

ANALISIS SWOT KEGAGALAN TIM NASIONAL PUTRI BASKET JEPANG PADA FINAL DI OLIMPIADE TOKYO

Dwiatma Dirgantara

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
dwiatma.18085@mhs.unesa.ac.id

Himawan Wismanadi

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
himawanwismanadi@unesa.ac.id

Abstrak

Olimpiade Tokyo 2020 cabang olahraga bola basket telah selesai, Jepang dinyatakan sebagai *runner up* setelah dikalahkan oleh USA, ada banyak faktor yang mempengaruhi tim nasional basket putri Jepang. Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis kegagalan tim nasional putri basket Jepang pada final olimpiade Tokyo menggunakan metode analisis *SWOT*. Penelitian non-eksperimen ini termasuk dalam penelitian analisis deskriptif kualitatif. "Metode penelitian deskriptif ini dilakukan untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik hanya satu variabel atau lebih. Tanpa membuat perbandingan variabel itu sendiri dan mencari hubungan dengan variabel lain. Instrumen yang digunakan yaitu dokumentasi instrument penelitian berupa video pertandingan dan juga lembar analisis, data yang disimpulkan hanya bersifat deskriptif. Subjek penelitian ini yaitu video pertandingan final tim nasional putri basket Jepang melawan USA pada Olimpiade Tokyo 2020. Hasil penelitian ini menunjukkan untuk mendapatkan *point* yang unggul pada partai final USA dominan main pada *paint area*. Disinilah kita diberikan pengetahuan bahwa apabila mempunyai postur yang diunggulkan dan *skill* yang kompeten pada cabang olahraga bola basket secara garis besar dapat diunggulkan. USA merupakan paket komplit dari itu semua. tetapi Jepang merupakan kejutan istimewa dalam event Olimpiade kali ini. Kesimpulan yang didapat yaitu analisis *SWOT* kegagalan tim nasional putri Jepang pada Olimpiade Tokyo 2020 terletak pada kalahnya postur dan *skill* dibawah lawan sehingga menimbulkan rasa pesimis atlet..

Kata Kunci: Olimpiade, Basket Putri Jepang, Analisis SWOT

Abstract

Olympics The Tokyo 2020 Olympics basketball sport has been completed, Japan was declared runner up after being defeated by the USA, there are many factors that affect the Japanese women's national basketball team. The purpose of this study is to analyze the failure of the Japanese women's national basketball team in the Tokyo Olympics final using the SWOT analysis method. This non-experimental research is included in the qualitative descriptive analysis research. "This descriptive research method was conducted to determine the existence of independent variables, either only one or more variables. Without making comparisons of the variables themselves and looking for relationships with other variables. The instruments used are research instrument documentation in the form of match videos and analysis sheets, the data concluded are only descriptive. The subject of this research is the video of the final match of the Japanese women's national basketball team against the USA at the Tokyo 2020 Olympics. The results of this study show that to get a superior point in the final the USA is dominant in playing in the paint area. This is where we are given the knowledge that if you have a superior posture and competent skills in basketball, you can generally be superior. USA is the Complete package of it all. but Japan is a special surprise in the Olympic event this time. The conclusion obtained is that the SWOT of the failure of the Japanese women's national team at the Tokyo 2020 Olympics lies in the loss of posture and skill under the opponent, causing athletes to feel pessimistic.

Keywords: Olympics, Japanese Women's Basketball, SWOT

PENDAHULUAN

Olahraga ialah sebuah aktivitas yang dilakukan manusia untuk kebugaran jasmani demi memperoleh kondisi badan yang sehat. Badan yang sehat membentuk kualitas hidup yang baik. Berbagai cara atau macam olahraga dilakukan oleh masyarakat tentunya selain memberi manfaat badan yang sehat juga menambah teman, apalagi saat ini olahraga sangat disukai oleh kalangan masyarakat terutama kalangan remaja selain cabang olahraga bola basket kala ini banyak sekali peminatnya baik itu dari luar negeri maupun di Indonesia. Kita bisa melihat dari banyaknya kompetisi yang terselenggarakan dan kita juga bisa melihat dari banyaknya peminat dari golongan anak usia dini hingga orang dewasa. Olahraga bola basket juga dipertandingkan mulai dari daerah hingga internasional, dan liga basket yang paling berkelas tempat berkumpulnya pemain hebat, terbaik dari belahan dunia yaitu NBA (*Nastional Basketball Association*)

“Bola basket dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah mencetak angka ke keranjang lawan dan mencegah tim lawan mencetak angka. Pertandingan dikontrol oleh wasit, petugas meja dan seorang commissioner, jika hadir” (FIBA, 2020)

Olahraga bola basket internasional di naungi oleh FIBA, yaitu Federation International de Basketball, FIBA merupakan induk dari olahraga bola basket dunia, selain itu juga FIBA memiliki kewajiban atau tugas untuk menggelar berbagai kejuaraan basket di level internasional. Sedangkan induk olahraga bola basket di Indonesia adalah PERBASI yaitu Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia yang bertugas untuk mengatur seluruh aturan tentang basket yang ada di Indonesia. salah satu event bergengsi basket di ajang internasional adalah olimpiade dalam olimpiade basket merupakan salah satu cabang olahraga yang diselenggarakan oleh IOC yaitu *International Olympic Committee*, olimpiade terakhir diadakan di Tokyo, diikuti oleh 12 negara tim putra dan putri.

Dalam permainan Bola basket perolehan skor menjadi poin penting dalam keberhasilan tim, sehingga pemain dituntut untuk memiliki kemampuan atau keterampilan individu seperti *Shooting*, *passing*, *dribble* dan *Rebound* serta *tim work* untuk berkomunikasi pada saat menyerang dan bertahan,

itulah beberapa hal-hal atau syarat agar berhasil dalam mempermainkan olahraga bola basket ini (Jon A. Oliver, 2004) “Dari semua keterampilan tersebut kemampuan bertahan merupakan merupakan suatu usaha yang dijalankan oleh tim bertahan dalam rangka menghalau serangan lawan. Dalam bertahan terdapat bermacam-macam teknik yaitu pertahanan daerah dan pertahanan satu lawan satu. Untuk menguasai teknik tersebut diperlukan teknik dasar pertahanan. Teknik dasar dalam bertahan yaitu sikap jaga dan olah kaki. Selain teknik bertahan, pemain juga harus menguasai teknik menyerang dalam permainan bola basket. Penyerangan merupakan suatu usaha yang dijalankan oleh tim menyerang dalam rangka mencetak angka ke dalam ring basket. Dalam menyerang terdapat bermacam-macam teknik yaitu menyerang bebas, menyerang kilat, menyerang kilat berpola dan menyerang berpola. Dengan mengetahui teknik penyerangan tersebut pemain diharapkan menciptakan kerjasama yang baik untuk melakukan serangan ke daerah lawan dengan tepat sasaran dan berhasil.” (Tupan, 2016)

Selain kemampuan bertahan dan menyerang kemampuan menembak, mengumpan, menggiring, dan mendapatkan bola juga harus benar-benar bisa dikuasai dalam permainan bola basket agar bisa mendapatkan hasil atau *point* yang maksimal. Namun yang paling penting yaitu kemampuan dalam mencetak angka, dalam mencetak angka kita memerlukan kemampuan menembak yang baik. Karena menembak adalah cara atau usaha agar kita bisa mencetak angka. Ada beberapa jenis tembakan didalam olahraga bola basket yaitu antara lain: tembakan bebas, tembakan dengan satu tangan, tembakan lompat, tembakan 3 angka, tembakan mengait, tembakan melayang. Menurut (Kosasih, 2008), menembak ialah kemampuan dasar dalam olahraga bola basket yang paling terkenal dan paling disukai` karena hampir setiap pemain memiliki naluri untuk mencetak angka. Semakin cepat pemain atau tim menemukan kemampuan menembak yang efektif maka akan semakin maksimal kemampuan dari pemain atau tim tersebut.

Teknik *Shooting* dalam permainan bola basket ialah gerakan atau menembak bola kearah *ring* lawan untuk menghasilkan poin. Didalam olahraga bola basket, ada tiga macam nilai yang bisa dihasilkan oleh tiap pemain tergantung lemparan atau tembakan

yang dilakukan. Ada beberapa jenis perolehan nilai dalam permainan bola basket yang pertama yaitu: Nilai 1 poin, dalam permainan bola basket setiap tim akan mendapatkan nilai 1 poin yang dihasilkan dari lemparan akrobat pelanggaran. Lemparan ini dilakukan dari titik tangan setengan lingkaran yang berada di depan ring. Nilai 2 poin, nilai 2 poin dalam permainan bola basket didapatkan dari hasil tembakan yang berasal dari area tembakan. Dan yang ketiga nilai 3 poin, nilai 3 poin dalam permainan bola basket didapatkan dari hasil tembakan yang dilakukan dari luar area tembakan.

Untuk mendapatkan predikat sebagai juara setiap tim harus mampu mencetak angka secara maksimal disetiap pertandingan sehingga kemungkinan menang dapat semakin besar. Ada beberapa hal penting yang harus dipedulikan agar sebuah tim bisa menguasai pertandingan antara lain yaitu: *field goal attempt, Rebound, turnover, free throw attempt*. Semua aspek tersebut dapat dilihat di statistik pertandingan. Statistik pertandingan merupakan hal yang sangat penting yang digunakan untuk bahan evaluasi agar dapat meningkatkan kemampuan tim secara maksimal, selain itu juga bisa di gunakan untuk menganalisa kelemahan dan kelebihan lawan sehingga kita bisa menyiapkan strategi dengan lebih baik dan efektif lagi.

Jika dilihat secara umum teknik *Shooting* ialah salah satu teknik yang lumayan susah dilakukan para pemain basket oleh karena itu dibutuhkan persentase *Shooting* suatu tim agar bisa mengetahui kualitas dari teknik *Shooting* tim tersebut agar bisa ditingkatkan lagi.

Dalam olahraga bola basket banyak sekali cara untuk meraih kemenangan salah satunya yaitu dengan cara menganalisis kemampuan dari tim kita sendiri dan lawan. Dalam menganalisis banyak cara atau metode antara lain menggunakan Metode *SWOT*, metode *SWOT* adalah kependekan dari *Strengths, weakness, opportunities* dan *threats* jadi *SWOT* dapat di artikan sebagai analisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman.

Saat Tim Putri Jepang Mematahkan Asumsi Tinggi Badan, Tim bola basket putri Jepang boleh saja kalah dalam tinggi badan. Namun, tidak halnya dengan kegigihan, kecepatan, teknik, dan inteligensi. Mereka telah memutarbalikkan asumsi di permainan bola basket. Para pebasket putri Jepang merayakan

sukses mereka mengalahkan Perancis usai semifinal bola basket putri Olimpiade Tokyo 2020 di Arena Saitama Super, Saitama, Jepang, Jumat (6/8/2021). Tim putri Jepang, tim terpendek kedua di turnamen, lolos ke final untuk menghadapi raksasa bola basket, Amerika Serikat.

Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang cabang olahraga bola basket semakin besar, olahraga terus berkembang, dan selalu ada masalah baru yang perlu dipelajari dan dicoba dipecahkan. Sejumlah besar makalah telah diterbitkan tentang apa yang membuat perbedaan antara kinerja tim dan pemain dalam permainan bola basket dan sangat penting untuk memahami aspek-aspek permainan tersebut untuk mempotensiasi metode pelatihan dan manajemen pelatih selama kompetisi (Ball, 2008)

Asumsi pentingnya tinggi badan pemain di permainan bola basket sudah sangat melekat, ibarat tangan kuat yang wajib dimiliki petinju. Karena keranjang berada di atas kepala, pemain lebih tinggi dianggap bisa semakin dominan. Asumsi logis yang sudah menua ini dipatahkan oleh tim putri Jepang di *Olimpiade Tokyo 2020*.

Jepang, sebagai tim terpendek kedua, memastikan langkah ke partai puncak setelah menang atas para pebasket tinggi Perancis, 87-71, dalam laga semifinal bola basket putri Olimpiade Tokyo 2020 di Arena Saitama Super, Saitama, Jumat (6/8/2021). Bagi tim peraih perunggu Asian Games Jakarta 2018 ini, laga final adalah capaian terjauh mereka sepanjang sejarah Olimpiade.

Dari latar belakang di atas, peneliti perlu menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang dan acaman keberhasilan tim nasional basket putri Jepang di olimpiade Tokyo 2020

METODE

Sebelum seseorang melakukan melakukan penelitian, seseorang tersebut harus sudah mengetahui jenis metode yang sesuai untuk penelitian yang akan dijalankan tersebut. Pada dasarnya metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Tujuan dari metode sendiri yaitu mengamati secara Bersama dan mengumpulkan data mengenai aspek-aspek tertentu mengenai masalah yang akan diteliti. Maka dari itu data yang diperoleh akan ditindak lanjuti dan diproses serta dianalisa dengan dasar teori yang sudah ada

kemudian terakhir ditarik kesimpulan dari data yang didapat. (Sugiyono, 2019)

Analisis swot diartikan sebagai salah satu penilaian terhadap kekuatan, peluang, ancaman, kelemahan. Penelitian ini menggunakan analisis *SWOT*, karena memiliki empat keunggulan, yaitu kesederhanaan, kolaborasi, fleksibilitas dan sintesis. Analisis *SWOT* mudah dipahami, menarik, dan dapat digunakan untuk berbagai ukuran organisasi, bahkan Anda sendiri (Philip Kotler, 2007).

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian, untuk mengumpulkan data secara cermat, lengkap, dan sistematis sehingga data yang didapatkan dari hasil penelitian bisa diolah atau dianalisa dengan mudah. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah berupa video dokumentasi. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan analisis video pertandingan Tim basket nasional putri Jepang pada pertandingan final di Olimpiade Tokyo 2020, dari internet dan dimasukkan pada tabel penelitian. Agar bisa memudahkan penelitian dan untuk memperjelas data yang dimasukkan dalam bentuk tabel penelitian (Arikunto, 2011).

Analisis data ialah proses hasil wawancara buat pencarian dan pengaturan secara sistematis, catatan serta bahan yang dikumpulkan menaikkan pemahaman, yang dikumpulkan buat memungkinkan penyajian yang ditemukan. buat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dirumuskan dalam penelitian ini data ini dianalisis secara berulang-ulang (cyclical) (Suyitno, 2018) buat memecahkan masalah menggunakan demikian secara teoritis analisis serta pengumpulan data ini dilaksanakan secara berulang-ulang, mengemukakan penelitian jenis kualitatif datanya terdiri berasal nomor -angka, deskripsinya memadukan antara data tadi menjadi sebuah kesatuan makna yang sama. dalam hal ini menganalisa data, peneliti mengambil apa yang ditulis oleh (Miles et al., 1992) bahwa terdapat tiga tahapan yang dikerjakan pada analisis data, yaitu : (1) data reduksi, (dua) data display, (tiga) conclusion drawing verifikasi. Data yang sudah diperoleh,

Berhubungan dengan masalah yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya maka peneliti menggunakan jenis penelitian non-eksperimen dengan metode penelitian analisis deskriptif kualitatif. “Metode penelitian deskriptif ini dilakukan untuk

mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik hanya satu variabel atau lebih. Tanpa membuat perbandingan variabel itu sendiri dan mencari hubungan dengan variabel lain.

Jenis penelitian ini bertujuan untuk mencari, mengelolah dan menganalisa berbagai fakta melalui video pertandingan yang dilakukan oleh Tim basket nasional putri Jepang pada pertandingan Olimpiade Tokyo 2020 untuk di Tarik kesimpulan. Data yang disimpulkan hanya bersifat deskriptif.

Penelitian ini adalah suatu karya dokumentasi kegiatan yang dilaksanakan dengan cara mengumpulkan data dari video pertandingan Tim basket nasional putri Jepang pada pertandingan final di Olimpiade Tokyo 2020, penelitian ini dilakukan peninjauan dengan mencatat serta mengamati video pertandingan antara tim nasional putri Jepang dengan tim putri USA pada Olimpiade Tokyo 2020

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video ini adalah pertandingan antara Tim Bola Basket Wanita Jepang dan Tim Bola Basket Wanita Amerika Serikat di Final Olimpiade Tokyo 2020 dalam video game ini Memamerkan permainan di mana tim Jepang bermain bagus di final Ini. Tapi Amerika memang punya peringkat di atas tim Jepang, sehingga Jepang tidak bisa unggul dalam pertandingan final tersebut.

Hasil

Data yang didapat adalah diperoleh dari hasil dokumentasi peneliti mengerjakan. Dalam hal ini, hasil analisis video kecocokan adalah data paling primitif penting dalam kegiatan analisis data, dan hasilnya catatan lapangan adalah data dukung peneliti dalam proses melampirkan observasi lapangan. Berdasarkan metode ini dipilih oleh peneliti, penelitian ini terkait dengan gunakan metode kualitatif.

Data di dapat dan di amati dari rekaman video pertandingan Tim Bola Basket Wanita Jepang dan Tim Bola Basket Wanita Amerika Serikat di Final Olimpiade Tokyo 2020 selengkap-lengkapny mengenai kekuatan dan kelemahan serta peluang dan ancaman video pertandingan Tim Bola Basket Wanita Jepang dan Tim Bola Basket Wanita Amerika Serikat di Final Olimpiade Tokyo 2020 sesuai dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan, berikut ini dikemukakan data temuan di lapangan yang diperoleh

dari pengamatan. Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Penelitian Analisis Video Teknik Shooting Tim Jepang

Teknik	Jepang				Jumlah
	Keberhasilan		Kegagalan		
	Banyaknya	%	Banyaknya	%	
<i>Shooting 2 point</i>	20	43,5	26	56,5	46
<i>Shooting 3 point</i>	8	25,8	23	74,2	31
<i>Free Throws</i>	11	91,7	1	8,3	12

Tabel 2. Data Hasil Penelitian Analisis Video Teknik Shooting Tim USA

Teknik	USA				Jumlah
	Keberhasilan		Kegagalan		
	Banyaknya	%	Banyaknya	%	
<i>Shooting 2 point</i>	33	58,9	23	41,1	56
<i>Shooting 3 point</i>	4	30,8	9	69,2	13
<i>Free Throws</i>	12	80	3	20	15

Tabel 3. Data Hasil Penelitian Analisis Video Teknik Rebound, Assists, Steal dan Blocks Tim Jepang dan USA

Teknik	Jumlah		Selisih
	USA	Jepang	
<i>Rebound</i>	44	38	6
<i>Assists</i>	28	16	12
<i>Steal</i>	7	4	3
<i>Blocks</i>	12	0	12

Kekuatan

Tim nasional basket putri Jepang ini harus puas pada hasil pertandingan final olimpiade Tokyo 2020 pada tanggal 08 agustus 2020 di Saitama super arena, tim Jepang harus puas dengan hanya mendapatkan medali perunggu karena kalah pada pertandingan final melawan juara bertahan yaitu Amerika Serikat dengan skor di kuartir pertama yaitu 23-14 untuk ke unggulan Amerika Serikat, di kuartir 2 tim Jepang tampil lebih impresif Nanako Todo berhasil memulai pertandingan dengan mencetak 2 poin, Breanna Stewart langsung bisa menyusul *point* tersebut dengan tembakan 3 angkanya, meskipun Jepang tampil lebih baik dari kuartir pertama tetap saja amerika masih unggul dengan perolehan *point* di kuartir 2 yaitu 27- 25, di kuartir 3 Jepang hanya bisa mencetak 17 *point* sedangkan Amerika mencetak 25 *point*, di kuartir akhir amerika serikat berusaha

meningkatkan selisih angka tetapi di kuartir 4 ini Jepang berhasil mencetak 19 *point* sedangkan Amerika Serikat hanya mampu mencetak 15 *point*, meskipun Jepang mencetak lebih banyak *point* di kuartir 4 tetapi mereka gagal memenangkan pertandingan karena perolehan keseluruhan skor Amerika Serikat jauh lebih besar dari pada Jepang dengan skor akhir 90-75 untuk Kemenangan Amerika Serikat

Berdasarkan analisis video yang peneliti lakukan mendapatkan hasil bahwa Jepang memiliki beberapa kekuatan antara lain akurasi tembakan *Free Throws* Jepang memiliki akurasi yang sangat tinggi yaitu 91,7% berhasil mencetak 11 *point* dari 12 kali percobaan selain itu juga Jepang hanya meolakukan 10x *trunovers* sedangkan USA melakukan *turnsover* sebanyak 12x. Meskipun Jepang memiliki postur yang kalah jauh dari USA tetapi Jepang berhasil

mendapatkan 12 kali *offensive Rebound* sedangkan USA dengan ke unggulan posternya hanya mendapatkan 8 kali *offensive Rebound*. Dan yang terakhir Jepang berhasil mendapatkan 40 *point* dari pemain cadangan sedangkan USA hanya 13 *point*

Kelemahan

Pada pertandingan final basket putri olimpiade Tokyo 2020 yang mempertemukan tim Jepang melawan tim USA dengan skor akhir 90-75 dengan kemenangan untuk USA. Kelemahan dari tim Jepang itu sendiri yaitu postur yang kalah jauh dari tim USA, dalam cabang olahraga bola basket tim yang memiliki postur ya di unggulan akan sangat berpengaruh pada pertandingan. Dari pertandingan ini kita bisa melihat karena kalah nya postur dapat memunculkan kelemahan-kelemahan yang lainnya.

Pada partai final tersebut Jepang sama sekali tidak bisa melakukan blok satu kali pun sedangkan USA berhasil melakukan 12 kali blok, selain itu juga Jepang hanya berhasil mencetak 40 *point* dari paint area sedangkan USA berhasil mencetak 58 *point* dari paint area. Kelemahan selanjutnya yaitu Jepang hanya berhasil mendapatkan 25 kali defensif *Rebound* sedangkan USA mendapatkan 36 defensif *Rebound*. Itulah beberapa kelemahan yang terjadi karena kurang diunggulkan nya postur tim tersebut.

Selain itu Jepang masih memiliki kelemahan lainnya yaitu: akurasi tembakan 2 *point* Jepang hanya 43,5% Jepang hanya berhasil memasukan 20 kali dari 46 kali percobaan, sedangkan USA memiliki akurasi tembakan 2 *point* yang sangat baik yaitu 58,9% berhasil memasukan 33 kali dari 56 kali percobaan dan untuk akurasi tembakan 3 *point* Jepang hanya memiliki 25,8% hanya bisa mencetak 8 kali tembakan dari 31 kali percobaan tembakan 3 angka sedangkan USA memiliki 30,8% akurasi tembakan 3 angka berhasil mencetak 4 kali tembakan dari 13 kali percobaan tembakan 3 *point*. Kelemahan selanjutnya yaitu Jepang hanya berhasil melakukan 4 kali *Steal* sedangkan USA berhasil melakukan 7 kali *Steal*. Dan kelemahan Jepang yang terakhir yaitu Jepang hanya sukses melakukan 16 kali assist sedangkan USA sukses melakukan 28 assist.

Peluang

Tim USA lebih sering melakukan fouls dari pada tim Jepang, tim USA melakukan foul sebanyak 13 kali sedangkan tim Jepang hanya melakukan 11 kali fouls hal tersebut adalah salah satu peluang bagi

tim Jepang untuk menambah perolehan angka dari tembakan *Free Throws* karena Jepang juga memiliki akurasi tembakan *Free Throws* yang sangat baik. Selain itu juga peluang yang di miliki tim Jepang yaitu tim USA lebih sering melakukan *turnovers* di bandingkan tim Jepang, tim USA melakukan 12 kali *turnovers* sedangkan tim Jepang hanya melakukan 10 kali *turnovers* .

Ancaman

Dari hasil analisis video pertandingan antara Jepang dan USA dapat kita ketahui faktor-faktor ancaman untuk tim Jepang yaitu yang pertama adalah postur tim USA yang sangat di unggulan di bandingkan tim Jepang, selain itu juga akurasi tembakan 2 angka yang di miliki tim USA sangat baik dengan persentase 58,90% dari 56 percobaan berhasil 33 kali, sedangkan persentase tembakan 2 angka Jepang hanya 43,50% dari 46 percobaan hanya berhasil 20 kali, dan untuk tembakan 3 angka USA memiliki persentase 30,80% dari 13 kali percobaan berhasil 4 kali sedangkan Jepang memiliki persentase tembakan 3 angka 25,80% dari 31 kali percobaan berhasil masuk 8 kali.

Selain itu karena postur yang di unggulan tim USA bisa mudah melakukan blok kepada tim Jepang, tim USA sukses melakukan 12 blok sedangkan tim Jepang sama sekali tidak berhasil melakukan blok kepada tim USA. Ancaman lainnya yaitu karena ke unggulan postur tim USA berhasil mendapatkan total *Rebounds* sebanyak 44 kali sedangkan tim Jepang hanya mendapatkan total *Rebounds* 38 kali. Adapun ancaman lainnya yaitu USA berhasil melakukan *Steal* sebanyak 7 kali sedangkan Jepang hanya berhasil melakukan 4 kali *Steal*. Selain itu ancaman lainnya adalah USA memiliki transisi yang cepat dari bertahan ke menyerang sehingga berhasil mencetak 19 *point* dari fast break sedangkan Jepang hanya menciptakan 7 *point* dari fast break. USA juga memiliki akurasi passing yang baik sehingga bisa mendapatkan 28 kali *Assists* sedangkan Jepang hanya mendapatkan 16 kali *Assists* dan ancaman yang terakhir yaitu karena unggul nya postur USA bisa dengan mudah mencetak 58 *point* dari paint area sedangkan Jepang hanya berhasil mencetak 49 *point* dari paint area.

Pembahasan

Analisis *SWOT* dibagi menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri pemain. Jika faktor pemain menguntungkan, maka itu menjadi keuntungan, jika tidak maka menjadi kerugian. Faktor internal dapat berupa kebugaran fisik pemain, keterampilan pemain, dll. Sementara itu, untuk faktor eksternal atau faktor dari luar pemain, apa yang baik bagi pemain akan menjadi peluang (*opportunity*), dan apa yang buruk bagi pemain akan menjadi ancaman (*threat*) (GURL, 2017). Faktor eksternal pemain dapat dinyatakan sebagai kondisi lapangan, keterampilan lawan dan sebagainya.

Kekuatan

Analisis *SWOT* didasarkan pada kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman. Namun, untuk mengembangkan strategi yang tepat untuk periode tertentu, *SWOT* perlu memodifikasi faktor-faktor di dalamnya untuk mengembangkan strategi yang secara akurat mencerminkan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang diharapkan dari organisasi atau pemain pada periode tersebut. Strategi yang dihasilkan akan didasarkan pada masa kini atau masa lalu, bukan masa depan (Sutoyo and Wismanadi, 2022).

Kekuatan adalah kualitas yang menambah nilai pada sesuatu dan membuatnya lebih istimewa dari yang lain. Menurut (Hay and Castilla, 2500) Kekuatan adalah *internal* organisasi yang membantu pencapaian tujuan Jepang memiliki beberapa aspek yang diunggulkan pada pertandingan final olimpiade Tokyo kali ini antara lain yaitu: Jepang memiliki akurasi tembakan *Free Throws* yang sangat baik dengan persentase 91,70% dari 12 percobaan berhasil 11 kali mencetak angka. Tembakan *free throw* adalah tembakan yang sangat penting dalam permainan bola basket, tembakan ini sangat bermanfaat, dalam sebuah laga jika kekuatan kedua tim seimbang, terkadang tembakan hukuman sangat berpengaruh sebagai penyumbang skor kemenangan (Margono and Iskurniawan, 2018). Tidak hanya itu, Jepang juga memiliki *turnovers* yang lebih sedikit dengan angka *turnovers* 10 kali sedangkan, USA melakukan *turnovers* sebanyak 12 kali. *Turnovers* adalah perpindahan kepemilikan bola dari menyerang ke bertahan yang terjadi akibat pemain melakukan kesalahan baik kehilangan bola ataupun salah oper (Fylaktakidou, Tsamourtzis and Zaggelidis, 2012). Adapun kekuatan atau keunggulan tim Jepang pada pertandingan kali ini selain ini yaitu kemampuan

offensive Rebounds Jepang berhasil mendapatkan 12 kali *offensive Rebounds* sedangkan USA hanya mendapatkan 8 kali *offensive Rebounds*. *Rebound* adalah istilah permainan bola basket Pemain menangkap atau menangkap bola Tidak ada pantulan ke interior penembakan pemain lainnya. pemain basket tampil kebanyakan *Rebound* adalah itu Posisi tengah (center) dan power forward (Ainul Yaqin, 2013). Selain itu pada pertandingan ini Jepang berhasil mendapatkan *point* dari kesempatan kedua yang di dapatkan dari *offensive Rebound* sebanyak 19 sedangkan USA hanya mendapatkan 13 *point*. Dan kekuatan yang terakhir pada tim Jepang yaitu Jepang berhasil mendapatkan 40 *point* dari pemain cadangan sedangkan USA hanya mendapatkan 13 *point*.

Kelemahan

Kelemahan, merupakan suatu kekurangan dari dalam atau diri sendiri, yang dapat mengakibatkan sesuatu yang tidak diinginkan bisa terjadi. Kelemahan-kelemahan yang muncul didominasi karena ketenangan, konsentrasi dan komunikasi yang menurun (Simatupang *et al.*, 2020). Kelemahan tim Jepang pada pertandingan final ini antara lain yaitu: postur pemain yang kurang diunggulkan, selain itu juga akurasi tembakan 2 *point* tim Jepang hanya memiliki persentase 43,50% berhasil mencetak sebanyak 20 kali dari 46 percobaan sedangkan USA memiliki persentase tembakan 2 *point* sebanyak 58,90% berhasil mencetak sebanyak 33 dari 56 percobaan. Tak hanya tembakan 2 *point*, tembakan 3 *point* Jepang pun merupakan suatu kekurangan yang ada pada tim dengan persentase 25,8% berhasil mencetak 8 kali tembakan 3 angka dari 31 kali percobaan, sedangkan USA memiliki persentase tembakan 3 angka sebesar 30,8% berhasil mencetak 4 kali tembakan 3 angka dari 13 kali percobaan. tim Jepang mencoba menyusul ketertinggalan dengan sering melakukan tembakan 3 angka, tembakan 3 angka dianggap paling efisien ketika tidak ada tekanan defensif. Ditemukan juga bahwa sebagian besar tembakan 3 titik diambil di bawah tekanan defensif parsial di mana tingkat tekanan defensif yang meningkat menyebabkan efisiensi pemotretan yang lebih rendah (Csataljay *et al.*, 2013)

Selain lemah pada tembakan 2 dan 3 angka juga lemah pada *Steal*, Jepang hanya berhasil melakukan 4 kali *Steal* sedangkan USA berhasil melakukan 7 kali *Steal*. *Steal* ada adalah sebuah cara atau usaha suatu pemain untuk mencuri bola dari

lawan (Siantoro, 2021). Selain *Steal*, *assists* juga menjadi kelemahan tim Jepang, Jepang hanya berhasil melakukan 16 kali *Assists* sedang kan USA berhasil melakukan 28 kali *Assists*. Kelemahan tim Jepang yang sangat terlihat yaitu tim Jepang sama sekali tidak melakukan *Blocks* pada pertandingan final ini sedangkan USA berhasil melakukan 12 kali *blocks* pada laga final olimpiade kali ini. Kelemahan Jepang yang lainnya yaitu Jepang hanya berhasil mencetak 40 *point* dari paint area lawan sedangkan USA berhasil mencetak 58 *point* dari paint area tim Jepang. Dan yang terakhir yaitu kemampuan defensive *Rebound*, Jepang hanya berhasil mendapatkan 25 kali defensive *Rebound* sedangkan USA berhasil mendapatkan 36 kali defensive *Rebound* selain itu Jepang hanya berhasil 11 poin dari *turnovers* lawan sedangkan USA berhasil mencetak 13 *point* dari *turnovers* tim Jepang.

Salah satu keterampilan utama yang menentukan keberhasilan permainan bola basket adalah ketepatan menembak (Pojskić *et al.*, 2014). Pada pertandingan final ini Jepang memiliki akurasi tembakan dibawah USA, salah satu penyebab Jepang memiliki akurasi yang buruk karena Jepang berambisi mengejar ketertinggalan angkanya dengan cara melakukan tembakan 3 angka, karena terlalu berambisi mengakibatkan hilangnya fokus dan menyebabkan akurasi tembakan 3 *point* yang buruk dan sering melakukan *unforced error*. Menurut (Cabello Manrique and González-Badillo, 2003), *unforced error* merupakan kesalahan yang dilakukan pemain dalam situasi di mana kesalahan tidak diharapkan atau tidak semestinya terjadi.

Peluang

Peluang merupakan suatu kondisi atau situasi yang merupakan kesempatan yang bisa terjadi dalam pertandingan. Sebelum pertandingan seluruh pemain memiliki kesempatan atau peluang yang sama untuk memenagkan pertandingan. Biasanya terjadinya peluang karena di akibatkan oleh ketidak fokusan seseorang faktor mental, dan kondisi lapangan. Seperti yang dikatakan oleh (GURL, 2017) Peluang adalah kekuatan dan keuntungan pendorong untuk suatu kegiatan berlangsung.

Peluang yang dimiliki Jepang pada pertandingan ini antara lain yaitu: tim USA lebih sering melakukan *turnovers* pada pertandingan final ini, USA melakukan 12 kali *turnovers*, sedangkan Jepang sendiri hanya melakukan 10 kali *turnovers* hal ini seharusnya bisa dimanfaatkan oleh tim Jepang

untuk dapat mencetak angka lebih, peluang selanjut nya yaitu tim USA lebih banyak melakukan fouls di bandingkan tim Jepang, USA melakukan 13 kali fouls sedangkan tim Jepang 11 kali fouls, apabila tim Jepang berhasil lebih banyak lagi mendapatkan fouls dan *Free Throws* itu adalah peluang besar untuk menambahkan perolehan angka karena tim Jepang sendiri memiliki akurasi atau persentase tembakan *Free Throws* yang sangat baik. Selain itu juga *point from the bench* bisa di maksimal kan dari awal kuartir karena Jepang bisa mendapatkan 40 *point* dari pemain cadangan sedang kan USA hanya mendapatkan 13 *point*.

Ancaman

Ancaman merupakan suatu kondisi yang merupakan suatu hal yang merugikan bagi atlet atau bisa di bilang tidak menguntungkan pada saat pertandingan. Ancaman merupakan suatu gangguan utama dalam sebuah kemenangan atau keberhasilan. Kurang disiplin, pesaing baru merupakan faktor ancaman bagi seorang atlet, merupakan keadaan eksternal yang tidak menguntungkan dimana keadaan tersebut kedepannya dapat mempengaruhi keberhasilan sebuah tim (Devany Novaldy, 2021). Ancaman merupakan suatu kebalikan dari peluang, dengan demikian bisa dibidang ancaman adalah faktor faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi tingkat kemenangan atau keberhasilan atlet (Elfan Muizzu Arrony & Wismanadi, 2020)

Sebelumnya Jepang sudah pernah juga berhadapan dengan USA pada fase group, dan pertandingan itu di menangkan oleh tim USA sehingga jadi beban tersendiri bagi Jepang di pertandingan final ini. Ditambah lagi mengemban harapan warga Jepang bahkan penduduk Asia karena Jepang bisa di bilang perwakilan Asia yang bisa sampai ke babak final olimpiade Tokyo 2020. Catatan pertandingan sebelumnya bisa menjadi pelecut semangat tim Jepang atau bahkan bisa juga menjadi beban yang bisa mempengaruhi mental tim Jepang ini.

Dari aspek fisik USA benar-benar sangat di unggulkan dari pada tim Jepang karena memiliki postur tinggi badan lebih tinggi dari pada tim Jepang. Karena kalah postur tim USA bisa dengan mudah mencetak *point* melalui paint area, USA berhasil mencetak 58 *points* dari paint area sedangkan Jepang hanya dapat mencetak 40 *points* dari paint area

Kalah postur menyebabkan Jepang tidak berhasil melakukan *Blocks* 1 kalipun sedangkan USA berhasil melakukan 12 *Blocks*. Ancaman lainnya yaitu

kemampuan tembakan 2 *point* USA sangat baik, memiliki persentase tembakan 58,90% selain tembakan 2 *point* tembakan 3 *point* USA juga memiliki presentase lebih tinggi dari pada Jepang yaitu 30,80% sedangkan Jepang 25,80%. Dan ancaman yang terakhir yaitu USA memiliki total *Rebounds* 44 sedangkan Jepang 38

Untuk mempersiapkan tim, membangun taktik terbaik, membuat keputusan yang baik selama pertandingan, pelatih perlu mengetahui elemen pertandingan mana yang paling penting. Terutama pada pertandingan jarak dekat di mana terdapat perbedaan kecil antara performa dua tim (Ribas *et al.*, 2011)

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dari bab-bab sebelumnya, menjawab rumusan yang mengacu pada proses analisis data dan hasil penelitian maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Strength* (Kekuatan). Tim Jepang memiliki beberapa kekuatan atau keunggulan yaitu kemampuan *Free Throws* yang memiliki persentase tinggi 91,70% dari 12 percobaan berhasil 11 kali, selain itu juga kekuatan yang lain yaitu Jepang hanya melakukan 10 kali *turnovers* sedangkan USA melakukan 12 kali.
2. *Weakness* (Kelemahan). Jepang memiliki banyak kelemahan antara lain Jepang kalah postur pemain, selain itu akurasi tembakan 2 *point* Jepang hanya 43,5% sedangkan USA 58,9 dan untuk tembakan 3 angka Jepang 25,8% USA 30,8%, kelemahan lainnya yaitu Jepang hanya berhasil melakukan 4 kali *Steal* sedangkan USA 7 kali Jepang hanya sukses melakukan 16 kali *assists* sedangkan USA 28 kali. Kelemahan. Jepang hanya berhasil mencetak 40 *point* dari *paint area* sedangkan USA berhasil mencetak 58 *point* dari *paint area*. Dan kelemahan yang terakhir yaitu *Defensif Rebound* Jepang hanya mendapatkan 25 sedangkan USA 36
3. *Opportunity* (Peluang). Pada pertandingan final ini Jepang hanya memiliki sedikit peluang, antara lain, tim USA lebih sering melakukan *turnovers* pada pertandingan final ini, USA melakukan 12 kali *turnovers*, sedangkan Jepang sendiri hanya melakukan 10 kali *turnovers* selain itu tim USA

lebih banyak melakukan *fouls* di bandingkan tim Jepang, USA melakukan 13 kali *fouls* sedangkan tim Jepang 11 kali *fouls*. Dan peluang yang terakhir yaitu Jepang bisa mendapatkan 40 *point* dari pemain cadangan sedangkan USA hanya mendapatkan 13 *point*.

4. *Threats* (Ancaman). Catatan pertandingan sebelumnya melawan USA bisa menjadi pelecut semangat tim Jepang atau bahkan bisa juga menjadi beban yang bisa mempengaruhi mental tim Jepang ini. Dari segi fisik tim USA benar-benar sangat di unggulkan karena memiliki postur dan tinggi badan yang di atas rata-rata pemain Jepang, selain itu juga USA berhasil. Selain itu juga USA berhasil melakukan 12 kali *blocks* tanpa balas. Dan ancaman yang terakhir yaitu USA memiliki total *Rebounds* 44.
5. Untuk mendapatkan *point* yang unggul pada partai final USA dominan main pada *paint area*. Disinilah diberikan pengetahuan bahwa apabila mempunyai postur yang di unggulkan dan skill yang kompeten pada cabang olahraga bola basket sangat di unggulkan. Kesimpulan yang didapat yaitu analisis *SWOT* kegagalan tim nasional putri Jepang pada Olimpiade Tokyo 2020 terletak pada kalahnya postur dan skill dibawah lawan sehingga menimbulkan rasa pesimis atlet.

Saran

Berdasarkan kelemahan dan keterbatasan penelitian ini, maka saran bagi peneliti selanjutnya adalah perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan menambahkan variabel lain, seperti faktor-faktor lain yang mempengaruhi kegagalan atau keberhasilan sebuah pertandingan bola basket, sebagai acuan pengembangan permainan bola basket.

DAFTAR PUSTAKA

- AINUL YAQIN, M. (2013) 'Pengaruh Latihan Plyometric Lompat Split Terhadap Rebound Dalam Olahraga Bolabasket Siswa Sman 1 Gedangan', *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 1(3).
- Arikunto, S. (2011) *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Rev. VI, C. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ball, P. (2008) 'Effects of season period, team quality, and playing time on basketball players game-related statistics', pp. 394–398.
- Cabello Manrique, D. and González-Badillo, J. J.

- (2003) 'Analysis of the characteristics of competitive badminton', *British Journal of Sports Medicine*, 37(1), pp. 62–66. doi: 10.1136/bjism.37.1.62.
- Csataljay, G. *et al.* (2013) 'Effects of defensive pressure on basketball shooting performance', *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 13(3), pp. 594–601. doi: 10.1080/24748668.2013.11868673.
- Devany Novaldy, M. (2021) 'Analisis Swot Pembinaan Klub Bola Voli Dispora Sidoarjo Jaya', *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1928, pp. 166–171.
- Elfan Muizzu Arrony, M. And Wismanadi, H. (2020) 'Analisis Swot Kegagalan Ruselli Hartawan Pemain Bulutangkis Tunggal Putri Indonesia Di Final Sea Games 2019', *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(3), pp. 197–204.
- FIBA(2020)'FIBAOOfficialBasketballRules2020_v1.1.pdf'.
- Fylaktakidou, A., Tsamourtzis, E. and Zaggelidis, G. (2012) 'The Turnovers Analysis to the Women's National League Basketball Games', *Sport Science Review*, 20(3–4), pp. 69–83. doi: 10.2478/v10237-011-0055-2.
- GURL, E. (2017) 'SWOT Analysis : A Theoretical Review. Design of a SWOT Analysis Model and its Evaluation in Diverse Design of a SWOT Analysis Model and its Evaluation in Diverse', *Procedia Computer Science*, 159(2019), pp. 1145–1154.
- Hay, G. and Castilla, G. (2500) 'OBJECT-BASED IMAGE ANALYSIS: STRENGTHS, WEAKNESSES, OPPORTUNITIES AND THREATS (SWOT) gcastill@ucalgary.ca', *Earth Sciences*, 454. Available at: http://en.wikipedia.org/wiki/SWOT_Analysis.
- Jon A. Oliver (2004) *Basketball Fundamentals (Sports Fundamentals Series)*. Champaign: Human Kinetics.
- Kosasih, D. (2008) *Fundamental basketball*. cetakan pe. semarang.
- Margono and Iskurniawan, moh alief (2018) 'Journal of Sport Coaching and Physical Education', *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 3(1), pp. 33–41.
- Philip Kotler, K. L. K. (2007) *Manajemen pemasaran*. 12th edn. Jakarta: PT indeks.
- Pojškić, H. *et al.* (2014) 'The relationship between physical fitness and shooting accuracy of professional basketball players', *Motriz. Revista de Educacao Fisica*, 20(4), pp. 408–417. doi: 10.1590/S1980-65742014000400007.
- Ribas, R. L. *et al.* (2011) 'An analysis of the side of rebound in high level basketball games', *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 11(2), pp. 220–226. doi: 10.1080/24748668.2011.11868543.
- Siantoro, G. (2021) 'Defense Klub Indonesia Di Mikasa Thailand Basketball Super League Tahun 2020', *JSES: Journal of Sport and Exercise Science*, 3(2), pp. 42–46. Available at: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jses/article/view/11757>.
- Simatupang, R. H. *Et Al.* (2020) 'Analisis Swot Keberhasilan Atlet Badminton Ganda Putri Indonesia Greysia Polii Dan Apriyani Rahayu Pada Final Olimpiade Tokyo 2020 Himawan Wismanadi', (4), Pp. 19–28.
- Sugiyono, P. D. (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet 28 tah. Bandung: Alfabeta.
- Sutoyo, H. and Wismanadi, H. (2022) 'Analisis Swot Kekalahan Fitriani Pemain Bulu Tangkis Tunggal Putri Indonesia Pada Sea Games 2019', *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), pp. 9–16.
- Suyitno (2018) *Metode penelitian Kualitatif konsep, Prinsip Dan Operasionalnya*. Pertama. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Tupan, C. A. (2016) 'Pembuatan Video Tutorial Strategi Bertahan Dan Menyerang Dalam Permainan Bola Basket', *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 3(2), pp. 1–12.