



**MANAJEMEN PERWASITAN BULUTANGKIS
DI KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Pada Universitas Negeri Semarang

Oleh

Prabawa Hari Putranto

6102413059

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

ABSTRAK

Putranto, Prabawa Hari. 2020. *Manajemen Perwasitan Bulutangkis di Kota Semarang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing: Dr. Tri Rustiadi, M. Kes.

Kata Kunci: Manajemen Perwasitan Bulutangkis.

Kota Semarang sebagai ibu kota dari Provinsi Jawa Tengah dipandang sebagai pedoman atau acuan bagi PBSI Kota atau daerah. Terdapat banyak aspek yang penting dalam PBSI Kota Semarang agar dapat berjalan efektif salah satunya bidang perwasitan. Masih ada masalah yang terdapat dalam bidang perwasitan seperti dualisme kepemimpinan dalam pemilihan wasit dan kualitas wasit-wasit yang baru. Penelitian ini berfokus mengenai bagaimanakah perencanaan, pengorganisasian, pengisian jabatan, penggerakan dan pengontrolan dalam bidang perwasitan PBSI Kota Semarang. Tujuan dalam penelitian ini adalah agar dapat mengungkapkan bagaimana proses manajerial dalam bidang perwasitan PBSI Kota Semarang.

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian metode kualitatif deskriptif. Pendekatan penelitian tersebut menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata secara lisan dan tulis serta perilaku orang. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian studi kasus yang rancangannya mencakup pengkajian satu unit secara intensif. Fokus penelitian ini ditujukan terhadap manajemen bidang perwasitan PBSI Kota Semarang. Jenis data penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari informan dan data sekunder berdasarkan dokumen dan foto. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik keabsahan data pada penelitian ini adalah ketekunan pengamatan dan triangulasi data. Analisis data ini berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini berupa kualitas manajemen perwasitan bulutangkis di Kota Semarang yang masuk dalam kriteria cukup, yang mencakup (1) perencanaan perwasitan PBSI Kota Semarang dalam kriteria baik, (2) organisasi perwasitan perwasitan PBSI Kota Semarang dalam kriteria sangat baik, (3) pengisian jabatan perwasitan PBSI Kota Semarang dalam kriteria baik, (4) pergerakan perwasitan PBSI Kota Semarang dalam kriteria baik, (5) pengontrolan perwasitan PBSI Kota Semarang dalam kriteria baik. Kualitas tersebut dapat dibuktikan data yang diperoleh sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hasibuan (2009:40)

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa bidang perwasitan PBSI Kota Semarang telah berjalan dengan baik dikarenakan pada setiap aspek manajemen menunjukkan hasil yang baik dan apabila terjadi suatu masalah langsung diambil sebuah tindakan. Saran peneliti adalah perlu diperketatnya kualifikasi wasit baru dan perlu ditingkatkan mengenai manajerial agar dapat dicontoh bagi daerah lain.

ABSTRACT

Putranto, Prabawa Hari. 2020. *Management Of Badminton Umpires In Semarang City*. Final project, physical education healthy and recreation, Sport Faculty Semarang State University. Consultant : Dr. Tri Rustiadi, M. Kes.

Keywords: Management Of Badminton Umpires.

The city of Semarang currently has badminton referees of quite good quality and deserve to be in charge of a prestigious championship in the city of Semarang and potentially to the next level. However, there are still some problems regarding the quality of the new referee. The quality of the new referees is felt to be insufficient. The purpose of this research is to describe the management of arbitration in the city of Semarang. This research includes planning, organizing, filling positions, mobilizing and controlling PBSI in the field of arbitration in the city of Semarang.

This research is a qualitative descriptive study conducted in PBSI Semarang in the field of arbitration. The time of the research was in the second week of November 2019. The objective of this study was the management of PBSI badminton referees in the city of Semarang. The resource person of this research is the Semarang City PBSI board who oversees the field of competition and arbitration. Data analysis techniques using non-statistical qualitative methods with data collection techniques, namely by observation, interviews, and documentation. The steps of this research are data collection, data reduction, data presentation and conclusion drawing.

The results of this study are in the form of quality management of badminton arbitration in the city of Semarang, which fall into sufficient criteria, which include (1) planning of arbitration in the city of Semarang in good criteria, (2) the organization of PBSI arbitration in Semarang in very good criteria, (3) designation management of referee in Semarang City PBSI in good criteria, (4) the dynamics of arbitration in Semarang City PBSI in good criteria, (5) controlling of arbitration in the Semarang City PBSI in good criteria. The quality can be proven data obtained in accordance with those proposed by Hasibuan (2009: 40)

The conclusions and suggestions obtained are that the management of arbitration in the City of Semarang has been going well according to the existing PBSI regulations, only that there is a need for improvements and improvements in several aspects to be more optimal.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, Saya:

Nama : Prabawa Hari Putranto
NIM : 6102413059
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Jasmani Sekolah Dasar
(PGJSD) S1
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : Manajenen Perwasitan Bulutangkis Di Kota Semarang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Semarang, 6 Januari 2020
Yang menyatakan



Prabawa Hari Putranto
6102413059

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian
Skripsi Jurusan pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dsar Fakultas
Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Hari : *Senin*

Tanggal : *6 Januari 2020*



Menyetujui,
Kajur/Kaprodi PJKR

Dr. Ramini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19570719 198303 2 001

Pembimbing,

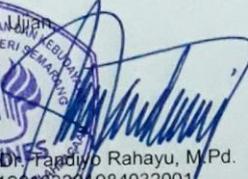
[Handwritten signature] *6/1/2020*

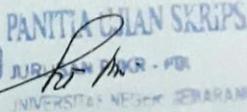
Dr. Tri Rustiadi, M.Kes.
NIP. 19641023 199002 1 031

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Prabawa Hari Putranto, NIM 6102413059, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Judul "Manajemen Perwasitan Bulutangkis Di Kota Semarang Tahun 2019" telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, tanggal 23 Januari 2020.

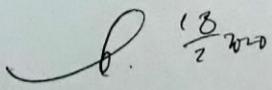
Panitia Ujian


Ketua Panitia Ujian,
Prof. Dr. Fandiyo Rahayu, M.Pd.
NIP. 196403201984032001

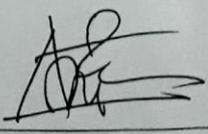
Sekretaris Ujian,

Drs. Hermawan Pamot R, M.Pd.
NIP. 196510201991031002

Dewan Penguji,

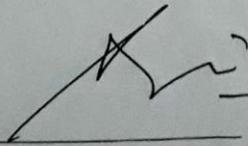
1. Dr. Harry Pramono, M. Si.
NIP. 195910191985031001

(Penguji 1) 

2. Dra. Anirotul Qorih, M.Pd.
NIP. 196508211999032001

(Penguji 2) 

3. Dr. Tri Rustiadi, M.Kes.
NIP. 196410231990021001

(Penguji 3) 

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- For everything that happens there is a reason and a cause (Imam Ali)
- Gravity Always Wins (Radiohead)

Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak Hariyadi dan Ibu Lusia Idayati
kedua orang tua tercinta, Dian Nusa
Novianti terimakasih atas segalanya
sampai sekarang ini.
2. Almamater "Universitas Negeri
Semarang".

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, berkah dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“Manajemen Perwasitan Bulutangkis Di Kota Semarang”** dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Sehubungan dengan pelaksanaan Penelitian sampai penyelesaian skripsi ini, dengan rendah hati disampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, atas izin penelitian yang diberikan.
3. Ketua Jurusan PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNNES atas persetujuan penelitian yang diberikan.
4. Dosen Pembimbing Dr. Tri Rustiadi, M.Kes. yang telah memberikan bimbingan dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Staf Pengajar dan Staf Administrasi Jurusan PJKR pada Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES, atas bekal ilmu, bimbingan dan bantuannya.
6. Ketua PBSI Kota Semarang yang juga telah memberikan izin penelitian.
7. Teman-teman Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Angkatan 2013, terimakasih atas masukan serta motivasinya dalam penyusunan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas masukannya dalam penyelesaian skripsi ini.

9. Sahabat dan teman Under Tower Kos.

10. Almamater UNNES tercinta.

Semoga amal baik dari semua pihak mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Disadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna penyempurnaan karya selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat.

Semarang, Desember 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Fokus Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Pertanyaan Penelitian.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Penelitian yang Relevan	7
2.2 Bulutangkis	9
2.2.1 Pengertian Bulutangkis	9
2.3 Manajemen.....	13
2.3.1 Manajemen Olahraga	17
2.4 Wasit	21
2.4.1 Pengertian Wasit	21
2.4.2 Peraturan Permainan Bulutangkis.....	22
2.4.3 Rekomendasi Untuk Pejabat Teknik Lapangan (<i>Recommendation To Technical Officials</i>).....	39
2.4.4 Tahapan – Tahapan Lisensi Wasit Bulutangkis.....	44
2.5 Kerangka Berpikir	46

BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan Penelitian	47
3.2 Desain Penelitian	47
3.3 Fokus Penelitian	47
3.4 Data dan Sumber Data Penelitian.....	48
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.5.1. Teknik Wawancara	52
3.5.2. Observasi (Pengamatan)	53
3.5.3. Dokumentasi.....	54
3.5.4. Teknik Keabsahan Data.....	55
3.5.5. Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	59
4.2 Pembahasan	86
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	97
5.2 Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Lembar Penilaian Wasit Bulu Tangkis	44
2.2. Tahapan Lisensi Wasit Bulutangkis Nasional dan Internasional.....	45
3.1 Kisi-Kisi Penelitian	49
3.2. Instrumen Penelitian	50
4.1. Hasil Penelitian pada Rekrutment Wasit Bulutangkis Kota Sema- rang	61
4.2. Hasil Penelitian pada Perkembangan Karier Wasit Bulutangkis Kota Semarang.....	63
4.3. Hasil Penelitian pada Pembinaan Wasit Bulutangkis Kota Semarang	65
4.4. Hasil Penelitian Struktur Organisasi Perwasitan Bulutangkis Kota Semarang	67
4.5. Hasil Penelitian Regenerasi Wasit Bulutangkis Kota Semarang	69
4.6. Hasil Penelitian pada Regulasi Perwasitan di PBSI Kota Semarang	70
4.7. Hasil Penelitian Pemilihan Anggota Wasit di Kota Semarang	72
4.8. Hasil Penelitian Penentuan Jabatan di Perwasitan Kota Semarang	74
4.9. Hasil Penelitian Penugasan Jabatan di Perwasitan Kota Semarang	77
4.10. Hasil Penelitian Pembagian Tugas Wasit di Kota Semarang	79
4.11. Hasil Penelitian Pelaksanaan Tugas Wasit di Kota Semarang	81
4.12. Hasil Penelitian Penilaian Kinerja Wasit di Kota Semarang	84
4.13. Hasil Penelitian Terhadap Sanksi atau Hukuman	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.5 Lapangan Bulutangkis	23
2.6 Area Testing Shuttlecock	25
2.7 Raket Bulutangkis	26
3.1 Bagan Metode Analisis Data	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Keputusan Pembimbing.....	103
2 Surat Ijin Penelitian	104
3 Surat Balasan Penelitian.....	105
4 Struktur Organisasi PBSI Kota Semarang.....	106
5 Dokumentasi Penelitian	108

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Argasasmita dalam Harsuki (2003:167) menyebutkan bahwa tugas-tugas manajemen secara fundamental diorientasikan pada tugas dan pelaksanaan *planning* (perencanaan), *organizing* (pengorganisasian), *coordinating* (pengkoordinasian), dan *controlling* (pengawasan). Manajemen merupakan suatu sistem yang mana untuk bertujuan mencapai suatu tujuan dengan menjalankan segala aspek secara efektif dan efisien. Menurut Agung Nugroho (1998:2) mengemukakan bahwa manajemen merupakan sebuah proses yang terdiri dari tindakan-tindakan yang meliputi dari perencanaan, kepemimpinan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran yang telah ditetapkan melalui pemanfaatan sumber daya manusia serta sumber-sumber lainnya. Menurut Hasibuan (2009:40) fungsi-fungsi pokok manajemen sebagai salah satu kelompok sebagai perencanaan, pengorganisasian, pengisian jabatan, penggerakan dan pengontrolan. Manajerial yang baik akan sangat berpengaruh terhadap kemajuan suatu organisasi tersebut. Di setiap sisi dari manajemen harus dapat berjalan dan bekerja sesuai dengan tugasnya dengan baik dan benar, sehingga suatu tujuan yang telah ditargetkan akan tercapai dengan efektif dan efisien dengan kendala sedikit mungkin.

Permainan bulutangkis merupakan cabang olahraga yang sangat populer dan digemari oleh masyarakat di Indonesia bahkan diseluruh dunia. Berbagai tingkat kejuaraan mulai dari tingkat RT hingga tingkat dunia dan berbagai

kelompok umur dari pra usia dini hingga usia veteran banyak diselenggarakan oleh pihak swasta ataupun dari program pemerintah itu sendiri.

PBSI adalah Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia yang mewadahi organisasi bulutangkis atau segala sesuatu tentang perbulutangkisan di Indonesia. Menurut situs resmi PBSI berdiri pada tanggal 5 Mei 1951 di Bandung dengan ketua umum pertamanya adalah A. Rochdi Partaatmadja. Sekarang PBSI berkantor pusat di Jakarta dengan ketua umumnya adalah Jendral TNI Dr. H. Wiranto, S.H. yang juga merupakan salah satu politikus Indonesia dan juga tokoh militer Indonesia. Di dalam susunan personil komite kepengurusan Persatuan bulutangkis Seluruh Indonesia masa bakti 2016-2020 Ketua Umum di bantu oleh beberapa Subid yang salah satunya adalah Subid Perwasitan yang dipimpin oleh Nelson Napis dari Jambi dan Bidang Turnamen Perwasitan dan Referee yang dipimpin oleh Edditanyo Sabarudin dari Surabaya (PBSI, 2016:13)

Indonesia memiliki beberapa wasit tingkat Internasional dan sering memimpin kejuaraan dengan level yang tinggi. Salah satu prestasi wasit yang berasal dari Indonesia adalah saat wasit Indonesia yang bernama Eddy Ruvianto menjadi salah satu wasit di Olimpiade Rio di Brazil tahun 2016 lalu. Hal tersebut merupakan sebuah kebanggaan tersendiri karena dapat bertugas di kejuaraan besar yang tidak dilaksanakan setiap tahun dan semua orang pasti ingin ikutambil bagian dalam event kejuaraan sekelas olimpiade. Syarat untuk dapat memimpin kejuaraan dengan level besar adalah harus memiliki lisensi sesuai dengan Asosiasi Bulutangkis dunia. Beberapa tahap yang harus dilalui mulai dari level cabang (kota), Daerah (Provinsi), Nasional B dan Nasional A. Mulai dari cabang terendah yaitu dari lisensi tingkat kota harus dilaksanakan dengan melalui tahap seleksi dengan harapan mendapatkan wasit-wasit yang berkualitas agar

nantinya dapat meregenerasi wasit-wasit yang telah memiliki lisensi yang lebih tinggi.

Wasit bulutangkis adalah seseorang yang ditunjuk untuk memimpin dan melayani pemain yang bermain dilapangan yang telah mengetahui peraturan dan memiliki lisensi dari PBSI daerah. Pada RTTO atau *Recommendation To Technical Officials* seorang wasit harus dapat mengontrol suatu pertandingan secara tegas dan adil, tanpa berlebihan, sembari memastikan bahwa semua peraturan permainan ditaati. Seseorang wasit harus telah menguasai peraturan dari permainan bulutangkis. Selain menguasai peraturan bulutangkis ada seorang wasit harus memeriksa dan memastikan alat beserta kondisi lapangan dalam keadaan yang baik dan layak digunakan. Kualitas wasit bulutangkis sangat berpengaruh terhadap kualitas suatu pertandingan di sebuah kejuaraan baik itu tingkat daerah hingga internasional karena dapat berpengaruh terhadap pembinaan prestasi atlet sejak dini.

Hasil wawancara dengan Rifqi Arsyad sebagai koordinator bidang perwasitan di PBSI Kota Semarang mengenai kondisi perwasitan bulutangkis di Kota Semarang, beliau berpendapat bahwa kualitas wasit-wasit Kota Semarang sudah cukup bagus dan layak untuk memimpin sebuah kejuaraan bergengsi di Kota Semarang dan berpotensi dapat naik kejenjang berikutnya. Akan tetapi masih sering terjadi masalah mengenai kualitas wasit di Kota Semarang terutama dengan wasit-wasit yang baru. Kualitas untuk wasit-wasit yang baru dirasa sangat kurang. Seperti apa yang dikatakan oleh Anjas Wibowo salah seorang pelatih di PB Sehat di Kota Semarang saat kejuaraan Walikota Cup 2019 di GOR USM bahwa kualitas wasit yang baru dirasa sangat kurang karena

saat terjadi kesalahan atau pelanggaran wasit tidak dapat mengambil keputusan dengan tepat.

Adanya kejuaraan bulutangkis yang sering diselenggarakan di Kota Semarang mendorong penulis untuk melakukan penelitian mengenai "Manajemen Perwasitan Bulutangkis di PBSI Kota Semarang" guna mengetahui kualitas dan standar wasit bulutangkis yang ada di Kota Semarang.

1.2. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti memfokuskan penelitian pada PBSI kota Semarang dengan wasit-wasit yang telah memiliki lisensi di level Kota Semarang. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah Manajemen Perwasitan Kota Semarang

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yang penulis ambil agar tidak terlalu melebar dari inti masalah adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan pada bidang perwasitan PBSI Kota Semarang
2. Penelitian dilaksanakan terhadap wasit-wasit yang memiliki lisensi perwasitan bulutangkis tingkat Kota Semarang

1.4. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan perwasitan bulutangkis PBSI Kota Semarang?
2. Bagaimanakah pengorganisasian perwasitan bulutangkis PBSI Kota Semarang?

3. Bagaimanakah pengisian jabatan dalam perwasitan bulutangkis Kota Semarang?
4. Bagaimanakah pergerakan perwasitan bulutangkis PBSI Kota Semarang?
5. Bagaimanakah pengontrolan perwasitan bulutangkis PBSI Kota Semarang?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah maka penulis bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis :

1. Mengetahui perencanaan perwasitan bulutangkis di Kota Semarang.
2. Mengetahui pengorganisasian perwasitan bulutangkis di Kota Semarang.
3. Mengetahui pengisian jabatan perwasitan bulutangkis di Kota Semarang.
4. Mengetahui pergerakan perwasitan bulutangkis di Kota Semarang.
5. Mengetahui pengontrolan perwasitan bulutangkis di Kota Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini sangat diharapkan dapat bermanfaat sebagai ilmu pengetahuan dan sumber bahan informasi mengenai Manajemen Perwasitan Bulutangkis Kota Semarang.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Pengurus PBSI Kota Semarang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan kepada pengurus PBSI Kota Semarang agar dapat membina dan meningkatkan wasit-wasit yang berkualitas dan berkompeten yang

dapat berkembang dan naik ketingkat lisensi yang lebih tinggi samapi ke level Internasional.

2. Koordinator Perwasitan Kota Semarang

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan kepada koordinatro Perwasitan Bulutangkis di Kota Semarang agar dapat meningkatkan kualitas wasit bulutangkis di Kota Semarang. Selain itu juga kedepannya seluruh aspek yang nantinya diperlukan guna untuk mencapai level yang lebih tinggi bagi wast-wasit di Kota Semarang agar dipersiapkan sebaik mungkin. Karena, dengan meningkatnya kualitas wasit-wasit bulutangkis di Kota Semarang dapat mempengaruhi kualitas suatu kejuaraan tingkat kota dan dapat membanggakan Kota Semarang apabila memiliki wasit-wasit bulutangkis yang berkualitas dan berkompeten.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang sesuai yang pernah dilakukan dengan penelitian ini yaitu :

- 1) Penelitian oleh Rosbin Pakaya tahun 2012 dengan judul “Evaluasi Program Pada Klub Bolavoli Kijang di Kota Gorontalo”. Pada penelitian ini disimpulkan bahwa *Context* yang dijalankan oleh klub bolavoli Kijang berjalan relatif baik. Sedangkan untuk tahap *Input* secara objektif dari klub bolavoli Kijang memiliki derajat ketercapaian yang baik juga terutama dalam seleksi/rekrutmen atlet juga pelatih dan asistennya. Untuk kelayakan sarana dan prasarana sabagai bagian input yang menjadi instrumen penting dalam penelitian tersebut memang kurang memadai di klub bolavoli Kijang yang diteliti. Pada Tahap *Process* secara objektif klub bolavoli Kijang sudah memiliki derajat ketercapaian yang baik. Sedangkan tahap *Product* yang terdiri dari hasil program pembinaan dan prestasi daerah serta regional sudah cukup baik. Penelitian ini meneliti tentang evaluasi program pada klub bolavoli Kijang di Kota Gorontalo. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa konteks, input, dan proses sudah baik hanya sarana dan prasarana yang kurang memadai.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Parena (2016) yang berjudul Manajemen program pembinaan olahraga panahan pada pusat pendidikan dan latihan pelajar (PPLP) Provinsi Jawa Tengah, penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan model evaluasi Countenance model stake, teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil

penelitian ini adalah antecedents yang meliputi latar belakang, visi, misi yaitu membina atlet-atlet lanjutan yang mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional, transaction meliputi seleksi atlet dan pelatih sesuai dengan syarat-syarat dan ketentuan yang berlaku. Outcomes, prestasi atlet PPLP Panahan sudah baik dan hampir memenuhi target yang diharapkan.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Frahmawati (2014) yang berjudul Hubungan kepercayaan diri wasit dengan keberhasilan memimpin pertandingan futsal (studi Deskriptif pada wasit futsal pengcab kota Bandung). Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui hubungan tingkat kepercayaan diri wasit dengan keberhasilan memimpin pertandingan futsal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif. Sampel wasit laki - laki yang berstatus lisensi wasit futsal yang berada di Pengcab PSSI Kota Bandung penulis menggunakan teknik purposive sampling. Alat ukur yang digunakan adalah angket tentang kepercayaan diri dan kemampuan tingkat keberhasilan memimpin pertandingan futsal. Analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji persentase, uji t, dan uji korelasi. Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, diperoleh temuan bahwa secara umum tingkat kepercayaan diri wasit futsal Pengcab PSSI Kota Bandung berada pada kategori cukup, dan tingkat keberhasilan memimpin pertandingan futsal Pengcab PSSI Kota Bandung berada pada kategori baik, dan hubungan tingkat kepercayaan diri dengan keberhasilan memimpin pertandingan futsal Pengcab PSSI Kota Bandung adalah memiliki nilai koefisien korelasi sedang.

2.2 Bulutangkis

Permainan olahraga bulutangkis berasal dari India yang terkenal dengan nama *Poona*, namun permainan ini tidak berkembang di India dan para perwira perang Inggris membawa bulutangkis ini ke Inggris dan untuk pertama kalinya dimainkan secara resmi di kota badminton tempat kediaman Duke of Beaufort. Pada tahun 1934 didirikan IBF. Ketika itu yang menjadi anggota hanya beberapa negara yakni Inggris, Denmark, Perancis, Irlandia, Netherland, Selandia Baru, dan Wales. Sedangkan ketua IBF yang terpilih adalah Sir George Thomas dari Inggris. Tahun 1949 diadakan pertandingan beregu putra untuk memperebutkan piala dari Sir George Thomas yang kemudian terkenal dengan nama Thomas Cup. Dan pada tahun 1957 diadakan pertandingan beregu putri untuk memperebutkan piala yang diberikan dari Ny. Betty Uber yang terkenal dengan nama Uber Cup. Thomas cup dan Uber cup dilaksanakan 4 tahun sekali (Aksan, 2013:13-17).

2.2.1 Pengertian Bulutangkis

Permainan bulu tangkis merupakan permainan yang sangat dinamis, gerakan untuk mengejar bola dari satu tempat ketempat lain, gerakan meloncat dan memukul bola sekeras-kerasnya dan mengarahkannya ke posisi sulit daerah lawan untuk memperoleh poin merupakan suatu tantangan fisik yang dapat menimbulkan perasaan perprestasi, perasaan bahagia setelah tubuh beraktivitas fisik yang melelahkan, berkeringat jika ditinjau dalam aspek fisiologis disebabkan oleh beberapa hal seperti peningkatan norepinefrin didalam otak, norepinefrin adalah suatu hormone yang penting untuk pengantaran pesan-pesan otak melalui saraf-saraf tertentu. (Tatang muhtar dkk, 2009:1-4)

Olahraga bulutangkis adalah cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh dua orang yang saling berlawanan (tunggal) atau empat orang yang saling berlawanan (ganda). Olahraga ini digemari oleh banyak kalangan, karena selain sudah populer juga merupakan jenis olahraga permainan yang mudah dan dapat dimainkan oleh siapa saja baik orang tua maupun anak-anak. Permainan bulutangkis dimainkan diatas sebidang lapangan permainan yang berukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m dengan dibatasi oleh jaring (net) setinggi 1,55 m dari lantai yang membagi bidang permainan yang sama luasnya (PBSI, 2016:3).

Pengertian bulutangkis juga dijelaskan oleh Bullock (2007:10) bahwa olahraga ini dimainkan di lapangan bulutangkis. Tali ditempatkan pada garis dan terjebak ke bawah untuk memungkinkan pemain “merasakan baris” dengan tangan atau kaki. Menurut Subarjah dan Hidayat (2007:30) bulutangkis adalah jenis olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket sebagai alat pemukul, *shuttlecock* sebagai obyek yang dipukul dan berbagai keterampilan, mulai keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks. Permainan ini pada dasarnya ialah berusaha memukul dan menangkis *shuttlecock* ke daerah lawan yang dibatasi net dengan menggunakan raket sebagai alat untuk memukul. Menurut Grice (2007:1) bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang paling terkenal di dunia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat ketrampilan, dan pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam maupun di luar ruangan untuk ajang rekreasi, juga sebagai ajang persaingan.

Tujuan dari permainan bulutangkis adalah memperoleh angka dan kemenangan dengan cara berusaha menyebrangkan dan menjatuhkan

shuttlecock di daerah permainan lawan. Seperti dijelaskan oleh Subarjah dan Hidayat (2007:31) bahwa tujuan dari permainan bulutangkis ini adalah memperoleh angka dan kemenangan dengan cara menyebrangkan dan menjatuhkan *shuttlecock* di bidang permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak memukul *shuttlecock* atau menjatuhkannya di daerah sendiri. Permainan ini dianggap sebagai salah satu olahraga lapangan yang paling cepat dan paling terkenal di dunia, karena itu berhasil menyedot minat berbagai kalangan tanpa dibatasi oleh umur, sosial ekonomi maupun jenis kelamin.

Pendapat ahli diatas dapat diambil disimpulkan olahraga bulutangkis cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok olahraga permainan. Bulutangkis merupakan permainan yang menggunakan sebuah raket dan *shuttlecock* yang dipukul melewati net. Permainan bulutangkis dapat dimainkan oleh putra dan putri dengan bentuk permainan: tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri dan ganda campuran. Setiap partai terdiri dari 3 game tetapi bila pemain menang dua game langsung maka, game yang ketiga tidak dilanjutkan. Bulutangkis dapat dimainkan di dalam maupun di luar ruangan, diatas lapangan yang dibatasi dengan garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu. Lapangan bulutangkis dibagi menjadi dua sama besar dengan ukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m dan dipisahkan oleh net setinggi 1,55 m yang tergantung di tiang net yang ditanam di pinggir lapangan.

Prinsip dasar permainan bulutangkis adalah satu kali memukul *shuttlecock* sebelum jatuh di daerah lapangan sendiri dengan cara memukul atau mengembalikan *shuttlecock* ke daerah lawan dengan melintasi net, baik dipukul dengan keras atau pelan untuk memaksa lawannya bergerak atau lari di lapangannya. Adapun tujuan dasar permainan bulutagkis adalah mendapatkan

angka 21 atau sebanyak-banyaknya 30 angka untuk nomor tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri dan ganda campuran.

Lilik Sudarwati (2007:5) menyatakan bahwa bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang menjadi andalan dalam mengharumkan nama bangsa dan negara di mata dunia internasional. Bulutangkis dimainkan untuk olahraga rekreasi dan olahraga prestasi yang mampu membawa bangsa Indonesia ke prestasi tingkat dunia. Prestasi yang diperoleh melalui bulutangkis tidak lepas dari pembinaan dalam latihan yang baik. Untuk memperoleh prestasi tinggi bukanlah pekerjaan ringan, tetapi bukan berarti tidak dapat dicapai. Prestasi olahraga bulutangkis dalam pembinaannya tidak berbeda dengan cabang olahraga yang lain, dasar kualitas latihan yang merupakan penentu prestasi atlet juga dipengaruhi oleh banyak faktor.

Faktor lain yang merupakan penentu keberhasilan prestasi atlet, yaitu faktor penerapan manajemen, meskipun merupakan faktor tidak langsung manajemen ini salah satunya berupa pengelolaan keuangan, susunan pengurus serta dapat berupa kinerja. Menurut Hasibuan (2009:3) menyatakan pentingnya sebuah manajemen diterapkan di dalam sebuah organisasi, karena pada dasarnya kemampuan manusia itu terbatas (fisik, pengetahuan, waktu, dan perhatian) sedangkan kebutuhannya tidak terbatas. Usaha untuk memenuhi kebutuhan dan terbatasnya kemampuan dalam melakukan pekerjaan mendorong manusia membagi pekerjaan, tugas dan tanggung jawab. Dengan adanya pembagian kerja, tugas, dan tanggung jawab ini maka pekerjaan yang berat dan sulit akan dapat diselesaikan dengan baik serta tujuan dapat tercapai.

2.3 Manajemen

Manajemen secara umum didefinisikan sebagai kemampuan atau ketrampilan untuk memperoleh suatu hasil dalam rangka pencapaian tujuan melalui kegiatan-kegiatan orang lain. (Harsuki, 2012:62).

Menurut Hasibuan (2009:40) fungsi-fungsi pokok manajemen sebagai salah satu kelompok sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*), perencanaan merupakan fungsi yang terpenting dalam manajemen, karena fungsi ini akan menentukan fungsi-fungsi manajemen lainnya. Dapat diibaratkan bahwa seseorang yang gagal dalam merencanakan pada dasarnya merencanakan untuk kegagalan. Perencanaan merupakan proses pemilihan alternatif tindakan yang terbaik untuk mencapai organisasi. Perencanaan merupakan suatu keputusan untuk mengerjakan sesuatu di masa yang akan datang. Perencanaan manajemen akan memberikan cara pandang secara menyeluruh terhadap semua pekerjaan yang akan dilaksanakan, siapa yang akan melakukan dan kapan dilakukan. Perencanaan merupakan tuntunan terhadap proses pencapaian tujuan secara efektif dan efisien. Perencanaan merupakan proses penentuan tujuan dan pedoman pelaksanaan dengan memilih yang terbaik dari alternatif-alternatif yang ada. Adapun yang menjadi fungsi pokok dari bagian perencanaan adalah:
 - a. Menentukan tujuan, kebijakan-kebijakan, prosedur, dan program serta memberikan pedoman cara-cara pelaksanaan yang efektif dalam pencapaian tujuan,
 - b. Menjadikan tindakan ekonomis agar semua potensi yang dimiliki terarah kepada pencapaian tujuan
 - c. Memperkecil resiko yang dihadapi pada masa yang akan datang

- d. Kegiatan-kegiatan dilakukan secara teratur dan bertujuan
 - e. Memberikan gambaran yang jelas dan lengkap tentang seluruh pekerjaan
 - f. Membantu penggunaan suatu alat pengukuran hasil kerja
 - g. Menjadi suatu landasan untuk pengendalian
 - h. Usaha untuk menghindari mismanagement
 - i. Meningkatkan daya guna dan hasil guna organisasi
2. Pengorganisasian (*Organizing*), yaitu suatu proses penentuan, pengelompokan, dan pengaturan bermacam-macam aktivitas yang dilakukan untuk mencapai tujuan, menempatkan orang-orang pada setiap aktivitas ini, menyediakan alat-alat yang diperlukan, menetapkan wewenang yang secara relatif didelegasikan kepada setiap individu yang akan melakukan aktivitas-aktivitas ini. Adapun yang menjadi fungsi pokok:
- a. Menciptakan struktur dengan bagian-bagian yang diintegrasikan sedemikian rupa
 - b. Menentukan pekerjaan-pekerjaan yang harus dilakukan
 - c. Pengelompokan tugas-tugas dan membagi-bagikan pekerjaan
 - d. Penempatan departemen-departemen (subsistem) serta penentuan hubungan–hubungan
3. Pengisian Jabatan (*Staffing*), adalah kegiatan untuk memperoleh karyawan yang efektif yang akan mengisi jabatan-jabatan yang bertujuan agar semua jabatan ada pejabatnya yang akan melaksanakan tugas-tugas pada setiap jabatan sehingga sasaran dapat tercapai. Adapun fungsi dari *staffing* ini adalah:

- a. Melakukan proses penarikan, seleksi, penempatan, orientasi, dan induksi untuk mendapatkan orang yang tepat sesuai dengan kebutuhan
 - b. Mencari dan mempengaruhi tenaga kerja agar mau mengisi jabatan yang masih kosong
 - c. Melakukan pemilihan dan penentuan jabatan sesuai dengan kemampuan
 - d. Melakukan penempatan pada jabatan tertentu sesuai dengan uraian pekerjaan dan klasifikasi pekerjaannya
 - e. Melakukan pemutusan hubungan kerja sesuai dengan prosedur yang ada.
4. Penggerakan (*Actuating*), yaitu kegiatan menggerakkan semua bawahan agar mau bekerja sama dan bekerja efektif untuk mencapai tujuan. Fungsi pokok :
- a. Melakukan pembinaan kerja sama, mengarahkan, dan mendorong gairah para pekerja dengan memahami tingkah lakunya
 - b. Menjaga hubungan yang harmonis yang didorong oleh kebutuhan dan kepentingan bersama untuk memperoleh pendapatan, keamanan, kekuatan, dan lain sebagainya
 - c. Menjaga komunikasi tetap baik agar perintah, laporan, informasi, berita, saran dapat berjalan dengan baik
 - d. Gairah kerja, produktifitas kerja, dan proses manajemen akan berjalan dengan baik jika tipe, gaya, cara kepemimpinan yang diterapkan atasan baik.

5. Pengendalian (*Controlling*), adalah penemuan dan penerapan cara dan peralatan untuk menjamin bahwa rencana telah dilaksanakan sesuai dengan yang ditetapkan. Pengendalian juga merupakan kegiatan untuk menyesuaikan antara pelaksanaan dan rencana-rencana yang telah ditentukan. Fungsi pokok:
- a. Menentukan standar - standar yang akan digunakan dasar pengendalian
 - b. Mengukur pelaksanaan atau hasil yang telah dicapai.
 - c. Membandingkan pelaksanaan atau hasil dengan standar dan menentukan penyimpangan jika ada.
 - d. Melakukan tindakan perbaikan, jika terdapat penyimpangan agar pelaksanaan dan tujuan sesuai dengan rencana.
 - e. Melaksanakan pengawasan sesuai dengan petunjuk hasil pengawas manajemen dapat disimpulkan sebagai pengelolaan suatu pekerjaan untuk memperoleh hasil dalam rangka pencapaian suatu tujuan yang telah ditentukan dengan cara menggerakkan orang lain untuk bekerja.

2.3.1 Manajemen Olahraga

Manajemen olahraga merupakan kombinasi dari ketrampilan yang berhubungan dengan perencanaan, pengorganisasian, pengaturan, pengawasan, pendanaan, kepemimpinan dan evaluasi dalam konteks organisasi atau bagian yang menghasilkan produk atau pelayanan yang berhubungan dengan olahraga dan atau aktivitas fisik. (Desensi, Kelley dkk dalam Harsuki, 2012: 63).

Menurut Harsuki (2005: 117) dikemukakan bahwa disiplin ilmu olahraga yang dibuat dalam pertemuan *OlimpicScientificdiQueberCity*, Canada, bersamaan di selenggarakannya *OlimpiadeMontreal* Tahun 1976, maka dikenal adanya empat pengelompokan ilmu olahraga, yaitu:

1. Ilmi-ilmu biologi, seperti: a) fisiologi olahraga, b) biomekanika olahraga, c) kesehatan olahraga (*Sport Medicine*)
2. Ilmu-ilmu tingkah laku manusia (*Behavioral Science*), seperti a) pendidikan olahraga, b) psikologi olahraga, c) sosiologi olahraga
3. Humaniora (*Humanities*), seperti a) filsafat olahraga, b) sejarah olahraga, c) teologis olahraga.
4. Varia, seperti a) manajemen olahraga, b) infra struktur olahraga (Sarana dan Prasarana), c) jurnalistik olahraga dan lain-lain.

Harsuki lebih lanjut menjelaskan bahwa manajemen dapat di golongan menjadi dua bagian besar, yaitu 1) Manajemen Olahraga Pemerintah dan 2) Manajemen Olahraga Swasta. Manajemen olahraga pemerintah dewasa ini dilaksanakan oleh Direktorat Jenderal Olahraga, Departemen Pendidikan Nasional, dan seluruh jajarannya, baik di pusat maupun di daerah. Sedangkan manajemen olahraga swasta adalah manajemen olahraga yang dilakukan dalam institusi olahraga non pemerintah. Seperti KONI dengan seluruh anggotanya, yaitu Induk Organisasi cabang-cabang olahraga dan Induk organisasi badan fungsional serta perkumpulan-perkumpulan olahraga yang menjadi Induk organisasi olahraga tersebut. Manajemen olahraga dapat dibagi menjadi tiga bagian besar, yaitu : 1) manajemen event (peristiwa, kejadian), 2) manajemen lembaga atau institusi permanen dan 3) manajemen fasilitas olahraga.

Argasasmita dalam Harsuki (2003 : 167) menyebutkan bahwa tugas-tugas manajemen secara fundamental diorientasikan pada tugas dan pelaksanaan *planning* (perencanaan), *organizing* (pengorganisasian), *coordinating* (pengkoordinasian), dan *controlling* (pengawasan).

Manajemen dalam hal ini mencakup secara luas tentang segala sesuatu yang terkait dengan olahraga. Cakupan ini meliputi klub-klub, penyelenggaraan olahraga, fasilitas lapangan (gedung), alat-alat olahraga, fasilitas pendukung seperti losmen/hotel, serta personil yang terlibat seperti atlet, pelatih, manager bahkan penonton (Sukardi, 2009:18). Berdasarkan luasnya cakupan, terasa sering terjadi bias ketika dikaitkan dengan fungsi manajemen yang mempunyai wilayah perencanaan, pengorganisasian, menggerakkan serta mengendalikan atau melakukan kontrol. Terry dalam Dachnel (2005:27) mengemukakan :*“management is a distinct Process consisting of planning, organizing, actuating and controlling, performed to determine resources.”*

Manajemen olahraga yaitu mengatur klub-klub, event/penyelenggaraan, fasilitas, dan pelaku olahraga melalui perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, serta melakukan pengendalian guna mencapai hasil dengan melibatkan orang lain. Pengorganisasian tersebut perlu sumber daya manusia yang terlibat dalam organisasi, bersatu dan sebuah sistem dan bahu membahu bekerja untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Hasibuan (2009:3), pentingnya sebuah manajemen diterapkan di dalam sebuah organisasi, karena pada dasarnya kemampuan manusia itu terbatas (fisik, pengetahuan, waktu, dan perhatian) sedangkan kebutuhannya tidak terbatas. Usaha untuk memenuhi kebutuhan dan terbatasnya kemampuan dalam melakukan pekerjaan mendorong manusia membagi pekerjaan, tugas dan

tanggung jawab. Dengan adanya pembagian kerja, tugas, dan tanggung jawab ini maka pekerjaan yang berat dan sulit akan dapat diselesaikan dengan baik serta tujuan dapat tercapai. O'she dan Watson (2007:54) menyatakan bahwa :*“Sport and sport related management is unique because of its diversity as a discipline. As a hybrid field of study, sport management combines and requires skill in the areas of management, marketing, accounting, communication, human resources, finance, logistics the social sciences as well as leisure, recreation and physical education.”*

Menurut para ahli diatas menunjukkan bahwa manajemen memiliki posisi penting dalam sebuah organisasi. Sehingga secara keseluruhan manajemen dapat dipahami sebagai serangkaian kegiatan yang terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Manajemen olahraga adalah mencakup semua kegiatan perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, pengendalian, penganggaran dan evaluasi dalam konteks suatu organisasi yang memiliki produk utama berkaitan dengan olahraga. Fungsi manajemen olahraga yaitu sebagai fungsi perencanaan, pengorganisasian, pengisian jabatan, penggerakan, dan pengendalian.

Keberhasilan sebuah organisasi atau klub olahraga sangat tergantung dari kesadaran dari manajer pada faktor internal seperti tingkatan pekerjaan, keterampilan, kinerja, kecakapan pegawai, aturan dan motivasi berkenaan pada obyek organisasi. Manajemen sebuah organisasi olahraga memerlukan beberapa personel yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan dan manajemen personel tujuannya adalah memperoleh

karyawan yang kompeten dan mampu menyediakan sarana supaya mereka dapat berfungsi secara optimal.

Faktor yang tidak kalah penting adalah faktor eksternal seperti keadaan sosial ekonomi setempat, teknologi serta lingkungan budaya masyarakat sekitar. Untuk menjadi seorang manajer organisasi atau klub olahraga yang efektif, harus tahu dasar keseluruhan tentang manajemen, mengerti bagaimana memasukkan dalam olahraga, dan kemudian menerapkan pada tipe organisasi. Papaioannou dkk (2009) menyatakan, bahwa :*“The implementation of the “totally empowering style” of management means that the directors were sharing “sensitive” information relative to financial, organizational, and strategic issues, (key factor “Management – information /communication system skills”) which constitute an important issue in understanding the challenges that the organization faces in today’s turbulent environment.”*

2.4 Wasit

2.4.1 Pengertian Wasit

Jingga (2010:38) adalah tegaknya peraturan dalam pertandingan bulutangkis bergantung kepada wasit yang memimpin pertandingan. Herdiansyah dan Nurasyifa (2010:31) Wasit dalam bahasa Inggris disebut umpire atau *referee*, menjelaskan wasit adalah seseorang yang memiliki wewenang untuk mengatur jalannya suatu pertandingan olahraga. Seorang yang dianggap netral, bertindak sebagai orang yang akan menyelesaikan permasalahan didalam pertandingan bulutangkis. Zidane (2013: 23) menjelaskan bahwa setiap pertandingan bulutangkis dipimpin oleh seorang wasit yang memiliki wewenang mutlak dalam menegakkan peraturan permainan pada pertandingan dimana dia ditugaskan.

Wasit adalah seorang yang memiliki wewenang untuk mengatur jalannya suatu pertandingan olahraga. Ada bermacam-macam istilah wasit. Dalam bahasa Inggris dikenal referee, umpire, judge atau linesman. Istilah wasit dalam bahasa Inggris Referee berasal olahraga bulutangkis. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Wasit>) (di unduh pada hari Kamis tanggal 10 November 2016, pukul 13 :39 WIB). Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo Widaryanto (2015) yang berjudul minat mahasiswa kepelatihan olahraga spesialisasi bulutangkis fakultas ilmu keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta menjadi wasit bulutangkis. Menjelaskan bahwa definisi wasit adalah Wasit merupakan pemimpin di lapangan yang keputusannya tidak dapat diganggu gugat oleh pemain maupun pelatih dan official team.

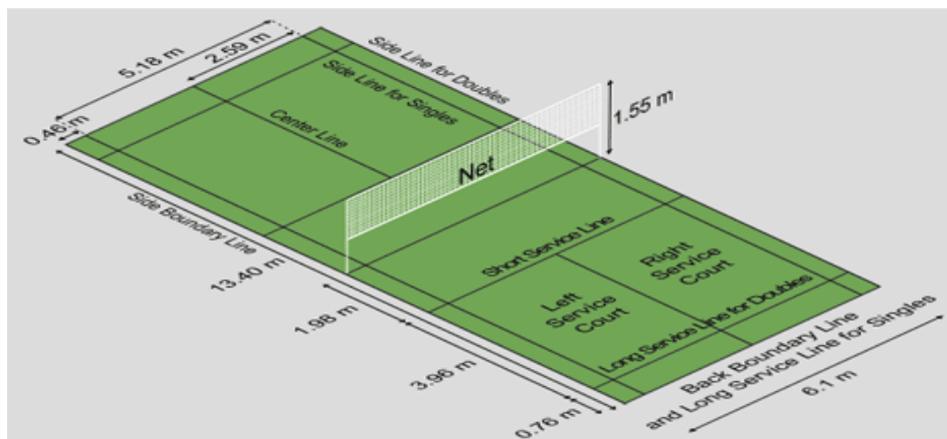
Berdasarkan definisi wasit dari beberapa pendapat atas maka dapat disimpulkan bahwa wasit adalah seseorang yang memiliki wewenang mutlak dalam memimpin pertandingan bulutangkis dan bersikap netral dalam pengambilan keputusan dalam suatu pertandingan yang dipimpin. Seseorang yang memimpin pertandingan, pengendali suatu permainan dan bertugas memimpin, juga mengendalikan permainan agar berjalan menarik, tidak membosankan dan lancar. Sehingga tujuan akhir dari suatu pertandingan yaitu berjalan lancar, aman, dan kedua belah pihak atau tim merasa puas dengan kinerja wasit di lapangan. Oleh karena itu dibutuhkan seorang wasit yaitu orang yang bebas artinya tidak memihak, berdiri di tengah bertugas memimpin permainan berdasarkan peraturan permainan sehingga semua pemain harus tunduk pada keputusan – keputusannya dan dibantu oleh Hakim Servis (*Service Judge*) dan Hakim Garis (*Line Judges*).

2.4.2 Peraturan Permainan Bulutangkis (Law Of Badminton)

Berdasarkan buku pedoman BWF Handbook II (2011:4-13) berikut adalah peraturan-peraturan dalam permainan bulutangkis :

1. Lapangan dan Peralatan Lapangan (*Court and Court Equipment*)

- a. lapangan berbentuk 4 persegi panjang dengan garis selebar 40mm seperti diagram A
- b. Garis mudah dikenali sebaiknya warna putih atau kuning
- c. Semua garis membentuk bagian dari area yang dibatasi
- d. Tiang net harus setinggi 1,55m dari lapangan dan tetap vertical saat ditarik tegang seperti peraturan 1.10
- e. Tiang net harus berada di atas garis samping untuk ganda
- f. Net harus terbuat dari bahan halus, berwarna gelap, ketebalan sama dengan jaring tidak lebih dari 15mm dan tidak kurang dari 20mm.
- g. Lebar net 760mm dan panjang 6.10m.
- h. Puncak net diberi pita putih lebar 75mm. Pita harus tergantung pada tali atau kabel tersebut
- i. Tali atau kabel tersebut harus direntangkan dengan kokoh, sama tinggi dengan puncak tiang.
- j. Puncak net dari tengah lapangan 1.524m dan 1.55m di atas garis samping untuk ganda.
- k. Tidak boleh ada jarak antara ujung net dan tiang. Bila diperlukan diikat ujungnya selebar net.



Gambar 2.1 Lapangan Bulutangkis
(BWF, 2011:5)

Catatan:

- 1) Panjang keseluruhan 14.723m
- 2) Lapangan diatas digunakan baik ganda maupun tunggal
- 3) Tanda untuk pengetesan *shuttlecock* (Diagram B)

2. Shuttlecock

Shuttlecock dapat dibuat dengan bahan alamiah atau sintetis. Dari bahan apapun karakteristik terbang secara umum harus mirip dengan *shuttlecock* dari bahan bulu alamiah, dengan gabus (cock base) yang ditutup selapis kulit tipis

1. Shuttlecock dari bulu :

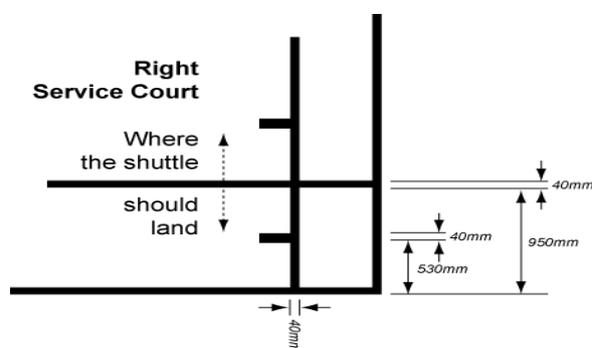
- a. Memiliki 16 helai bulu yg tertancap pada gabus.
- b. Bulu diukur dari ujung ke puncak gabus dan tiap helai harus sama panjang, panjangnya boleh 62mm-70mm
- c. Ujung-ujung bulu harus membentuk lingkaran dengan Diameter 58mm – 68mm.
- d. Bulu harus diikat kokoh dengan benang atau bahan lain yang sesuai.
- e. Diameter gabus antara 25mm — 28mm, dibulatkan di bagian bawahnya.

- f. Berat shuttle 4.47gr – 5.50gr.
2. *Shuttlecock* bukan dari bulu:
- a. Tiruan atau bulu sintetis gantikan bulu alamiah
 - b. Gabus seperti peraturan 2.1.5.
 - c. Ukuran dan berat sesuai dengan peraturan 2.1.2, 2.1.3 dan 2.1.6.
Variasi sampai 10% msh dapat diterima.

Sehubungan dengan tidak adanya variasi pada desain secara umum, kecepatan dan terbang dari *shuttlecock*, modifikasi pada spesifikasi di atas diperkenankan.

3. Menguji Kecepatan *Shuttlecock* (*Testing a Shuttle for Speed*)

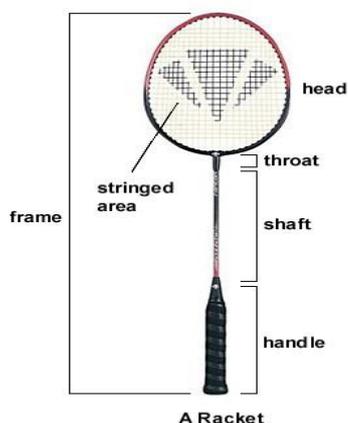
- a. Untuk menguji *shuttlecock*, pemain harus menggunakan full underhand stroke (pukulan bawah tangan secara penuh) yang menyentuh *shuttlecock* saat berada di back boundary line (garis belakang). Shuttle harus dipukul melengkung ke atas, parallel dengan side line garis samping).
- b. *Shuttlecock* yang mempunyai kecepatan yang benar mendarat tidak kurang dari 530mm dan tidak lebih dari 990mm. Lihat diagram B



Gambar 2.2 Area Testing *Shuttlecock*
(BWF, 2011:7)

4. Raket (*Racket*)

- a. Panjang keseluruhan tidak lebih dari 680mm dan lebarnya tidak lebih dari 230mm. Bagian utama raket.
- b. Pegangan adalah bagian raket yang dipegang oleh pemain.
- c. Area yang disenari adalah bagian raket dimana pemain memukul *shuttlecock*
- d. Kepala yang membatasi area yang disenari
- e. Batang menghubungkan pegangan dengan kepala
- f. Leher (bila ada) menghubungkan batang dengan kepala.



Gambar 2.3 Raket Bulutangkis
BWF (2011:8)

- g. Area yang disenari.
 - 1) Area yang disenari harus datar dan berpola senar yang saling bersilangan secara terjalin atau terikat di tempat persilangan. Polanya harus seragam dan di tengah tidak boleh kurang kepadatannya.
 - 2) Panjang keseluruhan area yang disenari tidak lebih dari 280mm dan lebarnya tidak lebih dari 220mm. Senar boleh melewati area yg seharusnya leher jika:
 - a) Lebar dari penambahan tidak lebih dari 35 mm.

b) Panjang keseluruhan area yang disenari tidak lebih dari 330mm.

h. Raket.

- 1) Harus bebas dari benda-benda yang ditempelkan dan tonjolan—tonjolan keluar, kecuali digunakan secara khusus untuk membatasi atau melindungi kerusakan atau getaran atau menambah berat atau untuk mengamankan pegangan dengan tali.
- 2) Harus bebas dari alat yang memungkinkan pemain secara material merubah bentuk raket.

5. Pengakuan Peralatan (*Equipment And Compliance*)

BWF mengatur dan menetapkan apakah raket, *shuttlecock* atau peralatan lainnya atau prototype yang dipergunakan dalam permainan bulutangkis mengikuti spesifikasinya. Putusan ini dapat diambil atas inisiatif federasi atau karena aplikasi salah satu pihak yang berkepentingan.

6. Undian (*Toss*)

- a. Sebelum permainan dimulai harus dilakukan undian dan pihak pemenang boleh:
- b. Untuk melakukan atau menerima servis.
- c. Untuk memulai permainan dengan memilih tempat atau yang lain.
- d. Pihak yang kalah undian mendapat pilihan yang tersisa.

7. Cara Penghitungan Angka (*Scoring System*)

- a. Satu partai petandingan (match) terdiri dari “Best of three games”

- b. Pihak yang terlebih dahulu memperoleh angka 21 memenangkan 1 game, kecuali yang diatur dalam peraturan 7.4 – 7.5
- c. Pihak yang memenangkan suatu reli memperoleh tambahan 1 angka. Pihak yang memenangkan reli adalah jika pihak lawan melakukan “Faults” atau shuttle not in play karena jatuh di permukaan lapangan lawan.
- d. Bila skor menjadi 20 sama, pihak yang memperoleh 2 angka berturut-turut memenangkan game tersebut
- e. Bila skor menjadi 29 sama, pihak yang memperoleh angka 30 memenangkan game tersebut.
- f. Pihak yang memenangkan 1 game, memegang servis awal pada game berikutnya.

8. Perpindahan Tempat (*Change of Ends*)

- a. Pemain harus berpindah tempat :
 - 1) Pada akhir *game* 1.
 - 2) Sebelum *game* ke 3, bila ada game ke 3.
 - 3) Pada *game* ke 3, jika salah satu pihak telah memperoleh angka 11.
 - 4) Bila pemain lalai dalam perpindahan tempat seperti peraturan 8.1, mereka harus melakukannya segera setelah kesalahan diketahui dan *shuttlecock not in play*. Kedudukan angka dilanjutkan.

9. Servis (*Service*)

- a. Servis yang benar:

- 1) Kedua belah pihak tidak boleh memperlambat terjadinya servis bila pelaku dan penerima servis telah siap di posisinya. Gerakan kepala raket ke arah belakang (Law 9.2) dapat dianggap sebagai upaya memperlambat permainan.
 - 2) Pelaku dan penerima servis harus berdiri berhadapan secara diagonal dalam kotak servis (Diagram A) tanpa menyentuh garis.
 - 3) Kedua kaki pelaku maupun penerima servis harus berada di permukaan lapangan dan dalam posisi diam dari servis dilakukan (Law 9.2) sampai servis telah dilakukan (Law 9.3).
 - 4) Perkenaan raket pelaku servis pada bagian gabus *shuttlecock*.
 - 5) Keseluruhan *shuttlecock* harus berada di bawah pinggang. (pinggang adalah garis imajiner sekitar tubuh setinggi bagian terbawah rusuk pemain).
 - 6) Batang raket harus mengarah ke bawah sedemikian rupa. (saat servis)
 - 7) Gerakan raket harus berkesinambungan ke depan setelah start servis (Law 9.3)
 - 8) Terbangnya *shuttlecock* harus ke atas kepala raket pelaku servis sehingga jika tidak dihalangi akan jatuh ke dalam kotak servis lawan (tepat di garis atau dalam garis batas kotak servis)
 - 9) Dalam melakukan servis, pemain *shall not miss the shuttle* (tidak mengenai *shuttlecock*).
- b. Sekali para pemain sudah siap,gerakan ke depan pertama pelaku servis adalah start dari servis.

- c. Sekali servis telah dimulai (Law 9.2), dianggap telah dilakukan bila *shuttlecock* dipukul pelaku servis atau dalam percobaan servis, pelaku servis luput memukul *shuttlecock*.
- d. Pelaku servis tidak boleh melakukan servis sebelum penerima servis siap. Penerima servis dianggap siap jika berusaha mengembalikan servis.
- e. Dalam Ganda, selama servis akan dilakukan (Law 9.2 ; 9.3) pasangannya boleh mengambil posisi dimana saja asal tidak menghalangi pelaku servis dan penerima servis lawannya.

10. Tunggal (Singles)

- a. *Serving and Receiving Court* (Lapangan Pihak Pelaku dan Pihak Penerima servis).
- b. Pemain harus melakukan dan menerima servis dr lapangan servis sebelah kanan jika pelaku servis belum memperoleh angka atau sudah memperoleh angka genap.
- c. Pemain harus melakukan dan menerima servis dr lapangan servis sebelah kiri jika pelaku servis telah memperoleh angka ganjil.
- d. *Order of Play and Position on court* (Urutan permainan dan posisi di lapangan).
- e. *Shuttlecock* harus dipukul secara bergantian dari berbagai posisi dilapangan sampai *shuttlecock not in play* (Law 15).
- f. *Scoring and Serving* (Penghitungan angka dan melakukan servis).
 - 1) Bila pelaku servis menang dalam reli (Law 7.3) maka memperoleh tambahan 1 angka selanjutnya melakukan servis dari sisi lapangan berikutnya.

- 2) Bila penerima servis menang dalam reli (Law 7.3) maka memperoleh tambahan 1 angka. Penerima servis menjadi pelaku servis yang baru.

11. Ganda (*Doubles*)

- a. *Serving and Receiving Court* (Lapangan Pihak Pelaku dan Pihak Penerima servis)
- b. Seorang Pemain dari pihak pelaku servis harus melakukan dari lapangan servis sebelah kanan atau jika belum memperoleh angka atau telah memperoleh angka genap pada game tersebut.
- c. Seorang Pemain dari pihak pelaku servis harus melakukan dari lapangan servis sebelah kiri atau jika telah memperoleh angka ganjil pada game tersebut.
- d. Pemain dari penerima servis yang menerima servis terakhir harus berada di kotak servis yang sama dengan kotak servis ketika menerima servis. Kebalikannya juga berlaku untuk pasangannya.
- e. Pemain dari penerima servis yang berdiri secara diagonal dengan pelaku servis harus menjadi penerima servis.
- f. Pemain dari pihak penerima servis tidak boleh berpindah tempat dari lapangan servis mereka sampai mereka memenangkan 1 angka saat mereka melakukan servis.
- g. Servis dalam tiap giliran harus dilakukan dari lapangan servis yang berbeda. Kecuali dalam (*Law 12 Service court error*).
- h. *Order of Play and Position on court* (Urutan permainan dan posisi di lapangan).

- i. *Shuttlecock* harus dipukul secara bergantian dari berbagai posisi di lapangan di depan net sampai *shuttlecock not in play* (Law 15).
- j. *Scoring and Serving* (Penghitungan angka dan melakukan servis).
 - 1) Bila Pelaku servis menang dalam reli (Law 7.3) maka, pelaku servis memperoleh 1 angka. Selanjutnya, pelaku servis melakukan servis dari lapangan servis berikut.
 - 2) Bila penerima servis menang dalam reli (Law 7.3) maka, penerima servis memperoleh 1 angka dan selanjutnya mjd pelaku servis yang baru.
- k. *Sequence of serving* (Urutan melakukan servis).
 - 1) Dari Pelaku servis awal yang memulai game dari kotak servis sebelah kanan.
 - 2) Kepada pasangan dari penerima servis awal
 - 3) Kepada pasangan dari pelaku servis awal
 - 4) Kepada penerima servis awal
 - 5) Kepada pelaku servis awal.
- l. Tidak seorang pemainpun dapat melakukan atau menerima servis diluar gilirannya atau dua kali berturut-turut dalam game yang sama, kecuali yg tertera pada (Law 12).
- m. Salah satu pemain dari pihak pemenang dapat melakukan servis di game berikut dan salah satu pemain dari pihak yang kalah dapat menerima servis.

12. Kesalahan Kotak Servis (*Service Court Error*)

- a. *Service Court Error* terjadi jika pemain:
 - 1) Melakukan dan menerima servis diluar gilirannya.

- 2) Melakukan dan menerima servis dari kotak servis yang salah.
- b. Bila kesalahan kotak servis ditemukan, kesalahan harus diperbaiki dan angka tetap dilanjutkan

13. Fault (*Faults*)

- a. Bila suatu servis tidak benar (Law 9.1).
- b. Dalam servis, *shuttlecock*:
 - 1) Tersangkut dan bertengger di puncak net.
 - 2) Setelah melewati net, tersangkut di net.
 - 3) *Shuttlecock* dipukul oleh pasangan penerima servis.
- c. Dalam Permainan, *shuttlecock*:
 - 1) Mendarat di luar batas lapangan.
 - 2) Menerobos atau melewati bawah net.
 - 3) Tidak berhasil melewati net.
 - 4) Menyentuh langit-langit atau tembok samping.
 - 5) Menyentuh orang atau pakaian seorang pemain.
 - 6) Menyentuh salah satu objek atau orang di luar lingkup lapangan.
 - 7) Tertangkap dan tertahan di raket dan mengglusur saat melakukan pukulan
 - 8) Terpukul 2x secara berturut-turut oleh pemain yang sama. Bagaimanapun juga tidak fault jika *shuttlecock* terkena kepala raket atau area disenari dengan satu pukulan.
 - 9) Terpukul oleh pemain dan pasangannya secara berurutan.
 - 10) Menyentuh raket seorang pemain tapi tidak berlanjut ke lapangan lawan.
- d. Dalam Permainan, Seorang Pemain:

- 1) Menyentuh net atau penyangganya dengan raket atau orang atau pakaian.
 - 2) Melanggar lapangan lawan di atas net dengan raket atau orang kecuali merupakan gerak lanjut pukulan, dimana perkenaan terjadi di sisi lapangan si pemukul.
 - 3) Melanggar lapangan lawan di bawah net dengan raket atau orang yang menyebabkan lawan terganggu.
 - 4) Bila dalam permainan, dengan sengaja mengganggu lawan. Misalnya menghalangi lawan untuk memukul sehingga raketnya melewati atas net.
 - 5) Bila dalam permainan, secara sengaja mengganggu lawan dengan suatu aksi seperti berteriak atau gerakan-gerakan tertentu.
- e. Bila seorang pemain bersalah secara mencolok, berulang dan terus menerus melanggar seperti dalam (Law 16).

14. Ulang (*Lets*)

- a. *Lets* diucapkan wasit atau pemain (jika wasit tidak ada) untuk menghentikan permainan.
- b. *Lets* harus diucapkan, jika:
 - 1) Pelaku servis melakukan servis sebelum penerima servis siap
 - 2) Pada waktu servis pelaku dan penerima servis di "fault" secara bersamaan.
 - 3) Setelah servis dikembalikan, *shuttlecock* tersangkut dan bertengger di puncak net dan saat melewati net tersangkut di net.

- 4) Jika dalam permainan *Shuttlecock* terdisintegrasi dan gabus secara total terpisah dari sisa *shuttlecock*.
 - 5) Jika dalam pandangan wasit, permainan terganggu atau pemain lawan terganggu oleh "*coaching*" pelatih.
 - 6) Jika seorang Hakim Garis ragu-ragu atau tidak melihat dan wasit tidak dapat memberikan keputusan.
 - 7) Terjadi sesuatu yang tidak terlihat atau peristiwa yang kebetulan.
- c. Bila *Lets* terjadi, permainan sejak servis terakhir tidak diitung, pemain yang melakukan servis mengulang servis kembali.

15. *Shuttlecock* Tidak Dalam Permainan (*Shuttle Not in Play*)

- a. Mengenai net atau tiang net dan jatuh ke permukaan lapangan pemukul.
- b. Menyentuh permukaan lapangan.
- c. Suatu "*Faults*" atau "*Lets*" terjadi.

16. Permainan Yang Terus Menerus, Kelakuan Buruk dan Hukuman (*Continous Play, Misconduct and Penalties*)

- a. Permainan harus berlangsung terus menerus sejak servis pertama sampai pertandingan suatu partai selesai, kecuali seperti yang diatur dalam (Law 16.2) dan (Law 16.3).
- b. Istirahat (*Interval*)
 - 1) Tidak lebih dari 60 detik, bila salah satu pihak telah memperoleh angka 11
 - 2) Tidak lebih dari 120 detik, antara game pertama dan kedua dan antara game kedua dan game terakhir.

- c. Penundaan Permainan (*Suspension of play*)
 - 1) Bila dibutuhkan karena keadaan diluar kontrol para pemain, wasit dapat menunda permainan untuk jangka waktu tertentu menurut pertimbangan wasit.
 - 2) Dalam keadaan khusus, Referee dapat menginstruksikan wasit untuk menunda permainan.
 - 3) Bila permainan ditunda, angka yang ada tetap berlaku dan permainan dilanjutkn dari angka tersebut.
- d. Keterlambatan pada permainan (*Delay in play*)
 - 1) Dalam keadaan apapun tidak diperkenankan memperlambat permainan yang dapat membuat pemain memperoleh kembali kekuatannya ataunafasnya atau menerima saran.
 - 2) Wasit harus jadi satu-satunya pengadil yang baik dari keterlambatan pada permainan.
- e. Saran dan Meninggalkan lapangan (*Advice n Leaving the court*)
 - 3) Hanya saat *shuttlecock* tidak dalam permainan (Law 15), pemain diperbolehkan menerima “coaching” dari pelatih.
 - 4) Tidak seorang pemainpun yang boleh meninggalkan lapangan selama pertandingan tanpa seizin wasit.
- f. Seorang Pemain tidak boleh (*Player shall not*):
 - 1) Dengan sengaja menyebabkan keterlambatan atau penundaan permainan.
 - 2) Dengan sengaja memodifikasi atau merusak *shuttlecock* dengan maksud merubah kecepatan atausifat terbangnya.
 - 3) Berkelakuan Agresif (*Offensive Manner*)

- 4) Bersalah berkelakuan buruk yang tercover dalam peraturan permainan bulutangkis.
- g. Pengadministrasian Pelanggaran (Administration of Breach)
- 1) Wasit harus menindak setiap pelanggaran (Law 16.4, 16.5 dan 16.6) dengan cara:
 - a) Memberikan peringatan (*Warning*) kepada pihak yang melanggar (*Yellow*)
 - b) Mem-*fault* pihak yang melanggar jika sebelumnya telah diberi peringatan. Wasit harus melaporkan pihak yang melanggar ke referee. Bila perlu mem-*fault* untuk ke 2 kalinya.
 - 2) Dalam hal pelanggaran yang mencolok atau terus menerus atau melanggar (Law 16.4). Wasit dapat mem-*fault* pihak yang melanggar dan segera lapor ke referee, sebagai petugas yang berwenang untuk mendiskualifikasi pihak yang melakukan pelanggaran.

17. Pejabat Lapangan dan Banding (*Officials and Appeals*)

- a. Referee harus memimpin keseluruhan turnamen atau kejuaraan dimana pertandingan merupakan bagiannya.
- b. Wasit yang ditunjuk adalah pimpinan pertandingan, lapangan dan sekitarnya. Wasit melapor kepada Referee.
- c. Hakim Servis harus menyebut "Fault" jika servis yang dilakukan Server tidak benar (Law 9.1)
- d. Hakim Garis harus menunjukkan apakah *shuttlecock* mendarat "di dalam atau di luar" garis yang menjadi tugasnya.

- e. Keputusan dari pejabat lapangan adalah bersifat final dalam hal yang sudah jelas menjadi tanggung jawabnya kecuali jika menurut pandangan wasit hal tersebut tidak rasional dimana Hakim Garis secara jelas melakukan kesalahan dalam mengambil keputusan maka wasit harus melakukan “*Overrule*” atas keputusan Hakim Garis tersebut.
- f. Seorang Wasit harus:
 - 1) Menegakkan dan menjalankan Peraturan Permainan Bulutangkis dan menyebut “*fault*” atau “*Lets*” bila salah satunya terjadi.
 - 2) Memberikan suatu keputusan akan suatu banding yang menyebabkan suatu perselisihan sebelum servis berikutnya dilakukan.
 - 3) Memastikan bahwa pemain dan penonton selalu mendapat informasi mengenai perkembangan permainan.
 - 4) Menunjuk atau mengeluarkan Hakim Servis atau Hakim Garis dengan konsultasi dengan *Referee*
 - 5) Bila tidak ada Pejabat Lapangan (Hakim Garis) lainnya yang ditunjuk, mengambil alih tugas pejabat tersebut.
 - 6) Bila seorang pejabat (Hakim Garis) yang ditunjuk tidak melihat (*Un sighted*), wasit dapat mengambil tugas pejabat tersebut atau menerapkan “Ulang/*Lets*”.
 - 7) Mencatat dan melaporkan ke *Referee* segala kejadian yang berhubungan dengan (Law 16).
 - 8) Menyampaikan pada *Referee* segala banding ketidakpuasan yang hanya mempertanyakan peraturan saja (banding seperti ini

harus dibuat sebelum servis berikutnya dilakukan atau bila di akhir game, segera sebelum pihak yang melakukan banding meninggalkan lapangan).

2.4.3 Rekomendasi Untuk Pejabat Teknik Lapangan (*Recommendation To Technical Officials*)

Berdasarkan buku pedoman BWF Handbook II (2011:30-40) berikut adalah rekomendasi untuk pejabat teknik lapangan dalam permainan bulutangkis:

1. Pendahuluan (*Introduction*)

- a. Rekomendasi untuk pejabat lapangan dibuat oleh BWF untuk menstandarisasi pengontrolan terhadap permainan ini di semua Negara.
- b. Maksud rekomendasi ini adalah untuk memberi saran pada wasit untuk mengontrol 1 pertandingan secara tegas dan adil, tidak berlebihan, sambil memastikan semua peraturan ditaati.
- c. Semua pejabat teknik lapangan harus paham bahwa permainan adalah untuk pemain.

2. Pejabat dan Keputusannya (*Officials And Their Decisions*)

- a. Wasit harus melapor dan bertindak di bawah otoritas Referee (Law 17.2)
- b. Hakim Servis biasanya ditunjuk oleh Referee, tapi dapat diganti oleh Referee atau Wasit dengan konsultasi satu sama lain.
- c. Hakim Garis biasanya ditunjuk oleh Referee, tapi dapat diganti oleh Referee atau Wasit dengan konsultasi satu sama lain.

- d. keputusan pejabat lapangan bersifat final dalam hal yang secara jelas menjadi tanggung jawabnya kecuali menurut pandangan wasit hal tersebut tidak rasional dimana Hakim Garis melakukan kesalahan dan wasit harus melakukan overrule terhadap keputusan Hakim Garis tersebut (Law 17.5). Jika menurut wasit Hakim Garis tersebut perlu diganti, maka wasit harus memanggil Referee (Law 17.6.4, Recommendation 2.3).
- e. Ketika pejabat lain ragu-ragu, wasit harus mengambil keputusan. Jika wasit tidak dapat mengambil keputusan maka “*Lets*” diucapkan (Law 17.6.6).
- f. Wasit harus jadi pemimpin lapangan dan sekitarnya. Yurisdiksi wasit harus ada sejak masuk lapangan sampai dengan keluar lapangan (Law 17.2)

3. Rekomendasi Kepada Wasit (*Recommendation to Umpires*)

Sebelum Pertandingan, yang harus Wasit lakukan adalah :

- a. Menerima *scoresheet* dari Referee.
- b. Memastikan alat penghitungan skor berfungsi.
- c. Memastikan tiang net berada diatas garis atau pita diletakkan secara benar (Law 1.5).
- d. Memeriksa ketinggian net dan memastikan tidak ada celah antara ujung net dan tiang net.
- e. Mengetahui secara pasti apa ada peraturan khusus jika shuttle mengenai suatu halangan.
- f. Memastikan bahwa Hakim Servis dan Hakim Garis tahu tugas mereka dan mereka berada di posisi yg benar.

- g. Memastikan bahwa jumlah *shuttlecock* yang telah diuji (Law 3) tersedia cukup untuk mencegah terjadinya perlambatan selama permainan.
- h. Memeriksa kelengkapan pakaian pemain agar sesuai dengan ketentuan (Warna, Rancangan, Huruf dan Iklan) dan pastikan bahwa setiap pelanggaran diperbaiki. Beberapa keputusan tentang pakaian yang berkaitan dengan pelanggaran peraturan atau hampir melanggar harus dibicarakan dengan Referee
- i. Memastikan bahwa undian telah dilakukan secara adil. Pihak yang menang atau kalah telah menjatuhkan pilihan mereka (Law 6).
- j. Catat, dalam permainan Ganda, nama pemain yang ada di kotak servis sebelah Kanan. Catatan yang sama harus dibuat tiap awal Game.

4. Saran Umum Saat Mewasiti (*General Advice on Umpiring*)

- a. Mengetahui dan mengerti peraturan permainan bulutangkis.
- b. Ucapkan secara cepat, dengan otoritas, jika kesalahan dibuat akui dan perbaiki.
- c. Semua pengumuman dan sebutan skor harus dilakukan secara jelas dan cukup nyaring agar terdengar dengan jelas oleh pemain dan penonton.
- d. Bila suatu keragu-raguan muncul dalam pikiran anda apakah suatu pelanggaran telah terjadi atau tidak, jangan disebut "fault" dan biarkan game berlanjut.
- e. Jangan pernah bertanya pada penonton atau dipengaruhi oleh ucapan mereka.

- f. Berilah motivasi kepada rekan pejabat teknik lapangan anda, misal diam-diam mengakui keputusan Hakim Garis dan membuat kerjasama yang baik dengan mereka.

5. Instruksi Kepada Hakim Servis (*Instructions to Service Judges*)

- a. Hakim Servis duduk di kursi rendah dekat tiang net sebaiknya berseberangan dengan wasit.
- b. Hakim Servis bertanggung jawab untuk memutuskan bahwa pelaku servis melakukan servis dengan benar (Law 9.1). Bila tidak, ucapkan "fault" dengan nyaring dan gunakan signal tangan yang diakui.
- c. Signal tangan yang diakui adalah:

1) Law 9.1.6

- a) Pada saat memukul *shuttlecock*, batang raket tidak
- b) mengarah ke bawah sedemikian rupa sehingga
- c) keseluruhan kepala raket berada di bawah tangan
- d) pelaku servis yang memegang raket.



2) Law 9.1.5

- a) *Shuttlecock* tidak berada di bawah pinggang server.



3) Law 9.1.1, 9.4 dan 9.1.7

- a) Memperlambat pelaksanaan servis. Sekali pemain



- b) siap di posisi mereka, gerakan ke depan pertama
 - c) adalah start servis. Gerakan raket tidak
 - d) berkesinambungan ke depan.
- 4) Law 9.1.2 dan 9.1.3
- a) Kedua kaki tidak berada dalam kotak servis dan
 - b) Tidak dalam posisi diam. (sebagian dari
 - c) kedua kaki menginjak garis pembatas).
- 5) Law 9.1.4
- a) Titik awal kontak dengan shuttle tidak pada gabus.



2.4.4 Tahapan – Tahapan Lisensi Wasit Bulutangkis

Mendapatkan lisensi dan wewenang sebagai wasit bulutangkis seseorang harus mengikuti penataran yang diselenggarakan secara resmi oleh pihak PBSI daerah tingkat Kota atau Kabupaten. Peserta penataran wasit akan mendapatkan materi mengenai perwasitan bulutangkis dan akan melakukan ujian teori dan praktek dalam suatu kejuaraan. Setelah mendapatkan lisensi dari daerah asal wasit-wasit akan mendapatkan panggilan dari PBSI daerah dan mendapatkan surat tugas untuk mengikuti ujian dan penataran di tingkat provinsi asal. Berikut adalah contoh lembar penilaian untuk menilai kelulusan wasit yang digunakan secara umum dalam ujian lisensi perwasitan bulutangkis :

Tabel 2.1 Lembar Penilaian Wasit Bulu Tangkis

Lembar Penilaian	
Nama : Tanggal : Kejuaraan : Acara :	
Persiapan Pertandingan <ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan penunjuk skor • Masuk ke lapangan • Cara melakukan undian ke pemain • Posisi duduk dan cara memperkenalkan pertandingan 	
Kejelasan Suara Saat Memimpin <ul style="list-style-type: none"> • Penyebutan angka secara jelas dan keras • Kesesuaian cara penyebutan dengan peraturan 	
Hasil Pertandingan <ul style="list-style-type: none"> • Mengumumkan hasil pertandingan • Menyelesaikan lembar skor pertandingan • Membuat catatan saat terjadi suatu insiden atau kejadian 	
Hakim Servis <ul style="list-style-type: none"> • Konsisten dalam memberi keputusan saat terjadi kesalahan servis • Dapat membantu wasit dalam mengawasi servis • Konsentrasi saat mengawasi servis dan memberikan bola terhadap pemain 	
Catatan :	

sumber data : (BWF, 2015:5)

Berdasarkan data yang didapatkan di dalam BWF *Handbook* (2015: 5) dan PBSI (2012:30) berikut dibawah ini adalah tahapan-tahapan lisensi perwasitan dan level-level kejuaraan bulutangkis yang bisa dilihat di lampiran:

Tabel 2.2 Tahapan Lisensi Wasit Bulutangkis Nasional dan Internasional

No.	Lisensi (Level)	Keterangan	Kejuaraan
1.	BWF C (<i>Certificated</i>)	BWF Level 1 dan 2	Kejuaraan Dunia Super 500 - 1000
2.	BWF A (<i>Accredited</i>)	BWF Level 3 dan 4	Kejuaraan Dunia Super 500 - 1000
3.	BAC C (<i>Certificated</i>)	BWF Level 5 dan 6	Kejuaraan Internasional Super 100 - 300
4.	BAC A (<i>Accredited</i>)	BWF Level 7 dan 8	Kejuaraan Internasional Super 100 - 300
5.	Nasional A	Tingkat Nasional (<i>with English</i>)	Kejuaraan Nasional Kejuaraan Internasional (tuan rumah)
6.	Nasional B	Tingkat Nasional (<i>No English</i>)	Kejuaraan Nasional Kejuaraan Internasional (tuan rumah)
7.	Pengprov	Tingkat Provinsi	Kejuaraan Nasional Kejuaraan Tingkat Provinsi
8.	Pengkab/Pengkot	Tingkat Kabupaten/Kota	Kejuaraan Tingkat Kabupaten/Kota

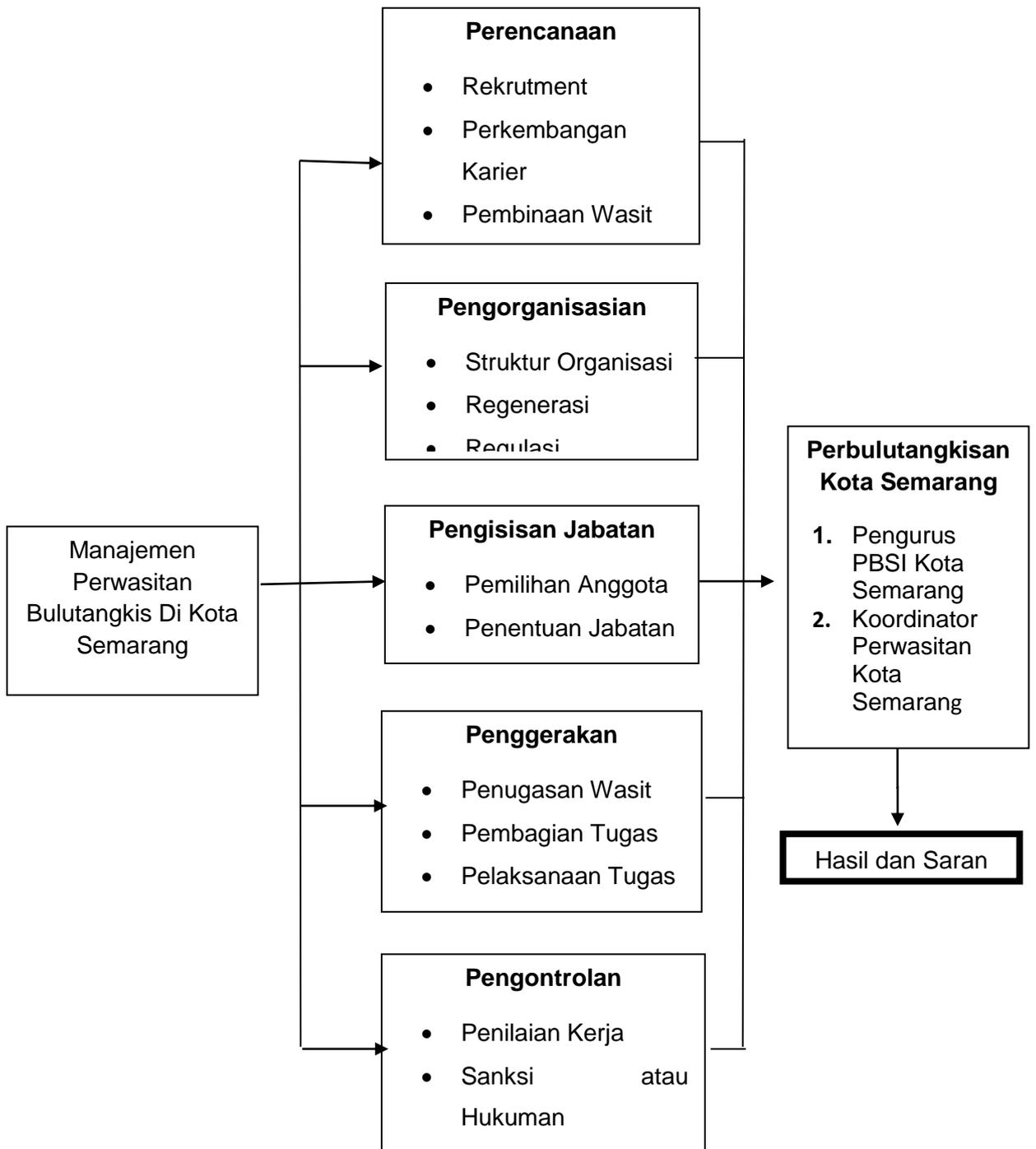
sumber data : (PBSI, 2012:30 dan BWF, 2015:5)

Secara umum penilaian kelulusan berdasarkan dari masing-masing asesor atau penguji ujian. Nilai ujian teori dan praktek pada umumnya adalah masing-masing sebesar 80, tetapi hal tersebut bersifat fleksible sesuai dengan tingkatan ujian lisensi tersebut. Soal ujian lisensi wasit bulu tangkis semua berasal dari RTTO dan LOB. RTTO sendiri adalah singkatan dari *Recommendation To Technical Officials* atau rekomendasi untuk pejabat teknik lapangan yang mana isinya adalah mengenai segala tata cara dalam perwasitan bulutangkis yang diterbitkan oleh BWF sebagai induk organisasi bulutangkis dunia.

LOB atau *Law Of Badminton* adalah peraturan mengenai olahraga bulutangkis yang mengatur dalam suatu pertandingan mengenai apa saja yang tidak boleh dilakukan oleh pemain dan yang diperbolehkan. Bobot soal sendiri berbeda-beda tiap lisensi, untuk lisensi tingkat Kota dan Provinsi belum atau sedikit menggunakan bahasa Inggris tetapi untuk level Nasional B dan Nasional A sudah menggunakan bahasa Inggris. Tingkat kedalaman soal inilah yang menjadi pembeda dalam ujian kenaikan tingkat. Tetapi, semua soal berdasarkan semua yang ada di RTTO dan LOB. Sedangkan untuk ujian praktek peserta ujian harus mengamplifikasikan semua yang ada di RTTO dan LOB.

Ujian lisensi tingkat Kota/ Kabupaten Semarang penguji adalah dari bidang perwasitan saat ini yaitu Didik Hermanto dan Bapak Siswanto dari PBSI Pengprov Jawa Tengah. Untuk tingkat Provinsi Jawa Tengah penguji atau penilai adalah berasal dari sie Perwasitan PBSI Provinsi Jawa Tengah yang biasa dilakukan oleh Bapak Siswanto. Untuk lisensi tingkat Nasional B pengujinya berasal dari Pengprov Provinsi Jawa barat, sedangkan untuk lisensi tingkat Nasional A penguji berasal dari Yogyakarta yaitu beliau bapak Drs Wahyana yang telah memiliki sertifikat lisensi BWF.

2.5 Kerangka Berpikir Penelitian



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang manajemen perwasitan bulutangkis PBSI Kota Semarang dapat disimpulkan berjalan dengan cukup baik, dengan rincian sebagai berikut:

1. Perencanaan yang dilaksanakan dalam manajemen perwasitan bulutangkis PBSI Kota Semarang sudah berjalan dengan baik. Dikarenakan proses perencanaan yang dilaksanakan oleh pengurus PBSI Kota Semarang sudah berjalan sesuai dengan prinsip manajemen walaupun masih ada beberapa kekurangan.
2. Pengorganisasian yang dilaksanakan dalam manajemen perwasitan bulutangkis PBSI Kota Semarang berjalan dengan sangat baik. Hal tersebut karena pengorganisasian sudah terstruktur dan sistematis dengan susunan keorganisasian yang jelas dan telah berjalan dengan baik.
3. Pengisian jabatan yang ada dalam manajemen perwasitan bulutangkis PBSI Kota Semarang sudah berjalan dengan baik. Aspek yang ada sudah dapat berjalan dengan baik walaupun ada beberapa masalah dan kendala tetapi pihak PBSI Kota Semarang dapat menanganinya dengan cepat sehingga tidak terjadi kekosongan kursi jabatan.
4. Penggerakan didalam manajemen perwasitan bulutangkis PBSI Kota Semarang telah berjalan dengan baik, dikarenakan anggota yang

menjalankan tugas sebagai wasit dan pengarahan penugasan sudah dapat berjalan dengan jelas dan sistematis.

5. Pengontrolan dalam manajemen perwasitan bulutangkis PBSI Kota Semarang juga telah berjalan dengan baik. Pengontrolan yang dilakukan oleh pihak PBSI Kota Semarang dan juga koordinator wasit dan hakim garis sudah berjalan dan memberikan dampak yang positif terhadap kinerja petugas dilapangan.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat diajukan beberapa rekomendasi atau saran, yaitu :

1. Terkait perencanaan, pengorganisasian, pergerakan, pengisian jabatan dan pengontrolan pembinaan perwasitan di PBSI Kota Semarang meskipun secara umum sudah cukup baik jika dibandingkan dengan kabupaten kota lainnya namun masih ada beberapa aspek kedepannya agar lebih ditingkatkan lagi. Harapannya adalah agar semua aspek dapat dimaksimalkan agar kualitas dan prestasi perwasitan di Kota Semarang semakin baik.
2. Pelaksanaan penataran dan pelatihan wasit selama ini dilaksanakan hanya dalam waktu yang singkat. Kedepannya pengurus agar benar-benar mempersiapkannya semaksimal mungkin karena yang lebih penting adalah kualitas petugas hasil dari pelatihan tersebut.
3. Hampir seluruh petugas wasit memiliki kendala masing-masing dalam mengembangkan karier dan potensinya di bidang perwasitan. Mulai dari masalah ijin kerja, kesibukan, masih kuliah, pengalaman bertugas yang kurang. Harapannya kedepan Pengkot dan Koordinator Perwasitan agar

selalu memberikan support penuh bagi para petugasnya untuk tetap terus mendorong mereka agar terus berkembang dan tidak stagnan hanya sampai di titik yang mereka capai saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmito, Lilik Sudarwati. 2007. *Mental Juara Modal Atlet Berprestasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- A.F. Stoner, James. 2003. *Management Sixth Edition*. England: Pearson.
- Aksan, Herman. 2013. *Mahir Bulutangkis*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Al-Hadiqie, Zidane Muhdhor. 2013. *Menjadi Pemain Sepak Bola Profesional, Teknik, Strategi, dan Taktik*. Jakarta: Kata Pena.
- Aprilia, N. (2012). Journal of Physical Education , Sport , Health and Receptions. *TINGKAT KETERAMPILAN DASAR PERMAINAN SEPAK BOLA PADA SISWA SEKOLAH DASAR Hendri, 4(7), 1957–1962.*
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Jakarta: Rosda Karya.
- Aryani Soemitro, R. A., & Suprayitno, H. (2018). Pemikiran Awal tentang Konsep Dasar Manajemen Aset Fasilitas. *Jurnal Manajemen Aset Infrastruktur & Fasilitas, 2(0), 1–14.* <https://doi.org/10.12962/j26151847.v2i0.4225>
- Baskoro, S. (2013). *Profil Perwasitan Pengurus Provinsi PBVSI Jawa Timur*.
- BASTUG, G., AĞILÖNÜ, A., & BALKAN, N. (2017). A study of attention and imagery capacities in badminton players. *Turkish Journal of Sport and Exercise, 5, 307–312.* <https://doi.org/10.15314/tsed.325694>
- BWF. Badminton World Federation Handbook II: Laws of Badminton&Regulations. 2011. Kuala Lumpur, Malaysia.
- Cabello Manrique, D., & González-Badillo, J. J. (2003). Analysis of the characteristics of competitive badminton. *British Journal of Sports Medicine, 37(1), 62–66.* <https://doi.org/10.1136/bjism.37.1.62>
- Fazari, M., Damayanti, I., & Rahayu, N. I. (2017). Hubungan Kecerdasan Intelektual (Iq) Dan Kecerdasan Emosional (Eq) Dengan Keterampilan Bermain Dalam Cabang Olahraga Bulutangkis. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan, 2(1), 33.* <https://doi.org/10.17509/jtikor.v2i1.5350>
- Grice, Tony. 2007. *Bulutangkis Petunjuk Praktis Untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Harsuki. 2003. *Perkembangan Olahraga Terkini: Kajian Para Pakar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- _____. 2012. *Pengantar Manajemen Olahraga*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hasibuan, Malayu S.P. 2009. *Manajemen Dasar, Pengertian, Dan Masalah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- <http://badmintonindonesia.org>
- Justice, P., Engagement, E., & Environment, W. (2019). *Procedural Justice , Employee Engagement , and Work Environment*. 8(3).
- Kamars H.M, Dachnel. 2005. *Administrasi Pendidikan Teori dan Praktek*. Padang: Universitas Putra Indonesia Press.
- Malayu S.P, Hasibuan. 2009. *Manajemen: Dasar, Pengertian, dan Masalah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- M, O'She and Watson G. 2007. *Academic Learning for Sport Management Students: Learning Through Engaged Practice*. Asia-Pasific Journal of Coopertive Education.
- Moloeng, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Muhtar, Tatang. 2009. *Mata Kuliah Pilihan Bulutangkis*. Jakarta: Depdikbud.
- Mujib, F. K., & Rahmadiansah, A. (2012). Desain Pencahayaan Lapangan Bulu Tangkis Indoor ITS. *Jurnal Teknik Pomits*, 1(1), 1–8.
- Nugroho, Agung. 1998. Manajemen dalam Bisnis Olahraga. *Majalah Olahraga*, Edisi 2 Th. IV . Yogyakarta: FPOK IKIP
- Nurrohim, H., & Anatan, L. (2009). Efektivitas Komunikasi Dalam Organisasi. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 7(4), 11–20.
- Maulana, I. C., Hartono, M., Setiawan, I., & Artikel, I. (2013). Survei Manajemen Klub Fitness Di Kabupaten Pekalongan. *Active - Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(5), 2–5. <https://doi.org/10.15294/active.v2i5.1226>
- Nursalam (2003). Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrumen Penelitian Keperawatan. Jakarta : Salemba Medika.
- Papaioannou. 2009. *The Relationship between Human Resource Empowerment and Organizational Performance in Football Clubs*. *International Journal of Sport Management, Recreation & Tourism*.
- Prasetyo Widaryanto. 2015. "Minat Mahasiswa Kepelatihan Olahraga Spesialisasi Sepakbola Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri

Yogyakarta Menjadi Wasit Sepakbola". Thesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

Rachman, F. (2015). Manajemen Organisasi Dan Pengorganisasian Dalam Perspektif Al-Quran Dan Hadith. *Ulumuna : Jurnal Studi Keislaman*, 1(2), 291–323.

Setyawan, A., & Sutariyani. (2013). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Calon Atlit Bulutangkis Berbakat Pb . Djarum Kudus. *Jurnal Ilmiah Go Infotech*, 19(1), 42–47.
<http://jurnal.stmikaub.ac.id/index.php/goinfotech/article/view/43/39>

Samsudin, Sadili. 2006. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Pustaka Setia

Students ' Knowledge Level on Badminton of Grade X of Smk Koperasi. (2017). 8536-16038-1-SM.pdf.

Subarjah, Herman dan Y Hidayat. 2007. *Bahan Ajar Permainan Bulutangkis*. Bandung: FPOK UPI Bandung.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

W. Griffin, Ricky. 2013. *Management: Principles and Practices*. England: South-Western College Pub.