

EFEKTIVITAS SET PLAY CLS DALAM ABL 2019

Muhammad Fatkhur Rozaq, Dr. Or. Gigih Siantoro, M.Pd

S-1 Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

Muhammadrozaq1@mhs.unesa.ac.id, gigihiantoro@unesa.ac.id

Abstrak

Permainan basket erat kaitannya dengan berbagai taktik untuk mencapai kemenangan dalam suatu pertandingan. Salah satu taktik yang sangat berpengaruh banyak dalam berjalannya permainan basket adalah *set play*. *Set play* merupakan sebuah taktik yang digunakan untuk mengatur suatu tim maupun individu dalam tim agar berjalan sesuai dengan tugas-tugas yang sudah dirancang agar tercapailah kemenangan. Oleh sebab itu, perlu adanya penelitian akan seberapa besar efektivitas *set play* dalam kemenangan CLS dalam ABL 2019. Untuk merekam dan menganalisa efektivitas *set play* yang dilakukan CLS di ABL 2019, Telah dikumpulkan sebanyak 37 video putar ulang yang merupakan seluruh pertandingan dari CLS selama ABL 2019. Setiap pertandingan dianalisa dengan bantuan perangkat komputer untuk memutar video dan aplikasi MS. Excel untuk menghitung kejadian dan mengolah datanya. Data yang dikumpulkan diantaranya adalah: a) jumlah *set play* yang terjadi, b) efektivitas dari *set play* c) efektivitas tiap *quarter*. Data tersebut kemudian diolah untuk menemukan hubungan efektivitas *set play* saat menang dan kalah, saat kandang dan tandang. Hasil menunjukkan bahwa efektivitas *set play* CLS adalah sebesar 46,01%, dan pertandingan kandang memiliki efektivitas *set play* yang lebih besar daripada pertandingan tandang.

Kata Kunci: Bola Basket, *Set Play*, Efektivitas

Abstract

The game of basketball is closely related to various tactics to achieve victory in a match. One of the most influential tactics in the running of the basketball game is *set play*. *Set play* is a tactic used to regulate a team or individual in a team to run base on the tasks that have been designed in order to achieve victory. Therefore, research is needed on how much effective *set play* is in the CLS victory during the ABL 2019. To record and to analyze the *set play* that performed by CLS in ABL 2019, 37 play back videos have been collected which are all performance of CLS in entire ABL 2019. Every game will be analysed using a PC to play and MS. Excel to record and work on the data. The data that will be collected are; a) number of *set play*, b) the effectiveness of *set plays*, c) the effectiveness in every quarter. The data will then be processed to find the relationship between the effectiveness of the *set play* on winning and losing game, home game and away game. The results showed that the effectiveness of CLS *set play* was 46.01%, and home game had better effectiveness than away game.

Keywords: *Basketball, Set Play, Effectiveness*

PENDAHULUAN

Timbal balik dari sebuah pertandingan bola basket sangatlah penting, selain sebagai evaluasi kinerja tim, juga berperan sebagai modal dalam menyusun strategi baru, baik itu secara umum maupun digunakan untuk melawan tim tertentu. Hal itu juga diperkuat dengan semakin banyaknya aplikasi dan website yang menawarkan kemampuan untuk menganalisa hasil sebuah pertandingan seperti *Nacsport (Windows)*, *Sportscod gamebreaker plus (IOS)*, dan *hudl assist* di <https://www.hudl.com/products/assist/basketball> yang dapat membantu untuk melakukan *break down* pada video rekaman pertandingan dan dapat diambil hasilnya dalam kurun waktu dua puluh empat jam.

ABL (*Asean Basketball League*) adalah kompetisi bola basket profesional pria di Asia Timur dan Asia Tenggara. Dibawah kontingen FIBA Asia, ABL kini memiliki 10 negara yang tergabung

diantaranya adalah China, Macau, Hong Kong, Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, Thailand, China Taipe, dan Vietnam. Musim terakhir dilaksanakan pada tahun 2019 dan dimenangkan oleh BTN CLS Knights Indonesia dari Surabaya Indonesia. (Wikipedia:2019)

Dengan adanya kemenangan yang diraih oleh CLS Knight Indonesia di kanca ABL, telah menggambarkan bahwa iklim dan kultur budaya di Indonesia layak untuk sebuah klub bola basket Indonesia bisa bersaing di kanca Asia Timur dan Asia Tenggara.

Kata efektif merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris *effective* berarti berhasil, sesuatu yang dilakukan dan berhasil dengan baik. (Tika, 2014:129). Mahmudi menyebutkan bahwa efektivitas adalah hubungan antara *output* dengan tujuan. Semakin besar kontribusi *output* terhadap

pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program, atau kegiatan. (Mahmudi, 2015:86).

Diantara semua kemungkinan mengenai analisis pertandingan baik secara individu maupun kelompok, dapat difokuskan pada aspek tertentu, diantaranya fisik, psikologis, teknik, dan taktik. (de Rose, 2004). Dalam penelitian ini akan berfokus pada aspek taktik, diantaranya adalah taktik menyerang berupa *set play*.

Selain itu, bola basket adalah olahraga kompetitif yang tersusun atas elemen teknis berupa batasan waktu, tempat, termasuk didalamnya juga kehadiran pemain dari kedua tim yang bertanding membuat bola basket menjadi olahraga yang sangat dinamis dan sulit diprediksi. (Ferreira & De Rose Jr, 2003:2). Salah satu aspek yang paling penting dan layak untuk disoroti adalah lokasi pertandingan, pertandingan kandang diunggulkan dengan prosentase kemenangan sebesar 65%. (de Rose, 2004:4).

"offense is a series of cuts, passes, screens, etc. that are designed to create a particular shot for a particular player" (Kelbick, 2007:1).

Offense dibuat untuk mengatur tugas setiap individu dalam tim agar tujuan tim untuk mencetak angka tercapai. Semakin baik kerja sama antar pemain dalam sebuah tim, maka semakin tinggi kemungkinan suksesnya sebuah tim dalam suatu pertandingan. (Marmarinos dkk., 2016:121)

Set play dalam hal ini dapat berupa *set offense, set play, motion offense, isolation, freestyle, pattern* dan banyak lagi sebutan yang lain yang selanjutnya akan dipahami sebagai serangan selain *fast break*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif, yaitu metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrumen penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka yang dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. (Noor, 2012:38).

Jenis penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang berusaha untuk mendeskripsikan atau menggambarkan sebuah fenomena atau peristiwa

yang terjadi pada saat tertentu tanpa melakukan eksperimen atau perlakuan khusus dan dapat menggunakan variabel tunggal maupun ganda. (Noor, 2012:38)

Penelitian deskriptif digunakan dalam upaya penggambaran situasi atau peristiwa tertentu yang sesuai dengan pusat perhatian peneliti yang juga dapat berupa akumulasi *data base* yang semata-mata deskriptif. (Mahardika, 2015:90)

Sumber data penelitian ini berupa 37 video yang didapat dari kanal youtube yang unggah oleh CLS Knight Indonesia, Thomas Wong, dan ABL Basketball. Data yang didapat kemudian diolah dan disajikan dalam tabel menggunakan aplikasi MS. Excel 2013. Data yang didapat berupa jumlah kejadian berhasil, jumlah kejadian gagal, dan jumlah poin yang di dapat, sehingga prosentase efektivitas akan didapatkan. Hasil akan dikumpulkan dalam tiga kriteria yaitu berhasil (SPB), gagal (SPG), dan netral (SPN). diantaranya netral akan ditinggalkan sebagai angka yang tidak akan mempengaruhi efektivitas, karena tidak dianggap berhasil maupun gagal.

Dalam sebuah pertandingan bola basket hanya terdapat dua kemungkinan pada akhir pertandingan, yaitu berakhir dengan kemenangan atau kekalahan. Sehingga sekumpulan taktik dan strategi dalam bola basket dapat dikatakan efektif apabila sebuah pertandingan tersebut berakhir dengan kemenangan. Namun berbeda halnya bila yang kita bahas hanya salah satu bentuk taktik (dalam hal ini *set play*). Tidak dapat dikatakan *set play* itu efektif hanya karena pertandingan telah dimenangkan, itu karena terdapat aspek yang lebih banyak yang dapat mempengaruhi hasil akhir sebuah pertandingan selain *set play* itu sendiri. Hal tersebut selaras dengan yang dikatakan Robbins (1994:53), yaitu efektivitas juga didefinisikan sebagai kondisi sejauh mana organisasi mewujudkan tujuannya.

Oleh karena itu, untuk menyajikan data efektivitas *set play* yang paling sesuai adalah disajikan dalam bentuk rasio atau prosentase.

Analisis efektivitas *set play* akan diolah menggunakan rumus yang dikemukakan oleh maksum yaitu $P = \frac{n}{N} \cdot 100\%$ dengan P adalah prosentase efektivitas, n adalah banyaknya keberhasilan, dan N adalah jumlah total kejadian.

(Maksum, 2007). Data selanjutnya akan diolah bantuan Laptop dan aplikasi Ms. Excel 2013.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Hasil hitung set play dari setiap pertandingan

Game ke.	SP Berhasil	SP Gagal	SP Netral	SP (Fouled)	Total SP	Poin SP	Efektivitas SP (%)	M / K	K/T
1	28	37	8	11	73	59	43,08	K	T
2	30	31	6	7	67	74	49,18	M	K
3	19	44	9	7	72	47	30,16	K	K
4	35	31	8	12	74	77	53,03	K	T
5	26	38	13	12	77	55	40,63	K	T
6	29	36	8	12	73	65	44,62	M	K
7	27	41	8	13	76	61	39,71	K	K
8	30	35	13	11	78	67	46,15	K	T
9	21	37	9	13	67	47	36,21	K	T
10	32	30	3	6	65	76	51,61	M	T
11	29	34	16	7	79	75	46,03	M	K
12	32	33	6	10	71	77	49,23	M	K
13	32	29	13	12	74	69	52,46	M	K
14	38	25	10	8	73	88	60,32	M	K
15	30	32	7	10	69	66	48,39	M	K
16	32	28	11	11	71	68	53,33	M	T
17	28	39	4	7	71	63	41,79	K	T
18	26	48	10	15	84	57	35,14	K	T
19	31	40	11	17	82	71	43,66	K	T
20	42	37	9	20	88	88	53,16	M	K
21	31	42	10	15	83	69	42,47	M	T
22	27	36	6	9	69	54	42,86	K	K
23	25	36	6	10	67	59	40,98	M	K
24	36	38	8	16	82	75	48,65	M	T
25	30	29	3	11	62	69	50,85	M	K
26	31	28	9	12	68	68	52,54	M	T
27	28	36	14	9	78	68	43,75	M	K
28	35	31	10	15	76	75	53,03	K	T
29	27	31	11	12	69	54	46,55	M	K
30	28	32	12	10	72	61	46,67	M	K
31	25	37	14	16	76	53	40,32	K	T
32	36	36	9	16	81	78	50,00	M	K
33	33	30	14	19	77	73	52,38	M	T
34	21	40	17	16	78	51	34,43	K	T
35	23	36	8	9	67	52	38,98	K	K
36	35	34	13	17	82	73	50,72	M	K

37	33	35	13	16	81	72	48,53	M	T
\bar{x}	29,7	34,9	9,70	12,1	74,3	66,3	46,01		
	6	2		4	8	2			
Σ	110	129	359	449	275	245	46,01	22/15	19/18
	1	2			2	4			

M/K : Menang/Kalah; K/T: Kandang/Tandang;
 \bar{x} : Rata-rata; Σ : Total; %: Percentage

Tabel 2 Hasil hitung set play tiap quarter

SET PLAY	Game Number					AllGames
Efektivitas Set play	Q1	Q2	Q3	Q4	OT	Tot
SPB	279	251	285	271	15	1101
SPG	315	344	296	324	13	1292
SPN	75	84	89	111	0	359
Fouled	86	97	127	133	6	449
Total	669	679	670	706	28	2752
Efektivitas (%)	46,9	42,18	49,05	45,55	53,57	46,01
Poin	7	638	558	636	591	2454
PPA	0,95	0,82	0,95	0,84	1,11	0,89

SPB: Set Play Berhasil; SPG: Set Play Gagal; SPN: Set Play Netral; PPA: Point Per Attemp; Q: Quarter; OT: Overtime; %: Percentage; Tot: Total

Tabel 3 Perbedaan efektivitas berdasarkan kemenangan

Kondisi	JML	%	n/game	Porsi (%)
Menang	22	49,19	64,59	49,92
Kalah	15	41,36	64,80	50,08
Beda	7	7,83	-0,21	-0,162%

JML: Jumlah Pertandingan; %: efektivitas, n/game: rata-rata kejadian tiap game, porsi: perbandingan antar kondisi

Tabel 4 Perbedaan efektivitas berdasarkan lokasi

Kondisi	JML	%	n/game	Porsi (%)
Kandang	19	46,67	63,95	49,42
Tandang	18	45,33	65,44	50,58
Beda	1	1,34	-1,50	-1,157%

JML: Jumlah Pertandingan; %: efektivitas, n/game: rata-rata kejadian tiap game, porsi: perbandingan antar kondisi

Hasil pada tabel 1 menunjukkan bahwa efektivitas paling tinggi dapat dicapai hingga 60,32% dan paling rendah tercatat sebesar 30,16% dari rata-rata 46,01%. Dari tabel 1 didapatkan sejumlah 2752 kejadian set play yang terdiri dari set play berhasil sejumlah 1101 kali (29,76 per game); set play gagal sejumlah 1292 kali (34,62 per game); set play netral 359 kali (9,70 per game) sehingga didapatkan efektivitas set play sejumlah 46,01%;

juga terdapat 449 kali foul (12,4 per game); serta 2454 poin (66,32 per game).

Dari tabel 1 juga ditemukan fakta bahwa bola basket memiliki efektivitas *set play* yang tidak tetap, dibuktikan dengan naik turunnya efektivitas *set play* dari setiap pertandingan, yang artinya dapat berubah bergantung pada situasi yang sedang dihadapi. Lebih terinci lagi dapat dilihat pada tabel 2 menunjukkan efektivitas paling tinggi terdapat pada *overtime*, karena *overtime* hanya terjadi setelah game berakhir seri dan hanya berlangsung selama 5 menit tiap *overtime*, membuat nilai *overtime* menjadi gambaran kecil efektivitas *set play* selama waktu krusial diakhir pertandingan. Sehingga untuk mendapatkan hasil yang lebih objektif, tentu penelitian ini akan merujuk pada *quarter* inti, ditemukan bahwa *quarter* 3 memiliki rata-rata efektivitas dengan 49,05%, yaitu dengan total 285 kejadian berhasil dan hanya 296 kejadian gagal.

Pada tabel 3 dari 37 pertandingan yang dilalui CLS, 22 pertandingan berakhir dengan kemenangan dan 15 pertandingan berakhir dengan kekalahan (59,5%), ditemukan bahwa efektivitas *set play* saat menang lebih besar (49,19%) daripada saat kalah (41,36%), Hasil tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Šeparović dan Nuhanović, (2008:9) tentang *set offense* pada liga bosnian (53,94% menang dan 47,72% kalah) dan liga good year (55,34% menang dan 44,68% kalah).

Hubungan antara jumlah *fast break* dan *set play* adalah hal yang paling penting dalam pendekatan mengenai *offense*. (Šeparović, V. & Nožinović, F., 2007:22) efektivitas *set play* memiliki pengaruh besar dalam memenangkan pertandingan, karena *set play* memiliki porsi yang lebih besar daripada *fast break*, dalam penelitian Šeparović dan Nuhanović, (2008:9), ditemukan bahwa porsi menyerang dalam bola basket didominasi oleh *set play* dengan 77,4% dan sisanya adalah *fast break* sebesar 22,6%. Dengan didominasi banyaknya kejadian itulah, maka *set play* memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap kemenangan daripada *fast break*.

Pada tabel 4 akan menguraikan pengaruh lokasi pertandingan terhadap efektivitas *set play* yang dilalui CLS, terdapat 19 pertandingan kandang dan

18 pertandingan tandang. Ditemukan bahwa secara keseluruhan pertandingan kandang memiliki efektivitas *set play* yang lebih tinggi daripada saat tandang yaitu 46,67% dan 45,33%. Hasil tersebut selaras dengan yang dikatakan oleh de Rose, (2004:4) bahwa pada umumnya memiliki kesempatan menang 65% dari total pertandingan, juga memiliki keunggulan hampir dalam semua elemen pertandingan, terutama prosentase *field goal*, *rebounds*, *assists*, *steals*, dan *turnover* yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

PENUTUP

Simpulan

Bola basket seperti yang telah diterangkan merupakan olahraga yang sangat sulit diprediksi, dapat diambil contoh terdapat game yang dimenangkan oleh CLS namun memiliki efektivitas *set play* yang rendah (game no 23) dan ada pula game dengan efektivitas *set play* tinggi (game no 14) tapi berakhir dengan kekalahan, namun setelah adanya penelitian ini dapat ditarik kesimpulan yang objektif dan menyeluruh bahwa kemungkinan pertandingan dimenangkan berbanding lurus dengan efektivitas *set play*.

Saran

Berdasarkan lokasi pertandingan, ditemukan bahwa pertandingan yang berlokasi di kandang memiliki keunggulan, dan itu terbukti bahwa efektivitas *set play* di kandang secara umum lebih besar daripada saat di tandang. (de Rose, 2004:4) Untuk itu sebaiknya pertandingan di kandang harus dimaksimalkan karena telah mendapatkan keuntungan.

Akhirnya, perlu dipahami bahwa *set play* hanyalah salah satu aspek taktik yang mendukung kemenangan. Masih banyak aspek lain yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah *fast break*, *defense* dan *special situation*. Selain itu, analisis statistik juga hanyalah salah satu alat bagi pemain dan pelatih, maka harus memperhatikan alat lain, baik dari tes kemampuan fisik individu atau observasi kualitatif lain.

Dengan adanya temuan di atas, diharapkan setiap tim dapat memahami pentingnya peran *set play* bola basket sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam latihan.

Daftar Pustaka

- Asean Basketball League. (2019). Dipetik 12 November, 2019, dari <https://aseanbasketballleague.com/>
- Bazanov, B., Vohandu, P., & Haljand, R. (2006). Trends in Offensive Team Activity in Basketball. *ugymas kuno kultura sportas nr.*, 5-11.
- de Rose, D. (2004, 1 1). Statistical analysis of basketball performance indicators according to home/away games and winning and losing teams. *Journal of Human Movement Studies*, 47, 327-336.
- Ferreira, A., & De Rose Jr, D. (2003). *Basquetebol: técnicas e táticas, uma abordagem didático-pedagógica*. São Paulo: Epu/Usp.
- Kelbick, D. (2007). "Offensive Theory: How to Score More Points by Understanding the Theory and Philosophy Behind Offense". Retrieved December 22, 2019, from www.breakthroughbasketball.com: <https://www.breakthroughbasketball.com/Offense/offensiveTheory.html>
- Mahardika, I. M. (2015). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mahmudi. (2015). *Manajemen Kinerja Sektor Publik*. Dalam Mahmudi. Yogyakarta: Unit Penerbit dan Percetakan Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN.
- Maksum, A. (2007). *Sport Development Indeks*. Jakarta: PT. Indeks.
- Marmarinos, C., Apostolidis, N., Kostopoulos, N., & Apostolidis, A. (2016). Efficacy of the "Pick and Roll" offense in Top Level European Basketball Teams. *Journal of Human Kinetics*, 51, 121-129. doi:10.1515/hukin-2015-0176
- Noor, J. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Robbins, S. (1994). Teori Organisasi: *Konsep, Struktur, Proses*. Jakarta: Penerbit Arcan.
- Šeparović, V., & Nožinović, F. (2007). Uspješnost košarkaških ekipa u BH Ligi 6 i Regionalnoj košarkaškoj ligi. *Sport naučni i praktični aspekti*, 1(4): 21-25.
- Šeparović, Vlatko and Nuhanović, Amir. (2008). Nonstandard Indicators of the Offensive Effectiveness in Basketball and Successfulness of Basketball Teams. *Sport Science 1*, 7-11.
- Tika, H. M. (2014). *Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wikipedia Contributors. (2019, August 16). "ASEAN Basketball League". Retrieved August 16, 2019, from Wikipedia, The Free Encyclopedia: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=ASEAN_Basketball_League&oldid=910947508
- Wikipedia, K. (2019, Desember 8). "Bola Basket". Dipetik 23 Desember, 2019, dari Wikipedia, Ensiklopedia Bebas: https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Bola_basket&oldid=16278134