

## BAB II

### KAJIAN TEORETIK

#### 2.1 Hakikat Kebutuhan Shuttlecock

Kebutuhan merupakan segala sesuatu yang dibutuhkan manusia untuk mempertahankan hidupnya serta untuk memperoleh kesejahteraan dan kenyamanan.

Menurut Kebutuhan ERG Alderfer ( dalam wijono 2012) menjelaskan bahwa manusia bekerja memenuhi kebutuhan keberadaan (eksistensi) hubungan relasi dan pertumbuhan terletak berdasarkan urutan konkretnya. Semakin konkrit kebutuhan hendak yang dicapai, maka semakin muda pulak seseorang untuk mencapainya. Menurut Alderfer adalah kebutuhan keberadaan yang paling mudah, kemudian kebutuhan hubungan relasi orang lain untuk dipenuhi dalam mencapai prestasi.

Menurut Abraham Maslow (1943) mengemukakan bahwa pada dasarnya semua manusia memiliki kebutuhan pokok. Ia menunjukkan dalam 5 tingkatan yang berbentuk piramid, orang mulai dorongan dari tingkatan terbawah. Lima tingkat kebutuhan tersebut dikenal dengan sebutan Hirarki kebutuhan Maslow.

Berdasarkan paparan di atas, Abraham Maslow membagikan kebutuhan tersebut ke dalam beberapa jenjang yaitu:

1. *Physiological needs* (kebutuhan fisik dan biologis), yaitu kebutuhan mempertahankan hidup. Kebutuhan ini adalah seperti kebutuhan akan makan, minum, dan sebagainya. Keinginan untuk memenuhi kebutuhan fisik ini merangsang seseorang bertingkah laku dan melakukan suatu pekerjaan dengan giat.

2. *Safety and security needs* (kebutuhan keselamatan dan keamanan). Kebutuhan tingkat ini adalah kebutuhan keselamatan.
3. *Affiliation or Acceptance Needs* (kebutuhan sosial). Kebutuhan ini dibutuhkan karena merupakan alat untuk berinteraksi antar sesama serta diterima dalam pergaulan kelompok dan masyarakat lingkungannya. Secara normal, manusia tidak akan mau hidup menyendiri seorang diri di tempat terpencil, tetapi ia selalu membutuhkan kepada hidup secara berkelompok.
4. *Esteem or status needs* (kebutuhan akan penghargaan). Kebutuhan ini adalah kebutuhan akan penghargaan dari masyarakat lingkungannya. Ini muncul karena adanya prestasi, tetapi tidak selamanya demikian. Akan tetapi perlu juga diperhatikan oleh masyarakat atau pimpinan di suatu perusahaan atau kantor bahwa semakin tinggi kedudukan seseorang dalam masyarakat atau posisi seseorang dalam suatu organisasi, semakin tinggi pula prestisenya.
5. *Self Actualization* (aktualisasi diri). Kebutuhan ini adalah kebutuhan akan aktualisasi diri dengan menggunakan segala kemampuan, keterampilan, dan potensi optimal untuk mencapai suatu prestasi yang sangat memuaskan. Kebutuhan ini juga merupakan realisasi lengkap dari potensi yang dimiliki seseorang secara penuh.

## **2.2 Kebutuhan Shuttlecock di kota sungai penuh**

Kebutuhan merupakan suatu hal yang harus dipenuhi oleh seseorang untuk dapat menjalankan aktivitasnya dengan baik kebutuhan dapat bersifat fisik maupun non-fisik yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan psikologi dan sosial seseorang yang dalam hal ini tentang kebutuhan shuttlecock di kota sungai penuh. Menurut Nurwanto (2013) setiap individu memiliki kebutuhan sendiri sendiri sesuai dengan karakter serta pola pikir yang membentuknya. McClelland menjelaskan bahwa setiap individu memiliki dorongan yang kuat untuk berhasil.

Kebutuhan ERG Alderfer ( dalam wijono 2012) menjelaskan bahwa manusia bekerja memenuhi kebutuhan keberadaan (eksistensi) hubungan relasi dan pertumbuhan terletak berdasarkan urutan konkretnya. Semakin konkrit kebutuhan hendak yang dicapai, maka semakin muda pulak seseorang untuk mencapainya. Menurut Alderfer adalah kebutuhan keberadaan yang paling mudah, kemudian kebutuhan hubungan relasi orang lain untuk dipenuhi dalam mencapai prestasi.

### **2.2.1 Shuttlecock Sebagai Sarana**

Sarana merupakan perlengkapan yang dapat dipindah-pindahkan untuk mendukung fungsi kegiatan suatu pendidikan meliputi: peralatan dan media pembelajaran. Sarana adalah segala sesuatu yang dipakai sebagai penunjang utama terselenggaranya suatu proses. Sarana olahraga sumber daya pendukung yang terdiri dari segala bentuk dan jenis peralatan serta perlengkapan yang digunakan dalam kegiatan olahraga. Prasarana olahraga sumber daya pendukung yang terdiri tempat olahraga dalam bentuk bangunan di atasnya dan batas fisik yang statusnya jelas dan memenuhi persyaratan yang ditetapkan untuk pelaksanaan kegiatan olahraga.

Secara umum sarana dan prasarana adalah alat penunjang keberhasilan suatu proses upaya yang dilakukan dalam pelayanan publik. Karena apabila kedua hal ini tidak tersedia maka semua kegiatan tidak akan dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan rencana.

Moenir ( 1992) mengemukakan bahwa sarana adalah adalah segala peralatan, perlengkapan kerja dan fasilitas yang berfungsi sebagai alat utama pembantu dalam melaksanakan pekerjaan dan juga dalam rangka kepentingan yang sedang berhubungan dengan organisasi kerja. Pengertian yang dikemukakan oleh Moenir, jelas memberi arah bahwa sarana dan prasarana seperangkat alat yang digunakan dalam suatu proses kegiatan baik alat tersebut adalah

merupakan peralatan pembantu maupun peralatan utama, yang keduanya berfungsi untuk mewujudkan tujuan yang hendak dicapai.

Berikut ketentuan sarana dan prasarana olahraga berdasarkan PP 89 ayat 2 tahun 2007( dalam purnama 2019)

- a. Ruang dan tempat berolahraga yang sesuai persyaratan teknis cabang olahraga.
- b. Keselamatan yang sesuai dengan persyaratan keselamatan bangunan.
- c. Kesehatan yang dinyatakan dengan tersediannya perlengkapan medik dan kebersihan.

Berikut ketentuan sarana dan prasarana olahraga berdasarkan PP 89 ayat 3 tahun 2007(dalam purnama 2019)

- a. Perlengkapan dan peralatan yang sesuai persyaratan teknis cabang olahraga.
- b. Keselamatan yang sesuai dengan persyaratan keselamatan perlengkapan dan peralatan.
- c. Kesehatan yang dinyatakan dengan dipenuhinya persyaratan kebersihan dan higienis.
- d. Pemenuhan syarat produk ramah lingkungan.

### **2.2.2 Jenis Shuttlecock**

Kok atau bola bulutangkis merupakan bola yang digunakan dalam olahraga bulutangkis, yang terbuat dari rangkaian bulu angsa yang disusun membentuk kerucut terbuka dengan pangkal berbentuk setengah bola yang terbuat dari gabus. Bahan baku shuttlecock yakni limbah (bulu angsa) dimulai dengan penyortiran bulu, perendaman dengan air yang dicampur dengan zat pemutih, penjemuran, terlebih lagi saat proses pemotongan bulu yang sudah sesuai dengan ukuran. Sebuah kok dikerjakan dalam waktu sekitar 10 menit terbentuk menjadi kok dan

dilanjutkan proses finishing dan juga sudah termasuk proses pengontrolan mutu. Untuk merapikan dan membentuk bulu agar sama rata, digunakan alat pemanas berbahan besi yang bawahnya diberikan bara api. Proses penancapan bulu ke kepala cock dapat dilakukan dengan alat.

Tentunya ukuran panjang, berat, garis tengah serta bagian depan cock telah disesuaikan dengan ukuran cock yang ditentukan oleh Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) jenis shuttlecock ada bermacam-macam ada shuttlecock yang terbuat dari plastik lebih tahan lama dibandingkan cock yang terbuat dari bulu angsa namun kualitas cock yang terbuat dari bulu angsa lebih bagus lagi digunakan pada saat bermain badminton. Biasanya shuttlecock yang terbuat dari plastik di mainkan ataupun di gunakan anak-anak dan juga di gunakan pada olahraga rekreasi.

**Berikut adalah gambar macam-macam shuttlecock**



Gambar 2.2.1 Shuttlecock (Networldsports.co.nz)

**Shuttlecock Nyamuk (Feather Shuttlecock):**

- Terbuat dari bulu angsa atau itik asli.
- Menawarkan stabilitas dan daya angkat yang baik.
- Biasanya digunakan dalam turnamen dan kompetisi tingkat tinggi



Gambar 2.2..2 Shuttlecock (Networldsports.co.nz)

**Shuttlecock Plastik (Plastic Shuttlecock):**

- Terbuat dari material plastik.
- Lebih tahan lama daripada shuttlecock bulu.

Biasanya digunakan untuk latihan atau di tingkat rekreasi

### **2.2.3 Hall di kota sungai penuh**

Hall atau Gedung olahraga adalah suatu bangunan gedung yang digunakan untuk kegiatan olahraga yang dilakukan dalam ruang (indoor). Peruntukan gedung olahraga dalam ruang tertutup seperti bulutangkis, bola voli, bola basket dan olahraga lainnya sesuai dengan standar ketentuan teknis cabang olahraga bersangkutan.

Hall merupakan salah satu kebutuhan fasilitas umum yang bisa digunakan untuk siapapun. Adanya fasilitas atau tempat gor , maka terdapat gedung olahraga yang terletak di kota sungai penuh yang tersebar hampir di setiap desa yang ada. Hall-Hall yang termasuk kedalam Hall Sungai Penuh yaitu Hall terletak dalam wilayah administrasi kota sungai penuh.

### **2.2.4 Lapangan Bulutangkis di Kota Sungai Penuh**

Lapangan bulutangkis yang ada di kota sungai penuh secara keseluruhan sudah berada di dalam Hall (indoor) yang sangat membantu para pemain dan juga atlet binaan di karenakan dapat mengurangi dampak kekurangan dari lapangan (outdoor) seperti angin, hujan dan masih banyak lagi. Lapangan Bulutangkis di Kota Sungai Penuh yang aktif yaitu sebanyak 14 lapangan dengan standar sesuai dengan (Badminton World Federation – BWF)

Berikut adalah nama-nama Hall dan juga jumlah lapangannya :

Tabel 2.1 Nama-Nama Hall Di Sungai Penuh

NO	NAMA HALL Bulu Tangkis
1	Hall Juanda Sport Center
2	Hall Balai Adat Pondok Tinggi
3	Hall Pratama Badminton Club
4	Hall PBSI
5	Hall Dusun Baru
6	Hall PKPP
7	Hall Marka
8	Hall Sandaran Galeh
9	Hall Sanggar Seni Desa Debai
10	Hall Pendung Koto Padang
11	Hall Koto Dumo
12	Hall Kantor Camat
13	Hall Hamparan Rawang
14	Hall Koto Baru

Berikut adalah detail mengenai lapangan bulutangkis:

1. Ukuran Lapangan:

- Panjang: 13.4 meter
- Lebar: 5.18 meter

2. Bentuk Lapangan:

- Lapangan bulutangkis memiliki bentuk persegi panjang.

### 3. Pembatas Lapangan:

- Lapangan dibatasi oleh garis-garis tepi dan garis tengah. Garis tepi menandai batas panjang lapangan, sementara garis tengah membagi lapangan menjadi dua bagian yang simetris.

### 4. Garispada Lapangan:

- Garis servis lebar (short service line): Garis yang terletak 1.98 meter dari garis belakang lapangan dan merupakan batas servis saat servis ganda.
- Garis servis panjang (long service line): Garis yang terletak 0.76 meter dari garis belakang lapangan dan merupakan batas servis saat servis tunggal.
- Garis ganda (doubles sideline): Garis yang menandai batas samping lapangan untuk pertandingan ganda.

### 5. Net:

- Net digantung di tengah lapangan dan memiliki tinggi 1.55 meter pada bagian tengah dan 1.524 meter di bagian samping.

### 6. Daerah Servis:

- Daerah servis tunggal: Daerah di antara garis servis lebar dan garis servis panjang.
- Daerah servis ganda: Daerah di antara garis servis lebar dan garis ganda.

### 7. Permainan Ganda dan Tunggal:

- Lapangan bulutangkis digunakan baik untuk pertandingan tunggal maupun ganda. Beberapa garis pada lapangan memiliki fungsi khusus tergantung pada jenis pertandingan yang dimainkan.

### 8. Permukaan Lapangan:

- Lapangan bulutangkis umumnya menggunakan permukaan keras atau permukaan lantai kayu.

Itu adalah beberapa karakteristik umum dari lapangan bulutangkis. Spesifikasi ini diatur oleh Federasi Bulutangkis Dunia (Badminton World Federation - BWF)

### **2.3 Penelitian Relevan**

Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian lain yang dimana terdapat kesamaan antara judul skripsi penulis dengan penelitian lainnya sebagai berikut:

1. Amin Yusup (2014) “Analisis Kebutuhan Pendidikan Masyarakat” Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus berdasarkan analisis SWOT kiranya dapat ditentukan kebutuhan-kebutuhan masyarakat kendari, khususnya dalam bidang pendidikan, yaitu (1) orang tua dan masyarakat perlu terus memotivasi agar punya kepedulian dan kesadaran yang baik terhadap pendidikan (2) peningkatan pengetahuan dan keterampilan di kalangan guru dan siswa masih sangat diperlukan supaya kemampuannya tak jauh beda dengan sekolah yang terdapat di perpustakaan kota (3) perlu dicari terobosan untuk bantuan dana pembangunan TK baru, mengingat berbagai aspek yang terkait dengan pendirian sebuah institusi TK sudah disiapkan, seperti lahan, guru, siswa dan dukungan para tokoh masyarakat, (4) tingginya angka drop out membutuhkan upaya optimalisasi mutu dan jangkauan layanan pendidikan non-formal seperti paket A,B dan keaksaraan fungsional. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan (1) Ada sejumlah fakta dan kebutuhan yang dirasakan kendari sebagai komunitas, yaitu (a) jumlah penduduk yang drop out SD dan SMP masih relatif besar, (b) kesadaran orang tua dan masyarakat kendari akan pendidikan masih rendah, (c) meskipun institusi perpustakaan dimiliki akan tetap aktivitasnya belum maksimal.

2. Yuliawati yunus dan Monica Fransisca (2020) yang berjudul “Analisis Kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan” penelitian ini menggunakan metode kualitatif data hasil penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner dengan dua indikator, yaitu indikator kebutuhan dan indikator sarana dan indikator kecenderungan gaya belajar. Dalam mengembangkan kuesioner, peneliti bertanya juga tentang kebutuhan smartphone yang digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pada siswa. Hal tersebut bertujuan untuk melihat apakah siswa sudah memiliki media pendukung dalam menerapkan media pembelajaran berbasis android pada mata pembelajaran kewirausahaan. Dalam penelitian ini responden diambil sebanyak 71 siswa yang terdiri dari 10 sekolah menengah kejuruan (SMK) baik SMK negeri maupun SMK swasta khususnya pada jurusan pariwisata dan perhotelan kelas X. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan siswa akan penggunaan media pembelajaran berbasis Android khususnya pada mata pembelajaran kewirausahaan pada sekolah menengah kejuruan pada jurusan pariwisata dan perhotelan di kota padang mengasumsikan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android kemudian dengan persentase 94,1% pada analisis di indikator kebutuhan sarana akan media pembelajaran berbasis Android kemudian 100% mencakup sangat setuju 52,9% dan setuju 47,1% dilihat dari analisis kebutuhan.

3. Bahtiar Afwa, Nunuk Suriani, Deny Tri Arianto (2020) yang berjudul “ Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital” Penelitian ini

Bahtiar Afwa, Nunuk Suriani, Deny Tri Arianto (2020) yang berjudul “ Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital” Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket kuesioner. Hasil penelitian melalui aspek yang dinilai pada angket kuesioner analisis kebutuhan peserta didik

dengan jumlah 20 siswa di salah satu SMA di Indonesia pada proses pembelajaran sejarah. Hasil identifikasi angket kebutuhan peserta didik yang jumlah 20 siswa menunjukkan 4 siswa tidak termotivasi dengan persentase 20%, peserta didik kurang termotivasi berjumlah 10 siswa dengan persentase 50% peserta didik termotivasi berjumlah 5 dengan persentase 25% dan peserta didik sangat termotivasi dengan persentase 5% terhadap proses pembelajar sejarah. Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah masih sangat kurang hal ini dilihat dari hasil angket kuesioner kebutuhan peserta didik. Selain itu, rendahnya hasil pembelajaran peserta didik yang masih dibawah KKM 75 yaitu 72, sehingga peserta didik dan guru mengharapkan adanya solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah yang terjadi.

#### **2.4 Kerangka Berpikir**

Kebutuhan shuttlecock di kota sungai penuh memerlukan beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan. Pertama-tama jumlah Hall dan jumlah lapangan serta jumlah pemain perlu diperhatikan untuk menentukan jumlah shuttlecock yang dibutuhkan. Selain itu, kualitas shuttlecock juga penting untuk memastikan ketahanan shuttlecock berapa lama dapat bertahan saat di gunakan. Faktor lingkungan juga harus dipertimbangkan, seperti suhu dan kelembaban ruangan yang dapat mempengaruhi kinerja shuttlecock. Oleh karena itu, analisis kebutuhan shuttlecock di Kota Sungai Penuh harus memperhitungkan faktor- faktor tersebut untuk memastikan pemain dapat bermain dengan nyaman dan lancar tanpa kekurangan atau kelebihan shuttlecock yang dibutuhkan.