



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

SCUBA diving adalah kegiatan dimana manusia melakukan penyelaman dibawah permukaan air laut dengan menggunakan alat bantu *SCUBA* atau *Self Contained Underwater Breathing Apparatus* (Marine Diving Club UNDIP, 2018). Alat-alat yang termasuk dalam *SCUBA* antara lain adalah *Bouyancy Compesator Device (BCD)*, *weight belt*, tabung oksigen *SCUBA*, *regulator* serta *gauge instruments*. *SCUBA diving* tidak dapat disamakan dengan olahraga berenang, melainkan merupakan olahraga ekstrim yang memerlukan pengetahuan, keahlian, dan peralatan khusus yang tidak dapat dilakukan secara sembarangan.

Seorang penyelam *SCUBA* harus memahami benar mengenai teknik menyelam, peralatan serta prosedurnya sebelum terjun ke lapangan. Pendidikan penyelaman dan mendapatkan sertifikasi selam merupakan salah satu cara yang dianjurkan dan dapat dilakukan oleh penyelam untuk mengetahui hal-hal terkait penyelaman *SCUBA* (Hadi, 1991). Didukung oleh Andy dkk., (2014) bahwa kemampuan mengendalikan masalah secara mental dan psikis, adalah hal krusial yang juga perlu dimiliki penyelam untuk dapat menjaga keselamatannya. Akan tetapi, penyelam-penyelam pemula yang masih dalam tahap eksplorasi dan belum mendapatkan pelatihan yang mumpuni, belum mengenali dan memahami teknik dasar penyelaman, persiapannya serta resiko yang dapat dialaminya baik dasarnya maupun secara mendalam. Hal ini diperkuat dengan adanya salah satu contoh kasus yang terjadi, dimana remaja berusia 17 tahun asal Inggris, Gregory Arthur Mills, penyelam pemula yang mengalami kepanikan dan melepaskan alat bantu pernapasnya saat sedang menyelam di Pulau Wakatobi, Indonesia, yang berujung pada kematian.

Dengan ini, perancangan media informasi mengenai *SCUBA diving* menjadi penting untuk mencegah penyelam pemula mengalami kesalahan-

kesalahan yang dapat berakibat fatal ketika sedang melakukan olahraga ekstrim ini sebelum mendapatkan pelatihan yang mumpuni. Menurut Hartono (2005), media informasi adalah penggabungan beberapa informasi yang dikumpulkan dan disusun menjadi suatu kesatuan media. Dengan adanya media informasi, seseorang akan menerima informasi atas suatu topik yang berguna pada kehidupannya. Dalam kasus ini, perancangan media informasi dapat berguna bagi para penyelam pemula untuk mencegah dan menghindari terjadinya kesalahan-kesalahan yang dapat berakibat fatal saat melakukan kegiatan penyelaman *SCUBA*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat menarik rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara merancang media informasi mengenai *SCUBA diving* untuk pemula?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan tugas akhir ini adalah:

- 1) Demografis

- a) Usia : 13-18 tahun

Menurut PADI atau yang dikenal sebagai Professional Association of Dive Instructor (2021), batas usia anak 13 tahun sudah diperbolehkan untuk melakukan penyelaman *SCUBA* dengan persetujuan dari orangtua dan mulai bisa mendapatkan sertifikasi penyelaman pada usia 15 tahun.

- b) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

- c) Pendidikan : SMP-SMA

- d) Pekerjaan : Pelajar

- e) Kelas ekonomi: SES A

- f) Generasi : Z
- 2) Geografis
 - a) Primer : Tangerang dan Jakarta
 - b) Sekunder : Indonesia
- 3) Psikografis
 - a) Sikap : Memiliki jiwa petualang yang tinggi, berani mengambil resiko, menyukai olahraga ekstrim, rasa ingin tahu tinggi
 - b) Gaya hidup : Suka berolahraga, suka belajar hal baru

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media informasi mengenai *SCUBA diving* untuk pemula.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari yang dapat diperoleh dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

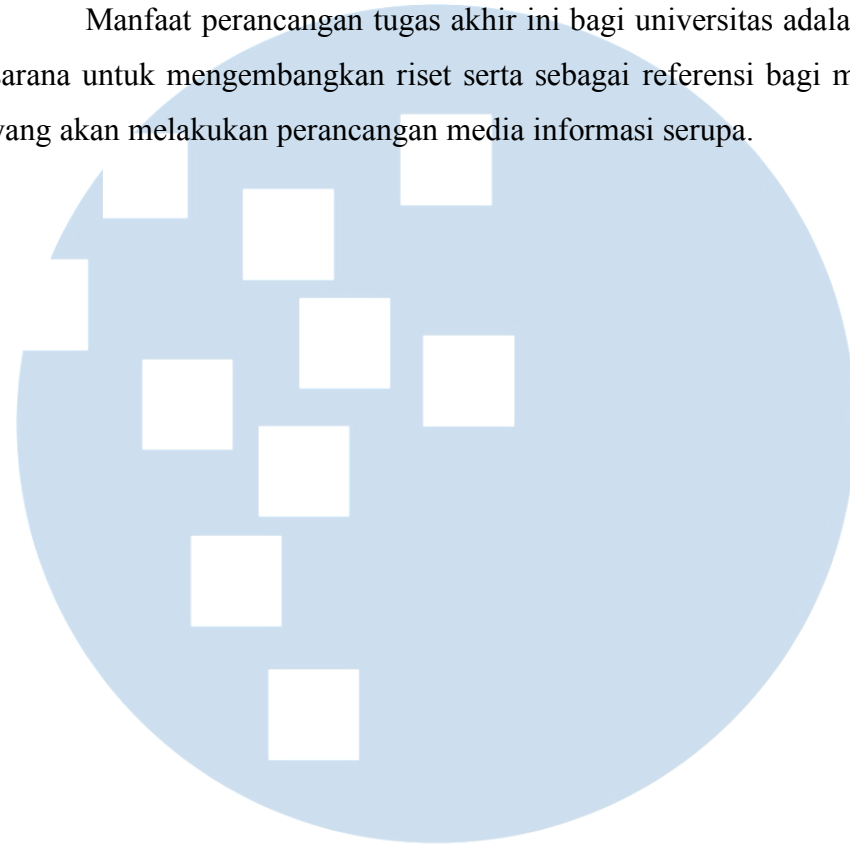
Dalam merancang tugas akhir ini, penulis dapat memperoleh kesempatan untuk mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan di jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara serta memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

1.5.2 Manfaat Bagi Orang Lain

Perancangan ini dapat menjadi sarana informasi dan edukasi bagi para penyelam pemula khususnya di daerah Tangerang dan Jakarta mengenai pengetahuan dasar *SCUBA diving*.

1.5.3 Manfaat Bagi Universitas

Manfaat perancangan tugas akhir ini bagi universitas adalah sebagai sarana untuk mengembangkan riset serta sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan perancangan media informasi serupa.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA