

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dewasa ini olahraga bola basket semakin banyak digemari oleh masyarakat Indonesia, terutama di kalangan pelajar dan mahasiswa, melalui kegiatan olahraga bola basket ini para remaja banyak memperoleh manfaat khususnya dalam pertumbuhan fisik, mental, dan sosial. Olahraga bola basket saat ini mengalami perkembangan yang pesat terbukti dengan munculnya klub-klub dan atlet-atlet pelajar baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi, di tunjang lagi dengan adanya banyak tournament antar klub, event-event pelajar dari tingkat daerah hingga nasional. Menurut Adika Fatahilih (2018) Olahraga Bola Basket adalah olahraga yang dilakukan secara berkelompok dan dimainkan oleh dua tim yang berlawanan. Masing-masing tim memiliki 5 orang anggota. Setiap tim harus berusaha mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke dalam ring lawan. Standar international permainan bola basket adalah 4 babak, waktu setiap babak nya adalah 10 menit, dengan jeda waktu istirahat 10 menit di setiap babak nya. Maka dari itu permainan bola basket bersifat aktif dan dinamis karena di dalam permainan bola basket terjadi upaya saling menyerang dan bertahan dalam tempo yang tinggi sehingga sangat memungkinkan terjadi kontak langsung antara para pemain, dan apabila sebuah permainan basket sedang berjalan seru, dimana skor yang didapat oleh kedua tim berselisih tipis maka akan diperlukan stamina dan kemampuan mengolah bola yang baik demi mencegah lawan membuat skor, kondisi yang membuat tubuh stress ini berpotensi menimbulkan cedera, seperti keram otot, pusing dan penglihatan berkunang-kunang, Sebagaimana diungkapkan oleh G. La Cava Cs (1995), cedera merupakan kesalahan teknis dalam melakukan gerakan atau akibat dari kelebihan latihan melalui pembebanan latihan yang terlalu berat sehingga otot dan tulang tidak lagi dalam keadaan anatomis.

Kebanyakan cedera pada olahraga disebabkan oleh salah satu dari 4 penyebab

pokok, yaitu 1. kelemahan fisik yang terbawa sejak lahir, seperti kaki yang tidak sama panjang, 2. berlatih pada waktu sedang menderita sakit, 3. pengaruh lingkungan dan 4. kesalahan latihan (Somosardjuno, 1993).

Didukung dengan hasil penelitian dari Borowski LA, Yard EE, Fields SK dan Comstock RD dari NCBI (2008: 1) cedera olahraga yang terjadi pada cabang bola basket sebagai berikut: *Ankle* (39,7 %), lutut (14,7 %), kepala (13,6 %), lengan dan tangan (9,6 %), dan kaki bagian atas (8,4 %). Diagnosis yang paling sering adalah cedera ligamen terkilir (44,0 %), *strain* otot dan tendon (17,7 %), memar (8,6 %), patah tulang (8,5 %), dan gegar otak (7,0 %). Dilihat dari hal tersebut cabang olahraga bola basket sangat rentan terhadap terjadinya cedera. Begitu pula dengan data yang penulis dapatkan melalui metode observasi, wawancara dan kuesioner di SMA Negeri 1 Matur, dimana mayoritas Atlet bola basket disana pernah mengalami cedera, terutama pada bagian jari tangan dan pergelangan kaki yang merupakan cedera yang paling sering terjadi. Hal ini bisa terjadi karna hasil observasi yang penulis dapat bahwa kurangnya kesadaran atlet basket SMA Negeri 1 Matur akan pentingnya pemanasan, peregangan dan perlengkapan yang digunakan, padahal hal tersebut merupakan beberapa cara dalam mengurangi resiko cedera dalam olahraga bola basket menurut Hardianto Wibowo (1995).

Cedera tidak dapat dihindari seperti terjadi benturan dengan orang lain atau kecelakaan posisi mendarat yang tidak tepat, tetapi dengan melakukan pemanasan yang cukup, tidur yang cukup, makan yang teratur, pemilihan perlengkapan permainan bola basket yang sesuai dapat mengurangi resiko cedera, tetapi masih banyak atlet basket setingkat sma mengabaikan hal tersebut.

Dengan melihat fenomena tersebut, perlu adanya informasi untuk mengedukasi atlet basket tingkat sma tentang mengurangi resiko cedera dalam olahraga basket melalui media animasi. Sebelumnya animasi 2D adalah sebuah tahap-tahap merekam dan memainkan kembali pada serangkaian gambar statis untuk menghasilkan sebuah ilusi pergerakan, menurut Ibiz Fernandez McGrawHill/Oborn, (2002).

Untuk membuat sebuah animasi maka diperlukan beberapa tahapan, salah

satunya adalah pembuatan desain karakter, karna karakter merupakan subjek dari sebuah animasi, pembuatan desain karakter ini merupakan tahap pra produksi untuk pembuatan animasi yang menjadikan Atlet basket berusia 14 sampai 17 tahun sebagai target audience. Pemilihan pembuatan desain karakter memiliki tujuan untuk menggambarkan karakteristik visual berdasarkan atlet-atlet basket sma didaerah perkampungan, karna pada dasarnya setiap daerah memiliki cirikhas visual masing-masing dan diharapkan pembuatan desain karakter ini menjadi media pengenalan atau pembelajaran mengenai karakteristik atlet-atlet basket di daerah perkampungan, karna keterbatasan waktu dan biaya maka di tentukan SMA Negeri 1 Matur, di profinsi Sumatra Barat, kabupaten Agam menjadi tempat penelitian.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah tertulis di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi adalah:

1. Fenomena angka cedera yang tinggi yang dialami oleh atlet basket SMA Negeri 1 Matur.
2. Ketidak tahuan atlet basket SMA Negeri 1 Matur dalam mengurangi resiko cedera pada olahraga bola basket.
3. Dibutuhkan media edukasi dan informasi untuk pentingnya pengetahuan tentang mengurangi resiko cedera pada olahraga bola basket.

## **1.3 Batasan Masalah**

### **1.3.1 Apa**

Perancangan desain karakter untuk animasi pendek 2D tentang mengurangi resiko cedera olahraga basket.

### **1.3.2 Kenapa**

Karena penulis ingin memberikan informasi dan edukasi kepada atlet basket SMA Negeri 1 Matur tentang mengurangi resiko cedera dalam olahraga basket.

### **1.3.3 Kapan**

Perancangan ini akan dilakukan mulai dari bulan oktober 2021 dan diperkirakan selesai pada 2022.

### **1.3.4 Siapa**

Pada perancangan desain karakter ini, di targetkan kepada atlet basket SMA Negeri 1 Matur.

### **1.3.5 Dimana**

Karna keterbatasan waktu dan biaya, maka penulis memilih lokasi penelitian Perancangan desain karakter untuk animasi pendek 2D “ THE ONE ON ONE ” tersebut dilakukan diProfinsi Sumatra Barat, kabupaten Agam, kecamatan Matur, karna sesuai dengan kesanggupan penulis.

### **1.3.6 Bagaimana**

Pada perancangan ini penulis memegang peranan sebagai desainer karakter yang berfokus tentang perancangan karakter yang sesuai dengan naskah yang berdasarkan hasil observasi, studi Pustaka, dan juga wawancara yang sebelumnya dilakukan.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah tersebut, maka bisa di tetapkan untuk rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana memberikan informasi dan edukasi pada atlet basket SMA Negeri 1 Matur untuk mengurangi resiko cedera?
2. Bagaimana merancang desain karakter yang sesuai dengan naskah tentang memberikan informasi dan edukasi mengurangi resiko cedera pada atlet basket SMA Negeri 1 Matur?

## **1.5 Tujuan & Manfaat Perancangan**

### **1.5.1 Tujuan**

Tujuan dari perancangan adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana memberikan informasi dan edukasi pada atlet basket SMA Negeri 1 Matur untuk mengurangi resiko cedera.
2. Untuk mengetahui bagaimana merancang desain karakter yang sesuai dengan naskah tentang memberikan informasi dan edukasi mengurangi resiko cedera pada atlet basket SMA Negeri 1 Matur.

### **1.5.2 Manfaat**

Berikut beberapa manfaat penelitian yang diharapkan oleh penulis

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan supaya bisa dijadikan sumber referensi dan menambah informasi tentang topik terkait dalam bidang ilmu pembuatan desain karakter dan juga bidang ilmu lainnya yang bersangkutan.

#### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapatkan adalah menambah pengetahuan bagi penulis tentang desain karakter yang di hubungkan dengan naskah “The ONE ON ONE” tentang mengurangi resiko cedera pada olahraga bola basket.

## **1.6 Metode perancangan**

Metode perancangan yang akan digunakan yaitu metode kuantitatif, dengan cara:

- Observasi  
Penulismelakukan observasi langsung menjadi pertisipan pada pengamatan objek yang akan diteliti, guna mendapatkan informasi atau bahan-bahan dari objek tersebut secara akurat. Supaya hasil yang didapatkan maksimal.
- Studi Pustaka  
Pengumpulan data akan dilakukan penulis dengan mengkaji berbagai buku/ebook, media, jurnal, dan artikel yang ada hubungannya dengan permasalahan yang menjadi obejek penelitian.
- Wawancara

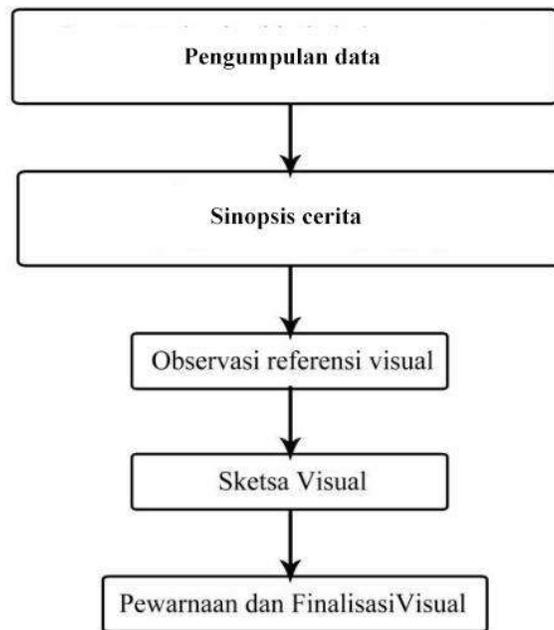
Metode wawancara yang dipakai adalah metode wawancara mendalam. Kemudian wawancara akan dilakukan kepada beberapa pelaku olahraga bola basket di SMA N 1 Matur terutama yang pernah mengalami cedera.

- Kusioner

Penyebaran kusioner dilakakukan terhadap atlet basket di SMA Negeri 1 Matur guna mendapatkan informasi mengenai ketertarikan terhadap animasi pendek 2D dan mendapatkan informasi mengenai topik yang di angkat.

### 1.7 Kerangka Perancangan

Adapun bentuk kerangka perancangan penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 kerangka perancangan

Sumber: Data Pribadi

### 1.8 Pembahasan

Laporan ini dibuat menjadi beberapa bagian bab yang didalamnya terdapat:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang penugasan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi perancangan, dan ringkasan sistematik laporan

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisikan terkait landasan-landasan teori mengenai animasi, olahraga basket dan sepatu basket, penjelasan dari teori-teori yang relevan yang digunakan sebagai pijakan atau acuan dalam perancangan objek penelitian.

## **BAB III DATA & ANALISIS**

Berisi hasil perolehan data-data yang di dapatkan dari proses observasi, studi pustaka, dan wawancara. Lalu proses data tersebut di analisis penulis.

## **BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN**

Menjelaskan konsep yang akan digunakan dalam perancangan desain karakter mulai dari sketsa perancangan hingga penerapan terhadap media akhir.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini, diisi dengan kesimpulan dari hasil perancangan karya tugas akhir yang telah dihasilkan.