

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bola basket memiliki sejarah yang cukup panjang di Indonesia. Tercatat sejak tahun 1930-an, walau belum resmi menjadi sebuah negara yang merdeka, beberapa kota di Indonesia telah memiliki klub-klub lokalnya sendiri. Minat akan permainan bola basket terus bertambah besar yang turut ditandai dengan berkembangnya liga-liga besar di tanah air mulai dari liga untuk para pelajar seperti *Deteksi Basketball League* (DBL) untuk tingkat SMA dan *Junior Basketball League* (JrBL) untuk tingkat SMP, liga tingkat mahasiswa seperti *Campus League* dan Liga Bola basket Mahasiswa (Libama) yang saat ini berubah menjadi LIMA hingga liga profesional seperti *National Basketball League* (NBL) dan *Woman National Basketball League* (WNBL). Bahkan saat ini sering diselipkan pertandingan *exhibition* antar SD ketika kompetisi NBL berlangsung. Jumlah peserta dalam event-event tersebut juga semakin meningkat setiap tahunnya. Hal tersebut menjadikan bola basket sebagai salah satu olahraga yang sedang trend di Indonesia pada saat ini.

Menurut Toto Sudarsono, seorang pengamat bola basket, untuk menjadi seorang pemain bola basket yang baik, harus memiliki *skill* dan fundamental bermain bola basket yang benar. Banyak anak-anak yang ingin belajar basket tapi kurang memahami dasar fundamental serta peraturan dalam bola basket. Semua fundamental dalam olahraga bola basket yaitu *dribble*, *passing* dan *shooting* memerlukan keterampilan *ballhandling* yang benar. Kebanyakan dari mereka cenderung melakukan latihan dengan kecepatan tinggi, padahal hal ini tidak selalu benar. Seharusnya mereka melakoni setiap *drill* yang ada sesuai dengan *timing* yang tepat sehingga terlihat jelas irama dalam bermain basket. Apabila hal tersebut terus berlanjut, maka kualitas permainan pemain basket di Indonesia dapat semakin menurun.

Impact terbesarnya adalah ketika pertandingan, karena kurangnya latihan fundamental bisa saja terjadi kesalahan seperti *steal*, *block*, *intersep*, bola lepas dari tangan pada saat *dribble*, hingga akurasi *shooting* yang tidak bagus. Begitu

juga dengan peraturan yang ada. Banyak sekali pemain yang kerap melakukan kesalahan karena kurang memahami peraturan dalam bola basket, seperti *three second, eight second, five second, backball, travelling, double* dan sebagainya. Kesalahan-kesalahan tersebut seharusnya tidak perlu dilakukan, karena dapat merugikan tim dan bisa menguntungkan lawan karena lawan dapat mendulang poin dari kesalahan-kesalahan tersebut. Padahal jika mereka dapat mengetahui dan memahami tentang dasar-dasar yang ada dalam olahraga bola basket, sejak dini tentunya, tidak menutup kemungkinan kelak nantinya mereka dapat menjadi seorang pemain profesional di Indonesia bahkan pemain kelas dunia.

Pesatnya perkembangan basket di Indonesia semakin dikenal setiap individu dari berbagai tingkat usia termasuk anak-anak. Surabaya adalah salah satu kota yang masyarakatnya memiliki minat, bakat dan potensi yang besar dalam olahraga bola basket. Surabaya banyak mencetak pemain-pemain kelas nasional dalam kancah basket Indonesia. Salah satu prestasi tim basket Surabaya adalah juara I Putra dan Putri dalam Pekan Olahraga Provinsi (PORPROV III) yang diselenggarakan di kota Kediri pada tahun 2011 (Bola.net). Semua itu tidak luput dari usaha para pelatih untuk melatih mereka sejak usia dini. Bahkan saat ini mulai banyak didirikan sekolah basket di Surabaya untuk usia anak-anak. Diantaranya adalah Sekolah Bola Basket (SBB) SBC dan Glory Basketball Surabaya (GBS). Sekolah tersebut didirikan dengan tujuan tidak lain adalah untuk membina bibit baru generasi penerus dunia perbasketan yang dapat mengharumkan nama Indonesia. Usia peserta dalam sekolah bola basket dapat berkisar antara 6-14 tahun atau biasa disebut dengan pemula (tingkat *beginner*). Semangat dari para peserta sangat terlihat jelas ketika mereka sedang berlatih. Bahkan beberapa sudah ada yang menunjukkan bakat dalam olahraga basket.

Pendidikan bola basket sebaiknya dilakukan sejak usia dini (minimal 4-6 tahun) agar dapat dibentuk karakternya. Karena pada usia tersebut anak cenderung lebih semangat menjalankan suatu kegiatan tanpa memikirkan rasa capeknya apalagi jika berlatih bersama teman-teman seusianya. Olahraga bola basket ini juga memberikan banyak manfaat bagi anak, diantaranya adalah meningkatkan kesehatan dan mengoptimalkan pertumbuhan anak, mengajarkan anak untuk lebih

sportif, meningkatkan kecerdasan, melatih anak untuk bersosialisasi, membangun rasa percaya diri serta melatih kerjasama.

Kesimpulannya, perkembangan minat akan olahraga bola basket ini tidak disertai dengan pengetahuan lebih dalam tentang olahraga bola basket. Tetapi di balik itu semua, anak-anak juga memiliki minat yang tinggi untuk mengetahui basket lebih jauh lagi. Hal ini dijadikan peluang untuk menciptakan sebuah media untuk memenuhi kebutuhan akan informasi pengetahuan bola basket. Melalui buku pedoman ini, diharapkan dapat menjadi satu media informasi yang menarik bagi anak sehingga dapat menginspirasi mereka tentang olahraga bola basket dan dapat memberikan pengetahuan serta teknik-teknik dalam permainan bola basket.

1.2. Rumusan masalah

- Bagaimana merancang media visual dalam bentuk buku pedoman yang menarik dan efektif sebagai sumber informasi untuk menarik minat anak-anak sehingga dapat memahami dunia basket lebih dalam lagi?
- Bagaimana memperkenalkan olahraga basket kepada anak usia 6-14 tahun?

1.3. Tujuan Perancangan

Merancang suatu media komunikasi visual berbentuk buku pedoman yang dapat memberi informasi kepada anak-anak yang ingin mempelajari tentang segala hal yang berkaitan dengan dunia basket.

1.4. Batasan Lingkup perancangan

Agar perancangan dapat lebih difokuskan pada suatu tujuan yang lebih spesifik maka masalah yang diangkat harus memiliki batasan ruang lingkungnya. Batasan masalah dalam perancangan tugas akhir ini adalah:

- Objek perancangan ini adalah perancangan buku pedoman untuk anak-anak usia 6-14 tahun.
- Lokasi perancangan dan penelitian berada di Surabaya – Jawa Timur.
- Target perancangan adalah anak-anak usia 6-14 tahun, baik pria maupun wanita yang menyukai serta yang ingin belajar olahraga bola basket.

Sedangkan target marketnya adalah para senior dan para orang tua yang memiliki anak usia 6-14 tahun dan para pelatih bola basket.

- Perancangan buku pedoman ini difokuskan pada pengenalan olahraga bola basket, cara berlatih fundamental, teknik-teknik dasar dalam olahraga basket secara individu serta pengenalan bermain (pertandingan) secara garis besar.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Bagi Mahasiswa:

- Melalui perancangan ini, diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami cara menyampaikan informasi tentang basket melalui media buku yang dapat menarik minat anak untuk mengenal basket lebih jauh lagi dan menambah kreatifitas mahasiswa dalam berkarya.

1.5.2. Bagi Target Perancangan:

- Demografis

Melalui perancangan buku mengenai olahraga bola basket diharapkan dapat membantu memudahkan anak-anak usia 6-14 tahun, baik pria maupun wanita untuk dapat lebih mengenal dan mengerti olahraga bola basket lebih jauh lagi.

- Psikografis

Tujuan perancangan untuk jangka panjang adalah dapat semakin menumbuhkan seberapa besar minat dan bakat dalam menekuni olahraga bola basket.

- Geografis

Sebagai salah satu olahraga yang paling besar di Indonesia, maka pengenalan olahraga bola basket untuk anak tidak terbatas hanya di kota besar seperti Surabaya saja tetapi juga sampai ke kota kecil bahkan desa sekalipun, sehingga anak-anak bangsa di seluruh Indonesia mampu menunjukkan minat dan bakat mereka dalam bidang olahraga bola basket.

- Behavioristik

Anak-anak usia 6-14 tahun adalah usia dimana mental mereka mulai berkembang. Bermain dengan teman-teman dan mencari hal baru sudah menjadi kebiasaan mereka, sehingga dengan mengenalkan olahraga bola basket akan memberikan manfaat dalam perkembangan minat dan bakat mereka untuk ke depannya.

1.5.3. Bagi Masyarakat:

- Masyarakat semakin mengetahui sejak kapan mereka harus mempersiapkan diri apabila ingin berprestasi dalam olahraga bola basket.

1.6. Definisi Konseptual

- a. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Purnamawati dan Eldarni (2001 : 4)
- b. Desain Komunikasi Visual sebagai bidang studi adalah teori dan praktik perencanaan, perancangan, pengembangan, pemanfaatan, dan evaluasi proses serta produk pemecahan masalah secara komunikasi visual menurut pendekatan estetik dan/atau fungsional (Pranata, 2003:18). Dalam hal ini, dalam tataran praktik desain komunikasi visual merupakan bagian pemecahan masalah yang mengintegrasikan berbagai bidang keilmuan, seni dan teknologi. Dengan demikian profesi desain komunikasi visual meliputi spectrum pemecahan masalah secara komunikasi visual yang cukup luas, meliputi bidang-bidang bisnis, industri, pendidikan, militer, sosial-budaya, kesehatan, dan hiburan. Menurut Pranata (2003:21), profesi-profesi itu profesi keilmuan (misalnya peneliti dan akademisi) maupun keahlian (misalnya desainer, konsultan, dan visualizer).]
- c. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong.
- d. Olahraga harus bergerak dari konsep bermain, games, dan sport. Ruang lingkup bermain mempunyai karakteristik antara lain; a. Terpisah dari rutinitas, b. Bebas, c. Tidak produktif, d. Menggunakan peraturan yang

tidak baku. Ruang lingkup pada games mempunyai karakteristik; a. ada kompetisi, b. hasil ditentukan oleh keterampilan fisik, strategi, kesempatan. Sedangkan ruang lingkup sport; permainan yang dilembagakan (Edward, 1973).

- e. *Department of Child and Adolescent Health and Development*, mendefinisikan anak-anak sebagai orang yang berusia dibawah 20 tahun. Sedangkan *The Convention on the Rights of the Child* mendefinisikan anak-anak sebagai orang yang berusia dibawah 18 tahun. WHO (2003), mendefinisikan anak-anak antara usia 0–14 tahun karena di usia inilah risiko cenderung menjadi besar.17). Masa perkembangan anak dibagi oleh banyak ahli dalam beberapa periode dengan tujuan untuk mendapatkan wawasan yang jelas tentang definisi dan perkembangan anak. Hal ini disebabkan karena pada saat-saat perkembangan tertentu anak-anak secara umum memperlihatkan ciri-ciri dan tingkah laku karakteristik yang hampir sama. Menurut Kartono (1995), periode perkembangan anak terdiri dari masa bayi usia 0-1 tahun (periode vital), masa kanak-kanak usia 1-5 tahun (periode estatis), masa anak-anak sekolah dasar usia 6-12 tahun (periode intelektual) dan periode pueral usia 12-14 tahun (pra-pubertas atau puber awal).

1.7. Definisi Operasional

- a. Bola basket merupakan cabang olah raga beregu dimana bola basket dimainkan oleh dua regu yang terdiri atas lima pemain untuk masing-masing regu dengan tujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya. Seperti dijelaskan dalam peraturan permainan yaitu sebagai berikut :
“Bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari lima pemain, setiap regu berusaha untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan yang mencegah regu lawan memasukkan bola atau mencetak angka. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digilingkan atau dipantulkan (*dribble*) ke segala arah sesuai dengan peraturan (Perbasi, 1994).

- b. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku pedoman adalah buku yg berisikan informasi (keterangan) yang dipakai sebagai panduan dalam melaksanakan sesuatu (penelitian dan sebagainya).

1.8. Metode Perancangan

Adapun langkah- langkah berupa metode pengumpulan data dan kemudian metode analisa data yang digunakan sebagai berikut:

1.8.1. Metode Pengumpulan Data Primer

- a. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan atau pihak yang terkait dengan tujuan untuk mendapatkan data secara sistematis terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data original atau asli dan mengetahui keadaan di tempat survey secara rinci. (Sarwono&Lubis, 2007:100). Di sini penulis mengunjungi langsung sekolah-sekolah atau klub bola basket di Surabaya, untuk melihat keadaan lapangan dan mencatat hal-hal yang dianggap penting.

- b. Wawancara

Interview/wawancara merupakan cara pengumpulan data melalui kontak atau hubungan pribadi antara pengumpul data dengan sumber data yang disebut responden dengan mengadakan tanya jawab langsung (Nawawi, 1988: 110). Wawancara biasa dilakukan secara langsung kepada orang yang dianggap bisa memberikan informasi secara detail. Disini penulis melakukan wawancara dengan pelatih dari sekolah-sekolah atau klub bola basket di Surabaya. Adapun instrument atau alat bantu yang digunakan dalam wawancara tersebut adalah catatan kecil, kamera (dokumentasi).

1.8.2. Metode Pengumpulan Data Sekunder

- a. Kepustakaan

Adalah metode pengumpulan data dengan cara mencari data pada buku, artikel, majalah, surat kabar, brosur serta media lainnya. (Sarwono&Lubis, 2007:93). Metode dengan mencari informasi data-data

pada buku, artikel, majalah dan media lainnya yang ada hubungannya dengan teknik dasar dan aturan-aturan dalam basket.

b. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mencari data berupa foto-foto dan gambar yang berhubungan dengan tema dan judul. (Arikunto, 1985 : 72). Disini penulis melakukan dokumentasi dengan menggunakan kamera, keadaan lapangan sekolah basket di Surabaya.

c. Internet

Internet merupakan jaringan terbesar yang menghubungkan semua jaringan di dunia di mana jaringan ini melalui komunikasi protokol TCP/IP. Pertama kali dikenal dengan nama ARPANET dan pada tahun 1969, dan mengalami berbagai perubahan sehingga akhirnya menjadi jaringan internet seperti sekarang ini (Maria, 2008: 141). Dengan tersedianya alat pencarian yang canggih, server-server yang menyimpan data dan informasi yang tersebar di seluruh dunia, serta munculnya bisnis jual beli informasi maka semakin mudah bagi para peneliti untuk melakukan penelitian secara online (Sarwono&Lubis, 2007: 105).

1.8.3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

1. Buku/catatan kecil
2. Alat tulis
3. Kamera
4. Recorder

1.9. Metode Analisis Data

1.9.1. Metode Kualitatif

Adapun metode analisa data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif dengan mengolah dan menganalisa data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur, dan mempunyai makna. Deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran atau suatu kelas peristiwa pada masa sekarang, yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat

mengenai fakta- fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Nazir, 2005: 54). Analisa kualitatif dibagi menjadi lima langkah:

1. Mengorganisasikan data;
2. Menentukan tema, pola dan kategori;
3. Menguji hipotesa (jika menggunakan hipotesis);
4. Mencari ekplansi alternatif data;
5. Menulis laporan. (Sarwono&Lubis, 2007: 110) .

Jadi metode analisis deskriptif kualitatif adalah suatu metode dimana dalam penelitian didasarkan pada adanya hubungan antar variabel yang diteliti untuk mendapatkan makna dari hubungan sebab akibat antar variabel. Kemudian dilakukan melalui berbagai kajian historis, kajian dokumen, interpretasi peristiwa, kajian informasi, perekaman suatu kejadian, hingga penafsiran suatu fenomena sosial yang didapat melalui pencatatan di lapangan yang kemudian ditampilkan dalam bentuk yang terarah dan terolah secara teoritis. Metode ini bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai variabel-variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian. Peranan penulis adalah melakukan analisa dan membandingkan variabel-variabel yang didapat dari sekolah-sekolah basket di Surabaya dengan teori-teori yang berkaitan dengan kasus yang diangkat agar menjadi data yang sistematis, teratur dan terstruktur. Dengan menggambarkan fakta- fakta tentang keadaan yang ada di lokasi dan keadaan siswa-siswi sekolah bola basket dibandingkan dengan teori yang diperoleh dengan mempertimbangkan variabel yang sesuai dengan kriteria desain.

Dari hasil perbandingan tersebut kemudian diperoleh pemecahan masalah melalui desain media komunikasi visual terpilih untuk menginformasikan kepada anak-anak tentang segala sesuatu yang berkenaan dengan basket.

1.9.2 Metode Analisis 5W + 1H

- a. **What** : Konsep perancangan buku basket seperti apa yang akan dibuat?
- b. **When** : Kapan proses perancangan buku basket dilaksanakan?
- c. **Where** : Di mana perancangan buku basket dilakukan?
- d. **Who**: Untuk siapa perancangan buku dilakukan?

- e. **Why** : Mengapa proses perancangan buku dilakukan?
- f. **How**: Bagaimana teknik dan proses membuat perancangan buku ini?

1.10. Konsep Perancangan

Konsep awal dari perancangan buku pedoman olahraga basket untuk anak usia 6-14 tahun adalah dengan menciptakan buku pedoman yang berciri khas desain untuk anak-anak. Buku ini juga terdapat berbagai istilah-istilah yang biasa digunakan dalam bermain basket, namun dikemas dalam bahasa yang ringan sehingga penyampaiannya mudah dimengerti serta di pahami oleh anak-anak.

Buku ini akan menggunakan gaya desain modern dengan layout simplicity mengingat nilai fungsi buku tersebut sebagai buku pedoman yang seharusnya mudah dibaca dan dipahami. Dalam penjelasannya, buku ini menggunakan teks dan didukung dengan gambar-gambar yang menggunakan teknik fotografi dan teknik ilustrasi sebagai penjelas.

1.11. Skematika Perancangan

