

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang populer dan digemari oleh masyarakat Indonesia. Karena sangat digemari oleh masyarakat Indonesia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, baik laki-laki ataupun perempuan, maka olahraga bulutangkis cepat menyebar di pelosok daerah. Salah satu alasan olahraga bulutangkis digemari dan populer di kalangan masyarakat Indonesia karena prestasi olahraga atlet-atlet bulutangkis Indonesia sudah terkenal di seluruh dunia.

Untuk dapat mempertahankan prestasi olahraga bulutangkis di Indonesia, maka perlu terus melakukan pemasyarakatan olahraga ini, agar bisa menemukan bibit-bibit atlet bulutangkis untuk dapat mempertahankan prestasi olahraga bulutangkis di kancah Internasional. Namun, untuk dapat meraih prestasi tinggi tersebut, atlet-atlet bulutangkis Indonesia melalui perjuangan yang berat dan melalui pembinaan yang terprogram serta berkesinambungan dari segala unsur, baik segi teknik, fisik, taktik maupun mental. Karena keberhasilan dalam usaha untuk meningkatkan prestasi disebabkan oleh berbagai faktor yang saling mendukung, dimana menurut Suharno (1992) dalam Uswan Firmansyah (2013, h.2) mengatakan bahwa “Pada umumnya faktor-faktor yang menentukan pencapaian prestasi maksimal adalah faktor indogen dan eksogen”. Faktor indogen terdiri dari: kesehatan fisik dan mental, penguasaan teknik yang sempurna, kondisi fisik dan

kemampuan fisik, penguasaan masalah teknik, aspek kejiwaan dan kepribadian yang baik dan memiliki kematangan juara yang mantap, sedangkan faktor eksogen meliputi: pelatih, keuangan, alat, perlengkapan, tempat, organisasi, lingkungan dan prestasi pemerintah.

Walaupun olahraga bulutangkis sudah ada sekitar 2000 tahun yang lalu, namun Asosiasi Bulutangkis Inggris menerbitkan peraturan pertama tepat di tahun 1893. Sedangkan Federasi Bulutangkis Dunia (*BWF-Badminton World Federation*) dibentuk pada tahun 1934, dan ditetapkan sebagai suatu badan yang mengatur tentang permainan. Sistem penilaian (*scoring system*) yang digunakan tidak berubah hingga tahun 2002 (Ming, Keong, & Ghosh, 2008). Dimana berdasarkan aturan lama, pemain atau pasangan yang memperoleh 11 poin (hanya untuk tunggal putri) atau 15 poin (untuk empat sektor lainnya yaitu tunggal putra, ganda putra, ganda putri dan ganda campuran) terlebih dahulu dapat memenangkan permainan (*game*). Pemain atau pasangan akan bisa mendapatkan point jika mereka memenangkan *rally* yang dimulai dari *service* yang dilakukan oleh mereka sendiri. Dan untuk pasangan ganda, mereka memiliki dua kali *service* per siklusnya.

Namun, pada bulan Desember 2005, Federasi Bulutangkis Dunia (*BWF-Badminton World Federation*) melakukan eksperimen untuk membuat permainan lebih cepat dan lebih menarik dengan merubah sistem penilaian menjadi 2/3 set x 21 poin. Dan melakukan debut pertamanya di *Saiqi Invitational World Cup 2005* di Provinsi Yunan, Yiyang, China (Badminton Asia, 2006). Pada aturan baru (setelah 2006), pemain (tunggal putra dan tunggal putri) atau pasangan (ganda putra, ganda putri ataupun ganda campuran) yang dapat memperoleh angka/*point* 21 lebih

dahulu (untuk semua *event*) maka dapat memenangkan permainan tersebut. Pemain atau pasangan bisa mendapatkan *point* jika mereka memenangkan rally pada salah satu *service* yang dilakukan pada permainan tersebut (baik yang dilakukan oleh pemain atau pasangan itu sendiri atau dari lawan). Dan untuk sektor ganda (baik putra, putri maupun campuran), pukulan *service* hanya dapat dilakukan satu kali per siklus permainan. *Point* bertambah untuk orang yang memenangkan *rally* pada suatu permainan baik pukulan *service* itu dilakukan oleh pemain itu sendiri atau dilakukan oleh lawan dan lawan melakukan kesalahan sehingga *shuttlecock* berpindah dan memberikan *point* kepada lawannya (Percy, 2009).

Perubahan sistem penilaian dari 2/3 set x 15 tradisional menjadi sistem penilaian 2/3 set x 21 poin, merupakan usulan dari pihak media televisi dengan alasan agar mereka dapat mengatur waktu pemutaran dan untuk menyederhanakan sistem bagi pemirsa yang menonton olahraga bulutangkis melalui televisi. Sehingga, perubahan dalam sistem penilaian mempengaruhi bagaimana pemain dapat mencetak poin dan bisa memenangkan permainan. Hal ini dikarenakan jumlah poin per *game* meningkat untuk semua pertandingan (Percy, 2009). Adanya perubahan sistem penilaian ini menyebabkan terjadi pula perbedaan dalam tuntutan fisiologis antara sistem penilaian baru (21 poin) dan lama (15 poin).

Namun, secara kuantitatif dapat dijelaskan dan didukung oleh pengumpulan informasi yang berkaitan dengan aspek teknis dan taktis dari kinerja (S.D. Liddle, 1996). Selain dengan adanya perubahan fisiologis pada perubahan sistem penilaian maka terjadi pula perubahan pada durasi waktu permainan. Analisis durasi waktu sangat penting dilakukan untuk dapat mengarahkan pelatih dalam melihat

permainan pemain yang membutuhkan perhatian dan dalam pengembangan teknik dalam latihan (Ming et al., 2008). Beberapa penelitian menyatakan bahwa para pemain elit dapat memainkan *rally* yang jauh lebih lama dengan memperhitungkan waktu *rally* dengan istirahat atau melakukan perbandingan antara kerja dan istirahat (Cabello Manrique & González-Badillo, 2003; Faude et al., 2007).

Beberapa peneliti telah melakukan berbagai penelitian tentang durasi waktu permainan yang telah berubah mengikuti perubahan peraturan permainan atau pertandingan yang terjadi seperti pada cabang tenis meja, tenis, squash dan bulutangkis. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh S'ève, dkk (Sève, Saury, Leblanc, & Durand, 2005) yang mempelajari perubahan sistem penilaian dalam tenis meja dengan memperhatikan dari segi perilaku kualitatif daripada kuantitatif. Sedangkan pada cabang bulutangkis terdapat beberapa penelitian yang melakukan kajian tentang durasi waktu dengan memperoleh nilai permainan rata-rata (interval tindakan yang dilakukan) dengan durasi lima detik, diikuti dengan periode pemulihan antara 5-10 detik (Majumdar, 1997).

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan di atas, terlihat bahwa analisis durasi waktu telah terbukti menjadi sangat penting dalam mengarahkan pelatih untuk melihat permainan pemain yang membutuhkan perhatian dan dalam pengembangan teknik dalam bermain bulutangkis (Liddle et al., 1996). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis dan membandingkan durasi waktu permainan yang terdiri dari waktu permainan, waktu istirahat dan waktu *rally* dari permainan bulutangkis pada sektor ganda putra dengan mengikuti sistem penilaian 21 point. Sehingga, judul dari

penelitian ini adalah: “**Analisis Waktu Permainan Bulutangkis Pada Sektor Ganda Putra**”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah penelitian maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan olahraga bulutangkis di Indonesia
2. Perkembangan prestasi bulutangkis di Indonesia.
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi bulutangkis.
4. Jenis-jenis teknik dasar yang digunakan dalam bulutangkis.
5. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi pemain untuk melakukan teknik dasar.
6. Bagaimanakah waktu permainan (durasi waktu set, durasi waktu *rally*, durasi waktu istirahat dan durasi waktu pertandingan) ganda putra yang dilakukan oleh pemain bulutangkis dalam satu (1) *game*?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang akan diidentifikasi dalam penelitian dan untuk mencegah terjadinya penafsiran yang berbeda-beda kiranya sangat perlu diberikan batasan-batasan. Adapun penelitian ini dibatasi dengan: Analisis Waktu Permainan (Durasi Waktu Set, Durasi Waktu *Rally*, Durasi Waktu Istirahat dan Durasi Waktu Pertandingan) Ganda Putra Dalam satu (1) *game* Permainan Bulutangkis.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang diajukan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimanakah waktu permainan (durasi waktu set, durasi waktu *rally*, durasi waktu istirahat dan durasi waktu pertandingan) ganda putra yang dilakukan oleh pemain bulutangkis dalam satu (1) *game*?

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjawab permasalahan penelitian yaitu tentang Bagaimanakah waktu permainan (durasi waktu set, durasi waktu *rally*, durasi waktu istirahat dan durasi waktu pertandingan) ganda putra yang dilakukan oleh pemain bulutangkis dalam satu (1) *game*.
2. Sebagai bahan informasi untuk pelatih mengetahui tentang waktu permainan yang dilakukan oleh pemain bulutangkis dalam satu (1) *game* terutama pada sektor ganda putra, agar dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi menyusun taktik dan strategi pada saat bermain di pertandingan.
3. Dengan mengetahui waktu pertandingan yang dilakukan oleh pemain bulutangkis dalam satu (1) *game*, diharapkan pelatih memiliki dasar untuk menyusun program latihan dalam hal peningkatan komponen-komponen fisik yang diperlukan pada cabang bulutangkis seperti daya tahan.
4. Agar pelatih memiliki data tentang waktu permainan yang dilakukan oleh pemain bulutangkis dalam satu (1) *game*, sehingga dapat memberikan

perhatian lebih kepada kelemahan dan kelebihan dari faktor-faktor yang dapat mempengaruhi permainan bulutangkis seperti faktor fisik, teknik dan taktik/strategi.

5. Agar induk cabang olahraga bulutangkis memiliki data tentang waktu permainan bulutangkis yang dilakukan oleh pemain bulutangkis dalam satu (1) *game* terutama sektor ganda putra.

