

**ANALISIS KARAKTERISTIK PERMAINAN BULUTANGKIS
(FOOTWORK, RALLY TIME, REST TIME)
SEMIFINALIS DAN FINAL KATEGORI TUNGGAL PUTRA
PADA KEJUARAAN BULUTANGKIS ASIAN GAME TAHUN 2018**

Nuril Mumtaman

Mahasiswa S-1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga
Universitas Negeri Surabaya, nurilmumtahan77@gmail.com

Dr. Mochamad Purnomo S.Pd, M.Kes

Dosen S-1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Asian Games merupakan salah satu even olahraga terbesar dikawasan Asia. Pertandingan bulutangkis tunggal putra merupakan partai yang bergengsi, hal ini dikarenakan beberapa atlet bulutangkis top dunia yang memiliki peringkat teratas bertanding. Kemampuan *footwork*, *rally time*, dan *rest time* sangat dimanfaatkan untuk meraih kemenangan.

Metode dalam analisa ini menggunakan metode statistik deskriptif kuantitatif, sedangkan pengambilan data menggunakan analisis video pertandingan atlet tunggal putra bulutangkis semifinal dan final Asian Games tahun 2018.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa rata rata gerakan *footwork* depan sebanyak 114 kali per pertandingan. Lebih banyak dari *footwork* belakang dan *footwork* samping yang sejumlah 109 dan 44 kali. Waktu istirahat atau *rest time* pemain bulutangkis tunggal putra dalam partai semifinal dan final memiliki waktu rata-rata selama 23,51 detik, sedangkan waktu *rally* atau *rally time* pemain bulutangkis tunggal putra dalam partai semifinal dan final memiliki waktu rata-rata selama 10,97 detik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan *footwork*, *rally time*, dan *rest time* atlet tersebut sesuai dengan kemampuan atlet profesional.

Kata Kunci : Bulutangkis, Tunggal Putra, Asian Games

Abstrack

The Asian Games are one of the biggest sporting events in the Asian region. Men's singles badminton match is a prestigious party, this is because some of the world's top badminton athletes who have the highest ranking compete. Capability of *footwork*, *rally time*, and *rest time* are utilized to achieve victory.

The method in this analysis uses quantitative descriptive statistical methods, while the data collection uses video analysis of the semi-final and final badminton men's singles athletes and the 2018 Asian Games.

From the results of the study it was known that the average *footwork* movement averages 114 times per match. More than rear *footwork* and side *footwork* totaling 109 and 44 times. The rest time or rest time of male singles badminton players in the semifinal and final parties has an average time of 23.51 seconds, while the time of the rally or rally time of male singles badminton players in the semifinal and final parties has an average time of 10.97 seconds . Based on the results of these studies, it can be concluded that the ability of *footwork*, *rally time*, and *rest time* of athletes is in accordance with the ability of professional athletes.

Keywords: Badminton, Men's Singles, Asian Games

PENDAHULUAN

Olahraga yang menggunakan raket dan *shuttlecock* sebagai alat permainan ini bagi Negara Indonesia dianggap cukup mampu untuk mengharumkan nama baik Bangsa di

mata dunia, ini terbukti dari beberapa gelar yang di peroleh dari berbagai kejuaraan dunia mulia dari pertandingan Super Series, olimpiade dan kejuaraan dunia lainnya.

Bulutangkis adalah olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang mengambil posisi berlawanan dibidang lapangan yang dibagi dua oleh sebuah jaring (net) Aksan (2012: 14). Sedangkan menurut Subardjah dalam Mardiko (2011: 1) permainan bulutangkis merupakan permainan individual yang dapat dimainkan dengan cara tunggal yaitu satu orang melawan satu orang atau ganda yaitu dua orang melawan dua orang dengan menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai obyek yang dipukul, lapangan permainan berbentuk persegi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan.

Permainan tunggal merupakan suatu jenis permainan yang membutuhkan kesabaran, kondisi fisik yang prima, ketangkasan, dan penguasaan posisi dalam lapangan” (Poole, 2006: 73). Seorang pemain yang memiliki *footwork* yang baik akan memudahkan menjadi pemain tunggal. Karena dalam gerakannya saat bermain, pemain tunggal harus bisa menguasai seluruh daerah lapangan bertahan.

Untuk menjadi atlet bulutangkis, seseorang itu dituntut memiliki beberapa faktor penunjang yaitu Latihan yang dilakukan secara intensif dan bertahap sehingga memiliki teknik pukulan yang bagus. Penguasaan lapangan yang bagus, *VO2Max* yang bagus serta *Footwork* yang baik.

Salah satu teknik dasar yang wajib dikuasai atlet bulutangkis adalah *footwork*. Fungsi dari *footwork* yaitu gerakan-gerakan langkah kaki yang mengatur badan untuk menepatkan posisi badan sedemikian rupa sehingga mudah dalam melakukan gerakan memukul shuttlecock sesuai dengan posisinya (Herman Subarjah 2001:27)

Selain dengan latihan terprogram untuk menjadi atlet bulutangkis yang baik butuh evaluasi-evaluasi yang mendukung kemajuan atlet tersebut, dalam hal ini peneliti menitik beratkan pada evaluasi dari hasil kejuaraan Asian Games 2018, karna dalam even ini di wakili atlet-atlet terbaik dari setiap negara-negara Asia dan Indonesia menjadi tuan rumah.

Melalui hasil dari Asian Games tersebut kita dapat mengetahui *footwork* yang baik untuk pemain single putra, serta dapat menentukan latihan yang sesuai untuk

meningkatkan *Footwork* dari setiap atlet bulutangkis sehingga dapat menunjang suatu prestasi dengan sekala internasional pada umumnya, nasional pada khususnya dan juga kita dapat mengetahui rata rata *rally time* dan *rest time* pemain *single* untuk mendapatkan angka.

Minimnya Evaluasi hasil dari suatu kejuaraan terutama aspek tehnik dan fisik atlet bulutangkis mengakibatkan penyusunan program dalam latihan tidak berdasarkan kemampuan atau potensi dari atlet tersebut. Contohnya seorang palatih hanya memberi limit atlet dua menit bola jalan atau *shadow* sedangkan pada Asian Games rata rata rally time untuk mendapatkan angka itu lima menit, karna terbiasa dengan latihan yang hanya limit 2 menit akan mengakibatkan *unforced error*. Oleh karna itu perlu adanya pembenahan-pembenahan supaya pretasi bulutangkis mengalami peningkatan yang signifikan, sehingga tidak kalah bersaing dengan negara yang lain.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas saya akan melakukan penelitian untuk mendapatkan bukti ilmiah dengan menggunakan judul penelitian “Analisis Karakteristik Permainan Bulutangkis Semifinalis Katagori Tunggal Putra Pada Kejuaraan Asian Games 2018” dengan meneliti karakteristik *footwork*, *rally time* dan *rest time*.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian non-eksperimen dengan metode penelitian analisis deskriptif, karena dalam penelitian ini tujuan yang ingin di dapat adalah menganalisis keterampilan teknik yang dominan dipakai oleh atlet dunia dalam pertandingan yang sebenarnya. Metode penelitian ini bersifat analisis dokumen artinya penelitian yang dilakukan terhadap informasi yang didokumentasikan dalam bentuk rekaman video. Dengan analisis ini peneliti bekerja secara obyektif dan sistematis untuk mendeskripsikan isi dokumen dalam hal ini rekaman video.

Data dalam penelitian ini adalah data primer. Data Primer Penelitian ini berupa video yang berada di website *video.com* yang pada proses selanjutnya akan dianalisis pada penelitian ini. Sumber data adalah sumber-sumber yang dibutuhkan untuk mendapatkan data atau informasi dalam sebuah penelitian, baik primer maupun

sekunder. Pada penelitian ini peneliti melihat pertandingan bulutangkis yang ada di website *video.com*. Sumber data dalam penelitian ini adalah pertandingan semifinal bulutangkis tunggal putra pada Asian Games 2018 diperoleh dari dokumentasi berupa hasil *download* atau melihat langsung.

Sampel diambil yang memenuhi kriteria yaitu atlet yang mengikuti Asian Games 2018, berjenis kelamin putra, dan lolos semifinal tunggal putra bulutangkis Asian Games

Komponen yang diukur dalam penelitian ini adalah teknik-teknik yang dipakai oleh subjek dalam permainan tunggal dan ganda putra pada pertandingan internasional. Adapun tahap-tahap dalam pengambilan data antara lain: tahap persiapan, pengambilan video dan analisis video.

1. Tahap persiapan
 - a. Mempersiapkan laptop
 - b. Mempersiapkan modem yang telah terkoneksi dengan jaringan internet.
 - c. Mempersiapkan alat tulis (buku, boltpoin, correction tape).
2. Tahap pengambilan data berupa video rekaman pertandingan dari media internet.
 - a. Masuk ke situs *www.vidio.com*
 - b. Mengunduh video pertandingan semifinal dan final Asian Games 2018 tunggal putra.
3. Tahap analisis video
 - a. Memutar video rekaman pertandingan melalui laptop secara bergantian.
 - b. Mencatat kronologis pertandingan yang meliputi *footwork*, rally time dan rest time.
 - c. Memasukkan data ke tabel analisis data pertandingan.

Teknik Analisis Data Setelah data terkumpul data akan di analisis menggunakan teknik rumus persentase sebagai berikut:

Persentase:

$$\% = \frac{n}{\sum n} X 100\%$$

Keterangan:

N = Jumlah kategori subjek (teknik yang digunakan)

$\sum n$ = Jumlah total pada keseluruhan teknik yang digunakan oleh subjek yang diteliti. (Maksum, 2007:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Footwork

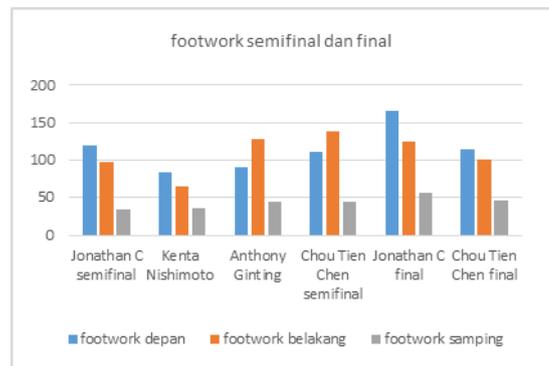
Kemampuan melakukan gerak pola langkah atau *footwork* pemain bulutangkis pada semifinal dan final Asian Games tahun 2018 di Indonesia sudah sangat mumpuni. Berikut adalah

data *footwork* pemain dalam kejuaraan semifinal dan final Asian Games 2018.

Tabel 4.7 *footwork*

No	Nama	partai	Depan	<i>Footwork</i> Belakan	Sampin	Total
1	Jonathan C	semifinal	119	97	35	251
2	Kenta Nishimoto	semifinal	83	65	36	184
3	Anthony Ginting	semifinal	91	128	45	264
4	Chou Tien Chen	semifinal	111	138	45	294
5	Jonathan C	final	166	125	56	347
6	Chou Tien Chen	final	114	101	46	261
Total			684	654	263	1601
Rata-rata			114	109	44	267

Kelincahan adalah kualitas penting dalam banyak olahraga yang dimainkan di lapangan. Dalam bulutangkis, kelincahan menunjukkan kemampuan untuk pindah ke tempat yang lebih dekat *shuttlecock* dengan gerakan kaki atau *footwork* dengan benar (Frederick, 2014)



Grafik 4.1 *footwork* semifinal dan final

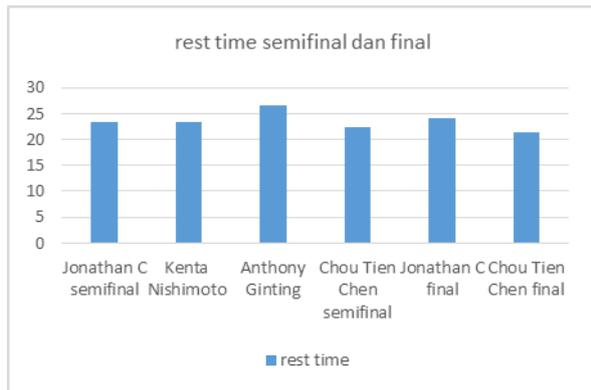
Dalam tabel 4.7 dan grafik 4.1 ditunjukkan bahwa pukulan *netting* sering digunakan oleh pemain yang masuk semifinal dan final dalam usaha untuk mendapatkan poin, terbukti dengan rata rata gerakan *footwork* depan sebanyak 114 kali per pertandingan. Lebih banyak dari *footwork* belakang dan *footwork* samping yang sejumlah 109 dan 44 kali.

Rest time

Berikut ini adalah data hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan bahwa waktu istirahat atau *rest time* pemain bulutangkis tunggal putra pada partai semifinal dan final.

Tabel 4.8 Rest time

no	Nama	Partai	Rest Time (detik)
1	Jonathan C	semifinal	23,43
2	Kenta Nishimoto	semifinal	23,37
3	Anthony Ginting	semifinal	26,47
4	Chou Tien Chen	semifinal	22,40
5	Jonathan C	Final	24,15
6	Chou Tien Chen	Final	21,24
Total			141,06
Rata-rata			23,51



Grafik 4.2 Rest Time semifinal dan final

Dalam penelitian yang telah dilakukan dan data tabel 4.8 dan grafik 4.2 diatas diketahui bahwa waktu istirahat atau *rest time* pemain bulutangkis tunggal putra dalam partai semifinal dan final memiliki waktu rata-rata selama 23,51 detik. Waktu ini lebih cepat dari pada *rest time* kejuaraan bulutangkis Olimpiade beijing tahun 2008.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Abia'n (2014) menunjukkan bahwa data *rest time* pemain tunggal putra bulutangkis memiliki rata-rata waktu selama 24,7 detik.

Perbedaan waktu rest time ini dikarenakan strategi seorang pemain bulutangkis. Jika lawan yang dihadapi memiliki kemampuan fisik lebih prima atau bugar maka akan melakukan atau memulai pertandingan secepat mungkin dengan meminimalkan waktu istirahat. Hal ini bertujuan agar lawan tidak memiliki waktu untuk memulihkan kembali tenaga setelah melakukan *rally*.

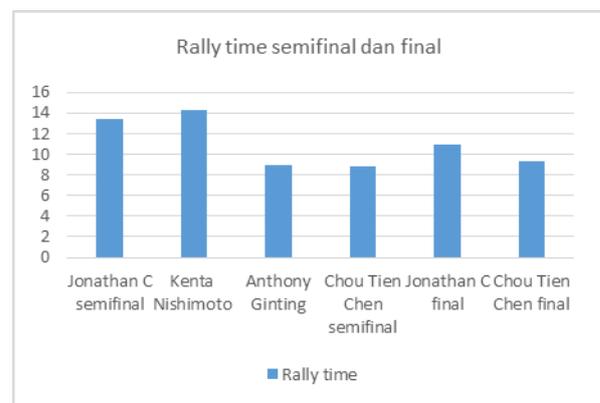
Rally time

Berikut ini adalah data hasil penelitian yang telah dilakukan,

didapatkan bahwa waktu istirahat atau *rally time* pemain bulutangkis tunggal putra pada partai semifinal dan final.

Tabel 4.9 Rally time

no	Nama	Partai	Rally Time (detik)
1	Jonathan C	Semifinal	13,44
2	Kenta Nishimoto	Semifinal	14,32
3	Anthony Ginting	Semifinal	8,94
4	Chou Tien Chen	Semifinal	8,85
5	Jonathan C	Final	10,94
6	Chou Tien Chen	Final	9,34
Total			65,83
Rata-rata			10,97



Grafik 4.3 Rally Time semifinal dan final

Dalam penelitian yang telah dilakukan dan data tabel 4.9 diatas diketahui bahwa waktu istirahat atau *rally time* pemain bulutangkis tunggal putra dalam partai semifinal dan final memiliki waktu rata-rata selama 10,97 detik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Abia'n (2014) menunjukkan bahwa data *rally time* pemain tunggal putra bulutangkis memiliki rata-rata waktu selama 9,00 detik. Penelitian yang dilakukan Faude O., Hughes M.G (2007) juga menunjukkan bahwa *rally time* memiliki kisaran waktu antara 6 sampai 11,5 detik.

Waktu *rally time* pada kejuaraan Asian Games 2018 semifinal dan final memiliki lebih lama dari pada *rally time* kejuaraan bulutangkis Olimpiade beijing tahun 2008. Namun waktu tersebut masih dalam kategori waktu *rally time* permainan *standart international* yang kompetitif.

Berdasarkan hasil dari kejuaraan tunggal putra bulutangkis Asian Games 2018 dapat kita ketahui dan dapatkan juara-juara sebagai berikut.

Tabel 4.10 Hasil Kejuaraan Tunggal Badminton Asian Games 2018

No	Nama	Juara
1	Jonathan C	1
2	Chou Tien Chen	2
3	Kenta Nishimoto	3
4	Anthony Ginting	3

Dalam pertandingan Asian Games 2018 partai final dan semifinal menunjukkan data bahwa Jonathan C melakukan gerakan *footwork* terbanyak dalam satu pertandingan, yaitu sejumlah 347 kali. Pergerakan *footwork* yang baik akan membuat pemain mampu menguasai lapangan. Berikut ini adalah beberapa jenis *footwork* dalam olahraga bulutangkis. (Zuyuan Wang, 2017)

1. *Footwork in the Forward-Left Direction (Backhand)*
2. *Footwork in the Forward-Right Direction (Forehand)*
3. *Footwork in the Side-Left Direction (Backhand)*
4. *Footwork in the Side-Right Direction (Forehand)*
5. *Footwork in the Backward-Left Direction (Forehand)*
6. *Footwork in the Backward-Left Direction (Backhand)*
7. *Footwork in the Backward-Right Direction (Forehand)*

Strategi lain dalam olahraga permainan bulutangkis adalah bahwa pemain yang memenangkan lemparan atau tos, dapat memilih untuk posisi menerima karena dengan posisi tersebut akan membuat kesempatan untuk mereka menciptakan kesempatan memenangkan permainan. Ini terlepas dari hasil dalam penelitian yang menyatakan bahwa pemilihan pertama dalam set adalah keuntungan (Magnus, J.R. 1999). Alasan yang diakui untuk keuntungan dalam olahraga raket adalah bahwa pada set pertama lebih sedikit jeda servis yang terjadi. Namun, karena keuntungan dalam

bulutangkis cenderung ke penerima bola, dan tidak ada kesalahan, seorang pemain memiliki potensi untuk memenangkan poin pertama dan mengendalikan servis. Dalam olahraga raket, setelah set pertama kemungkinan menang menjadi milik server dan penerima. Strategi untuk memberikan keuntungan kepada server dalam bulutangkis bisa dengan melakukan servis berisiko pada poin-poin terpenting (Magnus, J.R. 1999)

DAFTAR PUSTAKA

- Abian, P.; Castanedo, A.; Feng, X.Q.; Sampetro, J.; Abian-Vicen, J. (2014). Notational comparison of men's singles badminton matches between Olympic Games in Beijing and London. *Int. J. Perform. Anal. Sport.* 2014, 14, 42–53. [CrossRef]
- Aksan, Hermawan. (2012). *Mahir Bermain Bulutangkis*. Bandung: NUANSA
- Alhusin M.S, Syahri. (2007). *Gemar Bermain Bulutangkis*. Surakarta. Seti-aji. 2007
- Bankosz, Z.; Nawara, H.; Ociepa, M. (2013) *Assessment of simple reaction time in badminton players*. *Trends Sports Sci.* 2013, 20, 54–61.
- Benardot, Dan. (2006). *Advanced Sports Nutrition*. Human Kinetic
- Cabello Manrique, D.; Gonzalez-Badillo, J.J. (2003) Analysis of the characteristics of competitive badminton. *Br. J. Sports Med.*, 37, 62–66. [CrossRef] [PubMed]
- Faude, O.; Meyer, T.; Rosenberger, F.; Fries, M.; Huber, G.; Kindermann, W. Physiological characteristics of badminton match play. *Eur. J. Appl. Physiol.* 2007, 100, 479–485. [CrossRef] [PubMed]
- Frederick, M.F.A., *Badminton: Specific Movemen Agility Testing System*. (Malaysia: Movement, Health & exercise, 2014)
- Hughes, M.G.; Cosgrove, M (2007). *Badminton. In Sport and Exercise Physiology Testing Guidelines: The British Association of Sport and Exercise Science Guide*; Winter, E.M., Jones, A.M., Davison, R.C., Bromley, P.D., Mercer, T.M., Eds.; Routledge: London, UK, 2007; pp. 214–219.

- Kurniawan, R. (2015). Pengaruh Jogging Dan Massage Terhadap Recovery Pemain Bulutangkis. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, Volume 1 Nomor 1, hal 186-196.
- Kusnanik, Nanik W. Nasution, Juanita dan Hartono, Soetanto. (2011). *Dasar-dasar Fisiologi Olahraga*. Surabaya. Unesa University Press
- Lexy J. Moleong, (1996). Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996), h. 26
- Magnus, J.R. and F.J.G.M. Klaassen (1999), On the advantage of serving first in a tennis set: Four years at Wimbledon. *The Statistician*, 1999. 48: p. 247-256.
- Maksum, Ali. (2007). Statistik dalam Olahraga. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- _____. (2012). *Metodologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Poole, James. (2006). Belajar Bulutangkis. Bandung: Pioner Jaya.
- Seth, B. (2016) Determination factors of badminton game performance. *Int. J. Phys. Educ. Sports Health* 2016, 3, 20–22.
- Sriundy M., I Made. (2010). *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Surabaya : Unesa University Press
- Subardjah. Herman. (2002). *Bulutangkis*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Tim Penyusun Buku Pedoman Skripsi Program Sarjana Strata S1. (2014). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya :Unesa University Press.
- Zuyuan Wang, (2017). *A Journey Into The Badminton World*. *Badminton World Series*



UNESA

Universitas Negeri Surabaya