

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN DESAIN PAPAN STRATEGI MINI BASKET
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PADA
CLUB BASKET ISOIKI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun Oleh
KHAIRUNNISA WULAN DARI
NIM. 2290475010

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Desain Papan Strategi Mini Basket Sebagai Media Edukasi Pada *Club* Basket ISOIKI

Penulis : Khairunnisa Wulandari

NIM : 2290475010

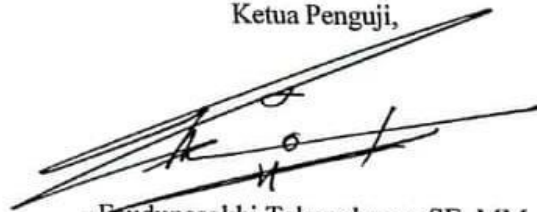
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat tanggal 26 September 2025

Disahkan oleh:

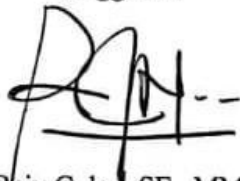
Ketua Penguji,



Paudunasokhi Telaumbanua, SE., MM.

NIP: 198006022002121001

Anggota 1



Raju Gobal, SE., MM

NIP: 19640528 198603 1 003

Anggota 2



Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Pd

NIP: 199002112019032021

Mengetahui, Kepala Unit
Pengelola PNMK PSDKU Medan



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd

NIP: 19771220 200604 1 00 2

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Papan Strategi Mini Basket Sebagai Media Edukasi Pada *Club* Basket ISOIKI
Penulis : Khairunnisa Wulandari
NIM : 2290475010
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

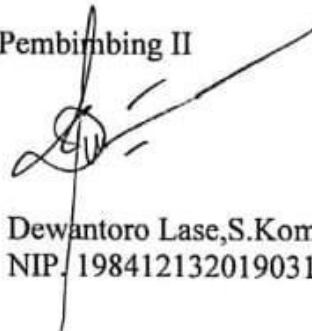
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Medan, 10 Juli 2025.

Pembimbing I



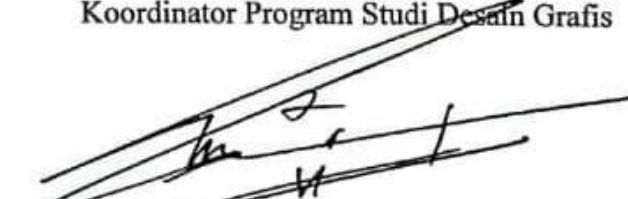
Sofi Ndrianti, S.Pd., M.Pd
NIP. 199002112019032021

Pembimbing II



Dewantoro Lase, S.Kom. M.Kom
NIP. 198412132019031009

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Eadunasokhi Telaumbanua, SE., MM.
NIP. 198006022002121001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairunnisa Wulandari
NIM : 2290475010
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Pembuatan Papan Strategi Mini Basket Sebagai Media Edukasi Pada Club Basket ISOIKI adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme. Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 10 Juli 2025

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular revenue stamp. The stamp is pink and white, featuring the Garuda Pancasila emblem at the top. The text on the stamp includes '10000' in large red numbers, 'Rp. 10.000', 'METERAI', 'TEMPEL', and a unique serial number 'D268AAMX379499670' at the bottom.

Khairunnisa Wulandari

NIM. 2290475010

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairunnisa Wulandari

NIM : 2290475010

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2024/2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Pembuatan Papan Strategi Mini Basket Sebagai Media Edukasi Pada Club Basket ISOIKI** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 10 Juli 2025

Yang menyatakan,



Khairunnisa Wulandari

NIM. 2290475010

ABSTRACT

Strategy in mini-basketball plays a vital role in helping players understand game tactics and patterns comprehensively. At ISOIKI Basketball Club, the strategy board used is still manual and less effective, especially for beginner players. This study aims to design a mini-basketball strategy board as an interactive and easy-to-understand visual learning medium. Using a descriptive qualitative method, data were collected through observation and interviews with coaches and players. The final product consists of an acrylic board (41 x 25 cm), magnetic pieces, and a movement catalog. Graphic design principles and visual communication approaches were applied to clarify strategy instructions during practice. This media was found to be more communicative, easier to understand, and improved the efficiency of training sessions. The final result shows that this strategy board can serve as a new and effective tool for delivering game strategies at ISOIKI Basketball Club.

Keywords: *Design, Strategy Board, Educational Media.*

ABSTRAK

Strategi dalam permainan mini basket penting untuk membantu pemain memahami taktik dan pola permainan secara menyeluruh. Di Club Basket ISOIKI, media papan strategi yang digunakan masih manual dan kurang efektif, terutama bagi pemain pemula. Penelitian ini bertujuan untuk merancang papan strategi mini basket sebagai media pembelajaran visual yang interaktif dan mudah dipahami. Menggunakan metode kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan pelatih dan pemain. Produk akhir berupa papan strategi berbahan akrilik berukuran 41 x 25 cm, pion magnetik, dan katalog gerakan strategi. Prinsip desain grafis dan pendekatan komunikasi visual diterapkan untuk memperjelas instruksi strategi saat latihan. Media ini dinilai lebih komunikatif, mudah dipahami, dan dapat meningkatkan efektivitas pelatihan. Hasil akhir menunjukkan bahwa media ini mampu menjadi alat bantu baru yang efisien dalam menyampaikan strategi di Club Basket ISOIKI.

Kata Kunci: *Pembuatan, Papan Strategi, Media Edukasi.*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai perancang desain papan strategi sebagai media edukasi pada *Club Basket ISOIKI*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Pembuatan Papan Strategi Mini Basket Sebagai Media Edukasi Pada *Club Basket ISOIKI*”.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Try Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom MT., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Komda Saharja, S.Kom, M.Kom., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
6. Sofi Andrianti, S.Pd., MSn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam tugas akhir ini.
7. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
8. Syafriandi, S.Pd, M.Sn., selaku Sekretaris Desain Grafis.

9. Dewantoro Lase, S.Kom.M.Kom, selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam tugas akhir ini.
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. *Club Basket ISOIKI* yang telah memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir
12. Bapak Wahyu Sahputra dan Ibu Asnilia Rastuti selaku orang tua penulis yang senantiasa membantu penulis serta memberikan segala biaya, dan doa untuk melakukan tugas akhir ini.
13. Saya mengucapkan terima kasih yang paling besar kepada teman saya Obhy Kama Shahreza, teman seperjuangan yang selalu menemani dan memberikan dukungan yang baik dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Medan, 10 Juli 2025



Khairunisa Wulandari
NIM. 2290475010

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Pembuatan.....	9
B. Desain Grafis.....	9
C. Papan Strategi.....	15
D. Bola Basket	16
E. Media Edukasi.....	17
F. <i>Club</i> Basket ISOIKI	18
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	20
A. Data/Objek Penelitian	20
B. Teknik Pengumpulan Data.....	22
1. Observasi.....	22

2. Studi Pustaka	23
C. Wawancara.....	24
D. Ruang Lingkup.....	24
1. Peran Penulis	25
2. Kategori Karya	25
3. Ide Kreatif.....	26
E. Langkah Kerja.....	28
1. Praproduksi.....	28
2. Produksi.....	29
3. Pasca Produksi	30
BAB IV PEMBAHASAAN	32
A. Pra-Produksi: Persiapan Pembuatan Papan Strategi Basket	32
1. Observasi	32
2. Konsep Perancangan	33
3. Strategi Perancangan.....	37
4. Sketsa Perancangan.....	38
B. Produksi: Proses Pembuatan Papan Strategi Basket.....	42
1. Digitalisasi Ilustrasi.....	42
2. <i>Layout-ing</i>	44
C. Pascaproduksi: Penyempurnaan Katalog.....	50
1. Proses Cetak Desain.....	50
2. Digitalisasi Ilustrasi.....	52
3. Finalisasi.....	53
4. Evaluasi	54
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tipografi.....	11
Gambar 2. Ilustrasi.....	12
Gambar 3. Warna	13
Gambar 4. <i>Layout</i>	13
Gambar 5. Prinsip Desain.....	14
Gambar 6. Papan Strategi.....	16
Gambar 7. Bola Basket.....	17
Gambar 8. Media Edukasi	18
Gambar 9. Logo Club Basket ISOIKI.....	19
Gambar 10. Pemain <i>Club</i> Basket ISOIKI	21
Gambar 11. Pelatih <i>Club</i> Basket ISOIKI	21
Gambar 12. Alur Produksi.....	28
Gambar 13. Arahan Strategi dari Pelatih.....	33
Gambar 14. <i>Moodboard</i> Papan Strategi, Pion Pemain, Katalog.....	35
Gambar 15. <i>Pallet</i> warna.....	36
Gambar 16. <i>Font Basketball</i>	36
Gambar 17. <i>Font American Captain Regular</i>	37
Gambar 18. Sketsa Ilustrasi pion pemain	38
Gambar 19. Perancangan Papan Strategi Pada Bagian Depan	39
Gambar 20. Perancangan Papan Strategi Pada Bagian Belakang	39
Gambar 21. Perancangan Tata Letak Pada Katalog.....	40
Gambar 22. Lembar Kerja Baru Pada Procreate.....	43
Gambar 23. Sketsa <i>Lineart</i> Pion Pemain.....	43
Gambar 24. Pewarnaan Pion Pemain	44
Gambar 25. Digitalisasi Pion Pemain.....	44
Gambar 26. Lembar Kerja Baru Pada Adobe Illustrator	45
Gambar 27. Memasukkan Sketsa Pada Lembar Kerja Baru di Adobe Illustrator...	46
Gambar 28. Pewarnaan Pada Papan Strategi.....	46
Gambar 29. Lembar Kerja Baru Pada Adobe Illustrator	47
Gambar 30. Meletakkan Seluruh Desain Diatas <i>Artboard</i>	48
Gambar 31. Meletakkan Cover Desain Diatas <i>Artboard</i>	48
Gambar 32. Memperbanyak <i>Artboard</i>	49
Gambar 33. <i>Layout</i> -ing Desain Pada Halaman.....	50
Gambar 34. Desain Papan Strategi.....	51
Gambar 35. Ilustrasi Maskot Pion Pemain	51
Gambar 36. Desain Isi Katalog Secara Keseluruhan	52
Gambar 37. Hasil Jadi Papan Strategi.....	52
Gambar 38. Hasil Jadi Pion Pemain.....	53

Gambar 39. Hasil Jadi Katalog	53
Gambar 40. Hasil Papan, Pion, dan Katalog Siap Diserahkan	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Praproduksi.....	29
Tabel 2. Produksi.....	30
Tabel 3. Pascaproduksi	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	59
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan TA	60
Lampiran 3 Surat Keterangan Izin Penelitian	62
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian TA	63
Lampiran 5 Surat Selesai Penelitian TA.....	64
Lampiran 6 Transkrip Wawancara.....	65
Lampiran 7 Bukti-Bukti Pengerjaan Secara Utuh.....	69
Lampiran 8 Dokumentasi Foto Kegiatan TA.....	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia olahraga, strategi pertandingan yang tepat sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas pelatihan. Oleh karena itu, topik ini dipilih karena masih minimnya strategi pertandingan taktik bola basket yang praktis dan sesuai untuk level dasar, khususnya sebagai sarana bantu pelatih dalam menyampaikan materi strategi kepada pemain pemula di lingkungan *club* basket. Dalam konteks olahraga, khususnya bola basket, papan strategi mini basket dipilih sebagai media edukasi karena mampu menyampaikan konsep taktik dan strategi permainan bola basket secara praktis. Alat ini memudahkan pelatih dan pemain dalam memahami posisi, pergerakan, dan strategi permainan, serta ukurannya yang ringkas membuat papan ini mudah dibawa dan digunakan di berbagai situasi, baik saat latihan maupun pertandingan.

Pentingnya kajian ini dijalankan adalah untuk menghasilkan strategi pertandingan yang efektif dan aplikatif dalam mendukung proses pelatihan olahraga, khususnya bola basket. Melalui pengembangan papan strategi ini, diharapkan pelatih dapat lebih mudah menjelaskan taktik permainan dan pemain dapat memahami strategi secara visual dan praktis, sehingga proses pertandingan menjadi lebih interaktif dan efisien. Dalam ini strategi basket diatur dan diamati oleh pelatih basket, mengatur pemain sesuai kemahiran pada pemain dalam pertandingan bola basket. Penerapan dan startegi dalam pertandingan bola basket diupayakan untuk membentuk tim yang kuat dan dapat memenangkan

pertandingan. Ada waktu dimana pemain tidak mengerti dengan penjelasan pelatih, pelatih tidak bisa mengulangi materi strategi karena akan memakan waktu yang banyak (Pratama & Yuliandra, 2022).

Masalah yang dihadapi adalah pelatih Club Basket ISOIKI masih mengandalkan papan strategi manual dengan spidol yang meninggalkan bekas, sehingga tampilan strategi kurang jelas dan mengurangi efektivitas penyampaian taktik. Pemain pemula pun sering kesulitan memahami posisi dan pola pergerakan, sedangkan pelatih memiliki keterbatasan waktu untuk mengulang penjelasan. Minimnya media bantu visual yang praktis di lapangan semakin memperlambat pemahaman strategi permainan.

Dalam hal ini, masalah di atas dapat diatasi melalui pelatih Club Basket ISOIKI yang mengatur strategi pemain masih menggunakan papan strategi manual dengan spidol di atas papan strategi yang dapat meninggalkan bekas dari spidol tersebut. Dengan pembuatan desain papan strategi mini basket menggunakan papan magnet dan untuk para pemain di atas papan menggunakan pin magnet agar tidak ada lagi bekas dari spidol untuk meningkatkan pemahaman para pemain, lebih mudah dipahami dan tidak salah fokus pada strategi pertandingan bola basket.

Penulis melakukan wawancara sebanyak tiga kali dengan pelatih bola basket sebagai bagian dari analisis kebutuhan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar pemain pemula mengalami kesulitan dalam memahami posisi dan pergerakan strategi permainan. Pelatih mengungkapkan bahwa keberlangsungan

latihan sering terhambat karena pemain belum memahami dengan baik peran masing-masing posisi dan konsep strategi tim. Terlebih bagi pemain pemula, penjelasan strategi secara verbal dinilai kurang efektif, apalagi dengan keterbatasan waktu latihan yang tersedia. Salah satu pelatih *club* bola basket selain *Club Basket ISOIKI* juga menyatakan bahwa penyampaian strategi secara langsung seringkali tidak maksimal karena minimnya media bantu visual yang dapat digunakan di lapangan secara praktis.

Strategi permainan merupakan komponen penting yang harus dipahami oleh seluruh pemain, pelatih, maupun guru olahraga. Dalam kegiatan pelatihan permainan, pemahaman taktik dan strategi membantu pemain berkembang secara teknik dan pemahaman permainan. Ketidakpahaman pemain terhadap strategi tim seringkali menjadi hambatan dalam jalannya latihan maupun pertandingan. Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu pelatih dalam menjelaskan strategi kepada pemain dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berupa papan strategi bola basket sebagai alat bantu dalam kegiatan latihan bola basket.

Hal ini sejalan dengan temuan (Pratama & Yuliandra, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media strategi dalam bentuk papan (*strategy board*) dapat membantu pelatih menyampaikan taktik permainan dengan lebih jelas dan sistematis, serta meningkatkan pemahaman pemain terhadap skema permainan secara visual. Kesulitan pemain dalam memahami instruksi pelatih disebabkan oleh kurangnya efisiensi papan strategi sebagai media visual, sehingga

informasi yang disampaikan tidak dapat diterima secara optimal oleh seluruh pemain. Dengan demikian, pembuatan papan strategi mini basket bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas penyampaian instruksi di *Club Basket ISOIKI*. Berdasarkan uraian tersebut, dalam tugas akhir ini penulis mengajukan “Pembuatan Desain Papan Strategi Mini Basket Sebagai Media Edukasi di *Club Basket ISOIKI*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya penulis mengidentifikasi masalah yang akan dibahas pada Tugas Akhir adalah mengenai hal-hal yang berhubungan sebagai berikut:

1. Kurangnya media dalam menyampaikan strategi dari pelatih ke pemain pada *Club Basket ISOIKI*.
2. Minimnya penerapan baru desain papan strategi terbaru dalam pengajaran taktik pada *Club Basket ISOIKI*, serta kurangnya kreativitas pelatih dalam menentukan bahan papan yang tepat untuk papan strategi.
3. Terbatasnya pemahaman pemain terhadap peran, posisi, dan gerakan dalam permainan disebabkan oleh desain papan strategi yang kurang efisien dalam menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami.
4. Belum tersedianya media pembelajaran taktik yang interaktif dan menarik secara visual, sehingga kurang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pemain dalam proses latihan dan strategi permainan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditentukan penulis agar rumusan masalah lebih fokus dan terperinci, maka batasan masalah diuraikan sebagai berikut:

1. Fokus pada pembuatan desain media komunikasi berupa papan strategi mini basket untuk *Club* Basket ISOIKI sebagai media pembelajaran taktik yang efektif, efisien, dan mudah digunakan oleh pelatih dan pemain saat latihan maupun pertandingan.
2. Proses perancangan desain dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator Creative Clouds 2020, dengan ukuran papan strategi 41 x 25 cm, dan menggunakan media magnetik sebagai dasar tampilannya.
3. Visualisasi pemain direpresentasikan menggunakan pin magnet karakter yang berbeda sesuai dengan peran masing-masing pemain dalam permainan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah sebelumnya yang mengenai tentang Pembuatan Desain Papan Strategi Mini Basket Sebagai Media Edukasi Pada *Club* Basket ISOIKI, maka penulis mencoba untuk merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan desain papan strategi mini basket untuk *Club* Basket ISOIKI?

2. Bagaimana pengaruh hasil akhir dari visualisasi penerapan papan strategi mini basket untuk *Club Basket ISOIKI*?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan pada rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan penulis dalam pembuatan desain papan strategi sebagai media edukasi adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses desain pembuatan papan strategi mini basket sebagai media edukasi untuk pemahaman strategi pemain basket.
2. Mendeskripsikan hasil akhir visualisasi desain papan strategi mini basket yang inovatif, fungsional, dan menarik, termasuk pemilihan bahan yang sesuai untuk kebutuhan pelatih dan pemain.
3. Mendeskripsikan bagaimana desain papan strategi mini basket dapat menyampaikan informasi posisi dan gerakan pemain secara jelas dan mudah dipahami.
4. Mendeskripsikan desain papan strategi mini basket yang interaktif dan menarik secara visual untuk meningkatkan keterlibatan pemain dalam memahami strategi permainan.

F. Manfaat Penulisan

Pada penulisan Tugas Akhir ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, diantaranya:

1. Bagi Penulis

Penulis memperoleh pengalaman dalam merancang dan membuat desain papan strategi mini basket sebagai media edukasi yang aplikatif. Selain menambah wawasan dalam bidang desain komunikasi visual dan olahraga, hasil dari tugas akhir ini juga dapat menjadi bagian dari portofolio profesional penulis. Manfaat lainnya bagi penulis adalah meningkatnya keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif serta kemampuan mengelola proyek desain secara menyeluruh, mulai dari tahap perencanaan hingga tahap akhir produksi.

2. Bagi Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Dengan dibuatnya Tugas Akhir ini dapat menjadi pertinggal yang bermanfaat bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan selanjutnya sebagai bahan referensi dalam penulisannya. Selain itu, karya ini juga dapat menjadi contoh penerapan keilmuan desain komunikasi visual dalam konteks olahraga, serta mendorong mahasiswa angkatan berikutnya untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan ide-ide proyek tugas akhir.

3. Bagi Club Basket ISOIKI

Dengan adanya rancangan papan strategi mini basket ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media edukasi dari pelatih ke pemain *Club Basket ISOIKI* agar mempermudah proses penyampaian strategi pemain dan lebih interaktif. Pelatih dapat menjelaskan taktik dan posisi pemain dengan lebih jelas dan cepat, sementara para pemain dapat memahami pergerakan serta

peran masing-masing secara visual. Hal ini dapat meningkatkan koordinasi tim, mempercepat pemahaman taktik, dan mendukung performa tim dalam latihan maupun pertandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adii, Y., Putra, M. F. P., & Wandik, Y. (2023). Permainan bola basket: sebuah tinjauan konseptual singkat. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 277. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16468>
- Hasian, I., Putri, I., & Ali, F. (2021). Analisis Elemen Desain Grafis dari Visual Konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran Ditinjau dari Teori Retorika. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 5(01), 726–739. <https://doi.org/10.61344/magenta.v5i01.63>
- Kurniawati, W. (2021). Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021. *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, 7(1), 1–10.
- Nasir, R., Nurjannah, S., & Frensiska Amanda, N. (2023). Griya Journal of Mathematics Education and Application Buku Ilustrasi Digital sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa dalam Bahasa Inggris. *Journal of Mathematics Education and Application*, 3, 394. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>
- Nauata, N., Hosseini, S., Chang, K. H., Chu, H., Cheng, C. Y., & Furukawa, Y. (2021). House-GaN++: Generative adversarial layout refinement network towards intelligent computational agent for professional architects. *Proceedings of the IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*, 13627–13636. <https://doi.org/10.1109/CVPR46437.2021.01342>
- Oliver, R. (2021). edukasi tentang SADARI sebagai deteksi dini kanker payudara. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). EXPLORING LEARNERS' AUTONOMY IN ONLINE LANGUAGE-LEARNING IN STAI SUFYAN TSAURI MAJENANG. In *Journal GEEJ* (Vol. 7, Issue 2).
- Pratama, M. W. U., & Yuliandra, R. (2022). Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android. *Journal Of Physical Education*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i2.1057>
- Rahmawati, V., & Sulisty, A. P. (2023). Pendampingan Pembuatan Media Komunikasi Pemasaran Pada Forum Umkm Sukses Makmur Sejahtera (Sms) Di Surabaya. *Journal Community Service Consortium*, 3(1), 47–58. <https://doi.org/10.37715/consortium.v3i1.3648>
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). Pengantar Tinjauan Desain. *ResearchGate, July 2000*, 159–190.

Saputra, R. H., & Kesuma, M. K. (2025). Teori Desain Grafis. *Mifandi Mandiri*, 1(2), 67.

Teori, L. A. N. D. N. (2021). *Bab Ii Ti N Jaua N Pustaka*. 7–26.

Ummah, M. S. (2019). MEDIA EDUKASI PELESTARIAN BAHAN PUSTAKA. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484 _SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI