

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Olahraga banyak dilakukan oleh masyarakat dan keberadaannya sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Olahraga merupakan aktivitas fisik yang dilakukan untuk mendapatkan tubuh sehat dan kuat, aktivitas itu sendiri cenderung yang menyenangkan dan menghibur (Handayani, 2018). Olahraga adalah salah satu hal yang paling dibutuhkan guna menjaga dan meningkatkan kebugaran jasmani (Rohmah & Dewi, 2023) dalam (Sulaiman et al., 2024). Berbagai jenis olahraga dapat ditemukan dengan mudah di berbagai tempat, mulai dari fasilitas umum hingga arena profesional. Aktivitas fisik ini tidak hanya bermanfaat untuk kesehatan tubuh, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan membangun rasa kebersamaan di antara masyarakat. Berbagai macam olahraga, seperti sepak bola, basket, renang, dan bulutangkis, dapat dipilih sesuai minat. Bulutangkis yang sangat populer di Indonesia menjadi olahraga yang digemari masyarakat (Maulina, 2015).

Bulutangkis merupakan olahraga yang disukai oleh masyarakat di Indonesia, faktanya banyak bangunan dan lapangan bulutangkis yang didirikan secara permanen di Indonesia adalah bukti betapa populernya bulutangkis (Bimantara et al., 2022). Karena perkembangan bulutangkis tidak lepas dari upaya para pelatih, pemain, dan pengurus, maka permainan ini berkembang pesat di Indonesia. Prestasi pemain bulutangkis Indonesia di kompetisi seperti Piala Thomas, Piala Uber, All England, dan Olimpiade. Hasil yang diraih bukanlah perubahan yang instan, melainkan melalui sebuah proses yang panjang

(Miftakhurrohman & Muhafid, 2022).

Seluruh lapisan masyarakat di Indonesia, baik orang tua, remaja, anak-anak, baik laki-laki maupun perempuan, menggemari bulutangkis. Hal ini disebabkan oleh bulutangkis yang tidak memerlukan banyak ruangan dan dianggap sebagai aktivitas olahraga yang sederhana dan mudah (Aditya, 2020). Bulutangkis termasuk dalam kategori olahraga bola kecil yang dimainkan dengan menggunakan raket untuk memukul *shuttlecock* di lapangan permainan yang di batasi oleh *net*. Permainan ini bersifat individual dan bisa juga dimainkan berpasangan, campuran putra dan putri. Bulutangkis bertujuan untuk memukul bola atau *shuttlecock* melewati jaring (*Net*) agar jatuh di area permainan lawan yang sudah di tentukan dan berusaha mencegah lawan memukul *shuttlecock* kedalam area lapangan kita (Rubiyanto, 2023).

Kemampuan dasar yang dibutuhkan dalam bermain bulutangkis antara lain cara memegang raket, sikap berdiri, posisi siap, gerak kaki (*footwork*), dan berbagai jenis teknik memukul *shuttlecock*. Dalam bulutangkis ada beberapa jenis pukulan seperti *servis, lob, drive, netting, dropshot, dan smash*, berbagai jenis pukulan bisa di buat bervariasi dengan menggunakan pegangan *forehand grip* dan *backhand grip*, seseorang bisa dikatakan bisa atau mahir bermain bulutangkis apabila sudah bisa menguasai kemampuan teknik dasar bermain bulutangkis (Saputro et al., 2022).

Permainan bulutangkis bukan hanya sekedar *skill* saja yang mempuni, di satu sisi kondisi fisik yang kuat juga menjadi poin penting dan sangat diperlukan dalam olahraga ini terutama memerlukan komponen kondisi fisik kelincahan (*agility*) yang berfokus pada otot kaki karena setiap pemain dalam melakukan

pukulan mereka harus mengejar dan siap menerima *shuttlecocks* dengan langkah kaki yang ringan dan lincah ke semua sudut lapangan. Bukan hanya mengejar *shuttlecock* pemain juga diharuskan sigap dalam mengembalikan *shuttlecock* secara cepat kedalam area lawan (Karyono, 2016). Bukan hanya berfokus pada tubuh bagian bawah, dalam bulutangkis tubuh bagian atas juga sangat penting dalam permainan ini karena sejatinya jantung permainan ini ada di tubuh bagian atas yaitu tangan, dalam hal ini kekuatan otot lengan juga menjadi hal yang wajib diperhatikan karena kekuatan otot lengan juga sangat mempengaruhi dalam permainan bulutangkis, permainan bulutangkis sangat memerlukan kekuatan otot lengan dalam melakukan pukulan, dimana setiap pukulan harus menggunakan kekuatan otot lengan sehingga pemain mendapatkan pukulan yang maksimal. Bukan hanya mendapatkan pukulan yang maksimal terkadang dalam memperebutkan poin terdapat *rally* panjang yang tentu selain mengandalkan kelincahan (*agility*) kekuatan otot lengan juga menjadi kunci permainan (Handayani, 2018).

Federasi Bulutangkis Dunia (*Badminton World Federation/BWF*) adalah organisasi internasional untuk olahraga bulutangkis. Organisasi ini didirikan pada tahun 1934, yang didirikan pertama kali oleh Federasi Bulutangkis Internasional (*International Badminton Federation*) dengan sembilan negara anggota meliputi Kanada, Denmark, Inggris, Perancis, Belanda, Selandia Baru, Irlandia, Skotlandia, dan Wales. Anggotanya bertambah hingga 165 asosiasi bulutangkis negara dari berbagai belahan dunia. Pertemuan Umum Luar Biasa yang digelar di Madrid, Spanyol pada 24 September 2006 menetapkan nama baru yang ditetapkan hingga sekarang yaitu *Badminton World Federation* (Juang, 2015).

All England atau All England Open Badminton Championships adalah kejuaraan bulutangkis tertua dan bergengsi di dunia. Turnamen ini diselenggarakan di Inggris dan sudah diadakan sejak tahun 1899. Pada awal penyelenggaraan, All England bernama The Open English Championships. Turnamen ini diadakan di HQ of the London Scottish Rifles, Buckingham Gate. All England diadakan secara rutin di Arena Birmingham, Inggris. Turnamen ini memiliki nama resmi yang berbeda-beda setiap tahunnya, tergantung sponsor yang mendukungnya. Hal yang menjadi perhatian menarik kali ini pada Final *All England* 2021 yaitu pada partai final Pertandingan yang sangat sengit dan terjadi banyak poin kritis dimana kedua pemain saling ngejar poin ketertinggalan. Yang bermain kali ini yaitu antara Lee Zii Jia pemain asal Negeri Jiran, Malaysia berhadapan dengan Viktor Axelsen pemain asal *Nordic Country*, Denmark dengan skor set *rubber* 3-2 yang dimenangkan Lee Zii Jia dengan masing masing *point* perolehan game pertama Lee Zii Jia 30 – 29 Viktor Axelsen, game kedua Lee Zii Jia 20 – 22 Viktor Axelsen, dan game terakhir dimenangkan oleh Lee Zii Jia dengan perolehan skor yang tidak terlalu sengit daripada dua game sebelumnya yakni Lee Zii Jia 21 – 9 Viktor Axelsen.

Beberapa uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Analisis *Winning Point* Berdasarkan Jenis Pukulan Dalam Pertandingan Bulutangkis Lee Zii Jia vs Viktor Axelsen di Final All England 2021”**.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimana hasil analisis *winning point* berdasarkan jenis pukulan pertandingan bulutangkis Lee Zii Jia Vs Viktor Axelsen pada laga Final All England 2021 dan apa saja jenis pukulan yang digunakan oleh Lee Zii Jia dan Viktor Axelsen selama pertandingan Final All England 2021 serta apakah terdapat pola tertentu dalam jenis pukulan yang lebih sering menghasilkan *winning point* pada pertandingan tersebut?.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil analisis *Winning Point* berdasarkan jenis pukulan pada pertandingan bulutangkis Lee Zii Jia vs Viktor Axelsen pada laga Final All England 2021 dan mengidentifikasi jenis-jenis pukulan yang digunakan oleh Lee Zii Jia dan Viktor Axelsen selama pertandingan Final All England 2021 serta menemukan pola atau kecenderungan jenis pukulan yang lebih efektif dalam mencetak poin dan meraih kemenangan pada pertandingan tersebut.

1.4 Definisi Operasional

1.4.1 Analisis

Menurut buku Ensilopedia Manajemen, Edisi ke 5, oleh Komaruddin tahun 2001 yang dikutip oleh (Septiani et al., 2020). Analisis adalah bentuk proses menyelidiki atau memeriksa suatu peristiwa untuk mendapatkan fakta yang tepat dan akurat. Analisis dilakukan dengan cara membedakan, mengamati, mempelajari dan memilah suatu objek guna mendapatkan hasil pemahaman yang lebih dalam. Analisis dapat dilakukan dalam berbagai bidang, seperti matematika, logika, kimia,

dan keuangan. Hasil analisis dapat membantu meningkatkan pemahaman dan mendorong pengambilan keputusan suatu hal.

1.4.2 Bulutangkis

Bulutangkis adalah salah satu cabang olahraga yang menggunakan alat pukul raket dan *shuttlecock* sebagai objek yang dipukul. Olahraga ini dapat dimainkan secara tunggal maupun ganda. Prestasi bermain bulutangkis adalah kemampuan dari seorang pemain bulutangkis untuk dapat bermain dengan sebaik-baiknya dalam menggunakan teknik, taktik, dan unsur-unsur fisik yang dimiliki (Bimantara et al., 2022).

1.4.3 All England Open Badminton Championships

All England atau All England Open Badminton Championships adalah kejuaraan bulutangkis tertua dan bergengsi di dunia. Turnamen ini diselenggarakan di Inggris dan sudah diadakan sejak tahun 1899. Pada awal penyelenggaraan, All England bernama The Open English Championships. Turnamen ini diadakan di HQ of the London Scottish Rifles, Buckingham Gate. All England diadakan secara rutin di Arena Birmingham, Inggris. Turnamen ini memiliki nama resmi yang berbeda-beda setiap tahunnya, tergantung sponsor yang mendukungnya.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Menambah kajian serta ilmu pengetahuan, dan bahan referensi yang baru bagi semua pihak khususnya peneliti lain, tentang teori-teori dalam bidang keolahragaan dan penelitian tentang analisis pertandingan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Dapat memberikan informasi baru kepada pelatih dan guru khususnya bahwa pentingnya hasil analisis pertandingan pasca pertandingan dapat dijadikan acuan bahkan pedoman untuk menerapkan kebutuhan latihan tim ataupun pemain dalam perencanaan pembuatan program latihan dan dapat menghasilkan prestasi yang maksimal.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Tabel 1. 1 Ruang Lingkup Penelitian

Konsep	Indikator	Sub Indikator	Instrumen
Analisis <i>Winning Point</i> Berdasarkan Jenis Pukulan Pertandingan Bulutangkis Final <i>All England 2021</i>	Jenis Pukulan	<i>Serve</i>	Pengamatan
		<i>Netting : Netting Lurus</i>	Pengamatan
		<i>Netting Silang</i>	Pengamatan
		<i>Drive</i>	Pengamatan
		<i>Smash : Forehand Smash</i>	Pengamatan
		<i>Backhand Smash</i>	Pengamatan
		<i>Lob : Overhead Lob</i>	Pengamatan
		<i>Underhead Lob</i>	Pengamatan
		<i>Dropshot :</i>	Pengamatan
		<i>Forehand Dropshot</i>	
		<i>Backhand Dropshot</i>	
		<i>Defence</i>	Pengamatan