

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

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 ( bisa 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).

Pada dasarnya olahraga *Baseball* tidak terlalu diminati oleh masyarakat karena olahraga ini belum terlalu merakyat. Sebelum lanjut ke olahraga, kita harus *mengenal* atau *sejarah Baseball* itu sendiri. Perserikatan *Baseball* dan *Softball* Amatir Seluruh Indonesia disingkat **Perbasasi** adalah organisasi induk olahraga *softball* dan *baseball* di Indonesia. Perbasasi menyelenggarakan Kejuaraan Nasional *Softball* sejak tahun 1967. Kesembilan pemain *defense* atau bertahan harus menempati posisi yang sudah diatur oleh timnya, yakni 4 orang pemain (baseman pertama, kedua dan ketiga, berikut *shortsop*) ada di wilayah *infield* atau area pertahanan dalam/depan, 3 orang pemain lainnya (*left-fielder*, *center-fielder*, dan *right-fielder*) harus berada di area *outfield* atau pertahanan belakang, serta 2 pemain sisanya seperti *pitcher* harus ada di tengah *infield* dan harus berdiri tepat

di atas *Pitcher's Mount* dan sementara itu pemain *catcher* bisa duduk berjongkok tepat di belakang *homeplate* dan wajib untuk menciptakan jarak antara 18,5-19 meter berhadapan dengan *pitcher*. Untuk tim *offense* alias tim lawan, posisi di lapangan harus ada di luar atau pada sisi lapangan dan berada pada tempat masing-masing (*dugout*). Nantinya, tim *offense* atau pemukul bisa maju satu-satu bergantian sesuai urutannya untuk memukul dalam memulai permainan sambil menempatkan diri di dalam *batter's box* pada bagian sisi *homeplate*. Kemudian dari situlah pemain bisa berupaya memukul bola sebaik mungkin yang mengarah pada area permainan agar tim *defense* tak mampu menangkap bola hasil pukulan pemain tim *offense*. *HIT* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kondisi di mana Base dihasilkan dari pukulan bola yang tak disebabkan oleh kesalahan atau error dari tim bertahan. Begitulah seterusnya dan berlaku juga untuk pemukul selanjutnya. *Strike Zone* adalah Sebuah lemparan strike hanya akan dihitung untuk keuntungan *pitcher* apabila lemparan bola tepat ada di dalam zona strike dan tak terpukul dengan baik, lemparan bola di luar zona strike atau ball dan tidak terpukul meski pemukul sudah mengayun, serta bila lemparan bola terpukul oleh si pemukul namun keluar dari area permainan. Masalah apakah lemparan *pitcher* keluar atau masuk pada *strike zone* akan ditentukan oleh *Plate Umpire* yang memang bertugas memutuskan.

*L-Sreen Baseball* merupakan alat latihan baseball yang bentuk huruf L dan memiliki kegunaan sebagai pengaman pelempar (*pitcher*) dari cedera atau benturan pada saat latihan. Pengaman berarti alat untuk menghindarkan atau mencegah terjadinya kecelakaan.

Pengembangan yang mempunyai kompatibilitas tinggi dengan manusia yang menggunakannya sangat penting untuk mengurangi timbulnya bahaya akibat terjadinya kesalahan kerja akibat adanya kesalahan pengembangan, maka dari itu, pengembangan harus selalu berkembang mengikuti perkembangan lingkungannya. Untuk menghasilkan pengembangan baru, harus ada pengembangan sebelumnya. Oleh sebab itu penulis ingin meneliti pada Atlet Baseball UNIMED (USBC) yang menanyakan layakanya alat penggunaan alat *L-Screen* agar mudah dibawa kemana-mana. Adapun judul yang diangkat adalah “**PENGEMBANGAN *L-Screen* BASEBALL PORTABLE**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. USBC belum memiliki sarana untuk latihan yang memadai.
2. Masih sedikit alat pelindung *pitcher* saat latihan.
3. Unimed Softball Baseball Club (USBC) belum memiliki alat *L-Screen Baseball* yang lebih mudah dibawa dan lebih ergonomi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan dan untuk menghindari pemahaman yang berbeda dan masalah yang lebih luas, maka pembatasan masalah penelitian ini adalah Unimed Softball Baseball Club (USBC) belum memiliki *L-Screen Baseball* yang lebih mudah dibawa dan lebih ergonomi.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan *L-Screen Baseball* yang lebih mudah dibawa dan lebih ergonomi?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu desain dan produk *L-SCREEN Baseball* yang lebih mudah dibawa dan lebih ergonomi.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Sebagai masukan kepada Atlet atau pelatih Baseball dalam mengurangi cedera akibat benturan ketikan melakukan latihan Baseball.
2. Sebagai masukan bagi industri olahraga dalam pengembangan alat latihan olahraga.
3. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain, yang ingin mengembangkan penelitian yang sejenis dengan variabel yang lebih luas lagi.