

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mengenal dunia penerbangan tidak hanya membahas tentang pesawat atau bandar udara, tapi banyak elemen yang mendukung operasional penerbangan. Salah satu elemen tersebut adalah sumber daya manusia (SDM) yang memiliki peran masing-masing, seperti pilot, pramugari/pramugara, teknisi pesawat, dan *Air Traffic Controller* (ATC). ATC memiliki tanggung jawab yang besar dalam mengatur arus lalu lintas udara, menginformasikan pilot seputar navigasi penerbangan, kondisi cuaca, hingga keadaan darurat. Istilah lainnya, ATC merupakan teman terdekat pilot selama menggerakkan pesawat, sehingga peran ATC sangat dibutuhkan demi tercapainya tujuan penerbangan (Susanto dkk, 2020, h.2).

Seluruh aktivitas pesawat yang ada di dalam *movement area* (landasan pacu/*runway*, *taxiway*, serta area di dalam bandar udara yang digunakan pesawat udara untuk lepas landas, mendarat, dan pergerakan lainnya) harus mendapatkan instruksi terlebih dahulu dari ATC. Semua komunikasi itu dilakukan demi mencapai tujuan keselamatan penerbangan. ATC melaksanakan tugasnya di dalam *Aerodrome Control Tower*, agar bisa melihat secara jelas landasan pacu yang digunakan pesawat untuk lepas landas dan mendarat. Menara ini merupakan bangunan tertinggi dan wajib ada di setiap bandar udara guna memantau dan mengawasi area-area di dalam dan sekitar bandar udara demi menjaga keselamatan penerbangan.

Meskipun peran ATC dalam dunia penerbangan sangat penting, namun profesi ini tidak umum diketahui oleh masyarakat umum (Sonhaji dkk, 2021, h.15). Hal ini dikarenakan media-media yang membahas atau memperkenalkan profesi dunia penerbangan masih terbatas pada pilot dan pramugari/pramugara saja, sehingga membatasi pengetahuan masyarakat mengenai profesi penerbangan lainnya (Fatullah & Agustin, 2019, h.96). Berdasarkan *preliminary research* berupa pre-kuesioner yang dilakukan penulis, sebanyak 14 orang dari total 24 responden menjawab bahwa mereka tidak mengetahui apa itu profesi ATC dan perannya dalam dunia penerbangan.

Ada banyak cara untuk dapat memperkenalkan profesi ATC, salah satunya melalui media edukasi. Sudjana & Rivai dalam Maryanti, dkk (2021) menjelaskan bahwa dalam pemilihan media edukasi, penting untuk mempertimbangkan peran dan manfaatnya untuk membantu memperkaya pengetahuan dan membantu proses pembelajaran (h.4213). Media interaktif memiliki peran penting sebagai media edukasi karena dapat membantu memudahkan penyampaian informasi serta menjadikan proses belajar menjadi aktif dan menyenangkan (Indartiwi dkk, 2020, h.29). *Board game* sebagai media edukasi mampu memberikan dampak positif dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat membuat suasana belajar lebih menarik dan efisien, serta membantu mengasah kemampuan komunikasi dan penalaran (h.4215).

Target dari perancangan ini adalah remaja dengan rentang usia 14-17 tahun, karena remaja pada usia ini sudah mampu mengembangkan *self-maturity* dan membuat perhitungan awal tentang tujuan karir atau profesi yang akan dicapai (Suryana dkk, 2022, h.1919). Menurut Bartlett & Domene dalam Ghassani dkk (2020) masa remaja adalah masa emas dalam membentuk minat, nilai, dan kemampuan serta menumbuhkan keterampilan-keterampilan terkait karir yang mereka pilih di masa depan (h.123). Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penulis ingin membuat sebuah *board game* edukasi yang mampu mengenalkan dan memberikan gambaran profesi ATC kepada remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Kurangnya pemahaman dan pengetahuan remaja mengenai profesi *Air Traffic Controller* (ATC).
2. Kurangnya media informasi yang menarik dan mampu memberikan gambaran atau pengetahuan awal mengenai profesi *Air Traffic Controller* (ATC).

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *board game* mengenal profesi *Air Traffic Controller* (ATC) untuk remaja?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada masyarakat remaja dengan rentang usia 14-17 tahun di Jabodetabek, dengan fokus pada pengenalan awal *profesi Air Traffic Controller* (ATC) melalui sebuah media informasi. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada pembuatan *board game*, serta media kolateral mendukung eksistensi *board game*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah membuat perancangan *board game* mengenai pengenalan profesi *Air Traffic Controller* (ATC) untuk remaja.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Terdapat dua manfaat yang didapatkan selama proses perancangan tugas akhir dari awal hingga akhir, yakni:

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai usaha untuk mengenalkan profesi *Air Traffic Controller* (ATC) melalui media informatif dan edukatif seperti *board game*. Penelitian ini diharapkan menjadi aset ilmu pengetahuan

Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media informatif lainnya.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain mengenai pilar informasi DKV, khususnya dalam perancangan *board game*. Perancangan ini juga dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang *board game* dan topik pengenalan profesi yang masih jarang diketahui oleh orang-orang. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip universitas terkait dalam pelaksanaan Tugas Akhir.

