

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Biliar merupakan olahraga yang dimainkan dengan cara memukul bola menggunakan stik biliar (*cue stick*) di atas meja yang dilapisi kain khusus dan dibatasi oleh bumper karet. Permainan ini memiliki berbagai varian, seperti eight-ball, nine-ball, dan snooker, yang masing-masing memiliki aturan dan strategi tersendiri. Popularitas olahraga ini terlihat dari meningkatnya jumlah rumah biliar di berbagai kota besar. Namun, meski semakin diminati, banyak pemula yang kesulitan mempelajari teknik dasar dan strategi bermain dengan benar. Kurangnya media pembelajaran yang mudah dipahami sering kali menjadi kendala dalam proses belajar mereka.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Surahman (2015) banyak pemula yang belum memahami teknik dasar dalam permainan biliar, seperti stop shot, draw shot, follow shot, dan spin shot. Padahal, penguasaan teknik-teknik ini sangat penting untuk meningkatkan kemampuan bermain. Hal ini disebabkan dengan sedikitnya akses pembelajaran mengenai ilmu dasar biliar, sebagian besar pembelajaran biliar masih mengandalkan metode konvensional, seperti instruksi dari pemain yang lebih berpengalaman atau tutorial dalam bentuk teks dan gambar yang kurang interaktif. Selain itu, informasi mengenai teknik bermain biliar masih tergolong eksklusif karena umumnya hanya tersedia di platform berbayar. Hal ini menjadi kendala bagi masyarakat yang gemar bermain biliar untuk belajar secara otodidak. Fenomena ini mempengaruhi pemula biliar yang berdasarkan laporan Indonesia Youth Sports Report 2023, sekitar 74% dari yang mencoba bermain biliar pertama kali mengalami kesulitan dalam menguasai teknik dasar dan sulit untuk mengakses konten ilmu dasar biliar yang berbayar.

Untuk mengatasi kesulitan belajar bagi pemula, diperlukan inovasi dalam media informasi yang bersifat interaktif dengan video tutorial dan informasi-

informasi penting mengenai ilmu dasar billiard bagi pemula. Sesuai dengan video yang dibuat oleh akun youtube Om Billiard (2021) dengan topwik “Latihan *billiard* bagi pemula”, banyak feedback yang positif terhadap keefektifan video itu terhadap pemula. Solusi ini dapat membantu pemula memahami konsep permainan dengan lebih baik dan meningkatkan keterampilan mereka secara bertahap.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran biliar yang lebih efektif dan menarik. Penggunaan *website* yang menghadirkan tips dan trik bermain biliar melalui video tutorial yang dapat membantu pemula memahami teknik dasar permainan dengan lebih baik. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media interaktif yang tidak hanya bersifat edukatif tetapi juga menarik dan mudah diakses oleh pemula. Dengan adanya media ini, diharapkan pemahaman serta keterampilan pemain pemula dalam bermain biliar dapat meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terpapar sebelumnya, masalah yang penulis temukan adalah sebagai berikut:

1. Sulitnya mendapatkan ilmu dasar biliar dengan cara otodidak dikarenakan harus adanya pelatihan khusus dan bersifat eksklusif.
2. Minimnya informasi tentang ilmu dasar biliar secara mendetail yang aksesibel.

Berdasarkan masalah yang sudah ditemukan, penulis dapat mengambil keputusan bahwa rumusan masalah yang cocok adalah:

Bagaimana perancangan *website* tentang Teknik ilmu dasar biliar bagi pemula biliar ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terfokus dan tidak melebar, batasan masalah dalam perancangan ini ditentukan sebagai berikut:

1. Objek Perancangan: Media informasi digital yang menyajikan tips dan trik bermain biliar, meliputi teknik dasar, strategi bermain, etika permainan,

dan fakta menarik seputar olahraga biliar. Media ini akan dibuat dalam bentuk aplikasi atau situs web interaktif yang mudah diakses oleh pengguna.

2. Target STP: Target utama merupakan remaja dan dewasa muda berusia 15–30 tahun, yang tertarik mempelajari biliar sebagai hobi atau olahraga rekreasi. Pemula yang belum memiliki pengetahuan dasar tentang biliar. Media informasi ini diposisikan sebagai sumber edukasi yang menyenangkan dan informatif untuk belajar biliar secara menyenangkan.
3. Konten Perancangan: Materi yang disampaikan dalam media informasi ini adalah teknik dasar cara memegang stik, posisi tubuh yang benar, dan teknik dasar memukul bola.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang media informasi tentang ilmu dasar bermain biliar secara informatif. Media ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai teknik dasar dan strategi bermain biliar kepada remaja dan dewasa muda yang baru memulai atau ingin meningkatkan keterampilan mereka.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dengan selesainya laporan tugas akhir ini, penulis berharap laporan ini dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan untuk memiliki manfaat dalam membantu orang yang ingin bermain olahraga biliar untuk mengetahui ilmu dasar permainan biliar. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan desain komunikasi visual, khususnya dalam pengembangan ilmu dasar biliar.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai pilar informasi desain komunikasi visual, khususnya dalam perancangan *website*. Perancangan ini juga diharapkan bisa menjadi tumpuan bagi mahasiswa lain

dalam merancang *website* dan topik biliar. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan desain komunikasi visual, khususnya membahas materi ilmu dasar biliar.

