

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Karate merupakan cabang olahraga beladiri yang menggunakan tangan kosong. Jenis olahraga beladiri karate merupakan *body contact* atau sentuhan fisik secara langsung. (Gultom, 2019). Saat ini olahraga karate sudah banyak diminati mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa sampai lanjut usia dengan berbagai tujuan mulai dari prestasi, kebugaran jasmani maupun sebagai alat pertahanan diri dalam kondisi tertentu. Karate telah masuk sebagai olahraga yang dipertandingkan dalam ajang *multi event* seperti *SEA Games* dan *Asian Games* yang menunjukkan bahwa olahraga karate telah berkembang sangat pesat. Putranto (2015). Untuk pertama kalinya karate akan mengikuti Olimpiade di Tokyo 2020. (Penov et al., 2020). Dapat dilihat dari berbagai macam perguruan dan aliran karate yang telah tersebar diberbagai daerah di Indonesia maupun diberbagai negara di dunia. Sebagai cabang olahraga prestasi, karate dipertandingkan baik di tingkat nasional maupun internasional. WKF (*World Karate Federation*) merupakan organisasi yang menaungi olahraga *karate* dunia dan organisasi yang menaungi olahraga *karate* di Indonesia adalah FORKI (Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia). (Indrajaya, 2017). Dalam hal ini tentunya menjadikan WKF sebagai pijakan/pedoman bagi seluruh olahraga karate dunia.

Sebagai suatu cabang olahraga tentunya terdapat unsur kompetisi yang dalam pelaksanaan pertandingannya diatur dalam sebuah peraturan pertandingan

agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Jenis pertandingan karate dibagi menjadi dua yaitu *kata* putra dan putri dan *kumite* putra dan putri. Secara harfiah *kata* berarti pola atau bentuk, perbedaan nama dan gerak *kata* ada dalam setiap aliran. (Purwantoro, 2014). *Kata* merupakan gabungan dari berbagai gerakan dasar (*kihon*) dibagi menjadi nomor *kata* perorangan dan *kata* beregu. *Kumite* merupakan sebuah pertandingan atau bentuk latihan yang mengaplikasikan gerakan yang cepat dalam bentuk pertarungan dan saling berhadapan untuk memperoleh poin dengan gerakan pukulan, tendangan, tangkisan dan bantingan dalam pertandingan. (Ariyanto dan Wiriawan, 2018).

Peraturan pertandingan karate dalam tubuh WKF (*World Karate Federation*) telah mengalami berbagai perubahan dalam perkembangannya yang tentunya bertujuan untuk menyempurnakan peraturan yang telah dibuat sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai wasit juri, pelatih, atlet, maupun pelaksana pertandingan harus mengetahui serta memahami perkembangan sistem pertandingan. Bagi pelatih dan atlet tentunya diperlukan untuk menyusun rencana atau strategi dalam bertanding untuk memaksimalkan segala peluang yang ada agar menjadi juara. Dan bagi wasit sudah pasti menjadi sebuah pedoman dalam menentukan penilaian, pelanggaran serta untuk mengatur jalannya sebuah pertandingan yang sportif dan kompetitif.

Pada tahun 2019 peraturan pertandingan karate mengalami perubahan yang paling signifikan. Perubahan paling menonjol terlihat dari sistem penilaian *kata* yang telah berubah pada peraturan pertandingan WKF yang dituangkan pada tahun 2020. Hari ini sejarah karate ditulis di Paris, secara resmi sistem penilaian yang

diperbarui untuk *kata* diluncurkan di *Karate 1-Premier League* Paris, saat olahraga ini terus melangkah menuju debutnya di Olimpiade Tokyo 2020. (New Kata Judging System WKF, 2019). Disamping itu juga terdapat perubahan durasi pertandingan *kumite* disetiap babak yang sebelumnya putra berdurasi tiga menit dan putri berdurasi dua menit sedangkan peraturan terbaru untuk putra dan putri durasi disamakan menjadi tiga menit, lalu final *kata* beregu yang menampilkan *kata* dan *bunkai* (aplikasi gerakan *kata*) yang sebelumnya berdurasi enam menit dipangkas menjadi lima menit, sistem penilaian *kata* sebelumnya menggunakan bendera merah dan biru dengan suara terbanyak yang dipegang oleh masing masing juri yang terdiri dari lima orang juri, empat juri berada pada sudut-sudut lapangan dan satu juri berada di depan tengah lapangan, sedangkan saat ini juri berada di depan lapangan dan tidak menggunakan bendera melainkan menggunakan skor atau angka dengan perangkat lunak (*software*) berupa panel juri yang sudah diprogram didampingi operator IT, aspek yang dinilai dalam pertandingan *kata* terdiri dari penampilan atletik dan penampilan teknik, 70% untuk penilaian teknik dan 30% untuk penilaian atletik, untuk teknik sendiri terdiri dari kuda-kuda, transisi gerakan, ketepatan waktu, pernafasan yang benar dan fokus (*kime*) sedangkan untuk atletik dilihat dari *power* dan keseimbangan, penampilan teknik dan atletik menggunakan skala yang sama dengan penilaian yang berbeda dari 5.0 sampai dengan 10.0 dengan tingkatan nilai 0.2 dan nilai 0.0 untuk diskualifikasi, dan jika pada peraturan sebelumnya tidak akan terjadi skor imbang maka pada peraturan terbaru bisa terjadi skor imbang, serta pengelompokan pelanggaran yang menyebabkan pengurangan poin dan diskualifikasi lebih dirincikan. (structure statutes rules WKF, 2020).

Karateka menampilkan *kata* yang lebih panjang dan lebih kompleks untuk maju ke babak berikutnya sebelum peraturan berubah, namun, ternyata tidak menjamin skor yang lebih tinggi, *kata* yang lebih pendek memiliki skor yang lebih rendah dan oleh karena itu digunakan lebih sedikit, karena persaingan pria dan wanita memilih *kata* yang berbeda dan mencapai skor yang berbeda, maka pelatihan juga harus dibedakan berdasarkan jenis kelamin. (Novosad et al., 2020). Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada sebuah kebiasaan yang dilakukan oleh atlet *kata* sebelum peraturan diubah yang telah dibuktikan dalam sistem baru bahwa hal tersebut tidak menjamin skor yang lebih tinggi, hal ini tentunya akan menimbulkan sebuah paradigma baru dikalangan atlet *kata*.

Dalam pelaksanaan peraturan pertandingan terbaru ini tentunya terdapat penyesuaian yang dialami oleh atlet, pelatih maupun wasit juri. Peralihan dari peraturan perolehan nilai *kata* yang lama dengan yang baru ini tentunya terdapat kekurangan dan kelebihan yang dirasakan oleh atlet *karate* nomor *kata*. Hal ini dikarenakan tidak sedikit pelanggaran atau kekalahan yang terjadi akibat kurangnya pemahaman mengenai peraturan pertandingan versi terbaru yang dapat menambah poin lebih, mengurangi poin, atau diskualifikasi. Dalam pengamatan peneliti pada kejuaraan tingkat nasional virtual JKOF (Jakarta Karate Open & Festival) IV 2021, peneliti menemukan banyak kasus pelanggaran yang menyebabkan pengurangan poin maupun diskualifikasi serta menemukan berbagai hambatan dalam jalannya penilaian menggunakan sistem terbaru.

Berdasarkan dari pembahasan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian deskriptif dengan judul “Analisis Perubahan Peraturan

Pertandingan Baru Terhadap Atlet Karate Nomor *Kata* Pada Kejuaraan Nasional JKOF IV 2021”. Dengan membuat analisis SWOT peraturan pertandingan terbaru yang terdiri dari aspek sportivitas, output hasil penampilan, kriteria penilaian, sistem penyisihan, sistem bagan pertandingan, durasi penampilan final *kata* beregu, jumlah *kata* yang dipersiapkan untuk ditampilkan, faktor jalannya penilaian penampilan *kata*, peran IT, durasi penilaian, dan pelanggaran. Untuk memformulasikan dan membuat rekomendasi sehingga dapat diambil tindakan yang tepat sesuai dengan informasi atau kondisi yang diperoleh. Lalu data usia, tinggi badan, berat badan, lama mengikuti latihan karate nomor *kata*, dan total mengikuti kejuaraan karate nomor *kata* tingkat daerah ataupun nasional sebagai data sekunder.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peraturan pertandingan terbaru *karate* nomor *kata* mengharuskan menggunakan skor angka.
2. Peraturan pertandingan terbaru *karate* pada aspek penilaian nomor *kata* lebih kompleks dari peraturan yang sebelumnya.
3. Waktu penilaian menggunakan perangkat lunak tergantung pada kualitas sinyal dan sistem IT yang mendukung.
4. Penilaian sistem angka yang dilakukan tanpa sistem elektronik atau manual membutuhkan waktu yang lama.

### C. Pembatasan Masalah

Permasalahan penelitian yang terkait dengan peraturan pertandingan terbaru sangat luas sehingga peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu “Analisis Perubahan Peraturan Pertandingan Baru Terhadap Atlet Karate Nomor *Kata* Pada Kejuaraan Nasional JKOF IV 2021”.

### D. Perumusan Masalah

Atas dasar pembatasan masalah diatas, masalah dalam skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimanakah analisis SWOT perubahan peraturan pertandingan baru terhadap atlet karate nomor *kata* pada kejuaraan virtual Jakarta Karate Open & Festival (JKOF) IV 2021 tingkat nasional?”

### E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Teoritis
  - a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai perbedaan peraturan pertandingan karate lama dengan yang terbaru.
  - b. Sebagai acuan pentingnya mengetahui sistem peraturan penilaian pertandingan *kata* terbaru untuk menumbuhkan jiwa sportivitas dan memaksimalkan segala peluang untuk menang.
  - c. Dapat dijadikan kajian tentang pelaksanaan peraturan penilaian pertandingan *kata* terbaru pada kejuaraan yang berbeda.
2. Praktisi
  - a. Sebagai tolak ukur dalam menyusun strategi pertandingan.

- b. Sebagai informasi untuk para atlet maupun pelatih karate agar dapat mengetahui secara rinci aspek apa saja yang dapat mempengaruhi skor akhir penilaian *kata* serta pelanggaran yang dapat terjadi pada peraturan terbaru 2020.

