

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

1.1 Analisis

1.1.1 Identifikasi Masalah

Sebelum masalah dapat diidentifikasi, langkah awal yang diperlukan adalah menjalani proses pengumpulan data melalui pendekatan Empathize. Pendekatan ini melibatkan penggalian informasi melalui analisis dari Miles-Huberman yakni *analysis interactive model* yang terdiri dari tiga tahapan termasuk wawancara, observasi, dan studi literatur. Tahap identifikasi masalah ini bertujuan untuk menambah pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan kesulitan yang dihadapi dalam konteks permainan bola basket.

1. Wawancara

Berikut adalah hasil wawancara dengan dua pemain basket, Billy dan Yolia. Billy, yang berusia 17 tahun, dan Yolia, yang berusia 20 tahun, telah berlatih bermain basket sejak masa remaja. Keduanya mulai bermain basket karena dorongan dari lingkungan sekolah dan teman-teman. Yolia mulai berlatih basket di kegiatan latihan rutin UKM sejak semester 3 dan memutuskan untuk mendalami olahraga ini. Yolia memberikan pandangan yang komprehensif mengenai kondisi dan tantangan yang dihadapi pemain basket pemula. Mereka menggaris bawahi bahwa belajar bermain basket dan memahami aturan permainan bisa menjadi tantangan besar, terlebih bagi mereka yang tidak mempunyai akses ke pelatihan yang memadai.

Tantangan terbesar yang dihadapi adalah kesulitan dalam memahami teknik dasar dan aturan yang kompleks, terutama karena banyaknya detail kecil yang harus diperhatikan terutama dalam penerapan skill dasar. Misalnya, dribbling, shooting, dan passing memiliki teknik-teknik spesifik yang harus dikuasai untuk bermain dengan baik. Selain itu, memahami peraturan permainan yang beragam dan kadang-kadang rumit juga menambah tantangan. Meskipun teknologi seperti video tutorial dan aplikasi pelatihan sangat membantu dalam memberikan panduan, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan sumber daya ini membuat sebagian pemain, seperti Yolia, tetap bergantung pada metode latihan konvensional. Dukungan dari pelatih dan mentor, meskipun ada dalam bentuk sesi latihan dan bimbingan, belum sepenuhnya efektif karena kurangnya pendekatan yang personal dan adaptasi terhadap kebutuhan individu pemain.

Sebagai solusi untuk mengatasi tantangan ini, saya telah mengembangkan sebuah ebook tentang teknik dasar bermain basket yang dilengkapi dengan fitur video. Ebook ini tidak hanya berisi penjelasan tentang cara bermain basket dengan tentang teknik dasar dan aturan permainan basket, tetapi juga dilengkapi dengan fitur untuk menampilkan video yang sesuai dengan kebutuhan materi. Video-video ini dirancang untuk memberikan penjelasan visual dan praktik yang lebih mendalam, sehingga pemain bisa melihat langsung bagaimana teknik-teknik tersebut diterapkan di lapangan dengan detail detail kecil yang harus di perhatikan. Dengan demikian, di harapkan pemain bisa memahami setiap detail kecil yang penting untuk

melakukan berbagai tindakan di lapangan khususnya saat melakukan teknik dasar dalam permainan bola basket.

Kesimpulannya, untuk memajukan kemampuan bermain basket, diperlukan kombinasi antara dukungan teknologi yang tepat guna dan pelatihan praktis. Ebook ini diharapkan dapat digunakan sebagai media alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman pemain basket pemula.

2. Observasi

Observasi di lapangan pelatihan basket kampus mengungkapkan bahwa anak-anak yang ingin belajar bermain basket mengalami kesulitan signifikan. Pelatihan yang dilakukan saat ini lebih berfokus pada strategi permainan dan keterampilan yang lebih kompleks, sementara teknik dasar yang esensial bagi pemain pemula sering kali terabaikan. Akibatnya, anak-anak menghadapi tantangan besar dalam menerapkan instruksi yang diberikan oleh pelatih, yang berdampak pada efektivitas latihan dan perkembangan tim secara keseluruhan.

Saat sesi latihan, anak-anak yang baru memulai belajar basket sering kali tampak kebingungan dan frustrasi. Mereka kesulitan mengikuti strategi permainan dan teknik yang lebih kompleks yang diajarkan oleh pelatih, karena mereka belum menguasai keterampilan dasar seperti dribbling, shooting, dan passing. Ketidakmampuan untuk memahami dan menerapkan teknik dasar ini menghambat kemampuan mereka untuk terlibat secara efektif dalam latihan yang lebih maju.

Pelatih, menyadari adanya hambatan ini, akhirnya harus kembali fokus pada pengajaran teknik dasar. Meskipun langkah ini penting untuk memastikan bahwa pemain pemula memiliki dasar yang kuat, hal ini menyebabkan penundaan dalam melanjutkan latihan ke tingkat strategi dan keterampilan yang lebih kompleks. Keterlambatan ini menimbulkan hambatan dalam proses latihan, memperlambat kemajuan tim dan mengurangi waktu yang dapat digunakan untuk pengembangan strategi permainan yang lebih efektif.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan media yang dapat diakses dan dipelajari secara mandiri mengenai teknik dasar bola basket. Media tersebut harus menyediakan penjelasan yang jelas dan komprehensif tentang teknik dasar seperti dribbling, shooting, dan passing. Ebook ilustrasi, video tutorial, atau aplikasi pelatihan interaktif dapat menjadi solusi efektif, memungkinkan pemain pemula untuk belajar dan mempraktikkan keterampilan dasar di luar sesi latihan formal. Dengan adanya media ini, pemain dapat memperoleh fondasi yang kuat, yang pada akhirnya mendukung mereka dalam memahami dan menerapkan strategi permainan yang lebih kompleks dengan lebih baik.

3. Studi Literatur

Data yang diperoleh dari berbagai sumber, termasuk jurnal, artikel, dan media lainnya, memiliki potensi untuk memperkuat dukungan terhadap informasi yang telah dikumpulkan, meningkatkan struktur perancangan, serta mengonfirmasi validitas data.

1.1.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil analisis data dari Miles-Huberman yakni *analysis interactive model* yang terdiri dari tiga metode pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan studi literatur dapat disimpulkan bahwa terdapat tantangan signifikan dalam memahami teknik dasar dan aturan permainan basket, khususnya bagi pemain pemula. Wawancara dengan pemain basket, seperti Billy dan Yolia, mengungkapkan bahwa kesulitan dalam menguasai teknik dasar seperti dribbling, shooting, dan passing menjadi penghambat utama bagi pemain untuk berpartisipasi secara efektif dalam latihan yang lebih maju. Observasi di lapangan pelatihan juga menunjukkan bahwa kurangnya penekanan pada teknik dasar dalam program latihan menyebabkan kebingungan dan frustrasi di kalangan pemain pemula, menghambat kemajuan mereka. Studi literatur mendukung temuan ini dan menekankan pentingnya media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri.

Sebagai solusi, dirancang sebuah ebook interaktif yang dilengkapi dengan video tutorial, dirancang khusus untuk memudahkan pemahaman dan penerapan teknik dasar dalam bermain basket. Ebook ini tidak hanya menjelaskan teknik dasar secara mendetail tetapi juga menyediakan visualisasi melalui video, memungkinkan pemain untuk memahami langkah-langkah dengan lebih baik. Dengan adanya media ini, diharapkan pemain pemula dapat menguasai keterampilan dasar yang esensial, sehingga mereka lebih siap untuk mempelajari strategi permainan yang lebih kompleks di masa mendatang.

1.2 Perancangan

1.2.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan ini dibuat untuk menciptakan buku ilustrasi yang mengembangkan pengetahuan dan skill dasar bola basket sebagai media pembelajaran yang diterapkan dan di gunakan oleh orang yang ingin belajar bermain basket. Dengan segmentasi dari target audiens adalah sebagai berikut:

Segmentasi target audiens:

1. Demografis Umur: 15-25 tahun
2. Jenis Kelamin: laki-laki dan perempuan
3. Geografis: Malang, Jawa Timur, Indonesia

Konsep perancangan menjadi landasan untuk pembahasan dan aspek teknis dalam perancangan, sehingga sesuai dengan tujuan dan dapat memenuhi kebutuhan visualisasi yang diinginkan. Dalam perancangan ini, peneliti perlu menentukan tema, materi, ilustrasi, layout yang kreatif dan tepat sesuai dengan tema yang sesuai yaitu basket. Materi yang disajikan dapat mencakup ilustrasi mengenai bagaimana peraturan di dalam sebuah pertandingan, dan juga skill dasar seperti *dribble*, *shooting*, dan *passing*.

Implementasi visualnya adalah buku ilustrasi digital dengan konten penjelasan pendek atau cara cara yang menjelaskan secara singkat agar efektif kegiatan-kegiatan dalam bermain basket yang benar dan mendidik serta ilustrasi visual yang fokus pada informasi, gambar, dan desain yang sesuai dengan topik yang dibahas serta fitur khusus untuk memperjelas isi konten di dalam buku tersebut.

Strategi media dalam perancangan ini adalah melalui penggunaan buku ilustrasi digital sebagai media utama, dimana buku ini terdiri dari ilustrasi digital yang diciptakan secara manual. Ilustrasi yang digunakan harus efektif, keren, dan memotivasi orang awam untuk mau belajar lebih tentang basket. Dalam ilustrasi ini, gaya yang digunakan adalah gaya semi realis dan semi kartun yang sesuai dengan gaya dan suasana dalam basket dan menampilkan suasana serius dan menggunakan skema warna yang beragam.

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, peneliti menggabungkan ide-ide kreatif dengan elemen visual untuk menciptakan layout pada buku ilustrasi. Untuk membuat buku ilustrasi digital, Semua elemen desain ini akan disusun secara komprehensif agar dapat dengan efektif mendukung tujuan pengembangan keterampilan orang-orang dalam bermain basket.

1.2.1.1 Isi buku ilustrasi

Buku ilustrasi ini terbagi menjadi 50 halaman termasuk cover depan dan belakang, yaitu:

1. Bagian Pertama

Pada bagian pertama berisi definisi tentang permainan bola basket dan juga definisi tentang Fundamental

2. Bagian Kedua

Pada bagian ini terdapat ilustrasi seorang pemain yang melakukan gerakan penting dalam bola basket yaitu triple threat yang dapat mempengaruhi jalannya pertandingan

3. Bagian Ketiga

Pada bagian ini terdapat ilustrasi pemain yang sedang melakukan skill dasar yaitu dribble atau menggiring bola, di dalam bab ini terdapat 5 konten, yang pertama yaitu teknik paling mendasar dari dribble, kedua dribble dengan bergerak atau berlari ketiga adalah teknik crossover ke empat behind the back kelima adalah between the legs

4. Bagian Keempat

Dihalaman ini akan menjelaskan cara shooting yang efektif dan paling banyak digunakan oleh pelatih dan pemain sehingga dapat dikatakan jika teknik shooting ini yang paling benar

5. Bagian Kelima

Pada bagian ini menjelaskan cara passing yang efektif dan akurat saat digunakan di situasi pertandingan. Di dalam bab passing ini dibagi menjadi 3 sub bab antara lain yaitu adalah *chest pass*, *bounce pass*, *over head pass* berdasar pada kegunaannya tersendiri.

6. Bagian Keenam

Dihalaman ini akan menjelaskan tentang peraturan yang paling mendasar yang sangat sering dilanggar saat pertandingan

7. Bagian Ketujuh

Pada bagian terakhir ini dijelaskan tentang pelanggaran, dalam bab pelanggaran dibagi menjadi dua yaitu violation dan juga fouling

1.2.1.2 Warna

Pemilihan warna dalam ilustrasi penting untuk menarik minat para pembaca dan menyampaikan pesan dengan lebih efektif. Warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis tetapi juga memiliki kekuatan psikologis yang dapat mempengaruhi perasaan dan pemahaman pembaca terhadap konten. Dalam buku ilustrasi tentang fundamental dan peraturan bola basket ini, warna yang digunakan harus mampu mencerminkan semangat dan dinamika dari olahraga tersebut.

1. Palet Warna

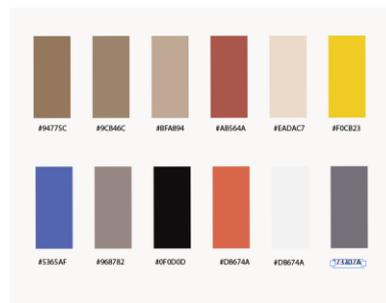
Untuk menciptakan ilustrasi yang sesuai dengan vibes basket, peneliti memilih palet warna yang menggabungkan nuansa semi realis. Palet warna ini terdiri dari:

1. Warna Utama: Warna-warna seperti orange, hitam, dan putih digunakan sebagai warna dasar yang kuat dan kontras, mencerminkan kekuatan dan ketegasan dalam permainan bola basket.
2. Warna Sekunder: Warna-warna seperti merah, dan kuning digunakan untuk menonjolkan elemen-elemen penting dan menambah energi serta dinamika pada ilustrasi.
3. Warna Aksen: Warna aksen seperti abu-abu dan biru digunakan untuk detail tambahan dan memberikan kedalaman pada sketsa.

2. Warna pada Sketsa Cover Buku

Sketsa untuk cover buku ilustrasi ini dirancang dengan warna-warna yang paling mencerminkan esensi dari konten buku. Warna-warna cerah dan

kontras digunakan untuk menarik perhatian calon pembaca, sementara warna-warna utama digunakan untuk memberikan kesan profesional dan serius. Kombinasi warna ini diharapkan dapat memberikan kesan pertama yang kuat dan memikat.



Gambar 3.1 pallet warna, sumber: dokumen pribadi

1.2.1.3 Style Ilustrasi

Desain buku "Hoops Guide" yang merupakan hasil tugas akhir saya dengan judul "Perancangan Buku Ilustrasi untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Peraturan dan Skill Dasar dalam Bermain Basket" ini mengintegrasikan ilustrasi bergaya semi-realis dengan sedikit elemen kartun, sehingga sesuai dengan preferensi target pasar anak-anak sampai remaja. Penggunaan pop up video dan ilustrasi yang menarik tidak hanya memudahkan anak-anak dalam memahami isi buku tetapi juga membantu mereka mengingat pembelajaran yang disampaikan dengan lebih efektif. Proses penciptaan ilustrasi menggabungkan metode manual dengan teknologi digital, di mana saya memanfaatkan Adobe Photoshop dan kuas digital. Tahapan mulai dari sketsa awal, pembuatan garis,

pewarnaan, hingga pengarsiran dan penyelesaian latar belakang, semuanya dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan bahwa setiap halaman buku tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan.



Gambar 3.2 Gambaran Referensi

(<https://images.app.goo.gl/sYEG9vjWGYTjFzf96>)



Gambar 3.3 Gambaran Referensi

(<https://images.app.goo.gl/T3ycy6hErfDMTjDZ6>)

Alasan penulis memilih referensi ini adalah karena gaya ilustrasi yang digunakan memiliki struktur anatomi yang kompleks, yang memungkinkan representasi gerakan tubuh manusia secara lebih efektif. Struktur tersebut

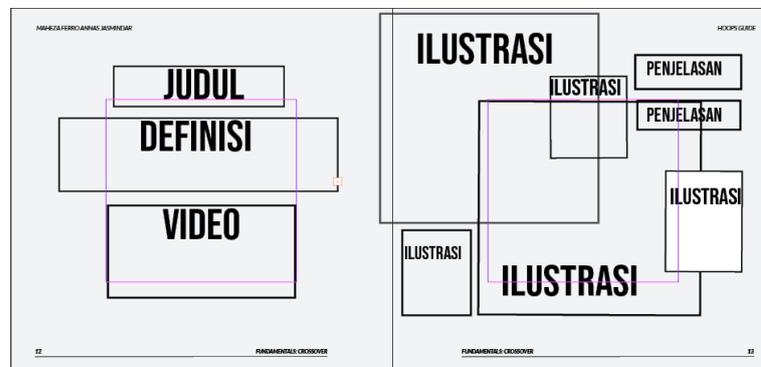
memfasilitasi detail yang akurat dan dinamis dalam menggambarkan berbagai gerakan tubuh, termasuk gerakan dalam bola basket. Dengan menggunakan gaya ini, ilustrasi gerakan basket dapat ditampilkan dengan lebih jelas dan mendetail, sehingga meningkatkan pemahaman dan visualisasi teknik-teknik permainan secara lebih jelas.

1.2.1.4 Layout

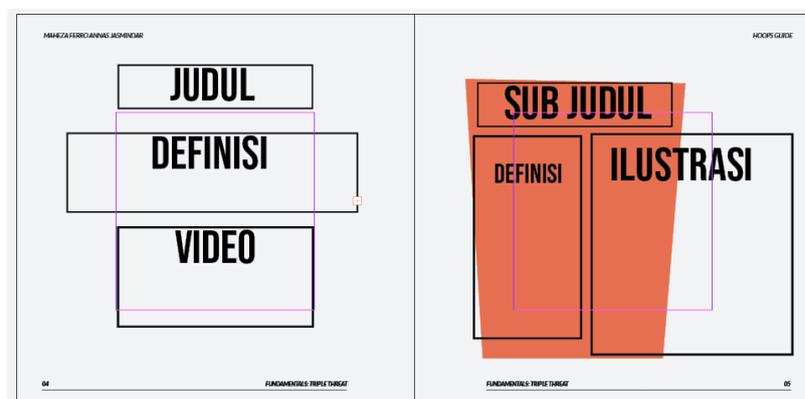
Peneliti akan mengatur dan menempatkan sketsa secara sistematis sesuai dengan konten yang dibahas, memastikan setiap elemen visual mendukung narasi dan tujuan edukatif dari ebook ini. Setiap sketsa akan diposisikan dengan cermat dalam halaman yang relevan, mempertimbangkan aspek estetika dan fungsionalitas desain. Proses ini melibatkan penyesuaian tata letak, pemilihan tipografi yang tepat, serta penggunaan ruang putih yang efektif untuk menjaga keseimbangan visual dan meningkatkan keterbacaan. Peneliti akan bekerja dengan detail tinggi, memastikan bahwa setiap halaman tidak hanya menarik secara visual tetapi juga informatif dan mudah dipahami oleh pembaca. Kombinasi antara ilustrasi, teks, dan elemen interaktif fitur untuk video tutorial akan dibuat sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh serta terstruktur dengan baik.

Konsep Tata letak (layout), sebagaimana didefinisikan oleh Gavin Ambrose & Paul Harris, adalah organisasi kreatif dari bentuk dan pengelolaan ruang melalui penempatan elemen desain yang terkait dengan bidang tertentu. Tujuan utamanya adalah untuk menggunakan elemen teks dan gambar guna

menyampaikan informasi untuk memudahkan pemahaman pembaca terhadap informasi yang disampaikan. Definisi *layout* menurut Surianto Rustan, adalah pengaturan elemen desain pada suatu area media untuk mendukung konsep ide atau pesan yang ingin disampaikan. Dalam tulisannya "Layout, Dasar & Penerapannya" ia menyatakan bahwa Prinsip-prinsip tata letak dapat dianggap sebagai suatu rumus untuk menciptakan tata letak yang efektif.



Gambar 3.4 sketsa layout sumber: dokumen pribadi



Gambar 3.5 sketsa layout sumber: dokumen pribadi

1.2.1.5 Tipografi

Dalam penyusunan buku ilustrasi ini, tipografi memegang peranan penting dalam menyampaikan informasi dengan jelas. Peneliti telah memilih font yang sesuai untuk memastikan bahwa setiap elemen teks mendukung tujuan edukatif buku dan meningkatkan pengalaman membaca. Font yang digunakan dalam buku ini terdiri dari Lato untuk narasi dan Bebas Neue untuk penulisan judul bab.

Penggunaan Lato dalam narasi memastikan bahwa informasi teknis dan penjelasan detail tentang peraturan dan teknik dasar basket disajikan secara profesional dan dapat dipahami dengan baik oleh pembaca. Font ini memberikan kesan yang kontemporer dan tidak memuat elemen yang dapat mengalihkan perhatian dari konten utama.

Font Bebas Neue dipilih untuk judul bab karena tampilannya yang tegas dan memiliki kesan yang kuat. Bebas Neue adalah font sans-serif dengan desain yang bold dan all-caps, yang memberikan perhatian langsung kepada judul dan memisahkan setiap bab dengan jelas. Penggunaan font ini bertujuan untuk memberikan penekanan yang cukup pada setiap judul bab, membantu pembaca untuk dengan mudah menavigasi dan mengidentifikasi bagian-bagian penting dalam buku.



Gambar 3.6 Gambaran *Font Lato*

sumber: dokumen pribadi



Gambar 3.7 Gambaran *Font Bebas Neue Pro*

sumber: dokumen pribadi

1.2.1.6 Fitur video

Dalam upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memahami teknik fundamental basket yang dijelaskan dalam narasi buku, peneliti akan menyediakan akses ke elemen visual berupa video tutorial. Video ini dirancang untuk memberikan visualisasi yang jelas dan mendetail dari setiap gerakan fundamental basket yang dibahas, memungkinkan pembaca untuk membayangkan dan mempraktikannya dengan lebih mudah.

Video-video contoh akan diintegrasikan ke dalam ebook melalui fitur interaktif, yang memungkinkan pembaca untuk mengakses konten video secara langsung dari halaman buku. Pendekatan ini bertujuan untuk memperkaya

pengalaman belajar dengan menyajikan demonstrasi visual yang komprehensif, sehingga pembaca dapat melihat aplikasi praktis dari teknik yang dipelajari dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap gerakan-gerakan fundamental dalam permainan basket.



Gambar 3.8 Gambaran video materi



Gambar 3.9 Gambaran video materi

ini mencakup pembuatan sketsa, pemilihan warna, dan layout, yaitu sebagai berikut:

1.2.2.1 Pengembangan Ilustrasi

1. Penelitian dan Referensi

Sebelum memulai menggambar, langkah pertama adalah melakukan penelitian mendalam terkait topik yang akan diilustrasikan. Ini termasuk mencari referensi visual yang relevan, serta mengidentifikasi gaya ilustrasi yang sesuai dengan proyek. Referensi dapat diperoleh dari buku, internet, fotografi, dan sumber-sumber lain yang terpercaya.



Gambar 3.11 Gambaran Gambaran referensi style

(<https://images.app.goo.gl/DEf73pd3pL7y4g286>)



Gambar 3.12 Gambaran Gambaran referensi style
(<https://images.app.goo.gl/NUnHnjLvxCSCqoaR7>)



Gambar 3.14 Gambaran referensi style
(<https://images.app.goo.gl/bE23QTdkZp89Q4vm9>)

2. Sketsa Awal

Setelah mengumpulkan referensi, langkah selanjutnya adalah membuat sketsa awal. Sketsa ini berfungsi sebagai gambaran kasar dari konsep yang akan diwujudkan.



Gambar 3.15 Gambaran sketsa

sumber: dokumen pribadi

3. Penyempurnaan Sketsa

langkah berikutnya adalah menyempurnakan sketsa tersebut. Penyempurnaan ini melibatkan penambahan detail, penyesuaian komposisi, dan perbaikan proporsi. Pada tahap ini, ilustrator mulai mempertimbangkan aspek teknis seperti garis, bayangan, dan pola gerakan bola termasuk pewarnaan



Gambar 3.16 Gambaran sketsa

sumber: dokumen pribadi

4. detailing

Setelah sketsa disempurnakan, tahap selanjutnya adalah detailing. Ilustrator memberi detail bayangan pada sketsa.



Gambar 3.17 Gambaran sketsa

sumber: dokumen pribadi

5. Isi Materi

Dengan struktur yang jelas, proses penulisan naskah dimulai. Narasi disusun dengan bahasa yang sederhana dan *casual*, bertujuan untuk membuat pembaca mudah memahami setiap konsep. Setiap bab dilengkapi dengan penjelasan rinci serta contoh-contoh yang relevan. Penulisan naskah tentang *skill* dasar dalam bermain basket berdasarkan arahan *coach* dan juga pemain yang berpengalaman, untuk naskah peraturan berdasarkan FIBA Berdasarkan arahan dari pelatih dan pemain yang berpengalaman, berikut adalah beberapa keterampilan dasar yang disertakan dalam buku:

1. *Triple threat*

2. *Dribbling* (Menggiring Bola): Teknik dasar menggiring bola, termasuk kontrol bola, penggunaan kedua tangan, dan variasi *dribbling* seperti *crossover*.
3. *Passing* (Mengoper Bola): Jenis-jenis operan seperti *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*, serta situasi kapan menggunakannya.
4. *Shooting* (Menembak): Teknik dasar menembak, termasuk posisi kaki, tangan, dan pandangan mata. Jenis-jenis tembakan seperti *jump shot*, dan *free throw*.
5. *Defense* (Pertahanan): Teknik dasar bertahan, termasuk *stance*, *footwork*(pergerakan kaki), dan cara menghadapi pemain lawan.

Setiap keterampilan dasar dilengkapi dengan ilustrasi langkah-demi-langkah dan contoh situasi di lapangan.

Inti Materi untuk Aturan Permainan:

Untuk bagian aturan permainan, buku ini mengacu pada peraturan resmi yang dikeluarkan oleh Federasi Bola Basket Internasional (FIBA).

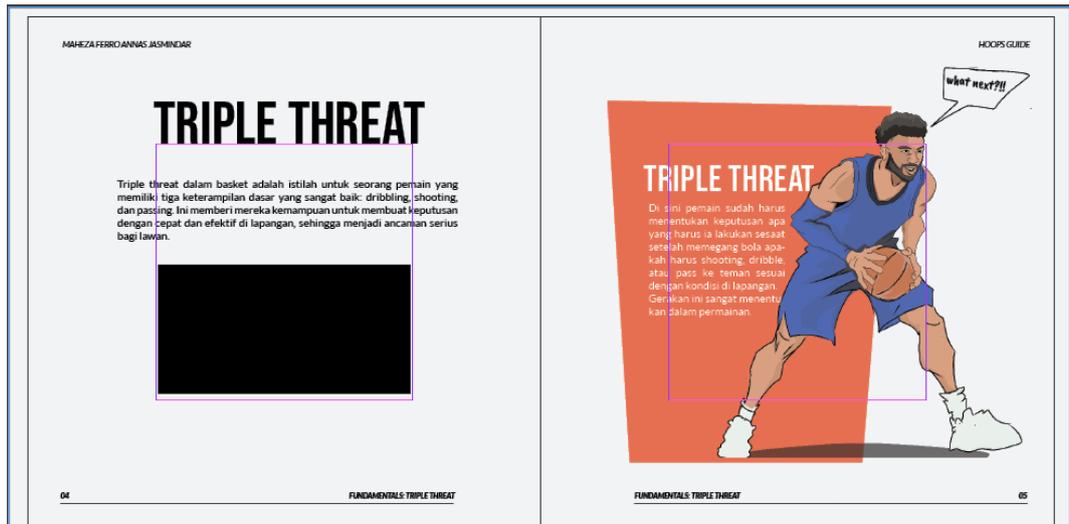
Berikut adalah beberapa aturan penting yang disertakan:

1. Durasi Pertandingan: Durasi standar untuk pertandingan, termasuk periode permainan dan jeda istirahat.
2. Aturan *Scoring* (Penilaian): Cara menghitung poin, termasuk tembakan dua poin, tiga poin, dan lemparan bebas.
3. Pelanggaran (*Fouls*): Jenis-jenis pelanggaran seperti *personal foul*, *technical foul*, dan *unsportsmanlike foul*, serta konsekuensinya.

4. Peraturan *Dribbling*: Aturan mengenai *double dribble*, *traveling*, dan *carry*.
5. *Shot Clock*: Penggunaan *shot clock* dalam pertandingan dan aturan terkait

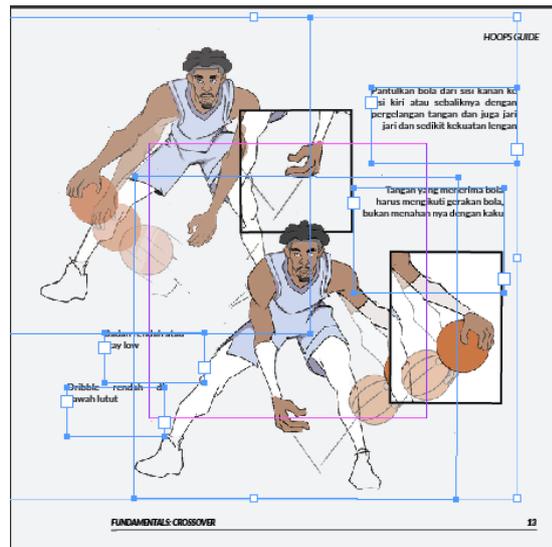
1.2.2.2 Layouting

Setelah mengumpulkan materi, langkah selanjutnya adalah membuat sketsa awal layout. Sketsa ini berfungsi sebagai gambaran kasar dari tata letak halaman yang akan diwujudkan. Pada tahap ini, fokusnya adalah mengatur posisi elemen-elemen utama seperti teks, ilustrasi, dan judul sehingga terlihat harmonis dan mudah dibaca. Lalu mulai menyempurnakan sketsa layout tersebut. Penyempurnaan ini melibatkan penyesuaian ukuran elemen, penataan ruang putih, dan pemilihan tipografi yang tepat. Mempertimbangkan aspek teknis seperti hierarki visual, keseimbangan, dan keselarasan antara elemen-elemen yang ada. Tujuannya adalah untuk menciptakan tata letak yang tidak hanya mengutamakan unsur estetika, tetapi juga fungsional dan mendukung penyampaian informasi secara efektif.



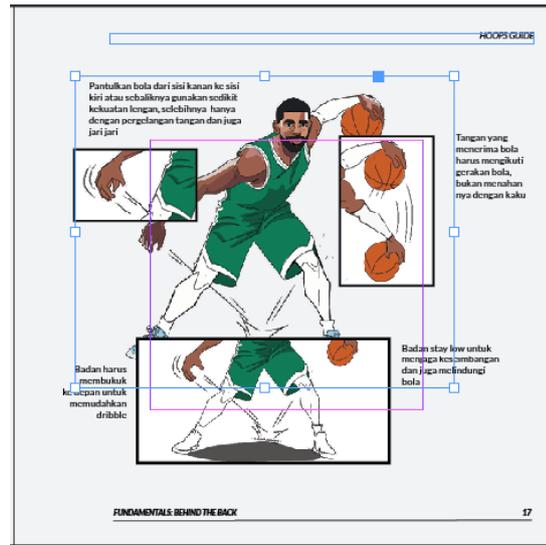
Gambar 3.18 Gambaran layout

sumber: dokumen pribadi



Gambar 3.19 Gambaran layout

sumber: dokumen pribadi



Gambar 3.20 Gambaran layout

sumber: dokumen pribadi

Proses perancangan saya dimulai dengan mengidentifikasi materi yang akan disertakan dalam ilustrasi, memastikan semua informasi yang relevan dan penting tercakup. Langkah berikutnya adalah membuat sketsa kasar yang menggambarkan ide dan struktur visual dari halaman tersebut. Setelah sketsa selesai, saya melanjutkan dengan tahap finishing, menambahkan warna dan detail untuk memberikan kehidupan serta daya tarik visual yang kuat. Tahap terakhir adalah mengatur setiap gambar dan tulisan dengan rapi dalam sebuah halaman melalui proses layouting, memastikan semua elemen terpadu dengan baik dan mudah dibaca serta dipahami.

1.3 Rancangan Pengujian

Dalam implementasi perancangan buku ilustrasi untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar dalam bermain basket dilakukan di STIKI Malang, dilakukan evaluasi melalui uji coba terhadap dua kelompok validator yang terlibat yaitu para ahli dan audiens. Uji coba ini bertujuan untuk menguji efektivitas buku dalam menyampaikan informasi dan teknik secara efektif, serta untuk mengevaluasi sejauh mana buku tersebut mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan pemain basket pemula.

1.3.1 Uji Validasi Ahli

Pelatih dan pemain basket Porprov, sebagai para ahli di bidang olahraga, menilai buku dari segi akurasi teknis, kelengkapan materi, serta efektivitas penyampaian teknik dan strategi. Mereka memberikan umpan balik tentang bagaimana buku tersebut menyajikan informasi secara praktis dan relevan bagi pemain basket di tingkat kompetitif. Sementara itu, ahli dalam bidang pembuatan buku mengevaluasi aspek desain, penyampaian informasi, dan kualitas produksi dari buku ilustrasi. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap tata letak, visualisasi, dan kejelasan narasi, untuk memastikan bahwa buku tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan mudah digunakan.

3.3.2 Uji Audiens

Validator materi yang merupakan seorang anggota organisasi BYTE dan juga beberapa orang yang awam tentang basket, yang terkait langsung dengan subjek penelitian untuk menilai kesesuaian materi, pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan anak-anak. Uji coba dilakukan dengan

menggunakan angket yang diisi oleh responden melalui *google forms*. Penilaian dilakukan dengan mengumpulkan dan merata-rata hasil dari angket.

Lembar validasi untuk ahli media

Keterangan:

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Baik Sekali

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Media						
1	Kejelasan cover dan judul buku					
2	Keterbacaan judul buku					
3	Isi pengenalan mengenai konten buku					
4	Kejelasan urutan materi dengan pembelajaran					
5	Kesesuaian media dengan audiens					
Aspek Kemenarikan						
6	Ilustrasi karakter yang menarik dan mudah di fahami					
7	Konsistensi ilustrasi karakter					
8	Pemilihan font dan warna					

9	Penyajian materi yang menarik					
10	Kemenarikan ilustrasi					
11	Kreativitas dalam penyajian materi					
12	Kemenarikan layout desain					
13	Daya Tarik visual secara keseluruhan					
14	Kemenarikan media interaktif					
15	Kesesuaian materi kepada kategori audiens					
Aspek Kesesuaian						
16	Penyajian ilustrasi yang di sajikan					
17	Keselarasn antara konten Ilustrasi dan fitur video					
18	Kesesuaian konten dengan tema edukasi tentang permainan bola basket					
19	Sejauh mana konten dapat di pahami					
20	Kesesuaian ilustrasi, narasi, video, dan materi					
Penutup						

Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Validasi Ahli Media

Lembar validasi untuk ahli materi

Keterangan:

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Baik Sekali

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Pendahuluan						
1	Kejelasan tujuan buku ilustrasi					
2	Kejelasan pendahuluan dalam buku ilustrasi					
3	struktur dalam buku ini sudah sistematis dan mudah diikuti					
4	Kejelasan urutan materi dalam buku ilustrasi					
5	Pendahuluan sesuai dengan tingkat pemahaman audiens yang dituju					
Isi						

6	Keruntutan isi dan materi buku ilustrasi					
7	Cakupan (kekuasaan/kedalaman) materi					
8	Buku ilustrasi ini mampu memberi pemahaman tentang materi					
9	Penyajian materi yang menarik					
10	Kesesuaian ilustrasi video dan materi					
11	Kejelasan dan kesesuaian relevansi gaya Bahasa yang digunakan di dalam buku					
12	Kejelasan dan kebenaran materi					
13	Kesesuaian materi dengan tujuan					
14	Kesesuaian materi dengan konsep buku					
15	Kesesuaian materi kepada kategori audiens					
Evaluasi						
16	Kesesuaian ilustrasi, dan video dengan materi yang di jelaskan					
17	penggunaan ilustrasi dalam buku ini untuk menggambarkan gerakan-gerakan basket					
18	contoh-contoh situasi permainan dalam buku ini sudah					

	realistis dan relevan dengan pertandingan sebenarnya					
19	buku ini mencakup pengetahuan tentang aturan permainan dan etika bermain basket dengan baik					
20	buku ini memberikan solusi praktis untuk masalah-masalah umum yang sering dihadapi pemain pemula					
Penutup						

Tabel 3.2 Tabel Pertanyaan Validasi Ahli Materi

Lembar validasi untuk audiens

Keterangan:

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Baik Sekali

No	Kriteria Penilaian	Skor

		1	2	3	4	5
1	Apakah ilustrasi teknik dasar basket (dribbling, shooting, passing, dll.) sudah cukup jelas dan mudah dipahami?					
2	Bagaimana menurut Anda kualitas visual dari ilustrasi yang menjelaskan aturan permainan basket?					
3	Apakah ilustrasi yang menggambarkan fundamental basket mendukung pemahaman pembaca tentang teknik yang dijelaskan?					
4	Apakah ilustrasi aturan permainan basket cukup memudahkan pembaca untuk memahami peraturan tersebut?					
5	Bagaimana menurut Anda kesesuaian ilustrasi dengan konsep dan materi yang dijelaskan dalam buku ini?					
6	Apakah tata letak ilustrasi teknik dasar dan aturan permainan sudah tersusun dengan baik dan mudah diikuti oleh pembaca?					
7	Bagaimana menurut Anda penempatan teks dan gambar dalam setiap halaman? Apakah sudah mendukung pemahaman materi?					

8	Apakah ilustrasi dalam buku ini sesuai dengan target audiens remaja?					
9	Apakah ilustrasi teknik dasar dan aturan permainan basket menarik dan memotivasi pembaca untuk mempelajari basket lebih lanjut?					
10	Bagaimana menurut Anda daya tarik keseluruhan buku ini bagi pembaca potensial yang ingin belajar tentang basket?					
11	Apakah ilustrasi dalam buku ini membantu pembaca memahami teknik dasar dan aturan basket dengan baik?					
12	Bagaimana menurut Anda keefektifan ilustrasi dalam menyampaikan informasi edukatif tentang basket?					
13	Apakah ada elemen dalam ilustrasi yang kurang jelas atau membingungkan pembaca?					

Tabel 3.3 Tabel Pertanyaan Uji Coba Audiens