

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (UU No 3 Tahun 2005) Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial. Olahraga juga mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran. Lebih jauh mampu menumbuhkan penghayatan nilai-nilai sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan, perkembangan, kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Olahraga *petanque* berasal dari negara Prancis. Olahraga ini awalnya merupakan olahraga tradisional asal Prancis, lalu dikembangkan sebagai cabang olahraga prestasi, permainan tradisional dengan induk olahraga *petanque* Internasional bernama federation internationale de *petanque* et jeu provencal (FIPJP) yang didirikan di Marseille, Prancis pada tahun 1958. Olahraga *petanque* datang di Indonesia kiranya pada tahun 1990-an karena olahraga ini dibawa oleh para ekspatriat Prancis ke Indonesia namun masih terbatas di kalangan ekspatriat saja. Mengenalkan olahraga *Petanque* sejak lama namun tidak diketahui pastinya. *Petanque* merupakan olahraga baru di Indonesia yang menggunakan bola kecil yang terbuat dari besi dengan kata lain bosi (bola besi). Induk organisasi *Petanque* di Federasi Olahraga *Petanque* Indonesia (FOPI) didirikan pada tahun 2011 menjelang kejuaraan SEA GAMES XXVI.

Indonesia menjadi tuan rumah pada event tersebut. Permainan *Petanque* pada hakikatnya yaitu membuat poin sebanyak 13 dan mencegah lawan mencapai angka tersebut.

Ada 2 jenis lemparan dalam olahraga *Petanque* yaitu pointing dan shooting. Pointing adalah jenis lemparan untuk mendekati boka target lebih dekat dari bosu lawan yang merupakan awal dari strategi permainan yang akan dilakukan pada pertandingan *Petanque*. Pointing pada pertandingan *Petanque* merupakan strategi untuk bertahan. Biasanya atlet pemula yang sering melakukan strategi ini. Shooting adalah jenis lemparan untuk mengusir bosu lawan dari boka target. Shooting merupakan bagian terpenting pada permainan *Petanque*. Apabila dalam 1 tim kemampuan shooting atlet lemah, maka tim tersebut akan kesulitan dalam menyerang bola lawan.

Nomor pertandingan shooting dilakukan pada jarak enam meter, tujuh meter, delapan meter, dan sembilan meter dengan poin yang bisa di dapat 0 poin, 1 poin, 3 poin, dan 5 point tiap shooting yang berhasil. Penembak hanya diberi kesempatan satu kali shooting tiap jarak disiplin yang diberikan. (Gracia Sinaga & , 2019:17 ) berdasarkan tujuan mekanika utamanya permainan *Petanque* termasuk ke dalam cabang olahraga yang mempunyai tujuan mencapai ketepatan maksimal. Artinya lemparan yang dilakukan harus tepat mengenai sasaran tertentu untuk mendapatkan poin kemenangannya. Berdasarkan pernyataan diatas ketepatan berpengaruh pada nomor shooting, semakin tepat lemparan pada hambatan yang diberikan maka semakin banyak poin yang tepat. Pelatih harus kreatif dalam memberikan program latihan kepada atletnya. Di era industry 4.0 sekarang berkembangnya teknologi diolahraga sangat pesat, berbagai aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari

telah banyak terbantu oleh kemajuan ilmu teknologi (IPTEK), termasuk dalam bidang olahraga telah terbantu dalam proses latihan maupun pertandingan. Dukungan dari IPTTEK telah banyak mengambil bagian dalam membantu atlet-atlet menjadi berprestasi mulai dari pencarian bakat latihan dan pengukuran.

Menurut (Eko Cahyono & Nurkholis, 2018) *Petanque* termasuk dalam salah satu jenis olahraga prestasi. Olahraga prestasi yaitu olahraga yang memiliki induk organisasi resmi nasional dan internasional, yang dipertandingkan dalam event nasional maupun internasional. Olahraga prestasi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu untuk mencapai target dan keinginan seorang atlet. Tidak hanya sekedar olahraga saja melainkan terprogram dengan rinci mulai dari program latihan, jadwal latihan, evaluasi, sampai gizi yang di perlukan pun diperhatikan dengan baik.

Menurut (Eko Cahyono & Nurkholis, 2018) *Petanque* sendiri adalah jenis olahraga baru yang berasal dari France. *FIPJP (Federation Internationale de Petanque et Jeu Provençal)* adalah induk organisasi *Petanque* dunia, dan *FOPI (Federasi Olahraga Petanque Indonesia)* adalah induk organisasi *Petanque* Indonesia. Olahraga *Petanque* memiliki 11 nomor yang dipertandingkan, yaitu *single man, single women, double man, double women, double mix, triple man, triple women, triple mix 1 women 2 man, triple mix 2 women 1 men, shooting man, shooting women.* *Petanque* sudah dipertandingkan dalam event seperti Kejurda, Kejurmas, POMNAS, PON, *Asean University Games (AUG)*, *Sea Games*, dan event terbuka nasional lainnya. Terdapat 23 Provinsi besar di Indonesia yang sudah mengembangkan olahraga *Petanque* diantaranya Sumatera Utara, Jawa Timur, DKI

Jakarta, Jawa Barat, Jawa tengah, Sumatera Selatan, Aceh, Bali, Maluku, Jambi, Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, Kalimantan Barat, bahkan di Papua sudah ada olahraga *Petanque*.

Perkembangan *Petanque* dikalangan kejuaraan tingkat Nasional khususnya di tingkat mahasiswa diawali dengan diadakannya eksebisi olahraga *Petanque* pada POMNAS XIV Aceh 2015. Eksebisi cabang olahraga *Petanque* pada POMNAS Aceh 2015 diikuti oleh 14 Provinsi dari total 34 Provinsi yang ada di Indonesia, Eksebisi PON Jawa Barat 2016 dan POMNAS Makasar 2017.

Menurut (Eko Cahyono & Nurkholis, 2018) Teknik permainan dalam olahraga petanque memiliki dua teknik lemparan. Teknik pertama yaitu *pointing*. Teknik *pointing* merupakan suatu upaya seseorang atau tim dalam menghantarkan bola untuk mendekati target. Dalam melakukan teknik *pointing* sendiri memiliki dua cara, dengan berdiri dan jongkok. Teknik *shooting* merupakan suatu upaya yang dilakukan seseorang atau tim dalam menjauhkan bola lawan dari target. Dalam melakukan teknik *shooting* juga dapat dilakukan dengan cara, berdiri dan jongkok. Media Permainan ini biasa dimainkan di tanah keras atau minyak, tapi juga dapat dimainkan di pasir atau permukaan tanah lain yang berukuran panjang 15 m dan lebar 4 m, bisa dimodifikasi menjadi minimal panjang 12 m dan lebar 3 m.

Pengembangan aplikasi statistik *Petanque* berbasis web memiliki sistem yang open source dan multi-tasking sehingga memberikan kesempatan bagi pengembang untuk melakukan modifikasi dan mengakses berbagai aplikasi. Penggunaan aplikasi berbasis web yang bias diakses dilaptop dan handpone melalui google ini karena praktis, mudah, murah dan hampir semua orang bisa mengakses dari web.

Manfaat lain dari aplikasi statistik *Petanque* berbasis laptop dan web ini yaitu dapat memudahkan analisis atau tim pelatih untuk mengumpulkan data statistik dengan mudah dan praktis ketika pertandingan berlangsung atau menggunakan video rekaman pertandingan. Pengembangan aplikasi statistik *Petanque* berbasis android ini dapat merekam data aktivitas pemain dan tim Penilaian *Petanque* dalam menggunakan excel secara otomatis dengan aplikasi dapat mempermudah unuk penghitungan wasit.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lihat belum ada statistik pertandingan pada cabang olahraga *Petanque*, maka penulis membuat aplikasi statistik pertandingan. Akan diuji coba pada atlet PELATDA PON jangka panjang cabang olahraga *Petanque* di bulan mei. Pengembangan aplikasi statistik *Petanque* berbasis website maka proses pencatatan statistik dalam pertandingan *Petanque* akan menjadi lebih mudah dan hasil perhitungan dapat segera diterima sehingga kebutuhan dalam proses analisis kemampuan pemain mau pun tim menjadi lebih akurat. Penelitian ini memiliki keterbatasan dan kendala pada waktu, tenaga, biaya, serta kesulitan mendatangkan ahli, akademisi, dan praktisi yang kompeten dalam bidang statistik *Petanque*, serta terbatasnya referensi tentang statistik dalam *Petanque*.

Kondisi olahraga *Petanque* internasional pada saat sistem pertandingan dan penilaian berbeda dengan kondisi pertandingan *Petanque* nasional. Pada saat pertandingan *Petanque* internasional usia dewasa yang memainkannya. Sedangkan pada saat pertandingan nasional lebih cenderung usia remaja. Penilaian Nasional ditampilkan dipapan skor pertandingan. Sedangkan penilaian internasional, peronde langsung ditampilkan dipapan skor digital. Untuk statistik pertandingan

belum ada dipertandingan Nasional maupun Intenasional. Maka saya mendapatkan ide dari cabang olahraga sepak bola, bola basket dan bola voli untuk membuat aplikasi statistik pertandingan cabang olahraga *Petanque*.

Peneliti memilih Judul ini dengan alasan bahwa ada yang membuat statistik pertandingan pada olahraga dengan aplikasi, contohnya sepak bola, bola basket dan bola voli. Dengan berkembangnya zaman, maka latar belakang tersebut mendasari peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN STATISIK PERTANDINGAN CABANG OLAHRAGA *PETANQUE* BERBASIS WEB” Pengembangan ini dibuat untuk mempermudah wasit dan pelatih memperoleh data pada saat latihan petanque dan untuk mengetahui sampai mana kemampuan atlet pada saat latihan.

## **1.2. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus penelitian ialah “Pengembangan Statistik Pertandingan Cabang Olahraga *Petanque* Berbasis Web” Pengembangan ini dibuat untuk mempermudah pelatih memperoleh statistik pertandingan petanque dan untuk mengetahui sampai mana kemampuan atlet.

Maka penelitian Borg dan Gall dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses produk statistik pertandingan cabang olahraga *Petanque* berbasis web ?
2. Bagaimana penggunaan aplikasi statistik pertandingan cabang olahraga *Petanque* berbasis web?

### 1.3. Masalah Penelitian

Mengingat begitu banyak masalah yang muncul dari topik permasalahan penelitian ini, maka dengan keterbatasan waktu, biaya, sulitnya terselesaikan dalam satu penelitian ini yaitu : Pengembangan Statistik Pertandingan Cabang Olahraga *Petanque* Berbasis Web.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan Statistik Pertandingan Cabang Olahraga *Petanque* :

1. Untuk menghasilkan produk statistik pertandingan cabang olahraga *Petanque* berbasis web.
2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi statistik pertandingan cabang olahraga *Petanque* berbasis web.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu yang dijadikan obyek penelitian. Manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis, penelitian berguna untuk atlet agar mengetahui bagaimana saat latihan *Petanque*.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi Pelatih  
Untuk memberikan sebuah aplikasi statistik pertandingan *Petanque*, agar supaya mengetahui kesalahan apa yang sudah diperbuat dalam pertandingan pada atlet.
  - a. Bagi Induk Organisasi *Petanque* (FOPI)

Untuk memberikan masukan bagi induk organisasi *Petanque* agar mempunyai aplikasi statistik pertandingan dengan otomatis

b. Bagi masyarakat

Untuk memberikan gambaran pada saat berlangsungnya pertandingan petanque, ditampilkan oleh panitia di layar score pertandingan seperti dilayar tv score statistik pertandingan *Petanque* tersebut.

Spesifikasi Produk yang Dikembangkan Penelitian dengan metode pengembangan ini akan mengembangkan spesifikasi produk yaitu sebuah alat pencatatan statistik *Petanque* berupa aplikasi statistik berbasis website untuk pemain dan tim. Apabila penelitian pengembangan ini berhasil dilaksanakan, maka produk yang diharapkan mampu untuk:

1. Aplikasi berbasis web yang mudah dan berisi kejadian-kejadian dalam pertandingan *Petanque*.
2. Aplikasi data statistik *Petanque* yang dapat mengumpulkan data statistik satu tim berdasarkan shooting dan pointing untuk mengetahui area bermain serta beberapa aspek pendukung lainnya.
3. Aplikasi data statistik *Petanque* yang dapat mengumpulkan 2 (dua) pemain berdasarkan aktivitas pemain.
4. Aplikasi data statistik *Petanque* yang dapat merekam waktu pengambilan data statistik secara terperinci.
5. Hasil output berupa gambar hasil pencatatan statistik secara rinci dan spesifik dari tim atau pemain.



6. Spesifikasi minimal aplikasi statistik *Petanque* berbasis website yaitu dengan minimal windows 7, 32 bit, Ram 2 GB dan Penyimpanan sekitar 1 GB.





THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY