



## TINJAUAN POLA PERMAINAN BULUTANGKIS ATLET

## OVERVIEW OF ATHLETE BADMINTON GAME PATTERNS

**Agustin Sastrawan Harahap**

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan  
Jl. Willem Iskandar Pasar V, Medan, Sumatera Utara, 20221, Indonesia  
Email : agustinsastrawanhrp85@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui mutu permainan bulutangkis dengan pola permainan yang tepat dari pemain profesional dalam kejuaraan dunia *All England* tahun 2016 dengan rumusan masalah penelitian yaitu bagaimana bentuk pola permainan bulutangkis atlet pada kejuaraan dunia *All England*. Penelitian dengan pendekatan kualitatif dengan perolehan data berupa tulisan-tulisan (ketikan) dari catatan pertandingan, kemudian data dideskripsikan untuk menjawab rumusan masalah. Kegiatan penelitian adalah melakukan analisis perkembangan para pemain dunia untuk dapat dipelajari dan diterapkan pola permainannya kepada atlet. Hasil penelitian diperoleh bahwa pola permainan bulutangkis hanya 2 yang paling banyak digunakan oleh atlet untuk memperoleh juara dunia yaitu 1) pola permainan bertahan : *lob-lob-chop-net-lob-lob-smash-net(defen)*, 2) pola permainan menyerang: *Lob-chop-net-lob-net-drive-lob-smash*. Juara Dunia *All England* Tahun 2016 oleh Lin Dan yakni dengan teknik permainan berusaha memahami karakter permainan lawan terlebih dahulu pada awal pertandingan dan memahami sisi kelemahan lawan, kemudian menentukan pola permainan yang tepat pada pertandingan.

***Kata kunci: Gambaran Umum, Permainan, Bulu Tangkis***

### ABSTRACT

This study aims to determine the quality of badminton games with the right play patterns from professional players in the 2016 All England world championship with the formulation of a research problem that is how the shape of the badminton athlete's game pattern at the All England world championship. Research with a qualitative approach to the acquisition of data in the form of writings (typing) from the match notes, then the data is described to answer the problem formulation. The research activity is to analyze the development of world players to be able to learn and apply the pattern of the game to athletes. The results obtained that only 2 badminton game patterns are most used by athletes to win world championship, namely 1) defensive game patterns: *lob-lob-chop-net-lob-smash-net-net (defen)*, 2) attacking game patterns : *Lob-chop-net-lob-net-drive-lob-smash*. The 2016 All England World Champion by Lin Dan, with the technique of the game trying to understand the opponent's game characters first at the beginning of the game and understand the opponent's weaknesses, then determine the right game pattern at the match.

***Keywords: Overview, Games, Badminton***



## PENDAHULUAN

Olahraga merupakan kegiatan yang memiliki pola menggerakkan tubuh untuk melakukan suatu teknik yang diinginkan dalam masing-masing cabang olahraga seperti bulutangkis, tenis meja, sepak bola, anggar, pencak silat, dan lain-lain. Dalam melakukan teknik olahraga, maka pelaku olahraga harus memiliki keluwesan dalam melakukan gerakan agar hasil dan tujuan teknik tersebut dapat tercapai. Menurut (Rahyubi, 2014) menerangkan bahwa “teori gerak (*motor control*) adalah studi mengenai faktor-faktor fungsi saraf yang mempengaruhi gerak manusia. Sistem saraf merupakan bagian penting dalam memproduksi gerak manusia, sebab sel-sel saraf merangsang otot untuk memproduksi gerak manusia”.

Ambarukmin, dkk (2007:1) memiliki penjelasan dari berbagai ahli bahwa menurut Hare (1982) “proses penyempurnaan berolahraga melalui pendekatan ilmiah, khususnya prinsip-prinsip latihan, secara teratur dan terencana sehingga mempertinggi kemampuan dan kesiapan olahragawan”. Disisi lain bahwa kegiatan berlatih merupakan faktor mendasar jika ingin mendapatkan penampilan puncak. Kondisi ini memaksa siapapun yang ingin melakukan latihan olahraga prestasi harus memahami prosedur latihan itu sendiri guna mencapai tujuan yang diharapkan (Akhmad, 2015)

Olahraga bulutangkis merupakan salah satu olahraga unggulan dan favorit di Indonesia yang saat ini aktif dalam setiap pertandingan baik pada level lokal (seperti antar sekolah, klub, kota, dan daerah), level nasional, maupun Internasional dan selalu ditampilkan pada siaran televisi olahraga, sehingga disetiap belahan lingkungan masyarakat dan sekolah memiliki sarana dan prasarana serta fasilitas bulutangkis, namun tak dipungkiri pula banyak yang mengikuti olahraga tersebut mulai dari usia pradini, usia dini, remaja, taruna, dewasa, sampai pada orang tua (kelompok veteran), serta perempuan dan laki-laki semuanya turut dalam olahraga tersebut.

Permainan bulutangkis yang baik harus memiliki teknik yang tepat pada setiap pemainnya dalam pertandingan. Teknik dasar yang dapat dikembangkan seperti cara memegang raket, teknik pukulan *forehand* dan *backhand* yang kemudian dikembangkan menjadi *smash*, *lob*, *dropshot/chop*, *drive*, *service* dan *netting*. Sebagaimana pendapat Muhtar dan Sumarno (2008:29) menjelaskan bahwa “macam-macam pukulan dalam permainan bulutangkis terutama adalah *service*, *lob*, *drive*, *smash*, *dropshot*, *netting*. Pada dasarnya pukulan itu dapat dilakukan dengan cara *forehand* maupun *backhand*”. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik pukulan memiliki peranan penting dalam menentukan pola permainan, dengan menguasainya seorang pemain atau atlet terhadap pukulan, maka ia sudah



memiliki potensi untuk bermain dengan baik dalam perolehan poin dan berpeluang untuk memenangkan kejuaraan atau pertandingan.

Penguasaan teknik harus dilakukan dengan latihan oleh seorang pelatih khusus bulutangkis agar tercipta teknik yang tepat dan dapat menguasai sebuah sistem permainan dalam pertandingan yang dilakukan. Dengan membiasakan permainan dengan teknik yang tepat pada saat latihan, maka seseorang akan secara otomatis dan tepat dalam melakukan teknik pukulan. Semua proses harus dilakukan secara sistematis dan kemudian dalam latihan melakukan perkembangan menjadi penggunaan strategi permainan yang tepat berdasarkan hasil evaluasi yang biasanya dilakukan oleh para pelatih bulutangkis untuk menjadi referensi pemberian program latihan yang tepat berdasarkan kebutuhan dalam pertandingan.

Analisis pola dan proses penerapan permainan lebih tepat dilakukan kepada atlet tunggal putra, hal ini dikarenakan permainan tunggal putra merupakan pertandingan unggulan pada setiap pertandingan, selain itu juga permainan tunggal putra akan melakukan penampilan yang lebih maksimal terkait gerakan dengan teknik *footwork* kesegala arah sesuai dengan arah kok yang akan dipukul, pukulan yang akan dilakukan sesuai dengan cara untuk mematikan lawan dan perolehan poin, serta tingkat penggunaan energi yang lebih maksimal jika dibandingkan

dengan kategori yang lain. Oleh sebab itu analisis yang perlu dilakukan adalah pada atlet tunggal putra.

Peneliti dalam hal ini akan melakukan penelitian dalam bentuk pengamatan secara mendalam terhadap pola permainan atlet yang menjadi juara pada kejuaraan bulutangkis tahun 2016 khususnya tunggal putra, sehingga hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan para pelatih atau atlet untuk menerapkan kepelatihan terhadap pola dan proses penerapan permainan yang digunakan atlet peraih juara dunia pada pertandingan 2016. Berdasarkan pernyataan tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “Pola Permainan Bulutangkis pada Pemain Profesional Kejuaraan Dunia Tahun 2016”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dengan pendekatan kualitatif memiliki karakteristik naturalistik atau penelitian kualitatif murni yaitu penelitian yang memiliki latar aktual sebagai sumber langsung data dan peneliti merupakan instrumen kunci (Bogdan dan Bilken, 2008:4-5 dalam Emzir, 2012:2-3). Penelitian ini berfokus pada pertandingan level internasional tahun 2016 yaitu *All England (Yonex All England Open 2016)*.

Data yang diperoleh berupa tulisan-tulisan (ketikan) dari catatan pertandingan, kemudian data dideskripsikan untuk menjawab rumusan masalah yaitu “bagaimana bentuk pola permainan



bulutangkis pada pemain profesional kejuaraan dunia tahun 2016". Peneliti melakukan penebalan (*bolt*) pada jenis pukulan yang dilakukan atlet yang memperoleh juara/memenangkan pertandingan, kemudian dipersentasikan jumlah pola yang dipakai dan dari proses tersebut akan diketahui pola permainan yang paling banyak digunakan atlet untuk memperoleh kemenangan.

peneliti melakukan pengumpulan dengan menggunakan teknik dan instrumen sebagai berikut :

1. Catatan lapangan deskriptif : ini merupakan bagian yang paling panjang dan menggambarkan segala upaya peneliti untuk merekam rincian yang terjadi di lapangan (Emzir, 2012:67).

Catatan lapangan deskriptif yang dilakukan peneliti adalah dengan mencatat seluruh kejadian yang terjadi di dalam pertandingan berdasarkan rekaman yang tersedia.

2. Catatan lapangan reflektif : selain materi deskriptif, catatan lapangan berisi kalimat-kalimat dan paragraf-paragraf yang merefleksikan pemahaman yang lebih bersifat subjektif dari penelitian (Emzir, 2012:69).

Catatan lapangan reflektif yang dilakukan peneliti adalah dengan mencatat perkembangan yang diperoleh peneliti dari rekaman selama pertandingan dan diluar pertandingan namun berkaitan dengan atlet dan kejuaraannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Keseluruhan hasil pertandingan yang dilakukan Lin Dan dalam 5 kali bermain maka dapat diketahui pola permainan yang selalu digunakan sehingga memperoleh kemenangan juara Dunia pada kejuaraan *All England* Tahun 2016. Adapun pola permainan yang dilakukan Lin Dan adalah terdapat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 1. Pola Permainan Lin Dan**

Pertandingan	Pola Permainan	Keterangan
1	<i>lob-lob-chop-net-lob-lob-smash-net(defen)</i>	Bertahan
2	<i>Lob-lob-lob-chop-net-lob-lob-lob</i>	Bertahan
3	<i>Drive-drive-net-net-lob-smash-net(defen) (naik)-smash</i>	Menyerang
4	<i>Net-lob-chop-lob-lob-lob-chop-net -drive-lob/net-smash-net (defen)-net</i>	Bertahan
5	<i>Net-lob-lob-lob-smash-net (defen)-lob-chop-net-lob</i>	Bertahan

Tabel memberikan kesimpulan bahwa Lin Dan dominan melakukan pola permainan bertahan dengan *rally* yang panjang dalam setiap pertandingan yang dilakukan. Lin Dan juga melakukan pola permainan menyerang dan cepat pada pertandingan ketiga, hal ini dilakukan oleh lawan yang memiliki karakter pola bermain cepat dan menyerang. Disamping itu juga lawan pada pertandingan ketiga ini memiliki postur tubuh yang lebih tinggi dari Lin Dan serta stamina yang cukup tinggi, namun dengan usaha untuk melakukan *rally* yang panjang dan diiringi dengan pukulan-pukulan cepat seperti *drive* dan *smash*, Lin Dan mampu membuat lawan kelelahan dan sulit melakukan kontrol yang tepat terhadap pukulan dan jatuhnya kok pada tepi garis, sehingga Lin



Dan mampu memperoleh kemenangan pada pertandingan ini.

Pertandingan 1,2,4, dan 5 Lin Dan dominan melakukan pola bertahan yaitu melakukan *rally* yang panjang. Hal ini terlihat bahwa postur tubuh yang dimiliki pada lawan adalah sama dan juga ada yang di bawah Lin Dan, sehingga ini merupakan salah satu alasan Lin Dan untuk melakukan *rally* yang panjang untuk membuat stamina lawan menurun. Pertandingan lebih banyak terjadi 3 set dan hanya 2 pertandingan saja yang terjadi 2 set yang disebabkan lawan mengalami cedera, oleh sebab itu dengan set yang panjang membuat pertandingan lebih lama dan lawan mengalami kelelahan yang tinggi serta dapat memudahkan Lin Dan memenangkan pertandingan.

Proses penerapan pola permainan secara keseluruhan terhadap hasil pertandingan yang dilakukan Lin Dan pada 5 kali penampilannya pada kejuaraan *All England* Tahun 2016 adalah Lin Dan lebih dominan melakukan proses *rally* yang panjang untuk melemahkan stamina lawan. Pertandingan pertama, kedua, dan keempat berhasil dilakukan Lin Dan untuk memenangkan pertandingan dengan melakukan pola permainan bertahan dengan banyak melakukan pukulan *lob*. Pada pertandingan ketiga dan kelima berhasil dimenangkan Lin Dan dengan pola permainan cepat namun juga mengandalkan pola bertahan. Pada dasarnya Lin Dan melakukan pemahaman terhadap karakter permainan lawan terlebih

dahulu pada awal set dan memahami sisi kelemahan lawan, sehingga pada set pertama Lin Dan lebih banyak mengalami kekalahan, dapat dikatakan ini merupakan salah satu strategi Lin Dan untuk mengetahui sisi kelemahan lawan dan dapat dengan mudah untuk menerapkan pola yang cocok untuk memperoleh kemenangan pada set selanjutnya yaitu set kedua dan ketiga. Berikut keterangan pada tabel :

**Tabel 2. Hasil Pola Permainan Lin Dan**

<i>Pertandingan</i>	<i>Set Pertama</i>	<i>Set Kedua</i>	<i>Set Ketiga</i>
1	Menang/Bertahan	Menang/Bertahan	-
2	Kalah/Bertahan	Menang/Bertahan	Menang/Bertahan
3	Kalah/Bertahan	Menang/Menyerang	Menang/Menyerang
4	Kalah/Bertahan	Menang/Bertahan	Menang/Bertahan
5	Menang/Bertahan	Menang/Bertahan	-

Proses penerapan pola permainan Lin Dan pada kejuaraan dunia *All England* Tahun 2016 merupakan proses yang membuat Lin Dan mengalami kemenangan pada memperoleh gelar juara dunia, sehingga proses penerapan pola permainan dapat pula diterapkan pada pertandingan lainnya dengan maksud untuk memenangkan dengan ketentuan yaitu segala aspek yang berkaitan yaitu daya tahan, kemampuan memahami karakter lawan serta, dan ketepatan dalam menentukan pola untuk mengalahkan lawan.



## KESIMPULAN

Bentuk pola permainan bulutangkis pada pemain kejuaraan dunia All England terdapat 6 pola permainan yang digunakan dalam pertandingan yaitu : bertahan, menyerang, kombinasi (bertahan-menyerang), kombinasi (menyerang-bertahan), kombinasi (bertahan-menyerang-bertahan), dan kombinasi (menyerang-bertahan-menyerang). Dari 6 pola permainan tersebut hanya 2 yang paling banyak digunakan oleh atlet untuk memperoleh juara dunia pola permainan bertahan: lob-lob-chop-net-lob-lob-smash-net(defen) dan pola permainan menyerang : Lob-chop-net-lob-net-drive-lob-smash.

Juara Dunia All England Tahun 2016 oleh Lin Dan : Melakukan pemahaman karakter permainan lawan terlebih dahulu pada awal pertandingan dan memahami sisi kelemahan lawan, kemudian menentukan pola permainan yang tepat pada pertandingan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, I. (2015). Efek Latihan Berbeban Terhadap Fungsi Kerja Otot. *Jurnal Pedagogik Olahraga, 1*(2), 80–102.
- Ambarukmin, D.H., Pasurney, P., Sidik, D.Z., Irianto, D.P., Dewanti, R.A., Sunyoto, Sulistiyanto, D., & Harahap, M.Y. 2007. *Pelatihan Pelatih Kondisi Fisik Level I*. Jakarta: Asdep Pengembangan Tenaga dan Pembina Keolahragaan.
- Muhtar, T. & Sumarno. 2008. *Bulu Tangkis*. Jakarta: Universitas Terbuka

Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali

Rahyubi, H. (2014). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.

Wina Sanjaya. (2010) *Kurikulum dan Pembelajaran; Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.