

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga basket adalah salah satu dari sekian banyak olahraga yang terkenal di seluruh dunia. Sejak mulai diperkenalkan di akhir abad ke-19, olahraga ini telah mengalami perkembangan yang signifikan. Prof. Dr. James Naismith adalah pencetus sekaligus pencipta olahraga bola basket, Ia mengajar olahraga di YMCA (*International Training School*), sekarang dikenal sebagai Springfield College. yang sekarang dikenal sebagai *Springfield College*. Basket juga termasuk salah satu jenis olahraga sangat digemari di Indonesia (Riyanto, 2019). Selama beberapa dekade terakhir, basket di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan, dengan semakin banyak klub dan tim nasional yang bersaing di berbagai kompetisi di tingkat Asia dan internasional. Seperti yang disampaikan oleh Jon Oliver (2007) bahwa basket adalah olahraga yang sangat populer di seluruh kalangan karena olahraga basket menawarkan nilai-nilai seperti semangat bersaing, pendidikan, hiburan, dan kesehatan. Selain itu, olahraga basket memerlukan suatu keterampilan untuk menguasai teknik dasar yang penting dalam menerapkan beberapa strategi menyerang dan bertahan (Malik, 2019). Pemain-pemain muda berbakat mulai muncul dan mendapatkan pelatihan yang lebih baik, tak terkecuali di Kota Malang.

Bola basket juga salah satu cabang olahraga yang telah menciptakan dampak positif di kalangan remaja di Kota Malang. Kota ini, terletak di Jawa Timur, Indonesia, telah menjadi lumbung bakat basket yang menghasilkan pemain-pemain muda berbakat dan memiliki komunitas yang semakin besar yang mendukung pertumbuhan olahraga ini.

Basket di kalangan remaja Malang tidak hanya sekadar olahraga, tetapi juga merupakan wadah bagi para pemuda untuk berkumpul, berinteraksi, dan mengembangkan keterampilan yang berharga. Olahraga ini mempromosikan nilai-nilai positif seperti kerja sama tim, disiplin, kepemimpinan, dan komitmen, yang sangat penting bagi perkembangan pribadi remaja.

Basket di kalangan remaja Malang telah menjadi semakin populer, dengan banyak sekolah, klub, dan komunitas yang mendukung perkembangan pemain-pemain muda. Kegiatan turnamen dan kompetisi basket di Malang semakin sering diadakan, memberikan kesempatan bagi para remaja untuk bersaing, belajar, dan meningkatkan keterampilan mereka.

Seiring berjalannya waktu permainan bola basket memiliki perubahan yang signifikan sehingga peraturan di dalam permainan bola basket itu kerap berubah karena menyesuaikan dengan perkembangan yang terjadi. Perubahan-perubahan ini bisa mencakup penyesuaian terhadap risiko cedera, respons terhadap perubahan dalam gaya bermain, dan penggunaan teknologi baru dalam olahraga. Tujuan utamanya adalah untuk menjaga agar bola basket tetap menarik, adil, dan sesuai dengan perkembangan dalam dunia olahraga. Oleh karena itu meskipun basket sebagai salah satu olahraga yang terkenal dan banyak disukai orang, kerap

terjadi banyak perubahan peraturan dalam permainan basket itu sendiri, berpotensi kurangnya pemahaman tentang aturan-aturan dasarnya bagi orang awam.

Peraturan basket ini sangat penting untuk di pahami karena peraturan dasar ini sering kali diabaikan dan masih banyak orang awam yang belum memahaminya dengan baik. Pengetahuan mengenai peraturan dasar sangat diperlukan agar para pemain, penonton, dan pecinta basket dapat menikmati permainan dengan lebih baik dan adil. Salah satu aspek yang krusial adalah "Respect the Game," sebuah prinsip yang meskipun tidak secara resmi tertulis dalam peraturan FIBA, memiliki peran penting dalam menjaga integritas dan semangat sportivitas dalam setiap pertandingan.

Kurangnya pemahaman ini di khawatirkan akan menjadi hambatan bagi pemula yang ingin belajar untuk bermain basket dan penikmatnya untuk sepenuhnya menikmati dan memahami permainan ini. Hal ini juga akan mengakibatkan frustrasi, kesalahan pemahaman, dan bahkan ketidaksetaraan dalam kompetisi. Sebagian besar dari kita mungkin telah menyaksikan pertandingan bola basket di sekolah, di taman bermain, atau di layar televisi, tetapi menurut survey yang telah di lakukan tidak semua orang memiliki pemahaman yang jelas tentang bagaimana permainan ini seharusnya dimainkan. Mengerti peraturan dasar dalam bola basket bukan hanya penting bagi pemain, tetapi juga untuk para penonton yang ingin menikmati pertandingan dengan lebih baik. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang peraturan, kita dapat lebih merasakan kegembiraan, strategi, dan kecanggihan permainan bola basket.

Fenomena yang telah peneliti temukan di lapangan yaitu di UKM BYTE STIKI Malang. BYTE merupakan unit kegiatan mahasiswa cabang basket di STIKI Malang. Menurut survey yang telah peneliti lakukan, beberapa anggota UKM BYTE mereka masih kesulitan untuk memahami aturan pada olahraga bola basket. Contohnya beberapa dari mereka masih belum mengerti peraturan yang berhubungan dengan waktu seperti *violation 24 second, 8 second, 3 second*. Selain itu mereka juga kesulitan dalam melakukan skill dasar atau Fundamental di permainan bola basket yang membuat mereka cepat menyerah dalam belajar bermain basket serta menganggap bahwa olahraga ini merupakan olahraga yang sulit.

Menyangkut permasalahan yang disebutkan sebelumnya, diperlukan langkah untuk memahami serta meningkatkan kemampuan dalam dan bermain basket. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan mengenalkan lebih tentang permainan bola basket dengan media yang berbeda yaitu dengan media buku ilustrasi, sehingga dapat mempermudah orang-orang yang ingin belajar basket untuk memahami peraturan yang ada di lapangan dan juga Fundamental skill untuk bermain bola basket.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah berikut adalah dengan cara memberikan media yang mempermudah orang-orang yang awam untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman tentang basket, karena selama ini menurut data yang sudah ada kebanyakan cara bermain bola basket hanya di tunjukkan lewat video atau, narasi dan teks tulis saja yang di mana tidak efektif, dalam artian di media yang banyak tersebar luas saat ini tidak memberikan detail-detail kecil yang

sebenarnya sangat penting dan krusial dalam permainan ini. Salah satu cara menangani hal ini yaitu melalui penggunaan buku ilustrasi digital yang mencakup semua peraturan dan teknik dasar dalam bermain bola basket. Hal ini diharapkan dapat menjadi media yang efektif dan praktis untuk melatih dan mempermudah dalam berlatih basket. Dalam perancangan buku ilustrasi ini dibuat dengan menyajikan beragam aktivitas basket yang tidak hanya menjelaskan peraturan di lapangan, tetapi juga menampilkan visual dan juga memberikan fitur yang dapat menampilkan video untuk skill dasar atau fundamental agar mempermudah dan memperjelas visual dari buku ilustrasinya, sehingga dapat dengan mudah di praktekan oleh pembaca. buku ini berupa buku ilustrasi digital sehingga di harapkan akan lebih mempermudah dan juga lebih praktis.

1.1 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi digital sebagai media edukasi dan pemahaman mengenai peraturan dan *skill* dasar dalam permainan bola basket?.

1.2 Tujuan

Bagaimana merancang buku ilustrasi digital yang dapat mengenalkan dan juga dapat mempermudah untuk memahami peraturan dalam belajar bermain bola basket.

1.3 Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah untuk menarik minat masyarakat mengenai olahraga khususnya pada cabang bola basket dan juga memberikan pengetahuan dan pemahaman untuk orang awam yang kesulitan dalam belajar hal - hal apa saja

yang perlu dipahami ketika bermain bola basket. Selain itu dengan buku ilustrasi ini dapat menggambarkan secara detail setiap tahapan dalam bermain basket yang tidak dapat tertangkap oleh kamera.

1.4 Tujuan

1.4.1 Peneliti

Bagi peneliti memberikan manfaat untuk meningkatkan wawasan dan upaya dalam mengenalkan olahraga bola basket serta mempermudah untuk belajar tentang bola basket kepada ranah yang lebih luas sebagai edukasi.

1.4.2 Audiens

Bagi Audiens khususnya anak-anak di bangku sekolah, dengan adanya penelitian ini akan lebih tertarik untuk berolahraga, khususnya olahraga bola basket. Dan juga untuk orang awam yang ingin belajar agar dapat dengan mudah memahami peraturan-peraturan yang ada dan juga teori-teori dasar yang ada di dalam olahraga bola basket.

1.5 Batasan Masalah

Merujuk pada masalah yang diuraikan dalam latar belakang penulisan di atas, maka batasan perancangan terbagi menjadi:

1. Batasan Masalah

- a. Isi konten di dalam buku ilustrasi ini yaitu edukasi yang berisi pengembangan keterampilan dan pemahaman peraturan di dalam permainan bola basket.

- b. Menggunakan media ilustrasi karena media ilustrasi ini dapat mempermudah dalam menampilkan detail detail yang sulit atau mungkin tidak dapat di visualisasikan oleh foto.
- c. Jenis konten yang ada di dalam buku ini selain ilustrasi yaitu dapat menampilkan video yang tersedia di dalam buku untuk memvisualisasikan dan memperjelas ilustrasi, untuk mempermudah dan memperjelas dalam praktek.
- d. Data untuk peraturan yang akan di cantumkan ke dalam media buku ilustrasi tersebut berdasarkan peraturan resmi dari PERBASI dan FIBA
- e. Buku ini menggunakan bahasa Indonesia dan beberapa elemen menggunakan bahasa Inggris sederhana yang mudah dipahami.
- f. Dari sisi demografi, target pembaca adalah anak-anak hingga dewasa berusia 15-25 tahun, baik laki-laki maupun Perempuan. Mereka adalah siswa SMP, SMA, dan orang-orang yang memiliki minat kuat dalam olahraga, khususnya bola basket.
- g. Dari sisi geografis, buku ini ditujukan untuk anak-anak dan remaja yang tinggal di kota dan daerah dengan fasilitas olahraga yang memadai seperti Malang dan sekitarnya.
Lingkungan mereka mencakup sekolah-sekolah, klub olahraga, dan komunitas yang mendukung perkembangan olahraga basket.

2. Batasan Teknis

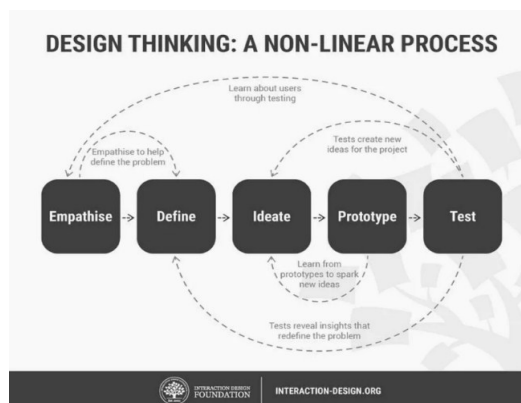
- a. Ukuran media akan dibuat dengan ukuran 20 cm × 20 cm.

- b. Jumlah halaman 50 halaman yang berisi berbagai aktivitas untuk memberi pemahaman tentang olahraga bola basket yang membahas peraturan, skill dasar, dan juga konten tentang basket lainnya.
- c. Format media dapat berupa buku digital atau ebook yang akan memberikan kualitas visual.
- d. *Style* ilustrasi menggunakan karakter kartun menyesuaikan dengan tema basket dan akan semi realistis dan kartun

1.6 Metode

Dalam proses perancangan, sangat penting untuk memiliki skema yang terstruktur agar dapat mencapai hasil yang sesuai dengan harapan. Sebagai pendekatan perancangan, peneliti akan menerapkan metode *design thinking*, yang merupakan pendekatan yang berfokus pada menciptakan solusi yang dimulai dengan memahami kebutuhan khusus yang berfokus pada manusia (Eva Y, 2020).

Dalam konsep *design thinking* versi Stanford/IDF, terdapat lima tahap utama yang harus diikuti. Tahapan ini mencakup *Empathize* (Empati), *Define* (Definisi), *Ideate* (Beride), *Prototype* (Prototipe), dan *Test* (Uji Coba).



Gambar 1.1 Prosedur Perancangan
Sumber: Eva Y (2020)

Setiap tahap memiliki peran penting dalam proses perancangan dan membantu memastikan bahwa solusi yang telah didapatkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi yang dituju. Dijelaskan lebih rinci seperti berikut:

a. *Empathize*

Pada tahap awal ini, langkah pertama adalah untuk merasakan dan memahami pengguna. Ini membantu desainer memperoleh wawasan yang diperlukan untuk menciptakan solusi inovatif.

b. *Define*

Tahap ini melibatkan pembentukan ide atau kerangka dasar yang akan menjadi landasan perancangan. Proses ini juga dikenal sebagai penyelidikan atau seleksi data yang telah diperoleh pada tahap *Empathize*.

c. *Ideate*

Tahapan ini melibatkan pembuatan solusi, di mana desainer mulai mengembangkan beberapa alternatif solusi untuk mengatasi masalah yang sudah diidentifikasi sebelumnya.

d. *Prototype*

Pada tahap ini, ide atau solusi yang telah dihasilkan sebelumnya direalisasikan dalam bentuk model atau prototipe yang sederhana. Pembuatan prototipe diperlukan sebagai langkah untuk memahami bagaimana ide yang telah dikembangkan sebelumnya akan berfungsi dan untuk mengevaluasi potensi keberhasilannya.

e. *Test*

Tahap pengujian adalah langkah terakhir dalam proses, namun, ini adalah tahap yang dilakukan secara berulang. Melalui pengujian, akan diperoleh umpan balik dan perbaikan terhadap produk, yang pada akhirnya akan menghasilkan produk akhir yang optimal.

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di dalam lingkup UKM BYTE yang berada di STIKI MALANG dan juga di EKSTRAKULIKULER BASKET SMAN 1 KENCONG. Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu Januari - Juli 2024.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Dalam proses pengumpulan data dan pembuatan ilustrasi, diperlukan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) sebagai alat serta materi pendukung yaitu sebagai berikut :

1. Alat dan bahan untuk mengambil data di lapangan
 - a. Instrument wawancara
 - b. Instrument observasi
 - c. Artikel penelitian dan buku buku terkait
2. Perangkat Keras
 - a. Laptop Lenovo Legion Five
 - b. Pen Tablet
 - b. Oppo A5s
 - c. Tablet Xiaomi Pad 6

3. Perangkat Lunak
 - a. Adobe Photoshop 2019
 - b. Adobe Indesign 2023
 - c. Infinite Painter Pro
 - d. Hi Paint
 - e. Microsoft Office Word 2019

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Menurut Sugiyono (2016:194), teknik pengumpulan data melalui wawancara digunakan peneliti untuk memulai penelitian dan mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti, serta ketika peneliti memerlukan informasi penting dari narasumber secara lebih mendalam. Selain itu, Berg (2001) menyatakan bahwa observasi diperlukan untuk menganalisis tindakan serta tingkah laku seseorang guna memunculkan fakta lapangan yang tidak bisa diperoleh melalui metode kuantitatif. Kombinasi kedua teknik ini memungkinkan peneliti mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam tentang subjek penelitian, dengan demikian hasil yang didapatkan menjadi lebih tepat dan bermakna.

Selanjutnya, menurut Nina Adlini (2022), metode pengumpulan data ini juga dapat diperkuat dengan memahami dan menganalisis teori-teori dari berbagai literatur yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian. Pendekatan studi literatur ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh landasan teoritis yang kuat serta mengidentifikasi berbagai perspektif dan temuan yang relevan.

Dalam upaya pengumpulan data untuk perancangan tugas akhir, penulis menerapkan metode observasi, wawancara, studi literatur, dan kuisioner sebagai alat penting untuk memahami masalah yang tengah dihadapi.

a. Wawancara

Dalam upaya pengumpulan data untuk perancangan tugas akhir, penulis menerapkan metode wawancara sebagai alat penting untuk memahami masalah yang tengah dihadapi. Wawancara diperlukan untuk mengumpulkan data pada suatu penelitian. Dalam konteks ini, peneliti memutuskan untuk melakukan wawancara mendalam dengan Yolia Budi Prananta, seorang anggota organisasi UKM BYTE. Tujuan wawancara adalah untuk merinci dan memahami masalah yang terjadi terkait pemahaman tentang peraturan dan juga tentang skill dasar dalam bermain basket. Wawancara dilakukan dengan offline atau langsung, memungkinkan penulis untuk mendapatkan perspektif berharga dari saudara Yolia mengenai kendala yang dihadapi oleh anak-anak dalam memahami peraturan permainan bola basket. Hasil dari wawancara ini akan menjadi landasan utama untuk perancangan tugas akhir penulis.

b. Observasi

Observasi merupakan metode untuk mengamati dan mencatat secara terstruktur terhadap elemen-elemen pada suatu fenomena pada objek penelitian. Dalam proses ini, observasi dilakukan langsung di dalam STIKI MALANG tepatnya di UKM BYTE. Tujuan observasi ini adalah untuk menggali informasi yang dapat mendukung perancangan

tugas akhir. Penulis akan mengamati berbagai aspek, termasuk bagaimana cara anak-anak bermain basket dan pada saat latihan. Data yang dikumpulkan melalui observasi ini akan berfungsi menjadi sumber berharga dalam memahami peraturan dan skill dasar di dalam Bermain basket.

c. Studi Literatur

Informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber seperti jurnal, artikel, dan media lainnya yang dapat memberikan dukungan pada data yang dikumpulkan, sehingga memperkuat validitas perancangan dan membuktikan keabsahan data tersebut terutama dari peraturan PERBASI yang resmi.

1.6.4 Analisis Data

Peneliti menggunakan model analisis data dari Miles-Huberman yakni *analysis interactive model* pada perancangan ini. Terdapat beberapa tahapan dalam analisis ini yaitu :

a. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data adalah langkah sistematis dalam menghimpun informasi yang diperlukan. Penulis akan menggunakan observasi dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung di lingkungan STIKI MALANG tepatnya di dalam lingkup UKM BYTE untuk mendapatkan data yang akurat dan informasi yang relevan yang diperlukan dalam

perancangan pemahaman peraturan dan skill dasar dalam bermain basket.

b. Reduksi Data

Dalam tahap ini, penulis menganalisis data yang diperoleh dari salah satu anggota dari UKM BYTE terkait dengan pemahaman peraturan dan skill dasar dalam bermain basket. Data tersebut akan disederhanakan dengan fokus pada elemen-elemen yang mendukung pembahasan dalam perancangan. Hal ini bertujuan untuk menyusun data secara sistematis sehingga memudahkan pemahaman mengenai perkembangan anak-anak.

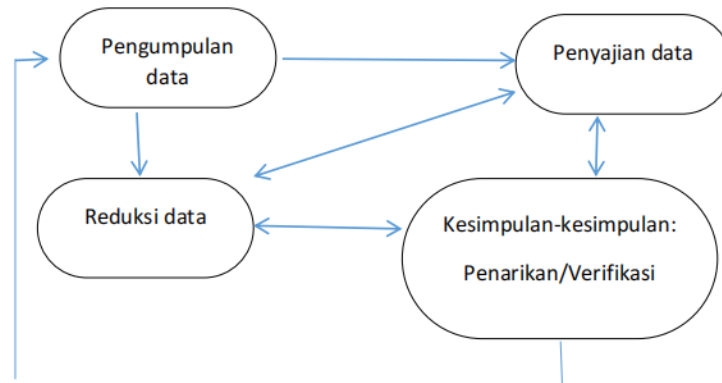
c. Penyajian Data

Data yang berhasil dikumpulkan akan diatur secara terstruktur untuk memberikan gambaran jelas tentang pemahaman peraturan dan skill dasar bermain basket. Ini akan membantu dalam memahami alur perkembangan anak-anak dan merencanakan langkah-langkah yang diperlukan dalam perancangan program.

d. Penarikan Kesimpulan

berdasarkan informasi yang telah diringkas dan ditampilkan, penulis akan menarik kesimpulan. Kesimpulan ini akan diperiksa keabsahannya selama proses perancangan berlangsung melalui diskusi dengan pihak anggota BYTE dan dosen pembimbing. Dengan demikian, data yang telah lengkap akan dirumuskan menjadi

kesimpulan akhir yang relevan dalam perancangan program pemahaman peraturan dan skill dasar bermain basket anak-anak di organisasi tersebut.



Gambar 1.2 Analisis data kualitatif
Sumber: (Rijali, 2018)

1.6.5 Prosedur

Penulis akan mengikuti prosedur perancangan dengan mengadopsi pendekatan *design thinking*. Pendekatan ini terinspirasi oleh konsep *design thinking* versi Stanford/IDF sebagai berikut:

a. Empathize

Tahap awal ini melibatkan pengumpulan data guna memahami pemahaman peraturan dan skill dasar bermain basket di dalam UKM BYTE. Metode yang digunakan mencakup wawancara, observasi, dan studi literatur.

b. Define

Dalam tahap define, penulis akan melakukan analisis dan seleksi elemen-elemen yang akan diintegrasikan dalam perancangan buku

ilustrasi sebagai pemahaman peraturan dan skill dasar dalam bermain basket di UKM BYTE STIKI MALANG. Sehingga penulis bisa mengetahui bentuk ilustrasi seperti apa yang dapat membantu pemahaman mereka tentang peraturan dan skill dasar bermain basket.

c. Ideate

Tahap ideate akan melibatkan eksplorasi ide mengacu pada analisis kebutuhan yang sudah diselesaikan di tahap define. Peneliti akan melanjutkan dengan pembuatan sketsa, pemilihan warna, dan tata letak yang sesuai dengan perancangan buku ilustrasi untuk pemahaman aturan dan skill dasar dalam bermain basket

d. Prototype

Pada tahap ini, penulis mengambil perancangan yang telah dibuat dan mewujudkannya dalam bentuk nyata, yaitu buku ilustrasi.

e. Test

Tahap akhir ini akan melibatkan pengujian program untuk memastikan bahwa perancangan yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan. Pengalaman penggunaan program uji coba sangat penting untuk mendapatkan masukan yang akan membantu dalam pengembangan program agar menjadi lebih baik.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I: Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan konteks awal yang melatarbelakangi permasalahan yang diteliti, merumuskan permasalahan secara jelas, serta

mengidentifikasi batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian. Bab ini juga akan menguraikan tujuan, manfaat, metode penelitian, dan struktur penulisan.

2. BAB II: Teori dan Penelitian Terdahulu

Bab ini membahas tentang beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dengan memperhatikan pertimbangan penggunaan metode dan prosedur yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan, dengan dasar teori pendekatan desain komunikasi visual.

3. BAB III: Analisis dan Solusi

Bab pada bagian ini akan mengulas analisis pada masalah yang ingin diselesaikan dalam perancangan bukuilustrasi untuk pemahaman peraturan dan skill dasar dalam bermain basket. Di samping itu, bab ini akan menjelaskan solusi yang diusulkan untuk mengatasi masalah tersebut. Lebih lanjut, bab ini juga akan membahas rancangan yang mencakup konsep perancangan, proses perancangan, dan bagaimana perancangan ini akan direalisasikan dalam media buku ilustrasi untuk tujuan pengembangan pemahaman peraturan dan skill dasar dalam bermain basket.

4. BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini menyajikan temuan dari penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang mendalam terhadap temuan penelitian. Data yang diperoleh dari proses perancangan dan implementasi akan

dianalisis untuk mengevaluasi keberhasilan solusi yang diusulkan. Pembahasan akan mencakup interpretasi hasil, pengujian hipotesis, dan penjelasan mengenai temuan yang signifikan. Bab ini juga akan mengkaji implikasi dari hasil penelitian terhadap teori yang ada dan praktik di lapangan, serta mengidentifikasi area yang memerlukan penelitian lebih lanjut. Analisis hasil akan menunjukkan bagaimana buku ilustrasi yang dirancang dapat meningkatkan pemahaman peraturan dan skill dasar dalam bermain basket.

5. BAB V: Penutup

Bab ini mencakup rekomendasi untuk penelitian tambahan serta temuan dari penelitian yang telah selesai. Kesimpulan akan merangkum temuan utama penelitian dan mengevaluasi pencapaian tujuan penelitian. Pada bab ini juga akan dijelaskan keterbatasan penelitian yang dihadapi serta rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut. Saran-saran yang diberikan akan berfokus pada bagaimana penelitian ini dapat diperluas atau diperbaiki di masa mendatang, serta bagaimana hasil penelitian ini dapat diterapkan dalam konteks yang lebih luas. Penutup ini akan memberikan panduan bagi peneliti selanjutnya untuk melanjutkan studi atau implementasi berdasarkan temuan yang telah dihasilkan.