

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taekwondo merupakan seni beladiri yang berasal dari Korea, dan telah berdiri sejak masa dinasti Koguryo di Korea yaitu tahun 37M. Seiring berkembangnya beladiri Taekwondo pun tersebar dan berkembang di seluruh dunia. Karena hal ini pada tanggal 28 Mei 1973, Kim Un Yong yang menjabat sebagai Presiden mendirikan badan Federasi Taekwondo Dunia (WTF) yang sekaligus menjadi program Pertahanan Nasional di lebih dari 186 negara. Seiring berkembangnya Taekwondo di Indonesia, berbagai Organisasi Mulai bermunculan seperti FTI (Federasi Taekwondo Indonesia) dan PTI (Persatuan Taekwondo Indonesia) yang pada tanggal 28 maret 1981 Bergabung untuk memajukan Taekwondo Indonesia ke dalam sebuah organisasi Taekwondo PBTI (Pengurus Besar Taekwondo Indonesia).

Selama beberapa dekade Taekwondo Indonesia terus meraih prestasi yang cukup pesat di tingkat Nasional, karena hal tersebut PBTI (Pengurus Besar Taekwondo Indonesia) diberi kepercayaan oleh WTF (World Taekwondo Federation) untuk menyelenggarakan Kejuaraan internasional yaitu Kejuaraan Junior Asia yang diselenggarakan pada bulan November 2013. Berdasarkan hal tersebut PBTI membentuk *website* pbtinfo untuk menyediakan informasi dan dokumentasi terkait peraturan, prestasi, profil atlet, Jadwal pertandingan, berita tentang Taekwondo dan lain sebagainya.

Setelah itu penulis melakukan observasi lebih lanjut terhadap *website* PBTI dan menemukan indikasi bahwa *website* belum menerapkan prinsip *User Interface* dan *User Experience* yang tepat. Indikasi tersebut mencakup beberapa aspek UI UX salah satunya dari segi hirarki visual.

Menurut Landa (2014, hlm. 28) hirarki visual merupakan prinsip desain yang membantu target audiens mendapatkan informasi sesuai dengan urutan kepentingannya namun hal ini belum diterapkan dalam *website* PBTI.

Menurut (Baer,2008. hlm 22-23) media informasi baiknya berdasarkan pemikiran *user-centric* dengan mengetahui dan memahami pesan yang ingin di terima oleh target user dan bagaimana setiap target user menyerap informasi yang tersedia, maka dari itu penulis melakukan penelitian lebih lanjut dengan melakukan *User test* di dalam *Forum Group Discussion* terhadap atlet Taekwondo dan menemukan bahwa target user mengalami kesulitan untuk mengeksplor *website* PBTI. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara expert terhadap pak Irsan Aji bahwa aspek yang harus diperhatikan dalam perancangan UI/UX adalah bagaimana objektif dari *website* dapat berjalan dengan baik. objektif dalam hal ini PBTI ingin mensosialisasikan dan mempublikasikan kegiatan yang berkaitan dengan taekwondo.

Menurut Pak Andi Trinada selaku HUMAS PBTI saat ini *website* PBTI perlu menyesuaikan tampilannya agar lebih menarik, sehingga penulis tertarik untuk melakukan perancangan ulang terhadap *website* PBTI.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan ulang *website* PBTI dapat berfungsi secara maksimal bagi penggunanya ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan ulang design *website* PBTI adalah para atlet, individu yang memiliki ketertarikan terhadap beladiri Taekwondo akan dibatasi dalam segmentasi nya yaitu sebagai berikut :

1) Demografis :

a. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

b. Usia : 14 – 24 tahun (Primer)

25- 45 (Sekunder)

Menurut Club (2018), Usia 14 – 17 tahun merupakan usia kategori junior dalam pertandingan Taekwondo dan 17 – 20 tahun merupakan kategori senior sedangkan Batasan usia sekunder 24- 45 Tahun didapatkan berdasarkan target sekunder seperti wasit, pengurus, orangtua atlet, pelatih.

c. Pendidikan : Minimal SMP / setara

d. Status Ekonomi : SES A – B

2) Geografis :

Wilayah : Seluruh Indonesia

PBTI merupakan organisasi yang mengatur tentang Taekwondo Indonesia yang menghubungkan sub organisasi antar daerah sehingga batasan masalah pada perancangan ini mencakup seluruh wilayah di Indonesia.

3) Targeting :

a. Primer : Atlet Taekwondo

b. Sekunder : Pelatih Taekwondo, Praktisi Taekwondo, Orang tua dari praktisi Taekwondo, Wasit Pertandingan, Pengurus Taekwondo dan seluruh individu atau kelompok yang memiliki ketertarikan, kepentingan atau peran dalam Taekwondo Indonesia.

4) Psikografis :

Sikap dan perilaku : aktif mengikuti, belajar, tertarik terhadap beladiri Taekwondo, mengurus pertandingan, atau berperan dalam kegiatan Taekwondo Indonesia.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir adalah merancang ulang desain *website* PBTI sehingga dapat menjalankan fungsinya dengan lebih maksimal.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ulang design *website* sebagai tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu

1) Manfaat bagi Penulis

Penulis dapat menerapkan ilmu desain yang sudah dipelajari selama masa pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara yaitu merancang sebuah media informasi dalam hal ini adalah perancangan *Website* PBTI

2) Manfaat bagi Orang Lain

Target sasaran desain dapat memperoleh informasi dengan tampilan yang lebih menarik dan informatif, dan harapannya dapat meningkatkan minat Taekwondoin dalam perkembangan Taekwondo di Indonesia, dengan hal ini dapat menghasilkan prestasi baik dalam skala nasional maupun internasional.

3) Manfaat bagi Universitas

Menjadikan Tugas akhir sebagai referensi bagi mahasiswa Fakultas Seni dan desain dalam perancangan media informasi *website* beladiri Taekwondo.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A