BAB II. TEKNIK OLAHRAGA BADMINTON

II.1 Olahraga Badminton

Olahraga adalah suatu kegiatan manusia yang dapat meningkatkan daya tahan tubuh agar sehat dan bugar. Badminton adalah olahraga yang lebih sering menggunakan pergelangan tangan dengan menggunakan raket. Badminton dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal), dua pasangan (untuk ganda). Badminton merupakan permainan yang popular di dunia mampu menarik perhatian dari berbagai umur, badminton memerlukan kecepatan, kelenturan, kecerdasan serta fisik dalam bermain. Setiap bermain olahraga badminton setiap pemain tunggal maupun ganda harus menempatkan *shuttlecock* ditempat lawan bermainnya. Awal semula badminton memiliki peraturan untuk diketahui dan ditaati oleh semua pemain, awal semula peraturan menggunakan hitungan 15 poin. Posisi hitungan poin genap dilakukan dipetak sebelah kanan dan posisi poin ganjil dilakukan dipetak sebalah kiri, sejak tahun 2006 BWF (Badminton World Federation) mengubah hitungan poin menjadi *rally point*, *rally point* adalah hitungan langsung dimana setiap pemain yang melakukan *service* atau tidak melakukan *service* bisa mematikan *shuttlecock* di daerah petak lawannya akan langsung mendapatkan poin langsung tanpa melakukan pindah *shuttlecock.*

Sebelum melakukan olahraga badminton sebaiknya peregangan atau pemanasan terlebih dahulu. Olahraga melibatkan pergerakan otot, sendi dan tulang dalam intensitas yang cukup besar. Dengan melakukan pemanasan olahraga maka darah yang kaya akan nutrisi dan oksigen akan mengalir ke otot sehingga siap untuk dipacu kerja lebih berat sebaliknya jika tidak melakukan pemanasan terlebih dahulu bisa terjadi cedera ringan atau cedera berat. Sedangkan kegunaan atau manfaat olahraga itu sendiri adalah untuk menguatkan otot, tulang, jantung, paru-paru dan memperlancar peredaran darah. Selain itu fungsi pemanasan juga mempersiapkan tubuh dalam kondisi siap untuk melakukan aktifitas olahraga. Badminton mempunyai beberapa teknik dan peraturan-peraturan yang harus dipahami saat bermain.

II.1.2 Sejarah Olahraga Badminton

Awal semula namanya lebih dikenal *battledore* dan *shuttlecock atau* memukul menggunakan bet/raket ke *shuttlecock*. Permainan *battledore* dan *shuttlecock* dimainkan di China kuno menggunakan raket kayu, di gelanggang istana England abad ke-12, di Poland pada awal abad ke-18, da di India pada penghujung abad ke-19, dan diperkenalakn di eropa abad ke-11 dan abad ke-14. *Battledore* dan *shuttlecock* dimainkan di dewan besar yang dikenali sebagai Badminton *House* di Gloucestershire. Menurut Grice (2007) "di Inggris pada tahun 1860-an istilah *battledore* dan *shuttlecock* diganti menjadi Badminton" (h.2). Untuk sejarah modern badminton masih belum diketahui. Permainan badminton hanya mempertahankan *shuttlecock* tidak jatuh ke gelanggang permainan selama mungkin.

II.1.3 Aturan Dasar Olahraga Badminton

Badminton memiliki peraturan untuk diketahui dan ditaati oleh semua pemain, awal semula peraturan menggunakan hitungan 15 poin. Posisi hitungan poin genap dilakukan dipetak sebelah kanan dan posisi poin ganjil dilakukan dipetak sebalah kiri. Tahun 2006 BWF (Badminton World Federation) merubah hitungan awal menjadi, hitungan *rally point, rally point* adalah hitungan langsung dimana setiap pemain yang melakukan *service* atau tidak melakukan *service* bisa mematikan *shuttlecock* di daerah petak lawannya akan langsung mendapatkan poin langsung tanpa melakukan pindah *shuttlecock.* Pengambilan *service* tunggal dan ganda semenjak peraturan *rally point* menggunkan teknik *service backhand* dikarenana perubahan hitungan poin agar meminimalisir kesalahan. Poin berubah pada saat ini menggunakan 21 hitungan poin atau sistem *rally point*, hitungan dirubah dikarenakan efisien waktu dalam bermain badminton, tidak hanya peraturan saat bermain, peraturan *shuttlecock* dalam lapangan yang digunakan untuk tunggal maupun ganda. Untuk tunggal lapangan yang dipakai panjang lapangan 13.40 m, lebar 5.18 m dan selebihnya *out* atau *shuttlecock* dianggap keluar. Untuk ganda lapangan yang dipakai panjang 13.40 m, lebar 6.1 m dan selebihnya *out* atau *shuttlecock* dianggap keluar.

- **Lapangan**

  Berdasarkan peraturan badminton, dan bentuk lapangan badminton adalah persegi panjang dengan ukurannya adalah berikut:

  Pangjang : 13, 40 m

  Lebar : 6, 10 m

  Lebar garis pembatas : 5 cm

  Jaring Net

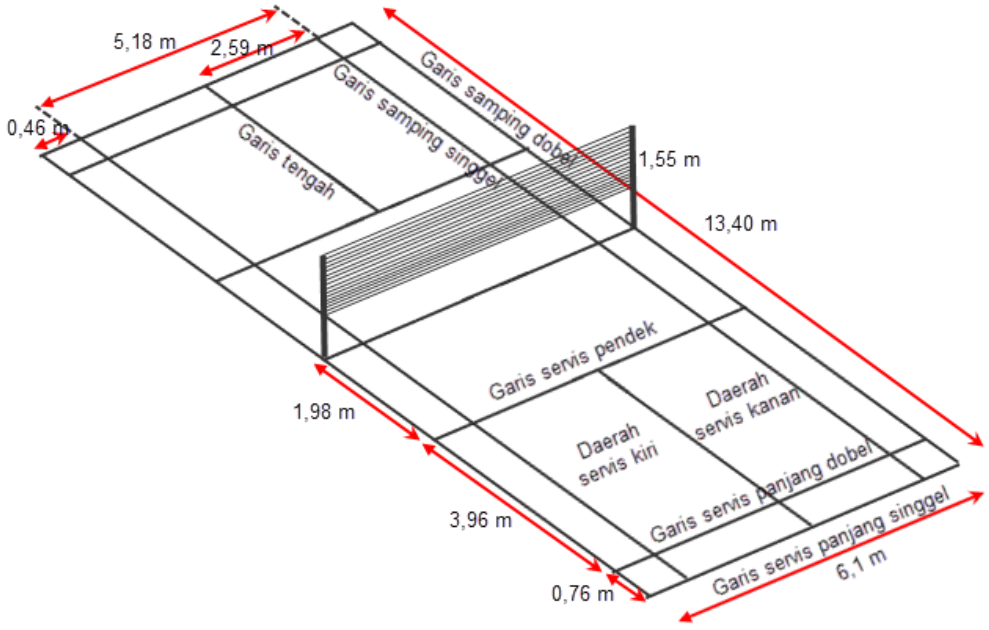
  Jaring netnya terbuat dari tali halus yang memilik ukuran adalah:

  Panjang : 6,10 m

  Lebar : 0,75 m

  Tinggi : 1, 525m

  Di sepanjang net diberi pita dengan lebar 5 cm



Gambar II.1 Lapangan Badminton
Sumber :http://3.bp.blogspot.com/-qnpLZG6Boo4/VSZjGjSY_XI/AAAAAAAAARs/am4LTcXNeGE/s1600/PERATURAN%2BPERMAINAN%2BBULU%2BTANGKIS%2B2.png
(Diakses pada 29/03/2016)

- ***Shuttlecock***

  Kok/*shuttlecock* badminton dibuat dari bulu angsa atau yang sejenisnya dengan ukuran sebagai berikut:

  Panjang bulu : 60 sampai 70 mm

  Diameter gabus : 25 sampai 28 mm

  Garis tengah ujung lingkaran bulu : 54 mm

  Jumlah bulu : 14 sampai 16 helai

  Berat bola : 4,7 sampai 5,5 gram



Gambar II.2 *Shuttlecock*
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015

- **Raket**

  Raket badminton awalnya dibuat dari kayu. Semakin zaman berkembang raket Kemudian dibuat dari aluminium atau logam ringan lainnya menjadi bahan yang dipilih. Kini, hampir semua raket bulu tangkis profesional berkomposisikan komposit serat karbon (plastik bertulang grafit). Serat karbon memiliki kekuatan hebat terhadap perbandingan berat, kaku, dan memberi perpindahan energi kinetik yang hebat. Bagian-bagian terdiri dari grip raket bagian untuk pegangan, batang penghubung ke bagian kepala raket, dan di bagian kepalara raket terdapat senar raket tempat untuk memantulkan *shuttlecock.*



Gambar II.3 Raket
Sumber : Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015

II.2 Teknik Olahraga Badminton

Badminton mempunyai teknik-teknik dasar yaitu memegang raket, teknik pertama teknik yang sederhana yaitu teknik sangat penting teknik memegang raket Bila teknik pertama belum terkuasai dengan baik memainkan pergelangan tangan akan kaku dan sulit untuk mendapat posisi tangan yang baik dalam memegagang raket (Yulianti, 2002, h.24). Bermain badminton seorang pemain harus bisa memukul *shuttlecock*, baik dari atas maupun dari bawah. Menurut Aditya (2016) Jenis-jenis pukulan yang harus dikuasai adalah *service, lob, dropshot, smash, netting, underhand, footwork, backhand* dan *drive*. Kesemua jenis pukulan tersebut harus dilakukan dengan memegang raket yang benar.

II.2.1 Pegangan/grip Pada Raket *Forehand* dan *Backhand*

Berlatih di usia dini menurut pelatih, berlatih di usia dini sangat ideal untuk belajar badminton kejenjang prestasi yang di inginkan dan masih panjang harapan, berlatih di usia dini di umur 8-9 tahun mudah untuk menerapkan pelatihan dasar seperti pegangan raket, *footwork*, pukulan awal dari berlatih badminton, serta teknik bertandingan setelah menguasai latihan dasar, tahapan

awal untuk berlatih badminton di usia dini/pemula yang paling pertama yaitu membiasakan memegang raket dengan benar.



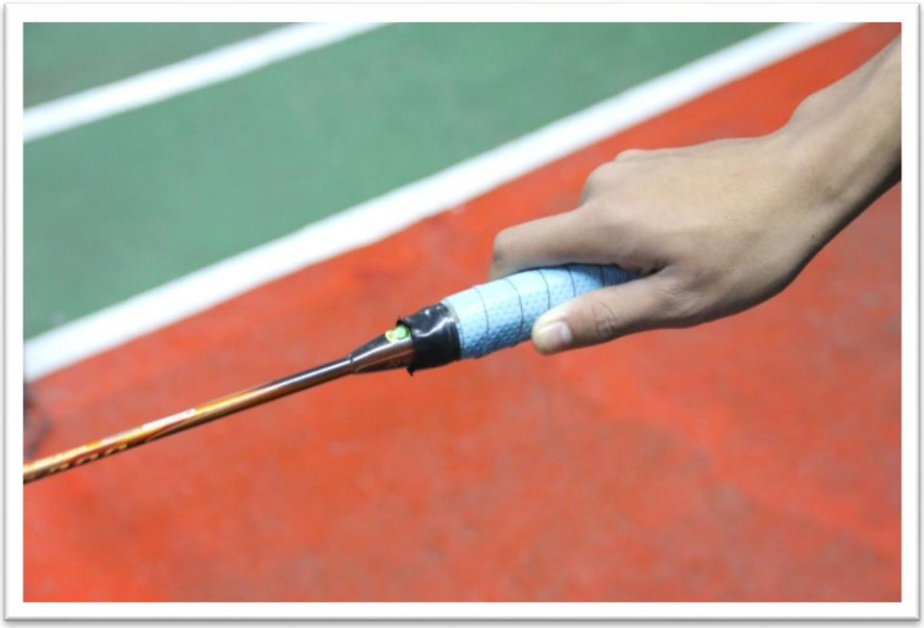
Gambar II.4 *Forehand* Grip *Angle* 1
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015



Gambar II.5 *Forehand* Grip *Angle* 2
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015



Gambar II.6 *Backhand* Grip *Angle* 1
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015

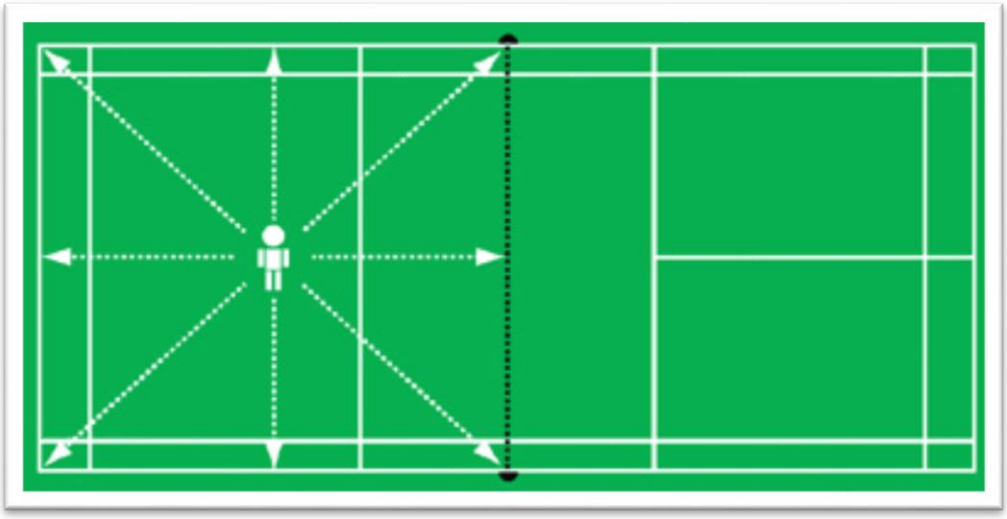


Gambar II.7 *Backhand* Grip *Angle* 2
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015

Gambar diatas menunjukan pegangan raket *forehand* dan *backhand*, gambar menunjukan cara memegang raket/grip yang sebenarnya. Pegangan/grip raket forehand seperti bersalaman, dan pegangan/grip Backhand geser kebagian dalam jempol letakan disamping dalam bantalan jempol berada pada pegangan raket yang lebar dengan membentuk huruf V dibagian gagang raket.

II.2.2 Footwork/langkah kaki Pada Olahraga Badminton

Footwork/langkah kaki merupakan dasar untuk bisa menghasilkan pukulan berkualitas, yaitu apabila dilakukan dalam posisi baik. Untuk bisa memukul dengan posisi baik, seorang atlet harus memilik kecepatan gerak. Kecepatan gerak kaki tidak bisa dicapai kalau *footwork*-nya tidak teratur. Kedua langkah kaki pada badminton itu sangat penting dalam bermain badminton karena kunci bermain badminton ada di *footwork*/langkah kaki, langkah kaki harus kuat kaki kiri dan kanan yang seimbang kuatnya dengan metode latihan lompat tali, seteran dan lari dengan porsi yang sudah ditentukan menurut umur yang dilatih semakin umur bertambah semakin porsi latihan pada langkah kaki di tingkatkan porsi latihannya.



Gambar II.8 latihan *Footwork* dan titik posisi memukul shuttlecock
Sumber : http://www.badminton-information.com/images/400x199xshadow_badminton_1.gif.pagespeed.ic.qrvrb0U7j2.png
(Diakses 31/03/2016)

Berdiri selalu di tengah lapangan, lakukan gerakan kedepan, depan samping kanan, depan samping kiri dengan tumpuan kaki kanan selalu di depan dan kaki kiri di belakang lakukan dengan gerakan seperti gambar diatas dilakukan terus menurus dengan cara menggambil *shuttlecock* dari sudut ke sudut atau melakukan pukulan dari sudut ke sudut seperti gambar di atas.

II.2.3 Service

Dalam permainan badminton, *service* merupakan modal awal untuk bisa memenangi pertandingan. Dengan kata lain, seorang pemain tidak bisa meraih angka jika tidak bisa melakukan *service* dengan baik. Ada tiga jenis *service* dalam badminton yaitu *service* pendek, *service* tinggi, dan *flick* atau *service* setengah tinggi. Namun, biasanya service digabungkan ke dalam jenis atau bentuk, yaitu *service forehand* dan *service backhand*. Setiap jenis ini bervariasi pelaksanaanya, sesuai dengan situasi permainan di lapangan.



Gambar II.9 *Service Forehand* pendek
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015



Gambar II.10 *Service forehand* tinggi
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015



Gambar II.11 *Service backhand* panjang/tinggi
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015

Gambar diatas menujukan cara service forehand pendek, service forehand tinggi, service backhand pendek atau tinggi, service diatas bertujuan untuk :

- *Service forehand* pendek

  Tujuan untuk memaksa lawan agar tidak bisa serangan. Selain itu lawan dipaksa berada dalam posisi bertahan. *Shuttlecock* harus di pukul dengan ayunan raket yang relatif pendek.

- *Service forehand* tinggi

  Jenis *service* ini terutama digunakan dalam bermain tunggal, *shuttlecock* harus di pukul dengan menggunkan tenaga penuh agar *shuttlecock* melayang tinggi dan jauh tegak lurus di bagian belakang garis lapangan lawan.

- *Service backhand*

  Service backhand pada umumnya digunakan di permainan ganda, *service backhand* memiliki sikap berdiri yang berbeda dengan kaki kanan di depan dan kaki kiri di belakang, *service backhand* tidak dianjurkan melebihi bagian dada ketika *service* bila melebihi bagian dada di anggap *fold* oleh *service judge*, *service* harus dilakukan dengan setipis mungkin melewati net agar lawan tidak bisa mengembalikan *shuttlecock*-nya.

II.2.4 *Smash*

Smash(smesh) adalah pukulan *overhead*(atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang. Karena itu, tujuan utamanya untuk mematikan lawan. Pukulan smash adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan badminton, karakteristik pukulan ini adalah keras, laju jalannya *shuttlecock* cepat menuju lantai lapangan lawan, sehingga pukulan ini membutuhkan aspek kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, dan fleksibilitas pergelengan tangan serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis.



Gambar II.12 Gerakan pukulan *jumping smash*
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015

II.2.5 *Netting*

Netting adalah pukulan yang dilakukan dekat net atau di bibir net, diarahkan sedekt mungkin ke net, dipukul dengan sentuhan tenaga yang halus sekali. Pukulan *netting* yang baik adalah jika bolanya dipukul halus dan melintir tipis dekat sekali dengan net.



Gambar II.13 Posisi raket gerakan *netting backhand*
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015



Gambar II.14 Posisi raket gerakan *netting forehand*
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015

Karakteristik gerakan *netting* adalah *shuttlecock* senantiasa jatuh bergulir sedekat mungkin dengan net di daerah lapangan lawan. Koordinasi gerak kaki, lengan, keseimbangan tubuh, posisi raket dan *shuttlecock* saat perkenaan yang mempengaruhi keberhasilan pukulan. Saat gerakan *netting* kaki kanan selalu di depan dan kaki kiri ada di belakang, gerakan kaki tidak berubah walaupun gerakan *netting* berubah dari *backhand* ke *forehand* tetap sama.

II.2.6 *Dropshot*

Dropshot adalah pukulan potong dilakuakn seperti lob/*smash* perbedaanya terletak pada posisi raket saat perkenaan dengan *shuttlecock* dilakukan halus memukulnya dengan bantuan pergelengan tangan tidak menggunakan tenaga yang penuh. *Dropshot* yang baik adalah apabila jatuhnya s*huttlecock* dekat dengan net dan tidak melewati garis ganda.



Gambar II.15 Posisi gerakan *dropshot*
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015

Karakteristik *dropshot* ini adalah *shuttlecock* senantiasa jatuh dekat jaring di daerah lapang lawan. Oleh karena, itu harus mampu melakukan pukulan yang sempurna dengan berbagai sikap dan posisi badan dari sudut-sudut lapangan permainan. Faktor pergelengan tangan, pegangan raket, gerak kaki yang cepat, posisi badan, dan proses perpindahan berat badan yang harmonis pada saat memukul merupakan faktor penentu kerberhasilan pukulan ini.

II.2.7 *Overhead/lob*

Pukulan *overhead/lob* pukulan ini banyak kesamaannya dengan pukulan *dropshot* dan *smash,* pukulan *overhea/lob* adalah *shuttlecock* yang di pukul dari atas kepala, posisinya biasanya dari belakang lapangan dan diarahkan keatas pada bagian belakang lapangan.



Gambar II.16 Gerakan pukulan *overhead/deep lob/clear*
dan *attacking lob/clear*
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015

Gerakan *overhead/lob* ada dua jenis yaitu :

- *Overhead/deep lob/clear, shuttlecock* tinggi ke belakang lapangan lawan.
- *Attacking lob/clear, shuttlecock* tidak terlalu tinggi ke belakang lapangan lawan.

II.2.8 *Backhand*

Pukulan ini bisa dikategorikan paling sulit, terutama bagi pemain pemula. Sebab, secara biomekanik teknik pukulan ini, selain menuntut koordinasi anggota badan yang sempurna, juga penguasaan grip dan *timing* yang tepat. Tanpa ketiga hal tersebut, tenaga besar sekalipun tidak bisa menghasilkan kualitas pukulan yang baik. langkah kaki dan gerakan ada di gambar bawah ini :



Gambar II.17 Gerakan dan pukulan *backhand*
Sumber : Dokementasi pribadi bulan Desember 2015

Hal yang perlu diperhatikan dalam pukulan *backhand* :

- Lakukan posisi siap dengan posisi raket di tangan.
- Putar badan, dengan melangkahkan kaki kanan ke belakang kiri. Lutut dan siku kanan agak bengkok.
- Rangkaian memukul mulai dari mengayunkan raket (siku ke dekat ketiak) dorong dengan pinggang dan siku lurus. Gerakan diakhiri dengan lecutan pergelengan tangan.
- Cara kedua, rangkaian pukulan di atas (nomor 3) bisa dilakukan sambil melangkah kaki kanan, lalu ayun raket, kaki kanan sudah mendarat pada saat *shuttlecock* dipukul.

II.3 Karakter Atlet Top Dunia

Karater bermain badminton biasanya dimiliki oleh para atlet dunia ada tiga macam yaitu karakter cepat menyerang, karakter gerak tipu dan karakter bertahan. Pemain muda biasanya akan mengikuti gaya bermain atlet pujaannya. Saat ini, gaya yang sedang berkembang adalah gaya menyerang yang diwarnai dengan banyak *smash* lompat dan serangan-serangan *lob*. Sangat lumrah bagi pemain muda mengikuti gaya pemain favoritnya atau mengikuti perkembangan yang ada. Tetapi perlu diingat bahwa para juara pun adalah individu yang berbeda-beda, karena untuk menjadi seorang juara tetap perlu yakin terhadap keunikan gaya bermain sendiri. Diantara karakter bermain atlet yang memiliki kualitas mempuni Taufik Hidayat dan Lee Chong Wei.

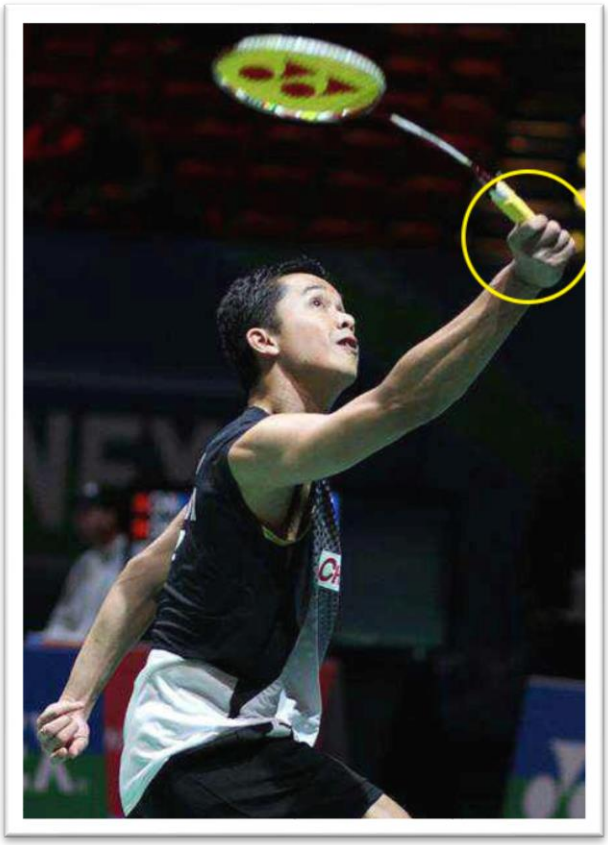
II.3.1 Karakter Bermain Taufik Hidayat

Taufik memiliki kelebihan pada *backhand* dan *jumping smash* keras, *drop shot* akurat, *footwork* yang rapih serta permainan *netting* yang mematikan. Taufik sendiri memiliki pukulan andalan yaitu *backhand smash* yang tajam sama seperti *forehand smash* kecepatan pukulannya. Bahkan rekor *jumping smash* yang dia buat pada kejuaraan dunia 2006 saat menghadapi Ng Wei masih tercatat sebagai yang tercepat. Saat itu *shuttlecock* yang melesat dari raket Taufik tercatat mencapai 305 km/jam.



Gambar II.18 Gerakan dan pukulan backhand Taufik Hidayat
Sumber https://i.ytimg.com/vi/mRFkHQ6n5uA/hqdefault.jpg
(Diakses pada 15/05/2016)

Hal yang perlu diperhatikan dalam pukulan *backhand smash* sama seperti backhand umumnya gerakan tangan dan kaki masih sama kaya gerakan awal tetapi lekukan pergelangan tangan lebih kebawah seperti ini untuk melakukan *backhand smash* :



Gambar II.19 Gerakan dan pukulan backhand Taufik Hidayat
Sumber : https://i.ytimg.com/vi/EitAxngyg7I/maxresdefault.jpg
(Diakses pada 15/05/2016)

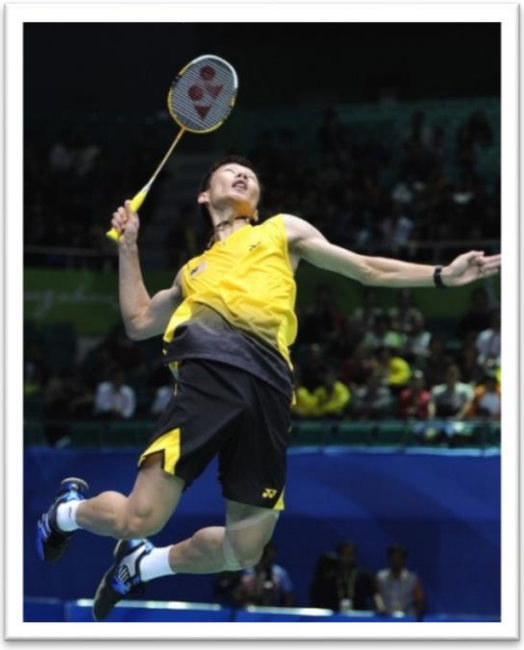
- Lakukan posisi siap dengan posisi raket di tangan.
- Pegangan grip raket harus bertenaga
- Posisi grip backhand dengan lekukan tangan yang kebawah terlihat seperti gambar di atas.
- Putar badan, dengan melangkahkan kaki kanan ke belakang kiri. Lutut dan siku kanan agak bengkok.
- Rangkaian memukul mulai dari mengayunkan raket (siku ke dekat ketiak) dorong dengan pinggang dan siku lurus. Gerakan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan.

II.3.2 Karakter Bermain Lee Cong Wei

Setiap pebulutangkis memiliki kualitas tersendiri di antaranya bagaimana membalikkan serangan lawan. Seperti halnya Lee Chong Wei, yang memiliki kepiawaian dalam melakukan *cross-court smash*, footwork yang cepat, netting yang mematikan. Seorang Lee Cong Wei lah yang memiliki kelebihan menyerang dengan pukulan *cross-court smash* atau aski *smash* menyilang Chong Wei seringkali membuat lawan tak berkutik . Hal inilah yang membuat Rudi Hartono memuji sang legenda asal Malaysia itu. "Kekuatan Lee Chong Wei adalah saat ia melakukan *cross-court smash*. Smash menyilang darinya ini bisa mematikan lawan karena kecepatan dan kekuatannya," puji Rudi.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pukulan *cross-court smash* :

- Lakukan posisi siap dengan posisi raket *forehand* di tangan.
- Kekuatan otot tungkai, bahu, lengan harus bertenaga.
- fleksibilitas pergelengan tangan serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis.
- Posisi *jumping smash* dengan raket di arahkan menyilang ke gelanggang permainan lawan.



Gambar II.20 Gerakan jumping smash Lee Chong Wei
Sumber : https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/04/88/6c/04886c2ac8438effed7bb9e8e32c36d4.jpg
(Diakses pada 15/05/2016)

II.4 Opini Masyarakat dan Ahli

Menurut masyarakat sudah tidak asing lagi olahraga badminton ini, olahraga yang selalu menjadi unggulan dalam menyumbangkan gelar dan mengharumkan negara, bermain badminton di kalangan masyarakat ada yang benar ingin menjadi pemain badminton profesional dan ada juga yang bermain untuk hobi saja, karena belajar badminton untuk mengejar prestasi memerlukan latihan yang keras dan modal atau biaya yang cukup. Wawancara bersama bapak Aditya (2016) beliau pelatih team badminton salah satu klub di Kota Bandung yaitu Wira Muda Badminton, Melihat perkembangan di masyarakat saat ini badminton sedang digemari tetapi tidak mengetahui arah perkembangannya banyak cikal bakal badminton yang tidak tersalurkan dengan baik. 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 untuk yang belajar otodidak mereka harus mengetahui menggemari badminton terlebih dahulu pasti ada kemauan untuk berlatih ke tahap berikutnya dan harus tau karakter bermain badminton itu sendiri. Dalam sudut berlatih, beliau mengarjakan kepada murid dari teknik dasar terlebih dahulu. Teknik dasar memegang raket. Dasar memegang raket/grip memerlukan waktu untuk bisa menguasai dengan cepat bila terus dipaksakan dengan pegangan yang benar, di ukur menurut waktu bisa sampai 3-4 hari bila tekun sampai nyaman memegang raket. Untuk pukulan-pukulan yang lainnya itu mengikuti, bila teknik pertama dikuasai, selanjutnya akan mudah dan tinggal mengasah terus sampai pukulannya matang seperti teknik *service*, *smash*,*netting*, *dropshot*, *overhead*/lob dan *backhand*. Kedua langkah kaki pada badminton itu sangat penting dalam bermain badminton karena kunci bermain badminton ada di langkah kaki, langkah kaki harus kuat kaki kiri dan kanan yang seimbang kuatnya dengan metode latihan lompat tali dan lari dengan porsi yang sudah ditentukan menurut umur yang dilatih semakin umur bertambah semakin porsi latihan pada langkah kaki di tingkatkan porsi latihannya, inti dari bermain badminton menurut beliau yaitu OMO (Otot, mental, otak) jika semua didapatkan prestasi pun akan menyusul. Tidak gampang untuk meraih prestasi menurut beliau karena memerlukan latihan

yang cukup lama untuk menjadi atlet, prilaku yang yang tidak sabaran berlatih ingin instan rata-rata gagal ditengah jalan atau tidak mengikuti latihan lagi, sebaliknya bila sungguh sungguh hasilnya nakan tercapai. Berlatih badminton memang benar memerlukan biaya yang tidak sedikit apalabila kita benar-benar menekuninya, karena dalam badminton kita memerlukan perlengkapan untuk bertandingan, uang bulanan untuk sekolah badminton, biaya mengikuti kejuaraan, tetapi dari hal itu kita bila ingin benar benar belajar badminton serius bisa juga mengikuti ajang pencarian bakat misalkan dengan ikut audisi Djarum Kudus semua akomodasi biaya di tanggung atau diberi beasiswa bagi pemain yang memiliki bakat-bakat terpendam.

II.5 Analisis

Analisis data menggunakan penelitian kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan fenomena olahraga badminton yang terdapat dalam subjek penelitian ini, yang membahas mengenai pengalaman pribadi individu dalam berlatih badminton, dan analisis data-data yang diperoleh dari data primer dan sekunder penelitian. Data primer didapat dari wawancara langsung kepada pelatih badminton, dan juga didapat dari data sekunder yang diperoleh dari buku agar lebih memperdalam dan memperkuat analisis data. Pendekatan kualitatif adalah cara kerja penelitian yang menekankan pada aspek pendalaman data demi mendapatkan kualitas dari hasil suatu penelitian dengan proses kerja penelitian yang sasarannya terbatas, namun kedalama datanya tak terbatas, semakin dalam dan berkualitas data yang diperoleh dikumpulkan maka semakin berkualitas hasil penelitian.

II.5.1 Analisis Data 5W + 1H

Dalam pengumpulan data ini analisis 5W + 1H data, sumber data yang digunakan yaitu diperoleh dari buku-buku tentang olahraga dan olahraga badminton serta hasil observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti. Analisis yang dilakukan yaitu :

- ***What***

  Mengenai teknik olahraga badminton dan contoh pemain berkarakter dalam olahraga badminton.
- ***Who***

  Target kepada masyarakat umum yang berada di usia dua belas tahun sampai tujuh belas tahun karena di usia adalah pembibitan awal untuk menjadi atlet muda.
- ***Why***

  Terobosan baru pembibitan olahraga badminton di masyarakat.
- ***Where***

  Di masyarakat umum di Indonesia khususnya di Bandung.
- ***When***

  Dimulai dari waktu SMP sampai SMA.
- ***How***

  Target kepada masyarakat umum khususnya di Bandung yang berada di usia dua belas tahun sampai tujuh belas tahun yang memiliki minat menjadi atlet badminton dan belajar badminton secara otodidak.

II.6 Resume dan Solusi

Dari analisa di atas maka masyarakat saat sekarang ini sangat membutuhkan informasi yang dapat membantu masyarakat untuk belajar olahraga badminton khusunya mengenai teknik, peraturan dasar dan karakter bermain badminton yang baik dan benar. Melihat fenomena saat ini masyarakat, badminton sedang digemari tetapi tidak mengetahui arah perkembangannya, cikal bakal atlet badminton yang tidak tersalurkan, pengembangan karakter dalam bermain badminton yang asal memukul *shuttlecock*, adanya bakat-bakat yang tidak tersalurkan di masyarakat untuk menjadi atlet badminton, dan informasi yang belum komplit di masyarakat. Oleh karena itu perlunya media untuk menginformasikan tentang olahraga badminton untuk para pemain amatir badminton menjadi pemain badminton yang memiliki karakter yang baik dan benar, menyalurkan cikal bakal atlet badminton, memberikan pengetahuan yang komplit mengenai olahraga badminton kepada masyarakat.