

**LAPORAN TUGAS AKHIR
MATA KULIAH TUGAS AKHIR
SEMESTER GASAL 2025/2026**

***PERANCANGAN ALAT BANTU LATIHAN MEN-DRIBBLE BOLA BASKET
UNTUK PEMULA UMUR 8-14 TAHUN***



**DISUSUN OLEH :
DEBORA JESSLYN SABELA
62180070**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA
2025**

PERNYATAAN PENYERAHAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Debora Jesslyn Sabela
NIM/NIP/NIDN : 62180070
Program Studi : Desain Produk
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Sarung tangan Dribble
Anti-Slip untuk Usia 0-1A tahun

dengan ini menyatakan:

- bahwa karya yang saya serahkan ini merupakan revisi terakhir yang telah disetujui pembimbing/promotor/reviewer.
- bahwa karya saya dengan judul di atas adalah asli dan belum pernah diajukan oleh siapa pun untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Kristen Duta Wacana maupun di universitas/institusi lain.
- bahwa karya saya dengan judul di atas sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bebas dari plagiasi. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.
- bahwa saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku berupa pencabutan gelar akademik jika di kemudian hari didapati bahwa saya melakukan tindakan plagiasi dalam karya saya ini.
- bahwa Universitas Kristen Duta Wacana tidak dapat diberi sanksi atau tuntutan hukum atas pelanggaran hak kekayaan intelektual atau jika terjadi pelanggaran lain dalam karya saya ini. Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran dalam karya saya ini akan menjadi tanggung jawab saya pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Duta Wacana.
- menyerahkan hak bebas royalti noneksklusif kepada Universitas Kristen Duta Wacana, untuk menyimpan, melestarikan, mengalihkan dalam media/format lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), dan mengunggahnya di Repositori UKDW tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta atas karya saya di atas, untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan.

- g. bahwa saya bertanggung jawab menyampaikan secara tertulis kepada Universitas Kristen Duta Wacana jika di kemudian hari terdapat perubahan hak cipta atas karya saya ini.
- h. bahwa meskipun telah dilakukan pelestarian sebaik-baiknya, Universitas Kristen Duta Wacana tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan karya atau metadata selama disimpan di Repositori UKDW.
- i. mengajukan agar karya saya ini: *(pilih salah satu)*

- ☒ Dapat diakses tanpa embargo.
- ☐ Dapat diakses setelah 2 tahun.*
- ☐ Embargo permanen.*

Embargo: penutupan sementara akses karya ilmiah.
*Halaman judul, abstrak, dan daftar pustaka tetap wajib dibuka.

Alasan embargo *(bisa lebih dari satu)*:

- ☐ dalam proses pengajuan paten.
- ☐ akan dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional.**
- ☐ akan diterbitkan dalam jurnal nasional/internasional.**
- ☐ telah dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional ... dan diterbitkan dalam prosiding pada bulan ... tahun ... dengan DOI/URL ... ***
- ☐ telah diterbitkan dalam jurnal ... dengan DOI/URL artikel ... atau vol./no. ... ***
- ☐ berisi topik sensitif, data perusahaan/pribadi atau informasi yang membahayakan keamanan nasional.
- ☐ berisi materi yang mengandung hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
- ☐ terikat perjanjian kerahasiaan dengan perusahaan/organisasi lain di luar Universitas Kristen Duta Wacana selama periode tertentu.
- ☐ Lainnya (mohon dijelaskan)

**Setelah diterbitkan, mohon informasikan keterangan publikasinya ke repository@staff.ukdw.ac.id.

***Tuliskan informasi kegiatan atau publikasinya dengan lengkap.

Yogyakarta, 15-07-2025

Mengetahui,

Tanda tangan & nama terang pembimbing
NIDN/NIDK _____

Yang menyatakan.

Tanda tangan & nama terang pemilik karya/penulis
NIM 62180070

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Dengan Judul:

**PERANCANGAN ALAT BANTU LATIHAN MEN-DRIBBLE BOLA BASKET
UNTUK PEMULA UMUR 8-14 TAHUN**

Telah Diajukan dan dipertahankan oleh:

DEBORA JESSLYN SABELA

62180070

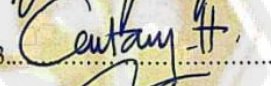
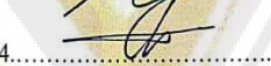
dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk Fakultas Arsitektur dan
Desain Universitas Kristen Duta Wacana dan dinyatakan DITERIMA untuk
memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain pada tanggal

2 Juli-2025

NAMA DOSEN

1. Winta T. Satwikasanti, M. Sc., Ph.D.
2. Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds.
3. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn.
4. Marcellino Aditya M, S.Ds., M, Sc.

TANDA TANGAN

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....

Yogyakarta, 17. Juli. – 2025

Disahkan Oleh :

Dekan,



**Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T.,
M.A(UD).**

Ketua Program Studi,

Winta T. Satwikasanti, M. Sc., Ph.D.

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN ALAT BANTU LATIHAN MEN-DRIBBLE BOLA BASKET UNTUK PEMULA UMUR 8-14 TAHUN

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagai syarat untuk menjadi Sarjana Pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi dan instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 16 – 07 - 2025



Debora Jesslyn Sabela

DUTA WACANA

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa , Karena berkat Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulisan ini merupakan bentuk tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam panggilannya untuk berpartisipasi secara langsung meninjau permasalahan, menganalisis dan membuahkan hasil yang dilaporkan dalam bentuk karya tulis ilmiah. Pada laporan ini, penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak- pihak yang membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, khususnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kelancaran serta pimpinanNya dari awal hingga akhir pembuatan tugas akhir ini,
2. Kedua orang tua saya , Bun Khien Phin (Ayah) dan Dra. Siska Gouw (Ibu), yang selalu memberi dukungan moril, motivasi maupun menyertai didalam doa untuk menyelesaikan studi S1 saya, dan Adik saya, Veren Nathania Cindy, S.Ds. yang mengikuti jejak anak pertama menyelesaikan kuliah-nya sebagai sarjana desain dan juga dukungan terhadap penulis,
3. Ibu Winta T. Satwikasanti, M. Sc., Ph.D., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, kritik dan dorongan moril,
4. Bapak Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbingan 2 yang telah memberikan panduan dan koreksi.
5. Ibu Centaury Harjani, S.Ds.,M.Sn. dan Bapak Marcellino Aditya M, S.Ds.,M,Sc. selaku dosen penguji yang telah memberikan koreksi dan penilaian.
6. Para sahabat saya sedari saya berkuliah S1; Cindy Imanuela, Putri Sri A. Siregar, Ardabela Niagara, dan Azalia Desty Maharani yang setia menghibur dan semangat, memberikan saran membangun dan kelak-kelakarnya dalam dunia perkuliahan, industri maupun desain, mengawetkan persahabatan 5-20 tahun ini dan dalam proses penyusunan tugas akhir maupun persiapan sidang,
7. Sahabat-sahabat kanal *Discord* 2AB4, *Ottapia*, *Potter Platform*, Keluarga Michella, Kopi Asin, Pemuda Aespa dan *Sixnine* atas dukungan moril, saran membangun dalam penyusunan tugas akhir dan kebahagiaan tanpa akhir di Yogyakarta, Solo, Semarang, Malang, Bandung, Jakarta selama berkuliah S1 dan persiapan sidang,

8. Daftar Putar *Spotify* berisi Kumpulan lagu Aespa, *Wave To Earth*, lagu bertemakan *Indie*, K-Pop, J-pop, dan lagu-lagu motivasi lainnya (terutama *Taylor Swift* dan *The 1975*) yang menemani penulis,
9. Sosok fiksi Kafka dan Stelle dari permainan Honkai: Star Rail, Kobeni Higashiyama dari *Anime Chainsaw Man*, Miyu Ottavia dan Amicia Michella dari *Virtual Youtuber Nijisanji ID*,
10. Dan semua pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu,

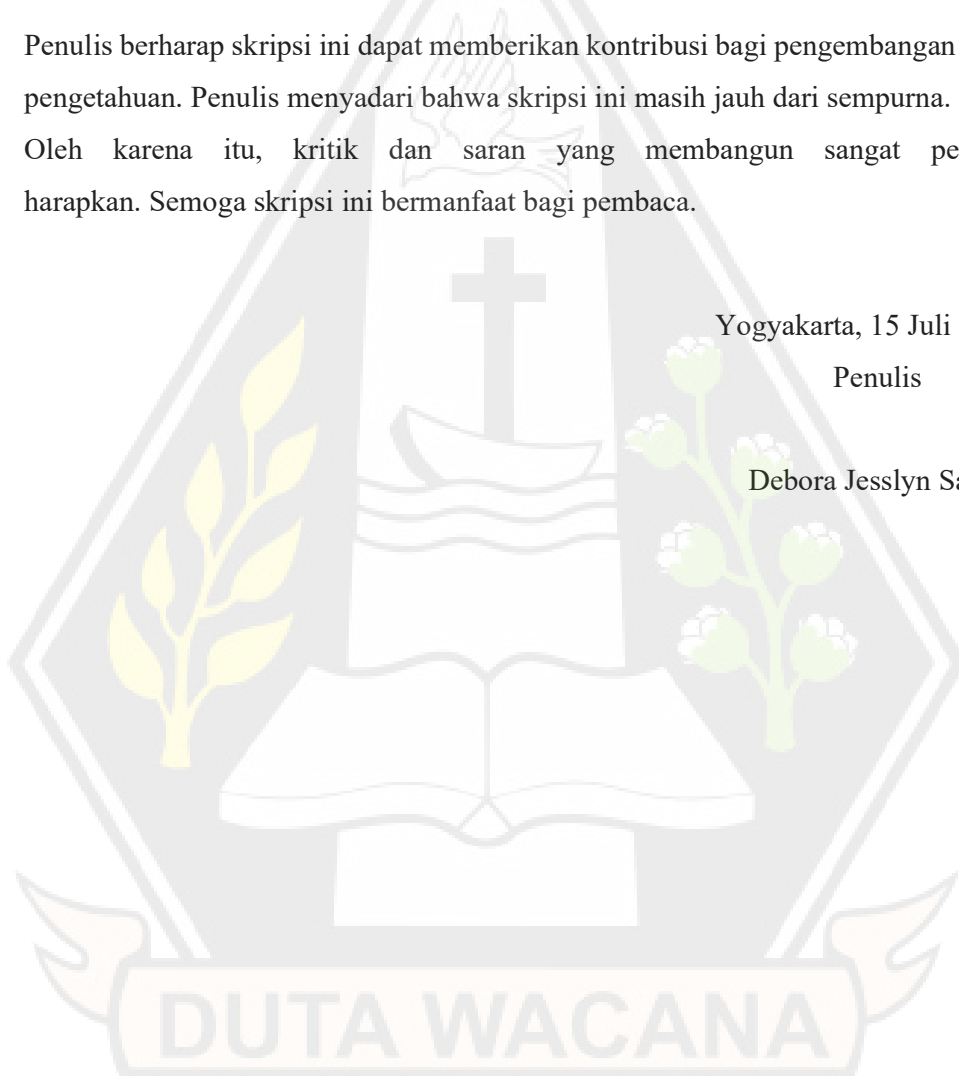
Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna.

Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 15 Juli 2025

Penulis

Debora Jesslyn Sabela



ABSTRAK

PERANCANGAN ALAT BANTU LATIHAN MEN-DRIBBLE BOLA BASKET UNTUK PEMULA UMUR 8-14 TAHUN

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mengembangkan sarana bantu teknik basket yang bersifat edukatif dan ada interaksi antar pengguna, 2) mengembangkan sarana bantu teknik basket sesuai dengan kriteria dan kebutuhan pengguna, dan 3) mengembangkan sarana bantu teknik basket untuk membantu pemula mempelajari dribble sebagai salah satu keahlian dasar didalam permainan basket.

Adapun hasil yang diharapkan dapat bermanfaat untuk tugas akhir ini, yaitu 1) Memanfaatkan wawasan dari permasalahan pengguna menjadi produk yang fungsional dan edukatif dan 2) Industri, pengerajin, dan pengusaha untuk memanfaatkan sarana bantu dribble basket ini menjadi produk yang mempunyai nilai jual.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan desain dengan metode Kuantitatif. Langkah-langkah meliputi analisis potensi dan masalah dengan cara studi pendahuluan melalui studi pustaka dan studi lapangan. Pengumpulan data melalui observasi, survei dan wawancara, selain itu analisis permasalahan yang ada pada responden, data eksisting produk, serta pembuatan konsep desain dan gambar desain di arah rekomendasi desain.

Hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD dan SMP Kristen Immanuel, Kalimantan Barat berupa perancangan sarana bantu latihan men-dribble bola basket yang bersifat edukatif dan ada interaksi antar pengguna, selain itu juga menyesuaikan kriteria dan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian dan perancangan tersebut pun dilakukan dengan metode SCAMPER (Subtitusi, Combine, Adapt, Modify, Put to Other Users, Eliminate, Reverse) dan divisualisasikan dengan penjelasan yang terdapat didalam arah rekomendasi desain dengan poin-poin, kriteria dan atribut dari permasalahan yang didapat dan merancang produk yang edukatif, fungsional. dan portabel.

Kata kunci: *Dribble, Sarana Bantu Latihan, Edukatif, Fungsional, Portabel*

ABSTRACT

Development of a Basketball Dribbling Training Aid for Beginners Aged 8-14 Years

The objectives of this research are 1) to develop basketball technique aids that are educational and have interaction between users, 2) to develop basketball technique aids in accordance with the criteria and needs of users, and 3) to develop basketball technique aids to help beginners learn dribble as one of the basic skills in basketball games.

The results that are expected to be useful for this final project are 1) Utilizing insights from user problems into functional and educational products and 2) Industries, craftsmen, and entrepreneurs to utilize this basketball dribble aid into products that have selling value.

The method used in this research is research and design development with Quantitative method. The steps include analyzing potential and problems by means of preliminary studies through literature studies and field studies. Data collection through observation, surveys and interviews, besides analyzing the problems that exist in respondents, existing product data, as well as making design concepts and design drawings in the direction of design recommendations.

The results of observations and interviews that have been conducted at Immanuel Christian Elementary and Junior High Schools, West Kalimantan are in the form of designing basketball dribble training aids that are educational and have interaction between users, while also adjusting the criteria and needs of users. The results of the research and design were carried out using the SCAMPER method (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Other Users, Eliminate, Reverse) and visualized with an explanation contained in the direction of design recommendations with points, criteria and attributes of the problems obtained and designing products that are educational, functional and portable.

Keyword: *Dribble, Training Aid, Fungsional, Portabel*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah.....	15
1.3 Tujuan dan Manfaat	15
1.4 Ruang Lingkup Perancangan	15
1.5 Metode Desain	16
1.5.1 Alur Perancangan.....	16
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	19
2.1 Studi Literatur	19
2.1.1 Pengertian Dan Sejarah Permainan Basket.....	19
2.1.2 Teknik Permainan Basket	20
2.1.3 Pengertian <i>Dribble</i>	25
2.1.4 Tingkatan Pada Pemain Basket.....	25
2.2 Produk Yang Diteliti 2.2.1 Sarana Sebagai Alat Bantu	26
2.2.2 Atribut Perancangan.....	27
2.2.3 Jenis-jenis Bahan Pada Sarana Bantu Olahraga.....	29
2.2.4 Data Eksisting Produk.....	30
2.2.5 Ukuran Bola Basket	33
2.2.6 Data Antropometri	33
2.3 Aspek-aspek yang Berperan dalam Perancangan Produk.....	34
2.3.1 Aspek Pengguna.....	35
2.3.2 Aspek Fungsi.....	35

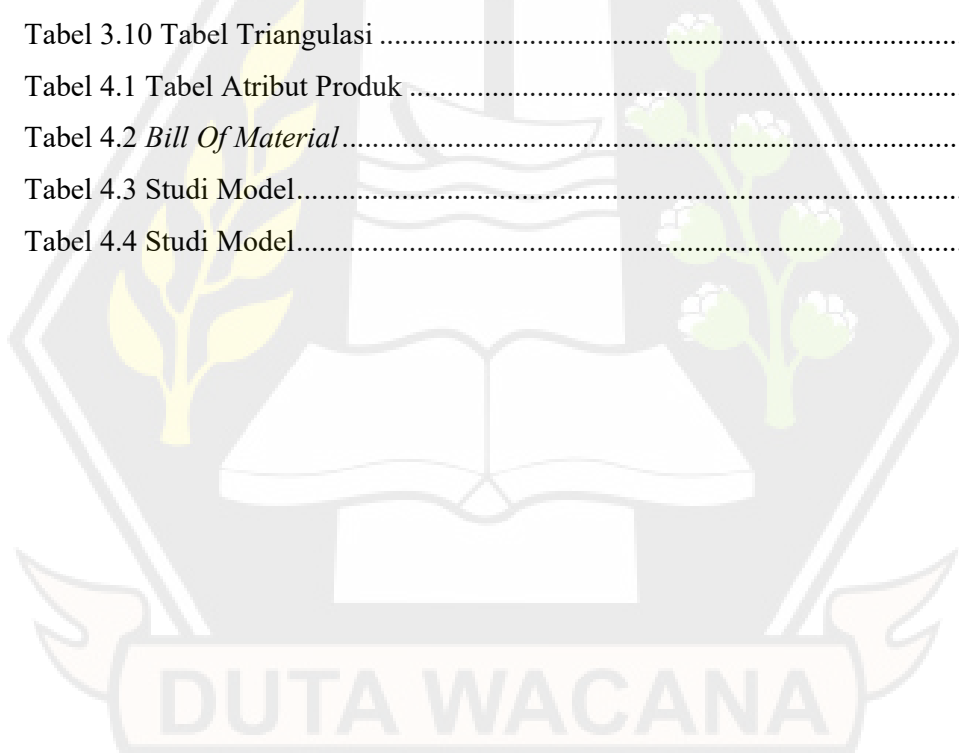
2.3.3 Aspek Estetik	35
2.3.4 Aspek Produksi	35
BAB III STUDI LAPANGAN.....	36
3.1 Data Lapangan	36
3.1.1 Wawancara.....	36
3.1.2 Survei	39
3.2 Pembahasan Hasil Penelitian	54
3.2.1 Kesimpulan Hasil Triangulasi.....	56
3.3 Arah Rekomendasi Desain.....	57
3.3.1 Rekomendasi Desain.....	57
3.3.2 Kriteria Produk.....	58
BAB IV USULAN PERANCANGAN PRODUK	59
4.1 Problem Statement	59
4.2 Design Brief	59
4.3 Atribut Produk.....	60
4.4 Image Board.....	61
4.5.1 Iterasi.....	62
4.5.2 Gambar Teknik.....	65
4.5.3 <i>Bill Of Material</i>	65
4.5.4 Prototipe (Studi Model).....	66
4.5.5 Hasil Evaluasi Produk Akhir.....	68
BAB V PENUTUP.....	69
5.1 Kesimpulan	69
REFERENSI	70
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Alur Perancangan.....	18
Gambar 2.1 Cara memegang bola.....	21
Gambar 2.2 Cara melakukan <i>Passing & Catching</i>	21
Gambar 2.3 Cara men- <i>dribbling</i> bola	22
Gambar 2.4 Cara melakukan Pivot	22
Gambar 2.5 Cara melakukan <i>Shooting</i>	23
Gambar 2.6 Cara melakukan <i>Lay Up</i>	23
Gambar 2.7 Cara melakukan <i>Rebound</i>	24
Gambar 2.8 Cara melakukan <i>Screen</i>	24
Gambar 2.9 Ukuran Bola Basket	33
Gambar 2.10 Dimensi Panjang Tangan	33
Gambar 2.11 Dimensi Lebar Tangan	34
Diagram 3.1 Usia berapa responden tahu dan mulai belajar bermain basket?.....	40
Diagram 3.2 Siapakah yang pertama kali mengenalkan dan mengajarkan responden tentang basket.	41
Diagram 3.3 Seberapa sulitkah bermain basket menurut responden	42
Diagram 3.4 Kesulitan dalam bermain basket.....	43
Diagram 3.5 Kesulitan terbesar dalam teknik <i>dribble</i>	43
Diagram 3.6 Apa yang membuat responden sulit saat men-dribble bola basket sambil berlari atau berjalan	44
Diagram 3.7 Menurut responden posisi tangan disaat dribble yang benar itu seperti apa.....	45
Gambar 3.8 Lapangan Olahraga SD Kristen Immanuel	45
Gambar 3.9 Lapangan Olahraga SMP Kristen Immanuel	46
Gambar 3.10 WikiHow Dribbling	57
Gambar 4.1 Moodboard	61
Gambar 4.2 Sketsa Rekomendasi Desain.....	62
Gambar 4.3 Sketsa Desain <i>PawLock</i> Tampak Depan.....	62
Gambar 4.4 Sketsa Desain <i>PawLock</i> Tampak Samping.....	63
Gambar 4.5 Sketsa Desain <i>PawLock</i> Tampak Belakang	63
Gambar 4.6 Referensi Sketsa <i>PawLock</i>	64

DAFTAR TABEL

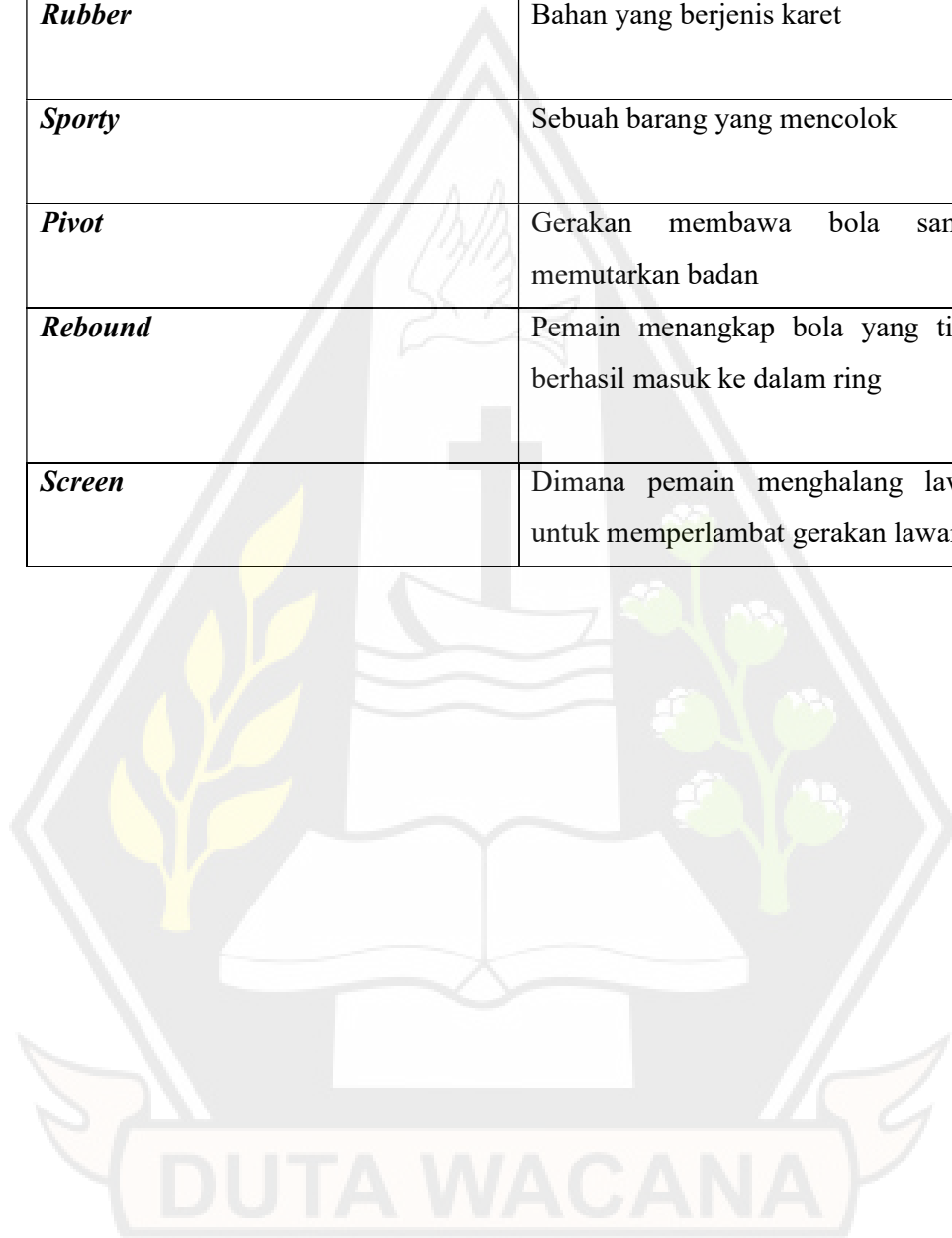
Tabel 2.1 Data Produk Eksisting.....	30
Tabel 2.2 Data antropometri usia 8-14 tahun.....	34
Tabel 3.1 Tabel Partisipan Pengajar.....	36
Tabel 3.2 Tabel Wawancara dengan Bapak Rahmad, S.Pd dan Bapak Dandi Irawan S.Pd.....	37
Tabel 3.3 Tabel Hasil Survey dalam Persentase	40
Tabel 3.4 Tabel Analisa Observasi Langsung.....	46
Tabel 3.5 Tabel Analisa: Julio SD kelas 1	49
Tabel 3.6 Tabel Analisa: Rizky SD Kelas 5	51
Tabel 3.7 Tabel Analisa: Ali SMP Kelas 9.....	52
Tabel 3.8 Tabel Analisa: Aldo SMP Kelas 8	53
Tabel 3.9 Tabel Analisa: Razaq SMP Kelas 8	54
Tabel 3.10 Tabel Triangulasi	54
Tabel 4.1 Tabel Atribut Produk	60
Tabel 4.2 <i>Bill Of Material</i>	65
Tabel 4.3 Studi Model.....	66
Tabel 4.4 Studi Model.....	68



DAFTAR ISTILAH

ISTILAH	PENJELASAN
<i>Dribble</i>	Merupakan gerakan untuk menggiring bola dalam permainan basket. Dalam gerakan ini pemain hanya boleh menggunakan satu tangan, selain itu bola harus dipantulkan ke lantai sambil berjalan maupun berlari.
<i>Passing</i>	Mengumpan atau mengoper bola kepada teman satu timnya.
<i>Lay-up</i>	Merupakan gerakan menembak bola basket ke dalam keranjang dari jarak yang sangat dekat, seolah-olah meletakkan bola ke dalam ring basket dengan gerakan melangkah lebar dan melompat setinggi-tingginya.
<i>Shooting</i>	Pemain menembak di daerah tertentu untuk memasukkan bola ke dalam ring lawan untuk mendapatkan skor
<i>Anti-slip</i>	Lapisan atas Dengan lapisan bertekstur untuk mencegah permukaan licin.
Cara Memegang Bola	Bola berada di antara kedua telapak tangan. Telapak tangan melekat di samping bola agak ke belakang, jari-jari terentang melekat pada bola.
<i>Catching</i>	<i>Catching</i> (menerima) bola dari rekan satu tim.
<i>Indoor</i>	Lokasi pementasan indoor yang berarti terletak di dalam ruangan
<i>Outdoor</i>	Lokasi pementasan outdoor terletak di luar

<i>NBA</i>	Asosiasi Nasional Bola Basket
<i>Skill</i>	Keahlian
<i>Rubber</i>	Bahan yang berjenis karet
<i>Sporty</i>	Sebuah barang yang mencolok
<i>Pivot</i>	Gerakan membawa bola sambil memutar badan
<i>Rebound</i>	Pemain menangkap bola yang tidak berhasil masuk ke dalam ring
<i>Screen</i>	Dimana pemain menghalang lawan untuk memperlambat gerakan lawan



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Basket merupakan salah satu olahraga menggunakan bola yang melibatkan fisik dan keterampilan dari suatu individu atau tim, setiap tim berkelompok lima orang, kemudian kedua tim saling bertanding untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Permainan basket dapat dilakukan di lapangan terbuka, permainan tersebut bernama *street-basketball*, pada pertandingan profesional pertandingan dilakukan di ruang tertutup (Liberoid, 2022).

Selain itu di Indonesia pun memiliki badan nasional basket itu sendiri, yaitu Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia (Perbasi) adalah satu-satunya badan/wadah kegiatan olahraga bola basket nasional. Perbasi dibentuk di tahun 1951, bergabung dengan FIBA di tahun 1953 dan mengirimkan timnas pertamanya di *Asian Games II* di Manila, Filipina, pada tahun 1954 (perbasi.or.id, 2021).

Di dalam permainan basket ada berbagai macam teknik salah satunya yaitu *Dribble*. *Dribble* adalah suatu teknik yang dilakukan dengan menggunakan tangan untuk memantulkan serta menggiring bola. *Dribble* merupakan salah satu fondasi utama yang penting dalam permainan basket, dikarenakan teknik ini yang mendasari teknik basket lainnya seperti *passing*, *lay-up* dan *shooting*. Didalam laporan ini penulis mempunyai pengalaman di bidang olahraga basket, dari yang didapat oleh penulis didalam pengalaman nya, *dribble* merupakan salah satu teknik yang sulit untuk dilakukan karena membutuhkan koordinasi dari tangan Contohnya dengan *dribble* bisa memudahkan kita untuk melakukan *shooting* bola ke dalam keranjang lawan agar dapat mencetak poin. Adapun masalah yang terkait dengan teknik *dribble* ini, yaitu kesulitan pengguna dalam memantulkan bola diakibatkan permukaan telapak tangan licin karena keringat ataupun dikarenakan permukaan telapak tangan terlalu halus, selain itu posisi jari dan tangan yang salah sehingga dalam mencengkrum bola tersebut menyebabkannya sulit untuk di *dribble*. Masalah ini biasanya dialami oleh anak-anak berusia 8-14 tahun yang baru belajar basket.

Arah rekomendasi produk dibuat berdasarkan studi kasus yang didapatkan dari cara pengguna melakukan *dribble*. Pada penelitian dan data lapangan, hasil

yang didapatkan adalah bahan yang lentur dan kokoh. Sarana bantu latihan basket merupakan produk yang membutuhkan karakteristik lentur, kokoh, tidak menghantarkan panas serta bersifat ringan. Permasalahan dalam produk yang sudah ada adalah produk memiliki material yang panas, tidak menyerap keringat, tidak lentur (kaku). Arah pengembangan desain produk merupakan sarana bantu latihan teknik basket yang digunakan untuk berlatih *dribble* bola basket yang terbuat dari bahan yang sejuk, lentur, dan memiliki grip yang kuat seperti kain *cotton combed*, kain *polyester* dan kain *anti-slip* berbintik. Serta menambah fitur produk yang dapat digunakan sebagai pengelap keringan yang terdapat dibagian punggung tangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang perancangan di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah berikut ini:

- a. Bagaimana cara mengembangkan produk sarana bantu teknik basket untuk anak-anak berusia 8-14 tahun?
- b. Bagaimana sarana bantu tersebut mengatasi kesulitan *dribble* sebagai salah satu keahlian dasar yang harus dimiliki sebelum mempelajari keahlian yang lain?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tugas akhir ini dilakukan dengan tujuan untuk:

- a. Mengembangkan sarana bantu untuk anak-anak berusia 8-14 tahun yang bersifat edukatif.
- b. Mengembangkan sarana bantu untuk membantu pemula melakukan *dribble* sebagai salah satu keahlian dasar didalam permainan basket.

Hasil dari tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

- a. Mengembangkan sarana bantu teknik basket sesuai dengan kriteria dan kebutuhan pengguna.
- b. Memanfaatkan wawasan dari permasalahan *dribble* pada anak-anak diusia 8-14 tahun.

1.4 Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup dari penelitian dan perancangan produk yang akan dilakukan adalah meneliti permasalahan pada *dribble* yang dihadapi oleh anak-anak diusia 8-

14 tahun. Selain itu dilakukan juga dengan perbandingan dan inovasi antar produk yang sudah ada dengan desain yang telah dibentuk. Pada ruang lingkup ini pun tidak lupa akan dilakukannya perancangan produk dari kriteria dan kebutuhan pengguna, merancanginya menjadi suatu produk yang mempunyai nilai fungsional dan edukatif.

1.5 Metode Desain

Metode desain yang digunakan untuk proses perancangan produk didalam laporan tugas akhir ini adalah dengan menggunakan metode desain thinking. Design thinking dapat dijelaskan sebagai sebuah kerangka pemikiran atau pendekatan untuk menyelesaikan masalah yang difokuskan pada pengguna. Design thinking juga meliputi proses berpikir kreatif. secara singkat, design thinking dapat dipandang sebagai suatu metode berpikir desain. Proses design thinking adalah suatu metode pemecahan masalah yang melibatkan langkah-langkah berikut:

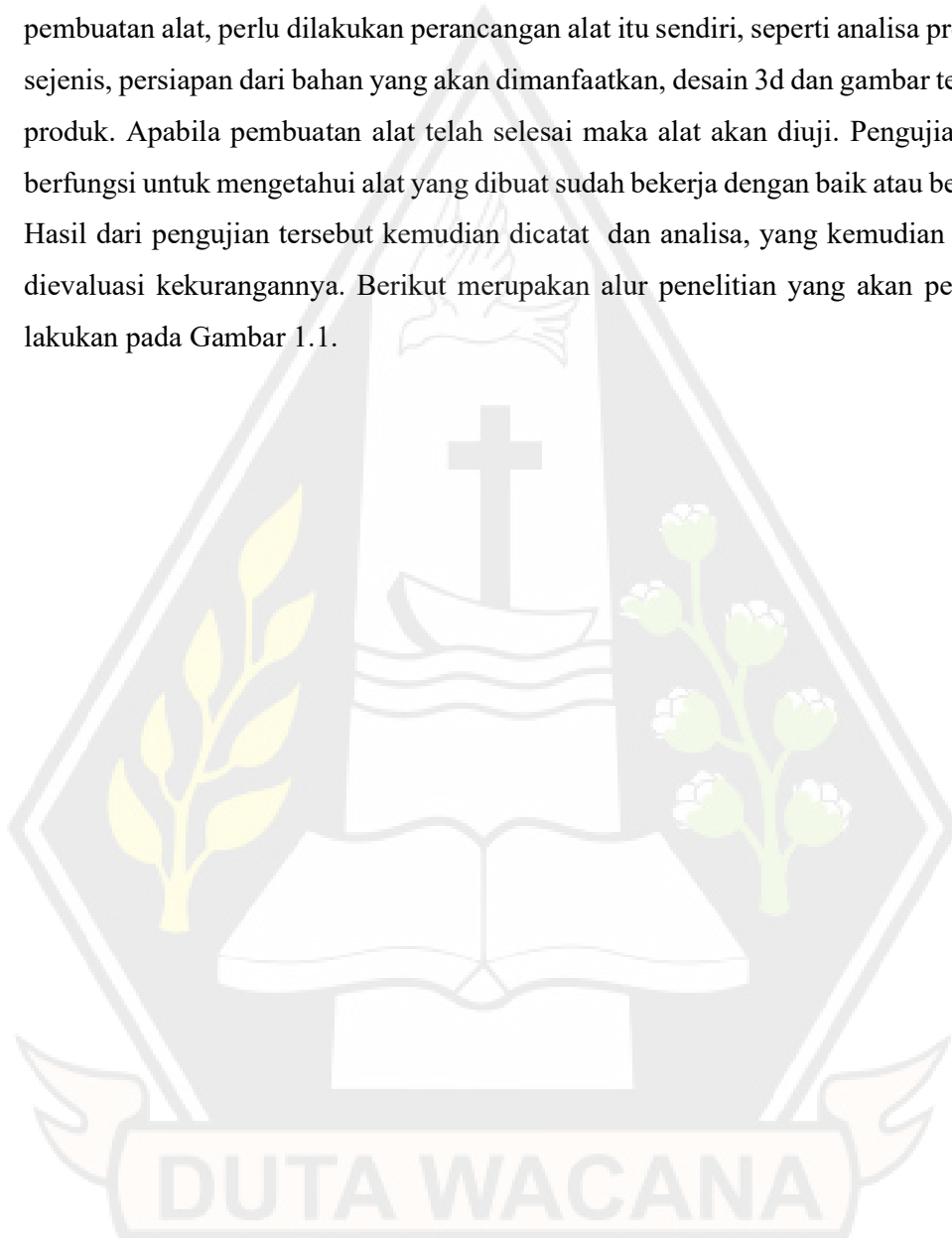
- a. Empati: Melakukan pengamatan dan wawancara untuk memahami kebutuhan dan perspektif pengguna dengan lebih baik.
- b. Definisi: Menentukan permasalahan yang perlu dipecahkan dengan memfokuskan pada kebutuhan pengguna.
- c. Ideasi: Menghasilkan ide-ide baru dengan berpikir kreatif dan mengambil inspirasi dari pengalaman dan pengetahuan yang ada.
- d. Prototipe: Membuat prototipe solusi yang dihasilkan untuk menguji keefektifannya dalam memenuhi kebutuhan pengguna.
- e. Uji coba: Menguji prototipe solusi dengan pengguna untuk mengetahui keefektifannya dan memperoleh umpan balik dari mereka.
- f. Implementasi: Melakukan perbaikan dan penyesuaian terhadap solusi yang dihasilkan dan mengimplementasikannya.

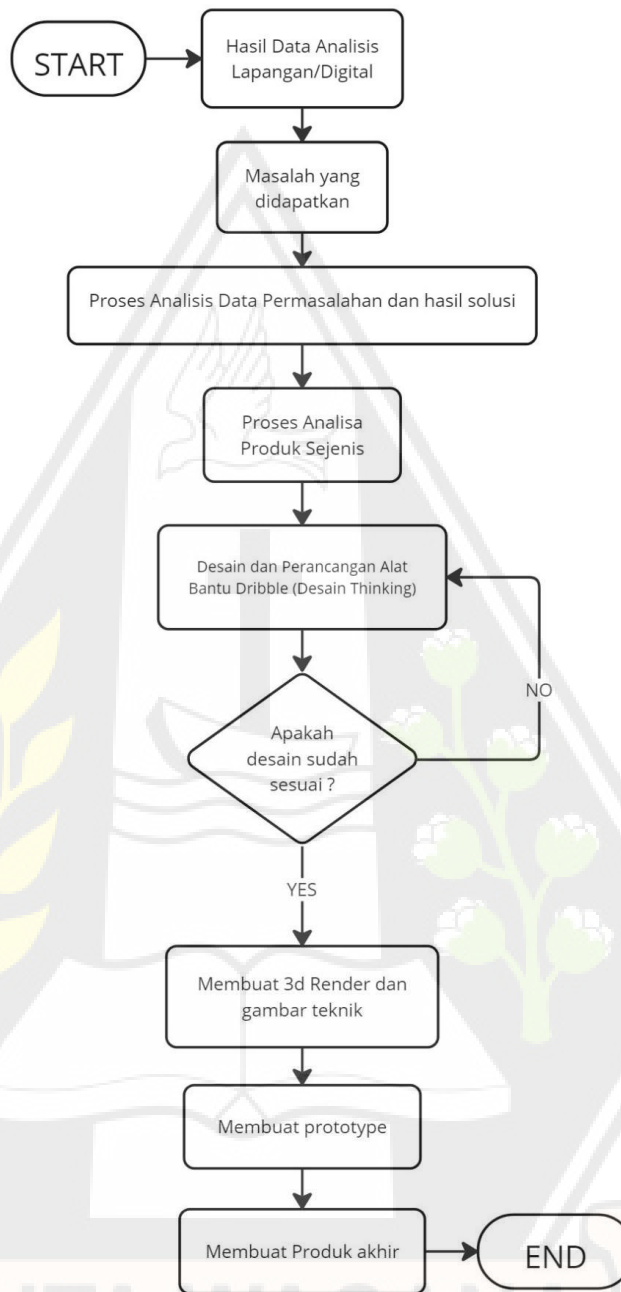
Proses design thinking bersifat iteratif, artinya bisa berulang-ulang hingga ditemukan solusi yang paling sesuai untuk kebutuhan pengguna.

1.5.1 Alur Perancangan

Dalam pembuatan “Perancangan Alat Bantu Latihan Men-*Dribble* Bola Basket Untuk Pemula” ini terdapat rangkaian proses yang akan dilalui meliputi dari konsultasi, pengambilan data lapangan, analisis, studi literatur, dan

perancangan. Diagram alur penelitian dibawah merupakan gambaran secara garis besar mengenai kegiatan yang dilakukan oleh penulis selama penelitian berlangsung hingga alat yang direncanakan berhasil dibuat. Sebelum melakukan pembuatan alat, perlu dilakukan perancangan alat itu sendiri, seperti analisa produk sejenis, persiapan dari bahan yang akan dimanfaatkan, desain 3d dan gambar teknik produk. Apabila pembuatan alat telah selesai maka alat akan diuji. Pengujian ini berfungsi untuk mengetahui alat yang dibuat sudah bekerja dengan baik atau belum. Hasil dari pengujian tersebut kemudian dicatat dan analisa, yang kemudian akan dievaluasi kekurangannya. Berikut merupakan alur penelitian yang akan penulis lakukan pada Gambar 1.1.





Gambar 1.1 Bagan Alur Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perancangan sarung tangan *anti-slip* untuk mengatasi kesulitan dalam user mempelajari latihan *dribble* pada pemula usia 8-14 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan perancangan model sarana bantu *dribble* memiliki pengaruh positif dan inovatif yang signifikan terhadap latihan *men-dribble* pemula. Hal ini juga sejalan dengan peneliti sebelumnya yang bertujuan perancangan akan sarana bantu *dribble* yang bedanya lebih berfokus untuk profesionalitas *user* yang sudah diatas pemula dan meneliti bedanya motorik pada anak dan orang dewasa. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan memberikan efektivitas untuk pemula mempelajari *dribble* dengan lebih nyaman, portable maupun sebagai pengingat posisi jari dengan lebih baik terutama untuk pemula anak-anak diusia 8-14 tahun yang baru saja memasuki pembelajaran awal disekolah akan permainan olahraga basket.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah meneliti variasi ukuran untuk rentang usia yang lebih luas, komersialisasi produk untuk pasar yang lebih luas, maupun bahan yang lebih premium, juga untuk peneliti selanjutnya bisa memberikan kontribusi pada pengembangan alat bantu olahraga yang *user-centered* dan *evidence-based*, serta membuka peluang inovasi serupa untuk cabang olahraga lainnya.

Kesimpulan penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya perancangan pembelajaran inovatif dalam proses latihan didalam olahraga basket, terutama pada pemula awal usia 8-14 tahun.

REFERENSI

- Atmoko, E. (2021). *Contoh Pivot dalam Bola Basket*. Retrieved from Kompas:
<https://www.kompas.com/sports/read/2021/06/27/13300078/contoh-pivot-dalam-bola-basket#:~:text=Pada%20dasarnya%2C%20pengertian%20pivot%20adalah,segala%20arah%20pada%20bola%20basket>
- Emworral. (2018). *Ball Hog Glves Review*. Retrieved from
<https://ballertribune.com/?s=ball+hog+gloves>
- Fancygloves. (2022). Retrieved from https://fancyglove.com/basketball-gloves/#Best_Dribbling_Gloves
- Georgette, P. (2014). *Putting Grip Fabrics to Work*. Retrieved from
blendconcepts.com/2014/12/putting-grip-fabrics-to-work/
- Granberg. (2016). *Gloves Material*. Retrieved from
<https://granberg.no/knowledge-center/glove-materials/>
- Hidayah, A. (2012). MODIFIKASI ALAT BANTU SARUNG TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DRIBBLE PADA CABANG OLAHRAGA BASKET. *Univesitas Pendidikan Indonesia*. Bandung.
- IndiHome. (2021). *Mengenal 8 Teknik Dasar Permainan Bola Basket*. Retrieved from indihome.co.id/blog/mengenal-8-teknik-dasar-permainan-bola-basket
- Jimmy, L. (2016). *FIBA: Official Basketball Rules*. Retrieved from 2012.slideshare.net/monitorsaham/fiba-official-basketball-rules-2012
- KBBI. (2023). *2 Arti Kata Estetika di Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Retrieved from <https://kbbi.lektur.id/estetika>
- KBBI. (2023). *2 Arti Kata Fungsional Di Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Retrieved from <https://kbbi.lektur.id/fungsional>.
- KBBI. (2023). *Arti Kata Kenyamanan Di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Retrieved from <https://kbbi.lektur.id/kenyamanan>
- Kompas Cyber. (2021). *Olahraga: Pengertian, Manfaat, Jenis, Tujuannya*. Retrieved from

[https://www.kompas.com/sports/read/2021/07/22/23000018/olahraga--
pengertian-manfaat-jenis-dan-tujuannya](https://www.kompas.com/sports/read/2021/07/22/23000018/olahraga--pengertian-manfaat-jenis-dan-tujuannya)

Kurniadi, M. R. (2023). *KBBI*. Retrieved from 3 Arti Ketahanan di Kamus Besar Bahasa Indonesia: <https://kbbi.lektur.id/ketahanan>

Mokray, W. G. (2015). Basketball. *Encyclopedia Britannica*. Retrieved from <https://www.britannica.com/sports/basketball>

Muin, T., & Nugroho, R. (2022). Kontribusi Indeks Masa Tubuh Dan Agiity Terhadap Kemampuan Dribble. *Journal of Physical Education*, 3(1). Retrieved from <https://www.academia.edu/download/99178884/549.pdf>

Oliver, J. (2007). Dasar-Dasar Bolabasket, Cara Yang Lebih Baik Untuk Mempelajarinya. *Pakar Raya*.

Prasetia, G. (2021). *Pengaruh Latihan Variasi Dribbling Terhadap Peningkatan Kemampuan Dribble Bola Basket Unit Kegiatan Mahasiswa Bola Basket Universitas Muhammadiyah Subang*. Universitas Muhammadiyah Subang. Retrieved from <https://repository.unsub.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/95/BAB%20II.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Preece, & et. al. (2021). The Effects of Chlorination, Thickness, and Moisture on Glove Donning Efficiency. *Ergonomics*. doi:<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00140139.2021.1907452>

Puskesmas Gemaharjo Pacitan. (2023). *Upaya Kesehatan Olahraga*. Retrieved from <https://puskesmasgemaharjo.pacitankab.go.id/upaya-kesehatan-olahraga/>

Rachmad, & Sukintaka. (1970). Coaching Bolabasket. Dirjen Pemuda dan Olahraga.

Ravandi, S., & Valizadeh, M. (2021). Improving Comfort in Clothing, Woodhead Publishing Series in Textiles.

Rima, A. P., & Tuasikal, A. (2017). PERBANDINGAN METODE BAGIAN (PART METHOD) TERHADAP SHOOTING DALAM PERMAINAN BOLA BASKET. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(3), 490-495.

- Sadheli, M. (2022). *Screen Dalam Bola Basket*. Retrieved from Kompas:
<https://www.kompas.com/sports/read/2022/03/29/15000068/screen-dalam-bola-basket#:~:text=KOMPAS.com%20%2D%20Screen%20dalam%20bola,memasang%20badan%20saat%20permainan%20berjalan>
- Sari, I. (2020). *Pengembangan Latihan Speed Dribble Menggunakan Parachute Dribble pada Permainan Bola Basket*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sewport Support Team. (2020). *What is Cotton Fabric: Properties, How it's Made and Where*. Retrieved from sewport.com/fabrics-directory/cotton-fabric
- Sewport Support Team. (2021, Januari 17). *What is Elastane Fabric: Properties, How it's Made and Where*. Retrieved from sewport.com/fabrics-directory/elastane-fabric
- Sukintoko. (1979). *Permainan dan Metodik*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Toriq, Y., & Kartiko, D. (2017). Pengaruh Pembelajaran Dengan Menggunakan Modifikasi Bola Basket Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani*.
- Virantika, D. (2021). *7 Teknik Dribbling Dalam Permainan Bola*. Retrieved from Okezone Sport: sports.okezone.com/read/2021/09/02/36/2465334/7-teknik-dribbling-dalam-permainan-bola-basket/
- Wang, X., Liu, X., & Deakin, H. (2008). *Physical and Mechanical Testing of Textiles*.
- Wissel, H. (1996). *Bola Basket: Step to Success*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.