

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Parkour adalah olahraga halang rintang yang pertama kali dipopulerkan oleh David Balle, dan sekarang *parkour* berkembang di seluruh Indonesia sebagai olahraga seni berpindah tempat dengan cepat, aman dan efisien. Olahraga *parkour* mengajarkan bagaimana cara memaksimalkan kemampuan tubuh dengan teknik tertentu untuk melewati rintangan yang dihadapi. *Parkour* memanfaatkan segala potensi badan untuk membantu menghadapi rintangan tersebut supaya lebih cepat, aman dan mudah.

Parkour juga memiliki gaya bebas atau *freerunning* yaitu gerakan akrobatik untuk membuat gerakan *Parkour* tersebut terkesan lebih indah dan menarik untuk ditampilkan, gerakan *freerunning* yang terkesan lebih menarik sering ditampilkan diberbagai media seperti Televisi, Instagram, Youtube dan media video lainnya, masyarakat awam yang hanya melihat *parkour* saat sedang ditampilkan baik secara langsung maupun video *online* menangkap kesan bahwa *parkour* adalah olahraga *extreme* pada umumnya yang ditujukan untuk orang-orang yang memiliki kemampuan tertentu selayaknya olahraga *extreme* lainnya.

Namun begitu, olahraga *parkour* juga memiliki beberapa manfaat, salah satunya berupa manfaat tumbuh kembang anak yaitu melatih kemampuan gerak dasar (Gerak dasar tersebut meliputi berjalan, berlari, melompat dan meloncat) atau motorik kasar anak, anak-anak pada usia 8-12 adalah masa anak-anak bagian akhir, dimana pada usia ini dalam tahap perilaku gerak disebut sebagai bagian tahap gerak khusus, yaitu anak-anak dilatih untuk memperhalus gerakan atau kesadaran gerak, dengan melatih kemampuan gerak tertentu seperti permainan olahraga dan senam. (Sukamti, 2018: 23)

dilatih kekuatan dan daya tahan otot melalui permainan beregu yang menyenangkan dan mempunyai gerak kontinyu dan senam (kalistenik). (Sukamti, 2018: 34)

Sejak anak berusia 6 – 10 tahun serabut saraf mulai lengkap, aliran impuls saraf bertambah cepat, fungsi jaringan penghubung syaraf semakin baik sehingga gerakan otot semakin terkontrol dan koordinasi bertambah sempurna. Pada usia ini anak dapat

Parkour Bandung adalah sebuah komunitas bagi para praktisi *parkour* di Kota Bandung dan berafiliasi dengan Parkour Indonesia, sebelum adanya komunitas Parkour di kota Bandung, para praktisi *parkour* di Kota Bandung sudah terlebih dahulu ada dan membentuk Jamming pertama kali dengan Parkour Indonesia pada tanggal 23 Agustus 2007. Pada tanggal tersebut juga resmi dijadikan sebagai hari jadi Komunitas Parkour Bandung¹.

Komunitas Parkour Bandung peduli akan regenerasi anak-anak sebagai generasi yang sehat dan ceria, Komunitas Parkour Bandung memiliki program khusus *Parkour* untuk anak-anak, yaitu program Parkour Kids, pada kelas Parkour Kids anak-anak akan diajak untuk bermain sambil berolahraga dengan melatih kemampuan gerak dasar anak, gerak dasar tersebut berupa berlari, melompat, memanjat, mendarat dan keseimbangan, atau didalam parkour lebih dikenal dengan istilah *Jumprecc*, *climbing*, *landing* dan *balancing*.

Untuk saat ini sudah ada sekitar 10 anak usia 6-10 tahun yang mengikuti program Parkour Kids, walaupun demikian Program Parkour kids dari komunitas Parkour Bandung belum memiliki produk media promosi yang khusus mempromosikan program Parkour Kids ini, para orangtua anak hanya melihat berupa video anak-anak yang sedang melakukan kegiatan Parkour pada media youtube dan melihat secara langsung pada kegiatan latihan rutin komunitas Parkour Bandung pada hari minggu bertempat di taman Saparua dan event yang di selenggarakan, salah satunya adalah event pada salah satu pusat perbelanjaan Metro Indah Mall.

Maka dari itu penulis ingin mengangkat judul tentang perancangan video promosi program parkour Kids untuk orangtua anak dalam upaya membantu mempromosikan program Parkour Kids dan mengaplikasikan keilmuan yang

¹Arsip Parkour Bandung. Proposal Latihan Bersama Parkour Bandung Freejam 2017.

penulis dapatkan selama kegiatan perkuliahan, dalam hal ini penulis mengambil SD Cidurian Utara sebagai sample data dalam perancangan video promosi program Parkour Kids, dimana daerah ini berada daerah yang cukup jauh terjangkau dari pusat latihan Komunitas Parkour Bandung, namun masih bisa menjangkau tempat pusat latihan dengan mudah melalui transportasi umum jalur ruing dago.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah Komunitas Parkour Bandung adalah:

1. Komunitas Parkour Bandung belum memiliki Produk Media Promosi program Parkour Kids.
2. Sebagian orangtua belum mengenal manfaat olahraga *Parkour* untuk tumbuh kembang anak usia 8-12 tahun.

1.3. Rumusan Masalah

Bagai mana merancang video promosi program Parkour Kids yang dibutuhkan Komunitas Parkour Bandung untuk orangtua anak cidurian utara Bandung?

1.4. Batasan Masalah

Perancangan media promosi berupa video pengenalan program Parkour Kids kepada orangtua anak-anak usia 8-12 tahun Cidurian Utara Bandung.

1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berikut adalah tujuan dan manfaat perancangan video promosi program Parkour Kids komunitas Parkour Bandung.

1.5.1. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari tugas akhir adalah untuk mempromosikan kepada orangtua anak tentang program Parkour Kids dari komunitas Parkour Bandung.

1.5.2. Manfaat Perancangan

Adapun diharapkan dapat memberi manfaat – manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi Penulis

Pengaplikasian keilmuan di bidang Desain Komunikasi Visual.

2) Bagi Target Promosi

Memberikan pengertian tentang manfaat parkour untuk tumbuh kembang anak-anak kepada orangtua.

3) Bagi Komunitas Parkour Bandung

Membantu merancang media promosi kepada masyarakat yang menjadi target jangkauan komunitas Parkour Bandung.

1.6 Metode Penelitian.

Berikut adalah metode penelitian yang akan penulis lakukan dalam penulisan tugas akhir penulis.

1.6.1 Metodologi Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah metode kualitatif.

Menurut Moleong (2005:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah².

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan penulis dalam penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari berbagai data:

1) Data Primer

Data primer yang penulis kumpulkan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah :

a) Wawancara.

Wawancara adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk masalah yang ingin diteliti, dan juga ingin melakukan penelitian yang lebih mendalam dan jumlah responden sedikit. Teknik wawancara dapat dilakukan secara

² https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html#Definisi_Penelitian_Kualitatif, Pada tanggal 31 Mei 2019, jam 18:32.

terstruktur maupun tidak terstruktur, tatap muka maupun berbicara melalui telepon³.

Penulis melakukan Teknik wawancara terstruktur dengan mempersiapkan pertanyaan utama dan pertanyaan alternatif, dan telah mengetahui data yang ingin diperoleh.

Penulis melakukan wawancara kepada dokter umum pada klinik Muara Sehat Kiarcondong, Instruktur Parkour Bandung, Sarjana Lulusan Olahraga Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Anak yang telah menjadi anggota komunitas Parkour Bandung beserta wali, guru Sekolah Dasar tempat target promosi beserta murid yang akan menjadi target promosi beserta wali.

b) Pengamatan/Observasi.

Menurut Arifin (2013) observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistmatis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu.

Penulis melakukan Observasi Partisipatif dalam mengumpulkan data, yang berarti penulis terlibat dalam kegiatan komunitas Parkour Bandung, dan juga penulis melakukan Observasi tidak terstruktur dimana penulis melakukan pengamatan tidak baku, penulis mengamati kegiatan target promosi yang berada didaerah pemukiman Cidurian Utara⁴.

2. Data Sekunder

Pengertian data sekunder menurut Sugiyono (2015) adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen⁵.

³ <https://www.konsistensi.com/2013/04/wawancara-sebagai-metode-pengumpulan.html>, pada tanggal 31 Mei 2020, jam 19:01.

⁴ https://www.konsistensi.com/2013/04/pengumpulan-data-penelitian-dengan_13.html, tanggal 31 Mei 2020, jam 20:30.

⁵ http://etheses.uin-malang.ac.id/1670/7/11510004_Bab_3.pdf, tanggal 31 Mei 2020, jam 10:40.

Data Sekunder yang penulis gunakan dalam penulisan Tugas Akhir adalah data yang di kumpulan melalui dokumentasi, kepustakaan atau sumber dari internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari lima BAB yang terdiri dari :

1. Bab I Pendahuluan.

Pada BAB ini berisi : Latar belakang, Identifikasi masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan dan manfaat perancangan, Metodologi penelitian, Sistematika Penulisan, Serta kerangka pemikiran.

2. Bab II Landasan Teori

Menejelaskan landasan pemikiran dan teori-teori yang berkaitan dengan pengedukasian larangan membuang sampah sembarangan untuk anak usia dini.

3. Bab III Data dan Fakta

Menjelaskan tentang data-data dari sumber yang terkait serta analisis masalah untuk menentukan proses perancangan.

4. Bab IV Konsep Perancangan

Menjelaskan konsep tentang desain dan hasil perancangan yang dibuat.

5. Bab V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan topik yang telah dibahas.

1.8 Kerangka Pikiran

