BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Adalah sebuah ilmu yang menyangkut sebuah informasi mengenai proses pembelajaran yang diperoleh melalui pengamatan akal yang diaplikasikan dalam bentuk ide atau produk. Kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) semakin berkembang pesat akhir-akhir ini. Hal tersebut ditandai dengan banyaknya inovasi - inovasi baru yang muncul diberbagai disiplin ilmu. Kemajuan Ilmu Pengetahuan Teknologi atau IPTEK telah banyak membantu berbagai aktivitas manusia dalam berbagai kegiatan, terlebih untuk bidang olahraga yang telah membantu dalam bidang latihan maupun pertandingan. Manusia sendirilah yang menjadi subjek utama faktor IPTEK dikembangkan. Dukungan IPTEK turut banyak membantu atlet-atlet untuk berprestasi sehingga dalam pembentukan bakat, latihan, hingga pertandingan pun atlet dan pelatih dapat terbantu.

Olahraga merupakan suatu bentuk pendidikan bagi individu yang mengutamakan kapasitas fisik manusia. Husdarta (2014:133) mengatakan makna olahraga berubah sepanjang waktu namun esensi pengertiannya tetap berkaitan dengan tiga unsur pokok yaitu bermain, latihan fisik, dan kompetisi. Peran olahraga sangat penting dalam usaha pembinaan manusia seutuhnya karena gerak manusia adalah dasar dari menganal dunia sekelilingnya dan dirinya sendiri. Masyarakat sudah semakin menyadari pentingnya aktivitas keolahragaan, baik olahraga pendidikan, olahraga prestasi, olahraga masyarakat maupun olahraga kesehatan sesuai dengan

tujuan masing-masing setiap individu, Sehingga kemampuan setiap individu dapat tercapai dengan maksimal.

Melakukan kegiatan olahraga di samping untuk meningkatkan kekuatan fisik dan mental juga merupakan usaha untuk membawa nama baik bagi yang melakukan olahraga tersebut bahkan bisa membawa nama baik keluarga, sekolah, hingga bangsa dan negara. Dari semua aktivitas keolahragaan, olahraga prestasi adalah salah satu jenis olahraga yang bisa dijadikan alat untuk hal tersebut. Maka dari itu olahraga prestasi harus ditingkatkan semaksimal mungkin dengan cara pembinaan pada setiap cabang olahraga yang di arahkan kepada peningkatan prestasi yang nantinya bisa mengharumkan nama bangsa.

Adang Suherman (2009 : 56) mengatakan, Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Kegunaan alat-alat olahraga prestasi tentunya alat-alat dari penemuan IPTEK yang telah banyak berkembang, seperti dalam cabang olahraga anggar misalnya, karena bantuan IPTEK dalam *body protector (Body Wire)* telah dapat membantu juri dalam menentukan poin yang dihasilkan. Alat tersebut hanya sebagian kecil dari sekian banyak alat olahraga yang sudah menggunakan teknologi. Peran IPTEK tidak hanya itu, namun juga berperan penting dalam proses mewujudkan kompetensi atlet dimasa berlatih hingga mampu mencapai prestasi yang maksimal. Olahraga prestasi terdiri dari banyak cabang olahraga satu diantaranya adalah cabang olahraga Anggar.

Anggar merupakan salah satu cabang olahraga beladiri menggunakan senjata yang kemudian berkembang menjadi seni budaya olahraga ketangkasan dengan senjata yang menekankan pada teknik kemampuan seperti menusuk, memarang, memotong atau menangkis senjata lawan dengan menggunakan keterampilan dalam memanfaatkan kekuatan dan kelincahan tubuh terutama tangan dan kaki. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam olahraga Anggar. Anggar membagi golongan senjata menjadi 3. Yaitu *Foil*, *Degen* dan *Sabre*. Teknik dasar dalam permainan anggar diantaranya kuda-kuda (*engarde*), tusukan, serangan (*attack*), tangkisan (*parry*), *balaestra* dan *redoublemen*. Teknik dasar adalah hal paling mendasar yang harus dikuasai oleh pemain anggar yaitu kuda-kuda dan tusukan. Seperti dalam bela diri lainnya seperti silat, kuda-kuda yang baik akan sangat mempengaruhi kualitas gerakan. Begitu pula dalam cabang olahraga anggar, semakin mendekati gravitasi bumi, maka kuda-kuda yang dimiliki atlet akan semakin memudahkan langkah atlet untuk menyerang (*attack*).

Pada ketiga jenis senjata anggar, satu diantaranya yaitu senjata *sabel* (*sabre*) memiliki karakteristik permainan yang cepat saat melakukan serangan. pada hakekatnya pemain anggar senjata *sabel* memposisikan tubuh untuk “mendapatkan posisi kepala dan badan yang nyaman” sehingga konsentrasi siap setelah perintah “*anggar/pre/allertz*” diberikan, serangan berada tepat pada sasaran. Dalam proses pencapaian prestasi, sarana dan prasarana dalam latihan guna menunjang kemampuan atlet dalam serangan bermain senjata *sabel* sangatlah penting. Karena dalam proses berlatih tentu tidak ada teman atau pelaku anggar yang ingin menjadi bidang sasaran

tusukan atau parangan dari senjata sabel. Pengembangan media sasaran untuk berlatih serangan senjata sabel masih belum ada di Indonesia, karena alatnya yang relatif mahal dan panjangnya proses pembelian hingga pengiriman dari luar negeri ke Indonesia. oleh karena itu perlu adanya inovasi anak bangsa dalam pengembangan sasaran menyerupai lawan yang memiliki bidang sasaran sesuai dengan kebutuhan senjata sabel untuk berlatih serangan. Berdasarkan pengamatan dilapangan atlet *sabel* di IKASI JAMBI selama ini masih berlatih serangan (*attack*) menggunakan sarana dan prasarana seadanya, seperti *Mask* atau masker anggar yang hanya sekedar digantungkan pada kaitan di dinding. selain itu, untuk melatih tusukan serangan hanya menggunakan bantal persegi yang disangkutkan pada kaitan di dinding sehingga membuat latihan menjadi kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik mengembangkan sebuah media sasaran berupa *mannequin* untuk senjata *sabel* dalam memberikan keefektifan serta keefisienan dalam berlatih untuk atlet dan pelatih anggar. Alat ini memiliki bentuk *mannequin* yaitu berbentuk tubuh bagian atas posisi *Un-Guard* atau posisi siap pemain anggar. kemudian diberi tiang yang dapat diatur tinggi rendahnya sebagai penyanggah tubuh sasaran untuk dapat berdiri dan menyesuaikan pengguna media sasaran. pada bagian bawan diberi alas yang beratnya kurang lebih mencapai 3 kg sebagai tumpuan *mannequin* agar tidak terjatuh. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat tema penelitian yaitu **“Pengembangan Media Sasaran *Mannequin* sebagai Alat Bantu Latihan Senjata *Sabel* dalam Olahraga Anggar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya sarana dan prasaran latihan anggar senjata *sabel (sabre)*.
2. Sulitnya menemukan sasaran untuk berlatih serangan senjata *sabel (sabre)*.
3. Media sasaran sebagai alat bantu latihan senjata *sabel* masih belum ada di Indonesia.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Media Sasaran *Mannequin* sebagai Alat Bantu Latihan Senjata *Sabel* dalam Olahraga Anggar?”.

1.4 Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk media sasaran sebagai alat bantu latihan senjata *sabel* dalam olahraga anggar untuk memberikan keefektifan ketika berlatih.

1.5 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Hasil produk penelitian berupa media sasaran sebagai alat bantu latihan senjata *sabel* dalam cabang olahraga anggar.

2. Hasil produk penelitian berupa media sasaran juga dapat digunakan sebagai alat bantu latihan senjata *floret (foil)* karena bidang sasaran senjatanya adalah tubuh bagian bahu hingga pangkal pinggul.
3. Tubuh sasaran yaitu patung setengah badan bagian atas berbentuk tubuh manusia proporsional atau dapat disebut dengan *Mannequin*.
4. Pada bagian tubuh sasaran *mannequin* dilapisi Busa 2 cm bertekstur padat dan empuk.
5. Lapisan luar atau lapisan kedua untuk sasaran target *mannequin* yaitu busa 1 cm yang bertekstur padat.
6. Penyangga tubuh *mannequin* menggunakan besi yang dapat diatur ketinggiannya dengan maksimal ketinggian yaitu 180 cm dari permukaan dasar lantai.
7. Beban tumpuan akan dibuat seperti kaki besi yang berdiameter 50 cm dari titik pusat tiang berdiri untuk menumpu badan tubuh *mannequin*.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media sasaran sebagai alat bantu latihan senjata *sabel* dalam olahraga anggar pada proses pembelajaran dan berlatih dalam pencapaian prestasi yang maksimal sehingga dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.
 - a. Memberi keefektifan atlet dan pelatih dalam latihan.

- b. Merupakan inovasi baru berupa media sasaran *mannequin* yang lebih efektif saat digunakan untuk melatih atlet bagi pelatih.
 - c. Dapat dijadikan solusi dari permasalahan olahraga prestasi.
2. Manfaat teoritis adalah sebagai berikut.
- a. Menambah wawasan pengetahuan, terutama para akademisi olahraga.
 - b. Mendorong untuk terus berkarya bagi para akademisi sebagai bentuk implementasi proses pendidikan demi kemajuan industri olahraga di Indonesia.
 - c. Dapat dijadikan sebagai sebuah produk baru dalam dunia olahraga sehingga dapat dijadikan komoditas bisnis baru.

1.7 Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media sasaran sebagai alat bantu latihan senjata *Sabel* dalam olahraga anggar adalah :

1. Media sasaran sebagai alat bantu latihan senjata *sabel* dalam olahraga anggar mengikuti alur penelitian dan pengembangan.
2. Media sasaran sebagai alat bantu latihan senjata *sabel* dalam olahraga anggar dapat dijadikan sasaran serangan untuk berlatih.
3. Bagi pelatih diharapkan media ini dapat membantu mengoptimalkan program latihan dari pelatih untuk atlet.

4. Bagi atlet dengan menggunakan media sasaran sebagai alat bantu latihan senjata *sabel* akan lebih tertarik dan bersemangat mengikuti intruksi dari pelatih dalam program latihan.
5. Produk akhir penelitian ini berupa media sasaran sebagai alat bantu latihan senjata *sabel* dalam olahraga anggar terfokus senjata *sabel*.
6. Produk media ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat sebagai media sasaran untuk berlatih bagi atlet senjata *sabel* anggar Provinsi Jambi

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

1. Penelitian ini dilaksanakan di IKASI PROV.JAMBI. Sasarannya adalah seluruh atlet *sabel* IKASI PROV. Jambi.
2. Media sasaran yang peneliti kembangkan adalah patung setengah badan bagian atas berbentuk tubuh manusia proporsional atau dapat disebut dengan *Mannequin*.
3. Pengembangan media sasaran sebagai alat bantu latihan senjata *sabel* dalam olahraga anggar disesuaikan dengan kebutuhan senjata *sabel* (*Sabre*).

1.8 Definisi Istilah

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

1. 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.

2. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.
3. Alat adalah benda yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan kita.
4. Sasaran samsak adalah alat bantu dalam olahraga beladiri sebagai media sasaran serangan untuk melatih serangan.
5. *Sabel (Sabre)* adalah senjata atau pedang yang digunakan untuk memarang, menusuk dengan menggunakan ujung senjata dan memotong atau menangkis dengan menggunakan bagian belakang bilah, dimana untuk menciptakan serangan dinilai menggunakan ujung bilahnya.
6. Olahraga Anggar adalah 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.
7. *Mannequin* adalah patung setengah badan bagian atas berbentuk tubuh manusia proporsional.