

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1.Latar Belakang Masalah

Permainan bulutangkis pada hakekatnya adalah suatu permainan yang berhadapan satu lawan satu orang atau dua lawan dua orang, dengan menggunakan raket dan *shuttlecock* sebagai alat permainan, bersifat perseorangan yang dimainkan berupa lapangan datar terbuat dari lantai beton, kayu atau karpet ditandai dengan garis sebagai batas lapangan dan dibatasi oleh net pada tengah lapangan.

Permainan ini telah berkembang dari abad ke-17 hingga saat ini 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 dan lain-lain.

Penjelasan diatas menyatakan bahwa bulutangkis adalah olahraga yang sangat populer di dunia bahkan di Indonesia. Ini terbukti dengan banyak berdirinya klub-klub bulutangkis dan banyak pula peminatnya yang di dominasi mulai kelompok umur anak-anak, pemula, remaja, dewasa hingga lansia, sehingga sering diadakan kejuaraan bagi kelompok umur tersebut rutin tiap tahun nya sebagai ajang penyaluran bakat dan pencapain 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.

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 *shuttlecock* kebidang lapangan lawan (Tohar, 1991). Secara umum keterampilan gerak memukul permainan bulutangkis dapat di kategorikan kedalam tiga jenis, kategorisasi ini di dasarkan pada posisi raket pada waktu melakukan pukulan, ketiga jenis keterampilan tersebut adalah pukulan dengan ayunan raket dari bawah ke atas (*underarm strokes*), pukulan menyamping (*sidearm strokes*) 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* yaitu lompatan vertikal dan lompatan parabol ke depan. Posisi lompatan dalam *smash* kemungkinan sangat berpengaruh terhadap kecepatan juga ketajaman dalam *smash*.

Pengarahannya teknik dasar yang benar sejak dini diperlukan agar teknik dapat dikuasai dengan baik pada saat melakukan *jump smash*, kesalahan-kesalahan yang biasa yang terjadi adalah posisi badan, ayunan lengan saat memukul *shuttlecock* dan lompatan saat *jump smash*, gerakan badan dan lompatan saat memulai dan mengakhiri

*jump smash* tidak sempurna, dengan demikian untuk dapat melakukan *jump smash* dengan baik di perlukan arahan dari pelatih memberikan contoh gerakan teknik yang benar agar seorang atlet atau pemain bulu tangkis mendapat gambaran mengenai teknik *jump smash* yang akan dilakukan.

Pada saat melakukan teknik *jump smash* ada beberapa tahap yang harus dilakukan yaitu tahap persiapan, lompatan, ayunan dan gerakan lanjutan (*follow through*) dan terakhir pendaratan. Kompleksnya gerakan yang harus dilakukan pada saat melakukan *jump smash*, maka diperlukan pengawasan yang khusus sehingga dapat mempermudah dan mempercepat untuk menguasai teknik *jump smash*. Ilmu pengetahuan yang dapat mendukung dalam proses pembentukan teknik antara lain adalah menganalisis melalui pendekatan biomekanika.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dan wawancara terhadap pelatih Rahmad di hari Kamis, 24 Oktober 2019 di lapangan bulutangkis gedung PBSI Sumatera Utara, dari beberapa pertandingan dan pada saat latihan peneliti melihat kurangnya pengalaman pada saat melakukan gerakan *jump smash*, sehingga pukulan yang dilakukan atlet sangatlah lemah dan kurang menungki tajam ke arah lawan, sehingga lawan dengan mudah mengembalikan serangan, selain itu peneliti juga mewawancarai pelatih Rahmad dan pelatih Rahmad mengatakan kekurangan atlet memang dibagian gerakan *jump smash*, ketika atlet melakukan gerak *jump smash* tenaga atlet sangatlah lemah oleh karena itu atlet dilatih melakukan *jump smash* dengan menggunakan raket berat saat latihan *jump smash*, diakibatkan kurangnya pemahaman gerak *jump smash* untuk dilakukan dan pelatih Rahmad juga belum



pernah melakukan latihan yang berbentuk peragaan atau perbandingan melalui video atau media lainnya. *smash* adalah yang biasanya digunakan untuk menyerang lawan, karena pelaksanaan yang dilakukan dengan permukaan raket atau total menghadap kedepan, sehingga menghasilkan bola yang keras dan cepat ke lapangan lawan. Jika seorang atlet dapat menguasai *jump smash* dengan benar maka kesempatan untuk terus menyerang terbuka lebar, akibat jenis *smash* yang keras dan susah untuk di kembalikan membuat lawan akan terus bertahan dan dari kejadian tersebut pemain dapat memanfaatkan kesalahan dari pengembalian lawan. Jika sebaliknya, *smash* yang kita berikan tidak kuat, maka lawan dapat dengan mudah untuk mengembalikannya.

Dari pernyataan pelatih tersebut, berdasarkan data dan informasi di atas penulis ingin membuat sebuah penelitian mengenai “**Analisis Gerak Teknik *Jump Smash* Permainan Bulutangkis Atlet Putra Pada Klub Indocafe Sumatera Utara Tahun 2021**”. Dengan tujuan untuk mengetahui teknik *jump smash* yang benar melalui analisis gerak dengan video perbandingan menggunakan aplikasi *dartfish*.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latarbelakang masalah yang telah dikemukakan diatas perlu diidentifikasi lebih dalam lagi, dengan tujuan dapat mempermudah penelitian, untuk mendapatkan tujuan penelitian dan identifikasi masalah dapat dikemukakan dari beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana gerak *jump smash* dalam bulutangkis yang benar?
2. Apakah gserakan yang benar dapat meningkatkan dan menguasai keterampilan *jump smash* dengan baik?
3. Apakah *jump smash* dapat mendukung sebuah permainan dan menghasislkan poin?
4. Apakah analisis gerak diperlukan utuk mengetahui teknik *jump smash* pada atlet bulutangkis indocafe sumatera utara 2021 ?

### **1.3.Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah ditulis diatas maka penelitian ini dibatasi ruang lingkupnya, untuk menghindari pembahasan yang lebih luas lagi, maka penelitian ini akan difokuskan pada analisa gerak *jump smash* permainan bulutangkis atlet putra club indocafe sumatera utara tahun 2021.

### **1.4.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dituliskan diatas maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana analisis gerak teknik *jump smash* yang dilakukan atlet putra club indocafe sumatera utara tahun 2021 dalam permainan bulutangkis?

### 1.5. Tujuan Penelitian

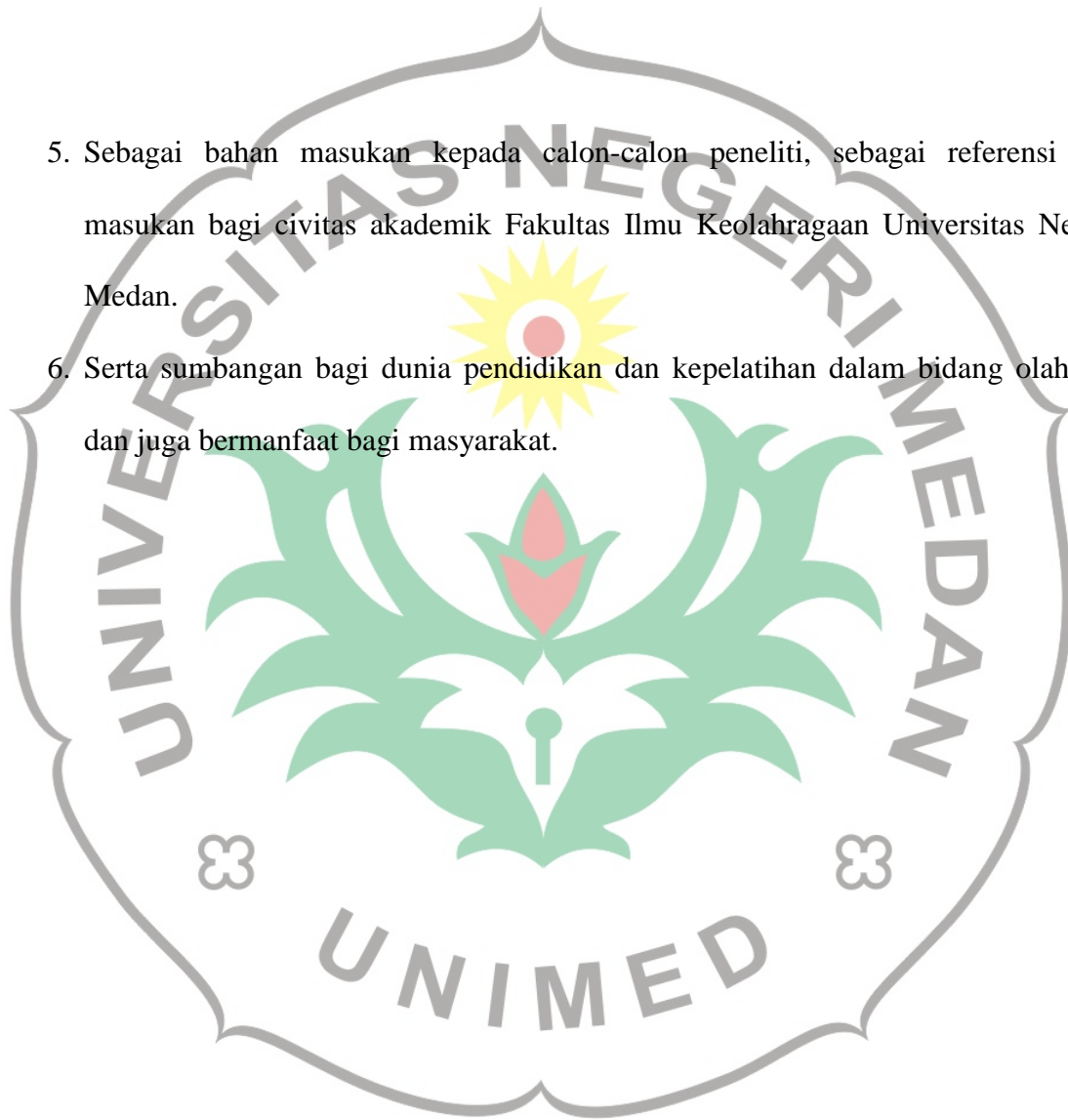
Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gerak teknik *jump smash* yang benar melalui perbandingan video yang dilakukan oleh atlet putra bulutangkis club indocafe sumatera utara tahun 2021 dengan atlet profesional dalam permainan bulutangkis, dari hasil yang didapat maka peneliti akan mengetahui persentase keberhasilan atlet yang didapatkan dari setiap tahapannya dan peneliti ini juga diharapkan dapat diketahui seberapa pentingnya teknik *jump smash* untuk dipelajari dan dilatih untuk mendapatkan kesempurnaan gerak dan menjadi menunjang prestasi untuk mendapatkan kemenangan.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti sebagai penambah wawasan dan pengetahuan.
2. Penelitian ini diharapkan, bahwa pentingnya analisis gerak melalui pendekatan biomekanika dalam mengetahui gerak yang benar dalam cabang olahraga bulutangkis.
3. Sebagai masukan kepada pelatih agar memberikan pemahaman gerak yang benar dimulai dari awal latihan.
4. Sebagai masukan kepada atlet yang dilatih bahwa pentingnya *jump smash* untuk dipelajari dan dilatih.

5. Sebagai bahan masukan kepada calon-calon peneliti, sebagai referensi dan masukan bagi civitas akademik Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan.
6. Serta sumbangan bagi dunia pendidikan dan kepelatihan dalam bidang olahraga dan juga bermanfaat bagi masyarakat.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY