



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Olahraga sudah menjadi hal yang lumrah bagi manusia dan makin banyak digeluti oleh berbagai kalangan, mulai dari anak muda sampai orang dewasa. Olahraga dapat dilakukan untuk menyehatkan badan dan juga dapat dilakukan untuk ajang prestasi. Griwijoyo, dalam bukunya mengatakan bahwa manfaat olahraga selain untuk mendapatkan prestasi hakikatnya adalah untuk membentuk kesehatan yang dapat meningkatkan mutu sumber daya manusia itu sendiri. Telah diketahui secara luas bahwa olahraga dapat menyehatkan dan mencerdaskan kehidupan apabila pengelolaan dan penerapannya dilakukan dengan tepat. (2012)

Olahraga terbagi menjadi olahraga prestasi dan olahraga rekreasi. Salah satu olahraga yang termasuk olahraga rekreasi yaitu *orienteering*. *Orienteering* merupakan olahraga dimana para peserta bernavigasi untuk mengunjungi beberapa titik kontrol yang ditandai dengan medan sebenarnya dalam waktu secepat mungkin. Olahraga *orienteering* merupakan olahraga lintas alam dimana hal tersebut dapat memicu mental dan kemampuan berfikir para pelaku olahraga *orienteering*. (wawancara, Agustinus Dwi Cahyo, 22 Februari 2019). Olahraga *orienteering* di Indonesia berada dalam naungan Federasi Orienteering Nasional Indonesia (FONI).

Dalam suatu kegiatan perlu adanya publikasi yang didesain sedemikian rupa untuk mengiklankan dan menarik minat masyarakat terhadap kegiatan

tersebut. Tujuan desain periklanan menurut White adalah untuk menjelaskan signifikansi suatu produk dengan menggunakan ide penjualan yang mendorong masyarakat untuk ikut ambil bagian didalamnya. (White, 2007, hlm.1). Agustinus Dwi Cahyo, selaku sekretaris jendral di Federasi Orienteering Nasional Indonesia (FONI) mengatakan bahwa perkembangan *orienteering* cukup lama, salah satunya karena kurangnya publikasi dan sumber informasi yang memadai. Hal tersebut yang memicu lambatnya perkembangan *orienteering* di Indonesia.

Dalam *focus group discussion* yang dilakukan bersama beberapa penggiat *orienteering* Mapala UMN mengatakan bahwa kegiatan *orienteering* masih kurang dalam hal publikasi, sehingga masyarakat yang tahu mengenai olahraga ini masih sedikit. Menurut mereka, konsep dari olahraga *orienteering* sangat menarik untuk dilakukan karena memicu kerja otak dan dapat mengeksplor tempat-tempat baru. Sehingga dalam menjalankan kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan senang dan tidak membosankan. Selain itu, sumber informasi juga sulit didapat baik itu melalui internet ataupun buku. Informasi yang terdapat di internet hanya menjelaskan hal-hal umum saja sehingga tidak dapat dijadikan acuan untuk belajar.

Ibu Perdaningrum Yuniarti selaku ketua bidang organisasi Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) mengatakan bahwa *orienteering* masih kurang dilirik oleh masyarakat, kurangnya publikasi membuat masyarakat belum mengetahui adanya olahraga *orienteering* sehingga *orienteering* masih terdengar janggal di telinga masyarakat.

Agustinus Dwi Cahyo mengatakan bahwa media informasi yang sudah ada belum efektif dan tidak berjalan dengan baik karena ketidakmampuan mereka untuk membuat media informasi yang baik. Hal tersebut yang mendasari penulis untuk mencoba meneliti dan membuat media informasi mengenai olahraga *orienteering* agar dapat menarik minat masyarakat sekaligus memberikan informasi yang lebih, sehingga informasi yang diberikan dapat diterima dengan baik bagi calon peserta.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan media informasi yang efektif untuk olahraga *orienteering*?

1.3. Batasan Masalah

Geografis: JABODETABEK

Demografis:

- Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
- Usia: 18-25 tahun

Psikografis: suka olahraga

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir yang penulis buat yaitu merancang media informasi mengenai olahraga *orienteering*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Manfaat tugas akhir ini bagi penulis yaitu penulis mendapat pengetahuan mengenai olahraga *orienteering*, menjadikan pengalaman dalam mengasah *soft skill* selama proses tugas akhir ini.

1.5.2. Manfaat Bagi Orang Lain

Manfaat tugas akhir ini bagi orang lain yaitu sebagai sumber informasi dan pengetahuan mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam berolahraga *orienteering* dan juga untuk menarik minat masyarakat untuk bergabung didalamnya.

1.5.3. Manfaat Bagi Universitas

Manfaat tugas akhir ini bagi universitas yaitu dapat menambah kajian penelitian.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA