

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang selalu melakukan aktifitas jasmani, aktifitas itu berupa gerak yang membutuhkan keaktifan setiap anggota badan sesuai dengan fungsinya masing-masing. Manusia sadar dengan berolahraga dapat memelihara, mengembangkan dan meningkatkan fungsi organ tubuh atau kesegaran jasmani. Permainan bulutangkis pada hakekatnya adalah suatu permainan yang saling berhadapan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang, dengan menggunakan raket dan *shuttlecock* sebagai alat permainan, bersifat perseorangan yang dimainkan berupa lapangan yang datar terbuat dari lantai beton, kayu atau karpet ditandai dengan garis sebagai batas lapangan dan dibatasi oleh net pada tengah lapangan permainan.

Permainan ini telah berkembang dari zaman dahulu sampai sekarang, dan akan terus berkembang sebagai sebuah fenomena keolahragaan yang telah berhasil menarik perhatian masyarakat untuk berbagai tujuan atau kepentingan, baik kepentingan peningkatan kebugaran, pemenuhan kebutuhan rekreasi, peningkatan prestasi sekaligus pemenuhan kebutuhan ekonomi, prestise dan lain-lain.“ *Badminton is a very popular sport in the world. Among all the badminton skills, the smash, is the most powerful stroke. Smash can be divided into two types, the standing smash (smash) and the jump smash*” (ISBS:2005)

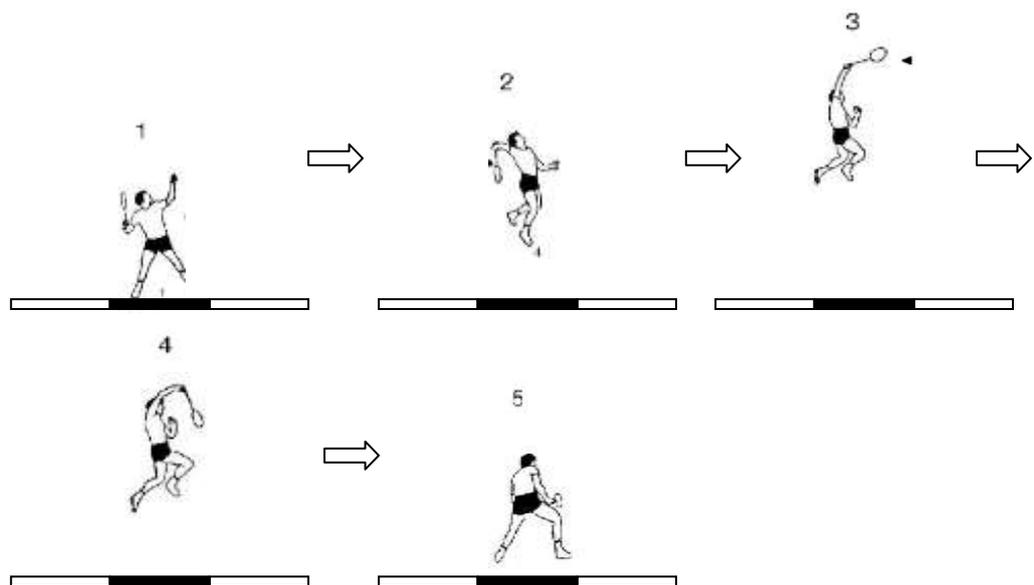
Uraian diatas menyatakan bahwa bulutangkis adalah olahraga yang sangat *popular* di dunia bahkan di Indonesia. Ini terbukti dengan banyak berdirinya klub-klub bulutangkis dan banyak pula peminatnya yang didominasi mulai kelompok umur anak-anak, pemula, remaja, hingga kelompok umur taruna, sehingga sering diadakan kejuaraan bagi kelompok umur tersebut rutin tiap tahunnya sebagai ajang penyaluran bakat dan pencapaian prestasi. Sesuai dengan karakteristik gerakan dan tujuan permainan bulutangkis bahwa pada saat permainan berlangsung, masing-masing pemain harus berusaha menyerang untuk

menjatuhkan *shuttlecock* di daerah permainan lawan dan bertahan untuk mencegah jatuhnya *shuttlecock* di daerah permainan sendiri. Oleh karena itu komponen fisik kelincahan sangat dibutuhkan setiap pemain bulutangkis, yang berguna agar pemain mampu bergerak dan bereaksi dengan cepat, tepat, tanpa pernah kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya dan menjangkau setiap sudut lapangan untuk berusaha mengembalikan *shuttlecock* ke daerah permainan lawan selama pertandingan.

Untuk dapat memainkan permainan bulutangkis dengan baik seorang pemain harus mampu melakukan beberapa teknik pukulan atau keterampilan gerak memukul. Teknik pukulan diartikan sebagai cara-cara melakukan pukulan pada permainan bulutangkis dengan tujuan menerbangkan satelkok ke bidang lapangan lawan (Tohar, 1991). Secara umum keterampilan gerak memukul permainan bulutangkis dapat dikategorikan kedalam tiga jenis, kategorisasi ini didasarkan pada posisi raket pada waktu melakukan pukulan, ketiga jenis keterampilan gerak tersebut adalah pukulan dengan ayunan raket dari bawah ke atas (*underarm strokes*), pukulan menyamping (*sidearm stroke*), dan pukulan dari atas kepala (*overhead strokes*). Diketahui bahwa dalam bulutangkis memiliki beberapa pukulan salah satunya adalah *smash*. Pukulan *smash* adalah pukulan yang paling kuat. Pukulan *smash* merupakan pukulan yang keras dan tajam, bertujuan untuk mematikan lawan secepat-cepatnya. Pukulan ini mengandalkan kekuatan, kecepatan, lengan dan lecutan pergelangan tangan. Pukulan *smash* dapat dibagi menjadi dua pukulan *smash* (*the standing smash*) dan *smash* dengan lompatan (*the jump smash*). Ada beberapa tehnik yang dipakai untuk lompatan dalam *smash*, yaitu lompatan vertikal dan lompatan parabol kedepan. Posisi lompatan dalam *smash* kemungkinan sangat berpengaruh terhadap kecepatan juga ketajaman dalam *smash*.

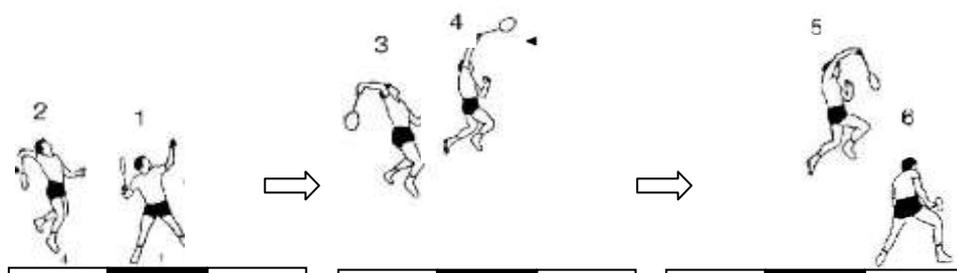
Dari penelusuran pada sumber internet [Online].Tersedia di: <http://aprilrioo.blogspot.com/> [Diakses 10 Oktober 2013] bahwa rekor dunia kecepatan *smash* di bulutangkis dipegang oleh Fu Haifeng salah seorang pemain ganda China yang berpasangan dengan Cai Yun, rekor tersebut dilakukannya di Piala Sudirman 3 Juni 2005, dengan kecepatan 332 km/h (206 mph). Itu semua

merupakan kecepatan tertinggi yang pernah tercatat dari olahraga yang menggunakan raket. Adapun kecepatan 206 mph adalah lebih cepat dari pada kecepatan Kereta Api *Eurostar* yang kecepatan maksimumnya 186.4 mph. Sedangkan rekor *smash* untuk pemain tunggal putra dicetak dengan kecepatan 305 km/h (189 mph) oleh Taufik Hidayat pemain bulutangkis dari Indonesia. bahkan menurut catatan kecepatan *backhand smash* Taufik mencapai 260 km/h pada waktu berlaga melawan Chen Hong. Untuk melihat posisi yang dibandingkan bisa dilihat gambar yang berada dibawah :



Gambar 1.1

Gerakan Posisi *Jump Smash* Vertikal



Gambar 1.2

Gerakan Posisi *Jump Smash* Parabol Kedepan

Berdasarkan uraian diatas perlu dilakukan kajian mendalam mengenai loncatan dalam *smash*, maka penelitian dan laporan dalam skripsi ini dengan judul:

“Perbandingan loncatan vertikal dan loncatan parabol depan terhadap kecepatan dan akurasi *shuttlecock* pada saat *jump smash* dalam permainan bulutangkis”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah disampaikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan. Untuk mencapai prestasi tinggi bukanlah pekerjaan ringan, tetapi bukan berarti tidak dapat dicapai. Prestasi olahraga bulutangkis dasar kualitas latihan yang merupakan penentu prestasi atlet juga dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satunya kurangnya data pemanfaatan ilmu pengetahuan untuk kepentingan peningkatan prestasi atlet sebagai penunjang prestasi bulutangkis, yang seharusnya menjadi faktor pendukung dan ikut menentukan kualitas training yaitu hasil penemuan penelitian dan peralatan latihan, hasil evaluasi dari pertandingan-pertandingan, kemampuan atlet dan sebagainya (Harsono, 1988:19).

Pukulan *smash* dapat dibagi menjadi dua pukulan *smash* (*the standing smash*) dan *smash* dengan loncatan (*the jump smash*). Ada beberapa tehnik yang dipakai untuk loncatan dalam *smash*, yaitu loncatan vertikal dan loncatan parabol kedepan. Posisi loncatan dalam *smash* kemungkinan sangat berpengaruh terhadap kecepatan juga ketajaman dalam *smash*. Posisi pada saat *jump smash* kordinasi badan, lengan dan pergelangan tangan sangat berpengaruh dan sangat menunjang pada lintasan *shuttlecock*, kecepatan dan akurasi *shuttlecock* itu sendiri hal ini dapat di dukung oleh teori Tsai, Huang, and Jih (1995) bahwa kekuatan pukulan yang dapat mempengaruhi kecepatan *shuttlecock*. Kekuatan pukulan dan posisi pukulan dapat mempengaruhi sudut lintasan *shuttlecock*. Juga Menurut Subarjah (2009:50) bahwa untuk mendapatkan hasil pukulan yang sangat tajam, maka usahakan kok dipukul didepan badan dalam posisi raket condong kedepan dan merupakan hasil maksimal dari kordinasi antara gerakan badan, lengan dan pergelangan tangan.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka, perlunya melakukan penelitian tentang Perbandingan loncatan vertikal dan loncatan parabol depan terhadap kecepatan dan akurasi *shuttlecock* pada saat *jump smash* dalam permainan bulutangkis.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan loncatan vertikal dan loncatan parabol ke depan terhadap akurasi *shuttlecock* pada saat melakukan teknik *jump smash*?
2. Apakah terdapat perbedaan loncatan vertikal dan loncatan parabol ke depan terhadap kecepatan *shuttlecock* pada saat melakukan teknik *jump smash*?

D. Tujuan Penelitian

Dari uraian latar belakang penelitian dan masalah penelitian yang penulis ungkapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan loncatan vertikal dan loncatan parabol ke depan terhadap akurasi *shuttlecock* pada saat melakukan *jump smash*.
2. Untuk mengetahui perbedaan loncatan vertikal dan loncatan parabol ke depan terhadap kecepatan *shuttlecock* pada saat melakukan *jump smash*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bukti deskripsi analisis karakteristik kecepatan maksimal *shuttlecock* dan akurasi dengan menggunakan beberapa jenis loncatan saat melakukan teknik *jump smash* pada permainan bulutangkis yang nantinya dapat dipergunakan oleh berbagai pihak yang berkepentingan.

1. Bagi akademisi.

- a. Sebagai informasi ilmiah bagi insan olahraga terutama bagi para atlet maupun pelatih dan pihak yang berkompeten terhadap pembinaan atlet bulutangkis.
 - b. Bahan kajian bagi para pakar dalam bidang olahraga bulutangkis dalam melakukan lompatan saat *jump smash* yang sesuai dengan tipe permainan guna mendapatkan prestasi yang maksimal.
 - c. Referensi untuk atlet pemula yang akan berkarir di dunia bulutangkis.
2. Bagi praktisi.
 - a. Acuan dalam melaksanakan pembinaan atlet.
 - b. Meningkatkan kualitas permainan bulutangkis setelah mendapatkan petunjuk mengenai lompatan vertikal atau lompatan parabol depan saat melakukan *jump smash*.

F. Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB I PENDAHULUAN

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Identifikasi Masalah
- c. Perumusan Masalah
- d. Tujuan Penelitian
- e. Manfaat Penelitian
- f. Struktur Organisasi Skripsi

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS PENELITIAN

- a. Permainan Bulutangkis
- b. Perkembangan Bulutangkis di Indonesia
- c. Keterampilan Teknik Dasar Permainan Bulutangkis
- d. Karakteristik Pukulan *Smash*
- e. Rangkaian Gerakan *Smash*
- f. Kecepatan
- g. Accuracy / Ketepatan
- h. Momentum Linier dan Impuls

Hendya Alif Junanda, 2014

Perbandingan Loncatan Vertikal Dan Loncatan Parabol Depan Terhadap Kecepatan Dan Akurasi Shuttlecock Pada Saat Jump Smash Dalam Permainan Bulutangkis

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- i. Penelitian Terdahulu
- j. Kerangka Pemikiran
- k. Hipotesis Penelitian

3. BAB III METODELOGI PENELITIAN

- a. Lokasi dan Sampel Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Metode dan Prosedur Penelitian
- d. Definisi Operasional
- e. Instrumen Penelitian
- f. Teknik Pengumpulan Data
- g. Analisis Data

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- a. Hasil Pengolahan dan Analisis Data
- b. Diskusi Temuan

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- a. Kesimpulan
- b. Saran