

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pekan Olahraga Provinsi yang selanjutnya disingkat Porprov adalah penyelenggaraan multi kejuaraan olahraga tingkat nasional yang diselenggarakan 4 tahun sekali. Untuk Porprov ke XIII tahun 2018 diselenggarakan di Kabupaten Bogor Porprov ke XIII mempertandingkan sebanyak 60 Cabang Olahraga (Cabor) dengan nomor pertandingan berjumlah 879.

Di Tahun 2021 di Jawa Barat melaksanakan Babak Kualifikasi Porprov ke XIV karena akan dilaksanakan Porprov pada tahun 2022. Sebelum melaksanakan Porprov para cabang olahraga harus diadakan Babak Kualifikasi terlebih dahulu untuk mengerucutkan jumlah atlet yang akan bertanding di Porprov. Untuk pertama kalinya dalam sejarah penyelenggaraan Porprov Jabar yang biasanya hanya digelar di satu atau dua daerah, berbeda pada pelaksanaan Porprov Jabar 2022 mendatang, yang akan berlangsung di sembilan daerah kota dan kabupaten di Jabar. Semula Porprov Jabar 2022 akan digelar di tiga daerah penyelenggara utama, yakni Kota Tasikmalaya yang juga sebagai tempat pembukaan dan penutupan, kemudian di Kabupaten Subang, dan Kabupaten Bandung Barat. Namun dalam perkembangannya, Kota Tasikmalaya batal menjadi penyelenggara dan posisinya diganti oleh Kabupaten Ciamis. Kabupaten Ciamis sebagai pengganti Tasikmalaya akan menggelar 9 cabor sekaligus menjadi daerah pelaksanaan pembukaan dan penutupan Porda Jabar 2022. Kemudian Subang akan menyelenggarakan 16 cabor dan Kabupaten Bandung Barat 21 cabor. Selain tiga daerah utama penyelenggara, Porda Jabar 2022 juga akan didukung oleh enam kabupaten dan kota sebagai penyangga penyelenggara. Keenam daerah tersebut adalah Kabupaten Garut, Kabupaten Tasikmalaya, Kabupaten Pangandaran, Kabupaten Karawang, Kota Banjar dan Kota Cirebon. Kabupaten Garut akan menyelenggarakan 10 cabor, Kabupaten Tasikmalaya 3 cabor, Kabupaten Pangandaran 5 cabor, Kota Banjar 2

cabor, Kabupaten Karawang 1 cabor, kemudian Kota Cirebon akan menyelenggarakan 6 cabor. Pada Porda Jabar 2022 nanti, akan mempertandingkan 76 cabor terdiri dari 57 induk cabor dan 19 subcabor dengan 943 nomor pertandingan (Ferry Indra Permana, 2021).

Kota Tasikmalaya untuk Tahun ini mengikuti Babak Kualifikasi Porprov ke XIV untuk Cabang Olahraga Gulat berjumlah 6 orang Atlet 5 Putra 1 Putri yang diselenggarakan di Kota Bandung. Yang lolos untuk mengikuti Porprov berjumlah 2 orang 1 Putra 1 Putri.

Olahraga Gulat merupakan salah satu cabang olahraga beladiri yang saling berhadapan dengan menggunakan anggota tubuh terutama lengan dan kaki untuk menyerang ataupun bertahan. Terdapat dua kategori yang dipertandingkan dalam olahraga gulat, yaitu *Free Style* (gaya bebas) dan *Greco Roman* (gaya *grego*). Pada gulat gaya bebas pegulat diperbolehkan untuk menggunakan seluruh anggota badannya secara aktif, baik digunakan saat menyerang, counter ataupun bertahan. Pegulat dengan bebas menggunakan seluruh anggota badannya dan diperbolehkan untuk menyerang seluruh anggota tubuh lawannya kecuali daerah vital (Jeklin, 2016).

Pengertian gulat pada mulanya adalah suatu kegiatan yang menggunakan tenaga yang didalamnya dimungkinkan mengandung pengertian suatu perkelahian, pertarungan yang sangat sengit untuk mengalahkan lawan dengan cara saling memukul, menendang, mencekik, bahkan menggigit. Namun ada tahap selanjutnya, gulat memiliki pengertian sebagai suatu olahraga yang dilakukan oleh dua orang yang saling menjatuhkan/membanting, menguasai dan mengunci lawannya dalam keadaan terlentang dengan menggunakan teknik yang benar sehingga tidak membahayakan keselamatan lawannya (Pembinaan et al., 2015).

Berikut adalah teknik-teknik dalam gulat gaya: a) teknik tangkapan: tangkapan kaki, tangkapan satu kaki, tangkapan kaki kiri, tangkapan kaki kanan, dan tangkapan dua kaki, b) teknik bantingan: bantingan kepala, bantingan lengan, bantingan ketiak, bantingan pinggang, sway, kayang samping, kayang depan, dan kayang belakang, c) teknik bawah (partere): gulungan kepala, gulungan lengan,

gulungan dada, gulungan perut, gulungan paha, gulungan kaki satu, gulungan kaki dua dan gulungan kaki silang, d) teknik gulungan (posisi buaya): gulungan kepala, gulungan lengan, gulungan dada, gulungan perut, gulungan kaki, gulungan kaki satu, gulungan dua kaki, *nelson*, dan *double nelson*. Gulat merupakan olahraga prestasi yang mempunyai ciri khas yaitu olahraga yang berhadapan dengan menggunakan anggota tubuh, berusaha untuk menjatuhkan lawan dengan cara menarik, mendorong, menjegal, membanting, menekan, menahan, sehingga lawan menempel di atas matras dengan tidak melanggar peraturan yang telah ditentukan. (Hendra, 2020).

Bantingan pinggang merupakan teknik yang mudah dalam melakukannya dan juga dalam mendapatkan poin ketika melaksakan cukup besar jika dilaksanakan dengan sempurna, bisa juga dalam melaksakan bantingan itu ketika lawan jatuh ke matras langsung melaksakan kunciannya yang akurat karna bisa langsung membuat lawan kewalahan untuk melakukan perlawanan jika kombinasi bantingan pinggang dan kunciannya dilakukan dengan maksimal dan sempurna.

Bedasarkan paparan di atas maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti Atlet gulat Kota Tasikmalaya dalam melaksakan bantingan pinggang dan kunciannya karna ketika babak kualifikasi Porprov banyak yang kesulitan dalam melaksanakannya yang menjadikan jauhnya jumlah yang lolos ke Porprov dari jumlah mengirimkan Atlet. Bedasarkan latar belakang masalah tersebut penulis mengangkat penelitian dengan judul “ Analisis Kesulitan Bantingan Pinggang dan Kunciannya Atlet Gulat Kota Tasikmalaya pada Babak Kualifikasi Porprov Ke XIV Jawa Barat”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di buat oleh penulis itu berhubungan dengan analisis kesulitan bantingan pinggang dan kuncian dalam cabang olahraga gulat dimana yang terjadi khususnya dikota Tasikmalaya kurangnya melakukan bantingan pinggang dan kuncian, lalu akan tumbuh pertanyaan

Apa yang menjadi kesulitan atlet gulat ketika melaksakan bantingan pinggang dan kuncian dalam gulat?

1.3 Definisi Operasional

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa definisi oprasioanal secara sistematis yang sesuai variable yang di angkatnyan, yaitu:

- 1) Analisis menurut KBBI (Setiawan, 2012) penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya). Analisis dalam penelitian ini adalah cara mengetahui peristiwa atau kejadian pada sesuatu yang mana nanti bisa menemukan solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut.
- 2) Bantingan menurut KBBI (Setiawan, 2012) menjatuhkan kuat-kuat ke bawah; mengempaskan; (mencampakkan) ke bawah. Bantingan dalam penelitian ini adalah dalam olahraga gulat merupakan suatu cara menyerang untuk menjatuhkan lawan ke bawah dan terjatuh ke matras dengan cara membanting kita bisa mendapatkan poin.
- 3) Kuncian menurut KBBI (Setiawan, 2012) mengunci bisa di artikan menyudahi (mengahiri). Kuncian dalam penelitian ini adalah dalam olahraga gulat bagaimana cara kita melakukan supaya pundak lawan menyetuh matras dan kita berada tepat diatasnya sampai lawan tidak bisa bergerak.

1.4 Manfaat Penelitian

Apabila dari penelitian ini cukup terandalkan, maka diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut :

- 1) Manfaat Teoritis : Dengan membaca peneliti ini bisa memahami secara teori untuk dan lebih dari teori sebelumnya yang sudah ada bagi pembaca
- 2) Manfaat Praktis : Dengan memperhatikan penelitian bisa mempraktikan isi dari hasil penelitian ini supaya bisa menjadikan lebih baik dari belumlah dan lebih bagus untuk melaksanakan yang sesuai
- 3) Manfaat Empiris : Suapaya dengan mengetahui penelitian ini menjadikan seseorang itu menjadi lebih baik dan terwujudnya perkembangan dari yang dulu supaya lebih baik melihat dari beberapa tahun kebelakang melaksanakan dengan kurang tepat dan bisa melaksanakan lebih baik lagi.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini salah satunya untuk mengetahui Analisis bantingan Pinggang dan Kunci Atlet Gulat Kota Tasikmalaya supaya bisa maksimal dan tepat di lakukan oleh atlet dengan tepat untuk melakukan bantingan pinggang dan kunci gulatnya.