

ANALISIS SWOT KEGAGALAN RUSELLI HARTAWAN PEMAIN TUNGGAL PUTRI INDONESIA DI FINAL SEA GAMES 2019

Moh. Elfan Mu'izzu Arrony

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
moh.arrony16060484019@mhs.unesa.ac.id

Himawan Wismanadi

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

ABSTRAK

Ruselli Hartawan (lahir di Jakarta, 27 Desember 1997; umur 22 tahun) adalah seorang pemain bulutangkis. Indonesia. Dia merupakan anggota klub Jaya Raya Jakarta, dan terpilih dalam tim nasional timnas bulutangkis Indonesia pada 2013. Ruselli Hartawan, menerima hasil yang didapatnya pada cabor bulu tangkis perorangan SEA Games 2019. Dari hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan pada penelitian ini adalah: (1) Dari segi kekuatan, Ruselli Hartawan mempunyai power tenaga yang bagus untuk melakukan *smash* keras. Tetapi *smash* Ruselli Hartawan sering dapat di kembalikan mudah oleh lawanya. (2) Dari segi kelemahan, pada sektor *backhand* Ruselli Hartawan menjadi sektor serang dari lawanya. Ini terlihat beberapa kali lawan melakukan serangan kearah *backhand* Ruselli Hartawan. (3) Dari segi peluang, Ruselli Hartawan di set kedua sebenarnya sedikit meningkat. Ini di karenakan permainan lawan yang sedikit menurun pada awal set kedua. (4) Dari segi ancaman, Ruselli Hartawan terlalu sering melakukan *unforced error* di lapangan. Ini mengakibatkan ancaman yang di dapat oleh Ruselli menjadi berat dalam setiap pertandingan. Jika Ruselli sering melakukan *unforced error* dan sulit untuk mengantisipasinya, maka peluang memenangkan pertandingan akan semakin berat. Dari hasil analisis dan kesimpulan, peneliti memberikan rekomendasi penelitian tentang analisis swott, atlet atlet bulutangkis nasional haruslah meningkatkan latihan dan menganalisis kelemahan kelemahan agar bulutangkis di Indonesia semakin baik. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam merumuskan masalah untuk mendapatkan data penelitian yang lebih baik terkait dengan analisis Swot atas kegagalan pemain bulutangkis tunggal putri indonesia di final SEA Games 2019 yang memberikan sumbangan informasi terhadap pelatih, atlet dan masyarakat yang mendalami olahraga bulutangkis.

Kata kunci: Ruselli Hartawan, Swot, Bulutangkis

ABSTRACT

Ruselli Hartawan (born in Jakarta, 27 December 1997; age 22) is an Indonesian badminton player. He is a member of the Jakarta Raya Jaya club, and was selected in the Indonesian badminton national team in 2013. Ruselli Hartawan, received the results obtained at the 2019 SEA Games individual badminton sports. From the results of the research and discussion in the previous chapter, it can be concluded in this study that: (1) In terms of strength, Ruselli Hartawan has good power power to do hard smashes. But Ruselli Hartawan's smash can often be returned easily by his jokes. (2) In terms of weaknesses, in the backhand sector Ruselli Hartawan became an attack sector from its opponents. This was seen several times the opponent carried out attacks towards the backhand Ruselli Hartawan. (3) In terms of opportunities, Ruselli Hartawan in the second set actually increased slightly. this is because the opponent's game has dropped slightly at the beginning of the second set. (4) In terms of threats, Ruselli Hartawan too often makes unforced errors in the field. This resulted in a threat that was received by Ruselli to be heavy in every match. if Ruselli often makes unforced errors and is difficult to anticipate, then the chances of winning the match will be even tougher. from the results of the analysis and conclusions, researchers provide research recommendations on swott analysis, national badminton athletes must improve their training and analyze weaknesses so that badminton in Indonesia gets better. This research can be used as a reference in formulating the problem to get better research data related to the Swot analysis of the failure of Indonesian women's badminton players in the 2019 SEA Games final which contributes information to coaches, athletes and the public who study badminton.

Keyword: Ruselli Hartawan, Swot, Badminton

PENDAHULUAN

Bulutangkis sebagai salah satu cabang olahraga permainan yang populer dan digemari oleh masyarakat Indonesia, mulai dari anak-anak sampai tingkat orang tua, laki-laki maupun perempuan. Bulutangkis cepat menyebar di pelosok daerah-daerah dikarenakan dengan olahraga bulutangkis ini Negara Indonesia dapat dikenal di dunia Internasional yaitu dengan prestasi-prestasi yang dicapai oleh atlet-atlet Indonesia. Dengan memasyarakatnya bulutangkis tersebut maka usaha-usaha untuk menuju prestasi bulutangkis harus secara terus menerus digalakkan dan ditingkatkan guna mempertahankan dan meningkatkan prestasi yang telah diperoleh, agar membawa nama harum Negara Indonesia ditingkat dunia.

Bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terpopuler di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya. Di Indonesia olahraga ini merupakan salah satu cabang olahraga yang dicintai oleh bangsa Indonesia, tidak bisa dibantah lagi bahwa bulutangkis telah mengharumkan nama Indonesia di dunia sebab olahraga ini hampir selalu menyumbangkan medali di setiap eventnya (Muhammad Hatta Zulfikar El Famoos, 2013:564).

Indonesia dalam meningkatkan dan mengembangkan kejayaan olahraga di even internasional, pada dekade tahun 1990 pemerintah telah mencanangkan Program Garuda Emas dalam rangka pembinaan jangka panjang dengan mewujudkan program pelatihan atlet nasional yang berkesinambungan dan berkelanjutan, namun demikian program tersebut tidak dapat berjalan dengan baik karena pemerintah tidak mampu mendukung dana yang cukup. KONI Pusat sebagai sektor yang memiliki posisi strategis dan bertanggung jawab akan prestasi leading olahraga nasional, terus mencari cara baru dalam melakukan pembinaan para atletnya, program-program pelatihan nasional terus dilakukan bersama induk cabang olahraga baik dilakukan secara sentralisasi maupun desentralisasi (Soegiyanto, 2011:28).

Untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar bulutangkis agar maksimal dibutuhkan cara-cara yang tepat dan benar. Oleh sebab itu dalam permainan bulutangkis, seorang atlet haruslah giat berlatih untuk meningkatkan kualitas dalam bermain. Ada empat pokok komponen yang harus di kuasai oleh atlet-atlet nasional. Empat komponen pokok tersebut adalah kekuatan, kemauan, strategi dan individu yang baik. Seorang atlet harus memiliki empat komponen pokok tersebut untuk menunjang prestasi yang baik. Pemain bulutangkis juga harus menguasai keempat komponen pokok itu.

Ruselli Hartawan (lahir di Jakarta, 27 Desember 1997; umur 22 tahun) adalah seorang pemain bulutangkis Indonesia. Dia merupakan anggota klub Jaya Raya Jakarta, dan terpilih dalam tim nasional timnas bulutangkis Indonesia pada 2013. Ruselli Hartawan, menerima hasil yang didapatnya pada cabor bulu tangkis perorangan *SEA Games* 2019. Ruselli Hartawan harus puas dengan raihan medali perak setelah gagal mengalahkan Selvaduray Kisona (Malaysia). Partai puncak tunggal putri badminton *SEA Games* 2019 itu digelar di *Muntinlupa Sports Center*, Filipina. Ruselli harus mengakui keunggulan wakil Malaysia melalui rubber game 22-20, 14-21, dan 13-21 dalam durasi 1 jam 6 menit. Namun belum dapat mendulang medali emas, keberhasilan Ruselli mencapai babak final di *SEA Games* 2019 terbilang mengejutkan. Ruselli awalnya hanya diikutsertakan skuad bulutangkis Indonesia dalam nomor beregu putri saja. Namun, cedera yang dialami tunggal putri kedua Indonesia, Fitriani membuat Ruselli ditunjuk sebagai pengganti dalam nomor tunggal putri. Sementara itu, tunggal putri pertama Indonesia, Gregoria Mariska Tunjung takluk juga dari Kisona pada babak perempat final, Ruselli dapat melaju hingga partai puncak.

SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim *SWOT* (*strengths, weaknesses, opportunities, dan threats*). *SWOT* akan lebih baik dibahas dengan menggunakan tabel yang dibuat dalam kertas besar, sehingga dapat dianalisis dengan baik hubungan dari setiap aspek. Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi bisnis atau proyek dan mengidentifikasi faktor *internal* dan *eksternal* yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut. Analisis *SWOT* dapat diterapkan dengan cara menganalisis dan memilah berbagai hal yang mempengaruhi keempat faktornya, kemudian menerapkannya dalam gambar *Matrik SWOT*, di mana aplikasinya adalah bagaimana kekuatan (*strengths*) mampu mengambil keuntungan (*advantage*) dari peluang (*opportunities*) yang ada, bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weaknesses*) yang mencegah keuntungan (*advantage*) dari peluang (*opportunities*) yang ada, selanjutnya bagaimana kekuatan (*strengths*) mampu menghadapi ancaman (*threats*) yang ada, dan terakhir adalah bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weaknesses*) yang mampu membuat ancaman (*threats*) menjadi nyata atau menciptakan sebuah ancaman baru.

Dilatar belakangi dengan masalah tersebut, penulis ingin Menganalisis *SWOT* Kegagalan Ruselli Hartawan Pemain Bulutangkis Tunggal Putri Indonesia Di Final *SEA Games* 2019.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif yang merupakan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat-sifat populasi atau wilayah tertentu. Alasan memilih metode ini karena peneliti ingin secara langsung mengamati atau menganalisa penyebab kegagalan rusly Hartawan melawan atlet Malaysia Kisona Selvaduray dalam pertandingan final SEAGames 2019 di Manila.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumentasi. Studi dokumentasi ini menggunakan data video-video, cuplikan, artikel-artikel di website buku terkait penelitian ini dan alat-alat tulis lainnya. Penelitian ini dilakukan peninjauan dengan mencatat dan mengamati semua pertandingan yang di lakukan antara Ruselli Hartawan dengan atlet Malaysia Kisona Selvaduray dalam pertandingan final SEA Games 2019 di Manila

Dalam hal ini menganalisa data, peneliti mengambil apa yang ditulis oleh Miles dan Huberman (1992:16) bahwa ada tiga tahapan yang dikerjakan dalam analisis data, yaitu: (1) data reduksi, (2) data display, (3) conclusion drawing verifikasi. Data yang telah diperoleh, dianalisis dengan menggunakan model analisis interaktif (analisis interaktif model).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video ini adalah cuplikan pertandingan Ruselli Hartawan dengan atlet Malaysia Kisona Selvaduray dalam pertandingan final *SEA Games* 2019 di Manila. Secara keseluruhan dalam video pertandingan ini memperlihatkan pertandingan antara Ruselli Hartawan dengan atlet Malaysia Kisona Selvaduray dalam final *SEA Games* 2019 di Manila, yang dimana Ruselli Hartawan bermain cukup baik dalam pertandingan final ini. Tetapi Kisona Selvaduray memang mempunyai peringkat di atas pemain Indonesia tersebut. Sehingga Ruselli Hartawan sedikit agak tertekan dalam pertandingan tersebut.

Hasil

Data yang diperoleh merupakan data yang didapatkan dari hasil dokumentasi yang peneliti lakukan. Dalam hal ini hasil analisis video pertandingan merupakan data primer yang paling penting dalam kegiatan analisis data, sedangkan hasil catatan lapangan yang dibuat merupakan data pendukung yang peneliti lampirkan selama melakukan

pengamatan di lapangan. Berdasarkan metode yang dipilih oleh peneliti, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

Data di gali dan di amati dari rekaman video pertandingan antara Ruselli Hartawan dengan atlet Malaysia Kisona Selvaduray selengkap-lengkapya mengenai kekuatan dan kelemahan serta peluang dan ancaman video pertandingan Ruselli Hartawan dengan atlet Malaysia Kisona Selvaduray dalam pertandingan final *SEA Games* 2019 di Manila. 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:

1. Kekuatan

Ruselli Hartawan harus puas hanya mengantongi medali perak di *SEA Games* 2019. Atlet Indonesia tersebut takluk dalam partai final badminton individual sektor tunggal putri kala menghadapi wakil Malaysia, Selvaduray Kisona. Bertarung di *Muntinlupa Sports Complex*, Filipina, pada Senin (9/12/2019), Ruselli takluk *rubber game* 22-20, 14-21, dan 13-21, dalam tempo 66 menit. Awal *game* pertama Ruselli tertinggal 2-5. Namun tunggal putri peringkat 37 dunia itu berhasil menipiskan ketertinggalan menjadi 10-11 saat jeda. Ruselli berbalik memimpin 15-13 selepas rehat. Memang, pemain Malaysia sempat mengambil alih pimpinan saat menyentuh *game point* pada kedudukan 18-20. Namun, ketenangan Ruselli dalam poin kritis sukses membuatnya merebut *game* pertama dengan skor 22-20. Ruselli langsung berada di bawah tekanan pada awal *game* kedua. Usai digelontor tujuh angka beruntun, ia tercecce 4-8. *Interval* set kedua, wakil Indonesia masih tertinggal 8-11.

Secara postur tubuh dan kekuatan, Ruselli Hartawan memang kalah jauh sama lawanya. Fisik Ruselli Hartawan kelihatan agak menurun di set ke dua. Ini terlihat jelas Ruselli Hartawan sering melakukan kesalahan sendiri sehingga menghasilkan point untuk lawan. Dari segi kekuatan, Ruselli Hartawan mempunyai power tenaga yang bagus untuk melakukan *smash* keras. Tetapi *smash* Ruselli Hartawan sering dapat di kembalikan mudah oleh lawanya. Ini terlihat dalam menit ke 22 dalam video pertandingan secara jelas bahwa Ruselli Hartawan melakukan *smash* dengan power yang sangat keras tetapi dapat dikembalikan dengan mudah oleh lawanya.

2. Kelemahan

Pada pertandingan bulutangkis final *SEA Games* 2019 yang mempertandingkan Ruselli

Hartawan dengan atlet Malaysia Kisona Selvaduray, dengan skor 2-1 atas kemenangan Kisona Selvaduray. Pukulan dari kedua pemain tersebut yaitu menggunakan teknik pukulan serang yang dapat diyakini mampu menghambat pergerakan permainan lawan. Sedangkan kelemahan yang ditunjukkan oleh kedua pemain tersebut hampir sama, kelemahan paling dominan pada Ruselli Hartawan adalah *return smash*, sedangkan Kisona Selvaduray kelemahan yang didapat pada teknik *lob* laga yang berlangsung selama 66 menit. Dari hasil hitungan statistik dapat dijelaskan jika Ruselli Hartawan maupun Kisona Selvaduray memiliki kesamaan dalam melakukan gerakan pada permainan yaitu pada *smash*, khususnya *jump smash* yang paling dominan dilakukan untuk mematikan gerak lawan. Selain *smash*, pukulan lainnya adalah *netting* dan *lob* yang sering mendapatkan pion kemenangan.

Rangkaian *unforced error* dari Ruselli membuat selisih poin kian melebar 8-15. *Game* kedua menjadi milik tunggal Malaysia dengan skor 14-21. Awal *game* penentuan berjalan ketat. Kedua pemain silih berganti memimpin kedudukan. Momentum yang didapat tunggal Malaysia membuatnya memimpin 8-11 saat jeda. Deretan kesalahan sendiri kembali mewarnai permainan Ruselli pada paruh akhir *game* ketiga. Selisih poin kian melebar 10-16. Pertarungan berakhir dengan skor 13-21 untuk kemenangan tunggal Malaysia.

Sedangkan kegagalan pukulan dalam set pertama yang menjadi penyebab kekalahan Kisona Selvaduray adalah pukulan *lob* yang seringkali melebar atau keluar lapangan (*out*). Kegagalan pukulan tersebut akibat kombinasi pergelangan tangan yang kurang tepat dan komposisi kekuatan (*power*) yang dilecutkan pergelangan tangan berlebihan, dalam hal ini pada saat Kisona Selvaduray melakukan pukulan *lob* yang disilangkan, posisi pergelangan tangannya terlalu menyerong dibarengi dengan *power* yang terlalu besar dengan tujuan bola dapat sampai ke bagian area belakang silang, tetapi hasilnya malah melebar atau *out* data hasil pengamatan didapatkan pukulan pada masing-masing set pertama adalah Ruselli Hartawan memenangkan pertandingan dengan poin 22-20 atas Kisona Selvaduray. Dari hasil tersebut didapatkan jika keberhasilan pukulan Ruselli Hartawan dan Kisona Selvaduray dalam meluncurkan serangan adalah pukulan *smash*, khususnya *jump smash*. Sedangkan Ruselli Hartawan seringkali melakukan kesalahan saat pengembalian *smash* oleh Kisona Selvaduray

(*return smash*). Hal tersebut dikarenakan arah jatuh bola yang jauh dengan posisi tubuh Kisona Selvaduray dan tajam, sehingga menyulitkan posisi tubuh Ruselli Hartawan untuk melakukan pergerakan *return smash*. Namun, akibatnya Kisona Selvaduray memaksakan pengembalian yang tidak sesuai dengan posisi tubuhnya, pergerakan tangan Kisona Selvaduray juga mengalami kesulitan untuk mengembalikan *return smash* secara sempurna.

3. Peluang

Pada set kedua permainan hanya berdurasi kurang dari 21 menit, penampilan Ruselli Hartawan mengalami penurunan dan sering mati sendiri, sehingga mengalami kekalahan dengan poin 14-21 atas kemenangan Kisona Selvaduray. Dalam set ini Kisona Selvaduray juga merubah pola permainan serangnya. Keberhasilan pukulan Kisona Selvaduray pada set kedua adalah permainan bola panjang atau *lob* dan keberhasilan Ruselli Hartawan pada set kedua adalah pukulan *smash*. Sedangkan kegagalan pukulan oleh Ruselli Hartawan adalah *lob*, karena sering melebar keluar (*out*). Sedangkan Kisona Selvaduray seringkali gagal mengembalikan pukulan *netting*. Kegagalan pukulan yang terjadi diakibatkan oleh hal-hal yang tidak jauh berbeda pada set pertama, yaitu sudut pergelangan tangan yang tidak tepat, memaksakan pengembalian dengan posisi tubuh yang jauh dari posisi bola datang, dan bola yang tidak dapat dijangkau. Pola permainan Ruselli yang dengan mudah dibaca oleh Kisona Selvaduray pada set kedua dan berakhir dengan skor kedua pemain menjadi 1-1. Selanjutnya pada set ketiga yang merupakan penentuan kemenangan pada final *SEA Games* dimenangkan oleh Kisona Selvaduray dengan skor 2-1 atas Ruselli Hartawan. Laga yang berlangsung selama 66 menit ini, Kisona Selvaduray maupun Ruselli Hartawan memperoleh poin terbanyak melalui pukulan *smash*, sedangkan kegagalan pukulan Kisona Selvaduray adalah *drive* yang diluncurkan oleh Ruselli Hartawan, sedangkan kegagalan pukulan Ruselli yang paling mendominasi pada set ketiga ini adalah *netting* dan *return smash*. Pada set ketiga ini sering terjadi *rally-rally* panjang antara kedua pemain. Namun akibat Ruselli Hartawan terlalu berambisi bola gagal dikembalikan dengan sempurna dan menjadikan Kisona Selvaduray memperoleh *game poin* terlebih dahulu. Permainan *rally-rally* panjang hingga 45 pukulan terjadi dan diakhiri oleh pukulan *underhand lob* oleh Ruselli Hartawan yang melebar (*out*), sehingga Kisona Selvaduray berhasil mengakhiri set dengan poin 21-13.

4. Ancaman

Menurut Fredy Rangkuti (2008: 20). Pengertian ancaman merupakan kebalikan pengertian peluang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ancaman “adalah faktor-faktor lingkungan yang tidak menguntungkan suatu satuan bisnis”. Jika tidak diatasi ancaman akan menjadi “ganjalan” bagi pemain yang bersangkutan baik untuk masa sekarang maupun dimasa depan. Dalam hal ini jika dikaitkan dengan penelitian ini maka faktor-faktor ancaman yang untuk Ruselli Hartawan adalah, kondisi *eksternal* yang tidak menguntungkan untuk Ruselli Hartawan tersebut. Kita dapat melihat faktor ini dari *user video* pertandingan dan bagaimana kondisi serta keadaan Ruselli Hartawan. Peneliti dapat menganalisis ancaman dengan cara mengamati atau mengobservasi rekaman pertandingan, melakukan wawancara tambahan dengan *observer* secara non formal, melakukan studi dan dokumentasi serta berdiskusi dengan teman sejawat.

Pembahasan

1. Kekuatan

Pada dasarnya Ruselli Hartawan memang mempunyai kekuatan dalam smash. Banyak point yang dihasilkan dari *smash-smash* Ruselli Hartawan. *Smash* Ruselli Hartawan lebih berpotensi menghasilkan *point* dari pada pukulan-pukulan yang lainya seperti *lob*, *dropshot*, dan *backhand*. Postur tubuhnya yang agak sedikit berotot memiliki *power* yang lebih untuk melakukan *smash*. Dengan *power* yang maksimal, Ruselli Hartawan dapat memperoleh *point-point* yang membuat dirinya memenangkan pertandingan dalam set 1. Secara postur tubuh dan kekuatan, Ruselli Hartawan memang kalah jauh sama lawanya. Fisik Ruselli Hartawan kelihatan agak menurun di set ke dua. Ini terlihat jelas Ruselli Hartawan sering melakukan kesalahan sendiri sehingga menghasilkan point untuk lawan. Dari segi kekuatan, Ruselli Hartawan mempunyai *power* tenaga yang bagus untuk melakukan smash keras. Tetapi smash Ruselli Hartawan sering dapat di kembalikan mudah oleh lawanya. Ini terlihat dalam menit ke 22 dalam video pertandingan secara jelas bahwa Ruselli Hartawan melakukan smash dengan *power* yang sangat keras tetapi dapat dikembalikan dengan mudah oleh lawanya.

Seperti yang diselaskan oleh Uswan Firmansyah (2013:2) Dengan memiliki *power* tungkai yang kuat, seorang pemain bulutangkis dapat melompat untuk melakukan pukulan smash,

drop, dan lob lebih cepat dan akurat. Dengan memiliki kelincahan yang baik, maka seorang pemain bulutangkis dapat menguasai lapangan sehingga dapat menjangkau dan mengembalikan shuttlecock yang ditempatkan lawan tanpa menemui kesulitan yang berarti. Dengan memiliki daya tahan kardiovaskular yang baik, maka seorang pemain bulutangkis dapat bermain bulutangkis lebih lama sehingga tidak mudah mengalami kelelahan

Pada set pertama kekuatan Ruselli Hartawan semakin meningkat dengan melakukan pukulan *smash-smash* keras ke lawanya. Ini terjadi pada set pertama. Di tambah lagi dengan kepercayaan diri yang lebih, kekuatan Ruselli Hartawan semakin meningkat pada set pertama. Tetapi pada set kedua dan ketiga, kekuatan Ruselli Hartawan semakin menurun. Ini disebabkan factor kelelahan dan permainan yang bagus dari lawanya. Sangat jelas kelihatan stamina Ruselli Hartawan yang menurun dengan cepat, mengakibatkan kekuatan Ruselli Hartawan menurun. Akibatnya, set kedua dan ketiga mendapat kekalahan untuk Ruselli Hartawan.

2. Kelemahan

Kisona Selvaduray sering menggunakan *short service*. Ruselli Hartawan sesekali menggunakan teknik pukulan *long service* meskipun tidak sesering seperti Kisona Selvaduray melakukannya. Karena setiap pemain memiliki kemampuan dan pukulan istimewa yang berbeda, tidak semua pemain tunggal putri memiliki kemampuan kelebihan dan kekurangan yang sama meskipun mereka adalah pemain kelas dunia kedua pemain ini memiliki perbedaan pada saat melakukan *service*, jika Ruselli Hartawan lebih sering menggunakan *short service* dari pada menggunakan *long service*, meskipun sesekali menggunakan teknik pukulan *long service*, lain halnya dengan Kisona Selvaduray lebih sering menggunakan *long service* namun Kisona Selvaduray juga sesekali menggunakan teknik pukulan *short service* meskipun tidak sesering seperti menggunakan teknik *long service* Kisona Selvaduray lebih dominan menggunakan teknik pukulan *long service* di bandingkan dengan Ruselli Hartawan.

Dari penjelasan di atas, kelemahan Ruselli Hartawan dapat segera di baca oleh lawanya. Itu dikarenakan pola permainan yang monoton yang dilakukan Ruselli Hartawan pada set ke dua dan tiga. *Service* Ruselli Hartawan dapat mudah dibaca oleh lawan dan pukulan-pukulan *netting* Ruselli Hartawan terlalu sering gagal dilakukan. Bukan

hanya *service* dan *netting*, pukulan *lob* Ruselli Hartawan juga sering keluar lapangan sehingga menghasilkan *point* untuk lawan.

Kedua pemain ini bertemu pertama kali di Tokyo, Japan pada pertandingan *Quarter Final Japan Open*, Kisona Selvaduray memenangkan permainan dengan dua set langsung 2-0 (21-12, 21-14). Kisona Selvaduray paling sering menggunakan teknik pukulan *drive* dan *underhead lob* untuk mendapatkan *point*, sedangkan Ruselli Hartawan lebih sering menggunakan teknik pukulan *drive* dan *smash* untuk mendapatkan *point*. Pukulan yang sering terjadi kesalahan adalah pukulan *drive*, karena tingkat kesulitannya cukup tinggi.

Kelemahan Ruselli Hartawan semakin meningkat dan dapat dimanfaatkan olah lawannya. Seringnya melakukan kesalahan sendiri dan lemah dalam pertahanan membuat Ruselli Hartawan semakin di kendalikan permainannya oleh lawan. Pertahanan Ruselli Hartawan semakin lemah tampak jelas dari sektor *backhand* nya. Sektor *backhand* Ruselli Hartawan menjadi sektor serang dari lawannya. Ini terlihat beberapa kali lawan melakukan serangan kearah *backhand* Ruselli Hartawan. Sehingga poin demi poin diperoleh oleh lawan.

Dalam penelitian Brian Raka Juang (2014) dengan judul analisis kelebihan dan kelemahan keterampilan Teknik bermain bulutangkis pada pemain tunggal putra terbaik Indonesia tahun 2014 dijelaskan dengan hasil Hasil penelitian diperoleh data jumlah pukulan Tommy saat melawan Lee Chong Wei sebanyak 400 pukulan. Sedangkan saat Tommy melawan Chen Long sebanyak 570 pukulan. Efektifitas teknik pukulan Tommy paling besar pada pukulan *Drive* 57, 5% kemudian *Net kill* 50%, dan *Smash* 26,25%. Sedangkan efektifitas teknik pukulan Tommy yang paling kecil pada pukulan *Clear* 0%, *Backhand* 3,8%, dan *Dropshoot* 5,5%. Tommy paling sering gagal melakukan teknik pukulan *Return smash* sebanyak 42 kali. Dengan demikian dapat disimpulkan kelemahan Tommy terletak pada teknik pukulan *Return smash* sedangkan kelebihan Tommy pada pukulan *Drive*.

Ini membuktikan bahwa pemain tunggal nasional Indonesia banyak memiliki kelemahan kelemahan yang mengakibatkan hasil pertandingan yang kurang maksimal. Ini harus segera disikapi oleh PBSI agar nantinya pemain tunggal Indonesia bisa bersaing dengan pamin tunggal dari luar.

3. Peluang

Rally-rally panjang terjadi pada set ke tiga antara kedua pemain. Namun akibat Ruselli Hartawan terlalu tergesa-gesa bola gagal dikembalikan dengan baik sehingga menjadikan Kisona Selvaduray mendapat *game poin* terlebih dahulu. *Rally-rally* panjang terjadi dan diakhiri oleh pukulan *underhand lob* oleh Ruselli Hartawan yang melebar (*out*), sehingga Kisona Selvaduray berhasil mengakhiri set dengan poin 21-13.

Paulus Wardoyo, (2011: 2) menjelaskan tujuan akhir dari analisis SWOT adalah menghasilkan berbagai alternatif strategi yang lebih bersifat fungsional. Maka dari itu Ruselli sudah berusaha dengan maksimal untuk membuat strategi permainan guna melawan Kisona, agar memperoleh peluang yang sama dengan lawannya.

Peluang Ruselli Hartawan di set kedua sebenarnya sedikit meningkat. Ini di karenakan permainan lawan yang sedikit menurun pada awal set kedua. Tetapi peluang pada set ketiga ini kurang dimanfaatkan dengan baik oleh Ruselli Hartawan.

4. Ancaman

Permainan bulutangkis tidak hanya menuntut kemampuan fisik dan mental tetapi juga memerlukan kemampuan teknik yang baik dalam menghasilkan pukulan yang mampu menghasilkan poin. Teknik pukulan tersebut akan mempunyai peran yang penting untuk memenangkan pertandingan dan mencapai prestasi yang maksimal. Teknik pukulan dalam bulutangkis mempunyai kelebihan masing-masing sesuai dengan strategi yang akan digunakan.

Pada penelitian ini menunjukkan penghasil poin tertinggi pada pertandingan adalah *unforced error* lawan. Hal ini menyebabkan pemain yang sering melakukan kesalahan mempunyai peluang yang kecil untuk memenangkan pertandingan. Pemain harus menentukan jenis kombinasi pukulan yang akan digunakan ketika akan memenangkan pertandingan.

Pukulan terakhir untuk memenangkan *rally* dipilih berdasarkan kondisi di lapangan. *Unforced error* yang dilakukan pemain akan memberikan keuntungan kepada pemain lawan. *Unforced error* bisa terjadi karena faktor mental yang tidak siap. *Unforced error* yang harus dikurangi adalah *service* yang gagal. *Service* merupakan hal yang penting, permainan bulutangkis dimulai dari melakukan *service*. Pemain biasanya akan melakukan *service* dalam keadaan yang nyaman dan siap. Pukulan keluar dan pukulan yang menyangkut di *net* terjadi dikarenakan akurasi pukulan yang tidak sempurna.

Pemain harus melatih akurasi agar bisa mendapatkan poin dan mengurangi *unforced error* di lapangan.

Paulus Wardoyo, (2011: 1) menjelaskan analisis SWOT secara sekaligus dapat dipakai untuk melakukan evaluasi faktor internal dan eksternal. Maka dari itu cara berlatih dan bermain Ruselli harus segera di evaluasi guna tidak ada ancaman baginya. Karena kalau tidak segera di evaluasi, bisa saja akan tersingkir atau tersaingi dengan pemain muda lainnya.

Ruselli Hartawan terlalu sering melakukan *unforced error* di lapangan. Ini mengakibatkan ancaman yang di dapat oleh Ruselli menjadi berat dalam setiap pertandingan. Jika Ruselli sering melakukan *unforced error* dan sulit untuk mengantisipasi, maka peluang memenangkan pertandingan akan semakin berat. Oleh karena itu Ruselli harus lebih giat berlatih untuk melatih mengurangi *unforced error* dalam setiap pertandingan.

5. SWOT

Analisis *SWOT* membandingkan antara kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threats*).

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa pada saat pertandingan partai final bulutangkis Ruselli Hartawan melawan Kisona Selvaduray yang dimenangkan oleh Kisona Selvaduray dengan skor 1 – 2, dapat dianalisis bahwa dari segi kekuatan, pada set pertama Ruselli Hartawan mempunyai kekuatan yang lebih baik dibandingkan dengan Kisona Selvaduray. Ini terbukti bahwa *smash-smash* Ruselli yang kuat dengan *power* yang maksimal dapat menghasilkan kemenangan buat Ruselli. Sedangkan dari segi kelemahan, Ruselli memiliki kelemahan di bagian *backhand*. Ini terbukti pada set ke 2 dan ke 3, Ruselli sering di serang pada bagian *backhandnya* dan bisa menghasilkan banyak *point* untuk Kisona Selvaduray. Sehingga set ke dua dan ketiga dimenangkan oleh Kisona Selvaduray. Dari segi peluang, Ruselli memiliki peluang yang baik di awal set kedua. Di awal set kedua, Ruselli mendominasi permainan dengan *smash-smash* kerasnya. Sebenarnya ini peluang yang baik yang diperoleh oleh Ruselli untuk memenangkan pertandingan. Tetapi, ketekunan Kisona Selvaduray untuk mencoba keluar dari tekanan Ruselli, menuai hasil dengan ganti mendominasi permainan pada pertengahan set kedua. Dari segi ancaman, Ruselli sering melakukan *unforced error*. Karena seringnya melakukan *unforced error*, bisa menimbulkan ancaman bagi Ruselli untuk kariernya ke depan. Ruselli harus sering melakukan latihan-latihan guna mengantisipasi

unforced error. Sering melakukan *unforced error*, dapat mengancam karier Ruselli yang mana sekarang banyak atlet-atlet muda berbakat yang di latih oleh PB Djarum.

Hasil penelitian yang dilakukan Hikmah Nindya Putri (2013) dengan judul analisis pertandingan bulutangkis tunggal putra antara lee chong wei dan lin dan pada olimpiade musim panas XXX di London 2012. Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa pertandingan ini dimenangkan oleh Lin Dan dengan skor 2-1 atas Lee Chong Wei. Teknik pukulan yang paling mendominasi keberhasilan pukulan kedua pemain adalah smash dengan persentase 15-18%, sedangkan kegagalan pukulan yang mendominasi permainan Lee Chong Wei adalah return smash dan kegagalan pukulan yang mendominasi Lin Dan adalah lob. Hal tersebut dikarenakan posisi tubuh yang tidak tepat untuk mengambil bola sehingga pengembalian melebar atau tidak tepat, maupun gerak bola yang berada di posisi sulit sehingga tidak terjangkau dan gagal dikembalikan ke area lawan.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan pada penelitian ini adalah:

1. Dari segi kekuatan, Ruselli Hartawan mempunyai *power tenaga* yang bagus untuk melakukan *smash* keras. Tetapi *smash* Ruselli Hartawan sering dapat di kembalikan mudah oleh lawannya. Ini terlihat dalam menit ke 22 dalam video pertandingan secara jelas bahwa Ruselli Hartawan melakukan *smash* dengan *power* yang sangat keras tetapi dapat dikembalikan dengan mudah oleh lawannya
2. Dari segi kelemahan, pada sektor *backhand* Ruselli Hartawan menjadi sektor serang dari lawannya. Ini terlihat beberapa kali lawan melakukan serangan kearah *backhand* Ruselli Hartawan. Sehingga poin demi poin diperoleh oleh lawan.
3. Dari segi peluang, Ruselli Hartawan di set kedua sebenarnya sedikit meningkat. Ini di karenakan permainan lawan yang sedikit menurun pada awal set kedua. Tetapi peluang pada set ketiga ini kurang dimanfaatkan dengan baik oleh Ruselli Hartawan.
4. Dari segi ancaman, Ruselli Hartawan terlalu sering melakukan *unforced error* di lapangan. Ini mengakibatkan ancaman yang di dapat oleh Ruselli menjadi berat dalam setiap pertandingan. Jika Ruselli sering melakukan *unforced error* dan

sulit untuk mengantisipasinya, maka peluang memenangkan pertandingan akan semakin berat

Saran

Penelitian ini pasti terdapat kekurangan dan kelemahan. Kami memberikan saran untuk peneliti selanjutnya agar bisa melanjutkan dan memperbaiki kelemahan kelemahan yang peneliti lakukan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ulil Diar Pratomo, 2013, *Perbedaan Hasil Latihan Umpan Balik Lob Langsung Dan Lob Tak Langsung Terhadap Ketepatan Lob Dalam Olahraga Bulutangkis Di Pb Tugu Muda Kota Semarang*, Journal of Sport Sciences and Fitness
- Anirotul Qoriah, 2014, *Prospek Penelitian Agama Dalam Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Di Indonesia: Studi Literatur*, Journal of Physical Education, Health and Sport
- Arikunto Suharsimin. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rikena Cipta.
- Brian Raka. 2015. Analisis Kelebihan dan Kelemahan Keterampilan Teknik Bermain Bulutangkis Pada Pemain Tunggal Putra Terbaik Indonesia Tahun 2014. *Jurnal Kesehatan Olahraga Vol 03 Nomor 01*. Universitas Negeri Surabaya:Surabaya
- Dwi Sri Kuspriyani, 2014, *Survei Motivasi Prestasi Atlet Klub Bulutangkis Pendowo Semarang Tahun 2014*, Jurnal, Universitas Negeri Semarang
- Fajar Arie Mangun, 2017, *Model Latihan Smash Pada Cabang Olahraga Bulutangkis Untuk Atlet Ganda*, Journal: Universitas Negeri Jakarta
- Hua Huang. 2010. *Olahraga Kegemaranku Bulutangkis*. Klaten: PT. Intan Pariwara
- Khairiah Ismail, N, 2018, *Risk Issues of the 29th SEA Games*, Journal Taylor's University, Malaysia
- Lane Kevin K. 2009. *Manajemen Pemasaran*, Jakarta: Indeks
- Lilik Salamah, 2017, *Analisa Strengths, Weaknesses, Opprotunities, and Threats (SWOT): Peluang dan tantangan As. sociation of Southeast Asian Nations (ASEAN) dalam mewujudkan integrasi Asia Tenggara*, Journal: Departemen Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, Universitas Airlangga
- Lusiana Mustinda, 2 Desember 2019. <https://sport.detik.com/sport-lain/d-4806866/sejarah-singkat-sea-games-dan-asal-usulnya>
- Miles, Mathew B. and A. Michael Huberman. 1984. *Qualitative Data Analysis*. Jakarta: UI press
- Muhammad Hatta Zulfikar El Famoos, 2013, *Meningkatkan Hasil Belajar Bulutangkis Pendekatan Lontan Penjasorkes Siswa Kelas V*, Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations
- Pearce Richard B. Robinson., 2012 *Manajemen Strategis Formulasi, Implementasi dan Pengendalian*. Jakarta: Salemba Empat
- Rangkuti Freddy 2013, *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Rezky, 3 Juni 2019. https://www.academia.edu/10359525/PENGERTIAN_OLIMPIADE_SEA_GAMES_ASEAN_GAMES?auto=download
- Soegiyanto, 2011, *Kondisi Atlet Panahan Program Atlet Andalan Nasional Indonesia Emas (Prima)*, Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sofyan M. 2009. *Permainan Bulutangkis*. Jakarta: CV Ricardo
- Suratmin, 2013, *Design of Students Sports Club in Bali Province*, Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations
- Tanzeh, Ahmad dan Suyitno. 2006. *Dasar-dasar Penelitian*. Surabaya: Elkaf
- Tiffany Marantika D, 24 Mei 2020, <https://wow.tribunnews.com/2018/05/24/4-fakta-ruselli-hartawan-pebulu-tangkis-yang-mengalahkan-mantan-pemain-nomor-satu-dunia>.
- Usman Firmansyah, 2013, *Keterampilan Bermain Bulutangkis Ditinjau Dari Unsur Fisik Dominan Dalam Bulutangkis Pada Pemain Tunggal Anak Putra Persatuan Bulutangkis Purnama Surakarta*, Journal: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Yani Subaktilah, 2018, *Analisis Swot: Faktor Internal Dan Eksternal Pada Pengembangan Usaha Gula Merah Tebu (Studi Kasus di UKM Bumi Asih, Kabupaten Bondowoso)*, Journal: Fakultas Teknologi Pertanian, Universitas Jember.