

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada proses perancangan buku ilustrasi sebagai sarana dan media belajar untuk bermain Basket, penulis akan merujuk kepada beberapa jurnal dan penelitian terdahulu sebagai sumber referensi. Beberapa di antaranya meliputi:

2.1.1 Pemahaman Mengenai Peraturan Pertandingan Bola Basket Pada Atlet Junior's Basketball Blitar

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat pemahaman atlet Junior's Basketball Blitar mengenai peraturan pertandingan bola basket. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai sarana untuk pengumpulan data serta melibatkan 16 atlet Junior's Basketball Blitar dengan rentang usia 15-17 tahun yang pernah mengikuti kompetisi. Data yang diperoleh dalam penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan tambahan informasi sejauh mana pemahaman atlet terhadap peraturan pertandingan bola basket. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Metode ini bertujuan untuk menggambarkan atau mengidentifikasi suatu kejadian atau kondisi yang terjadi dalam populasi atau sampel penelitian (Dewangga, 2019).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet Junior's Basketball Blitar mengenai peraturan pertandingan bola basket sangat baik. Dari 16 responden, sebanyak 10 orang (62,5%) memiliki pemahaman yang sangat baik, sedangkan 6 orang (37,5%) memiliki pemahaman yang baik. Tidak ada responden

yang memiliki pemahaman cukup baik, kurang, atau sangat kurang terhadap peraturan pertandingan bola basket.

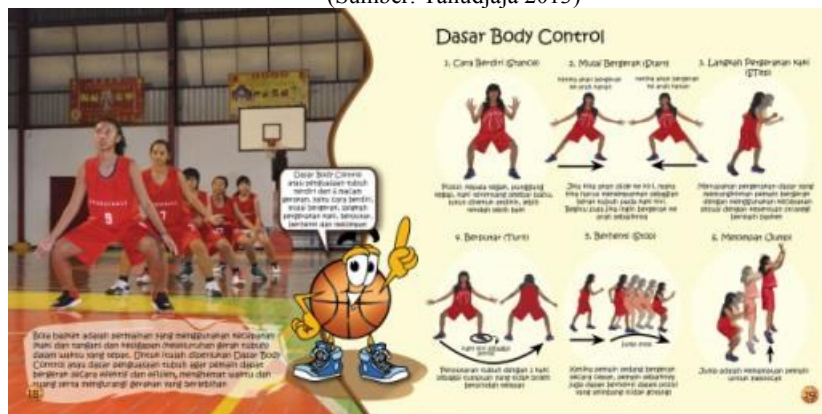
2.1.2 Perancangan Buku Pedoman Olahraga Basket Untuk Anak Usia 6-14 Tahun

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku panduan olahraga basket yang dikhususkan bagi anak-anak berusia 6-14 tahun. Buku tersebut bertujuan untuk memperkenalkan anak-anak pada olahraga bola basket, termasuk sejarah dan teknik-tekniknya. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengajarkan anak-anak keterampilan dasar dan aturan-aturan bola basket sejak usia dini, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pemain bola basket di Indonesia. Metode yang digunakan adalah metode wawancara, observasi, studi literatur, internet dan dokumentasi.

Dampak yang dihasilkan dari penelitian ini adalah adanya buku panduan olahraga bola basket khusus untuk anak-anak usia 6-14 tahun. Buku ini memberikan pengenalan dan pengetahuan tentang bola basket, sejarahnya, teknik-teknik dasar, dan aturan-aturan permainan. Dengan buku ini, diharapkan anak-anak akan memahami serta menguasai keterampilan dasar bola basket sejak usia dini, sehingga dapat meningkatkan kualitas pemain bola basket di Indonesia. Selain itu, buku ini juga dapat dijadikan sebagai media informasi yang menarik bagi anak-anak serta dapat memberikan inspirasi kepada mereka untuk bermain bola basket.



Gambar 2.1 ilustrasi perlengkapan basket (Sumber: Tanudjaja 2013)



Gambar 2.2 ilustrasi body control (Sumber: Tanudjaja 2013)



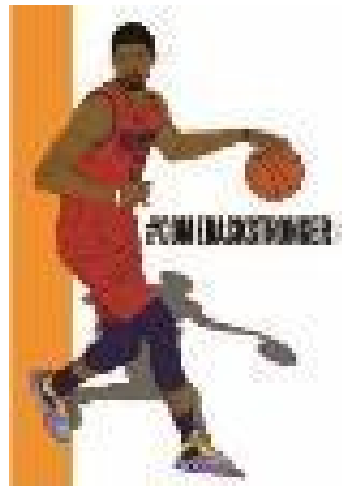
Gambar 2.3 ilustrasi Sejarah basket (Sumber: Tanudjaja 2013)

2.1.3 Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Pertolongan Pertama Cedera Olahraga Bola Basket

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah buku ilustrasi yang berfungsi sebagai panduan pertolongan pertama dalam cedera bola basket. Buku

ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang berbagai jenis cedera dan cara dalam memberikan pertolongan pertama.

Dalam penelitian ini, hasil yang didapatkan adalah perancangan sebuah buku ilustrasi yang berfungsi sebagai panduan pertolongan pertama dalam cedera bola basket. Buku ini mencakup informasi tentang berbagai jenis cedera dan bagaimana memberikan pertolongan pertama. Desain buku ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber, penarikan kesimpulan, dan pembuatan konsep desain. Hasil akhirnya adalah sebuah buku yang memberikan informasi dan edukasi tentang pertolongan pertama untuk cedera bola basket.



Gambar 2.4 cover
(Sumber: Ahmad Junaedi. 2021)



Gambar 2.5 Situasi dalam olahraga bola basket yang berpotensi cedera
(Sumber: Ahmad Junaedi. 2021)

	JUDUL	TUJUAN	METODE	HASIL
1.	Pemahaman Mengenai	Tujuan dari penelitian	Metode yang	Hasil penelitian

2.1.4 Pengembangan Model Permainan Untuk Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket Di SMP

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan yang efektif dalam mempelajari teknik dasar bola basket di SMP, serta untuk memvalidasi panduan praktis dalam mengajar keterampilan dasar bola basket kepada siswa SMP.

Hasil dari penelitian ini yakni pengembangan model permainan yang efektif untuk pembelajaran teknik dasar bola basket di SMP. Terdapat sembilan model permainan yang telah dikembangkan, seperti permainan lempar target, lempar nama, *fun dribbling*, lempar gerak, *target dribbling*, tembak tongkat, kejar mengejar, dan rintang tali. Model-model permainan ini telah terbukti efektif dalam memberikan pengetahuan dan melatih keterampilan teknik dasar bola basket bagi siswa SMP.

	Peraturan Pertandingan Bola Basket Pada Atlet Junior's Basketball Blitar	ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet Junior's Basketball Blitar mengenai peraturan pertandingan bola basket.	digunakan adalah metode deskriptif.	menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet Junior's Basketball Blitar mengenai peraturan pertandingan bola basket sangat baik.
2.	Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Pertolongan Pertama Cedera Olahraga Bola Basket	Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku panduan olahraga bola basket untuk anak-anak usia 6-14 tahun.	Penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, studi literatur, internet, dan dokumentasi.	Dampak yang dihasilkan dari penelitian ini adalah adanya buku panduan olahraga bola basket khusus untuk anak-anak usia 6-14 tahun. Buku ini memberikan pengenalan dan pengetahuan tentang bola basket, sejarahnya, teknik-teknik dasar, dan

				aturan-aturan permainan.
3.	Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Pertolongan Pertama Cedera Olahraga Bola Basket	Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah buku ilustrasi yang berfungsi sebagai panduan pertolongan pertama dalam cedera bola basket.	metode perancangan milik Sadjiman Ebdi Sanyoto	Dalam penelitian ini, hasil yang didapatkan adalah perancangan sebuah buku ilustrasi yang berfungsi sebagai panduan pertolongan pertama dalam cedera bola basket. Buku ini mencakup informasi tentang berbagai jenis cedera dan bagaimana memberikan pertolongan pertama.
4.	Pengembangan Model Permainan Untuk Pembelajaran Teknik	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan	Penelitian ini menggunakan pendekatan	Hasil penelitian ini adalah pengembangan

	Dasar Bola Basket Di SMP	model permainan yang efektif untuk pembelajaran teknik dasar bola basket serta untuk memvalidasi panduan praktis dalam mengajar keterampilan dasar bola basket kepada siswa SMP.	penelitian dan pengembangan, sesuai dengan pendapat Gall, Gall, & Borg (2007, p. 772)	model permainan yang efektif untuk mengajarkan teknik dasar bola basket bagi siswa tingkat SMP.
5.	Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Peraturan dan Skill Dasar dalam Bermain Bola Basket	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menarik minat masyarakat terhadap olahraga khususnya di cabang bola basket dan juga memberikan pengetahuan dan pemahaman untuk orang awam yang kesulitan dalam belajar hal - hal apa saja yang perlu dipahami ketika	Penelitian ini menggunakan metode <i>Design Thinking</i>	Hasil dari penelitian ini adalah buku ilustrasi digital yang memiliki fitur video untuk mempermudah pembaca untuk mendapat Gambaran dan pemahaman

		bermain bola basket.		
--	--	----------------------	--	--

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu

Didasarkan pada uraian yang diberikan pada tabel di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil yang didapatkan melalui empat penelitian tersebut menunjukkan beragam pendekatan dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan pada permainan bola basket. Dari hasil tersebut, perancangan buku ilustrasi digital dengan fitur video terbukti sebagai alat yang efektif. Integrasi video dalam buku ini memungkinkan pembaca menghasilkan sebuah gambaran spesifik terkait dengan teknik serta aturan permainan, menjadikannya sebagai metode yang kuat untuk meningkatkan pemahaman tentang bola basket.

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Buku Ilustrasi

Menurut penjelasan dari Iyan (dalam Sugihartono, 2015), bahwa buku adalah suatu lembaran kertas yang terkumpul dan dijilid menjadi satu bagian, serta pada setiap sisi-sisi lembar tersebut dinamakan sebagai halaman. Buku yang memuat penjelasan singkat berupa teks dan gambar visual pendukungnya akan lebih dapat diterima sebagai sumber informasi yang mudah dan bermanfaat jika di dalamnya terdapat kombinasi isi, format, gaya, desain, dan urutan elemen yang berbeda-beda. Sebuah buku, sebagaimana didefinisikan oleh Wibowo (2016: 60), merupakan suatu kumpulan lembaran-lembaran kertas yang berisi tulisan atau gambar yang diikat menjadi satu pada salah satu sisinya. Buku termasuk ke dalam

salah satu bentuk media. Buku sebagai sebuah media massa yang berfungsi sebagai platform paling intim untuk memberikan kumpulan informasi dan sekaligus sebagai konten hiburan. Berdasarkan uraian yang diberikan oleh penelitian di atas bahwa buku merupakan beberapa lembaran kertas atau bahan lain yang terjilid dengan komponen isi berupa tulisan maupun gambar, yang pada tiap sisi lembar kertas disebut dengan halaman. Kusrianto menyatakan bahwa pengertian ilustrasi pada hakikatnya adalah gambar yang mengisi atau memperjelas sesuatu (Parmadi dkk., 2015:780). Elemen grafis yang penting dan kuat mulai dari goresan kecil atau titik hingga yang rumit disebut dengan ilustrasi. Ilustrasi adalah subjek tersendiri, dengan perkembangan aktivitas artistik dan alur sejarah yang berbeda. Supriyono menyatakan bahwa ilustrasi berfungsi untuk memperjelas teks sekaligus untuk menarik perhatian pembaca (Sugihartono, 2015: 1101). Supriyono dalam tulisan tersebut juga mengatakan, bahwa ciri-ciri ilustrasi yang efektif yaitu:

1. Jelas, instruktif, dan komunikatif;
2. Membangkitkan emosi dan hasrat
3. Konsep-konsep segar yang unik dan tanpa hak cipta
4. Mempunyai daya tarik yang kuat
5. Berkualitas tinggi dalam hal pengerjaan dan nilai estetika.

Sebagaimana dikemukakan Rothlein dan Meinbach (dalam Sugihartono, 2015), bahwa buku bergambar atau ilustrasi merupakan terbitan naratif dengan memadukan teks dan visual.

2.2.1.1 Ilustrasi

Secara etimologis, istilah "ilustrasi" atau "Illustration" dalam bahasa Inggris berasal dari kata "Illustrare" yang dalam bahasa Latin berarti "membuat terang". Melalui makna asal kata tersebut istilah ini kemudian berkembang untuk merujuk pada tindakan membuat sesuatu menjadi jelas dan terang, menunjukkan contoh khusus, sering dengan menggunakan gambar, diagram, dan sejenisnya, serta memberikan hiasan dengan gambar (Salam, 2017: 2). Menurut pengertian yang lebih umum, ilustrasi adalah gambar yang menceritakan suatu cerita (Gruger, 1936: 284) dalam (Salam, 2017: 2). Definisi ini mencakup berbagai jenis gambar mulai dari lukisan pada dinding gua zaman prasejarah hingga gambar komik yang terdapat dalam surat kabar saat ini.

Menurut (Witabora, n.d., 2012), berdasarkan definisi di atas, ilustrasi memiliki karakteristik yaitu:

1. Berperan dalam Komunikasi; Ilustrasi adalah sebuah gambar yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu konsep atau pesan tertentu. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk menyampaikan opini atau komentar terkait dengan isu tertentu.
2. Hubungan antara Teks dan Gambar; Awalnya, ilustrasi digunakan sebagai pelengkap teks, namun seiring perkembangannya, peran ilustrasi semakin luas. Interaksi antara teks dan gambar menciptakan kesinambungan yang harmonis. Dalam perkembangannya, ilustrasi berperan penting dan signifikan daripada sekadar pelengkap.

3. Faktor Emosional; Komunikasi visual dalam ilustrasi memiliki tujuan untuk menggugah perasaan, membangkitkan emosi, dan menghadirkan elemen dramatis. Faktor ini memengaruhi bagaimana orang merasa terhubung dengan ilustrasi dan menjadi penentu keberhasilan suatu ilustrasi.
4. Terkait Produksi Massal dan Media Cetak; Ilustrasi diciptakan dengan tujuan tertentu dan ditempatkan di media tertentu untuk memastikan pesan yang ingin disampaikan tersampaikan dengan baik. Proses produksi ilustrasi memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat memengaruhi aspek visualnya, termasuk seperti warna yang disesuaikan dengan strategi pemasarannya.
5. Tidak untuk Pemajangan; Berbeda dengan lukisan, ilustrasi tidak dimaksudkan digunakan sebagai pajangan secara langsung. Kadang-kadang, karya asli ilustrasi dapat berbeda dari hasil cetaknya karena pengaruh efek cetak dan masalah skala. Medium terbaik untuk menikmati karya ilustrasi adalah melalui media tertentu berupa media cetak seperti majalah, buku, dan lainnya, di mana konsep visual dapat dilihat dengan jelas.

2.2.1.2 Jenis Ilustrasi

Soedarso (2014: 566) menjelaskan bahwa ilustrasi dapat hadir dalam berbagai bentuk tergantung pada tampilannya, antara lain:

1. Ilustrasi Naturalis adalah gambar yang menampilkan bentuk dan warna yang sama sesuai dengan realitas tanpa adanya pengurangan maupun penambahan.



Gambar 2.6 Ilustrasi Naturalis,

(<https://images.app.goo.gl/rkUQM8HGHZ4LXapj6>)

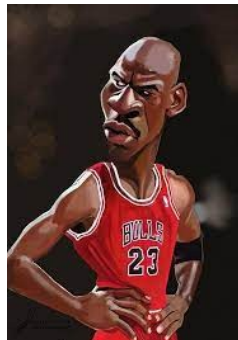
2. Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang digunakan untuk mempercantik atau menyederhanakan sesuatu dengan beberapa bentuk elemen tambahan.
3. Ilustrasi kartun adalah gambar dengan bentuk atau karakteristik yang lucu serta memiliki ciri khas tertentu. Ilustrasi kartun sering dijumpai di beberapa media seperti komik, majalah anak, dan buku cerita bergambar.



Gambar 2.7 Ilustrasi Kartun

(<https://images.app.goo.gl/N5LR1iMY8VAFZ2dw6>)

4. Ilustrasi Karikatur adalah bentuk ilustrasi yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Jenis ilustrasi ini sering ditemukan di media seperti koran maupun majalah.



Gambar 2.8 Ilustrasi Karikatur

(<https://images.app.goo.gl/GN7vSG4RQ9NhRdiM8>)

5. Ilustrasi Cerita Bergambar (Cergam) merupakan sejenis komikatur gambar dengan penambahan teks. Teknik untuk menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.

6. Ilustrasi buku Pelajaran yang berfungsi untuk memperjelas teks atau memberikan gambaran suatu fenomena ilmiah atau aspek gambar. Bentuknya dapat berupa bagan, gambar, atau gambar yang diambil di alam liar.
7. Ilustrasi Khayalan Gambar ini adalah hasil kreasi imajinatif yang sering digunakan dalam ilustrasi untuk cerita, novel, komik, dan roman.



Gambar 2.9 Ilustrasi Khayalan

(<https://images.app.goo.gl/R6WeDyKJg5fTYM999>)

8. Ilustrasi semi realis adalah gaya menggambar yang menggabungkan elemen-elemen realistis dan kartun. Gambar-gambar ini terlihat lebih nyata dan detail dibandingkan kartun, tetapi masih memiliki sentuhan artistik yang membuatnya tidak sepenuhnya seperti foto. Gaya ini sering digunakan dalam buku komik, video game, dan animasi untuk menciptakan karakter dan adegan yang menarik dan penuh kepribadian



Gambar 2.10 Ilustrasi Semi-Realis

(<https://images.app.goo.gl/jHPjY4Ee2uWrz17q9>)

9. Ilustrasi realis adalah jenis ilustrasi yang berusaha merepresentasikan subjek dengan cara yang sangat mirip dengan kenyataan atau sebagaimana adanya. Ilustrasi ini biasanya memiliki detail yang sangat tinggi dan proporsi yang akurat, serta menggunakan bayangan dan pencahayaan yang realistis untuk menciptakan kedalaman dan dimensi. Tujuan dari ilustrasi realis adalah untuk memberikan gambaran yang jelas dan mendetail tentang subjek, sehingga penonton dapat mengenalinya dengan mudah.

2.2.2 Layout

Menurut (Surnandri, 2021) dalam (Qotrunada et al., n.d., 2022) disebutkan bahwa tata letak (*layout*) merupakan pengaturan elemen-elemen desain yang terkait dalam suatu ruang dengan tujuan menciptakan susunan visual yang komunikatif, memungkinkan elemen-elemen gambar dan teks tersaji dengan jelas, serta mempermudah pemahaman pembaca terhadap informasi yang disampaikan.

Pada dasarnya, prinsip layout adalah prinsip desain yang difokuskan pada tata letak konten. Prinsip desain atau layout, sebenarnya, adalah representasi dari

pesan yang ingin disampaikan oleh desainer kepada pemirsa atau audiens. Prinsip ini tercipta melalui pengaturan atribut-atribut elemen desain. (Surianto Rustan, 2020: 52) dalam (Rini & Astuti, n.d., 2021).

Untuk mengatur layout media cetak seperti majalah, iklan, koran, dan buku, diperlukan pengetahuan tentang berbagai jenis layout. *Mondrian Layout*, berdasarkan karya pelukis Piet Mondrian, menggunakan bentuk-bentuk kotak sejajar yang memadukan gambar dan teks. *Multi Panel Layout* membagi satu bidang penyajian menjadi beberapa tema visual yang serupa, sementara *Picture Window Layout* menampilkan produk secara *close-up*, bisa dengan model. *Copy Heavy Layout* mendominasi dengan teks atau naskah iklan, dan *Frame Layout* menggunakan bingkai yang membentuk naratif. *Silhouette Layout* menggunakan ilustrasi atau fotografi bayangan, sedangkan *Type Specimen Layout* menonjolkan jenis huruf dengan ukuran besar, biasanya hanya berupa *headline*. *Circus Layout* adalah tata letak yang tidak beraturan dan tidak mengikuti aturan baku, berlawanan dengan *Jumble Layout* yang menyusun gambar dan teks secara teratur. *Grid Layout* menggunakan konsep *grid* dengan gambar dan teks dalam skala *grid*, sementara *Bleed Layout* menampilkan iklan dengan bingkai yang seolah belum dipotong. *Vertical Panel Layout* membagi *layout* iklan dengan garis pemisah vertikal, dan *Alphabet Inspired Layout* menekankan susunan huruf atau angka untuk menciptakan narasi. *Angular Layout* menyusun elemen visual dengan sudut kemiringan tertentu, sedangkan *Informal Balance Layout* menampilkan elemen visual yang tidak seimbang. *Brace Layout* membentuk elemen tata letak dalam bentuk huruf L, dan *Two Mortises Layout* menampilkan dua inset yang

menjelaskan detail produk. *Quadrant Layout* membagi gambar menjadi empat bagian dengan volume berbeda, dan *Comic Script Layout* menyajikan iklan dalam bentuk komik dengan caption. *Rebus Layout* menggabungkan gambar maupun teks untuk membentuk cerita, sedangkan *Big Type Layout* menonjolkan teks besar tanpa gambar. Semua jenis layout ini membantu dalam penyajian iklan yang efektif dan menarik perhatian pembaca.

Di perancangan ini penulis menggunakan jenis multi panel layout, di karenakan jenis ini cocok untuk tampilan yang memuat banyak informasi. Pada jenis layout ini halaman di pecah menjadi beberapa panel yang menampilkan konten berbeda tetapi saling berkaitan. Hal ini memudahkan pembaca untuk menyerap banyak informasi secara lebih terstruktur dan mudah di pahami.

2.2.3 Visual

Visual menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai sesuatu yang dapat dilihat dengan mata telanjang. Visual merupakan salah satu komponen informasi dan dapat memberikan klarifikasi. Menurut Allen D. Bragdon dan David Gamon, indera penglihatan itu rumit dan multidimensi.

2.2.4 Basket

2.2.4.1 Peraturan

Basket merupakan jenis olahraga yang banyak disukai oleh masyarakat di tingkat sekolah maupun umum. Setiap pertandingan pasti mempunyai peraturan yang berlaku agar permainan bola basket dapat berjalan dengan sebaik-baiknya.

Peraturan dalam permainan bola basket dapat dikatakan lebih rumit dibanding dengan olahraga lainnya. Peraturan dalam bola basket cenderung lebih

kompleks dibandingkan dengan olahraga lain, maka dari itu permainan ini tidak dapat dimulai langsung seperti sepak bola (Dr. Saichudin dan Munawar, 2019). Buku panduan FIBA memuat berbagai aturan yang harus diikuti dalam turnamen. Dari penjelasan Viah Diah Rohmana (2021), sebuah peraturan merupakan keputusan yang dibuat oleh individu atau lembaga penyelenggara kompetisi sebagai standar yang sah dan harus dipatuhi dengan acuan dari FIBA 2020.

2.2.4.2 skill dasar

Menurut Sumiyarsono (2006: 2), dalam olahraga basket terdapat berbagai macam teknik dasar yang diperlukan, seperti menembak (*shooting*), mengumpan (*passing*), serta menggiring bola (*dribble*). Dari ketiga teknik dasar tersebut, *shooting* adalah jenis teknik terpenting karena teknik tersebut diperlukan untuk memasukkan bola ke dalam ring dan mendapatkan poin. Gerakan yang diperlukan untuk memasukkan bola ke dalam ring mencakup beberapa metode gerakan menembak seperti *jump shoot, lay up, set shoot, hook shoot* (Wissel, 2000: 24).

Selain itu terdapat beberapa *skill* yang menjadi sangat penting dan dapat menjadi pilar dalam bermain basket antara lain *triple threat, crossover dribble, between the legs dribble, behind the back dribble* , kemudian untuk *passing* terdapat *chest pass, bounce pass, overhead pass*, dan juga *deffense form*.