

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Baseball adalah olahraga yang menggunakan bola keras kecil (sebesar bola kasti) dan pemukul, dilakukan oleh dua regu yang masing-masing terdiri atas sembilan orang pemain (KBBI). *Baseball* dimainkan di lapangan yang terdiri dari bagian *infield* (bagian dalam lapangan) dan *outfield* (bagian luar lapangan). Menurut Erik Nugroho, pengurus *Teladan Tigers Baseball & Softball Club*, sebagian besar pemain memulai olahraga *baseball* melalui ekstrakurikuler atau klub kegiatan siswa di SMA atau kuliah. Pada sebagian besar komunitas dan klub, olahraga *baseball* sering ditemui di kalangan SMA dan universitas yang dimulai dari ekstrakurikuler atau klub kegiatan siswa. Sehingga di umur 15 sampai dengan 21 tahun, masih banyak pemain yang termasuk ke dalam kategori pemula. Kategori pemula dalam kondisi ini, menurut Erik, adalah anggota yang belum pernah mengikuti latihan atau bermain *baseball* sebelum bergabung dan baru mulai mempelajari olahraga *baseball* dari awal dan paling dasar saat tergabung dalam klub atau komunitas tersebut. Menurut pelatih, Lukman Kurnia, penting bagi pemula tersebut untuk memahami permainan *baseball* dari paling dasar dan secara sistematis, dengan urutan pemahaman peraturan permainan dari dasar, mengenali istilah dan sebutan, hingga meningkat sampai strategi dan situasi sebab akibat dalam permainan. Umumnya, latihan *baseball* diadakan bersama-sama dengan tim seminggu dua kali dengan durasi dua sampai tiga jam. Bagi pemula, pembelajaran mengenai olahraga *baseball* dilakukan seiring dengan diadakannya latihan melalui

praktek langsung ataupun pertandingan dengan team pemain. Dengan kata lain, dalam latihan dan pertandingan ini terjadi pembelajaran bersifat interaktif dua arah dan partisipatif langsung pemain terhadap permainan olahraga *baseball*.

Olahraga *baseball* merupakan olahraga yang sangat berorientasi dan bergantung pada peraturan, sehingga menjadikan permainannya cukup rumit jika dibandingkan dengan olahraga pada umumnya (Wicaksono, 2019). Peraturan dalam olahraga *baseball* yang sangat banyak dan saling berkolerasi satu sama lain menjadikan olahraga ini membutuhkan pemahaman yang mendalam terhadap peraturan itu sendiri agar pemain dapat berpikir secara intuitif dan mengambil keputusan dengan cepat dalam permainan.

Namun, karena adanya pandemi yang disebabkan oleh virus corona di akhir tahun 2019, sejak bulan April pemerintah mulai memberlakukan peraturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk mencegah penularan virus. Menurut Sekretaris Jenderal Kementerian Kesehatan, Oscar Primadi, pembatasan tersebut meliputi peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum, pembatasan kegiatan sosial budaya, pembatasan moda transportasi, dan pembatasan kegiatan lainnya khusus terkait aspek pertahanan dan keamanan (Putsanra, 2020). Ini mengakibatkan berkurang, hingga berhentinya kegiatan latihan rutin bagi klub olahraga *baseball* di Jabodetabek. Tidak adanya latihan klub ini kemudian menghambat efektifitas pembelajaran langsung bagi pemain *baseball* pemula untuk memahami permainan olahraga *baseball*.

Dari situasi ini, melalui *focused group discussion* (FGD) dengan pemain pemula, didapatkan bahwa kurangnya latihan langsung berdampak dari terhambatnya pembelajaran permainan olahraga *baseball* bagi pemain pemula. Di satu sisi, pemain pemula ingin tetap memahami permainan olahraga *baseball*, namun di sisi lain terhalang oleh adanya pencegahan penularan virus selama pandemi. Kedua hal ini kemudian mengarah kepada tujuan penelitian untuk merancang sebuah media pembelajaran yang dapat menyediakan pengalaman belajar interaktif dua arah dan partisipatif sehingga pemain pemula tetap dapat mendapatkan pemahaman sama seperti ketika melakukan latihan langsung meskipun tanpa perlu meninggalkan rumah ke lapangan dan melakukan kontak fisik dengan anggota tim lain.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang media pembelajaran digital yang interaktif dan dua arah bagi pemain baseball pemula?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghilangkan kerancuan dalam terlaksananya penelitian, serta agar metode dan prosedur penelitian tetap relevan dan fokus dengan topik yang diangkat, maka diberikan batasan dalam permasalahan berupa:

1. Mencari tahu pengetahuan tentang olahraga baseball yang dibutuhkan target.
2. Mencari tahu preferensi dan gaya penyampaian visual target pada media interaktif yang akan dirancang.

3. Merancang media interaktif digital yang menyediakan dan meningkatkan pengetahuan terhadap olahraga baseball.

Proses penelitian dilakukann dengan lingkup penelitian meliputi:

- **Demografis:**

Gender: Laki-laki dan Perempuan

Usia: 15 s.d 21 tahun

Pekerjaan: Pemain baseball pemula

SES: A

- **Geografis:**

Wilayah: Jabodetabek

- **Psikologis:**

Pemain pemula yang butuh mempelajari tentang olahraga baseball lebih dalam namun tidak dapat melakukan latihan langsung di lapangan.

Dalam proses perancangan, penulis membatasi perancangan hingga *Chapter* 1 dari 3 bagian yang disusun sesuai urutan pembelajaran yang bertahap yang mengacu kepada buku dan diujikan kembali kepada pelatih.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir adalah untuk merancang media interaktif bersifat digital yang memberikan pembelajaran dan pemahaman tentang olahraga *baseball* bagi pemain pemula di daerah Jabodetabek.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi mahasiswa:

Mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan menulis karya tulis ilmiah dan media interaktif digital, serta mendapatkan pemahaman lebih lanjut mengenai olahraga *baseball*.

2. Manfaat bagi masyarakat

Pemain *baseball* pemula dapat memahami secara mendalam mengenai olahraga *baseball* tanpa perlu berada di lapangan langsung, namun dapat mendapatkan pembelajaran secara dua arah dan partisipatif melalui media interaktif.

3. Manfaat bagi universitas

Memberikan arsip pengetahuan kepada universitas dan dapat menjadi referensi tugas akhir bagi mahasiswa tingkat selanjutnya.