



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 III

METODOLOGI

1.1. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam merancang tugas akhir penulis menggunakan metodologi campuran untuk mengumpulkan data terkait mengenai perancangan media informasi gerakan dasar *taekwondo*. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data melalui wawancara dengan Bpk. Angga Kristanto sebagai pelatih *poomsae* dari Pengprov Banten dan pelatih Pekan Olahraga Nasional (PON) yang juga bekerja di KONI di Bidang Pembinaan Prestasi cabang *taekwondo*. Penulis juga mewawancarai Bpk. Aggie Seftyan Pasbowo, S.E. sebagai pengurus KEMENPORA cabang A3 Fungsional *Taekwondo*. Kuisisioner juga digunakan dalam pengumpulan data untuk menentukan media jenis apa yang cocok dengan kebutuhan *client*.

1.1.1. Wawancara

1.1.1.1. Angga Kristanto



Gambar 3.1. Wawancara Angga Kristanto

Wawancara dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2019 di Gedung Golkar Jl. Maulana Yusuf, Kota Tangerang, Banten. Menurut bapak angga *Taekwondo Poomsae* Indonesia cukup dipertimbangkan dimata internasional tetapi belum dipertandingkan di Olimpiade karena kuota cabang olahraga yang terbatas di Olimpiade. *Taekwondo Kyorugi* hanyalah yang dipertandingkan di internasional. Apabila *Poomsae* ingin masuk malah harus ada salah satu cabang olahraga yang tidak dipertandingkan, sampai adanya penambahan kuota. *Asian games* tahun 2018 Defia mendapatkan medali emas sebagai peraih medali emas seagames pertama Indonesia.

Menurut Bapak Angga sulitnya atlet daerah bersaing dengan atlet sekelas Defia karena faktor proglam latihan yang jelas berbeda, atlet nasional berada di sentralisasi dan melakukan pendidikan home schooling hingga berkuliah di Universitas Negeri Jakarta yang mengutamakan prestasi dibanding pendidikan mahasiswanya. Mahasiswa tidak diwajibkan kuliah pada saat sentralisasi, dan dapat lulus mata kuliah apabila menjadi juara diajang nasional maupun internasional.

Begitu juga dengan perbaruan teknik dan penilaian *Poomse* dipertandingan internasional. Informasi perbahruan teknik akan sampai pertama kali untuk atlet nasional dan penyebaran informasi nya lambat ke daerah, terutama daerah luar jawa yang sulit terjangkau. Perbaruan teknik akan diselenggarakan dengan diklat internasional lalu menyebar ke negara negara. Posisi pusat latihan nasional yang berada di jawa barat juga menjadi

pengaruh besar. Mayoritas atlet pelatnas berasal dari Jawa Barat, dan sumber daya wasit internasional hanya ada dari Jawa Barat.

Informasi perbaruan teknik melalui diklat yang dirasa sangat kurang, diadakan selama tiga hari dan dibekali dengan *role model* atlet pelatnas. Pelatih hanya bisa mengikuti dan mengira-ngira gerakannya sehingga proses penyampaian kepada atlet yang lain tidak efektif. Begitu juga masa otot atlet pelatnas yang jauh berbeda karena pola latihan yang dijalannya sehari-hari. Sampai sekarang tidak ada media yang menjadi patokan, hanya belajar lewat mata dan telinga sedangkan manusia tidak luput tadi lupa karena banyaknya teknik yang harus dipelajari. Bapak Angga merasa membutuhkan media yang dapat menjadi pedoman agar atlet diluar Jawa Barat dapat mengetahui teknik yang baru, *handbook standart poomsae* yang rinci akan sangat membantu proses latihan.

1.1.1.2. Aggie Seftyan Prasbowo



Gambar 3.2. Wawancara Aggie Seftyan

Wawancara 25 Agustus 2019 di *Summarecon Mall* Serpong. Pengurus cabang A3 Fungsional *Taekwondo* melaksanakan diklat pelatih dan menyeleksi izin pertandingan. Selama ini diklat yang diadakan biasanya adalah diklat untuk pelatih *kyorugi*, seperti diklat cedera otot ataupun sendi. Diklat *poomsae* hampir tidak ada, tetapi setiap satu tahun sekali PBTI melaksanakan ujian sabuk hitam dari Kukkiwon, pada saat itu dilaksanakan latihan bersama penyeragaman teknik untuk ujian. Peserta ujian setiap tahunnya ratusan orang di setiap daerah, tahun 2017 di Banten ujian sabuk hitam berjumlah 264 orang dari *DAN I* hingga *DAN V*. Untuk kedepannya mungkin akan diadakan diklat *poomsae* dari Defia Rosmania, peraih emas ASIAN GAMES 2018. Untuk sekarang belum ada buku resmi yang berisi *scoring system poomsae*, hanya ada media cetak untuk wasit pertandingan.

Untuk sekarang atlet *poomse* pria tidak ada karena belum menemukan atlet yang kompeten untuk menggantikan atlet yang sebelumnya keluar pelatnas karena umurnya sudah tidak dapat lagi mengikuti pertandingan, salah satu atlet nasional yang bagus dimata internasional, Maulana Haidir sekarang beralih menjadi pelatih *Poomsae* Jawa Barat.

1.1.2. *Forum Group Discussion*



Gambar 3.3. *FGD* atlet *poomsae taekwondo* asal Banten

Forum group discussion dilakukan dengan atlet *poomsae taekwondo* asal Banten pada event Pra-Pekan Olahraga Nasional yang diadakan di gor Benteng Taruna Stadion pada tanggal 28 September 2019. Atlet yang ikut serta dalam *FGD* ini adalah Muhammad Faiz Iqbal, Aditya Lityanian Al Nasir, Ivan Teguh Darmawan, Dhea Marisa Utami, Shinta Azzahra Jamaludin Putri, Ina Rahma Pramesti, Regita Adistia D dan Genna Upsari Mugnijuniar.

Diskusi ini membahas sejauh mana pengetahuan para atlet terhadap gerakan dasar *taekwondo* yang benar, kendala atlet dalam latihan dan pertandingan, kekurangan penyebaran informasi tentang teknik dasar, media yang cocok untuk menyebarkan informasi tentang *taekwondo*, dan fitur yang dibutuhkan atlet dalam membantu proses latihan.

Mereka mengatakan bahwa *taekwondo* adalah olahraga yang berat dari segi pertandingan, latihan, ujian hingga kegiatan lain. Khususnya untuk atlet *poomsae*, mereka merasa sering kali lupa tentang beberapa gerakan karena banyaknya Teknik dan rinciannya yang mendetil jika diuji dalam

pertandingan. Mereka yang sudah memegang sabuk hitam tetap tidak luput dari hal tersebut. Tiga dari 8 atlet mengatakan bahwa saat lupa mereka menggunakan google untuk mengingat materi yang diperlukan, tetapi informasi yang detil sulit untuk didapatkan. Sedangkan sisanya biasa bertanya sesama atlet dan meminta temannya untuk saling mengoreksi saat latihan.

Kendala dalam latihan adalah mereka tidak mempunyai media informasi yang tertulis. Sesuatu yang hanya di ingat dan diperagakan bisa saja terlupakan. Para atlet juga mengataka bahwa pernah mengalami kebingungan karena saat pertandingan, Teknik yang mereka pelajari dan mereka anggap benar ternyata salah pada saat pertandingan. Sering kali perbahruan informasi disosialisasikan pada pagi hari tepat hari dihari pertandingan. Hal ini mereka rasa sangat merugikan karena mereka sudah membiasakan diri dan melatih diri dengan teknik yang salah. Pada saat-saat seperti itu mereka merasa kemenangan akan lebih sulit untuk diraih.

Genna, salah satu atlet yang sudah melatih dan pernah mengikuti diklat pelatih *poomsae* mengatakan bahwa diklat yang diadakan tidak efektif karena sulit untuk pelatih yang sudah lanjut usia mengikuti gerakan baru tanpa mencatat apapun. Walaupun ada *role mode*, dan mencoba sendiri Teknik barunya Genna merasa media tertulis sangat dibutuhkan.

Mereka merasa media yang cocok dengan kebutuhan mereka adalah media yang digital yang mudah diakses, mereka mengatakan bahwa lebih

baik jika mereka sedang latihan media ini bisa menjadi pengganti teman mereka untuk mengoreksi gerakan yang mereka latihlatih

1.2. Metodologi Perancangan

Penulis menggunakan teori Jesse James Gerret sebagai metodologi perancangan, metode tersebut adalah:

1. Strategy (User Needs)

Pada proses ini penulis melakukan riset terhadap masalah yang ada. Mencari kebutuhan dari *client* dan menentukan konsep yang dibutuhkan oleh *client*. Menentukan konsep dan tujuan dari media yang akan dirancang.

2. Scope (Functional Spesification)

Menentukan fungsi dan fitur pada media yang dirancang berdasarkan kebutuhan *client*.

3. Structure (Information Architecture)

Membuat struktur fungsi dari media yang dirancang, didalam nya juga termasuk fasilitas dan fitur pada media.

4. Sceleton (Navigation Design)

Perancangan navigasi dari media yang akan menjadi pola pergerakan dari *client* pengguna media dan perancangan dari *wireframes* yang akan digunakan sebagai patokan dari perancangan *layout* desain yang akan dibuat.

5. Surface (Visual Design)

Pada proses ini penulis mulai merancang desain dari aplikasi, menentukan warna berdasarkan riset dan membuat desain final dari media.