

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Organisasi Kesehatan Dunia, yang sering dikenal dengan WHO, mengumumkan pada 11 Maret 2020 bahwa Covid-19 telah diklasifikasikan sebagai pandemi di seluruh dunia. Sebanyak 4.291 orang telah meninggal akibat Covid-19, dan kasusnya masih meningkat setiap hari hingga 13 kali lipat di 114 negara berbeda. Berawal dari dua kejadian, Covid-19 memulai debutnya di Indonesia pada 2 Maret 2020. Pada tahun 2020, pandemi Covid-19 yang hampir menghentikan semua aktivitas sosial di seluruh dunia, menyebabkan perubahan besar dalam kehidupan masyarakat. Tidak boleh ada perkumpulan dan kontak langsung dengan orang lain selama aktivitas apapun, termasuk belajar, bekerja, beribadah, bahkan berolahraga, untuk mencegah penularan virus melalui *droplet* atau cairan. Semua kegiatan harus diselesaikan dari rumah selama pelaksanaan, disebut sebagai PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar), hingga Desember 2020. Akibatnya, masyarakat menjadi sangat bosan, dan mereka mulai mempertimbangkan untuk melakukan olahraga sederhana di rumah. Karena olahraga diyakini bisa mencegah kebosanan di rumah, meningkatkan kekebalan tubuh, mengisi waktu senggang, dan menambah energi untuk tugas sehari-hari, meningkat di masa pandemi Covid-19. Latihan sering dipahami oleh masyarakat umum sebagai jenis aktivitas fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok individu dengan tujuan untuk mencapai kebugaran fisik. (Fitroni, 2021).

Sitohang & Ghani (2021), melakukan survei *online* yang dilakukan pada awal Desember 2020 terhadap 321 responden menunjukkan 1 dari 5 orang yang sebelumnya tidak berolahraga, memulai kebiasaan berolahraga saat pandemi Covid-19. Selain itu, hampir setengah dari responden yang telah berolahraga secara teratur sejak pandemi meningkatkan aktivitas

terkait olahraga mereka. Baik jumlah waktu yang dihabiskan untuk berolahraga dan jenis aktivitas yang dilakukan meningkat. Menurut temuan penelitian, dua alasan utama responden berolahraga adalah untuk mengadopsi gaya hidup sehat dan meningkatkan daya tahan tubuh mereka terhadap pandemi. Hal ini sangat penting mengingat membangun kebiasaan olahraga saat pandemi masih sulit bagi sebagian orang karena keterbatasan waktu dan kurangnya motivasi. Secara khusus, banyak jenis vaksin kini telah dikembangkan dan didistribusikan ke masyarakat untuk menghasilkan antibodi dan mencegahnya terinfeksi virus Covid-19. Dampak positif dari vaksinasi ini adalah PSBB diubah menjadi PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) yang terbagi menjadi empat tingkatan. Seiring waktu, orang-orang divaksinasi dan menemukan bahwa jumlah pasien Covid-19 tidak bertambah setiap hari. Tingkat PPKM yang dilaksanakan juga diturunkan menjadi tingkat 1.

Kini setelah pentingnya kesehatan mulai disadari, tren olahraga yang terbentuk sejak awal pandemi masih berlanjut hingga saat ini. Hal ini dibuktikan dengan munculnya berbagai tren olahraga, mulai dari olahraga yang bisa dilakukan sendiri, seperti bersepeda dan *home training*, hingga olahraga yang bisa dilakukan bersama-sama, seperti bulu tangkis, yang belakangan ini mulai digandrungi oleh kalangan muda, baik pria maupun wanita. Penyelenggara Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Bulu Tangkis Unpad (UBTU) Eka Kusuma Putra menanggapi animo masyarakat terhadap bulu tangkis yang semakin meningkat. Dia senang karena bulu tangkis semakin terbuka untuk masyarakat umum, baik bermain atau hanya melihat-lihat. Bulu tangkis adalah olahraga yang biasa dimainkan baik oleh pria maupun wanita, dan dapat dimainkan oleh dua (tunggal) atau empat (ganda) pemain. Dalam permainan bulu tangkis, pemain memukul bola (*shuttlecock*) melewati net dan jatuh ke daerah lawan untuk mencegah lawan melakukan hal yang sama.

Selain bulu tangkis atau bulu tangkis, futsal, rugby, bola voli, bola basket dan tenis juga dapat dimainkan secara berkelompok (Hilmi, 2021).

Melihat tren olahraga berkelompok saat ini, penulis ingin merancang tampilan *prototype* aplikasi pencari teman dan fitur menyewa tempat untuk berolahraga secara berkelompok dengan jenis-jenis olahraga seperti yang sudah disebutkan sebelumnya. Untuk pencarian teman aplikasi ini dapat mencari dalam skala radius kurang lebih 5 KM dan referensi tempat bermain seperti GOR (Gedung Olahraga), Lapangan, *Hall*, dan tempat bermain lainnya untuk mendukung kegiatan olahraga yang bisa diakses oleh pengguna untuk mendapatkan informasi mengenai tempat yang akan disewa.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Adanya masalah yang dihadapi berupa kesulitan dalam mencari teman untuk berolahraga, dan tempat olahraga yang dapat disewa.
2. Belum adanya aplikasi yang dapat menunjang aktivitas olahraga seperti mencari teman berolahraga dan penyewaan tempat olahraga.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini berdasarkan pemaparan latar belakang diatas yaitu:

1. Bagaimana cara membantu pengguna untuk mencari teman berolahraga dan penyewaan tempat olahraga melalui sebuah aplikasi *mobile*?
2. Bagaimana desain *user interface* yang dapat membantu dengan kebutuhan mencari teman berolahraga dan penyewaan tempat olahraga?

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian merancang tampilan *prototype* aplikasi Sports4 adalah mencari teman untuk bermain dan informasi untuk menyewa tempat yang tersedia sehingga dapat melakukan pertandingan. Aplikasi ini akan memberikan solusi bagi mereka yang ingin olahraga namun tidak memiliki teman bermain dan tidak mengetahui tempat olahraga yang dapat disewa. Dengan adanya solusi ini, maka kebutuhan pengguna olahraga akan terpenuhi melalui aplikasi Sports4u.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penelitian ini diharapkan memiliki dua manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber tambahan ilmu untuk menambah wawasan mahasiswa desain komunikasi visual khususnya dalam bidang *user interface*. Sedangkan manfaat secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan mempermudah masyarakat yang gemar berolahraga untuk mencari teman dan tempat penyewaan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang penjelasan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dari pembuatan *user interface* dan *prototype*.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Sebagian tinjauan pustaka yang ditulis oleh penulis yaitu menjelaskan terkait teori-teori yang bersangkutan dengan perancangan *user interface*, yang dimana teori tersebut juga akan dikembangkan guna mendukung perancangan *user interface* yang akan dibuat oleh penulis.

BAB III METODOLOGI DESAIN

Pada bab ini akan dijelaskan terkait metode penelitian yang digunakan serta dikembangkan oleh penulis dalam perancangan *user interface*.

BAB IV STRATEGI KREATIF

Pembahasan pada bab ini berisi tentang apa saja strategi kreatif yang akan dipakai dalam penelitian aplikasi yang dibuat penulis, seperti konsep, sketsa, desain *user interface* dan *prototype* pada aplikasi yang memiliki fungsi untuk mencari teman olahraga dan tempat yang dapat disewa untuk berolahraga.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang dapat diambil selama penelitian dalam pembuatan *user interface* yang telah dilakukan, juga saran yang bisa diberikan dari permasalahan-permasalahan yang muncul selama proses penelitian berlangsung.