

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Anggar merupakan salah satu olahraga permainan yang sering dipertandingkan disetiap kejuaraan baik nasional maupun internasional. Olahraga anggar mulai dipertandingkan pada pekan olahraga nasional yang diselenggarakan pada tahun 1951 di Jakarta. Sedangkan di olimpiade, olahraga anggar mulai dipertandingkan pada tahun 1896 di Yunani. Sehingga bisa disimpulkan bahwa anggar merupakan salah satu olahraga tertua di dunia, sebagaimana yang dikemukakan oleh Giulio S. Roi dan Diana Bianchedi (2008, hlm. 446) “Anggar merupakan salah satu olahraga tertua, yang telah dipraktekkan di Mesir kuno setidaknya dari 1200 SM”.

Di Indonesia sendiri olahraga anggar mulai dikenal masyarakat sejak zaman penjajahan Belanda, tetapi meskipun olahraga anggar sudah dikenal sejak zaman penjajahan, prestasi atlet anggar Indonesia dalam kejuaraan internasional bisa dibbilang sangatlah minim. Bila dibandingkan dengan olahraga permainan lain seperti bulu tangkis, prestasi anggar sangatlah jauh tertinggal. Hal ini bisa disebabkan beberapa hal, diantaranya sarana dan prasarana latihan yang masih terbatas, dan kurangnya sosialisasi olahraga anggar dikalangan masyarakat. Sehingga banyak masyarakat yang tidak mengenal olahraga anggar. Selain itu, olahraga anggar juga merupakan salah satu olahraga elit, sehingga tidak semua kalangan masyarakat bisa membeli atau memiliki semua perlengkepan permainan anggar. Bahkan dalam pekan olahraga nasional (PON), tidak semua propinsi di Indonesia berpartisipasi dalam olahraga anggar, dikarenakan tidak adanya atlet anggar pada beberapa provinsi di Indonesia.

Olahraga anggar merupakan salah satu olahraga beladiri yang memainkan tiga senjata (pedang), yaitu sabel (*sabre*), floret (*foil*), dan degen (*epee*). Ketiga senjata memiliki ciri khas masing-masing, baik dari segi bentuk, pegangan dan sasaran pada saat bertanding. Dalam permainan anggar dikenal beberapa teknik seperti the salute (hormat), step (langkah), the lunge (serang) dan parry (tangkisan). Permainan anggar merupakan salah satu olahraga permainan yang cukup sulit dipelajari. Permainan anggar memiliki banyak teknik, baik dalam melakukan serangan maupun pada saat bertahan. Salah satu teknik permainan anggar adalah serangan (*the lunge*). Serangan dalam permainan anggar ada bermacam-macam misalnya serangan langsung (*direct attack*), satu langkah serang (*one step lunge*), *flash (the glide)*, *ballestra (the jump lunge)*, dan dua kali serang (*redoubleman*). Serangan merupakan salah satu teknik yang benar-benar harus dikuasai dalam permainan anggar, karena serangan merupakan suatu usaha untuk mendapatkan poin. Serangan yang dilakukan harus cepat dan tepat sehingga lawan tidak bisa menghindari dari serangan tersebut. Ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk melakukan suatu tindakan sesuai dengan sasaran yang direncanakan. Sedangkan Serangan merupakan salah satu teknik dalam bermain anggar yang dimaksudkan untuk menjangkau senjata agar mengenai sasaran lawan yang sah guna mendapatkan poin (Syamsul, 2015, hlm.21).

Hasil serangan dalam permainan anggar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya waktu reaksi dan koordinasi. Menurut Auwelle yang dikutip dari tesis Setyo wahyu wiboyo (2007, hlm. 150) “bawa waktu reaksi adalah interval waktu yang dimulai dari saat reseptor sensorik panca indera seseorang menerima rangsangan sampai dengan saat memulai respon motorik”. Memiliki waktu reaksi yang baik akan memudahkan seorang pemain dalam menangkis serangan dan pada saat menyerang, lawan akan kesulitan untuk menghindari. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Purnama

(2012, hlm. 18) “bahwa Pemain yang reaksinya lambat akan menemui kesulitan, baik pada saat menyerang maupun pada saat bertahan”.

Selain waktu reaksi hal lain yang tidak kalah penting dalam permainan anggar adalah koordinasi. Koordinasi atau *coordination* adalah kemampuan seseorang dalam mengintegrasikan gerakan yang berbeda kedalam suatu pola gerakan tunggal secara efektif (Sajoto, 1988, hlm.59). Didalam permainan anggar, koordinasi sangat penting baik dalam posisi menyerang maupun pada saat sedang bertahan. Sebagaimana yang dikemukakan Oleh Dede Syamsul (2015, hlm.2) “bahwa menyerang adalah salah satu gerakan yang dianggap penting dan sulit dalam anggar, karena gerakan ini membutuhkan kekuatan, kecepatan, dan koordinasi yang baik antara lengan dan tungkai”. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Borysiuk dan Waskiewicz (2008, hlm. 65) “kemampuan untuk mengenali kondisi sinyal yang menghubungkan urutan gerakan dalam rangka, dan memungkinkan koordinasi yang baik dari kaki dan lengan, memainkan peran kunci dalam permainan anggar”.

Melihat pentingnya waktu reaksi dan koordinasi dalam permainan anggar atau olahraga pada umumnya, maka peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa besar hubungan waktu reaksi dan koordinasi dengan hasil serangan dalam permainan anggar. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul **“HUBUNGAN REACTION TIME DAN COORDINATION DENGAN HASIL SERANGAN LANGSUNG PADA ATLET UKM ANGGAR UPI”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka peneliti menuliskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara *reaction time* dengan hasil serangan langsung atlet UKM Anggar UPI?

2. Apakah terdapat hubungan antara *coordination* dengan hasil serangan langsung atlet UKM Anggar UPI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka peneliti bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui hubungan *reaction time* dengan hasil serangan langsung atlet UKM Anggar UPI.
2. Untuk mengetahui hubungan *coordination* dengan hasil serangan langsung atlet UKM Anggar UPI.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini semoga bisa bermanfaat bagi perkembangan olahraga di Indonesia, khususnya olahraga anggar dan bagi penulis sendiri dapat mengetahui bagaimana cara menulis karya tulis ilmiah.

1. Manfaat bagi peneliti:

Memberikan pemahaman tentang adanya hubungan antara *reaction time* dan *coordination* dengan hasil serangan langsung pada olahraga anggar.

2. Manfaat bagi pelaku olahraga:

Memberikan pemahaman tentang pentingnya *reaction time* dan *coordination* khususnya pada pelatih agar para pelatih dapat membuat bentuk latihan *reaction time* dan *coordination* yang cocok pada olahraga anggar.

3. Manfaat bagi akademisi:

Memberikan pengetahuan tentang permainan anggar dan hubungan *reaction time* dan *coordination* dengan hasil serangan langsung dalam permainan anggar.

E. Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Rumusan Masalah Penelitian
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Struktur

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

- A. Deskripsi Teori
- B. Kerangka Pemikiran
- C. Hipotesis
- D. Penelitian yang relevan

3. BAB III METODE PENELITIAN

- A. Desain Penelitian
- B. Partisipan
- C. Populasi dan Sampel Penelitian
- D. Instrument Penelitian
- E. Prosedur Penelitian
- F. Teknik Analisis Data

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

- A. Temuan Penelitian
- B. Pembahasan / Diskusi Temuan

5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

- A. Simpulan
- B. Implikasi dan Rekomendasi