan terhadap masalah yang sudah diamati.



Gambar 1.5
 Bagan Sistematika Pemikiran
 Denny Herly Jefrison, 2019

1.7 Sistematika Perancangan

Berikut ini adalah skematika Perancangan Karya Media Cetak Buku Gunung Ungaran Pendakian Sang Pemula:



Gambar 1.6
Bagan Sistematika Perancangan
Denny Herly Jefrison, 2019