

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem permainan bulutangkis yang digunakan pada tahun Sebelum tahun 2002 menggunakan sistem pindah *service*, dimana strategi yang dominan untuk digunakan dalam sistem ini adalah bertahan. Jika kita melihat sistem pindah *service* pada tahun sebelum tahun 2002 ini, pemain diharapkan mampu menjaga stamina serta fisik mereka dengan lebih optimal. Hal ini perlu untuk di sadari bagi para pemain karena permainan yang akan berjalan dalam sistem pindah *service* ini adalah permainan rally, dimana para pemain tidak melakukan banyak serangan.

Pada sistem pindah *service* ini, para pemain biasa nya akan banyak memberikan *shuttle cock* yang menjauhi lawan dari titik satu, ketitik selanjutnya, misal, memberikan lebih banyak pukulan kebelakang seperti lop dan kemudian di potong kearah depan (net atau cop). Kekuatan fisik sangat menentukan permainan keunggulan dari permainan ini karena strategi bertahan yang dilakukan akan memberikan efek yang cukup besar dalam kondisi fisik para pemain. Kemudian, para pemain juga harus mampu memperhatikan cara kerja otot kaki mereka.

Hal ini berkaitan dengan setiap langkah yang harus teratur dan rapi dalam pengambilan *shuttle cock*.

Setiap pemain yang menggunakan strategi bertahan tidak cukup jika hanya memberikan pukulan-pukulan yang menjauhi lawan main tanpa memberikan pukulan yang menyulitkan lawan. Jika seorang pemain hanya berupaya untuk menjauhkan *shuttle cock* mereka dengan posisi lawan tanpa berusaha untuk menyulitkan lawan mereka, pemain tersebut akan kewalahan dengan *shuttle cock* balik yang di berikan lawan. Pemain tersebut nanti nya justru akan mendapat *shuttle cock* yang akan mempersulit dirinya, tidak hanya secara teknik, namun juga secara fisik. Strategi bertahan dalam sistem pindah *service* pada zaman ini sangat berpengaruh terhadap kualitas permainan atlet.

Berbeda dengan yang lalu, permainan bulutangkis saat ini menggunakan sistem rally point, yakni system permainan dimana ketika sorang pemain yang mematikan *shuttle cock* di daerah lawan akan langsung mendapat *point* tanpa harus pindah *service* terlebih dahulu. Pada sistem ini pemain mampu meminimalisir kesalahan yang mereka lakukan. Sistem ini menuntut pemain untuk lebih memperhatikan letak kesalahan mereka dibandingkan dengan sistem pindah *service*, Hal ini dikarenakan penambahan *point* yang lebih cepat dari masing-masing pemain.

Strategi yang digunakan dalam sistem ini sedikit berbeda dengan sebelumnya. Pada sistem ini pemain harus lebih banyak melakukan serangan kepada lawan main. Strategi menyerang dalam sistem ini dimaksudkan agar pemain dapat lebih cepat memotong *shuttle cock* permainan. Pemain biasanya lebih banyak memberikan *shuttle cock* serang seperti *smash* atau *lop* serang dibandingkan memberikan *lop* yang tinggi. Jika pada sistem sebelumnya pemain harus memilih posisi langkah yang teratur, dalam sistem ini pemain juga harus memperhatikan kekuatan tangan mereka. Dalam melakukan serangan, pemain harus dapat mengatur titik yang sesuai dan tepat untuk mematikan lawan. Bukan hanya menyerang lawan dengan bertubi-tubi, namun juga harus berada pada posisi yang sesuai dengan tidak memberikan efek yang lebih sulit untuknya.

Sistem perhitungan angka dalam permainan bulutangkis telah beberapa kali mengalami perubahan. Sebelum tahun 2002, permainan bulutangkis menggunakan sistem poin 15. Jadi di sistem poin 15 permainan bulutangkis, ritme permainan cenderung lebih lambat. Sehingga untuk mematikan lawan dalam permainan bulutangkis tidak harus menggunakan pukulan menyerang, maka dari itu sistem poin 15 ritme permainan akan cenderung lebih lambat atau biasa disebut dengan sistem pindah *service*.

Lalu di tahun 2002 ada perubahan sistem perhitungan angka, yaitu sistem poin 5 kali 7. Sistem poin ini tidak sama seperti sistem poin 15 karena ritme permainannya yang cenderung lebih cepat.

Sehingga di tahun 2002, permainan bulutangkis lebih banyak menggunakan pukulan menyerang, atau biasa dibilang pukulan *smash*. Hanya saja sistem poin 5 kali 7 tidak berlangsung lama karena pada tahun 2003 sistem perhitungan angka permainan bulutangkis kembali kepada sistem poin 15 atau sistem pindah *service*.

Di tahun 2006, sistem perhitungan poin permainan bulutangkis berubah menjadi 3 kali 21 poin. Dimana permainan tersebut tidak boleh banyak melakukan kesalahan sendiri dan lebih banyak menggunakan teknik *speed* dan *power* atau shuttle cock cepat seperti pukulan *smash* yang bisa mematikan lawan tersebut. Maka di sistem poin 21 ini, permainan bulutangkis harus lebih banyak melakukan tekanan untuk lawan dengan lebih banyak mencari *timing* yang tepat untuk melakukan pukulan menyerang atau pukulan *smash* sehingga bisa memperoleh poin.

Pukulan *smash* merupakan senjata yang sangat ampuh untuk mengumpulkan angka dalam suatu pertandingan bulutangkis. Hal itu disebabkan sifat jatuhnya *shuttle cock* yang kencang dan tajam. Pukulan ini umumnya tidak dilakukan dari belakang lapangan, kecuali dalam permainan ganda. Hal itu disebabkan, *shuttle cock* akan kehilangan

kecepatan nya bila telah menempuh jarak yang jauh, sehingga lawan akan dengan mudah mengembalikan *smash* yang dilakukan.

Pukulan *smash* yang baik, tepat dan telak tentu akan menyulitkan lawan untuk mengembalikannya karena lawan kalah dengan laju kecepatan *shuttle cock*. Untuk melakukan *smash*, maka *timing* adalah segala-galanya atau paling menentukan perubahan gerak, yang mana pukulan *smash* ini dilakukan harapan utamanya memudahkan bagi atlet dalam memperoleh angka.

Dalam hal ini peneliti mengambil *survey* kontribusi *point smash* atlet bulutangkis pada Bupati Cup Bangka Belitung 2016 di GOR Obat Olahraga Masyarakat (OROM) pada bulan september, mengenai yang diteliti pada tunggal dewasa putra. Dimana di lihat dari perhitungan *rally point* 21 yang dipakai pada saat ini, *smash* memberikan kontribusi karena karakter *smash* merupakan salah satu pukulan menyerang.

Berdasarkan pernyataan di atas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk mendapatkan jawaban mengenai gambaran kontribusi *point smash* atlet bulutangkis tunggal dewasa putra berupa prosentase *smash*, yang pada akhirnya dapat dihitung dari total aktivitas *smash* yang dilakukan dalam satu *game* pada setiap *set* nya dan prosentase keberhasilan *smash* dalam mendapatkan angka pada Bupati Cup Bangka Belitung 2016.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Berapa total aktivitas pemain tunggal dewasa putra melakukan pukulan *smash* dengan perhitungan 1 *game rally point 21*?
2. Apakah pukulan *smash* mempunyai pengaruh penting dalam memperoleh angka pada kejuaraan Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016?
3. Berapakah prosentase tingkat keberhasilan dan kegagalan pemain tunggal dewasa putra dalam melakukan pukulan *smash* pada kejuaraan Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016?
4. Berapa banyak peluang melakukan pukulan *smash* pada kejuaraan Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016?
5. Bagaimana pukulan *smash* itu dilakukan oleh pemain tunggal dewasa putra pada kejuaraan Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016?

C. Pembatasan Masalah

Untuk mencapai suatu tujuan agar tidak menyimpang dari masalah, maka peneliti membatasi penelitian ini pada: “Kontribusi *point Smash* Terhadap Atlet Bulutangkis Tunggal dewasa Putra Pada Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016.”

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Berapa total aktivitas pukulan *smash* yang dilakukan atlet-atlet bulutangkis tunggal dewasa putra pada kejuaraan Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016?
2. Berapa rata-rata keberhasilan pukulan *smash* atlet-atlet tunggal dewasa putra yang dapat menghasilkan angka pada kejuaraan Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016?
3. Berapakah prosentase tingkat keberhasilan atlet-atlet tunggal dewasa putra dalam melakukan pukulan *smash* pada kejuaraan Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016?
4. Berapakah kontribusi point atlet tunggal dewasa putra dalam melakukan pukulan *smash* pada kejuaraan bupati *cup* Bangka Belitung 2016?

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini yang paling utama adalah dapat menjawab permasalahan yang disebutkan dalam perumusan masalah. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui total aktivitas *smash* yang dilakukan atlet-atlet bulutangkis tunggal dewasa pada kejuaraan Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016.
2. Untuk mengetahui rata-rata keberhasilan pukulan *smash* dalam menghasilkan angka pada kejuaraan Bupati *Cup* Bangka Belitung 2016.
3. Memberi sumbangan pikiran sekaligus dapat dijadikan suatu pedoman bagi pembinaan atlet bulutangkis pada usia dewasa.
4. Sebagai pengkajian pengetahuan bagi atlet, pelatih dan pembina bulutangkis dalam pengembangan teknik dan variasi pukulan-pukulan *smash* yang ada.
5. Sebagai bahan evaluasi bagi atlet atlet dan pelatih bulutangkis dimana *smash* merupakan pukulan yang sangat penting di miliki karena bersifat mematikan pergerakan lawan.