

## Perancangan Desain Karakter Pada Komik Pengenalan Peraturan Dan Teknik Bola Basket “*Fade Away*”

Ardhito Daffa Indyson<sup>1</sup>, Restu Ismoyo Aji<sup>2</sup>, Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian<sup>3</sup>

Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

E-mail: 21052010089@student.upnjatim.ac.id<sup>1</sup>, restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id<sup>2</sup>,

aileena.dkv@upnjatim.ac.id<sup>3</sup>

### Article History:

Received: 01 Mei 2025

Revised: 10 Juni 2025

Accepted: 17 Juni 2025

**Keywords:** *Desain Karakter, Komik, Bola Basket*

**Abstract:** Olahraga bola basket semakin populer di kalangan remaja, terutama pelajar dan mahasiswa, karena variasi bentuk permainannya yang menghibur dan fleksibilitasnya yang dapat dimainkan oleh semua kalangan. Namun, popularitasnya masih kalah dibandingkan olahraga lain seperti sepak bola dan badminton. Rendahnya pemahaman teknik dan peraturan bola basket di kalangan remaja menjadi tantangan, seperti terlihat pada berbagai kejuaraan pelajar. Untuk meningkatkan pemahaman tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik, seperti komik. Komik dinilai efektif sebagai media edukasi karena disukai remaja dan mudah dipahami, dengan karakter dan alur yang mampu menarik perhatian pembaca. Dalam Proses pembuatan komik, karakter menjadi salah satu elemen penting yang berfungsi untuk penyalur antar pembaca dan alur cerita. Artikel ini akan membahas proses perancangan desain dari karakter-karakter utama dari komik “*Fade Away*”.

### PENDAHULUAN

Olahraga bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang saat ini semakin digemari oleh masyarakat terutama pada kalangan pelajar dan mahasiswa. Dikutip dari Hapsari et al., (2013), karena banyaknya variasi cara bermain olahraga bola basket yang mengandung unsur hiburan seperti, *streetball*, *3 on 3*, dan *crushbone*, menjadikan olahraga ini menjadi salah satu olahraga yang trendi dan menyenangkan untuk kalangan remaja. Olahraga bola basket bisa dimainkan di dalam dan di luar ruangan, dapat dimainkan oleh segala usia, oleh pria dan wanita dari segala ukuran. Sehingga olahraga bola basket adalah olahraga yang bisa dinikmati oleh semua orang. Meskipun peningkatan popularitas olahraga bola basket yang cukup tinggi, saat ini minat olahraga bola basket masih di bawah jika dibandingkan dengan olahraga sepak bola, badminton, voli dan futsal. Dari data survey 2024 Jakpat Survey Reports yang mendapatkan total 1847 responden, olahraga basket saat ini menempati pada peringkat ke-5 dengan hanya mendapatkan 37% dari responden yang menonton dan menikmati olahraga bola basket. Dari survey ini menunjukkan bahwa olahraga bola basket saat ini popularitasnya masih kalah jika dibanding dengan olahraga *mainstream* lainnya.

Olahraga bola basket adalah jenis olahraga yang dinamis, sehingga hanya memerlukan

waktu yang singkat pada setiap tim untuk melakukan tindakan penyerangan dan melakukan tembakan. Di Indonesia, olahraga bola basket masih dianggap kurang menarik karena para kemampuan, pemahaman, dan penguasaan teknik dari pemainnya masih mengalami keterbatasan. Wijayanto et al., (2024) Menjelaskan bahwa pada Data yang diambil dari kejuaraan bola basket tingkat SMA, DBL (*Developmental Basketball League*) Jawa Timur yang diadakan pada tahun 2023, menunjukkan bahwa masih banyak pemain yang memiliki akurasi tembakan dibawah 45%. Sehingga para pemain harus melatih teknik tembakan mereka agar bisa memanfaatkan setiap kesempatan tembakan yang ada.

Dalam Olahraga bola basket terdapat beberapa faktor yang harus dikuasai untuk mendapat hasil yang maksimal. Menurut Fatahillah (2018), untuk bisa mencapai prestasi dalam olahraga, ada dua faktor yaitu faktor internal seperti penguasaan teknik, kondisi fisik, dan mental, sedangkan pada faktor eksternal meliputi sarana, prasarana, bimbingan pelatih, keluarga, dan masih banyak hal lainnya. Pada olahraga bola basket, salah satu faktor internal yang harus dikuasai adalah teknik.

Untuk bisa mencapai penguasaan teknik, setiap atlet juga perlu untuk mehami setiap peraturan pada olahraga bola basket. Tujuan utama dari permainan bola basket yaitu untuk mencetak skor lebih banyak dari tim lawan. Meskipun bola basket adalah olahraga tim, namun tetap setiap pemain harus menguasai teknik untuk memberikan performa terbaik saat pertandingan. Menurut Susanto dan Nurharsono (2022), yang mengutip Temmassonge (2022), Menjelaskan bahwa dalam olahraga bola basket setiap pemain harus menguasai kemampuan individu seperti *dribbling, passing, shooting, rebound, dan pivot*.

Saat ini pada kejuaraan tingkat pelajar masih sering ditemukan *error* dari atlet muda yang mengikuti pertandingan, seperti masih belum mengikuti peraturan serta melakukan teknik basket dengan benar. Dari studi yang dilakukan oleh Dista Nur Aini dan Gigih Siantoro (2022), menjelaskan bahwa pada *event (School Holiday League) SHL Cup* yang dilaksanakan pada tahun 2020, pemain pada tim *Junior's* Blitar, banyak yang kurang memahami peraturan olahraga bola basket yang menyebabkan pertandingan terhambat dan merugikan tim. Selain itu, pada data hasil observasi peneliti pada program pelatihan basket untuk salah satu SMA di Surabaya yang dilaksanakan pada bulan November 2024, masih terdapat *error* yang dilakukan oleh para atlet tingkat SMA. Kedua data yang berhasil dikumpulkan ini, menunjukkan bahwa pemahaman dan penguasaan teknik serta peraturan olahraga bola basket masih belum dikuasai dengan baik pada tingkat remaja. Maka dapat dilakukan upaya untuk mengenalkan peraturan dan teknik olahraga bola basket kepada remaja melalui media yang menarik dan mudah dipahami oleh para remaja.

Alfiyyah et al., (2024) Menjelaskan bahwa dari hasil wawancara dengan guru pada tingkat SMP, para pelajar saat ini lebih suka media informasi yang tidak hanya menggunakan teks saja. Teks saja saat ini akan membuat pelajar merasa bosan dan tidak bisa menyerap informasi dengan baik. Sehingga komik bisa dipilih menjadi media memberikan informasi kepada tingkat pelajar. Saat ini komik cetak maupun komik digital, bisa menjadi pilihan remaja untuk meghabiskan waktu luangnya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nur Rahma Sengko et al. (2023) didapatkan data bahwa saat ini Indonesia menjadi salah satu penyumbang pembaca komik digital terbesar yaitu sebesar 17 juta pembaca perbulan yang 70% diantaranya berusia 13-24 tahun.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Design Thinking*, yaitu sebuah metode yang berfokus kepada target audiens untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif. Menurut Meilinaeka (2024), metode *design thinking* menggabungkan empati, kreativitas,

dan pemikiran kritis untuk menemukan solusi yang inovatif dan berguna untuk audiens. Dalam tahapan *design thinking*, terdapat lima langkah utama, yaitu:

**Empati:** Peneliti memahami masalah utama yang dihadapi dari target audiens, dengan cara melakukan penelitian lapangan, wawancara, dan observasi untuk mendapatkan wawasan tentang audiens.

**Definisi Masalah:** Peneliti merangkum hasil permasalahan yang ditemukan dari hasil tahap empati, dan merumuskan serta mengidentifikasi masalah yang harus diselesaikan.

**Ideasi:** Merupakan tahapan untuk mengumpulkan ide-ide kreatif untuk menghasilkan solusi untuk masalah yang sudah didefinisikan.

**Prototipe:** Ide yang sudah terkumpul lalu akan dibuat desain visual awal, dan diuji untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan target audiens.

**Pengujian:** Prototipe yang sudah dibuat akan diuji untuk mendapatkan respon balik dari audiens. Hasil yang didapat akan disempurnakan hingga proses finalisasi desain akhir.

Dalam perancangan karakter ini, penggunaan metode *design thinking* akan diolah untuk disesuaikan dengan kebutuhan dalam perancangan. Tahapan proses kreatif yang diperlukan adalah sebagai berikut:

a. Konsep:

Pada tahap ini, empati dalam metode *design thinking* digunakan pada proses perancangan visual, yaitu dengan proses *brainstorming* untuk menentukan arah desain karakter yang dibuat agar sesuai dan tepat dengan kebutuhan desain. Proses ini dihasilkan dari pengumpulan data-data yang berkaitan, kemudian ditentukan kata kuncinya yang akan disempurnakan menjadi kata kunci yang lebih sederhana dan tertuju.

b. Menentukan Karakteristik Tokoh:

Dari hasil data yang sudah dikumpulkan dan diolah, proses ideasi bisa dilakukan dengan cara merumuskan *keyword* yang sesuai dengan karakteristik tokoh pada komik. Sumber visual dan verbal karakter bisa mengambil referensi dari buku, dan orang-orang yang melakukan kegiatan yang terhubung dengan isi cerita komik. Hal ini dilakukan supaya karakter memiliki unsur *relatability* dan lebih akurat.

c. Acuan Visual:

Pada tahap ini akan mengumpulkan gambar-gambar referensi yang menyesuaikan hasil ideasi awal. Proses ini dilakukan untuk menjadi pemandu visual dalam proses perancangan desain karakter. Setelah acuan visual telah dibuat, tahapan prototipe dapat dilakukan dengan merancang alternatif desain dengan mengacu pada acuan visual yang ada. Alternatif desain yang telah dibuat akan dipertimbangkan menyesuaikan dari pihak yang bersangkutan.



**Gambar 1. Progres Perancangan Desain**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pembahasan dan perancangan desain ditampilkan secara berurutan:

a. Konsep:

Perumusan konsep merupakan tahap pertama yang dilakukan melalui proses *brainstorming* dengan menggunakan data-data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Berdasarkan dari hasil identifikasi masalah, Observasi, Wawancara dengan ahli dan target audiens, berhasil dirumuskan kata kunci “Komik Remaja Menguasai Bola Basket Untuk Menang”. Kata kunci ini merujuk pada tujuan utama komik yaitu untuk menjadi media edukasi mengenalkan teknik dan peraturan bola basket kepada remaja melalui media komik.



**Gambar 2. Logo Komik "Fade Away"**

Komik ini akan menceritakan perkembangan Deva, seorang pelajar SMA yang ingin belajar tentang peraturan dan teknik olahraga bola basket untuk bisa masuk ke dalam tim utama basket di SMA Pusaka, dan melanjutkan prestasi kakaknya yang dulunya merupakan atlet bintang SMA Pusaka. Kisah ini akan berlatar di Surabaya pada tahun 2024. Berikut adalah sinopsis singkat dari komik “Fade Away”:

“Pada tahun 2023, Deva menonton kakaknya, Raka, untuk bertanding pada kejuaraan bola basket tingkat SMA bergengsi. Pada pertandingan itu Raka berhasil memenangkan pertandingan sengit dengan tembakan yang menggunakan teknik fade away pada detik-detik terakhir. Tembakan ini, berhasil mengembalikan skor dan memenangkan kejuaraan ini. Deva yang merasa terinspirasi dari pertandingan kakaknya, merasa terinspirasi untuk melanjutkan prestasi kakaknya waktu SMA nanti.

Pada Tahun 2024, Deva menjadi siswa baru di SMA Pusaka, disana ia ingin masuk ke dalam tim basket, namun kemampuannya masih mentah jika dibandingkan pendaftar tim lainnya, teman sekelasnya, Vino, merupakan atlet bintang waktu SMP, dan ia langsung diundang untuk menjadi pemain pada tim utama. Mendengar hal ini Deva, menjadi semangat dan mulai berlatih basket setiap pulang sekolah. Saat berlatih ia bertemu dengan Om Botak yang bermain dengan sangat baik di lapangan basket umum. Disana ia meminta Om Botak untuk membimbingnya. Mulai hari itu setiap sore, Deva dan Om Botak berlatih setiap sore. Suatu hari keponakan Om Botak datang dan ikut untuk berlatih, keponakan Om Botak ternyata adalah kapten tim basket putri SMA Pusaka, Kania. Akhirnya mereka berlatih mulai dari teknik dasar penyerangan, bertahan, hingga peraturan yang harus dipahami dalam olahraga bola basket.

Akhirnya proses seleksi dilaksanakan, Deva yang awalnya sulit bermain basket, setelah berlatih selama beberapa minggu bersama Om Botak dan Kania akhirnya dapat menguasai teknik bermain bola basket. Pada proses seleksi ini dibagi menjadi dua tim, dan Deva akan melawan tim Vino. Pada pertandingan ini Vino bermain dengan sangat baik, mencetak banyak skor dan membantu timnya menjadi unggul. Namun Deva yang sudah menguasai teknik bola basket, mampu membimbing timnya untuk mengejar skor. Pada 15 detik terakhir, tim Deva tertinggal satu poin. Deva melakukan Penyerangan dan melakukan teknik tembakan fade away yang waktu itu dilakukan kakaknya pada pertandingan final. Tembakan Deva berhasil masuk dan memenangkan pertandingan. Hal ini membuat Deva senang dan yakin bisa membantunya masuk ke dalam tim utama.

Setelah pertimbangan dari pelatih, Deva menjadi salah satu pemain yang terpilih pada tim utama. Disini Deva merasa senang dan lega karena ia memiliki kesempatan untuk meneruskan prestasi kakaknya. Menguasai teknik dan peraturan dalam bola basket, membantu Deva untuk menjadi pemenang.”

Konsep Karakter:

Desain karakter akan disesuaikan dengan gaya atlet basket SMA, dan sifat dari tokoh. Karena tokoh adalah remaja, desain yang dibuat akan menyesuaikan remaja saat ini mulai dari gaya berpakaian dan gaya rambut. Selain itu penyesuaian desain visual akan menyesuaikan konsep verbal yang telah di buat.

b. Menentukan Karakteristik Tokoh:

Karakteristik tokoh akan menyesuaikan dari atlet SMA hasil observasi peneliti pada proses latihan salah satu SMA di Surabaya. Berikut merupakan karakteristik tokoh-tokoh utama dari komik “*Fade Away*”:

**Tabel 1. Karakteristik Tokoh**

| Karakteristik Deva |              | Keterangan                            |
|--------------------|--------------|---------------------------------------|
| Ciri Fisik         | Kelamin      | Pria                                  |
|                    | Usia         | 15 Tahun                              |
|                    | Tinggi Badan | 168 cm                                |
|                    | Berat Badan  | 58 kg                                 |
|                    | Rambut       | Rambut pendek se alis, Hitam kebiruan |

|                                 |              |                                          |
|---------------------------------|--------------|------------------------------------------|
| Watak                           | Sifat        | Energetik                                |
|                                 |              | Kocak                                    |
|                                 |              | Ramah                                    |
|                                 |              | Penuh rasa ingin tahu                    |
|                                 | Peran        | Karakter utama yang ingin belajar        |
| Karakteristik Vino              |              | Keterangan                               |
| Ciri Fisik                      | Kelamin      | Pria                                     |
|                                 | Usia         | 15 Tahun                                 |
|                                 | Tinggi Badan | 184 cm                                   |
|                                 | Berat Badan  | 74 kg                                    |
|                                 | Rambut       | Sisir belakang, berwarna coklat          |
| Watak                           | Sifat        | Pendiam                                  |
|                                 |              | Santai                                   |
|                                 |              | Lucu Alami                               |
|                                 |              | Pantang Menyerah                         |
|                                 | Peran        | Rival dari karakter utama                |
| Karakteristik Kania             |              | Keterangan                               |
| Ciri Fisik                      | Kelamin      | Wanita                                   |
|                                 | Usia         | 17 tahun                                 |
|                                 | Tinggi Badan | 168 cm                                   |
|                                 | Berat Badan  | 52 kg                                    |
|                                 | Rambut       | Pendek dan sering diikat, Hitam kebiruan |
| Watak                           | Sifat        | Pemarah                                  |
|                                 |              | Terus Terang                             |
|                                 |              | Cerewet                                  |
|                                 |              | Pengertian                               |
|                                 | Peran        | Teman Berlatih Karakter Utama            |
| Karakteristik Om Botak (Thomas) |              | Keterangan                               |
| Ciri Fisik                      | Kelamin      | Pria                                     |
|                                 | Usia         | 34 Tahun                                 |
|                                 | Tinggi Badan | 180 cm                                   |
|                                 | Berat Badan  | 96 kg                                    |
|                                 | Rambut       | Botak bersih                             |
| Watak                           | Sifat        | Humoris                                  |
|                                 |              | Fleksibel                                |
|                                 |              | Ekspresif                                |

|  |       |                           |
|--|-------|---------------------------|
|  | Peran | Pembimbing Karakter Utama |
|--|-------|---------------------------|

c. Acuan Visual

Proses kreatif selanjutnya adalah menentukan acuan visual untuk desain karakter yang berisikan gambar referensi yang menyesuaikan karakteristik tokoh. Hal ini dilakukan untuk membantu proses perancangan desain karakter. Berikut adalah acuan visual pada setiap karakter komik “*Fade Away*”:

Acuan Visual Deva:



**Gambar 3. Acuan Visual Karakter Deva**

Acuan Visual Vino:



**Gambar 4. Acuan Visual Karakter Vino**

Acuan Visual Kania:



**Gambar 5. Acuan Visual Karakter Kania**

Acuan Visual Om Botak:

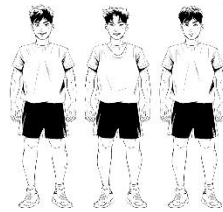


**Gambar 6. Acuan Visual Karakter Om Botak**

d. Perancangan dan Final Desain

Proses perancangan serta finalisasi desain mulai dari proses sketsa, penentuan warna, dan pemberian detail pada prototipe desain. Semua karakter akan dibuat alternatif visualisasi karakter menyesuaikan hasil ideasi dan acuan visual. Setiap hasil alternatif akan kemudian divalidasi dan akan dipilih oleh target perancangan untuk menentukan hasil visual final yang terpilih dalam perancangan komik ini. Berikut adalah proses perancangan karakter dari sketsa karakter, alternatif desain, hingga desain final karakter utama:

SKETSA ALTERNATIF



ALTERNATIF TERPILIH

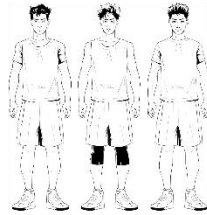


ALTERNATIF KOMPREHENSIF



**Gambar 7. Proses Perancangan Karakter Deva**

SKETSA ALTERNATIF



ALTERNATIF KOMPREHENSIF

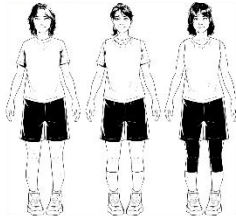


ALTERNATIF TERPILIH



**Gambar 8. Proses Perancangan Karakter Vino**

SKETSA ALTERNATIF



ALTERNATIF KOMPREHENSIF

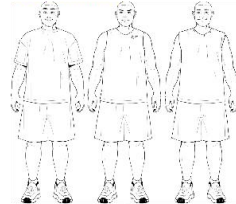


ALTERNATIF TERPILIH

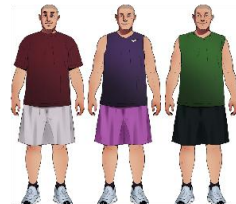


**Gambar 9. Proses Perancangan Karakter Kania**

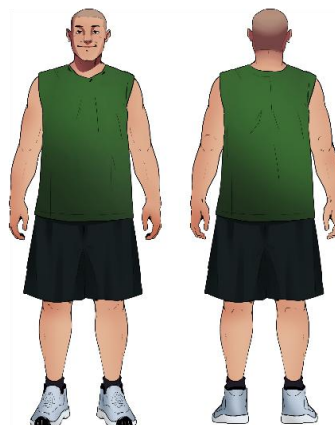
SKETSA ALTERNATIF



ALTERNATIF KOMPREHENSIF



ALTERNATIF TERPILIH



**Gambar 10. Proses Perancangan Karakter Om Botak**

## **KESIMPULAN**

Dalam perancangan komik, harus memperhatikan segala unsur-unsur yang terdapat di dalam komik, mulai dari unsur verbal hingga unsur visual. Salah satu elemen penting dalam perancangan komik adalah desain karakter. Desain karakter memegang peranan penting dalam sebuah cerita karena karakter adalah elemen utama yang menjadi penyalur pembaca dan alur cerita pada sebuah komik. Desain karakter yang baik akan membangun kedekatan emosional dengan pembaca. Oleh karena itu, desain karakter yang menarik, representatif, dan menyesuaikan konteks yang ada akan menjadi kunci keberhasilan dalam menyajikan sebuah informasi melalui media komik.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Alfiyyah, F., Sukmawati, A., & Juhairiah. (2024). PENGEMBANGAN KOMA (KOMIK MATEMATIKA) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI SPLDV BERBASIS ETNOMATEMATIKA. In *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika* (Vol. 4, Issue 1). <http://jtam.ulm.ac.id/index.php/jurmadiakta>
- Dista Nur Aini, & Gigih Siantoro. (2022). *PEMAHAMAN MENGENAI PERATURAN PERTANDINGAN BOLA BASKET PADA ATLET*.
- Fatahillah, A. (2018). Hubungan Kelincahan dengan Kemampuan Dribbling pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 1(2), 11–20. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.131>
- Hapsari, A., Eri, Dwikusworo, P., & Hidayah, T. (2013). *STATUS KETRAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET PADA CLUB NBC (NGALIYAN BASKETBALL CENTER) KOTA SEMARANG*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jssf>
- Nur Rahma Sengko, S., Romadhona, M., & Masnuna. (2023). *KOMIK SEBAGAI MEDIA UNTUK MENYADARKAN REMAJA TERHADAP ISU KESEJAHTERAAN HEWAN PADA HEWAN JALANAN*.
- Susanto, Y. R., & Nurharsono, R. (2022). Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Bola Basket pada Klub Putra Dukun Basketball Magelang Tahun 2021. In *Indonesian Journal for Physical Education and Sport* (Vol. 3, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Wijayanto, O., Wismadani, H., Fitroni, H., & Fikri, M. (2024). PENGARUH KOMBINASI LATIHAN PUSH UP DAN FOLLOW THROUGH DENGAN METODE MARYLAND 5 POST SHOOTING DRILL TERHADAP KEMAMPUAN SHOOTING 3 POINT. *Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga*, 4, 21–30.