# BAB I. PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah suatu kegiatan manusia yang dapat meningkatkan daya tahan tubuh agar sehat dan bugar. Badminton adalah sebagai olahraga yang lebih sering menggunakan pergelangan tangan dengan menggunakan raket. Badminton dimainkan oleh satu orang untuk tunggal, dua pasangan untuk ganda. Menurut Grice (2007), ”Permainan badminton dimainkan di China kuno menggunakan raket kayu, di gelanggang istana Inggris abad ke-12, di Polandia pada awal abad ke-18, dan di India pada penghujung abad ke-19, dan diperkenalkan di Eropa abad ke-11 dan abad ke-14” (h.1). Pemain hanya mempertahankan *shuttlecock* tidak jatuh ke gelanggang permainan selama mungkin.

Menurut Yulianti (2002), “Badminton mempunyai teknik-teknik dasar yaitu memegang raket, teknik pertama teknik yang sederhana yaitu teknik sangat penting teknik memegang raket” (h.24). Banyak yang tidak mengetahui pentingnya memegang raket dan jenis pukulan pada badminton, bila teknik pertama belum terkuasai dengan baik memainkan pergelangan tangan akan kaku dan sulit untuk mendapat posisi tangan yang baik dalam memegang raket. Bermain badminton, seorang pemain harus bisa memukul *shuttlecock,* baik dari atas maupun dari bawah. Serta menguasai semua jenis pukulan, menguasai semua jenis pukulan harus dilakukan dengan memegang raket yang benar dan mengetahui aturan yang ditetapkan.

Badminton merupakan olahraga yang sudah mendunia di mata pencinta olahraga Indonesia. Untuk menguasai olahraga badminton memerlukan latihan yang rutin, latihan yang rutin menentukan kualitas dalam permainanya dan menghasilkan prestasi dan cita-cita mengharumkan negara, olahraga ini sebaiknya lebih berkembang, melihat dari pendahulu-pendahulunya. Olahraga badminton sukses mengharumkan Indonesia di kancah dunia. Kejayaan badminton Indonesia tahun 1970 zaman Rudy Hartono, tahun 1990-an zaman Alan Budikusuma dan kawan-kawannya disebut juga era emas badminton banyak menyumbangkan berbagai

gelar bergengsi untuk Indonesia. Berbanding terbalik dengan kondisi badminton di Indonesia saat ini yang mulai menyurut, tentu banyak penyebabnya. Misalnya, kekuatan badminton sekarang sudah merata, tidak lagi di dominasi Indonesia, Cina, Malaysia, Korea Selatan, dan Denmark. Negara-negara seperti Rusia, Jerman, Jepang, India, Thailand dan Vietnam mampu menghasilkan pemain-pemain tangguh. Melihat perkembangan di masyarakat saat ini badminton sedang digemari tetapi tidak mengetahui arah perkembangannya banyak cikal bakal badminton yang tidak tersalurkan dengan baik karena masih minim pencarian bakat ke masyarakat. Minimnya pengembangan karakter pemain badminton yang belajar asal mampu memukul *shuttlecock*, adanya bakat-bakat yang tidak tersalurkan di masyarakat untuk menjadi atlet badminton, kemudian informasi yang belum komplit di masyarakat tentang olahraga badminton mengenai teknik yang benar, maka perlu di arahkan melalui informasi yang dapat dipelajari dengan baik untuk umum, sebagai pengganti pelatih bagi mereka yang ingin belajar badminton secara otodidak.

Disinilah pentingnya upaya mengenalkan kembali bermain badminton untuk menjaring atlet-atlet badminton yang ingin menjadi atlet profesional badminton yang disertai dengan pengetahuan tentang bagaimana cara memaikannya dan cara mengasah karakter bermain badminton dan contoh pemain berkarakter dalam olahraga badminton.

## I.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat ditemukan beberapa poin permasalahan sebagai berikut :

- Banyak pemain amatir badminton yang tidak mengetahui karakter bermain badminton yang baik dan benar.
- Banyak cikal bakal atlet badminton di masyarakat yang tidak tersalurkan karena masih minim pencarian bakat ke masyarakat.
- Informasi yang masih belum komplit tentang olahraga badminton saat ini.

## I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka permasalahannya yaitu :

- Bagaimana memberikan informasi kepada masyarakat umum mengenai teknik olahraga badminton dan contoh pemain berkarakter dalam olahraga badminton.

## I.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan ini tidak menjadi luas, maka perlu adanya batasan masalah yaitu :

- Informasi dibatasi mengenai teknik dasar olahraga badminton dan cara menjadi atlet.
- Info terkait pengembangan karakter pemain badminton dibatasi pada contoh pemain seperti Taufik Hidayat dan Lee Chong Wei hal ini dikarenakan dua pemain tersebut pemain professional yang terkenal dan dalam segi bermain teknik bermain mempunyai teknik andalan masing-masing.
- Informasi ditujukan kepada masyarakat umum yang berminat bermain olahraga badminton.

## I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Adapun tujuan dan manfaat perancangan :

- Membuat para pemain amatir badminton menjadi pemain badminton yang memiliki karakter yang baik dan benar.
- Menyalurkan cikal bakal atlet badminton sebagai atlet badminton.
- Memberikan pengetahuan yang komplit mengenai olahraga badminton kepada masyarakat.