



PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL TEKNIK TRICKSHOT BOLABASKET BERBASIS ANIMASI 3D

Jimmy Pratama^{1)*}, Cristianesen²⁾

^{1,2)} Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Batam
email: jimmy.pratama@uib.ac.id¹⁾, 1831094.cristiansen@uib.edu²⁾

Abstrak

Permainan bola basket adalah olahraga yang sudah ramai dikenal di seluruh dunia yang dikenalkan pada 15 desember 1891 yang berlanjut sampai sekarang dan adanya NBA (*National Basketball Association*) merupakan sebuah asosiasi yang membesarkan nama bola basket di seluruh dunia. trickshot ini adalah gerakan basket yang cukup sulit dilakukan dari segi gaya dan cara melakukannya karena gerakan ini sangat membutuhkan latihan dan skill lebih pada permainan bola basket namun untuk sarana pembelajaran dalam bentuk video animasi 3d belum ada. Penelitian ini menghasilkan video animasi 3 dimensi singkat dan jelas berdurasi 2 menit dan 3 detik dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang akan diimplementasikan di sosial media berupa youtube dan dengan adanya video animasi ini diharapkan para pemain basket dapat menambah pengetahuan dan wawasan cara melakukan Teknik trickshot bola basket.

Kata Kunci : Bola Basket, Trickshot, Sosial Media.

Abstract

Basketball is a sport that is widely known throughout the world, which was introduced on December 15, 1891 which has continued until now and the existence of the National Basketball Association (NBA) is an association that raises the name of basketball around the world. This trickshot is a basketball movement that is quite difficult to do in terms of style and how to do it because this movement really requires more practice and skill in basketball games but for learning tools in the form of 3d animation videos, there is no such thing. This research produces a short and clear 3-dimensional animation video with a duration of 2 minutes and 3 seconds using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method which will be implemented on social media such as YouTube and with this animated video, it is hoped that basketball players can add knowledge and insight on how to do the basketball trick shot technique.

Keywords: Basketball, Trickshot, Social Media.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di era modern terjadi di seluruh dunia sangatlah dinamis. Perkembangan tersebut tentu saja berdampak pada segala

bidang, seperti ekonomi, kesehatan, sosial dan tentunya pada bidang pendidikan. Ahmad D. Marimba mengartikan pendidikan sebagai bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik



kepada peserta didik yang bertujuan untuk membentuk kepribadian secara jasmani dan rohani. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan dapat dicapai jika proses pembelajaran dilakukan secara efektif dan efisien guna mencapai tujuan yang optimal (Muryadi, 2017).

Animasi berasal dari kata “*animate*” yang artinya menghidupkan. Animasi adalah gambar yang disusun secara beraturan dan mengikuti alur pergerakan yang sudah ditentukan pada setiap hitungan detik sehingga gambar tersebut seolah-olah bergerak. *Walt Disney* membuat film animasi bersuara untuk pertama kalinya yang dibuat pada tahun 1928 yang bernama *Mickey Mouse* (Ramadhana Afida Rachman, 2019). Animasi merupakan seni modern yang dibuat sebagai media pembelajaran, bisnis, informasi serta hiburan. Film animasi sudah banyak beredar di banyak media digital, beberapa media digital yang sudah terkenal yaitu *Youtube*, *Instagram* dan *Tiktok*.

Bola basket merupakan olahraga berkelompok yang terdiri dari dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang milik lawan. Bola basket sangat cocok untuk dimainkan karena bisa dilakukan di ruang terbuka dan di ruang tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Selain itu, bolabasket mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut (Şenocak, 2019). Pertandingan bolabasket yang berasal dari Amerika yang bernama NBA (*national*

Basketball Association) adalah salah satu alasan kenapa bolabasket terkenal. NBA adalah salah satu faktor orang yang bermain basket semakin diminati karena dimainkan oleh pemain-pemain hebat dan terkenal (Pratidana, 2017). Permainan bolabasket sudah banyak beredar di banyak media digital, beberapa media digital yang sudah terkenal yaitu *Youtube*, *Instagram* dan *Tiktok*.

Tembakan yang tidak mungkin atau tidak mungkin muncul dalam pertandingan disebut juga trickshot. trick shot dalam bolabasket sangat diminati oleh banyak kalangan (Schorer et al., 2018). Trick shot sendiri terkenal dikarenakan oleh sekelompok orang yang membuat *youtube* bernama *dude perfect* membuat aksi-aksi keren dengan cara melempar bola dengan gaya lain atau disebut juga trick shot. *Dude perfect* membesarkan hasil karya mereka di media digital yang sudah dikenal banyak orang yaitu *youtube*. Hasil karya mereka membuat semua orang ingin belajar tentang trick shot (Emmer et al., 2019).

Video tutorial berfungsi sebagai media dalam pembelajaran dan pembimbingan belajar yang dapat diberikan kepada peserta didik. Video tutorial dapat dilihat atau diputar berulang-ulang untuk dapat membantu pemahaman dalam proses pembelajaran (Putri & Iswari, 2018). Metode yang bisa digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode MDLC adalah sebuah metode yang menggunakan enam tahapan yaitu: konsep (*Concept*), perancangan (*Design*), pengumpulan bahan (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian

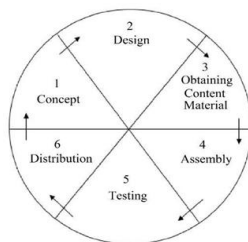


(*Testing*), dan distribusi (*Distribution*) (Mustika et al., 2018). Pembuatan Video tutorial tentunya bertujuan sebagai media sarana serta menginformasikan kepada masyarakat tentang trickshot. Trickshot ini adalah gerakan basket yang cukup sulit dilakukan dari segi gaya dan cara melakukannya karena gerakan ini sangat membutuhkan latihan dan skill lebih pada permainan bola basket namun untuk sarana pembelajaran dalam bentuk video animasi 3D belum ada video yang berbasis animasi 3D yang disebar di sosial media dan berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka itulah yang mendorong penulis akan membuat sebuah rancangan animasi 3D tentang cara melakukan trickshot yang dirancang lebih menarik untuk semua kalangan dikarenakan masih banyak orang kurang pengetahuan tentang trisckshot ini dengan judul “Perancangan Video Tutorial Teknik Trick Shot Bola Basket Berbasis Animasi 3D”.

METODE PENELITIAN

Pramuka

Berikut adalah tahap-tahap yang dilakukan oleh penulis, yang dirancang dalam bentuk kerangka alur penelitian dengan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Alur ini berguna untuk menjelaskan tahap tahap yang dikerjakan. Berikut adalah alur penelitian yang ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

Tahap Konsep

Pada tahap ini akan dilakukan pemikiran konsep terhadap kebutuhan yang diperlukan, seperti alur video, metode yang digunakan, dan design video yang akan dirancang.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap kedua yaitu, design video yang sudah dirancang berdasarkan pada tahap konsep akan dirancang pada tahap ini. Hasil dari rancangan design ini akan divalidasi oleh dosen pembimbing. Dari data yang dikumpulkan dapat disimpulkan, bahwa *board game* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk remaja SMP karena terdapat interaksi ketika bermain dan visual yang mendukung. Metode *hand management* digunakan dalam *board game* yang dirancang karena dapat memberikan pengetahuan kepada pemain mengenai hal-hal apa saja yang dibutuhkan pada suatu *gadget*.

Tahap Pengumpulan Konten (*Obtaining Content Material*)

Tahap ketiga Pada tahap ini adalah tahap dalam pengumpulan semua konten yang dibutuhkan dalam pembuatan video yang akan dibuat contohnya hasil video dan beberapa barang lainnya yang dibutuhkan dalam proses pembuatan.

Tahap Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan hasil konten yang sudah dikumpulkan saat tahap pengumpulan konten dan hasil video yang sudah dibuat akan divalidasi oleh dosen pembimbing.



Tahap Percobaan (*Testing*)

Pada tahap ini, setelah rancangan video di implementasikan, akan di lakukan tahap percobaan apakah sudah sesuai rancangan yang sudah dibuat.

Tahap Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap terakhir ini video akan dipublikasikan di media sosial *youtube*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir yang didapatkan dari penelitian ini adalah video animasi 3 dimensi yang menjelaskan sebuah tutorial yang berisikan tentang trickshot bola basket dimulai dari *behind the ring shot*, *one hand shot*, *mid-air shot*, *360 layups*, *scoop shot*, *reverse layups* dan *putback shot*. *Software* yang digunakan dalam proses pembuatan video animasi 3d tutorial Teknik trickshot bolabasket adalah *Autodesk Maya 2020* dan *Adobe Premiere Pro 2020*.

1. Animasi *Behind the Ring Shot*

Pada implementasi pertama, menampilkan animasi cara melempar bola basket yang dilempar melewati papan ring.



Gambar 2. Implementasi *Behind The Ring Shot*

2. Animasi *One Hand Shot*

Pada implementasi ketiga, disini menampilkan cara melempar bola diudara.



Gambar 3. Implementasi *One Handshot Shot*

3. Animasi *Mid-Air Shot*

Pada implementasi ketiga, disini menampilkan cara melempar bola diudara.



Gambar 4. Implementasi *Mid-Air Shot*

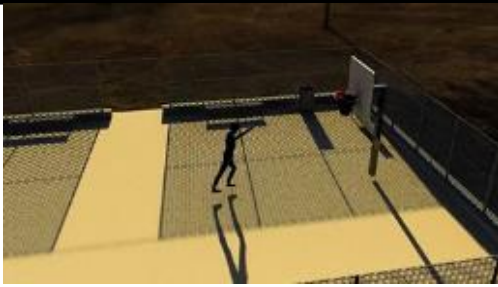
4. Animasi *360 Lay-up*



Gambar 5. Implementasi *360 Layups Shot*

5. Animasi *Scoop Shot*

Pada implementasi kelima, disini menampilkan cara melempar bola tetapi tangan seperti mengcedok sebuah eskrim.



Gambar 6. Implementasi *Scoop Shot*

6. Animasi *Reverse Layups*

Pada implementasi keenam, disini menampilkan cara melempar bola tetapi terbalik.



Gambar 7. Implementasi *Reverse Layups Shot*

7. Animasi *Putback Shot*

Pada implementasi ketujuh, disini menampilkan cara melempar bola kembali saat bola sudah terpantul keluar.



Gambar 8. Implementasi *Putback Shot*

SIMPULAN

Hasil penelitian untuk perancangan video animasi 3d teknik trickshot bola

basket merupakan strategi penyampaian informasi kepada para pemain basket di Indonesia atau diluar Indonesia dikarenakan banyak sekali yang masih belum mengerti dengan cara melakukan teknik trickshot bolabasket ini. Trickshot bola basket ini mempunyai eksposur yang cukup tinggi sehingga banyak sekali yang melakukan teknik ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era modern berkembang sangat pesat dan memudahkan bagi orang-orang untuk mengakses konten ini dimana saja. Perancangan video animasi 3 dimensi ini berisikan tentang cara melakukan teknik trickshot bola basket ini yang dirancang sudah sesuai konsep yaitu tujuan dan karakter yang minimalis supaya terlihat menarik dan pesan yang ingin disampaikan. Penyebaran video tutorial ini menggunakan sosial media seperti youtube. Melalui video animasi ini, informasi yang akan disebarkan tidak hanya untuk orang sekitar saja namun bisa untuk orang yang ada diluar manca negara.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Emmer, A., Cuřín, V., Daněk, J., Duchková, H., & Krpec, P. (2019). The top-viewed cryosphere videos on youtube: An overview. *Geosciences (Switzerland)*, 9(4), 1–16.
- [2] Muryadi, A. D. (2017). *Teknologi*. 3(1), 1–14.
- [3] Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.



-
- [4] Pratidana, D. (2017). Hak cipta dan penggunaan kembali : Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah , memperbaiki , dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial , selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat ya. *Journal of Experimental Psychology: General*, 136(1), 23–42. [http://kc.umn.ac.id/5548/1/BAB II.pdf](http://kc.umn.ac.id/5548/1/BAB%20II.pdf)
- [5] Putri, R. E., & Iswari, M. (2018). Media Video Tutorial dalam Keterampilan Membuat Boneka dari Kaus Kaki Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 6(2), 178–185.
- [6] Ramadhana Afida Rachman. (2019). *ANIMASI*. [https://blog.ruangguru.com/yuk-mengenal-sejarah-animasi#:~:text=Perjalanan sejarah animasi dimulai pada,membuat benda bergerak secara memutar.&text=Tetapi%2C Walt Disney lah yang,diputar perdana pada tahun 1928](https://blog.ruangguru.com/yuk-mengenal-sejarah-animasi#:~:text=Perjalanan%20sejarah%20animasi%20dimulai%20pada%20membuat%20benda%20bergerak%20secara%20memutar.&text=Tetapi%20Walt%20Disney%20lah%20yang%20diputar%20pada%20tahun%201928)
- [7] Schorer, J., Panten, J., Neugebauer, J., & Loffing, F. (2018). Handball Sports Medicine. *Handball Sports Medicine*.
- [8] Şenocak, G. (2019). *Basketball*. 1–9.