

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman modern memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan manusia (Sihotang, 2012, p. 1). Sihotang menjelaskan bahwa adanya peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi juga menjadi sumber peningkatan standar kehidupan bangsa, terutama di dunia penerbangan. Sihotang juga menyebutkan, bahwa didalam perkembangan dunia penerbangan terdapat cabang olahraga kedirgantaraan yang berasal dari perkembangan Iptek sejak lebih dari satu abad lalu, yaitu *aeromodelling*.

Menurut FASI (Federasi Aero Sport Indonesia) (2009), *aeromodelling* merupakan kegiatan merancang, membuat, serta menerbangkan pesawat terbang dalam bentuk miniatur dengan atau tanpa motor. Atmoko (1985) dalam bukunya menjelaskan bahwa *aeromodelling* pada mulanya digunakan untuk menjadi metode yang lebih efisien dalam membuat pesawat terbang dengan skala kecil untuk meminimalisir biaya pengujian pesawat sungguhan. Sampai akhirnya, kegiatan *aeromodelling* yang juga berada dalam naungan FASI banyak menarik perhatian para remaja. Namun, Atmoko menambahkan bahwa sebagai salah satu cabang olahraga udara, *aeromodelling* dianggap kurang berkembang dikarenakan penyebarluasan informasi yang kurang cepat dibanding cabang olahraga lainnya seperti sepak bola, balap motor, dan sebagainya.

Wawancara bersama Agus Tapatap (2020) selaku atlet *aeromodelling* menyatakan bahwa salah satu permasalahan yang memengaruhi kurang berkembangnya kegiatan *aeromodelling* di kalangan masyarakat hingga sekarang ini adalah karena masyarakat cenderung melihat *aeromodelling* sebagai hobi yang mahal, melihat dari jenis kegiatan yang ditunjukkan di berbagai media. Hal tersebut membuat masyarakat yang baru memulai kegiatan *aeromodelling* sebagai pemula, cenderung mengurungkan niat untuk meminati kegiatan tersebut sebagai hobi. Meskipun sebenarnya *aeromodelling* memiliki berbagai kategori lainnya yang tidak membutuhkan biaya yang mahal dan terjangkau untuk dapat dipelajari terlebih dahulu, sebelum melanjutkan ke kategori olahraga *aeromodelling* yang lebih mahir.

Adanya fenomena permasalahan tersebut membuat penulis tertarik untuk meneliti dan merancang suatu media informasi berupa aplikasi panduan dasar mengenai *aeromodelling* yang berisi pembelajaran mengenai kategori dasar *aeromodelling*, yaitu F1N atau dikenal sebagai *Chuck Glider* yang diperuntukkan bagi masyarakat pemula, khususnya remaja dengan rentang usia 15-24 tahun. Usia remaja akhir menjadi target sasaran usia sebagai manusia yang mencapai kematangan intelektual dan memasuki tahap pencarian jati diri menuju kedewasaan (Maress, 2018). Penelitian dan perancangan ini dilakukan untuk memberi edukasi kepada mereka dalam mengenal dasar *aeromodelling* sebagai salah satu bagian dari dunia kedirgantaraan.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan aplikasi mengenai *chuck glider* memberi pengetahuan dasar *aeromodelling* bagi masyarakat pemula khususnya remaja akhir usia 15-24 tahun di daerah Jabodetabek?

## 1.3. Batasan Masalah

Perancangan Tugas Akhir ini terbagi menjadi beberapa batasan penelitian, seperti:

### 1. Geografis

Primer : Jabodetabek

Sekunder : Seluruh Indonesia

### 2. Demografis

Usia : Remaja 15-24 tahun menurut BPS (Badan Pusat Statistik)

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Tingkat Pendidikan : SMA

Pekerjaan : Mahasiswa umum dan karyawan (target primer) serta Mahasiswa atau pelajar penerbangan (target sekunder)

Penghasilan : SES B (Rp.2,8 juta-Rp.4,25 juta)

Status Pernikahan : Menikah dan belum menikah

Bahasa yang Digunakan : Bahasa Indonesia

### **3. Psikografis**

Sikap/ *Attitude* : Sikap ingin tahu informasi baru

Gaya Hidup : Lebih dewasa, *Measure Twice*

### **4. Geodemografis**

Tipe Hunian : Urban (daerah perkotaan)

### **5. Behaviour (Produk/ Jasa)**

Tingkat Pengguna : *Light users* (menetap dengan media yang sama untuk mengulang suatu cara)

Loyalitas Terhadap merek : *First-timers* (baru mulai mempelajari atau pemula)

Kesiapan Mengadopsi : *Early Adopters* (berminat menggunakan apabila media yang digunakan dinilai cukup inovatif)

Batasan masalah mendapat referensi melalui Moriarty, Mitchell, dan Wells (2011, p. 128-159), dalam buku *Advertising & IMC: Principle and Practice*.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Menyediakan pengetahuan dasar mengenai *aeromodelling* kepada masyarakat pemula khususnya remaja akhir usia 15-24 tahun.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Penulisan dalam Tugas Akhir ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, Tugas Akhir ini dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai kegiatan *aeromodelling* secara mendasar dari media informasi yang dibuat.
- b. Bagi orang lain, Laporan Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan bagi mereka untuk mempelajari dan mengenal *aeromodelling* dari media informasi yang memberi ilmu yang mendasar, hingga secara mandiri dapat belajar membuat *aeromodelling* kategori F1N atau disebut *chuck glider*.
- c. Bagi universitas, Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk menjadi bahan referensi dalam suatu penelitian, terutama bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.