



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Pada tahun 1975 adalah awal dimana *taekwondo* masuk ke Indonesia, tepat dua tahun setelah pertama kali nya kejuaraan dunia cabang olahraga *taekwondo* yang menyita banyak perhatian dari berbagai negara. Pada tahun 80-an Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) memasukan *taekwondo* kedalam cabang olahraga yang dinaungi resmi dari negara. (PBTI, 2013)

Menurut Listina dalam bukunya *taekwondo* yang termasuk olahraga prestasi dibagi menjadi dua pertandingan yaitu *kyorugi* dan *poomsae*. *Kyorugi* adalah pertandingan antara dua orang yang saling menyerang sedangkan *poomsae* adalah rangkaian jurus atau pemeragaan runtutan teknik dasar. (hlm. 1-2) Angga kristanto dalam wawancara pada 23 agustus 2019 mengatakan bahwa, saat ini *poomsae* masih jarang diminati karena teknik hafalan yang beragam. Bukan bertarung tetapi *poomsae* juga harus dilakukan dengan tenang dan konsentrasi yang tinggi. Saat ini para atlet *poomsae* sedang berada dalam kerancuan teknik karena *poomsae* yang baru berkembang sehingga banyak pembaruan teknik dari internasional.

Dalam hasil *FDG* dengan atlet *taekwondo* di Daerah Banten mengatakan bahwa mereka sering kali lupa akan beberapa teknik *poomsae*, dan bingung karena tidak jarang teknik yang mereka pelajari dianggap salah pada saat pertandingan. Mereka merasa *poomsae* lebih sulit dibandingkan *kyorugi* karena teknik yang sering berubah dan penyebaran informasinya tidak efektif.

Aggie Seftyan dalam wawancara mengatakan bahwa KEMENPORA sudah melakukan diklat untuk pelatih dalam menginformasikan pembaruan teknik untuk pertandingan, tetapi informasi tidak sampai dengan seragam karena diklat yang diadakan dengan waktu yang terbatas dan tidak di sertakan media cetak yang dapat disimpan dan dijadikan media pengingat. Hal ini mendasari penulis untuk mencoba membuat media informasi yang mencakup gerakan dasar *taekwondo* agar dapat dijadikan media pengingat sekaligus membantu dalam pembelajaran. Sehingga informasi dapat diterima dengan baik oleh para atlet *taekwondo* yang ingin mempelajari tentang gerakan dasar *taekwondo* yang benar saat pertandingan.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penulisan tugas akhir saya adalah bagaimana merancang media informasi melalui UI/UX yang dapat memberikan edukasi gerakan dasar Poomsae Taekwondo melalui aplikasi digital?

1.3. Batasan Masalah

Batasan dari topik yang akan digunakan sebagai acuan pada penelitian agar tidak melebar adalah sebagai berikut:

2. Demografis :
 - Gender : Laki-laki dan perempuan
 - Usia : 18-27 tahun
 - Status Serata Sosial : A-B
3. Psikografis :

Atlet *taekwondo* yang ingin berprestasi dan belajar lebih mendalam tentang teknik dasar *taekwondo*

4. Geografis : JABODETABEK

4.1. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir merupakan bagaimana perancangan media informasi berupa aplikasi tentang gerakan dasar *taekwondo*

4.2. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi penulis adalah dapat menjadi syarat kelulusan dan portofolio.
2. Manfaat bagi masyarakat umum agar para atlet *poomsae* dapat memahami gerakan dasar *taekwondo* yang baik dan benar yang sesuai dengan penilaian sehingga para atlet dapat bersaing lebih baik pada saat pertandingan nasional.
3. Dapat digunakan untuk media pembelajaran di unit kegiatan mahasiswa *taekwondo*.