

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan aktivitas sehari-hari yang sangat penting dan sudah dijadikan kebutuhan bagi manusia dan berguna untuk membentuk jasmani dan rohani yang sehat, hal ini terbukti bahwa sepadat apapun kegiatan yang dilakukan, kegiatan olahraga harus disempatkan. Dewasa ini, pemerintah sedang giat mencanangkan olahraga sebagai bagian dari kegiatan sehari-hari melalui semboyan “mengolahragakan masyarakat dan memasyarakatkan olahraga”, maka sudah seharusnya olahraga diperkenalkan sedini mungkin agar nanti tercipta masyarakat yang sadar mengenai pentingnya olahraga.

Dewasa ini perkembangan olahraga berjalan dengan sangat pesat dan olahraga juga merupakan salah satu alat penunjang prestasi untuk kemajuan bangsa, sehingga mengangkat nama baik bangsa, oleh karena itu pemerintah menganggap penting untuk memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat, sehingga akan berkembang menjadi gerakan nasional. Semua ini sudah jelas bertujuan untuk dapat menumbuhkan manusia Indonesia seutuhnya yang kuat, sehat jasmani dan rohani. Olahraga juga sangat digemari oleh segala kalangan masyarakat di Indonesia dari masih anak-anak, remaja, dewasa hingga tua. Olahraga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Olahraga juga sudah menjadi kebutuhan/gaya hidup untuk masyarakat di Indonesia. Anak-anak dan remaja mendapatkan pendidikan jasmani di sekolah, pemerintah dewasa ini memperluas perkembangan olahraga kepada masyarakat umum, terbukti dengan adanya fasilitas untuk diadakannya berbagai kejuaraan dan pertandingan di lingkungan masyarakat.

Pengembangan olahraga ini bertujuan untuk menghasilkan pengenalan dan pembinaan yang lebih dini sehingga potensi-potensi anak akan cepat lebih terlihat. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 3 tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional di dalam pembinaan dan pengembangan olahraga Bab VII pasal 21 ayat 1, 2, 3, dan 4 yang berbunyi:

1. Pemerintah dan pemerintah daerah wajib melakukan pembinaan dan pengembangan olahraga sesuai dengan kewenangan dan tanggung jawabnya.
2. Pembinaan dan pengembangan sebagaimana dimaksud pada ayat 1 meliputi pengolahaaraan, ketenagaan, pengorganisasian, metode, prasarana dan sarana, serta penghargaan keolahragaan.
3. Pembinaan dan pengembangan keolahragaan dilaksanakan melalui tahap pengenalan olahraga, pemantauan, pemanduan, serta pengembangan bakat dan peningkatan prestasi.
4. Pembinaan dan pengembangan keolahragaan dilaksanakan melalui jalur keluarga, jalur pendidikan, dan jalur masyarakat yang berbasis pada pengembangan olahraga untuk semua orang yang berlangsung sepanjang hayat.

Berdasarkan kutipan diatas khususnya pada ayat ketiga, pada tahap pengenalan olahraga masyarakat sudah sangat mengenal terhadap olahraga populer. Menurut Khabir Uddin Mughal dalam Herdiyanto (2016: 2) olahraga populer dapat diartikan olahraga yang sering ditonton, sering dimainkan, atau paling disenangi masyarakat, seperti tenis meja, tenis lapangan, basket, sepakbola,

bulutangkis, voli, dan lain-lain. Sedangkan olahraga yang kurang populer sangat jarang masyarakat yang mengetahuinya bahkan tidak tahu mengenai olahraga itu, contohnya seperti olahraga anggar.

Menurut Kurniawan (2010: 9) Anggar adalah sebuah ketangkasan olah raga bertarung yang pertama kali telah diakui dalam *Olympic Games* di Athena (1896). Sangatlah praktis dilakukan dalam ruangan, dengan 3 macam senjata yang berbeda: *the foil*, *the sabre*, dan *the épée*, setiap pemain biasanya mempunyai perbedaan penguasaan 3 jenis senjata tersebut. Pertandingan internasional anggar biasanya memakan waktu antara 9 dan 11 jam. Dalam pelaksanaannya hanya 18 persen dari waktu yang ditentukan, dengan mempunyai efektif pertarungan yang memakan waktu antara 17 dan 18 menit. Anggar sangatlah memerlukan fisik yang sangat kuat, menyertakan *aerobic* dan *anaerobic alactic* dan *lactic* metabolisme, dan juga berpengaruh terhadap usia, jenis kelamin, tingkat pelatihan dan menyempatkan mengetahui tatik-taktik lawan.

Anggar merupakan olahraga yang kompleks, dan memerlukan teknik dan taktik khusus untuk anggar, juga dalam hal kondisi fisik memiliki perbedaan dengan olahraga-olahraga yang lain. Karakteristik olahraga anggar adalah daya tahan kecepatan, daya tahan kekuatan, dan kelincahan dalam waktu relatif cepat. (Hadjarati, 2010:7).

Dari uraian pedapat para ahli di atas, dapat disimpulkan olahraga anggar adalah salah satu cabang olahraga bela diri ketangkasan dengan 3 macam senjata yang berbeda: *the foil*, *the sabre*, dan *the epee*, dan setiap pemain biasanya mempunyai perbedaan penguasaan 3 jenis senjata tersebut. Permainan olahraga

anggar ini menekankan pada teknik kemampuan seperti memotong, menusuk atau menangkis senjata lawan dengan menggunakan keterampilan dalam memanfaatkan kelincahan tangan, daya tahan kecepatan dan daya tahan kekuatan.

Menurut Kurniawan (2010:15) Anggar di Indonesia telah lama dikenal sebagai alat membela diri dengan menggunakan pedang, keris dan tombak yang telah lazim dilakukan sejak zaman kemegahan Kerajaan Majapahit. Pada zaman penjajahan Pemerintahan Belanda, pelajaran bela diri dengan senjata tajam dilarang keras, dengan sangsi hukuman berat. Pemerintahan yang melaksanakan pendidikan pelajaran beranggar di Indonesia sebelum Perang Dunia II adalah jajaran Militer Kerajaan Belanda, dan merekalah pula yang telah membawa dan memperkenalkan anggar di Indonesia. Perkembangannya masih khusus di kalangan Militer dan kemudian mendapatkan perhatian dari masyarakat umum.

Semasa penjajahan Pemerintahan Belanda, bagi tiap militer Belanda anggar menjadi kewajiban untuk dipelajari. Untuk menjadi seseorang yang ahli dalam beranggar, anggota militer tersebut harus memasuki Sekolah Olahraga Militer di Bandung, yang memakan waktu pendidikan selama satu tahun pelajaran yang dilatih oleh tenaga pelatih anggar dari Belanda. Pada zaman itu Pemerintah Hindia Belanda telah membuka sekolah-sekolah anggar untuk menjadi guru-guru anggar. Di Bandung untuk senjata floret, degen dan sabel dengan lama pendidikan 3 tahun.

Adapun tokoh-tokoh militer bangsa Indonesia yang punya keahlian bermain anggar pada waktu itu antara lain Dr. Singgih Suparman, Maryono, Setu, Warsim, Paiman, Solekan dan Atmo Suwirdjo. Di antara mereka ada yang memberi

pelajaran khusus beladiri anggar pada Akademi Militer di Indonesia sejak sebelum aksi militer II. Dari hasil pendidikan anggar inilah dimulainya perkembangan olahraga anggar di seluruh Indonesia. Olahraga anggar yang dikutip dari wikipedia.org/wiki/Anggar.com, dipertandingkan pada ajang Olimpiade untuk pertama kalinya pada tahun 1896, merupakan salah satu dari sedikit cabang olahraga yang menjadi program tetap dalam pelaksanaan Olimpiade. Sedangkan di Indonesia, olahraga anggar pertama kali dimainkan dalam ajang Pekan Olahraga Nasional (PON) pada tahun 1948 di Solo.

Berdasarkan wawancara dengan Andry, yang merupakan salah satu mantan atlet anggar Provinsi Jambi, pada 19 November 2020 mengatakan, “Untuk di Provinsi Jambi, olahraga anggar pertama dibentuk pada tahun 1985, dengan ketua umum Dody Saputra yang kebetulan merangkap sebagai kepala Bank Dagang Negara cabang Jambi. Kemudian, olahraga anggar di Jambi secara otomatis berada dibawah naungan Bank Dagang Negara cabang Jambi. Kejuaraan yang pertama kali diikuti anggar Jambi pada saat itu adalah Jawa Open (1986) di Surabaya. Pada tahun 1989 anggar Jambi pertama kali ikut serta dalam Pekan Olahraga Nasional (PON) di Jakarta. Selanjutnya, pada tahun 2000 olahraga anggar Jambi berpindah dibawah naungan KONI dan DISPORA. Pada saat anggar Jambi mengikuti kualifikasi PON tahun 2011, gedung Poliklinik Pertamina yang saat itu dipakai sebagai tempat latihan, dibongkar tanpa sepengetahuan pengurus dan juga atlet, karena adanya renovasi gedung dan pada saat itu juga semua peralatan bermain yang tidak dibawa untuk kejuaraan berada didalam gedung hilang dan sampai sekarang keberadaannya tidak diketahui. Setelah insiden

tersebut, olahraga anggar Jambi mulai kesulitan untuk latihan dan memperoleh prestasi, karena jarang mengikuti kejuaraan-kejuaraan dan juga terkendala disarana dan prasarana latihan yang kurang memadai”.

Menurut peneliti, olahraga anggar di Provinsi Jambi secara perkembangannya tidak cukup populer dikalangan masyarakat tidak sama seperti sepak bola, bola voli dan bulutangkis. Salah satu penyebab olahraga anggar di Provinsi Jambi ini tidak cukup populer adalah, tidak adanya dukungan penuh dari pemerintah Jambi, masih sedikit prestasi-prestasi anggar di Jambi karena sarana dan prasarana yang kurang memadai, peralatan penunjang latihan yang relatif mahal, susah nya mencari buku-buku yang mengulas atau membahas tentang olahraga anggar. Selain itu, belum adanya media seperti video-video yang bertujuan untuk mensosialisasikan olahraga anggar melalui media sosial sehingga antusiasme masyarakat terhadap olahraga anggar masih kurang.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, beberapa masyarakat umum masih belum begitu mengenal olahraga anggar ketika diberikan pertanyaan mengenai olahraga anggar, hanya beberapa masyarakat yang mengenal olahraga anggar itupun dari sanak keluarga atlet, teman atlet, tetangga di lingkungan tempat tinggal atlet, dan tenaga pendidik atlet di sekolah ataupun universitas.

Dari beberapa permasalahan diatas, ada beberapa metode yang bisa digunakan peneliti sebagai media mengenalkan olahraga anggar ke masyarakat umum, seperti video tutorial olahraga anggar yang mengulas dari sejarah sampai ke teknik atau cara bermainnya. Permasalahan ini mendorong peneliti melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Video Tutorial

Olahraga Anggar Bagi Masyarakat Umum” yang kemudian diunggah ke media sosial/kanal Youtube dan juga media sosial yang lainnya.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan masyarakat dapat mengetahui dan dapat dijadikan media pembelajaran tentang olahraga anggar, selain itu juga dapat memberikan inspirasi kepada pelatih dan atlet untuk menjadi sumber pengetahuan serta ikut memperkenalkan dan mensosialisasikan olahraga anggar ke masyarakat umum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana pengembangan video tutorial olahraga anggar bagi masyarakat umum?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk berupa video tutorial yang berguna untuk memperkenalkan atau mensosialisasikan olahraga anggar ke masyarakat umum.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Produk video tutorial ini berisi tentang materi mengenai olahraga anggar meliputi, sejarah, pengertian, peralatan permainan, dan teknik dasar cara bermainnya.
2. Produk video tutorial olahraga anggar ini akan diunggah di media sosial/kanal Youtube.

3. Produk pengembangan ini memiliki unsur-unsur yang memungkinkan masyarakat umum untuk lebih mudah mengetahui olahraga anggar, karena didalamnya membahas tentang :
 - a. Sejarah olahraga anggar
 - b. Pengertian olahraga anggar
 - c. Peralatan olahraga anggar
 - d. Teknik dasar cara bermain olahraga anggar.
4. Tampilan video tutorial dilengkapi dengan infografis yang menarik, sehingga masyarakat mudah memahami materi di dalam video.

1.5 Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Media video tutorial olahraga anggar ini diharapkan dapat diakses dan dimanfaatkan sebagai pengetahuan oleh masyarakat umum, atlet, maupun pelatih anggar.
- b. Media video tutorial olahraga anggar ini diharapkan mampu menjadi alternatif bahan acuan latihan bagi atlet anggar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi atlet, dengan adanya video tutorial olahraga anggar ini akan mempermudah dalam proses latihan, serta meningkatkan antusiasme dalam latihan.
- b. Bagi pelatih, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan materi yang akan diajarkan untuk atlet-atlet pemula.

- c. Bagi peneliti, produk pengembangan dapat digunakan untuk bahan rujukan penelitian lebih lanjut.
- d. Bagi masyarakat umum, dengan adanya video tutorial olahraga anggar akan menambah pengetahuan dan dapat lebih mengenal olahraga anggar.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media video tutorial olahraga anggar adalah :

1. Media video tutorial mengikuti alur penelitian dan pengembangan.
2. Media video tutorial ini dapat menjadi sumber pengetahuan bagi masyarakat umum dan juga sebagai media pembelajaran untuk atlet dan juga pelatih anggar.
3. Produk akhir penelitian ini berupa video tutorial olahraga anggar yang menjelaskan secara keseluruhan olahraga anggar mulai dari sejarah sampai dengan cara bermainnya. Selanjutnya video akan diunggah di media sosial/kanal youtube dan kemudian bisa diakses oleh masyarakat umum.

Permasalahan pada penelitian ini perlu dibatasi agar masalah yang dikaji lebih fokus dan tidak terlalu luas. Adapun batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Materi dalam video tutorial olahraga anggar terbatas pada pembahasan sejarah olahraga anggar, pengertian olahraga anggar, peralatan permainan olahraga anggar, dan juga teknik dasar permainan olahraga anggar.
- b. Pengembangan dilakukan menyesuaikan kondisi waktu dan biaya yang ada, karena pengembangan yang sempurna membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari salah pemahaman istilah dalam penelitian ini maka dijelaskan beberapa istilah yang terkait dengan penelitian ini yaitu :

- a. Pengembangan adalah suatu proses, cara atau perbuatan mengembangkan. Penelitian pengembangan ini merupakan suatu jenis penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori, tapi untuk menghasilkan produk atau mengembangkan produk.
- b. Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik.
- c. Olahraga Anggar adalah ilmu beladiri menggunakan senjata yang berkembang menjadi seni budaya olahraga ketangkasan dengan senjata yang menekankan pada teknik kemampuan seperti memotong, menusuk atau menangkis senjata lawan dengan menggunakan keterampilan dalam memanfaatkan kelincahan tangan.