

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Permainan bola basket adalah salah satu olahraga yang paling populer di dunia. Penggemar permainan bola basket yang berasal dari segala usia merasakan bahwa olahraga ini merupakan olahraga yang menyenangkan, mendidik serta menyehatkan. Walaupun demikian kemampuan individual seorang pemain sangat dibutuhkan dalam olahraga ini baik secara teknik, fisik ataupun mental. Permainan bola basket merupakan salah satu olahraga yang berkarakter dinamis dan membutuhkan kecepatan dan ketepatan dalam mengambil keputusan disetiap pertandingan. Dalam permainan bola basket banyak *moment* tercipta dari setiap pergerakan para pemainnya untuk memperoleh angka.

Selain itu, permainan bola basket merupakan permainan yang sifatnya kelompok dimana dibutuhkan kerjasama tim dalam usaha memperoleh angka. Karena proses yang cepat dan dinamis dalam memperoleh angka adalah dengan mengutamakan kerjasama sebuah tim. Kerjasama yang dilakukan oleh sebuah tim lebih efektif daripada kerja secara individual. Salah satu bentuk filosofi dasar dalam permainan bola basket adalah *team work* atau kerjasama.

Seorang pemain bola basket harus menguasai teknik dasar seperti *Ball handling, passing* dan *catching, dribbling, shooting, pivot, rebound* dan *take position*. Dalam permainan bola basket *passing* merupakan salah satu teknik dasar yang membutuhkan kerja sama dengan teman satu timnya. Dengan *passing* para pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket untuk kemudian melakukan tembakan. *Passing* dapat dilakukan dengan cepat dan keras, yang terpenting bola dapat dikuasai oleh teman yang menerimanya. *Passing* juga dapat dilakukan secara lunak, jenis *passing* tersebut bergantung pada situasi keseluruhan seperti kedudukan teman, situasi teman, waktu dan taktik yang digunakan.

Untuk dapat melakukan *passing* dengan baik dalam berbagai situasi, pemain harus menguasai bermacam-macam teknik dasar mengoper bola dengan baik. Seperti *chest pass, bounce pass dan overhead pass*, namun masih banyak lagi jenis-jenis *passing* lain yang muncul sebagai hasil perkembangan permainan bola basket, seperti adanya *assist*. Dengan menguatkan *passing* bisa dijadikan sebagai senjata ampuh dalam pembuatan pola penyerangan baik saat *set play* maupun saat *transition defence to offense*.

Adapun yang harus diketahui dalam permainan bola basket adalah mencetak angka atau *point* yang berawal dari *passing* disebut dengan *assist*, yang merupakan kombinasi suatu gabungan dari *passing* menjadi *point*. Melalui *assist* yang baik maka suatu tim mampu memperoleh *point* dengan mudah. Keberhasilan *assist* dipengaruhi oleh kualitas *passing* atlet serta penjagaan oleh lawan, adapun yang dapat membuat *assist* gagal yaitu *turnover* oleh setiap individu dan ketatnya penjagaan sehingga lawan dapat memotong jalur *passing* atau yang lebih sering kita dengar dengan sebutan *intercept*. Operan yang dilakukan secara tepat waktu (timing), mengetahui kapan dan dimana harus mengoper dapat menciptakan peluang untuk membuat angka. Operan yang menghasilkan *assist* akan terlihat lebih indah dibandingkan mencetak angka dengan menggunakan teknik individu.

Jika sebuah tim bisa melakukan atau memiliki kemampuan *passing* yang baik dapat menyulitkan lawan tandangnya. Karena terlihat pada saat pertandingan yaitu *passing* dapat digunakan untuk permainan cepat, kemudian dalam suatu kejadian dimana lawan menggunakan *zone defense* dengan pemain penyerang banyak menggunakan *passing* sehingga pola pertahanan lawan tidak *balance*. Kemudian dalam kejadian dimana lawan menggunakan *zone press* dengan pemain penyerang banyak menggunakan *passing*.

LIGA MERAH MAROON 2016 “*Burn Up Your Passion With Boundless Spirit For A Better Nation*” dipersempikan oleh BEM UNIVERSITAS BAKRIE yang diadakan di Gor Soemantri Brodjonegoro Kuningan, Jakarta Selatan mengadakan kompetisi olahraga tahunan untuk tingkat Universitas seluruh Provinsi Jawa. Kegiatan ini bertujuan untuk menyebarkan semangat olahraga serta meramaikan atmosfer kompetisi bola basket Universitas tingkat *regional*, meningkatkan kualitas kompetisi bola basket antar mahasiswa dengan memperbanyak volume kejuaraan serta sebagai ajang uji coba menjelang LIBAMA (Liga Bola Basket Mahasiswa).

Kompetisi bola basket ini diikuti oleh duabelas tim putra dan delapan tim putri. Dalam kompetisi ini diperkenankan hanya dua orang pemain saja yang bermain di level Libamans (Liga Bola Basket Mahasiswa Nasional) dan NBL (*National Basketball League*) untuk ikut sebagai pemain. Dari uraian di atas saya sebagai peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *assist* dalam permainan bola basket yaitu *Assist* yang berawal dari *chest pass*, *bounce pass* dan *overhead pass* pada tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada kejuaraan LIGA MERAH MAROON 2016.

## **B. Identifikasi Masalah**

Didasari oleh latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Berapakah jumlah aktivitas *assist* dalam suatu pertandingan?
2. Berapakah tingkat keberhasilan dan kegagalan *assist* dalam suatu pertandingan?
3. Berapakah persentase kemampuan *assist* terhadap perolehan *point* dalam suatu pertandingan?
4. Diantara *assist chest pass*, *bounce pass* dan *overhead pass* manakah yang lebih banyak dilakukan dalam suatu pertandingan?
5. Manakah yang paling sedikit dihasilkan di antara *assist chest pass*, *bounce pass* dan *overhead pass* dalam suatu pertandingan?
6. Diantara *assist chest pass*, *bounce pass* dan *overhead pass* manakah yang banyak dihasilkan menjadi sebuah angka?

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, maka dalam penelitian ini perlu dibatasi agar dalam penelitian tidak terjadi salah penafsiran. Pembatasan masalah ini adalah Analisis kemampuan *assist* terhadap perolehan *point* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016.

#### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dalam penelitian ini dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Berapakah jumlah seluruh aktivitas *assist* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016?
2. Berapakah tingkat keberhasilan *assist* dan kegagalan *assist* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016?
3. Berapakah persentase kemampuan *assist* terhadap perolehan *point* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan liga merah maroon 2016?
4. Di antara *assist chest pass*, *assist bounce pass* dan *assist overhead pass* manakah yang lebih sering dilakukan dan dihasilkan menjadi sebuah angka pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016?
5. Di antara *assist chest pass*, *assist bounce pass* dan *assist overhead pass* manakah yang jarang dilakukan dan paling sedikit dihasilkan menjadi sebuah angka pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016?

## E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang paling utama adalah mengetahui persentase kemampuan *assist chest pass*, *assist bounce pass* dan *assist overhead pass* terhadap perolehan *point* dalam suatu pertandingan.

1. Bahan evaluasi bagi para pelatih untuk mengetahui dan memperbaiki kekurangan dari setiap jenis *assist* sehingga kedepannya dapat mengoreksi mengenai *assist* serta dapat diterapkan dalam program latihan mendatang.
2. Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi setiap tim bola basket putri agar mengetahui pengaruh *assist* dalam suatu pertandingan.
3. Masukan bagi para atlet bola basket Indonesia, khususnya atlet bola basket putri Universitas Negeri Jakarta.
4. Sebagai sumber informasi para pelatih yang membutuhkan informasi atau sumber penelitian mengenai *assist*.
5. Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan yang akan datang.

