

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu beladiri dikenal mulai dari adanya peradaban manusia, yang pada waktu itu hanya digunakan untuk mempertahankan diri dari serangan binatang buas dan alam sekitarnya dimana berkembang menjadi perlindungan diri pada saat perang baik untuk mempertahankan suatu daerah maupun merebut daerah lain. Dengan demikian setiap laki-laki harus ikut belajar beladiri dan menjadi bahagian dari prajurit kerajaan. Pada saat sekarang ini, ilmu beladiri tidak hanya untuk mempertahankan diri namun sudah dijadikan alat sebagai cara untuk menjaga kesehatan, meraih prestasi, dan sebagai jalan hidup. Karate merupakan salah satu cabang olahraga yang sudah diakui keberadaannya oleh masyarakat luas dan dunia. Hal itu terbukti dengan diikutsertakannya cabang olahraga karate pada setiap *event* yang dilaksanakan tingkat nasional, antar negara, maupun kancan internasional, seperti: PON, *Asean Games*, dan *Sea Games*. Keberadaan olahraga karate dalam setiap *event* tentunya mengundang minat dan ketertarikan yang besar bagi masyarakat, mulai dari anak sekolah hingga orang dewasa, sehingga menuntut tersedianya fasilitas yang lengkap untuk terlaksananya olahraga cabang karate.

Perkembangan olahraga beladiri karate dapat juga dilihat dari semakin banyaknya dojo atau klub karate yang berdiri untuk membina dan mengembangkan karate itu sendiri. Dengan adanya dojo karate tersebut maka akan semakin banyak karateka yang mau belajar dan mengembangkan diri untuk menguasai karate baik itu teknik dasar, juga berupa jurus dan pertandingan atau

dapat juga dibuktikan dengan banyaknya kejuaraan karate baik itu kata maupun kumite mulai dari sekolah dasar, menengah, dan perguruan tinggi hingga kejuaraan tingkat dunia seperti Sea Games, Asian Games dan lain sebagainya.

Beladiri karate mencakup tiga bahagian besar teknik yang telah dikelompokkan yaitu *kata*, *kumite* dan *kihon*. Teknik dasar atau disebut dengan *kihon* yang meliputi pukulan (*tsuki*), tangkisan (*uke*), tendangan (*geri*) dan kuda-kuda (*dachi*). Beberapa jenis kuda-kuda (*dachi*) yang di pelajari dalam karate adalah *hachiji-dachi*, *zen-kutsu-dachi*, *ko-kutsu-dachi*, *hangetsu-dachi*, *heisoku-dachi*, *neko-ashi-dachi*, *sanshin-dachi*, *sochin-dachi*. Pukulan (*Zuki*) dalam Karate terdiri dari *oi-zuki-chudan*, *oi-zuki-jodan*, *kisame-zuki*, *gyaku-zuki*, *ura-zuki*, *soto-ude-uke*, *morote-zuki*, *agi-zuki*, *choku-zuki*, *hachiji-dachi*, *kage-zuki*, *yama-zuki*, *morote-hisame-zuki*, *tetsui-uchi*, *uraken-uchi*, *haishu-uchi*. Adapun tendangan atau *geri* terdiri dari *mae-geri*, *mawashi-geri*, *yoko-geri-kekome*, *yoko-geri-keange*, *usiro-geri*. Sedangkan tangkisan dalam karate antara lain *gedan barai*, *soto-ude-uke*, *uchi-ude-uke*, *agi-uke*, *shuto-uke*, *juji-uke*, *morote-uke* (M. Nakayama, 2010;79).

*Kihon* adalah teknik dasar dari beladiri karate dimana rangkaian dari *kihon* menjadi sebuah *kata* atau pola atau bentuk perpaduan dari beberapa gerakan *kihon* sehingga menunjukkan gerakan dengan irama yang indah. Setiap paduan gerakan dari *kata* tidak hanya mengandung gerakan fisik mulai dari tangan, kaki dan seluruh bahagian tubuh tetapi juga memiliki filosofi yang memberikan pengertian yang perlu dipahami oleh setiap karateka. *Kata* dalam karate dan seluruh teknik dasar yang telah dikombinasi dalam urutan dalam *kata* telah disempurnakan dan

dikembangkan melalui pengalaman dan latihan oleh para pendahulu atau pencipta dari karate itu sendiri. *Kumite* adalah salah satu teknik pertarungan dalam karate dimana setiap karateka bertarung saling pukul dan tangkis. Pertandingan karate, digunakan berbagai macam serangan seperti pukulan (*tsuki*) dan tendangan (*geri*) untuk mendapatkan nilai yang sebanyak-banyaknya agar dapat memenangkan suatu pertandingan sedangkan untuk menghindari serangan dapat dilakukan dengan tangkisan (*uke*).

Kumite secara harfiah dapat diartikan sebagai “pertemuan tangan”. Kumite adalah suatu metode latihan yang menggunakan teknik serangan dan teknik bertahan diaplikasikan melalui pertarungan dengan lawan yang saling berhadapan (Prihastono, 1995:46). Kumite adalah suatu metode latihan-latihan teknik dasar pukulan, tangkisan, dan tendangan. Kumite dilakukan oleh murid-murid tingkat lanjut (sabuk biru atau lebih). Sebelum melakukan kumite bebas (*jiyu kumite*) praktisi mempelajari kumite yang diatur (*go hon kumite*). Sujoto (1996: 152) menyatakan latihan kumite terdiri dari tiga bentuk, yaitu: pertarungan dasar (*kihon kumite*), pertarungan satu teknik (*kihon ippon kumite*), dan pertarungan bebas (*jiyu kumite*).

Pada latihan *kihon kumite* dan latihan *kihon ippon kumite* semua teknik serangan, teknik tangkisan, dan teknik serangan balasan telah ditentukan sebelumnya. Namun, latihan *jiyu kumite* tidak ada pengaturan teknik sebelumnya,

hal ini dikarenakan setiap karateka bebas menggunakan kemampuan teknik yang dimiliki. Pertandingan kumite (*kumite shiai*) yang saat ini resmi dipertandingkan merupakan salah satu bentuk latihan kumite dalam bentuk latihan pertarungan bebas (*jiyu kumite*). Atlet yang akan melakukan *jiyu kumite* tetap harus mengontol

pukulan, tendangan, dan serangan sehingga tidak benar-benar mengenai titik vital lawan.” (M. Nakayama, 2010: 112-113).

Seorang karateka harus cepat dan jeli untuk melihat serangan yang datang dan melihat kesempatan untuk melakukan serangan dimana hal ini menjadi salah satu penentu kemenangan pada saat melakukan tanding kumite. Adapun teknik-teknik yang digunakan dalam kumite karate antara lain kuda-kuda, pukulan, tendangan dan juga tangkisan. Pukulan merupakan teknik serangan menggunakan tangan, teknik ini sering digunakan karateka karena memiliki kecepatan hingga mengenai sasaran. Tendangan mempunyai keistimewaan dalam suatu pertandingan kumite karate. Teknik tendangan yang dilancarkan oleh karateka yang masuk dan tepat pada sasaran mendapatkan nilai yang lebih besar daripada teknik pukulan yang tepat pada sasaran yang dapat menghasilkan nilai. Chung-Yu Chen & Huang Chenfu (2008) menjelaskan bahwa keterampilan menendang memiliki keterkaitan dengan jarak dan kesesuaian target. Pada pertandingan karate, karateka menggunakan teknik tendangan dengan berbagai variasi untuk mendapatkan kemenangan atau membalikkan keadaan, dari keadaan tertinggal nilai menjadi unggul.

Berdasarkan pada hasil pertandingan selama ini, pada saat pertandingan kumite, atlet banyak menggunakan teknik pukulan dibandingkan dengan teknik tendangan, dalam pertandingan sendiri atlet akan menggunakan berbagai macam gerakan serangan untuk mendapatkan poin dan memenangkan pertandingan. Tetapi tidak menutup kemungkinan untuk melakukan tendangan pada saat kumite dimana tendangan yang tepat sasaran memiliki keunggulan yaitu poin yang lebih

tinggi dibandingkan dengan serangan menggunakan pukulan. Tendangan merupakan senjata untuk menyerang paling jauh jangkauannya dan tenaga yang dihasilkan cukup besar. M. Nakayama (1910:04) menyatakan bahwa dalam kumite terdapat macam penilaian point diantaranya pukulan memperoleh 1 point, tendangan *cudhan* (bawah) dan tendangan *jodhan* (atas) memperoleh 3 point. Hasil penelitian Ferry Fendrian dan Muhammad Nurzaman (2016:40) mengatakan bahwa banyak pelatih yang mengatakan bahwa, untuk memenangkan pertandingan kumite hanya cukup dengan menguasai serangan pukulan saja dan ada juga pelatih yang mengatakan serangan tendangan lebih penting dikuasai dengan alasan poin yang didapat lebih besar.

Untuk memenangkan pertandingan karate perlu kiranya dalam pertandingan menggunakan *sport science* dimana karateka mengetahui statistik pertandingan yang dilakukan oleh lawannya. Hal ini akan memberikan kemudahan untuk menentukan teknik yang akan digunakan pada saat bertanding sehingga dapat memenangkan pertandingan. Dari hasil pengamatan penulis

banyak pelatih yang melakukan analisis atletnya hanya melihat dengan kasat mata tanpa adanya data analisis yang kuat melalui pengamatan video dan juga menggunakan aplikasi yang lainnya. Sebaiknya sebelum karateka melakukan pertandingan pelatih dan karateka harus berdiskusi seperti apa kualifikasi

lawannya dan karaktersitiknya, pelatih dan karateka sudah mengetahui berapa persentase dan jumlah serangan keseluruhan yang dipakai oleh karateka tersebut seperti tendangan dan pukulan, hingga karakteristik dari serangan dan pukulan tersebut harus dipahami oleh pelatih dan karateka. Sehingga dalam pertandingan

karateka sudah bisa mengantisipasi serangan-serangan yang akan terjadi dan juga pola taktik yang digunakan. Dengan demikian akan lebih memudahkan untuk memenangkan pertandingan. Kesemuanya data tersebut diperoleh dengan melakukan analisis pertandingan sehingga dapat diperoleh data yang tepat selama pertandingan berlangsung baik berupa teknik serangan, taktik dan juga kemampuan fisik dari karateka yang beranding.

Dari pengamatan penulis baik itu di pertandingan karate di tingkat kecamatan, kabupaten hingga propinsi dimana banyak pelatih belum mempunyai data serangan apa saja yang dipakai karateka selama pertandingan itu berlangsung. Bahkan sering kali atlet menggunakan serangan yang tidak perlu digunakan yang mana saat pertandingan berlangsung sering membuang waktu dan energi melakukan serangan yang tidak menghasilkan point sehingga perlu dianalisis bagaimana melakukan serangan yang dapat menghasilkan point. Dengan demikian pelatih memerlukan adanya data analisis serangan kumite yang berguna untuk mengetahui perkembangan atlet mendatang, dapat menjadi bahan evaluasi pelatih untuk atlet teknik mana saja yang harus di tingkatkan ke efisien dan mengukur performa permainan atlet.

Diharapkan dengan dilakukannya analisis pertandingan teknik dalam karate berupa teknik bermain akan mampu membantu mengurangi kendala-kendala yang terjadi saat proses pertandingan maupun latihan. Selain itu juga hasil penelitian ini menjadi dasar bagi pelatih untuk membuat program latihan dimana akan diperoleh data berupa teknik pukulan yang terjadi dan teknik pukulan yang gagal dilakukan. Demikian juga dengan teknik tendangan yang dilakukan oleh karateka. Selain itu

hasil dari analisis ini juga menjadi evaluasi bagi pelatih yang melatih karateka itu sendiri sehingga dapat dilakukan perbaikan teknik serangan sehingga bisa lebih baik.

Penelitian analisis ini bermaksud menganalisis bentuk analisis teknik dan taktik serangan kumite guna mempermudah para pelatih untuk mengetahui teknik dan taktik mana saja yang efisien, efektif dan mengukur performa permainan atlet. Perkembangan teknologi pada era global saat ini dapat dirasakan kemajuannya semakin pesat. Kemajuan dari teknologi ini akibat dari kebutuhan manusia yang menuntut efektifitas penggunaannya. Dengan semakin banyaknya kebutuhan manusia saat ini akan membutuhkan pemikiran-pemikiran baru untuk dapat mewujudkan segala kebutuhan-kebutuhan tersebut yang mencakup segalanya.

Perkembangan IPTEK yang semakin pesat membawa perubahan di segala sektor kehidupan tidak terkecuali dalam dunia olahraga karate. Terbukti dengan banyaknya perubahan mulai dari sarana prasarana olahraga (*scoring board*) dan lain-lain. Ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan merupakan sesuatu yang harus diaplikasikan secara terampil agar dapat memenuhi kebutuhan dan memajukan pengembangan di bidang olahraga. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti memilih untuk membuat tabel analisis statistik kategori kumite pada cabang olahraga karate. Pengembangan ini diharapkan penerapannya dapat mengatasi kekurangan pelatih dalam menganalisis atlet. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Analisis Teknik Pertandingan Kumite Dalam Olahraga Beladiri Karate”.

### 1.2 Identitas Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Atlet dan Pelatih belum mengetahui kemampuan atletnya selama bertanding kumite sehingga terkesan bertanding hanya berdasarkan keadaan atau situasi pertandingan bukan setingan sebelum pertandingan berlangsung
2. Pelatih belum melakukan analisis pertandingan kumite pada karate.
3. Para pelatih menganalisis teknik kumite hanya pada saat pertandingan yaitu dengan kasat mata sehingga tidak mengetahui berapa persentase teknik yang dilakukan dan jumlah serangan keseluruhan yang dipakai oleh atlet tersebut baik serangan yang berhasil maupun yang gagal.
4. Pelatih belum mempunyai data yang akurat untuk mengukur performa dan teknik yang efisien bagi atlet. Perlu dilakukan analisis sehingga memperoleh data yang akurat.
5. Kurangnya kecermatan pelatih dalam mengevaluasi atletnya karena data yang kurang.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak menjadi luas, perlu ada batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini peneliti hanya akan



memfokuskan pada “Analisis Teknik Pertandingan Kumite Pada Olahraga Beladiri Karate”.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas dapat dirumuskan sebagai berikut bagaimana analisis teknik pertandingan kumite pada olahraga beladiri karate?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan analisis teknik pertandingan kumite pada olahraga beladiri karate.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian analisis pertandingan kumite pada olahraga beladiri karate diharapkan pelatih dapat memanfaatkannya dengan baik untuk mengetahui data secara nyata bagaimana situasi bertanding kumite atletnya dan juga pelatih dan atlet mengetahui seperti apa lawan yang akan dihadapinya dengan dilakukannya analisis maka dapat mengukur performa atlet kategori kumite cabang olahraga karate. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Dengan bukti ilmiah berupa tugas akhir dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi penelitian lainnya.
- b. Bagi para pelatih dapat digunakan untuk bahan evaluasi melalui tabel analisis statistik pertandingan kumite.

- c. Bagi mahasiswa kepelatihan karate dapat digunakan sebagai contoh model bentuk analisis pertandingan kumite dalam karate.
- d. Bagi karateka atau atlet sebagai acuan untuk mengetahui keefektifan ketika serangan.
- e. Bagi para peneliti lain hasil analisis ini menjadi rujukan penelitian lanjut.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY