

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Olahraga merupakan aktivitas yang dikerjakan untuk memperkuat dan memperbaiki kesehatan tubuh manusia baik secara fisik maupun mental (Suryanto 2009). Dengan demikian, olahraga berfungsi untuk memperbaiki kondisi fisik dan mental seseorang, yang memungkinkan mereka untuk melaksanakan aktivitas fisik tanpa kendala yang berarti. Keberhasilan dalam dunia olahraga tidak bisa dipisahkan dari proses pembinaan yang terencana, sehingga pelatihan perlu dimulai sejak pendidikan dasar. Di sekolah, pembinaan bisa dilakukan melalui kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan oleh institusi untuk mengembangkan bakat dan minat dalam bidang olahraga. Seiring berjalannya waktu, berbagai cabang olahraga baru diperkenalkan dan dikembangkan, termasuk Pickleball. Pickleball adalah sebuah olahraga yang menggunakan raket dan mengombinasikan elemen-elemen dari tenis, badminton, dan pingpong. Olahraga ini semakin dikenal luas di berbagai tempat, termasuk di Indonesia. Namun pengetahuan masyarakat mengenai olahraga ini masih tergolong terbatas.

Di Indonesia, pickleball masih sangat baru. Namun, dari tahun 2019 hingga sekarang, masyarakat dan mahasiswa mulai menyukainya. Karena alat dan prasarananya yang mudah dan murah, olahraga pickleball menjadi populer dengancepat di kalangan masyarakat umum. Namun, ada beberapa tantangan, salah satunya adalah bahwa fasilitas untuk bermain pickleball masih jarang ada, serta semua perlengkapan perlu diimpor karena minimnya produksi lokal. Pickleball adalah sebuah cabang olahraga yang menggabungkan elemen dari pingpong, tenis, dan bulu tangkis (Vitale dan Liu 2020). Olahraga ini dimainkan menggunakan raket dan bola khusus di area seluas 20 kaki lebar

dan 44 kaki panjang, yang dipisahkan oleh jaring tenis (Susilo, 2023). Pickleball adalah salah satu jenis olahraga yang tergolong baru di Indonesia. Olahraga ini diciptakan oleh tiga individu asal United States, yaitu Joel Pritchard, Bill Bell, dan Barney McCallum, di Pulau Bainbridge yang terletak dekat Seattle, Washington.

Berasal dari Amerika Serikat, permainan ini dimainkan oleh anak-anak di halaman mereka. Banyak orang menikmati aktivitas ini sebagai metode yang menyenangkan untuk membakar kalori. Kebanyakan orang di Amerika Serikat memulai bermain pickleball pada usia yang relative tua untuk mendapatkan penghargaan dan prestise (Warburton, Paynter, and Petriwskyj 2007), karena pickleball pada awalnya dianggap sebagai olahraga rekreasi. Permainan ini bahkan tersedia untuk orang yang duduk di kursi roda.

Pada tanggal 14 April 2019, di Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIO) Universitas Negeri Jakarta, duta besar International Federation Pickleball (IFP) Jeff Van Der Hulst memperkenalkan pickleball ke Indonesia. Bermain Pickleball adalah salah satu cara untuk menyelesaikan masalah masyarakat Indonesia dengan penurunan kebugaran jasmani dan pemenuhan gerak. Permainan ini terjangkau, mudah dipahami, dan menghibur bahkan untuk orang-orang dengan kemampuan motorik terbatas (Heidman 2017). Orang tua dan anak-anak sama-sama dapat menikmati permainan ini selama berjam-jam. Pada akhirnya, mereka secara tidak terduga mendapatkan manfaat dari latihan aerobik yang ringan yang memperkuat jantung. Pickleball menggunakan bola plastik atau karet berlubang yang memungkinkan bola bergerak dengan kecepatan rendah, sehingga mudah dimainkan oleh semua orang. Selain itu, waktu bermain yang panjang membuat pemain merasa senang (Heo et al., 2018). Yang juga penting adalah bekerja sama dengan program pemerintah untuk mendorong masyarakat

Dengan aturan yang sederhana dan peralatan yang minimal, siapa pun dapat dengan cepat memahami cara bermainnya. Ini menjadikannya pilihan yang baik untuk semua usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Olahraga ini dapat meningkatkan kesehatan fisik karena menawarkan manfaat kesehatan yang signifikan, termasuk kardio, kekuatan dan fleksibilitas, dan koordinasi, yaitu dengan melatih koordinasi tangan-mata dan refleks. Olahraga pickleball sering dimainkan dalam format ganda, yang mendorong interaksi sosial. Ini membantu membangun komunitas dan meningkatkan hubungan antar pemain, menciptakan lingkungan yang mendukung dan menyenangkan. Olahraga ini dapat dimainkan di berbagai tempat, termasuk lapangan tenis atau bahkan di halaman belakang. Fleksibilitas lokasi membuatnya mudah diakses oleh banyak orang. Pickleball menggunakan lapangan kecil dan peralatan sederhana, sehingga memiliki jejak lingkungan yang lebih rendah dibandingkan dengan banyak olahraga lainnya. Dengan berbagai manfaat ini, mengenalkan pickleball sebagai pilihan olahraga dapat berkontribusi positif terhadap kesehatan fisik, mental, dan sosial masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu pelatih pickleball di kabupaten Buleleng yaitu Bapak Komang Artana Yasa, beliau memulai proses pendirian organisasi pickleball pada tahun 2020. Beliau membentuk club dan mengadakan pelatihan di sekolah – sekolah di kabupaten Buleleng. Terlepas dari perkembangan pickleball di Buleleng, masih ada beberapa kecamatan yang belum memiliki pemain, diantaranya kecamatan Seririt, Busung biu dan Tejakula karena belum adanya pendaftaran yang masuk hingga Desember 2023. Kejuaraan yang diadakan kemarin pada Porseni ditahun 2023 juga menunjukkan hal yang sama, yaitu beberapa kecamatan tersebut yang belum berpartisipasi. Namun, siswa SMP dari seluruh sekolah di Kecamatan Buleleng, Sawan, Gerokgak, Banjar, dan Kubutambahan sudah melakukan pendaftaran pemain pickleball. Secara keseluruhan, perkembangan pickleball sudah mencapai tujuh kecamatan. Pada awalnya, Bapak Komang Artana Yasa dan clubnya hanya membantu sebagai pengisi ekstrakurikuler di sekolah. Namun, sekarang ada klub-klub di sekolah-sekolah seperti SMAN Banjar, SMAN 2 Singaraja, dan SMAN 3 Singaraja, dan

banyak anak yang ikut serta, dengan base camp utama berada di SMAN 2 Singaraja.

Untuk mendorong minat dan partisipasi masyarakat dalam olahraga baru seperti pickleball ini, diperlukan pendekatan yang tepat. Media audiovisual, terutama video, adalah salah satu metode informasi terbaik dalam memperkenalkan sesuatu yang baru di era digital ini. Video yang menarik dan informatif dapat menjelaskan teknik dasar, aturan, dan manfaat olahraga dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Pembuatan video mengalami banyak inovasi seiring dengan kemajuan teknologi. Pengalaman visual yang ditawarkan oleh video 3D liveness lebih realistis dan mendalam dibandingkan dengan video 2D biasa. Ini merupakan salah satu inovasi terbaru. Video pengenalan olahraga seperti pickleball dapat menggunakan teknologi ini untuk memberi penonton gambaran yang lebih jelas dan interaktif tentang teknik, gerakan tubuh, dan strategi permainan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti melalui penyebaran angket menggunakan platform Google Form, diperoleh 37 responden yang tersebar di Kabupaten Buleleng dengan rentang usia 15 - 45 tahun. Hasilnya menunjukkan bahwa 73% dari mereka tidak mengetahui mengenai olahraga pickleball serta 27% dari mereka mengetahui olahraga pickleball, ini menunjukkan bahwa olahraga pickleball belum dikenal luas dikalangan masyarakat Buleleng. Dilanjutkan dengan pertanyaan kedua yaitu 75,7% responden tidak pernah mencari tahu tentang olahraga pickleball dan 24,3% responden pernah mencari tahu tentang olahraga pickleball. Dilanjutkan pertanyaan ketiga yaitu 86,1% responden tidak mengetahui darimana asal olahraga pickleball dan 13,9% responden mengetahui darimana olahraga pickleball berasal. Dilanjutkan pertanyaan keempat yaitu 89,2% responden tidak mengetahui teknik - teknik yang ada pada olahraga pickleball dan 10,8% responden yang mengetahui teknik - teknik yang ada pada olahraga pickleball. Dilanjutkan pertanyaan kelima yaitu 94,4% responden meminati mendapatkan media informasi melalui menonton video dan 19,4% responden meminati mendapatkan media informasi melalui membaca berita/buku. Dilanjutkan dengan pertanyaan keenam yaitu 80,6% responden mengetahui apa itu animasi 3D dan 19,4%

responden tidak mengetahui apa itu animasi 3D. Dilanjutkan dengan pertanyaan ketujuh yaitu 75,7% responden mengetahui apa itu media informasi berbasis animasi 3D dan 24,3% responden tidak mengetahui apa itu media informasi berbasis animasi 3D. Dilanjutkan dengan pertanyaan kedelapan yaitu 86,5% responden pernah menonton film animasi 3D dan 13,5% responden tidak pernah menonton film animasi 3D. Dilanjutkan dengan pertanyaan kesembilan yaitu 97,3% responden menyetujui bahwa olahraga pickleball ini akan dibuatkan simulasi berbasis 3D dalam 3D liveshoot. Hasil observasi awal bisa dilihat di Lampiran.

Menurut studi sebelumnya oleh Wibisono (2014) tentang "Pembuatan Iklan Televisi Dengan Menggabungkan Karakter 3D dan Live Shoot Studi Kasus Pada Badan Narkotika Nasional". Penelitian ini menghasilkan iklan televisi yang efektif menyampaikan pesan-pesan sosial dengan menggunakan karakter 3D dan liveshoot. Iklan ini dikembangkan untuk Badan Narkotika Nasional dengan tujuan untuk mewujudkan masyarakat yang bebas dari penyalahgunaan narkoba. Proses produksinya meliputi tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, dengan memanfaatkan berbagai konsep dan teori periklanan, animasi, dan pemodelan. Hasil akhir yang diperoleh adalah sebuah iklan yang menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan sosialnya kepada masyarakat.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dibutuhkan sebuah sarana yang efisien sebagai media dalam memperkenalkan olahraga pickleball kepada Masyarakat khususnya di Kabupaten Buleleng. Dengan pengembangan Video Animasi 3D Liveshoot ini diharapkan dapat membantu mengatasi keterbatasan fasilitas dan sumber daya untuk pelatihan olahraga secara langsung. Seluruh masyarakat dapat belajar dan memahami olahraga pickleball secara mandiri dan interaktif kapan pun dan di mana pun dengan video animasi Liveshoot 3D ini. Terdapat animasi interaktif berupa karakter utama sebagai guide dalam video yang akan menjelaskan bagaimana teknik, aturan, dan strategi permainan pickleball. Video 3D memberikan pengalaman visual yang lebih menarik dan realistis, memudahkan pemahaman Teknik, aturan, dan strategi permainan pickleball. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mempelajari cara bermain pickleball,

tetapi juga bagaimana menggunakan teknologi multimedia dalam pembelajaran dan pengenalan olahraga. Pada akhirnya, ini dapat membantu kemajuan teknologi pendidikan dan olahraga di Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan Video Animasi 3D yang berjudul **“Pengembangan Video 3D Liveshoot Sebagai Pengenalan Olahraga Pickleball”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan hal-hal di atas, masalah yang diusulkan oleh penulis dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Banyak daerah yang belum mengenal olahraga pickleball yang baru berkembang di Kabupaten Buleleng.
2. Penyampaian dan media publikasi terkait pengembangan animasi yang membahas olahraga pickleball, yang baru saja berkembang di Kabupaten Buleleng belum memakai teknologi terbaru.

Setelah masalah yang disebutkan di atas ditemukan, masalah-masalah berikut dapat dirumuskan:

1. Bagaimana pengembangan video animasi liveshoot 3D dapat digunakan untuk memperkenalkan olahraga pickleball di Kabupaten Buleleng?
2. Bagaimana tanggapan penonton terhadap pengembangan video edukasi animasi 3D liveshoot tentang permainan olahraga pickleball di Kabupaten Buleleng?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini diharapkan adalah untuk mengembangkan animasi 3D liveshoot pickleball adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan produk video 3D liveshoot dalam pengembangan olahraga pickleball, yang bertujuan untuk memperkenalkan olahraga baru yang sedang berkembang dan pertamakali hadir di Kabupaten Buleleng.
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan pengguna terhadap produk

Pengembangan Video 3D Liveshoot sebagai pengenalan olahraga baru yang pertama kali diperkenalkan Kabupaten Buleleng.

1.4 BATASAN MASALAH

Permasalahan dengan pengembangan video animasi 3D liveshoot Olahraga Pickleball di Kabupaten Buleleng dibatasi oleh hal – hal sebagai berikut :

1. Animasi ini mengisahkan tentang sejarah pertama kali Olahraga Pickleball diperkenalkan di Indonesia dan waktu mulai masuknya Olahraga Pickleball ke Kabupaten Buleleng.
2. Video animasi 3D liveshoot tentang olahraga pickleball menjelaskan teknik-teknik bermain yang benar serta jumlah pemain yang terlibat dalam olahraga pickleball.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan video animasi 3D liveshoot olahraga pickleball di Kabupaten Buleleng diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi pihak-pihak yang mengalami kesulitan, termasuk:

1. Manfaat Teoritis
 - a Produk animasi 3D dalam industri hiburan menawarkan daya tarik unik bagi penonton karena mampu memvisualisasikan karakter animasi dengan detail yang menyerupai bentuk, pola, dan suasana kehidupan nyata.
 - b Video animasi 3D liveshoot tentang olahraga pickleball di Kabupaten Buleleng memiliki manfaat sebagai media pembelajaran olahraga serta sebagai alat pendidikan bagi masyarakat umum khususnya di Kabupaten Buleleng.
2. Manfaat Praktis
 - a Manfaat kepada masyarakat

Video animasi 3D liveshoot tentang olahraga pickleball di

Kabupaten Buleleng ini bermanfaat sebagai media informasi terkait olahraga pickleball di Kabupaten Buleleng dan media pembelajaran kepada masyarakat umum khususnya di Kabupaten Buleleng.

b Manfaat kepada peneliti

Pengembangan video animasi Liveshoot 3D tentang olahraga pickleball di Kabupaten Buleleng akan memungkinkan mereka untuk menerapkan dan menambah pengetahuan yang telah mereka pelajari di bangku perkuliahan.

c Untuk peneliti sejenis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan bermanfaat bagi para peneliti yang tertarik untuk mengembangkan media seperti video animasi.

