

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anggar merupakan seni budaya olahraga ketangkasan dengan senjata yang menekankan pada teknik kemampuan seperti memotong, menusuk, atau menangkis senjata lawan dengan menggunakan keterampilan dalam memanfaatkan kelincahan tangan. Olahraga anggar merupakan salah satu olahraga tertua di dunia, hal ini dibuktikan dengan ditemukannya relief yang terdapat di candi Luxor di Mesir yang menggambarkan tentang adegan pertandingan anggar sekitar abad 119 sebelum Masehi dengan menggunakan pedang sebagai alat. Pertama kali olahraga anggar ini diselenggarakan dengan menggunakan pedang serta pakaian yang berat. Kemudian semakin berkembangnya zaman, permainan anggar ini pun tumbuh menjadi lebih praktis. Contohnya pada pedang yang telah didesain menjadi lebih kecil dan ringan. Lalu demikian juga pada pakaiannya.

Dengan berdirinya perkumpulan anggar di Frankfurt pada abad ke-14 maka Bangsa Jerman adalah Bangsa yang pertama kali menjadikan anggar sebagai olahraga. Sejarah olahraga anggar di abad ke-17, tepatnya pada masa Louis XIV menciptakan perubahan pada model pakaian. Dimana pakaian tersebut terbuat dari sutera satin, celana breches, dengan kaos kaki terbuat sutera dan sepatu bertumit tinggi. Bisa dibilang pakaian ini mewah, karena kebanyakan harus terbuat dari sutera. Sementara itu, pakaiannya menggunakan jas panjang brokat. Perubahan pada bagian topeng atau penutup wajah ditemukan sekitar tahun 1780 oleh La Boessiere. Perubahan-perubahan ini memberikan perubahan juga dalam permainannya, sehingga resiko atau bahaya tidak berlebihan. Olahraga anggar pun resmi dimainkan hampir disetiap Uni Eropa. Bahkan di Korea juga mulai mengenal

permainan anggar. Kemudian pada tahun 1986 dan 1924 anggar mulai di tandingkan dalam sebuah Olimpiade.

Masuk nya olahraga anggar ke Indonesia di mulai pada zaman penjajahan Belanda di Indonesia, para tentara Kerajaan Belanda membawa serta olahraga anggar masuk ke Indonesia. Pada saat itu terdapat dua macam tujuan permainan anggar, yaitu untuk berkelahi dan olahraga. Kemampuan bermain anggar untuk berkelahi diwajibkan bagi setiap tentara Hindia Belanda (KNIL) dengan menggunakan kelewang (pedang) atau sangkur. Sedangkan, permainan anggar untuk olahraga dipersilakan bagi para bintara, perwira, serta mahasiswa. Tokoh-tokoh militer bangsa Indonesia yang mempunya keahlian bermain anggar pada waktu itu antara lain adalah Drh.Singgih, Soeparman, Maryono, Setu, Warsimin, Paimin Salekan, Atmo Soewirjo, J. Sengkey, Suratman, Mantiri, C.H. Kuron, Mangangantung, dan Soekarno.

Seiring berjalan nya waktu, pengembangan olahraga anggar kian berevolusi, Perubahan besar – besaran pada pedang terjadi sesuai dengan pandangan mengenai berbagai bentuk senjata yang dianggap terbaik, yang diketengahkan oleh Count Koeningsmarken dari Polandia sekitar Tahun 1680. Dari hasil gagasannya maka terbentuklah beberapa jenis senjata : Floret (*foil*), Degen (*epee*), dan Sabel (*sabre*). Setiap jenis pedang memiliki bidang sasaran dan peraturan yang berbeda beda.

Dalam pertandingan anggar dibutuhkan kondisi fisik yang prima agar dapat bertanding dengan maksimal. Untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan adanya pemilihan metode latihan yang optimal yang mampu mengeluarkan dan meningkatkan potensi atlit hingga mencapai titik maksimal. Adapun pemilihan metode latihan yang baik harus diiringi dengan ilmu pengetahuan tentang kepelatihan yang baik pula agar komponen fisik yang dibutuhkan pada atlit sesuai dengan proporsional yang dibutuhkan pada cabang olahraga terkait, adapun komponen-komponen kondisi fisik itu meliputi : Kekuatan (*Strength*), Daya Tahan (*Endurance*), Daya Ledak (*Power*), Kecepatan (*Speed*), Daya Lentur (*Flexibility*),

Kelincahan (*Agility*), Koordinasi (*Coordination*), Keseimbangan (*Balance*), Ketepatan (*Accuracy*) Dan Reaksi (*Reaction*).

Dari beberapa kondisi fisik tersebut yang dibutuhkan dalam olahraga anggar yaitu Daya tahan, Kekuatan, Daya ledak, kelentukan, dan kecepatan. Gerakan teknik dasar Serangan Balik (*Counter Attack*) didalam permainan anggar merupakan salah satu bentuk gerakan dasar yang banyak dilakukan atlet dalam memanfaatkan peluang dan momentum untuk mendapatkan point. Komponen fisik yang terlibat dalam melakukan gerakan serangan balik (*Counter Attack*) yaitu Kecepatan Reaksi. Kecepatan reaksi dibagi menjadi 3 diantaranya: waktu reaksi (*Reaction Time*), Kecepatan Reaksi (*Reaction Speed*) dan reaksi gerak (*Move Reaction*). Dalam hal ini peneliti mengambil permasalahan pada Kecepatan reaksi (*reaction speed*)

Reaksi berarti kegiatan /aksi yang timbul karena satu perintah atau suatu peristiwa. Dari penjabaran tersebut, maka kecepatan reaksi adalah gerakan yang dilakukan tubuh untuk menjawab secepat mungkin sesaat setelah mendapat suatu respons atau peristiwa dalam satuan waktu.

Komponen fisik lainnya yaitu koordinasi (*coordination*). Bumpa mengatakan bahwa koordinasi merupakan suatu kemampuan yang sangat kompleks, karena saling berhubungan dengan kecepatan, kelentukan, daya tahan, dan kelentukan. Didalam permainan anggar, koordinasi sangat penting baik dalam posisi menyerang maupun pada saat sedang bertahan.

Maka dalam cabang olahraga anggar ada beberapa teknik bertahan yaitu: *pare riposte*, dan serangan balik (*counter attack*). Selain untuk bertahan, gerakan serangan balik (*counter attack*) didalam permainan anggar merupakan salah satu bentuk gerakan dasar yang banyak dilakukan atlet dalam memanfaatkan peluang dan momentum untuk mendapatkan point. Karena pertahanan yang baik merupakan pertahanan yang kuat dan dapat melakukan menyerang balik lawan dengan teknik dan tenaga yang efisien didalam penggunaannya. Pada cabang olahraga anggar khususnya nomor senjata *sabel*, gerakan serangan balik (*counter attack*) mempunyai peranan penting didalam melakukan pertahanan dari lawan.

Pada saat melakukan gerakan serangan balik (*counter attack*) terdapat koordinasi anggota tubuh yang berfungsi untuk menggerakkan anggota tubuh secara bersamaan pada saat melakukan gerakan serangan balik (*counter attack*). Anggota tubuh tersebut diantaranya: mata, tangan, dan kaki.

Serangan balik (*Counter attack*) adalah serangan sebelum lawan menyelesaikan atau terputus hak serangannya. Ketika seorang atlet sedang memegang peranannya sebagai pemegang hak serang sedangkan lawannya tidak, namun posisi lawan mengancam pemegang hak serang dengan mengarahkan pedangnya lurus ke bidang titik point pada tubuh. Karena jika seorang atlet anggar memiliki kecepatan reaksi (*reaction speed*) yang baik maka akan dapat melakukan gerakan serangan balik (*counter attack*) dengan efisien. Ketika seorang atlet anggar bersiap melakukan gerakan serangan balik (*counter attack*) sering ditemukan terlambat didalam melakukan pergerakan untuk menyerang balik (*counter attack*) sehingga mendapatkan gerakan yang benar.

Dari seluruh atlet yang ada, hanya beberapa atlet saja yang dapat melakukan gerakan serangan balik (*counter attack*) dengan efisiensi yang sesuai dan gerakan yang baik. Banyak faktor yang mempengaruhi atlet agar dapat melakukan serangan balik (*counter attack*) dengan baik. Dan hal itu terbukti terjadi dilapangan dan dari hal tersebutlah yang membuat peneliti ingin membahasnya dalam sebuah penelitian sehingga penelitian ini dapat bermanfaat untuk para pelatih dalam membuat program latihan bagi para atlet khususnya di klub cabang olahraga anggar kabupaten tangerang dan umumnya untuk perkembangan olahraga anggar di klub-klub olahraga anggar di indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Adanya Pengaruh serangan balik (*Counter Attack*) pada Kecepatan Reaksi Tangan
- b. Adanya Pengaruh serangan balik (*Counter Attack*) pada koordinasi Mata-Kaki
- c. Adanya faktor lain yang mempengaruhi serangan balik (*counter attack*) selain Kecepatan Reaksi Tangan dan koordinasi Mata-Kaki
- d. Terdapat hubungan antara Kecepatan Reaksi Tangan dengan serangan balik (*counter attack*) pada cabang olahraga anggar jenis senjata sabre (*sabel*)
- e. Terdapat hubungan antara koordinasi Mata-Kaki dengan serangan balik (*counter attack*) pada cabang olahraga anggar jenis senjata sabre (*sabel*)
- f. Terdapat hubungan antara Kecepatan Reaksi dan koordinasi Mata-Kaki dengan serangan balik (*counter attack*) pada cabang olahraga anggar jenis senjata sabre (*Sabel*)

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini peneliti perlu membatasi masalah yang akan dibahas, hal ini bertujuan agar permasalahan yang akan diteliti tidak meluas dan menyimpang dari tujuan penelitian, adapun batasan masalah yang diberikan adalah sebagai berikut: “Hubungan Kecepatan Reaksi (*Reaction Speed*) Dan Koordinasi Mata-Kaki Dengan Serangan Balik (*Counter Attack*) Terhadap Atlet Anggar Jenis Senjata Sabel Pada Klub Anggar Kabupaten Tangerang”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat hubungan Kecepatan Reaksi dengan serangan balik (*counter attack*) pada cabang olahraga anggar jenis senjata sabel?
- b. Apakah terdapat hubungan koordinasi Mata-Kaki dengan serangan balik (*counter attack*) pada cabang olahraga anggar jenis senjata sabel?
- c. Apakah terdapat hubungan Kecepatan Reaksi dan koordinasi Mata-Kaki bersama sama dengan serangan balik (*counter attack*) pada cabang olahraga anggar jenis senjata sabel?

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hubungan Kecepatan Reaksi Tangan dan Koordinasi Mata-Kaki pada cabang olahraga anggar jenis senjata *sabel*.
2. Untuk mengembangkan bentuk latihan yang efektif terhadap serangan balik (*counter attack*) pada cabang olahraga anggar.
3. Untuk dapat memberikan stimulus kepada pelatih agar dapat membuat suatu program khusus untuk mengembangkan teknik serangan balik (*counter attack*) pada cabang olahraga anggar.
4. Sebagai syarat penyelesaian mata kuliah skripsi.