

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu konsekuensi perkembangan zaman dewasa ini yakni, masuk dan berkembangnya berbagai kultur dan budaya asing di tanah Indonesia. Demikian pula halnya dengan cabang olahraga beladiri. Berbagai macam beladiri yang dimaksud, salah satu di antaranya adalah karate. Dengan diprakarsai para cendekiawan dalam perkembangannya berdasarkan catatan sejarah yang ada, mengakibatkan beladiri yang dimaksud dapat diterima secara logis bahkan akhir-akhir ini menjadi semakin populer di kalangan masyarakat Indonesia.

Karate sudah menjadi olah raga yang populer dimasa kini. Seni bela diri dari jepang ini diciptakan oleh Ghicin Funokoshi, dimana seorang karate menggunakan tangan kosong untuk melawan musuhnya. Karate memiliki tujuan dalam kehidupan pula, yakni melatih fisik dan mental spiritual (Sujoto, 2006). Selain itu karate juga dapat memberikan prestasi bagi karateka, karena karate dipertandingkan di kejuaraan bertaraf nasional maupun internasional.

Peran aktif para praktisi karate dari masing-masing daerah dalam pembinaannya di setiap *dojo* (tempat latihan karate), merupakan upaya yang harus dilakukan khususnya dalam upaya pencapaian prestasi yang optimal guna untuk mengangkat nama baik bangsa Indonesia. Berkaitan dengan hal ini, beban tanggung jawab tersebut juga dipikul oleh para praktisi karate khususnya yang bergelut di masing-masing *dojo* yang berada di provinsi Gorontalo.

Terdapat dua bentuk kategori yang dipertandingkan dalam karate, yakni *kata* (peragaan jurus) dan *kumite* (tanding). Khususnya pada kategori *kumite*, untuk menunjang performa yang baik pada saat pertandingan seorang atlet hendaknya mampu mengaplikasikan berbagai macam bentuk teknik *kumite* dengan baik.

Terkait hal tersebut, Koropanovski, et al, (2008) telah melakukan analisis di beberapa pertandingan resmi karate seperti Kejuaraan Dunia di Madrid 2002, Monte Ray 2004, Kejuaraan Eropa di Bremen 2003, Moskow 2004 dan Tenerife

2005. Berdasarkan hasil pengamatan serta analisis yang dilakukan pada kejuaraan yang dimaksud, diperoleh hasil terkait aktivitas teknik serangan yang dilakukan para atlet saat bertanding. Pada umumnya teknik dasar *tzuki* (pukulan) yakni *gyaku tzuki* (pukulan dengan tangan yang berlawanan dengan kaki tumpu depan), *kizami tzuki* (pukulan dengan tangan yang berada di bagian depan), *oi tzuki* (pukulan sambil melangkah maju), *sambon tzuki* (pukulan beruntun) secara keseluruhan muncul dengan frekuensi sebesar 89,09%. Selanjutnya, kontribusi dalam menghasilkan *point* berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh dari teknik *geri* (tendangan) yakni *mae geri* (tendangan lurus ke depan), *mawashi geri* (tendangan menyamping), dan *ushiro geri* (tendangan setengah berputar dengan perkenaan telapak kaki) sebesar 8.36%, sedangkan teknik tangkapan yang disertai bantingan dan serangan memiliki frekuensi sebesar 2,55%.

Hasil analisis tersebut, pada gilirannya memberikan sebuah pemahaman bahwa hampir sepenuhnya perolehan poin dalam pertandingan *kumite*, diperoleh dari berbagai macam teknik serangan yakni teknik pukulan dan tendangan. Dengan demikian, aspek-aspek teknik yang telah dianalisis paling dominan muncul dalam kejuaraan di atas, hendaklah turut diperhatikan peningkatannya oleh pelatih.

Keberhasilan atlet karate dalam menggunakan berbagai teknik *kumite*, tidak lepas dari kontribusi komponen kondisi fisik penunjang teknik tersebut. Melihat pola gerak dalam pertandingan *kumite* khususnya pada saat melancarkan teknik serangan, pada umumnya dilakukan dengan kecepatan yang maksimal serta *timing* yang tepat. Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan suatu bentuk tes yang valid dan reliabel guna untuk mengetahui tingkat kecepatan atlet dalam melakukan berbagai macam teknik dalam *kumite* tersebut.

Kenyataan dilapangan terkait dengan alat ukur kecepatan pukulan dan tendangan dalam karate yang memiliki tingkat validitas dan realibilitas yang akurat, samapi dengan saat ini masih sulit ditemukan. Menyikapi hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk menciptakan suatu alat ukur kecepatan teknik *kumite* yang valid dan reliable, yang nantinya bisa dijadikan salah satu instrument tes dan pengukuran oleh pihak terkait.

Mengingat kompleksnya teknik pukulan dan tendangan dalam karate seperti yang telah dijelaskan diatas, maka dalam kesempatan ini pengembangan tes yang dimaksud yakni lebih ditekankan pada kecepatan pukulan khususnya pukulan *gyaku tzuki* oleh karena teknik tersebut berdasarkan pengamatan peneliti sering digunakan dalam pertandingan saat ini.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Teknik pukulan yang baik sangat diperlukan dalam pertandingan karate khususnya pada kategori *kumite*.
2. Teknik pukulan untuk menghasilkan *point* dalam pertandingan *kumite*, dilakukan dengan kecepatan yang maksimal serta *timing* yang tepat.
3. Belum ada parameter tes yang valid dan reliabel dalam mengukur kecepatan pukulan *gyaku tzuki* dalam karate.
4. Banyak pelatih karate yang belum mempunyai data *real* terkait dengan kecepatan pukulan *gyaku tzuki* atlet binaannya.
5. Perlu adanya pengembangan panduan pelaksanaan tes kecepatan pukulan *gyaku tzuki*.

## **C. Perumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan tes kecepatan pukulan *gyaku tzuki* yang valid, reliabel dan objektif ?
2. Bagaimana menyusun prosedur penilaian tes kecepatan pukulan *gyaku tzuki*?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah penelitian diatas, maka penelitian yang dimaksud bertujuan untuk:

1. Menciptakan dan mengembangkan bentuk tes kecepatan pukulan *gyaku tzuki* yang valid dan reliabel serta objektif dalam penggunaannya.
2. Menyusun prosedur penilaian tes kecepatan pukulan *gyaku tzuki*

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat memberikan informasi pada pelatih maupun atlet terkait dengan kualitas kecepatan pukulan *gyaku tzuki*.
  - b. Sebagai bahan evaluasi bagi pelatih maupun atlet dalam merencanakan program latihan kedepan.
2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alat ukur kecepatan pukulan *gyaku tzuki* bagi pelatih maupun atlet karate.