

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hoki merupakan salah satu cabang olahraga permainan atau beregu yang termasuk dalam cabang olahraga yang di pertandingkan pada kancah internasional baik single event maupun multi-event, seperti Olimpiade, Asian Games, Sea Games, dan kejuaraan lainnya termasuk juga pada Pekan Olahraga Nasional (PON), cabang olahraga hoki di Indonesia juga mengalami kemajuan perkembangan karna mulai digemari baik dari kalangan Sekolah Menengah Atas maupun Mahasiswa karena terlihat dari prestasi yang semakin baik.

Hoki merupakan olahraga permainan yang dimainkan antara dua regu yang dimana setiap pemainnya memegang tongkat (*stick*) untuk menggerakkan sebuah bola dengan tujuan menciptakan goal sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan menjaga gawang tim agar tidak kemasukan goal, olahraga hoki adalah permainan yang dilakukan oleh pria dan wanita yang menggunakan alat pemukul (*stick*) dan bola. (menurut Tabrani; Hartono,2020)

Hoki merupakan salah satu cabang olahraga prestasi yang banyak diminati, dimainkan secara beregu dengan menggunakan *stick* untuk menggerakkan bola serta harus diimbangi dengan kerjasama yang baik antar pemain. Hoki merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang dilakukan secara tim/beregu (Lestari & Amin,

2019). Setiap pemainnya memegang tongkat (*stick*) untuk menggerakkan sebuah bola. Dengan tujuan menciptakan gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola.

Hoki merupakan olahraga yang di pertandingkan secara beregu oleh dua tim yang saling berlawanan yang dimana untuk memasukan bola atau menjaringkan score ke gawang di area setengah lingkaran atau *circle* dengan menggunakan *stick* dan bola sebagai media bermainnya. Hoki ruangan merupakan olahraga permainan adaptasi dari hoki lapangan. Untuk teknik, *skill* dan taktik pada dasarnya hampir sama namun perbedaan pada ukuran lapangan yang lebih kecil dan jumlah pemain yang lebih sedikit. Jumlah pemain pada setiap tim yaitu 12 orang dengan ketentuan 6 orang termasuk penjaga gawang berada di dalam lapangan dan 6 orang sebagai pengganti di luar lapangan.

Lapangan hoki ruangan mempunyai panjang 40 meter dan lebar 20 meter dengan balok yang membatasi lebar lapangan sehingga jarak antara pemain cukup dekat, pemain hoki ruangan cenderung lebih dinamis dan *mobile* karena berpindah bola dari satu pemain ke pemain yang lainnya. Dalam hal ini pemain hoki harus memiliki kompetensi kemampuan teknik yang tinggi dan kualitas taktik yang mumpuni

Permainan hoki dalam ruangan mengharuskan setiap pemain untuk membuat keputusan lebih cepat dan akurat, yang terpenting dalam permainan hoki adalah *goal* karena pemenang akan ditentukan dari selisih gol tim yang terbanyak mencetak gol ke gawang lawannya ialah tim yang menjadi pemenangnya (Purnomo,2019). Setiap

pemain harus dapat berintegrasi ke dalam tim dan menjadi bagian dari tim tersebut sehingga setiap pemain dapat memainkan perannya dalam permainan tersebut.

Perkembangan hoki ruangan di Indonesia didominasi oleh kalangan pelajar dan mahasiswa, sarana dan prasarana yang terbatas, serta cara pembinaan yang kurang memuaskan, berdampak pada perkembangan hoki ruangan di masyarakat. Oleh karena itu, pembinaan di kalangan mahasiswa dan mahasiswa merupakan pekerjaan penting yang diupayakan untuk meningkatkan perkembangan dan prestasi hoki dalam ruangan di Indonesia.

Perkembangan hoki ruangan bagi pelajar dan mahasiswa saat ini cukup mengembirakan, terlihat dari banyaknya kompetisi hoki ruangan yang diadakan di tingkat provinsi, nasional dan internasional. Hoki ruangan PON XIX pertama kali dimainkan di tingkat nasional pada tahun 2016 Jawa Barat meraih podium tertinggi, Setelah mengalahkan DKI Jakarta 3-1 pada pertandingan final,. Bersamaan dengan itu, juara tim putri tim regional DKI Jakarta itu mengalahkan tim Papua 4-2 di final. Bukan di tingkat nasional saja.

Pada kancah internasional *SEA Games 29th* 2017 yang di adakan di Malaysia, tim hoki ruangan putra dan putri Indonesia untuk pertama kalinya meraih medali perak, sebelumnya medali perak juga pernah di raih oleh tim putra hoki lapangan Indonesia pada tahun 1987 pada *SEA Games* Jakarta, ini Adalah kali pertama hoki ruangan di pertandingan pada *SEA Games 2017* yang di adakan di Malaysia, ini adalah hal yang membanggakan tentunya untuk hoki ruangan Indonesia.

Hal yang tak kalah membanggakan juga terletak pada peringkat dunia, menurut FIH (2022) negara Indonesia ada dalam peringkat ke-18 pada *FIH Hero Woman World Ranking 2022* yang mana pada saat ini peringkat Indonesia berada di atas negara besar seperti Spanyol, kemajuan perkembangan hoki ruangan di Indonesia ini buah dari latihan yang rutin dan beberapa *event* nasional dan internasional yang dimana muncul adanya persaingan olahraga untuk dapat menunjukkan kemampuan dan kehebatan pelajar dan mahasiswa yang ada untuk membela daerah bahkan membela Indonesia.

Keberhasilan dan kegagalan sebuah tim, di sebabkan oleh beberapa faktor di antaranya adalah penguasaan teknik dasar dalam permainan hoki ruangan, seorang atlet harus menguasai beberapa teknik dasar dengan baik agar dapat bermain seperti mengoper (*passing*), menggiring bola (*dribbling*), memberhentikan bola (*stopping*) dan menembak bola ke gawang (*shooting*) jika teknik tersebut tidak dikuasai dengan baik oleh seorang pemain dalam sebuah tim akan mempengaruhi kemenangan tim tersebut di pertandingan, agar pada saat pertandingan seorang pemain bisa mengurangi kesalahan yang di buat maka dari itu pentingnya sebuah penguasaan teknik dasar untuk dimiliki oleh seorang pemain dalam setiap tim. Salah satunya adalah menembak bola ke gawang (*shooting*).

Teknik *Dragflick* salah satu keterampilan wajib yang harus dimiliki oleh seorang pemain hoki ruangan. Dengan keterampilan teknik *dragflick* yang dimiliki oleh pemain, membuat jalannya pertandingan menjadi lebih mudah menciptakan peluang untuk mencetak gol dan meraih kemenangan, melakukan *dragflick* juga

harus menguasai komponen fisik seperti koordinasi antara gerak kaki dan juga penggunaan *stick*, akurasi tembakan bola, serta *power* yang dihasilkan oleh otot lengan lalu ditambah dengan keseimbangan tubuh dalam menembak agar mampu memposisikan diri dengan sempurna.

Untuk menciptakan sebuah momentum *shooting* dengan teknik *Dragflick* sering kali terjadi kendala karena pemain sulit untuk menembus area pertahanan lawan. Seperti yang peneliti jelaskan sebelumnya bahwa *Dragflick* hanya dinyatakan sah apabila pemain melakukan *shooting* dengan teknik *Dragflick* di area *circle* lawan. Dengan demikian pemain harus bisa memanfaatkan setiap momentum untuk melakukan *dragflick* agar bisa memperbesar peluang tim memenangkan pertandingan.

Pada olahraga hoki ruangan modern intensitas jalannya pertandingan sangatlah tinggi, mengharuskan setiap pemain bertindak cepat dalam menentukan keputusan yang akan diambil (Karim, Hasan, & Juniarsyah, 2017). Hal itu berasal dari perpindahan bola yang terjadi pada saat menyerang dan bertahan. Setuju dengan Karim, Latifah mengungkapkan bahwa permainan hoki ruangan adalah olahraga yang cepat dan berintensitas tinggi (Latifah, Margawati, & Rahadiyanti, 2019), bukan hanya cepat namun juga tepat dengan keputusan yang diambil salah satunya dengan cara *shooting* dengan menggunakan teknik *dragflick*.

Shooting dengan teknik *dragflick* merupakan senjata penting untuk menciptakan *goal* dan seringkali bisa memecahkan kebuntuan, namun tidaklah mudah bagi pemain untuk menerapkan teknik *shooting dragflick* dalam

pertandingan, Bola mungkin meleset tandai tetapi masih menjadi "tembakan ke gawang" jika pemain itu niatnya adalah untuk mencetak gol dengan tembakan ke arah gawang (FIH, 2016).

Dari pengalaman peneliti yang sudah mengikuti event hoki selama tahun di tingkat mahasiswa baik nasional maupun internasional, peneliti merasa *dragflick* sangatlah penting dan tidak semua pemain bisa melakukan *shooting* dengan teknik *dragflick* dan *dragflick* sangat membantu pemain untuk mengasilkan goal dalam pertandingan.

Teknik *shooting dragflick* merupakan salah satu keterampilan wajib yang harus dimiliki oleh seorang pemain hoki ruangan. Dengan keterampilan teknik *shooting* (menembak ke gawang) yang dimiliki oleh pemain, membuat jalannya meraih kemenangan dalam sebuah pertandingan menjadi lebih mudah, menciptakan peluang untuk mencetak gol. Sehingga dapat mempengaruhi hasil pertandingan. Melakukan *shooting* juga harus menguasai komponen fisik seperti, akurasi tembakan bola, koordinasi antara gerakan kaki dan juga penggunaan *stick*, serta *power* yang dihasilkan dari otot lengan, lalu ditambah lagi dengan keseimbangan tubuh dalam menembak agar mampu memposisikan diri sempurna.

Dalam melakukan *shooting* setiap pemain harus berada di area *circle* pertahanan lawan agar jika bola masuk ke gawang dapat dinyatakan sah. Tembakan ke arah gawang (*shooting*) harus memiliki teknik dasar yang baik dan juga momentum dalam melakukannya. Tidak jarang dalam sebuah pertandingan melakukan *shooting* menjadi hal yang sulit karena hilangnya momentum.

Menciptakan momentum untuk *shooting* sering kali menjadi kendala pemain karena sulitnya menembus area circle pertahanan lawan. Seperti yang di jelaskan sebelumnya bahwa goal dinyatakan sah apabila pemain melakukan shooting di area *circle*. Dengan demikian pemain harus bisa memanfaatkan setiap momentum untuk *shooting*. Faktor ini juga dipengaruhi oleh strategi yang dilakukan dalam sebuah pertandingan hoki, dimana sebuah tim harus mengerti kapan menyerang dan juga bertahan. Peran strategi ini sepenuhnya dipegang oleh pelatih. Ada kalanya tim buntu tidak bisa mencetak gol maka pelatih harus mencari cara atau pun strategi lain agar bisa mencetak gol.

Keterampilan *shooting* dalam hoki dalam ruangan adalah bagian dari teknik dasar yang penting bagi semua atlet. Karena keterampilan menembak yang baik, seorang atlet hoki dalam ruangan dapat membantu berkontribusi dengan melakukan banyak upaya menembak ke gawang lawan untuk menciptakan peluang bagi tim untuk mencetak gol. Untuk mencapai suatu kemenangan diperlukan taktik dan strategi permainan, oleh karena itu diperlukan kemampuan teknik dasar yang baik (Tri atmojo & bulqini, 2019).

Shooting yang dilakukan oleh atlet hoki ruangan bukanlah hal yang mudah, karena di setiap gawang ada pemain yang bertugas khusus menjaga gawang yang memungkinkan memegang bola menggunakan tangannya. Untuk menciptakan peluang gol ke gawang lawan, seorang pemain hoki harus memiliki teknik menembak yang akurat agar bisa membidik gawang. Tanpa melakukan eksperimen menembak, permainan hoki dalam ruangan tidak akan menarik, karena hanya gol

tembak yang bisa tercipta dan dapat menentukan kemenangan dan kekalahan sebuah tim.

Bagi pemain depan atau biasa disebut dengan *striker* harus menguasai teknik *shooting dragflick*, karena *dragflick* merupakan sentuhan akhir atau *finishing* dari sebuah permainan atau permainan hoki itu sendiri. Begitu juga sebaliknya, kegagalan tim dalam permainan atau pertandingan dikarenakan kurangnya sentuhan terakhir yang dilakukan oleh pemain.

Pada cabang olahraga hoki ruangan belum ada penelitian hingga saat ini yang menyelidiki tindakan utama dalam olahraga hoki ruangan. Selama ini lebih banyak dilakukan untuk menganalisis pengaruh latihan, teknik dasar bermain hoki tanpa melihat rangkaian gerakan sikap awal, sikap pelaksanaan dan sikap akhir yang berhubungan dengan strategi bermain. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Septianingrum & Rahayu, 2014) tentang Pengaruh Latihan *Flick* Bola Diam dan Latihan *Flick* Bola Bergerak terhadap Hasil Tembakan Hoki.

Lalu penelitian dari (Entang Hermanu, 2011) perbedaan pengaruh hasil latihan *dribble* dan *shooting* dengan menggunakan alat yang dimodifikasi pada cabang olahraga hoki. (Vinson et al., 2013) tentang *Penalty corner routines in elite women's ruangan field Hoki: Prediction of outcomes based on tactical decisions*. (Morris-Binelli et al., 2020) *Psycho-perceptual-motor skills are deemed critical to save the penalty corner in international field hockey*. (Moon et al., 2018) *Analysis of the penalty corner attack strategy in international women's hockey: 2016 Champions Trophy and 2016 Olympic Games in Rio de Janeiro*. (Rangasamy et al., 2020) *Hockey activity recognition using pre-trained deep learning model*.

Penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa belum terdapat penelitian yang komprehensif pada cabang olahraga hoki ruangan yang menyangkut pada keterampilan *shooting Dragflick*.

Berdasarkan pembahasan di atas maka peneliti tertarik untuk membuat pengembangan model latihan *shooting Dragflick* pada permainan hoki. Pengembangan model latihan yang berbeda dan perlu pemahaman yang baik mengenai teknik dasar dan pengambilan keputusan. Maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat membantu pelatih dan pemain untuk menerapkan variasi model latihan *dragflick* pada permainan hoki.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditulis, fokus penelitian dalam penelitian ini adalah model latihan *drag flick* pada permainan hoki ruangan.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di jelaskan oleh peneliti, peneliti merumuskan masalah kaitan dengan model yang akan dikembangkan, maka dapat dirumuskan masalah "Bagaimanakah Model Latihan *Dragflick* hoki Ruangan ?".

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menjadi solusi dari permasalahan *dragflick* yang ada pada penelitian ini.
2. Sebagai sumber referensi bagi para pelatih membuat model latihan *dragflick* hoki ruangan yang bervariasi dalam menyusun program latihan.
3. Untuk menambah pengetahuan para pelatih hoki ruangan dalam menerapkan teknik *shooting dragflick* dalam pertandingan.

Hasil penelitian diharapkan acuan para pelatih *hoki ruangan* dalam menentukan teknik *dragflick* yang tepat.

