

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Hobi merupakan suatu aktivitas hiburan atau rekreasi untuk mengisi waktu luang yang dilakukan individu maupun kelompok. Hobi termasuk dalam kegiatan tersier untuk melakukan kegemaran, kesenangan istimewa pada waktu senggang untuk memuaskan diri setelah kebutuhan-kebutuhan utamanya telah terpenuhi (Isnaeni dkk, 2014, h.230). Hobi dapat dilakukan oleh siapapun anak-anak, remaja, dan dewasa. Hobi memiliki berbagai macam jenis seperti koleksi, permainan, membuat, dan lain-lain. Di Indonesia sendiri, hobi yang populer yaitu olahraga, mancing, membaca, berkebun dan lain-lain. Untuk kalangan remaja hobi yang disukai kebanyakan permainan dan olahraga. Olahraga yang mulai muncul dan menjamur di Indonesia saat ini adalah olahraga ekstrim *stunt riding* atau biasa disebut *freestyle* motor.

*Stunt riding* adalah aksi akrobatik menggunakan sepeda motor. Aksi akrobatik ini termasuk dalam kategori olahraga ekstrim, olahraga ekstrim adalah olahraga yang berbeda dari olahraga biasanya karena pada olahraga ekstrim memiliki bahaya yang tinggi dan dapat memicu adrenalin, seperti melibatkan kecepatan, ketinggian atau aktifitas fisik yang cukup berat (Cox, 2016). Pada saat melakukan olahraga *stunt riding* diharuskan membuat gerakan yang dapat memukau penonton, orang yang melakukan aksinya disebut *stunt rider* (Karunia, 2015). Atraksi menggunakan motor ini baru beberapa tahun ke belakang berkembang di Indonesia. Olahraga ini semakin berkembang di Indonesia dan semakin banyak yang mulai mencoba olahraga ekstrim ini. Dalam situs Superadventure.co.id (2016) dijelaskan bahwa aksi *stunt riding* menggunakan sepeda motor ini adalah seni akrobat dengan trik-trik yang memaksimalkan gerak motor untuk memukau penonton.



Gambar I.2: *Stunt Riding*

Sumber: <https://naikmotor.com/wp-content/uploads/2017/08/Yamaha-696x464.jpg>  
(Di akses pada 08/09/2019)

*Freestyle* motor kini semakin banyak peminat, yang melahirkan komunitas di beberapa daerah di Indonesia. Komunitas *stunt riding* hampir ada di setiap provinsi di Indonesia dan sudah banyak yang berprestasi nasional maupun internasional, komunitas *stunt riding* ini melakukan latihan di tempat umum seperti terminal dan taman kota. Lokasi yang biasa dipakai biasanya aman dan tidak ada orang melintas, memiliki ijin dari warga dan pemerintah setempat untuk melakukan latihan.



Gambar I.3: Komunitas Loenpia

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=94Ohvd5TE8s>  
(Di akses pada 04/04/2020)



Gambar I.4: Komunitas Xcotic

Sumber: <https://web.facebook.com/pg/X-COTIC-218330411849129/posts/>  
(Di akses pada 04/04/2020)

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Karunia, (2015) media pembelajaran latihan sangat diperlukan seperti media video tutorial. Media pembelajaran sudah dimudahkan dengan perkembangan jaman melalui media internet, akan tetapi belajar *stunt riding* memerlukan tempat yang luas dan memadai. Mempelajari *stunt riding* tentunya tidak mudah banyak faktor-faktor yang harus diperhatikan. Selain harus dalam keadaan fisik sehat, olahraga ekstrim ini juga perlu dilakukan dengan persiapan matang. Persiapan itu antara lain kondisi sepeda motor, *safety riding*, kondisi fisik, mental dan keadaan arena latihan.

*Freestyle motor stunt riding* tentunya memerlukan latihan yang tidak biasa dari olahraga lainnya. Pemula yang melakukan latihan melalui media tutorial sebagai referensi, masih harus didampingi praktisi karena dalam melakukan latihan banyak faktor yang dapat menyebabkan kecelakaan fatal, penguasaan dasar *stunt riding* dan kelengkapan pengaman sangat diperlukan untuk meminimalisir kecelakaan fatal. Diketahui pada hasil wawancara bahwa kecelakaan dari pemula, terjadi karena belum menguasai dasar dari *stunt riding* dan cenderung melihat kepada seniornya yang memang sudah terlatih dan menguasai motor yang dipakai. Memiliki keyakinan bahwa *stunt riding* itu mudah karena keberanian tanpa memperhatikan dasar dan keselamatan. Kecelakaan yang sering terjadi mengakibatkan luka seperti pada bagian sikut atau lutut karena tidak menggunakan pelindung, latar belakang pemula berani tanpa pengaman karena merasa yakin bisa mengendalikan motor.

Pola pikir seperti itu harus dirubah agar tidak menjadi contoh bagi generasi baru stunt *rider* pemula, dan dapat mengutamakan keselamatan ketika latihan maupun saat kompetisi.



Gambar I.5: Kecelakaan *Stunt Rider*  
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=v1dKqgajZWI>  
(Di akses pada 28/03/2020)

Permasalahan ini diangkat karena berdampak pada pemahaman tentang keselamatan *stunt rider*, kampanye yang akan disampaikan diharapkan bisa meminimalisir kecelakaan fatal pada pemula saat belajar melakukan olahraga *stunt riding*. Dengan begitu dibutuhkan pesan-pesan penting bagi para pelaku terutama pemula seperti dasar dan keperluan tentang olahraga *stunt riding*, guna memberikan nilai positif, kesadaran dan tindakan positif untuk penyelesaian masalahnya.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- Adanya kecelakaan fatal saat melakukan olahraga *stunt riding* karena tidak menguasai dasar *stunt riding*.
- Adanya kecelakaan fatal saat melakukan olahraga *stunt riding* karena tidak memakai perlengkapan keamanan.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang terpapar di atas, maka masalah tersebut harus di rumuskan secara sistematis. Adapun masalah yang dibahas adalah Bagaimana meningkatkan kesadaran kepada para *stunt rider* pemula agar mengutamakan keselamatan ketika belajar melakukan atraksi *freestyle*.

## **I.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan perumusan masalah, perancangan ini memiliki batasan masalah tentang dasar olahraga *stunt riding* dan faktor penunjang keselamatan *stunt rider* ketika belajar atau latihan olahraga *stunt riding*.

## **I.5 Tujuan Perancangan dan Manfaat Perancangan**

### **1.5.1 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut:

- Mengubah perilaku *stunt rider* agar mengutamakan keselamatan.
- Memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar olahraga *stunt riding*.

### **1.5.2 Manfaat Perancangan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka terdapat beberapa manfaat yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut:

- Diharapkan dapat menjadi referensi ilmu pengetahuan di bidang desain komunikasi visual serta dapat menjadi referensi bagi para *stunt rider* ataupun yang baru mulai tertarik dengan olahraga *stunt riding*.

- Diharapkan dengan perancangan ini dapat memberikan pengetahuan bermanfaat bagi *stunt rider* pemula.
- Diharapkan juga dapat bermanfaat bagi perancang dan menambah portofolio bagi perancang.