

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pencak silat merupakan cabang olahraga beladiri bangsa Indonesia yang dikenal sejak zaman nenek moyang. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman, pencak silat sudah mulai dikembangkan. Mengingat olahraga beladiri pencak silat merupakan budaya bangsa yang tentunya perlu dilestarikan, dikembangkan dan diperkenalkan ke dunia internasional. “Perkembangan pencak silat menjadi salah satu olahraga yang mulai dipertandingan diberbagai *multi event* regional dan internasional memberi konsekuensi bahwa olahraga tersebut sudah diterima menjadi olahraga dunia, sehingga semua negara yang mengembangkan pencak silat akan berusaha seoptimal mungkin untuk mendapatkan/meraih medali, dengan berbagai cara yaitu memanggil pelatih pencak silat dan memanfaatkan IPTEK olahraga sebagai pendukung” (Lubis J. d, 2014).

Pencak silat tidak hanya digunakan untuk membela diri dan berprestasi saja, namun olahraga pencak silat dapat digunakan sebagai hobi dan dapat juga menjadi tubuh sehat dan bugar. Sesuai dengan pengertian pencak silat menurut kamus besar bahasa Indonesia pencak silat adalah permainan (keahlian) dalam mempertahankan diri dengan kepandaian, menyerang dan membeladiri, baik dengan ataupun senjata.

Di dalam pertandingan pencak silat terdiri dari dua kategori, yaitu kategori

tanding dan kategori seni. Untuk kategori tanding nomer tandingnya disesuaikan dengan berat badan. Nilai-nilai yang dihitung dalam kategori tanding berdasarkan teknik yang digunakan, seperti teknik pukulan, tendangan, serta teknik jatuhan. Pada kategori seni terdiri dari beberapa nomor yaitu tunggal, ganda dan regu.

Pencak silat kategori tanding merupakan pertandingan yang menampilkan dua orang pesilat dari sudut yang berbeda. Keduanya saling berhadapan menggunakan kaidah dengan unsur pembelaan dan serangan yaitu menangkis, mengelak, menghindari, menyerang pada sasaran dan menjatuhkan lawan. Untuk bisa memenangkan pertandingan dibutuhkan penguasaan teknik pencak silat yang komplit agar dapat memperoleh poin atau nilai yang banyak, salah satu teknik yang sering digunakan dan cepat mendapatkan poin banyak yaitu teknik jatuhan karena mendapatkan nilai paling tinggi.

Teknik jatuhan dalam beladiri pencak silat adalah senjata paling ampuh untuk menaklukan lawan, beberapa teknik jatuhan dasar yang banyak digunakan dalam pertandingan pencak silat, diantaranya: bantingan, sapuan, dan guntingan. Namun ada banyak variasi dari ketiga jatuhan tersebut. Teknik-teknik jauh memiliki berbagai tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Teknik jatuhan pun bervariasi sebagai contoh yang biasa dipergunakan pada saat pertandingan dan mempunyai poin tertinggi yaitu guntingan.

Guntingan merupakan teknik jatuhan yang dapat digunakan pada saat menyerang atau pada saat bertahan dan sering digunakan pada saat pertandingan, serta memiliki point yang tinggi dipertandingan. Namun dalam proses latihannya sangat rentan cedera karena sasaran guntingan yang sering digunakan yaitu

dibagian lutut, serta latihan guntingan pasti membutuhkan atau bergantung pada partner latihan tidak bisa latihan mandiri untuk mengulang-ngulang gerakan teknik guntingan agar lebih sempurna dan tepat. Padahal teknik guntingan salah satu teknik jatuhan yang bisa mengejar ketertinggalan poin secara cepat saat waktu pertandingan mendesak akan selesai karna memiliki poin yang tinggi serta poin ditulis oleh semua wasit juri jika berhasil dilakukan, tetapi kenyataannya masih banyak atlet yang melakukannya kurang maksimal.

Perkembangan IPTEK olahraga (*sport science*) saat ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang dapat mempermudah latihan serta mendukung sarana dan prasana olahraga lainnya yang lebih maju, salah satu teknologi yang akan dibuat yaitu pembuatan alat latihan otomatis untuk keterampilan guntingan pencak silat. Sebuah alat yang dapat melatih keterampilan guntingan agar lebih sempurna. Peneliti melihat peluang yang begitu besar untuk membuat alat latihan keterampilan guntingan ini untuk menciptakan suatu tolak ukur pencapaian keberhasilan seorang atlet dan pelatih saat atlet melakukan teknik guntingan. Media ini dibuat oleh peneliti supaya mempermudah seseorang atlet agar bisa latihan mandiri pada saat latihan teknik guntingan, khususnya bagi pelatih bisa melihat hasil teknik guntingan atlet kategori tanding dari segi ketepatan teknik dan keberhasilan pada saat melakukan guntingan, juga dapat menjadi media untuk mengevaluasi teknik guntingan seorang atlet dan dijadikan sebuah bukti yang otentik atas kemampuan guntingan atlet yang tidak dapat di atur atau dicurangi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikaji oleh peneliti, peneliti

ingin membuat alat bantu latihan keterampilan guntingan pada cabang olahraga pencak silat. Maka dari itu, peneliti akan menyusun sebuah penelitian yang berjudul “Pembuatan Alat Bantu Latihan Keterampilan Guntingan Pada Atlet Pencak Silat Kategori Tanding”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan di atas, maka penelitian ini difokuskan untuk membuat alat bantu latihan keterampilan guntingan pencak silat kategori tanding. Peneliti ingin berupaya untuk membuat inovasi baru mengenai alat bantu latihan keterampilan guntingan, sehingga seorang atlet bisa melatih keterampilan teknik guntingan secara mandiri serta lebih *safety*.

C. Perumusan Masalah

Dalam pembuatan alat bantu latihan keterampilan guntingan pencak silat dan untuk menghindari penelitian ini agar tidak meluas maka dapat dirumuskan masalah yang menjadi dasar penelitian sebagai berikut: “Bagaimana rancangan alat bantu latihan keterampilan guntingan pencak silat kategori tanding?”.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Mempermudah pelatih maupun atlet untuk mengetahui hasil dari keterampilan guntingan yang dilakukan.
2. Mempermudah seorang atlet untuk bisa latihan keterampilan guntingan

dengan mandiri serta lebih *safety*.

3. Mempermudah untuk melihat keberhasilan dan ketepatan sasaran guntingan yang dilakukan.
4. Sebagai bahan untuk penelitian lanjutan.
5. Menjadi salah satu modifikasi untuk latihan guntingan.
6. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa FIK UNJ.
7. Menambah wawasan pengetahuan untuk para akademisi olahraga, agar terus berkarya sebagai bentuk implementasi dari proses pendidikan dan kemajuan teknologi untuk industri olahraga di Indonesia. Dengan menciptakan sebuah bentuk produk baru dalam dunia olahraga, sehingga dapat dijadikan komoditas bisnis baru.

