



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Taekwondo merupakan seni bela diri tradisional asal Korea yang menjadi olahraga bela diri populer dan berkembang di dunia. Awal kepopuleran taekwondo menurut V. Yoyok Suryadi pada buku "*Taekwondo Poomsae Tae Geuk*" tahun 2005 taekwondo mulai populer ketika masuk dalam *Olympic Games* tahun 1988 di Seoul, Korea Selatan dipertandingkan sebagai *exhibition match*. Lanjut Suryadi taekwondo dipertandingkan sebagai cabang olahraga resmi pada *Olympic Games* tahun 2000 di Sydney. Seperti informasi yang dikeluarkan oleh World Taekwondo Federation atau WTF melalui majalah yang berjudul *Partnership For Excellence* tanggal 23 mei 2016 menyatakan bahwa jumlah anggota asosiasi nasional World Taekwondo Federation (WTF) telah meningkat 30% sejak taekwondo masuk *Olympic Games*. Mencerminkan nilai-nilai yang berlaku secara umum, taekwondo menjadi olahraga paling populer kedua di Afrika. Sekarang anggota taekwondo memiliki 80 juta anggota dari 206 negara di dunia.

Perkembangan olahraga taekwondo semakin banyak dan luas jangkauannya khususnya di Indonesia menurut V. Yoyok Suryadi pada buku "*Taekwondo Poomsae Tae Geuk*" tahun 2005. Suryadi menuliskan Taekwondo Indonesia berkembang dan populer ketika masuk sebagai olahraga resmi cabang beladiri di Pekan Olahraga Nasional (PON). Sekarang ini seperti yang telah

diberitakan tribunnews.com tanggal 17 januari 2017 tertulis “*sebanyak 18 orang atlet taekwondo telah berlatih dalam pelatnas Pengurus Besar Taekwondo Indonesia (PBTI) sejak Oktober 2016 di Gedung POPKI Cibubur, Jakarta Timur, untuk persiapan SEA Games 2017 Malaysia, pada agustus nanti*”. Hal ini menunjukkan bahwa minat masyarakat Indonesia pada olahraga taekwondo menambah dampak positif dalam mengharumkan nama bangsa Indonesia melalui prestasi yang telah diraih Taekwondo Indonesia.

Terwujudnya Taekwondo Indonesia sebagai olahraga taekwondo yang berprestasi dan populer di dunia karena didukung oleh Pengurus Besar Taekwondo Indonesia (PBTI) sebagai organisasi resmi di Indonesia. PBTI harus memenuhi segala kebutuhan infrastruktur pembinaan dan pengembangan prestasi para atlet di tanah air. Maka, Ketua umum PBTI, Bapak Letnan Jendral TNI (Purn.) Marciano Norman mengeluarkan surat keputusan PBTI-ITDS dengan nomor surat SKEP.08/PBTI/V/2015 yang bertanggal 25 Mei 2015 menuliskan bahwa Taekwondo Indonesia mempunyai program kerja yang direalisasikan untuk periode tahun 2015 sampai tahun 2019 yakni, membentuk tim kerja Indonesia Taekwondo Database System (ITDS). Tujuan ITDS sebagai pendukung perkembangan dan pembinaan para atlet di Indonesia. Keberadaan ITDS berfungsi menyampaikan seluruh informasi agar tersebar secara merata dan dapat menghasilkan atlet taekwondo yang berkualitas dan profesional. Maka, ITDS membuat sebuah *website* itds.co.id karena pada era digital *website* menjadi mudah untuk diakses di mana saja. Ada pula isi konten itds.co.id berkaitan dengan

informasi berita seputar taekwondo, jadwal pertandingan, dan ujian kenaikan tingkat, serta media publikasi, sponsorship dan sebagainya.

Berawal dari sedikit informasi dan referensi seputar taekwondo, itds.co.id dibuat untuk memenuhi segala kebutuhan pengunjung *website* tersebut. Namun, sekarang ini itds.co.id yang sudah lebih dari satu tahun mempunyai konten yang tidak diperbaharui dan memiliki beberapa kekurangan pada sistem navigasi dan fitur-fitur (*font, images, background, logo, dan sebagainya*). Kekurangan pada *website* itds.co.id diketahui ketika penulis melakukan *focus group discussion* (FGD) dengan sembilan anggota aktif taekwondo. Hasil dari FGD adalah sebagai berikut: *Graphical User Interface* (GUI) atau tampilan muka *website* kurang berkarakter dari segi tata letak, sedangkan desain navigasi yang tidak teratur membuat bingung pengunjung *website*, hampir keseluruhan di tiap halaman hanya berupa teks dengan tingkat keterbacaan yang kurang, dan terakhir terlihat layout antar halaman pada *website* tidak konsisten. Hal lainnya seperti tampilan *website* yang tidak memiliki background, juga secara keseluruhan pada *website* terdapat gambar dan foto yang kurang berkarakter dengan resolusi rendah dan tidak ada kesinambungan antara gambar dan foto terkait taekwondo yang ditampilkan, sehingga membuat pengunjung *website* menjadi teralihkan dan tidak nyaman dalam mengakses itds.co.id. Maka, itds.co.id sebagai *website* organisasi resmi Taekwondo Indonesia tidak memiliki kredibilitas.

Dalam mewujudkan tujuan dan fungsi itds.co.id sebagai sumber informasi dan referensi seputar Taekwondo Indonesia, perlu sebuah perbaikan pada desain *website* tersebut agar lebih berkarakter dan komunikatif dalam memenuhi segala

kebutuhan pengunjung, baik melalui fitur atau dalam menyampaikan kontennya. Oleh karena itu penulis mengajukan solusi melalui sebuah perancangan ulang desain *website* ITDS. Sehingga dapat membantu ITDS menyampaikan isi *website* yang berguna secara merata hingga ke daerah-daerah di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyampaikan informasi terkait Taekwondo dengan melakukan perancangan ulang desain *website* ITDS?
2. Bagaimana perancangan visual *website* terkait perancangan ulang *website* ITDS agar dapat menyampaikan konten yang lebih berkarakter dan komunikatif?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, maka penulis membatasi pada ruang lingkup penelitian yaitu, hanya atlet, pelatih dan pengurus taekwondo di Indonesia, hal tersebut dilakukan penulis agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud. Target utama ialah remaja dengan target pendukung yang bekerja dibidang taekwondo, segmentasi sebagai berikut:

1. Segmentasi
 - a. Geografis: Perkotaan
 - b. Demografis:
 - i. Usia: 18 - 25 tahun

ii. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan

iii. Pekerjaan: Pelajar (Sekolah Menengah Atas dan Setara)

c. Psikografis:

i. Gaya hidup: Suka mengikuti kegiatan taekwondo

2. Target

a. Target primer: Remaja dengan rentang usia 18 - 25 tahun

b. Target sekunder: Orang tua dengan rentang usia diatas 25 tahun.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang hendak dicapai melalui Tugas Akhir ini adalah membuat tampilan baru dari *website* itds.co.id sebagai media informasi, supaya informasi seputar taekwondo dapat tersampaikan secara merata ke seluruh daerah di Indonesia.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Diharapkan perancangan tugas akhir ini akan memberikan manfaat bagi tiga pihak, yaitu:

1. Manfaat bagi Penulis

Manfaat yang akan didapatkan oleh penulis melalui perancangan tugas akhir adalah bertambahnya wawasan baru tentang sejarah sejarah Taekwondo.

2. Manfaat bagi Orang lain

Manfaat dari perancangan ulang desain *website* itds.co.id bagi orang lain ialah

membuat *website* lebih berkarakter, serta membantu PBTI melalui ITDS dalam menyampaikan informasi dengan lebih komunikatif.

3. Manfaat bagi Universitas

Manfaat dari penelitian ini bagi universitas ialah sebagai sumber atau acuan secara akademis tentang desain *website* untuk mahasiswa fakultas seni dan desain Universitas Multimedia Nusantara.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam merancang tugas akhir ini menggunakan penelitian kualitatif. Penulis menggunakan studi pustaka sebagai landasan teori perancangan desain *website*, serta penyebaran kuesioner, *focused discussion grup* (FGD) dan observasi dengan melakukan pengamatan langsung pada *website* itds.co.id disertai wawancara kepada ahli atau pihak terkait.

1 Studi Pustaka

Raco (2010) Studi Pustaka adalah bahan yang berupa tulisan berupa buku, jurnal yang membahas mengenai topik yang akan diteliti. Studi pustakan akan membantu penulis melihat ide-ide, pendapat dan kritik tentang desain *website* yang sudah ada sebelumnya dan dianalisis oleh ilmuwan terdahulu (hlm 104).

2 Kuesioner

Raco (2010) kuesioner adalah cara yang dilakukan untuk mendapatkan informasi melalui responden menangkap pendapat dan perasaan orang

tentang suatu peristiwa, fakta atau realita. Kuesioner akan disebar melalui angket secara *online* dengan target anggota aktif Taekwondo Indonesia. Kuesioner pertama bertujuan untuk mengetahui tingkat *awareness* dari target mengenai konten informasi yang ada pada itds.co.id (hlm 121).

3 Observasi

Raco (2010) observasi merupakan bagian dalam pengumpulan data. Observasi adalah cara mengumpulkan data secara langsung melalui lapangan. Penulis melakukan observasi terhadap *website-website* beladiri dan *website* olahraga yang serupa. Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas konten yang ditampilkan secara visual dan membandingkan desain yang berada di *website* lain. Raco melanjutkan observasi melakukan pengumpulan data melalui pengamatan. Dalam hal ini penulis mengobservasi langsung *website* itds.co.id. Untuk melihat keadaan organisasi tersebut dan mencatat bagian penting yang diperlukan dalam memenuhi data untuk tahap analisa (hlm. 112).

4 *Focused Discussion Group*

Angkuti (2010) *Forum Group Discussion* merupakan metode riset dimana penulis memilih responden yang dapat mewakili sejumlah publik atau populasi yang berbeda. Dengan adanya moderator yang berperan penting kesuksesan diskusi. Penulis dapat berperan sebagai moderator atau bisa orang lain yang menjadi moderator. Melalui FGD yang penulis lakukan terhadap *website* itds.co.id ditunjukkan untuk anggota aktif Taekwondo Indonesia yang mengetahui dan pernah membuka *website* ITDS (hlm. 78).

1.7. Metode Perancangan

Proses perancangan desain *website* ini diuraikan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Orientasi

Proses ini merupakan pencarian inti masalah, mengumpulkan fakta-fakta dan sumber bacaan yang relevan. Orientasi ini didukung dengan observasi dan wawancara dengan perwakilan dari anggota aktif Taekwondo Indonesia sebagai pengunjung *website* itds.co.id.

2. Analisis

Mindmapping digunakan sebagai dasar dalam melakukan analisis. Variabel sasaran yang dianalisa adalah latar belakang masalah, geografis, demografis, dan psikografis.

3. Konseptual desain

Berawal dari *brainstorming* mengenai masalah yang akan dibahas meliputi 5W+1H kemudian direalisasikan menjadi sketsa halaman *website* untuk perancangan desain *website* tersebut.

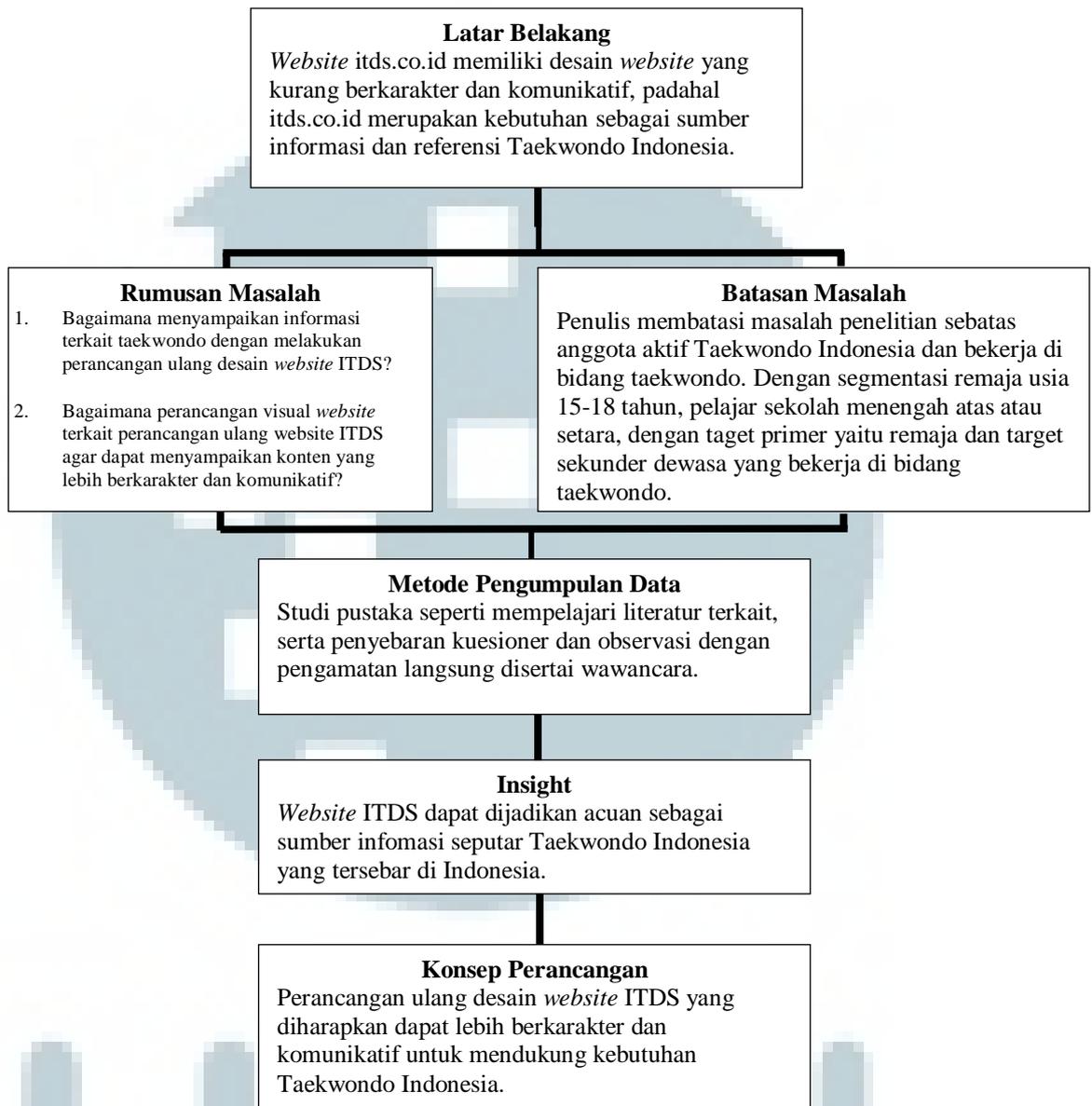
4. Desain

Pada tahap ini proses desain dikerjakan berdasarkan sketsa konsep desain yang telah dibuat. Sebelumnya akan dikerjakan terlebih dahulu melalui proses *layouting*.

5. Implementasi

Pada tahap ini buku teks berilustrasi yang telah selesai ditahap *layouting* siap produksi dan dipublikasikan.

1.8. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Bagan Skematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi penulis)