

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga punya peran penting dalam kehidupan masyarakat, terutama karena bisa membantu menjaga kebugaran tubuh dan meningkatkan semangat juang seseorang (Hidayat et al., 2023). Di banyak negara, olahraga juga menjadi tolak ukur kemajuan karena banyak melibatkan pembinaan atlet dan sistem kompetisi yang teratur, baik di tingkat lokal maupun internasional.

Salah satu cabang olahraga yang berkembang di Indonesia adalah karate. Karate merupakan seni beladiri yang mengajarkan teknik-teknik bela diri sekaligus nilai-nilai seperti kedisiplinan, rasa hormat, dan kendali diri. Selain bisa melatih fisik, karate juga sering dianggap sebagai media pembentukan karakter, terutama bagi kalangan muda.

Dalam karate, ada tiga bagian utama yang dilatih, yaitu kihon (gerakan dasar), kata (jurus), dan kumite (pertarungan). Kumite adalah bagian dari karate yang melibatkan pertarungan langsung antara dua orang atlet. Di bagian ini, para atlet akan mencoba menggunakan teknik serangan atau pertahanan dengan kecepatan dan strategi untuk meraih poin dan menang (Fendrian & Nurzaman, 2016).

Dalam pertandingan kumite, teknik seperti pukulan dan tendangan akan mendapatkan poin jika dilakukan dengan benar, sesuai aturan yang berlaku. Salah satu aturan yang digunakan adalah dari World Karate Federation (WKF), di mana pukulan harus tepat sasaran, terkendali, dan dilakukan dengan sikap yang benar

Jadi, keberhasilan suatu serangan tidak hanya dilihat dari seberapa sering dilakukan, tetapi juga dari kualitasnya. Di antara banyak teknik yang digunakan dalam kumite, dua yang cukup sering muncul adalah *kisame tsuki* dan *gyaku tsuki*. *Kisame tsuki* merupakan pukulan lurus dengan tangan depan yang biasanya digunakan secara cepat, sedangkan *gyaku tsuki* adalah pukulan dengan tangan belakang yang lebih kuat dan sering dijadikan serangan lanjutan setelah membuka celah (Venkatraman & Nasiriavanaki, 2019).

Walaupun kedua teknik ini banyak dipakai, tidak semuanya berhasil mencetak poin. Ada banyak hal yang mempengaruhi keberhasilannya, misalnya kesiapan fisik atlet, kecepatan saat menyerang, kondisi lawan, dan bagaimana atlet menyesuaikan diri dengan situasi pertandingan. Maka dari itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui seberapa sering kedua teknik ini berhasil mencetak poin.

Sekarang ini, banyak pendekatan dari ilmu keolahragaan (*sport science*) yang digunakan untuk menilai teknik atlet. Salah satunya dengan melihat data atau rekaman pertandingan untuk dianalisis. Dengan data ini, pelatih dan atlet bisa merancang latihan yang lebih tepat dan fokus pada teknik yang memang efektif saat pertandingan.

Di Indonesia, olahraga karate dikelola secara nasional oleh FORKI (Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia), yang menaungi lebih dari 20 perguruan. FORKI juga secara rutin mengadakan berbagai kejuaraan, mulai dari tingkat daerah sampai ke tingkat nasional seperti Kejurnas FORKI, yang menjadi ajang seleksi dan pembinaan atlet berbakat.

Salah satu perguruan yang aktif dalam Kejurnas FORKI adalah INKANAS, terutama wilayah DKI Jakarta. Atlet dari INKANAS DKI Jakarta sering mengikuti kejuaraan ini dan tampil cukup konsisten. Oleh karena itu, kejuaraan ini bisa menjadi momen yang tepat untuk melihat dan menganalisis seberapa efektif teknik yang mereka gunakan, khususnya pukulan *kisame tsuki* dan *gyaku tsuki*.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa teknik *gyaku tsuki* punya tingkat keberhasilan yang baik. Misalnya, sebuah studi di Jambi menunjukkan bahwa pukulan ini masuk kategori “baik” dengan keberhasilan 66,37% (Hutabarat et al., 2021). Namun, penelitian ini belum mengukur bagaimana teknik itu digunakan dalam pertandingan sebenarnya.

Latihan dengan target bergerak dapat membantu meningkatkan ketepatan pukulan *gyaku tsuki* (Manullang et al., 2024). Ini menunjukkan bahwa akurasi teknik bisa dilatih, tapi masih perlu dilihat bagaimana efektivitas teknik itu jika benar-benar digunakan dalam pertandingan nyata, bukan hanya latihan. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menyoroti *gyaku tsuki* dan belum banyak membahas *kisame tsuki* secara mendalam, terutama dalam konteks pertandingan. Padahal, *kisame tsuki* juga sering digunakan karena cepat dan bisa dilakukan sebagai serangan awal, sehingga perlu diteliti.

Efektivitas teknik dalam cabang olahraga karate, khususnya nomor kumite, merupakan faktor krusial yang memengaruhi performa dan hasil pertandingan. Teknik *kisame tsuki* dan *gyaku tsuki* termasuk dua jenis pukulan yang paling sering digunakan karena dianggap cepat dan potensial mencetak poin. Namun, masih minim data empiris yang mengungkap tingkat keberhasilan kedua teknik tersebut

dalam konteks pertandingan resmi, khususnya di ajang bergengsi seperti Kejurnas FORKI 2025. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara praktik teknik di lapangan dan data ilmiah yang mendasarinya.

Penelitian ini memiliki arti penting karena dapat memberikan gambaran yang objektif tentang seberapa efektif kedua teknik tersebut ketika digunakan dalam pertandingan yang sebenarnya. Temuan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan data yang bermanfaat bagi pelatih dan atlet sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program latihan yang lebih terarah. Dengan adanya informasi ini, pelatih dapat merancang strategi latihan yang lebih sesuai dengan kebutuhan teknik, sementara atlet bisa memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas pukulan mereka. Selain sebagai acuan praktis, hasil penelitian ini juga dapat memperkaya literatur yang membahas teknik serangan dalam olahraga karate. Penelitian ini juga bisa digunakan oleh perguruan INKANAS DKI Jakarta sebagai bahan evaluasi menyeluruh terhadap performa atlet yang mereka bina

Berdasarkan beberapa uraian di atas, peneliti berkeinginan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Keberhasilan Pukulan *Kisame Tsuki* dan *Gyaku Tsuki* Atlet Inkanas DKI Jakarta Pada Kejurnas FORKI 2025”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Dalam pertandingan kumite, atlet lebih sering menggunakan teknik pukulan dibandingkan tendangan sebagai upaya untuk memperoleh poin.

2. Di antara berbagai teknik pukulan, *kisame tsuki* dan *gyaku tsuki* lebih sering dipilih oleh atlet karena dianggap lebih cepat dan efektif dalam meraih poin.
3. Pelaksanaan pukulan *kisame tsuki* dan *gyaku tsuki* sering kali tidak tepat dalam hal momen serangan dan ketepatan sasaran sehingga tidak menghasilkan poin.
4. Belum diketahui persentase keberhasilan teknik pukulan *kisame tsuki* dan *gyaku tsuki* yang dilakukan oleh atlet INKANAS DKI Jakarta pada Kejurnas FORKI 2025.
5. Belum diketahui persentase kegagalan teknik serangan *kisame tsuki* dan *gyaku tsuki* yang dilakukan oleh atlet INKANAS DKI Jakarta pada Kejurnas FORKI 2025.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, serta menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini, maka permasalahan dibatasi pada presentase keberhasilan pukulan *Kisame Tsuki* dan *Gyaku Tsuki* Atlet Inkanas DKI Jakarta Pada Kejurnas FORKI 2025. Dalam penelitian ini diambil secara keseluruhan sejak awal bertanding hingga menang ataupun kalahnya atlet tersebut.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat keberhasilan pukulan *kisame tsuki* yang dilakukan oleh atlet INKANAS DKI Jakarta pada Kejurnas FORKI 2025?

2. Bagaimana tingkat keberhasilan pukulan *gyaku tsuki* yang dilakukan oleh atlet INKANAS DKI Jakarta pada Kejurnas FORKI 2025?

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi yang berguna dan rujukan awal bagi penelitian selanjutnya yang membahas mengenai persentase keberhasilan pukulan *Kisame Tsuki* dan *Gyaku Tsuki* atlet Inkanas DKI Jakarta Pada Kejurnas FORKI 2025.
 - b. Hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai referensi teoritis bagi pelatih dan atlet dalam menganalisis efektivitas pelaksanaan teknik *kisame tsuki* dan *gyaku tsuki* dalam pertandingan, sehingga mendukung pengembangan strategi pelatihan berbasis data dan observasi lapangan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan informasi mengenai persentase keberhasilan teknik pukulan *Kisame Tsuki* dan *Gyaku Tsuki* atlet Inkanas DKI Jakarta pada Kejurnas FORKI 2025, sehingga diharapkan dapat memotivasi para atlet untuk terus meningkatkan keterampilan teknik dasar dalam bertanding.
 - b. Menyediakan gambaran nyata bagi pelatih mengenai tingkat keberhasilan teknik yang digunakan atlet dalam pertandingan, sehingga dapat menjadi dasar dalam penyusunan program latihan yang lebih efektif dan terfokus pada peningkatan kualitas teknik pukulan *Kisame Tsuki* dan *Gyaku Tsuki*.