

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan olahraga di Indonesia semakin hari semakin maju dan berkembang, hal ini dibuktikan dengan banyaknya kegiatan olahraga yang diselenggarakan di beberapa wilayah baik di daerah maupun perkotaan. Olahraga merupakan hak dan kebutuhan dasar setiap manusia. Sebagai sebuah hak dan kebutuhan dasar setiap manusia, olahraga tidak dapat dipisahkan dari kegiatan yang dilakukan oleh manusia karena olahraga merupakan bagian dari hidup manusia yang dapat meningkatkan kondisi fisik manusia baik jasmani maupun rohani dan memberikan kesenangan serta dapat memberikan kesehatan bagi manusia juga dapat sebagai sarana rekreasi (Toho Cholik Mutohir, 2004). Tujuan olahraga setiap orang tentunya berbeda-beda. Ada orang yang memiliki tujuan olahraga untuk menurunkan berat badan, membentuk otot, untuk kompetisi, hingga sekadar menjaga kesehatan.

Dalam Undang-Undang RI No. 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya. Olahraga sendiri memiliki subsistem, antara lain pelaku olahraga, organisasi olahraga, dana olahraga, prasarana dan sarana olahraga, peran serta masyarakat dan penunjang keolahragaan termasuk ilmu pengetahuan, teknologi, informasi dan industri olahraga. Interaksi antar subsistem

perlu diatur guna mencapai tujuan keolahragaan nasional yang manfaatnya dapat dirasakan oleh semua pihak.

Terdapat tiga pilar utama dalam pengembangan keolahragaan yaitu olahraga pendidikan, olahraga prestasi, dan olahraga masyarakat. Berbicara tentang olahraga masyarakat, olahraga masyarakat itu sendiri merupakan olahraga yang dilakukan oleh masyarakat berdasarkan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat yang dilakukan secara terus-menerus untuk kesehatan, kebugaran dan kegembiraan. Dengan merujuk undang-undang tentang keolahragaan, olahraga masyarakat disebut sebagai olahraga rekreasi. Rekreasi menurut David Gray dalam Butler (1976) mendefinisikan bahwa, "*Recreation is an emotional condition within an individual human being that flows from a feeling of well-being and self-satisfaction*".

Menurut pendapat sebagian orang, rekreasi merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mencari hiburan, atau sekedar untuk melepaskan kelelahan setelah dihadapkan pada berbagai kesibukan dan pekerjaan. Sedangkan olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan untuk mengisi waktu luang dengan tujuan akhirnya. Olahraga rekreasi pun semakin banyak digemari oleh semua kalangan masyarakat baik dari anak kecil maupun orang dewasa, walaupun hanya sekedar untuk mengisi waktu luang setelah beraktivitas ataupun bersenang-senang bersama keluarga atau teman. Ada beberapa macam olahraga rekreasi yaitu olahraga hiking, diving, memancing, renang, dan olahraga dirgantara.

Olahraga lempar pisau juga termasuk ke dalam olahraga rekreasi karena olahraga ini dapat menghilangkan stress dan penat. Namun banyak yang mengartikan bahwasanya olahraga ini merupakan olahraga yang berbahaya. Di Indonesia, olahraga lempar pisau ini mempunyai komunitas penggiat olahraga yang dapat mengadu keterampilan, membagi pengetahuan, dan untuk mengisi waktu luang dengan melakukan olahraga lempar pisau.

Seiring perkembangan zaman, olahraga banyak mengalami peningkatan khususnya dalam olahraga permainan. Di Indonesia semakin hari semakin maju dan berkembang, Hal ini dibuktikan dengan banyaknya kegiatan olahraga yang diselenggarakan di beberapa wilayah baik di daerah maupun di perkotaan. Minat masyarakat begitu besar terhadap olahraga permainan. Mulai dari peraturan olahraga, sampai munculnya olahraga baru yang banyak menarik perhatian masyarakat dari berbagai kalangan usia dini, remaja maupun dewasa untuk mencoba olahraga lempar pisau.

Olahraga lempar pisau (*Throwing Knife*) merupakan olahraga permainan atau seni ketrampilan, awal mula lempar pisau populer di Amerika Serikat dan Eropa. Sebagian besar memiliki klub – klub olahraga seperti IKTHOF (*International Knife Throwers Hall of Fame, Amerika Serikat*), AKTA (*American Knife Throwers Alliance, Amerika Serikat*) and Eurothrowers (*European Throwing Club "Flying Blades", Eropa*). Seniman lempar pisau Barnum & Bailey Circus, seni lempar pisau ini di pelajari oleh para Samurai dan Ninja Jepang sebagai bangun-bangun keilmuan yang dinamakan Shurikenjutsu. Lempar pisau juga merupakan pelajaran wajib dalam pelatihan korps militer di berbagai negara di lingkungan kehidupan.

Di Indonesia lempar pisau dan kapak sering diasumsikan sebagai alat-alat berbahaya, akan tetapi jika alat-alat itu berada ditangan pelempar pisau yang benar dan terlatih maka bisa menjadi kegiatan prestasi. Setelah sekian lama olahraga permainan lempar pisau mulai diminati di Indonesia. pada tahun 2010 dalam klub PORLEMPIKA (Perkumpulan Olahraga Lempar Pisau dan Kapak Indonesia) di daerah Bandung. Pada tahun 2017 olahraga lempar pisau berkembang ke seluruh Indonesia dengan berbagai klub. Olahraga lempar pisau juga menggunakan beberapa komponen fisik yaitu kekuatan, daya tahan, kelentukan, koordinasi, akurasi dan keseimbangan.

Banyak masyarakat yang tertarik untuk bermain olahraga lempar pisau dan belum menguasai secara penuh teknik dasar yang harus dikuasai, termasuk teknik melempar harus diberikan pelatihan implementasi, agar dalam melakukan olahraga lempar pisau mereka dapat menggunakan teknik tersebut dengan baik untuk menunjang permainan dan kemenangan dalam mencapai skor tertinggi. Masih banyak pemain pemula yang kesulitan dalam mempraktikkan teknik melempar pisau ataupun kapak, Dalam aktivitas olahraga lempar pisau yang diikutinya.

Hal ini yang menjadi salah satu fokus permasalahan. Peningkatan motivasi para penggiat lempar pisau dalam mengikuti latihan yang terkoordinasi. Pada tahapan berikutnya jika penggiat sudah menguasai teknik melempar dengan baik, maka dapat diproyeksikan untuk menjadi atlet agar siap dipertandingkan dalam event kejuaraan PORLEMPIKA (Perkumpulan Olahraga Lempar Pisau dan Kapak Indonesia). Hasil dari penerapan kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan

motivasi untuk rajin berlatih sehingga memiliki teknik dasar melempar pisau yang baik.

Lempar pisau memiliki arti yaitu suatu upaya melempar benda berupa batang/lembaran besi, batang kayu atau benda apapun, yang bila dilemparkan akan berputar dan diharapkan dapat menancap pada sasaran. Olahraga lempar pisau adalah suatu kegiatan yang menggunakan pisau sebagai alat untuk dilemparkan dan dari upaya melempar pisau tersebut terjadi proses dimana pisau akan melayang menuju bidang sasaran/target yang terbuat dari kayu. Pisau yang digunakan pada permainan olahraga lempar pisau berbeda dengan pisau yang sering ditemui, desain pisau lempar lebih sederhana. Seorang pelempar pisau akan memegang pisau lempar sepanjang badan pisau untuk mencapai pusat keseimbangan pada pisau itu sendiri. Tujuan paling dasar dalam lempar pisau adalah ketepatan menancap pada target, yang dilakukan melalui upaya latihan terus menerus dengan aman.

Sebagai tambahan perputaran pisau untuk menjangkau jarak 1,5m sampai 9m tidak akan terjadi lebih dari dua putaran di udara. Pegangan pisau berupa batang besi yang menyatu utuh dengan bilah tanpa aksesoris berlebihan. Lempar pisau dapat digunakan untuk mencapai sasaran lemparan dengan tepat dari 0 sampai 12 meter, semakin besar pisau akan semakin panjang jangkauan jarak terhadap sasaran. Memegang pisau semakin jauh dari pusat keseimbangan akan membuat pisau terlempar dengan putaran yang lebih cepat, namun memegang pisau semakin dekat dengan pusat keseimbangan pada akan memberikan efek yang berlawanan. Atlet lempar pisau juga dituntut untuk bisa melakukan lemparan pada keadaan diam, artinya pelempar harus mempunyai asumsi bahwa harus melempar

dalam keadaan yang sama setiap kali melemparkan pisaunya memilih jarak yang tepat untuk tiap tipe lemparan, banyak berlatih, membuat pengukuran pada posisi pisau ditangan, bagaimana membuat sudut pada siku, tenaga yang harus dikeluarkan saat melempar.

Sebagai bagian dari olahraga, olahraga lempar pisau juga dapat dilakukan sebagai pengisi waktu luang. Pada waktu ini pun banyak orang yang mengisi waktu luangnya dengan olahraga lempar pisau, baik hanya sekedar hobi atau pun untuk mengejar prestasi. Waktu luang dapat diartikan sebagai aktifitas yang dilakukan pada saat lenggang, di luar waktu kegiatan beraktifitas. Waktu luang memiliki arti dari tiga dimensi. Dilihat dari dimensi waktu, waktu luang dilihat sebagai waktu yang tidak digunakan untuk bekerja; mencari nafkah, melaksanakan kewajiban dan mempertahankan hidup. Dari segi cara pengisian, waktu luang adalah waktu yang dapat diisi dengan kegiatan pilihan sendiri atau waktu yang digunakan dan dimanfaatkan sesuka hati. Dari sisi fungsi, waktu luang adalah waktu yang dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan potensi, meningkatkan mutu pribadi, kegiatan terapeutik bagi yang mengalami gangguan emosi, sebagai selingan dan hiburan, sarana rekreasi, sebagai kompensasi pekerjaan yang kurang menyenangkan, atau sebagai kegiatan menghindari sesuatu. Sukadji (2000)

Berbicara tentang motivasi, suatu dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi akan memberikan dampak yang baik bagi kehidupannya. Tingginya motivasi tersebut akan mengubah perilakunya, untuk menggapai cita-cita dan menjalani hidup dengan lebih baik. Menurut Slameto

(2010:170) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu proses yang menentukan tingkah kegiatan, intensitas, konsistensi serta arah umum tiga dari tingkah laku manusia. Hal tersebut sama dengan pendapat Djamarah (2008) yang menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan atau penggerak dasar bagi suatu keinginan, harapan dan tujuan yang dimiliki individu.

Motivasi merupakan salah satu bagian penting dalam hal-hal psikologi olahraga yang berpengaruh terhadap derajat dan intensitas performa olahragawan. Ada tiga faktor yang dapat berpengaruh dalam motivasi, yaitu faktor keyakinan individu, tujuan dan motivasi, lingkungan dan individu. Motivasi pun dapat timbul dari keinginan yang kuat seseorang melakukan aktivitasnya masing-masing, terutama saat melakukan aktivitas di waktu luang dengan cara mengalami dan menjalani berbagai macam kegiatan yang bersifat menantang dan menguji adrenalin serta menyenangkan yang terdapat dalam olahraga rekreasi.

Maka dari itu, adanya motivasi seseorang yang melakukan olahraga lempar pisau adalah agar orang tersebut lebih rajin dalam berlatih sehingga dapat meningkatkan teknik dasar dalam melempar, Teknik dasar dalam olahraga lempar pisau yaitu posisi badan (body position), membidik (aiming), follow trough. Pemain pelempar pisau memiliki 3 konsep yang saling berkaitan yaitu kebendaan (senjata yang digunakan), manusia (pelaku yang melakukan lemparan), dan objek (sasaran atau target yang ingin dilempar). Mempelajari dan menerapkan tehnik yang benar sama sulitnya bagi pelempar, seperti halnya mempelajari dan menerapkan tehnik yang salah.

Olahraga lempar pisau harus dilaksanakan secara ilmiah, aman dan terkendali. Olahraga lempar pisau mempunyai potensi bahaya bagi semua orang yang berada disekitar arena, sehingga olahraga ini menuntut adanya perilaku dan keahlian dari pelatih agar terhindar dari bahaya. Oleh karena itu, atlet juga harus bisa mengontrol kekuatan seluruh tubuh dengan kondisi tenang secara optimal.

Maka dari itu PORLEMPIKA (Perkumpulan Olahraga Lempar Pisau Kapak Indonesia) menjelaskan standar, prosedur dan teknik lempar pisau, yang harus dipenuhi dalam aktifitas olahraga lempar pisau. Tujuan paling dasar dalam lempar pisau adalah di perlukan kemampuan untuk menguasai teknik dasar dan mengenal sifat pisau. Sehingga disiapkan perangkat teknis sebagai pedoman cara melempar pisau yang benar dan aman.

Dari pengamatan peneliti diatas, maka peneliti tertarik menuliskan masalah dengan olahraga lempar pisau dapat mengisi waktu luang dan dapat menimbulkan motivasi, seperti banyak orang yang hanya tertarik dengan olahraga lempar pisau tetapi tidak termotivasi untuk menjadikan olahraga lempar pisau sebagai kegiatan olahraga yang dapat mengisi waktu luang serta meningkatkan konsentrasi dan kebugaran tubuh.

Penelitian mengenai olahraga lempar pisau sebelumnya sudah pernah dilakukan seperti penelitian yang dilakukan oleh (Nurinda, 2022) tentang pengaruh konsentrasi dan kepercayaan diri terhadap hasil lempar pisau. Begitu pula penelitian dari (Filemon, 2014) tentang motivasi berolahraga komunitas skateboard (olahraga Ekstrim) dalam mengisi waktu luang di Bekasi, yang bertujuan untuk mengetahui seberapa motivasi berolahraga komunitas skateboard dalam mengisi waktu luang.

Penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa terdapat penelitian yang membahas tentang motivasi juga namun lebih membahas tentang motivasi berolahraga komunitas skateboard dalam mengisi waktu luang di Bekasi. Dari penelitian terdahulu juga penelitian tentang lempar pisau lebih membahas tentang pengaruh konsentrasi dan kepercayaan diri terhadap hasil lempar pisau sedangkan untuk penelitian ini lebih membahas tentang motivasi penggiat olahraga lempar pisau dalam mengisi waktu luang di Bogor.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan pengamatan peneliti, salah satu faktor yang harus diperhatikan maupun dikembangkan dari penjelasan diatas yaitu motivasi dalam mengisi waktu luang, karena dalam meningkatkan kemampuan serta keinginan berprestasi anggota komunitas lempar pisau diperlukan motivasi. Pada kesempatan ini, maka penulis tertarik dengan olahraga lempar pisau karena dengan lempar pisau seseorang dapat meningkatkan prestasi, kebugaran fisik serta dapat menghilangkan jenuh setelah lama beraktivitas. Dengan latar belakang masalah tersebut penulis tertarik dan mengangkat masalah tersebut menjadi skripsi dengan judul. “Motivasi Penggiat Olahraga Lempar Pisau Dalam Mengisi Waktu Luang di Bogor”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Faktor yang mendorong anggota komunitas untuk memiliki motivasi olahraga lempar pisau
2. Faktor yang menjadi motivasi dalam berolahraga lempar pisau

3. Seberapa besar motivasi berolahraga anggota komunitas dalam olahraga lempar pisau

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan dalam penelitian dibatasi pada masalah sebagai berikut: “Motivasi Penggiat Olahraga Lempar Pisau Dalam Mengisi Waktu Luang di Bogor”

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Faktor apakah yang Menjadi Motivasi Anggota Komunitas Lempar Pisau Dalam Mengisi Waktu Luang di Bogor?”

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini berguna antara lain:

1. Memberikan masukan kepada komunitas tentang manfaat olahraga lempar pisau
2. Memberikan penjelasan bahwa dengan berolahraga lempar pisau akan mampu meningkatkan interaksi sosial masyarakat
3. Untuk anggota komunitas dapat memberikan motivasi yang lebih baik terhadap komunitas lain
4. Untuk meningkatkan prestasi anggota komunitas lempar pisau di Bogor.