

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan sebuah aktifitas fisik yang sangat dibutuhkan masyarakat pada jaman sekarang ini dan merupakan salah satu bentuk dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang diarahkan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi, sehat, jasmani dan rohani serta peningkatan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional. Untuk mendapatkan prestasi dibidang olahraga yang digeluti diharapkan mendapat ilmu pengetahuan dan teknologi yang tepat kegunaannya. Kemajuan zaman yang mempengaruhi bidang olahraga yang menjadikan banyak bidang kajian dalam olahraga, dimana hal tersebut menjadi sebuah profesi dan ajang persaingan bagi pelakunya.

Ada beberapa olahraga berdasarkan tujuan seperti olahraga kesehatan, olahraga prestasi, olahraga rekreasi. Olahraga Prestasi adalah yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi. Salah satu olahraga yang berkembang pada saat ini adalah gateball. Gateball pada awalnya merupakan salah satu olahraga rekreasi di jepang yang kemudian berkembang menjadi olahraga prestasi, di Indonesia gateball baru berkembang dalam beberapa decade sehingga

olahraga gateball ini masih cukup baru di kalangan masyarakat Indonesia, akan tetapi olahraga ini akan terus berkembang dan akan terus bertambah jumlah peminatnya.

Gateball dikembangkan pada tahun 1947 di kota kecil memuru, Hokaido di Jepang oleh Eiji Suzuki. Gateball masuk ke Indonesia sekitar tahun 1994 di kota Denpasar Bali, dari wisatawan mancanegara yang membawa olahraga tersebut masuk ke Indonesia dan mulai menarik wisatawan local untuk mencoba olahraga gateball. Lama kelamaan olahraga gateball ini menyebar secara perlahan di berbagai kota di Indonesia. Pada awalnya olahraga gateball hanya dimainkan oleh pegawai Kementrian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, dan lambat laun olahraga ini mulai dimainkan oleh instansi lain.

Suryanto (2015) menyampaikan bahwa gateball atau bola gawang merupakan jenis olahraga yang unik, karena dimainkan secara bersamaan antara tujuan rekreasi sambil meraih prestasi. Pemain gateball ini tidak membedakan umur, gender (tua-muda, laki-laki, perempuan) merupakan olahraga aman, tidak memerlukan tenaga yang berlebihan, tidak ada konflik fisik, serta bola bergulir di atas permukaan tanah. Keunikan dari olahraga gateball adalah tidak memerlukan ketangguhan fisik yang luar biasa untuk menjadi pemainnya. Oleh karena itu, gateball sering disebut juga sebagai olahraga tanpa batas (*barrier-free sport*). Memerlukan pikiran untuk mengatur

taktik dan strategi untuk memenangkan pertandingan dalam waktu yang sempit, setiap pemain harus memukul dalam waktu kurang dari 10 detik, sehingga setiap saat harus mengasa otak. setiap tim berlomba untuk mendapat angka terbanyak selama 30 menit. Peralatan hampir serupa dengan golf, adalah stik (tongkat pemukul) dan bola. Bedanya, golf memasukan bola kedalam lobang, gateball memasukan bola ke dalam gawang kecil. Stik gateball berbentuk seperti palu yang bisa diatur panjang pendeknya. bola jauh lebih besar daripada bola golf, lebih mirip bola bilyard, terbuat dari bahan sintetik resin yang tahan terhadap benturan keras.

Peralatan yang digunakan adalah stik (pemukul), 3 buah gate, 1 goal poel (agari) dan bola yang dimainkan oleh 2 tim yang saling berhadapan. Setiap tim terdiri dari 5 pemain, dengan 5 bola. Masing-masing pemain menggunakan 1 bola untuk dipukul, tujuan dalam permainan ini adalah mengumpulkan poin dengan maksimal 25 poin dalam waktu 30 menit dengan cara memukul bola memasuki gate. Setiap tim harus mengatur strategi untuk mengumpulkan poin dan mengeluarkan bola lawan.

Pukulan dalam olahraga *gateball* sangat mempengaruhi dalam permainan, karna pada dasarnya *gateball* memerlukan akurasi pukulan, karna pukulan yang bagus sangat penting dalam permainan untuk memasukkan bola ke gate, bukan hanya poin dari masing-masing gate, karena bukan hanya mendapatkan poin saja tetapi juga menjadi salah satu kewajiban sebelum

memulai permainan didalam lapangan, pemain harus bisa memukul bola memasuki gate pertama, dan jika tidak masuk gate pertama pemain tidak diperkenankan bermain didalam lapangan, dan pemain harus menunggu putaran selanjutnya untuk memukul kembali memasuki gate pertama.

Pertandingan *gateball* sangat memerlukan strategi yang bagus untuk dapat memenangkan salah satu tim dalam sebuah pertandingan. Dalam sebuah tim harus ada seorang kapten yang mengatur strategi penempatan bola yang bagus untuk dapat memenangkan sebuah pertandingan. Dan kapten lah yang mengambil sebuah keputusan untuk mengatur strategi dalam permainan tersebut.

Gateball merupakan permainan harus dilakukan dengan cara berfikir dengan tingkat tinggi (*higher order thinking*). Untuk melatih strategi dalam permainan gateball, seorang kapten harus bisa dengan cepat menentukan penempatan setiap bola dalam permainan, karena setiap pukulan hanya diberi waktu 10 detik, maka dari itu seorang pemain gateball belum tentu mau kalau di hunjuk untuk menjadi kapten dalam sebuah pertandingan yang dimana dia harus bisa mengatur strategi yang bagus dalam pertandingan tersebut.

Kebanyakan pemain gateball masih banyak kurang memahami strategi permainan terutama strategi penempatan bola, untuk melatih strategi penempatan bola yang tepat, seorang pemain gateball harus sering menjadi kapten dalam sebuah permainan dan meng evaluasi kesalahan-kesalahan yang

terjadi pada permainan tersebut terutama kesalahan strategi dalam penempatan bola.

Sering terjadi yang dimana di menit awal bola putih yang memimpin point tetapi di menit-menit terakhir bola merah yang berbalik memimpin point dalam satu pertandingan, mengapa demikian, itu dikarenakan strategi penempatan bola pada tim putih ada yang salah, Maupun sebaliknya untuk tim merah, yang dimana seharusnya bisa mengejar ketertinggalan point di menit-menit terakhir, akibat dari kesalahan strategi dalam menempatkan bola yang benar, tim merah tidak bisa untuk mengejar ketertinggalan point yang berujung kekalahan dalam pertandingan tersebut.

Berdasarkan observasi dan pengalaman saya bermain gateball, pada saat evaluasi permainan baik itu event pertandingan resmi maupun permainan dalam latihan, untuk meng evaluasi strategi terutama penempatan bola yang salah para atlet dan pelatih harus menerka-nerka kembali penempatan bola yang salah dengan cara mengulang kembali pukulan tersebut di dalam lapangan hanya untuk mengoreksi strategi penempatan bola yang salah yang mengakibatkan sering terjadinya keterbalikan point. Untuk kembali lagi kelapangan dalam melakukan evaluasi strategi para atlet dan pelatih harus memakan waktu hanya untuk mengoreksi penempatan bola yang salah tersebut.

Peneliti ingin mengembangkan suatu alat yang dimana memudahkan pelatih dan atlet dalam meng evaluasi strategi penempatan bola dalam permainan gateball, sehingga pemain tidak perlu lagi untuk melakukan pukulan kembali di dalam lapangan, dan dengan alat bantu ini juga dapat lebih menghemat waktu untuk evaluasi strategi permainan yang tujuannya untuk menempatkan bola yang salah ke tempat yang lebih benar. Alat ini juga nanti nya akan di desain sepraktis mungkin agar mudah di bawa kemana-mana, peneliti juga mendesain alat ini dengan sesimple mungkin agar pelatih mudah menggunakannya dan para atlet pun dengan mudah dapat memahami evaluasi strategi permainan dari pelatihnya.

Peneliti juga ingin menulis buku pedoman strategi dasar dalam permainan *gateball* agar pelatih bisa dengan mudah memberikan arahan untuk atlet pemula dalam melakukan strategi permainan, khusus nya strategi penempatan bola yang benar dalam olahraga *gatebal*.

Diharapkan setelah penelitian ini selesai selesai dapat memberikan manfaat bagi pelatih maupun pemain untuk dijadikan alat bantu untuk melatih strategi penempatan bola yang benar dalam permainan gateball.

1.2 Identifikasi masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih banyak atlet yang menolak untuk di hunjuk sebagai kapten dalam pertandingan.
2. Masih banyak atlet gateball salah dalam menyusun strategi permainan terutama strategi dalam penempatan bola.
3. Masih banyak atlet dan pelatih dalam meng evaluasi strategi harus kembali lagi ke lapangan sehingga memakan waktu.
4. Tidak adanya alat untuk membantu para pemain untuk menghamat waktu dalam meng evaluasi strategi dalam penempatan bola.
5. Perlu dibuat nya sebuah alat yang dapat memudahkan pemain saat evaluasi latihan strategi penempatan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak menjadi luas perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini berfokus pada pengembangan alat bantu dalam evaluasi latihan strategi penempatan bola.

1.4 Rumusan Masalah

Atas dasar pembatasan masalah seperti yang tersebut di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara untuk lebih menghemat waktu dalam meng evaluasi strategi permainan terutama dalam penempatan bola.
2. Bagaimana mengembangkan alat yang dapat membantu untuk menghemat waktu dalam meng evaluasi latihan strategi dalam penempatan bola.
3. Bagaimana bentuk dan kualitas dari alat yang dapat membantu meng evaluasi latihan strategi dalam penempatan bola.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai alat bantu yang baru dalam evaluasi latihan strategi pada cabang olahraga gateball. Produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini berusaha untuk mengembangkan alat bantu dalam evaluasi latihan strategi yang lebih efektif dan efisien, sehingga diharapkan dapat menghemat waktu dalam meng evaluasi strategi pada permainan gateball serta menjadi daya tarik untuk atlet dan pelatih. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat menambah kemampuan atlet dalam mengatur strategi yang benar pada permainan gateball dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi atlet gateball.

1.6 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk alat bantu guna memberikan keefektifan serta lebih menghemat waktu dalam meng evaluasi strategi penempatan bola pada cabang olahraga gaterball.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini yaitu :

1. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :
 - a. Lebih dapat menghemat waktu dalam meng evaluasi strategi dalam permainan.
 - b. Memberikan keefektifan atlet dan pelatih dalam meng evaluasi strategi penempatan bola baik dalam latihan maupun permainan
 - c. Merupakan inovasi baru berupa alat bantu latihan
 - d. Dapat dijadikan solusi dari permasalahan olahraga prestasi
2. Manfaat teoritis adalah sebagai berikut :
 - a. Menambah wawasan pengetahuan, terutama para akademi olahraga
 - b. Mendorong untuk terus berkarya bagi para akademisi sebagai bentuk implementasi proses pendidikan demi kemajuan industry olahraga di Indonesia

- c. Dapat dijadikan sebuah produk baru dalam dunia olahraga sehingga dapat dijadikan komoditas bisnis baru.



THE
Character Building
UNIVERSITY