

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Cabang olahraga bulutangkis merupakan cabang andalan Indonesia pada berbagai ajang olahraga baik yang bersifat *single event* maupun *multi-event* seperti SEA Games, ASIAN Games dan Olympiade. Hal ini dibuktikan pada setiap kejuaraan *multi-event* khususnya, cabang bulutangkis selalu bisa membawa medali emas ke tanah air. Karena prestasi yang ditorehkan oleh cabang ini, maka bulutangkis menjadi salah satu olahraga yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia dari berbagai kelompok umur dengan berbagai tingkat keterampilan, pria ataupun wanita dengan berbagai tujuan, baik tujuan rekreasi ataupun untuk ajang persaingan dalam rangka meraih prestasi.

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang menggunakan alat yaitu raket untuk memukul dan *shuttlecock* sebagai obyek yang dipukul melewati atas net yang membagi lapangan menjadi dua (2) bagian yang sama besar. Permainan bulutangkis merupakan olahraga individual yang dapat dimainkan dengan cara satu orang melawan satu orang (*single*), atau dua orang melawan dua orang (*double*). Dan sebagai cabang olahraga prestasi, bulutangkis memiliki ciri permainan yang memerlukan gerakan eksplosif, banyak gerakan berlari, melompat untuk melakukan pukulan, *reflex*, kecepatan berubah arah dan juga membutuhkan koordinasi mata tangan yang baik (Cabello Manrique & González-Badillo, 2003).

Untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik, maka seorang pemain bulutangkis harus dapat menguasai teknik-teknik dasar permainan yang dipergunakan dalam bermain. Dimana teknik-teknik dasar tersebut memiliki karakteristik yang sesuai dengan permainan bulutangkis. Menguasai teknik dasar dengan baik dapat menjadi salah satu faktor penentu kemenangan bagi seorang pemain bulutangkis dalam suatu pertandingan. Teknik dasar adalah penguasaan pokok yang harus dipahami dan dikuasai oleh setiap pemain dalam kegiatan bermain bulutangkis (Tohar, 2005).

Untuk dapat bermain bulutangkis, maka seorang pemain harus menguasai teknik permainan bulutangkis. Ada empat macam teknik dasar dalam bulutangkis, yaitu: 1) teknik memegang raket (*grips*), 2) teknik menguasai posisi berdiri (*stance*), 3) teknik mengatur kerja kaki (*footworks*), 4) teknik menguasai pukulan (*strokes*) (Purnama, 2010). Setelah penguasaan teknik dasar memegang raket dan posisi berdiri, maka yang selanjutnya adalah menguasai teknik pukulan.

Teknik pukulan adalah cara-cara melakukan pukulan pada permainan bulutangkis dengan tujuan menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan (Grice, 2007). Teknik dasar pukulan terdiri atas pukulan atas (*overhead stroke*) maupun pukulan bawah (*underhand stroke*) (Tohar, 2005). Jenis-jenis pukulan yang harus dikuasai pemain antara lain servis, *lob*, *dropshot*, *smash*, *netting*, *underhand*, dan *drive*" (Alhusin, 2007). Ada juga yang mengemukakan tentang macam-macam teknik pukulan bulutangkis yang harus dikuasai yaitu: pukulan servis, pukulan *lob* atau *clear*, pukulan *dropshot*, pukulan *smash*, pukulan *drive* atau mendatar dan pengembalian servis atau *return service* (Grice, 2007).

Salah satu dari teknik pukulan tersebut, ada satu teknik pukulan yang merupakan tanda awal sebagai permainan bulutangkis dimulai. Karena pada dasarnya permainan bulutangkis dimulai dengan salah satu pemain melakukan pukulan servis kepada lawannya. Dan setelah itu, kedua pemain atau kedua pasang pemain bebas mengarahkan *shuttlecock* dalam area permainan guna untuk mematikan pergerakan lawan dan mendapatkan poin (Candra, 2015).

Oleh karena itu, pukulan servis menjadi teknik dasar yang sangat penting yang harus benar-benar dikuasai seorang pemain bulutangkis, karena pukulan servis merupakan modal awal untuk bisa memenangkan pertandingan bulutangkis. Dengan kata lain, seorang pemain sulit mendapatkan angka apabila tidak bisa melakukan pukulan servis dengan baik. Pukulan *Service* adalah pukulan yang menyebrangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan secara diagonal dan bertujuan sebagai pembuka permainan (Subardjah, 2002). *Service* termasuk salah satu keterampilan gerak memukul yang dilakukan dengan ayunan raket dari bawah ke atas.

Pada pukulan servis, terdapat beberapa jenis servis bulutangkis yang dapat dilakukan dengan caranya yang khas dan masing-masing jenis pukulan servis memiliki keuntungan dan kerugiannya masing-masing. Adapun macam-macam pukulan servis, yaitu: servis pendek, panjang, datar, dan servis kedut (*flick*) (Grice, 2007). Penggunaan dari keempat pukulan servis tersebut dapat menjadi dasar dalam permainan bulutangkis untuk melakukan pola penyerangan ataupun bertahan. Oleh sebab itu latihan pukulan servis perlu diajarkan kepada para pemain bulutangkis sedini mungkin.

Setiap pemain harus betul-betul menguasai teknik pukulan *service* dengan baik agar tidak mudah dimatikan lawan. Apabila penguasaan *service* ini tidak baik berarti pemain itu tidak akan mendapatkan angka dalam permainan. Apabila ini terjadi terus menerus atau berulang kali maka pemain itu sukar untuk mendapatkan angka. Ada beberapa kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan pukulan *service* yaitu: *shuttlecock* yang tidak dapat melewati net (nyangkut), posisi *shuttlecock* yang terlalu tinggi di atas net, atau posisi *shuttlecock* berada diluar garis *service*. Kesalahan-kesalahan yang dilakukan pada saat melakukan pukulan *service* dapat menyebabkan lawan mudah mangantisipasi/mematikan *service* yang telah dilakukan dan menyebabkan kerugian pada diri kita sendiri.

Pukulan *service* sendiri dilakukan dari satu sisi lapangan (kiri atau kanan) menyilang menyeberangi jaring/net ke area lawan. Jika *shuttlecock* jatuh di bidang lapangan lawan yang tidak menyilang, maka dinyatakan keluar. Posisi kiri atau kanan tempat melakukan *service* ditentukan berdasarkan jumlah poin yang telah dikumpulkan oleh pemain yang akan melakukan *service*. Posisi kanan untuk jumlah poin genap dan poin masih nol (0), sedangkan posisi kiri untuk jumlah poin ganjil (<https://pbdjarum.org>).

Tak hanya itu, untuk partai tunggal dan ganda juga memiliki area *service* yang berbeda. Untuk tunggal, jika *shuttlecock* jatuh di kotak depan dan kotak samping maka dinyatakan keluar. Sedangkan untuk ganda, jika *shuttlecock* jatuh di kotak depan dan kotak belakang, maka dinyatakan keluar. Selain itu, terdapat beberapa pengaturan diantaranya: pada saat *game* pertama, pemain pasangan yang

melakukan *service* untuk pertama kali ditentukan dengan undian, sedangkan untuk *game* berikutnya dilakukan oleh pemenang dari *game* sebelumnya. Untuk partai ganda, setiap pasangan hanya mendapat satu kali kesempatan *service*, tidak ada *service* kedua. *Service* dilakukan oleh pemain yang posisinya sesuai dengan poin yang telah diraih oleh pasangan tersebut. Pemain yang sama akan terus melakukan *service* sampai poin berikutnya diraih oleh lawan (<https://pbdjarum.org>).

Namun, baru-baru ini Federasi bulutangkis dunia (BWF/*Badminton World Federation*) mengeluarkan aturan baru terkait dengan pelaksanaan pukulan *service*. Aturan baru tersebut adalah adanya penetapan batasan tinggi saat pertemuan *shuttlecock* dan kepala raket (pada saat *impact*) saat melakukan *service* untuk semua pemain tidak boleh lebih tinggi dari 115 centimeter. Dimana peraturan sebelumnya, ketinggian saat melakukan *service* disesuaikan dengan antropometri tubuh masing-masing pemain, yaitu di rusuk terbawah. Aturan ini mulai diujicobakan pada kejuaraan All England 2018 (<https://sport.tempo.co>).

Tentu saja perubahan peraturan permainan terkait ketinggian saat melakukan *service* (saat pertemuan *shuttlecock* dan kepala raket (pada saat *impact*) tersebut menimbulkan masalah baru. Terutama bagi wasit sebagai orang yang memimpin pertandingan. Wasit dalam pertandingan bulutangkis terdiri dari 8 orang yang dibagi menjadi: 1 (satu) wasit utama yang bertugas sebagai pemimpin dalam segala keputusan di lapangan, 1 (satu) *service judge* yang bertugas melihat salah atau benar pemain melakukan *service* dan 6 orang *linesman* (hakim garis) yang bertugas untuk membantu wasit utama dalam menentukan jatuhnya *shuttlecock* di dalam atau di luar lapangan.

Oleh karena itu, wasit-wasit bulutangkis haruslah mengerti seluruh peraturan bulutangkis yang diatur dalam peraturan permainan dan pertandingan bulutangkis yang telah ditetapkan oleh BWF, Begitu juga seorang *service judge* yang memiliki tugas untuk mengamati apakah pukulan *service* yang dilakukan pemain dianggap *fault* atau tidak berdasarkan aturan permainan bulutangkis.

Pemahaman mengenai aturan permainan bulutangkis terutama peraturan *service* yang baru sangatlah penting agar permainan bulutangkis dapat berjalan memenuhi kaidah yang berlaku karena wasit bertugas untuk mengontrol jalannya pertandingan. Wasit yang bertugas di lapangan mempunyai peran untuk menentukan kualitas sebuah pertandingan dan jalannya pertandingan menjadi tontonan yang dapat dinikmati oleh penonton serta tidak merugikan pemain yang sedang bertanding. Namun, tugas wasit bulutangkis bukanlah perkara mudah karena harus jeli mengamati kejadian sekaligus bisa mengambil keputusan yang adil dalam waktu sepersekian detik.

Kesalahan pengambilan keputusan yang dilakukan oleh wasit pada saat memimpin akan merusak jalannya pertandingan. Bukan hanya menodai pertandingan terkadang di dalam suatu pertandingan apabila wasit melakukan kesalahan akan terjadi beberapa reaksi dari berbagai kalangan baik pemain, hakim garis, pelatih, *official* maupun supporter. Terutama dalam hal pukulan *service* yang sering para pemain melakukan pukulan *service flick* yang sangat sulit untuk diamati dengan kasat mata terkait dengan peraturan permainan bulutangkis yang terbaru. Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang pembuatan alat pengukur ketinggian *service*. Oleh

karena itu, peneliti memilih penelitian ini dengan judul: Pembuatan alat pengukur ketinggian *service* pada cabang bulutangkis.

B. Fokus Penelitian

Agar masalah tidak meluas, berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka fokus penelitian perlu dibatasi. Pada penelitian ini peneliti hanya akan memfokuskan untuk pembuatan alat pengukur tinggi *service* pada cabang bulutangkis.

C. Perumusan Masalah

Berkaitan dengan model yang akan dikembangkan pada penelitian ini, maka dapat dirumuskan masalah “Bagaimanakah pembuatan alat pengukur tinggi *service* pada cabang bulutangkis? “

D. Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah, fokus penelitian dan rumusan masalah di atas, maka kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menjawab permasalahan pada penelitian ini, yaitu: bagaimana pembuatan alat pengukur tinggi *service* pada cabang bulutangkis.
2. Memberikan kemudahan bagi para wasit dalam menentukan apakah pukulan *service* yang dilakukan oleh pemain itu sudah mengikuti peraturan permainan bulutangkis.

3. Memberikan sumbangsih bagi dunia perwasitan bulutangkis di Indonesia dalam menentukan terjadi atau tidaknya *fault* pada pukulan *service* di olahraga bulutangkis.
4. Menambah khasanah tentang pentingnya dukungan yang diberikan oleh teknologi dalam menunjang prestasi olahraga terutama olahraga bulutangkis.
5. Sebagai bahan referensi untuk peneliti lain melakukan pengembangan terhadap teknologi olahraga sehingga dapat terus menunjang peningkatan prestasi olahraga terutama olahraga bulutangkis.

