ANALISIS UNFORCED ERROR DAN ERROR JONATAN CHRISTIE PADA FINAL DAIHATSU YONEX JAPAN OPEN 2019

Khara Adi Kristian Waruwu, Dr. Oce Wiriawan, M.Kes.

S1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya.

Email : kharawaruwu@mhs.unesa.ac.id , ocewiriawan@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Jonatan Christie adalah pemain bulutangkis profesional tunggal putra Indonesia kelahiran Jakarta, Jonatan Christie pebulutangkis yang menduduki peringkat 7 (tujuh) di dunia 2019. Hasil kejuaraan terakhir Jonatan Christie adalah mendali perak tunggal putra pada kejuaraan Dunia Bulutangkis BWF 2019 yang digelar di Musashino Forest Plaza, Tokyo, Japan. Hanya menjadi runner-up pada Final *Daihatsu Yonex Japan Open 2019* setelah takluk dari pebulutangkis Kento Momota peringkat 1 (satu) dunia. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Analisis *Unforced Error* dan *Error* Jonatan Christie pada Final *Daihatsu Yonex Japan Open 2019*". Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif. Data-data dari hasil penelitian tersebut dikumpulkan dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pada pertandingan Final *Daihatsu Yonex Japan Open 2019* ini Jonatan Christie dipertemukan dengan Kento Momota. Hal ini menunjukkan bahwa pukulan *Unforced Error* yang dilakukan oleh Jonatan Christie yaitu pukulan dengan jumlah keseluruhan 28 kali. Sedangkan pukulan *Error* yang dilakukan dengan keseluruhan 14 kali. Dan pukulan yang sering dilakukan oleh Jonatan Christie pada saat bermain set pertama dan kedua adalah pukulan *Netting* sebanyak 98 kali. Kento Momota juga melakukan *Unforced Error* dengan keseluruhan pukulan 15 kali. Sedangkan pukulan *Error* Kento Momota yaitu dengan keseluruhan pukulan sebanyak 14 kali. Dan pukulan yang sering dilakukan oleh Kento Momota pada set pertama dan kedua adalah pukulan *Netting* sebanyak 89 kali. Simpulan menyatakan bahwa Pukulan yang berpengaruh untuk kemenangan dari Kento Momota adalah Pukulan *unforced error* yaitu pukulan *netting* dari Jonatan Christie yang mampu memenangkan pertandingan Final.

Kata Kunci : Manajemen, Latihan, Pandemi.

Abstract

Jonatan Christie is a Jakarta-born Indonesian men's singles professional badminton player, Jonathan Christie, a badminton player who is ranked 7 (seven) in the world 2019. Jonathan Christie's last championship result was the men's singles silver medal at the 2019 BWF Badminton World Championship held at Musashino Forest Plaza, Tokyo, Japan. Only became the runner-up in the Daihatsu Yonex Japan Open 2019 Final after being defeated by badminton player Kento Momota, ranked 1 (one) in the world. Based on this description, the researchers are interested in conducting a study entitled "Analysis of Unforced Error and Error Jonathan Christie at the Final Daihatsu Yonex Japan Open 2019". The research method used in this research is descriptive qualitative. The data from the research results were collected by observing, interviewing and documenting. The results showed that in the final match of the Daihatsu Yonex Japan Open 2019, Jonathan Christie was met with Kento Momota. This shows that the Unforced Error blows made by Jonatan Christie were a total of 28 strokes. Meanwhile, Error strokes are taken 14 times in total. And the punches that Jonathan Christie often made when playing the first and second sets were netting shots of 98 times. Kento Momota also took an Unforced Error with a total of 15 strokes. Meanwhile, the Error Kento Momota hit was with a total of 14 strokes. And the punches that Kento Momota often did in the first and second sets were netting shots of 89 times. The conclusion stated that the impact that influenced the victory of Kento Momota was an unforced error, namely a netting shot from Jonatan Christie who was able to win the Final match.

Keywords: Management, Training, Pandemic.

PENDAHULUAN

Bulutangkis adalah olahraga yang dapat dikatakan olahraga yang terkenal atau memasyarakat. Olahraga ini menarik minat sebagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan dan pria ataupun wanita dapat melakukan permainan bulutangkis ini. Bulutangkis juga bisa dimainkan dalam ruangan ataupun luar ruangan. Fakta menunjukkan bahwa di perkotaan maupun di pedesaan terdapat banyak lapangan bulutangkis.

Bulutangkis adalah suatu permainan yang menggunakan Shuttlecock dan raket ini merupakan permainan cepat yang membutuhkan Gerakan reflek yang baik dan tingkat kebugaran jasmani yang tinggi. Pemain bulutangkis juga dapat mengambil keuntungan dari permainan ini dalam segi sosial, hiburan dan mental (Tony Grace, 2007, hlm, 1). Sedangkan menurut Tohar (1992, hlm, 31) bahwa bulutangkis dikenal sebagai permainan rakyat karena telah dimainkan oleh rakyat baik dikota, didesa, oleh orangtua, anak-anak maupun pria dan wanita. Di Indonesia juga mulai banyak klub-klub bulutangkis yang membina dan melatih calon atlet

bulutangkis sejak usia dini, juga banyak kejuaraan bulutangkis yang telah diselenggarakan di Indonesia mulai dari level Kabupaten/Kota, Provinsi, hingga tingkat Dunia.

Tujuan bulutangkis pada mulanya adalah untuk rekreasi dan mencari keringat. Tapi setelah mendalami dan mengadakan pertandingan pada cabang olahraga bulutangkis maka tujuannya tidak hanya untuk sekedar mencari keringat saja, akan tetapi bisa dilakukan untuk meningkatkan prestasi dalam mengharumkan nama bangsa dan negara. Bulutangkis juga membutuhkan kemampuan fisik yang baik, kemampuan teknik dan mental bertanding yang baik. Permainan ini bertujuan untuk mencetak poin dan mencegah lawan untuk mencetak poin.

Untuk menjadi pemain bulutangkis yang berprestasi diharuskan untuk menguasai semua teknik dasar bulutangkis. "Teknik dasar bulutangkis adalah penguasaan pokok yang harus dipahami dan dikuasai oleh pemain bulu tangkis dalam bermain (Tohar 1992, hlm 34)

Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang mengharumkan nama bangsa Indonesia di tingkat dunia, Bulutangkis selalu meraih banyak medali dalam ajang multi even seperti, SEA Games, Asian Games, Hingga Olimpiade. Sejak Olimpiade Barcelona 1992, bulutangkis selalu meraih medali emas. Namun di Olimpiade London 2012 bulutangkis Indonesia gagal mempersembahkan medali emas. Asal mula olahraga ini belum diketahui secara pasti, karena cikal bakal olahraga ini dimainkan di beberapa negara. Hingga saat ini hampir pada setiap negara berlomba-lomba untuk mempelajari, mengembangkan dan mengadakan permainan bulutangkis. Dalam cabang olahraga bulutangkis dipertandingkan 7 partai pertandingan. 5 partai pertandingan merupakan kategori individu dan sisanya kategori beregu. Kategori individu dipertandingkan Tunggal Putra, Tunggal Putri, Ganda Putra, Ganda Putri, dan Ganda Campuran. Sedangkan pada kategori beregu dipertandingkan beregu putra dan beregu putri. Dari 5 partai pertandingan individu, kategori tunggal adalah paratunggal bergengsi baik tunggal putra maupun tunggal putri.

Olahraga ini menggunakan raket sebagai alat memukul dan Shuttlecock sebagai objek yang dipukul. Federasi Bulutangkis Dunia (Badminton World Federation/BWF) adalah organisasi internasional untuk cabang olahraga bulutangkis. Olahraga ini pertama kali didirikan dengan nama Federasi Bulutangkis Internasional (International Badminton Federation) dengan Sembilan negara anggota meliputi Kanada, Denmark, Inggris, Perancis, Belanda, Selandia Baru, Irlandia, Skotlandia, dan Wales. Anggotanya bertambah hingga 165 asosiasi bulutangkis negara dari berbagai belahan dunia. Pertemuan umum luar biasa di gelar di Madrid, Spanyol pada 24 September 2006 menetapkan nama baru yang ditetapkan hingga sekarang yaitu Badminton World Federation (BWF).

Badminton World Federation (BWF) menyelenggarakan Kejuaraan Dunia Bulutangkis

Daihatsu Yonex Japan Open 2019, Kejuaraan ini diselenggarakan untuk menentukan gelar pebulutangkis terbaik di dunia setiap kategori. Saat ini negara-negara yang menjadi tolak ukur dalam olahraga bulutangkis diantaranya adalah China, Indonesia, Jepang, Korea Selatan dan Malaysia.

Jonatan Christie adalah pemain bulutangkis profesional tunggal putra Indonesia kelahiran Jakarta, Jonatan Christie pebulutangkis yang berusia 23 tahun saat ini terdaftar di BWF menduduki peringkat 7 (tujuh) di dunia 2019. Hasil kejuaraan terakhir Jonatan Christie adalah medali perak tunggal putra pada kejuaraan Dunia Bulutangkis BWF 2019 yang digelar di Musashino Forest Plaza, Tokyo, Japan. Hanya menjadi runner-up pada Final *Daihatsu Yonex Japan Open 2019* setelah takluk dari pebulutangkis tuan rumah, Kento Momota peringkat 1 (satu) dunia.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Analisis *Unforced Error* dan *Error* Jonatan Christie pada Final *Daihatsu Yonex Japan Open 2019*".

Pada era modern dan pandemi sekarang, olahraga sangat diwajibkan untuk semua masyarakat tua, muda dan anak – anak, sebagai sarana untuk meningkatkan daya tahan dan immune tubuh setiap individu. Olahraga juga sebagai terapi alternatif dalam kejenuhan bekerja dan sebagai obat alami terhindari dari serangan jantung. Pada hakikatnya olahraga bisa dikatakan sebagai aktivitas fisik yang memenuhi kebutuhan pada tubuh kita dan olahraga harus memiliki tujuan yang harus dicapai. Olahraga yang terkenal pada masyarakat meliputi sepakbola, futsal, voli, basket dan bulutangkis.

Bulutangkis pada dasarnya adalah permainan yang menggunakan raket untuk memukul Shuttlecock, tujuannya adalah memukul Shuttlecock melewati net kearah lapangan lawan dan berusaha untuk mematikan pergerakan lawan sehingga tidak bisa melakukan pengembalian pukulan melewati net. Olahraga ini merupakan permainan untuk saling memperebutkan poin sesuai dengan aturan yang sudah ditentukan. Untuk mendapatkan poin pemain harus tetap konsentrasi, sigap, lincah dan pergerakan yang cepat dalam mengontrol ataupun mematikan pergerakan lawan dengan cara memukul Shuttlecock kesegala arah lapangan lawan.

Olahraga ini merupakan permainan yang menggunakan aturan rally point dimana dalam satu game terdiri dari 21 poin. Jika kedua pemain menyempai pada angka 20-20 maka terjadi Deuce (Yus), pemenang dapat di tentukan jika telah muncul selisih 2 poin (misalnya 22-20), bila selisih masih 1 poin (21-20), pemenang belum dapat ditentukan. Angka maksimal game adalah 30. Dengan demikian jika terjadi poin 29-29 maka pemenangnya adalah pemain yang terlebih dahulu mencapai angka 30.

Seorang pemain bulutangkis dituntut untuk memahami dan menguasai komponen dasar, yaitu teknik dasar permainan bulutangkis. Teknik dasar yang wajib dikuasai oleh seorang pemain bulutangkis adalah

pegangan raket, Gerakan pergelangan tangan, Gerakan melangkah kaki, dan teknik pukulan (James Poole, 1986:12-13). Dalam teknik pukulan terdapat bermacam-macam teknik yaitu Service, Lob, Dropshoot, Smash, dan Netting. Teknik pukulan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan jenis pukulan Forehand dan Backhand sesuai dengan kebutuhan pada saat bermain.

1. Service low

Sevis pendek adalah pukulan dengan menggunakan raket untuk menerbangkan Shuttlecock kebidang lapangan lawan secara menyilang dan bertujuan sebagai awal permainan dimulai. Pukulan servis backhand menurut Aksan (2012:143) adalah servis dengan menggunakan pegangan backhand dan diarahkan kebidang lapangan lawan dan setipis-tipisnya diatas net. Pelaksanaan servis pendek dapat dilakukan dengan cara forehand maupun backhand.

2. Lob

Pukulan yang dilakukan diatas kepala (Overhead) pukulan ini dapat dilakukan dengan *Forehand* ataupun *Backhand*, pukulan ini dilakukan secara terus menerus sehingga lawan bergerak dan merasa capek. Pukulan *Forehand* dapat dilakukan dengan Gerakan mengayun raket sepenuhnya dari sisi setengah lapangan dibagian belakang (Tony Grace, 2004:40). Pukulan *overhead backhand* dilakukan dengan mengayunkan

raket dari bawah ke atas dari sudut *backhand* atau kebalikan dari forehand. Pukulan *overhead backhand* yang baik harus dilakukan dibelakang lapangan untuk membuat pukulan terlihat sama. Dengan itu lawan tidak dapat menentukan arah bola. (Tony Grace, 2004:41)

3. Dropshot

Pukulan *dropshot* adalah pukulan yang dilakukan dengan rendah dan pelan, tepat di atas net sehingga bola langsung jatuh kelantai. Bola di pukul depan tubuh dengan jarak lebih jauh dari pukulan *overhead*, dan permukaan raket dimiringkan untuk mengarahkan bola kebawah.

4. Smash

Smash adalah pukulan yang dilakukan dengan keras dan tajam ke bidang lapangan lawan dengan arah bola dari atas kebawah. smash dilakukan pada saat *Shuttlecock* berada di atas kepala dan memukul dengan tenaga sekeras mungkin.

5. Drive

Pukulan ini bisa digunakan untuk menekan lawan atau untuk tidak memberikan kesempatan kepada lawan mendapatkan bola-bola melambung sehingga lawan tidak ada kesempatan menyerang dengan pukulan *overhead*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan analisis deskriptif, pengertian dari metode analisis deskriptif menurut Sugyono (2009:29) adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Dengan kata lain analisis deskriptif mengambil masalah atau memusatkan perhatian kepada masalah sebagaimana adanya saat penelitian dilakukan. Hasil dari penelitian kemudian diolah dan di analisis untuk mengambil kesimpulan.

Metode penelitian ini bersifat analisis dokumen dalam bentuk rekaman video. Dengan analisis ini peneliti bekerja secara objektif dan sistematis untuk mendeskripsikan isi dokumen yang ada dalam rekaman video.

Dalam penyusunan penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian sekunder. Menurut Sugyono (2017:137) data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti dalam pengumpul data, melainkan melalui orang lain ataupun melalui dokumen.

Sumber yang digunakan adalah rekaman video pertandingan Final Daihatsu Japan Open 2019 antara Jonatan Christie (Indonesia) melawan Kento Momota (Jepang).

Prosedur Penelitian

Teknik pengambilan data dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan Penelitian
 - a. Menyiapkan instrument penelitian.
 - b. Mempersiapkan laptop.
 - c. Mempersiapkan wifi yang sudah terkoneksi dalam jaringan internet.
 - d. Mempersiapkan alat tulis (buku, pulpen, penghapus) untuk mencatat dan mengolah data yang di analisis.
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian
 - a. Masuk kesitus internet www.youtube.com
 - b. Mengunduh (download) video pertandingan Jonatan Christie melawan Kento Momota pada Final *Daihatsu Yonex Japan Open* 2019.

Teknik Analisis Data

1. Teknik analisis data yang digunakan adalah :mencatat data yang meliputi servis, semua pukulan dan arah cock sebelum Shuttlecock mati kedalam tabel yang sudah disiapkan.
2. Memasukan data kedalam tabel.
3. Menghitung persentase semua pukulan, presentase kegagalan pukulan, presentase point pukulan dan persentase efektifitas pukulan disetiap set pertandingan Jonatan Christie melawan Kento Momota.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisa Statistik deskriptif jumlah pukulan total : $x_1 + x_2 + x_3 + x_4 + \dots + x_n = \text{Total Persentase Pukulan}$

$$x_1 = \text{jumlah}/\text{total} \times 100 = \%$$

$$x_2 = \text{jumlah}/\text{total} \times 100 = \%$$

$$x_3 = \text{jumlah}/\text{total} \times 100 = \%$$

$$x_4 = \text{jumlah}/\text{total} \times 100 = \%$$

$$x_n = \text{jumlah}/\text{total} \times 100 = \%$$

(Hadi, Sutrisno, 1989)

HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini dapat dijelaskan beberapa data yang diperoleh dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan. Dalam hal ini data yang didapatkan setelah melakukan penelitian ini merupakan hasil dari analisis *Unforced Error* dan *Error* pada pertandingan Final *Daihatsu Yonex Japan Open 2019* antara Jonatan Christie melawan Kento Momota, yang dilakukan oleh subjek penelitian selama pengambilan data. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian, beberapa hasil yang disajikan dalam penelitian yaitu : *Unforced Error* dan *Error*.

Tabel 1 Data perhitungan jumlah keseluruhan pukulan Jonatan Christie (Indonesia) melawan Kento Momota (Jepang)

Pemain	Jumlah Pukulan	Total
Jonatan Christie	408	798
Kento Momota	390	

Berdasarkan tabel diatas hasil dari pengambilan data Jonatan Christie melakukan pukulan sebanyak 408 kali dan Kento Momota melakukan pukulan sebanyak 390. Dengan jumlah total keseluruhan sebanyak 798 kali teknik pukulan.

Tabel 2 Persentase *Unforced Error* dan *Error* Jonatan Christie set pertama

Jonatan Christie						
Teknik Pukulan	Jumlah Pukulan	%	<i>Unforced Error</i>	%	<i>Error</i>	%
Servis	16	7%	0	0%	0	0%
Netting	51	22%	4	33%	1	11%
Smash	23	10%	2	16%	2	22%
Drive	15	6%	1	9%	2	22%
Drops hot	23	10%	0	0%	0	0%
Lob	18	8%	2	16%	1	11%
Chop	17	7%	2	16%	0	0%
Defend	19	9%	1	9%	3	33%

Angkatan	46	20	0	0%	0	0%
Σn	228	100	12	100%	9	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada set pertama *Unforced Error* dan *Error* yang dilakukan Jonatan Christie sebagai berikut :

1. Total pukulan *Unforced Error* yang paling banyak dilakukan Jonatan Christie pada set pertama adalah pukulan *Netting* dengan persentase (33%).
2. Total pukulan *Error* yang paling banyak dilakukan oleh Jonatan Christie pada set pertama adalah pukulan *Defend* dengan persentase (33%).
3. Teknik pukulan yang sering digunakan Jonatan Christie pada set pertama adalah pukulan *Netting* dengan persentase (22%).

Tabel 3 Persentase *Unforced Error* dan *Error* Kento Momota set pertama

Kento Momota						
Teknik Pukulan	Jumlah Pukulan	%	<i>Unforced Error</i>	%	<i>Error</i>	%
Servis	21	10%	0	0%	0	0%
Netting	38	18%	1	16%	4	40%
Smash	28	13%	2	35%	0	0%
Drive	19	10%	1	16%	0	0%
Drops hot	14	6%	0	0%	1	10%
Lob	20	10%	1	16%	0	0%
Chop	7	4%	0	0%	2	20%
Defend	30	14%	0	0%	2	20%
Angkatan	31	14%	1	16%	1	10%
Σn	208	100%	6	100%	10	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada set pertama *Unforced Error* dan *Error* yang dilakukan Kento Momota sebagai berikut :

1. Total pukulan *Unforced Error* yang paling banyak dilakukan Kento Momota pada set pertama adalah pukulan *Smash* dengan persentase (35%).
2. Total pukulan *Error* yang paling banyak dilakukan oleh Kento Momota pada set pertama adalah pukulan *Netting* dengan persentase (40%).
3. Teknik pukulan yang sering digunakan Kento Momota pada set pertama adalah pukulan *Netting* dengan persentase (18%).

Tabel 4 Persentase *Unforced Error* dan *Error* Jonatan Christie set kedua

Jonatan Christie						
Teknik Pukulan	Jumlah Pukulan	%	<i>Unforced Error</i>	%	<i>Error</i>	%
<i>Servis</i>	13	7%	0	0%	0	0%
<i>Netting</i>	47	26%	9	56%	2	40%
<i>Smash</i>	23	12%	4	25%	0	0%
<i>Drive</i>	2	1%	0	0%	0	0%
<i>Drops hot</i>	6	4%	0	0%	0	0%
<i>Lob</i>	14	7%	0	0%	0	0%
<i>Chop</i>	15	8%	1	6%	0	0%
<i>Defend</i>	20	11%	0	0%	3	60%
<i>Angkatan</i>	40	23%	2	12%	0	0%
Σn	180	100%	16	100%	5	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada set kedua *Unforced Error* dan *Error* yang dilakukan Jonatan Christie sebagai berikut :

1. Total pukulan *Unforced Error* yang paling banyak dilakukan Jonatan Christie pada set kedua adalah pukulan *Netting* dengan persentase (56%).
2. Total pukulan *Error* yang paling banyak dilakukan oleh Jonatan Christie pada set kedua adalah pukulan *Defend* dengan persentase (60%).
3. Teknik pukulan yang sering digunakan Jonatan Christie pada set kedua adalah pukulan *Netting* dengan persentase (26%).

Tabel 5 Persentase *Unforced Error* dan *Error* Kento Momota set kedua

Kento Momota						
Teknik Pukulan	Jumlah Pukulan	%	<i>Unforced Error</i>	%	<i>Error</i>	%
<i>Servis</i>	21	11%	0	0%	0	0%
<i>Netting</i>	51	28%	3	33%	1	25%
<i>Smash</i>	16	9%	0	0%	0	0%
<i>Drive</i>	4	2%	2	22%	0	0%
<i>Drops hot</i>	14	8%	0	0%	0	0%
<i>Lob</i>	9	5%	1	11%	0	0%
<i>Chop</i>	11	6%	0	0%	0	0%
<i>Defend</i>	19	10%	1	11%	3	75%

<i>Angkatan</i>	37	20%	2	22%	0	0%
Σn	182	100%	9	100%	4	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada set pertama *Unforced Error* dan *Error* yang dilakukan Kento Momota sebagai berikut :

1. Total pukulan *Unforced Error* yang paling banyak dilakukan Kento Momota pada set kedua adalah pukulan *Netting* dengan persentase (33%).
2. Total pukulan *Error* yang paling banyak dilakukan oleh Kento Momota pada set kedua adalah *Defend* dengan persentase (75%).
3. Teknik pukulan yang paling sering digunakan oleh Kento Momota pada set kedua adalah *Netting* dengan persentase (28%).

Tabel 6 Persentase Keseluruhan *Unforced Error* dan *Error* Jonatan Christie

Jonatan Christie						
Teknik Pukulan	Jumlah Pukulan	%	<i>Unforced Error</i>	%	<i>Error</i>	%
<i>Servis</i>	29	7%	0	0%	0	0%
<i>Netting</i>	98	24%	13	46%	3	21%
<i>Smash</i>	46	11%	6	21%	2	14%
<i>Drive</i>	17	4%	1	4%	2	14%
<i>Drops hot</i>	29	7%	0	0%	0	0%
<i>Lob</i>	32	8%	2	7%	1	7%
<i>Chop</i>	32	8%	3	10%	0	0%
<i>Defend</i>	39	10%	1	4%	6	43%
<i>Angkatan</i>	86	21%	2	7%	0	0%
Σn	408	100%	28	100%	14	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada set pertama dan kedua *Unforced Error* dan *Error* yang dilakukan Jonatan Christie sebagai berikut :

1. Total pukulan *Unforced Error* yang dilakukan Jonatan Christie pada set pertama dan kedua adalah *Netting* dengan persentase (46%).
2. Total pukulan *Error* yang dilakukan Jonatan Christie pada set pertama dan kedua adalah *Defend* dengan persentase (43%).
3. Teknik pukulan yang sering dilakukan Jonatan Christie pada set pertama dan kedua adalah *Netting* dengan persentase (24%).

Tabel 7 Persentase Keseluruhan *Unforced Error* dan *Error* Kento Momota

Kento Momota						
---------------------	--	--	--	--	--	--

Teknik Pukulan	Jumlah Pukulan	%	Unforced Error	%	Error	%
Servis	42	11%	0	0%	0	0%
Netting	89	23%	4	27%	5	35%
Smash	44	11%	2	13%	0	0%
Drive	23	6%	3	20%	0	0%
Drops hot	28	7%	0	0%	1	7%
Lob	29	8%	2	13%	0	0%
Chop	18	4%	0	0%	2	15%
Defend	49	12%	1	6%	5	35%
Angkatan	68	17%	3	20%	1	7%
Σn	390	100%	15	100%	14	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada set pertama *Unforced Error* dan *Error* yang dilakukan Kento Momota sebagai berikut :

1. Total pukulan *Unforced Error* yang dilakukan oleh Kento Momota pada set pertama dan kedua adalah pukulan *Netting* dengan persentase (27%).
2. Total pukulan *Error* yang dilakukan oleh Kento Momota pada set pertama dan kedua adalah pukulan *Netting* dengan persentase (35%) dan pukulan *defend* dengan persentase (35%).
3. Teknik pukulan yang sering dilakukan oleh Kento Momota pada set pertama dan kedua adalah pukulan *Netting* dengan persentase (23%)

PEMBAHASAN

Pembahasan ini akan membahas mengenai penguraian hasil dari penelitian tentang analisis pukulan *Unforced Error* dan *Error* Jonatan Christie melawan Kento Momota pada pertandingan Final *Daihatsu Yonex Japan Open 2019*. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui persentasi dari *Unforced Error* dan *Error* Jonatan Christie selama pertandingan berlangsung. Adapun persentase jenis pukulan *Unforced Error* dan *Error* yang di maksud adalah jenis pukulan kesalahan sendiri danksalahan sendiri yang disebabkan oleh lawan, yang sering dilakukan oleh Jonatan Christie dan Kento Momota pada saat pertandingan dilaksanakan.

Analisis penelitian dari *Unforced Error* dan *Error* pada pertandingan ini berfokus pada setiap jenis pukulan yang dilakukan pada saat bertanding, dan setelah itu peneliti akan menganalisa secara keseluruhan untuk mengetahui *Unforced Error* dan *Error* pada saat pertandingan berlangsung. Berikut ini adalah hasil dari

pembahasan pada masing-masing pukulan sesuai dengan hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan.

Pada pertandingan Final *Daihatsu Yonex Japan Open 2019* ini Jonatan Christie dipertemukan dengan Kento Momota. Hal ini menunjukkan bahwa pukulan *Unforced Error* yang dilakukan oleh Jonatan Christie yaitu pukulan *Netting* sebanyak 13 kali (46%), pukulan *Smash* 6 kali (21%), drive 1 kali (4%), pukulan lob 2 kali (7%), pukulan chop 3 kali (10%), pukulan defend 1 kali (4%) dan pukulan Angkatan sebanyak 2 kali (7%). Dengan jumlah keseluruhan 28 kali (100%).

Sedangkan pukulan *Error* yang dilakukan oleh Jonatan Christie terdiri dari : pukulan *Netting* sebanyak 3 kali (21%), *Smash* sebanyak 2 kali (14%), drive sebanyak 2 kali (14%), lob sebanyak 1 kali (7%) dan defend sebanyak 6 kali (43%), dengan keseluruhan 14 kali (100%). Dan pukulan yang sering dilakukan oleh Jonatan Christie pada saat bermain set pertama dan kedua adalah pukulan *Netting* sebanyak 98 kali dengan persentase (24%).

Kento Momota juga melakukan *Unforced Error* terdiri dari pukulan *Netting* sebanyak 4 kali (27%), pukulan *Smash* sebanyak 2 kali (13%), pukulan drive sebanyak 3 kali (20%), pukulan lob sebanyak 2 kali (13%), pukulan defend sebanyak 1 kali (6%). Dengan keseluruhan pukulan 15 kali (100%).

Sedangkan pukulan *Error* Kento Momota yaitu pukulan *Netting* sebanyak 5 kali (35%), pukulan dropshot sebanyak 1 kali (7%), pukulan chop sebanyak 2 kali (15%), pukulan defend sebanyak 5 kali (35%), dan pukulan Angkatan sebanyak 1 kali (7%). Dengan keseluruhan pukulan sebanyak 14 kali (100%). Dan pukulan yang sering dilakukan oleh Kento Momota pada set pertama dan kedua adalah pukulan *Netting* sebanyak 89 kali dengan persentase (23%).

SIMPULAN

Setelah selesai melakukan penelitian, maka dari hasil penelitian persentase unforced error dan error Jonatan Christie melawan Kento Momota pada Final *Daihatsu Yonex Japan Open 2019* yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Persentase pukulan unforced error dan error Jonatan Christie selama pertandingan berlangsung adalah pukulan netting 46% paling banyak di lakukan unforced error dan error yaitu pukulan defend 43%, sedangkan pukulan yang paling sering digunakan adalah pukulan netting 24%.
2. Persentase pukulan unforced error dan error Kento Momota selama pertandingan berlangsung adalah pukulan netting 27% paling banyak dilakukan unforced error dan error yaitu pukulan netting 35% dan defend yaitu 35%. Sedangka pukulan yang paling sering digunkan adalah pukulan netting 23%.
3. Pukulan yang berpengaruh untuk kemenangan dari Kento Momota adalah Pukulan unforced error yaitu pukulan netting 46% dari Jonatan Christie membuat Kento Momota memenangkan pertandingan Final.

SARAN

1. Dari hasil penelitian selama pertandingan berlangsung menunjukkan bahwa pukulan netting yang paling banyak unforced error dari Jonatan maka, disarankan kepada pelatih untuk memberi porsi Latihan lebih banyak untuk melakukan pukulan netting.
2. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemenangan dari Kento Momota berasal dari kesalahan diri sendiri oleh Jonatan Christie, disarankan kepada pelatih dan atlet untuk meminimalisir pukulan unforced error dan menguatkan mental pada saat bermain.

REFRENSI

- Aksan, Hermawan. (2012). Mahir Bulu Tangkis. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Hadi, Sutrisno. 1989. Metodologi Research Jilid I & II. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Luar Jaringan (offline), Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.
- Mardiko, Panji. 2011. Survei Komponen Kondisi Fisik Atlet Bulutangkis Putra Pengcab PBSI Kabupaten Pekalongan Tahun 2010. (Online), (<http://lib.unnes.ac.id/2886/1/3325.pdf>, di akses 21 November 2016).
- Moh, Nazir. 1998. Metode Penelitian. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Poole, James. 2007. Belajar Bulutangkis. Bandung :Pioner Jaya.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Tohar. 1992. *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Semarang : IKIP Semarang.
- Tony, Grace. 2004. Bulutangkis: Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Tim Penyusun Buku Pedoman Skripsi Program Sarjana Strata S1. 2014. Pedoman Penulisan Skripsi. Surabaya : Unesa University Press