

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Futsal merupakan salah satu jenis olahraga yang sangat digemari oleh banyak orang dipenjur dunia pada saat ini. Di lingkungan universitas terdapat pula banyak mahasiswa yang secara teratur memelihara kesehatannya. Ada berbagai macam jenis olahraga yang digemari mahasiswa, salah satunya adalah olahraga futsal. Futsal pertama kali dimainkan di Uruguay tepatnya berada di kota Montevideo pada tahun 1930, dengan versi *five-to-five* yang ditentukan oleh Juan Carlos Ceriani. Istilah “Futsal” adalah singkatan dari bahasa portugis yaitu “*Futebol de salao*”, bahasa Prancis “*Futbol Salon*” atau bahasa Spanyol “*Futbol Sala*”, yang diterjemahkan secara harafiah berarti “sepakbola dalam ruangan”. (Irawan, 2009).

Didirikan bertahun-tahun yang lalu, futsal istilah yang berasal dari “Futbol” dan “Sala” dan dapat diterjemahkan sebagai “indoor Football”, sekarang dimainkan oleh sebagian besar Asosiasi anggota FIFA. Permainan ini sendiri dimainkan oleh lima orang pemain dalam setiap timnya, berbeda dengan sepakbola konvensional yang pemainnya berjumlah sebelas orang setiap tim. Lapangan yang digunakannya pun lebih kecil daripada sepak bola konvensional. Ukuran lapangan dan ukuran bolanya pun lebih kecil dibandingkan ukuran yang digunakan dalam sepakbola lapangan rumput. Dengan ukuran yang lebih kecil dan dengan pemain yang lebih sedikit,

permainan futsal lebih cenderung dinamis karena gerakan yang cepat. Ini berbeda dengan sepakbola sehingga jumlah gol yang diciptakan dalam permainan futsal umumnya jauh lebih banyak (Lhaksana J. , Taktik dan Strategi Futsal Modern, 2011, p. 5).

Untuk menjadi seorang pemain futsal profesional dibutuhkan berbagai macam bentuk latihan serta pengalaman yang banyak dengan sering ikut serta dalam berbagai macam *event tournament* futsal. Dalam perkembangannya futsal di Indonesia sudah sangat pesat dan berkembang dengan cepat dikalangan manapun. Permainan futsal ini terdiri dari 5 orang pemain dan 9 orang pemain cadangan di setiap timnya. Biasanya dimainkan dalam dua babak, dan waktu setiap pertandingan 2x10 atau 2x20 menit. Dalam permainan futsal seluruh pemain diperbolehkan mengadakan kontak fisik (*body-contact*) dalam mempertahankan bola akan tetapi kontak fisik ini bersifat ringan atau tidak membahayakan lawan. Apabila mengadakan kontak fisik yang hampir membahayakan seperti menjatuhkan lawan dengan sengaja maka akan diberi sanksi kartu kuning (kartu peringatan) dan apabila mengadakan kontak fisik yang berat seperti menendang lawan dengan sengaja, memukul atau meludahi lawan maka diberi sanksi kartu merah (dikeluarkan didalam lapangan dan pertandingan).

Dalam permainan futsal tuntutan bertahan sekaligus menyerang menjadi kewajiban para pemain untuk menerapkan dilapangan, untuk itu dibutuhkan teknik dan keterampilan yang tinggi di setiap posisi termasuk posisi bertahan dan posisi menyerang, terutama penjaga gawang yang merupakan orang yang terakhir dan orang

pertama yang melakukan penyerangan. Penjaga gawang dituntut untuk menguasai teknik dan keterampilan penjaga gawang itu sendiri. Penjaga gawang memiliki keterampilan yang berbeda dari pemain lainnya, oleh karena itu seorang penjaga gawang harus diberikan latihan secara khusus dan terpisah dari pemain lainnya. Keterampilan merupakan faktor utama yang dibutuhkan setiap pemain dalam permainan futsal. Futsal adalah permainan yang setiap saat dan detiknyanya selalu berubah, bola selalu berpindah dan pemain bergerak untuk menciptakan ruang dan peluang agar terciptanya gol. Oleh sebab itu, keterampilan sangat dituntut untuk dimiliki dan dikuasai setiap pemain futsal.

Penjaga gawang futsal adalah pemain yang sangat berperan dalam setiap pertandingannya. Penjaga gawang harus siap menerima tendangan dari jarak dekat dengan bola yang berat dan kecil. Hal ini menyebabkan kiper dalam permainan futsal juga menjadi kunci kemenangan. Selain menjadi kunci kemenangan tim, penjaga gawang adalah salah satu posisi yang penting dalam sebuah tim futsal, karena penjaga gawang dapat menjadi komando bagi pemain lain di dalam pertandingan itu dikarenakan penjaga gawang dapat melihat semua situasi yang terjadi dipertandingan, penjaga gawang bisa dikatakan menjadi pemain yang istimewa dikarenakan hanya penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan seluruh anggota tubuhnya untuk bertahan dan mencegah terjadinya gol ke gawang meskipun hanya untuk area tertentu.

Seiring dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi atau yang biasa disebut IPTEK. Dimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuat gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, belajar dan lain sebagainya. Kemajuan teknologi tersebut juga telah memasuki berbagai ranah kehidupan termasuk dalam bidang olahraga. Oleh sebab itu semuanya harus dituntut untuk memahami perkembangan IPTEK yang telah berkembang pesat di zaman modern ini. Perkembangan penggunaan sistem data pun sudah sangat berkembang diluar negeri namun masih belum populer di dalam negeri, kenapa hal yang berhubungan dengan data dan analisa masih belum terkenal itu dikarenakan kurangnya fasilitas atau aplikasi yang bisa digunakan pelatih dalam mendata ataupun menganalisa keterampilan tim atau individu yang bisa dijadikan acuan untuk pertandingan selanjutnya. Karena jika pelatih sudah mempunyai sistem data akan mempermudah dalam memantau perkembangan pemain.

Dalam mendata dan analisa pelatih pun harus terfokus terhadap apa yang ingin di evaluasi seperti saat keterampilan menyerang, keterampilan bertahan bertahan, keterampilan penjaga gawang dan keterampilan pemain ketika menghadapi transisi dari menyerang ke bertahan maupun sebaliknya. Dalam cabang olahraga permainan futsal seorang kiper harus menjaga gawangnya dengan cara apapun tetapi sesuai dengan peraturan yang ada, dan harus didata antara keberhasilan ataupun kegagalan yang dilakukan oleh kiper tersebut. Pendataan aktivitas kiper dalam menjaga gawang itu sangat diperlukan untuk menentukan latihan dan juga evaluasi yang harus

dilakukan pelatih guna menjadikan kiper menjadi lebih baik dengan adanya data yang diambil oleh staff pelatih, dan juga bisa membuat seorang kiper meminimalisir setiap peluang lawan agar tidak menjadi gol. Disamping itu pendataan pun juga harus dibuat sesederhana mungkin agar data yang diambil bisa digunakan sebagai acuan untuk membuat program latihan. Oleh karena itu, dengan membuat aplikasi berbasis android ini bisa dapat mempermudah pelatih dan staff pelatih untuk bisa mendata dan menghasilkan data keterampilan seorang pemain *goalkeeper* dengan *efektif* dengan menggunakan aplikasi berbasis android ini. Dengan adanya aplikasi ini, nantinya akan memudahkan sebuah tim untuk pengambilan data pemain tersebut.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah, maka fokus penelitian ini agar tidak menyimpang dan meluas dari tujuan penelitian, jadi fokus penelitian ini “Pembuatan aplikasi data teknik *goalkeeper* berbasis android pada cabang olahraga permainan futsal”

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pembuatan aplikasi data teknik *goalkeeper* berbasis android pada cabang olahraga permainan futsal?

2. Bagaimana penggunaan aplikasi data teknik *goalkeeper* berbasis android pada cabang olahraga permainan futsal?

D. Kegunaan Penelitian

Adapun penelitian mengenai “Pembuatan aplikasi data teknik *goalkeeper* berbasis android pada cabang olahraga permainan futsal” hasil kegunaan penelitian ini adalah:

1. Sebagai aplikasi yang memudahkan pendataan dan penganalisaan keterampilan *goalkeeper* dalam sebuah tim
2. Sebagai penentuan training program seorang pelatih pada sesi latihan
3. Sebagai bentuk evaluasi seorang *goalkeeper* dalam sebuah pertandingan
4. Sebagai bahan masukan pelatih dalam menghadapi kompetisi selanjutnya
5. Sebagai bahan masukan pemain dalam menghadapi kompetisi selanjutnya

6. Sebagai bahan masukan pemain untuk mengetahui kekurangan pemain tersebut dalam sebuah pertandingan
7. Diharapkan meningkatkan keberhasilan seorang *goalkeeper* di kompetisi selanjutnya
8. Sebagai informasi untuk penelitian berikutnya.

