

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada mulanya olahraga dilakukan hanya untuk mengisi waktu luang, sehingga dengan penuh kegembiraan dan santai tidak ada batasnya dan aturannya yang digunakan. Olahraga tidak dilakukan secara formal, olahraga juga dapat dilakukan oleh siapa saja baik itu anak-anak, orang dewasa, orang tua, perempuan ataupun laki-laki. Sarana adalah segala sesuatu (biasa berupa syarat atau upaya) yang dapat dipakai sebagai alat atau media dalam mencapai maksud atau tujuan (Kamus Besar BI,2008:1227).

Prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses (usaha, pembangunan, proyek, dsb),(Kamus Besar BI,2008:1099). *Basketball* adalah sebuah cabang olahraga yang dimana bola menjadi media utama dalam berjalannya sebuah permainan. Orang yang melahirkan cabang olahraga basket ke dunia ini adalah Prof. Dr. James A. Naismith. Olahraga ini dilakukan oleh dua tim, dan setiap tim terdiri dari lima pemain. Cara bermain permainan ini adalah dengan memasukkan bola ke dalam sebuah keranjang, dan mengumpulkan *point* sebanyak mungkin agar keluar menjadi pemenang. Dalam memainkan *basketball*, pemain dituntut untuk dapat menguasai beberapa teknik dasar *basketball* dan juga teknik bermain yang sangat baik. Melempar, mengoper, menggiring dan memantulkan adalah teknik dasar yang harus dikuasai seorang pemain. (Khoeron 2017:1)

Basketball adalah sebuah cabang olahraga yang dimana bola menjadi media utama dalam berjalannya sebuah permainan. Olahraga ini dilakukan oleh dua tim, dan setiap tim terdiri dari 5 pemain. Naismith juga membuat peraturan bermain basket yaitu bola boleh dilempar ke segala arah baik menggunakan satu tangan atau dua tangan, tidak dibenarkan pemain berlari sambil memegang bola, pemain tidak diperbolehkan menjegal, mendorong, atau sampai memukul pemain lawan, bola harus dipegang menggunakan tangan (telapak), durasi pertandingan terdiri dari 4 babak, dan setiap babak berdurasi 10 menit, gol terjadi apabila bola yang dilempar masuk ke dalam ring, pihak yang berhasil memasukkan gol terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang. Begitu juga dengan pelanggaran yang berlaku dalam cabang olahraga bola basket yaitu *Foul, Travelling, Offensive Foul, Foul Out, Double Dribble, Technical Foul, Three Second, Offensive 3 Second, Defensive 3 Second, 24 Second Violation, Back Court, Blocking Foul, Team Foul, Personal Foul, Pushing, Jumping, Shoot Clock Violation*. Ukuran standar sebuah lapangan basket bisa dikatakan memiliki bentuk empat persegi panjang dengan spesifikasi panjang 28 meter, lebar 15 meter, lingkaran yang berada di tengah lapangan 3,60 meter apabila dibagi menjadi dua maka akan berbentuk jari-jari lingkaran berukuran 1,80 meter, lingkaran area tembakan *three point* berukuran 6,25 meter (*3 point free goal area*) dan *free shoot* adalah garis ketika pemain melakukan tembakan bebas tanpa ada perlawanan dari tim lawan, adapun ukuran dari garis tembakan bebas ini hingga ke garis belakang adalah 5,80 meter. Bola menjadi sarana dalam permainan bola basket, adapun standar bola basket sebagai berikut, bahan dasar dari bola basket adalah sintetis dengan

diameter 75 cm sampai 78 cm, sedangkan berat dari bola itu sendiri mencapai 600 gram - 650 gram, apabila bola sudah dimasuki angin dan dipantulkan ke lantai maka ketinggian bola harus mencapai 1,20 meter - 1,40 meter. (Khoeron 2017:21)

Cabang olahraga bola basket juga dimainkan oleh kaum wanita. Senda Berenson, putri seorang penjajah Rusia yang baginya ilmu pengetahuan adalah harta yang paling berharga, menghadapi dilema saat ini saat pertama kali dia menyukai permainan *indoor* baru yaitu Bola Basket oleh penemunya James Naismith. Berenson, yang nampak seperti seorang wanita lemah, mendaftarkan diri ke *Boston Normal School of Gymnastics* untuk meningkatkan kekuatannya pada akhirnya dia terpilih untuk bekerja sebagai guru senam di Smith College. Di Smith, Berenson bereksperimen dengan kurikulumnya dan akhirnya meningkat menjadi guru atletik wanita.

Olahraga Basket yang ditemukan oleh Naismith membangkitkan minatnya, tetapi dia tidak ingin dituduh mempromosikan latihan yang dianggap tidak feminim. Berenson menyelesaikan masalah sosial mengenai wanita melalui persetujuan bersama. Dia membagi lapangan basket menjadi 3 bagian (*three-section court*) dan memodifikasi peraturannya. Dengan cara itu, kontak fisik antara pemain dapat diperkecil.

Kita mendorong bola ke atas dan bawah di lapangan, dan menggunakan kecepatan, ketangkasan, adanya pola permainan yang berubah-ubah, teknik menjebak lawan (*trapping defenses*), dan lemparan tiga angka (*three-point*). Dulu tidak seperti itu. Kompetisi basket pada mulanya dimainkan pada level intramural

(pada *three-section court* dan dengan peraturan yang dikembangkan Berenson). Dalam waktu beberapa tahun, pertandingan pertama antara dua perguruan tinggi diadakan. *Three-section court* diubah menjadi satu lapangan yang menjadi dua bagian, dengan pemain-pemain yang khusus menyerang atau bertahan pada kedua sisi lapangan.

Era modern basket wanita dimulai tahun 1969 dengan diadakannya Turnamen basket wanita antar perguruan tinggi yang pertama. Carol Eckman menyelenggarakan turnamen itu, dan sekolahnya, West Chester State College, menjadi tuan rumah. Pengaruh Eckman pada permainan terus berkembang, sebagaimana beberapa pemain-pemain terdahulu menjadi pelatih-pelatih Divisi I di National Collegiate Athletic Association (NCAA). (Cline and Nancy, 1997:2)

Pada permainan bola basket tidak bisa dipungkiri jika sebuah aksesoris sangat diperlukan bagi setiap pemain untuk mengenalkan identitas diri dan klub yang menaunginya, hal yang paling penting dalam sebuah permainan bola basket yaitu jersey untuk menunjang performa pemain kala berlaga diatas lapangan. (Khoeron 2017:32).

Adapun pakaian atau aksesoris basket yang sudah ada, tidak semua ergonomis menurut atlet-atlet basket. Ergonomi berasal dari bahasa Latin yaitu Ergon (Kerja) dan Nomos (Hukum Alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi engineering, manajemen dan desain / perancangan. Ergonomi disebut juga sebagai "*Human Factors*". Ergonomi juga berhubungan erat dengan antropometri karena untuk merancang sebuah produk yang ergonomis harus

menggunakan ketentuan-ketentuan yang ada dari antropometri itu sendiri karena didalam antropometri kita dapat menemukan ukuran dan bentuk ideal dari tubuh manusia. Antropometri adalah ilmu yang mempelajari tentang bentuk dan ukuran tubuh manusia (Robuck,1995) dan menurut (Wignjosoebroto,2000) adalah sebuah studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Setelah mendapatkan ukuran dan bentuk tubuh manusia yang ideal kita akan berbicara tentang memodifikasi barang atau pakaian yang sudah ada dengan mengubah, mengurangi atau menambahkan sesuatu agar menjadi lebih ergonomis dan dapat meningkatkan performa atlet.

Modifikasi secara umum dapat diartikan sebagai hampir segala tindakan yang bertujuan merubah bentuk sebuah barang dari yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya,serta menampilkan bentuk yang lebih bagus dari aslinya.

Hasil dari observasi yang telah saya tinjau dari atlet basket putri, mereka mengeluh akan pakaian yang mereka pakai terasa kasar dan tidak ergonomis. Sehingga disaat bertanding mereka merasa risih pada celana yang dipakai dan atlet mengalami luka akibat gesekan dari celana yang mereka pakai.

Rancangan yang mempunyai kompatibilitas tinggi dengan manusia yang memakainya sangat penting untuk mengurangi timbulnya bahaya akibat terjadi adanya kesalahan desain, maka dari itu desain harus selalu berkembang mengikuti perkembangan lingkungannya, untuk menghasilkan desain baru harus pada desain sebelumnya. Oleh sebab itu penulis ingin meneliti pada atlet basket yang ada di Kota Medan yang menanyakan kenyamanan dan gesekan tentang pakaian yang

digunakan akan terasa nyaman dan tidak menimbulkan cedera. Adapun judul yang diangkat adalah “MODIFIKASI CELANA BASKET UNTUK ATLET BASKET PUTRI”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan menambahkan celana short didalam celana basket putri dapat menciptakan rasa nyaman yg lebih ?
2. Apakah bahan yang layak untuk dijadikan sebagai celana short basket putri?
3. Apakah bahan yang nyaman dan ergonomis untuk celana short bagi atlet basket putri ?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan dan untuk menghindari pemahaman yang berbeda dan masalah yang lebih luas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah “Modifikasi celana Basket Putri”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana modifikasi celana basket putri agar lebih ergonomis.”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk celana basket putri yang nyaman dan ergonomis digunakan.

1. Untuk menemukan dan membuat rancangan baru yang ergonomis dari celana basket yang sebelumnya.
2. Untuk meningkatkan rasa nyaman pada atlet basket putri
3. Untuk mencegah cedera kulit pada atlet.

F. Manfaat Penelitian

Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain, yang ingin mengembangkan penelitian dengan variabel yang lebih luas lagi.

1. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain, yang ingin mengembangkan penelitian dengan variabel yang lebih luas lagi.
2. Sebagai peluang bisnis untuk mengembangkan produk celana basket putri yang ergonomis pada masyarakat luas.
3. Agar pelatih mengetahui bahwa kenyamanan atlet itu penting.
4. Untuk memberi wawasan lebih luas kepada atlet basket seindonesia