

## BAB I

### SEJARAH OLAHRAGA ANGGAR

Pada zaman purbakala sebelum ada senjata modern, setiap bangsa sudah beranggar untuk membela diri dengan menangkis ataupun menyerang. Yang dipergunakan adalah barang apapun juga, baik dari kayu maupun dari besi untuk menangkis bila mendapat serangan.

Dalam Makam Seragon telah ditemukan sebilah pedang pendek terbuat dari tembaga yang menurut dugaan sudah berumur  $\pm$  5000 tahun dan merupakan senjata anggar yang pertama. Seragon adalah raja pertama dari Kerajaan Purba di sekitar sungai Euphrat Mesopotamia. Menurut pahatan lama  $\pm$  3000 tahun yang lalu bangsa Mesir, Yunani, dan Tionghoa Kuno sudah mahir dalam permainan anggar dengan cara lama.

Sebelum adanya bentuk anggar seperti sekarang ini, pedang telah digunakan pada masa Persi, Yunani, Romawi, dan Babilonia. Relief yang terdapat di candi Luxor di Mesir menggambarkan tentang adegan pertandingan anggar sekitar abad 119 sebelum Masehi dengan menggunakan pedang sebagai alat.

Rimasa & Sartono (2020) mendeskripsikan bahwasanya Bangsa Indonesia baru mengenal permainan anggar sejak tahun 1940 yaitu pada waktu jaman penjajahan Belanda, penyebar anggar di Indonesia adalah perwira tentara belanda sehingga tumbuh dan berkembanglah olahraga anggar di Indonesia, para penggemar olahraga anggar bergabung dalam organisasi yaitu Ikatan Pendekar Anggar Indonesia (IPADI). Pada tahun 1953 IPADI menjadi IKASI (Ikatan Anggar Seluruh Indonesia). Diharapkan melalui IKASI bermunculan atlet yang berprestasi yang dapat mengharumkan Indonesia di forum Internasional, namun perkembangan olahraga anggar di Indonesia pada saat ini sudah berkembang pesat, hal ini dapat dilihat pada kejuaraan daerah maupun nasional selalu banyak peserta yang mengikutinya.

Pahlevi (2018) menggambarkan bahwa pada tahun 1951 merupakan awal berdirinya organisasi Anggar di Indonesia dengan nama IPADI (Ikatan Pemain Anggar di Indonesia) dengan Ketua Umum Dr. Singgih dan Sekretaris Umum Rusman Rukmantoro. Ketika PON I tahun 1948, olahraga Anggar masuk dalam acara eksibisi, dan baru pada PON II setelah berdirinya IPADI, Anggar masuk cabang olahraga resmi yang dipertandingkan sampai sekarang. Tahun 1953 diadakan Kejuaraan Nasional (KEJURNAS) yang pertama di Jakarta serta Kongres, kemudian memilih R.A. Kosasih sebagai Ketua Umum dan Ong Sik Lok sebagai Sekjen, dan nama IPADI berubah menjadi IKASI (Ikatan Anggar Seluruh Indonesia), berkedudukan di Bandung.

### **Sejarah Anggar Sebagai Salah Satu Cabang Olahraga Resmi yang Dipertandingkan**

Kemunculan anggar bersamaan dengan kemunduran masa ksatria feodal dan juga kemunculan orang-orang borjuis. Sangatlah penting untuk mengingat bahwa anggar benar-benar bukan merupakan sebuah seni militer. Pertandingan awal olahraga ini dapat ditemukan pada relief yang dipahat di kuil madinet-habu di luxor, mesir. Senjata yang diperlihatkan pada relief yang dipahat tumpul, dan para pemain anggar mengenakan masker. Ukiran tersebut juga memperlihatkan penonton, pendukung pemain dan seorang pencatat nilai.

Pada abad pertengahan, pedang berkembang menjadi berat dan menjadi senjata berbentuk aneh untuk menghadapi penggunaan baju zirah dan gada lawan, bukan lagi senjata yang digunakan untuk ditusukkan bagian ujungnya. Penemuan bubuk mesiu telah mengangkat tingkat peperangan. Perang bukan lagi dilakukan oleh pasukan berbaju zirah, namun juga menciptakan berbagai bentuk pelindung terhadap lawan, pedang menjadi senjata utama, dan keterampilan penggunaan pedang menjadi sangatlah penting. Pedang kemudian dibuat menjadi lebih ringan sehingga penggunanya bisa menggunakannya secara lebih cepat.

Razikin (2016) menjabarkan bahwa anggar adalah olahraga beladiri yang menggunakan pedang. Pada masa itu pedanglah yang dipakai untuk senjatanya.

Bangsa-bangsa yang sering mempertandingkan anggar dengan menggunakan pedang adalah bangsa Persi, Yunani, Romawi, dan Babilonia. Hal itu ditunjukkan dengan ditemukannya relief di candi Luxor di Mesir yang menggambarkan adegan anggar menggunakan pedang. Di situ juga digambarkan bahwa para peserta pertandingan juga sudah menggunakan pengaman berupa penutup wajah dan pelindung pada ujung pedang agar tidak mencelakakan lawan. Relief itu diperkirakan dibuat pada abad 119 sebelum masehi. Dalam relief itu juga digambarkan seorang pencatat hasil pertandingan.

Seiring dengan perkembangan jaman, olahraga anggar yang semula menggunakan pedang yang berat dan pakaian perang, kini sudah berubah, dibuatlah senjata yang ringan dan langsing sehingga mudah cara menggunakannya, termasuk pakaiannya. Pada abad ke-15, di Eropa didirikan sekolah anggar yang memunculkan jago-jago anggar seperti Marxbruder dari Frankfurt. Sejak saat itu perkembangan olahraga anggar di Eropa sangat pesat dan terus meluas ke benua-benua yang lain di seluruh dunia.

Kelompok ahli pemain anggar berkembang diseluruh eropa, dimana pertarungan menggunakan pedang dipelajari dan diajarkan. Gerakan ini tidak selalu murni pertarungan anggar sebagaimana dikenal sebagai olahraga sekarang ini namun juga melibatkan unsur bergulat dengan lawan. Rahasia pertandingan dikembangkan disekolah-sekolah yang berbeda dan berkembang pesat satu sama lian melalui pertarungan yang sesungguhnya. Setelah ratusan tahun dan bernagai pemutaran ulang video, tinggal sangat sedikit saja, itupun bila masih ada, rahasia pertandingan yang masih ada. Hal yang penting adalah pemanfaatan waktu, jarak dan teknik dan bukan lagi gerakan mengejutkan yang baru yang dapat membawa kemenangan dalam peraturan saat ini.

Bagi kalangan tertentu pula pada abad pertengahan ini alat anggar (*epee/degen*) dipakai sebagai senjata untuk mengadu kekuatan antara kaum bangsawan dalam perang tanding/pertandingan antara dua teman (duel). Jika seseorang merasa terhina, maka terjadilah suatu duel dengan mempergunakan senjata anggar yang disebut *epee*. Ini dipakai sebagai senjata menusuk, sehingga dalam pertandingan tersebut tidak dapat dihindarkan kematian. Seseorang duelist tetap hidup karena dalam pertarungan tersebut ia menang, dan

yang mati adalah yang kalah. Duel ini menjadi mode di dunia Barat antara para Bangsawan pada waktu itu. Kemudian permainan makin berkembang, bilamana terjadi suatu duel, kemudian seseorang terkena (luka) maka pertarungan dihentikan dan ia dinyatakan kalah.

Seiring dengan perkembangannya dalam permainan pedang, permainan pedang juga sudah menggunakan pelindung muka dan juga pelindung pada ujung pedang agar tidak mencelakakan orang. Di samping itu, ada seseorang yang bertugas mencatat hasil pertandingan yang telah digambarkan dengan indahnyanya dalam relief tersebut. Anggar itu bermula dari pedang yang berat dengan pakaian perang, berubah menjadi senjata yang ringan dan langsing, termasuk pakaiannya, sehingga mudah cara menggunakannya. Dalam pertandingan anggar juga dipergunakan pedang sebagai ciri khasnya, pedang sebagai alat untuk bertanding.

Pedang adalah salah satu senjata tertua yang digunakan oleh tentara pada zaman dahulu untuk berperang. Bentuknya berbeda-beda dari abad ke abad. Kebanyakan merupakan benda yang cukup berat dengan daun pedang yang lebar sehingga memerlukan tenaga yang cukup kuat untuk memarangi pihak lawannya, baik dalam posisi berdiri maupun berkuda. Sejak digunakan untuk membela diri, pedang dibuat makin besar dan makin berat sehingga diperlukan kedua tangan untuk menggunakannya.

Anggar adalah sebuah ilmu pengetahuan, juga di dalamnya terdapat satu tubuh pengetahuan yang teratur yang mendemostrasikan jalannya hukum-hukum umum (seni gerak dalam anggar). Sebagai sebuah rekreasi yang sangat panjang anggar menyediakan pemraktisinya ketenangan, keterikatan, kesenangan, dan penyegaran tubuh, pikiran, dan jiwa. Pada level yang paling sederhana adalah keuntungan-keuntungan mental dari pelatihan: meningkatkan keseimbangan dan koordinasi, dan beberapa dampak yang lebih luas, kekuatan, fleksibilitas dan ketahanan otot. Tapi anggar juga menghasilkan tubuh yang sehat dan sebagai tambahannya adalah jiwa yang kuat, meningkatkan konsentrasi, sensitifitas, respon, keputusan dan seluruh ketajaman dan fleksibilitas mental. Seperti yang benar-benar tersedia seperti kualitas-kualitas tersebut, masih ada banyak lagi, bahkan lebih dalam lagi, dan mungkin lebih banyak tingkatan yang tak terbatas.

Contoh, merupakan sebuah tradisi yang telah lama ada dalam anggar bahwa orang yang “menerima satu sentuhan dari” (secara teori dilukai oleh musuhnya, harus mengakuinya. Mungkin anda familiar dengan istilah, “*Touché!*” yang berarti “saya telah disentuh!” seorang pemain anggar tak pernah menyangkal sebuah sentuhan yang telah dia terima dari lawannya—atau bahkan menanyakan tentang seseorang yang belum sangat diketahui. Tapi jika sang musuh mengizinkan satu sentuhan yang anda yakin tidak valid, anda harus menyangkalnya dengan berkata “*Pas de touche,*” yang berarti “Bukan satu sentuhan.”

Karimullah & Ismalasri (2018) menjelaskan bahwa anggar merupakan salah satu dari sedikit olahraga yang mengakui profesionalisme sebelum 1980an bahkan pada peraturan awal olimpiade yang ditulis presiden kedua dari International Olympic Committee dengan jelas menyatakan bahwa pemain anggar yang sangat ahli biasanya disebut Masters diperbolehkan untuk ikut bertanding diajang olimpiade. terdapat 3 jenis pedang dalam anggar yaitu foil (florete), epee (degen) dan sable (sabel) masing-masing memiliki cara bermain yang berbeda. Florete dan degen cara bermainnya menusuk dan sable cara bermainnya memarang, walaupun ketiga senjata ini berbeda tetap menggunakan tehknik yang sama, seorang pemain anggar harus dapat mencetak sebuah poin dengan serangan dan sasaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan *International Fencing Federation* (FIE) di Frankurt abad ke-16, Jerman mendaulatkan dirinya sebagai negara pertama yang menjadikan anggar sebagai olahraga.

Senjata anggar ada tiga yaitu florete, sable, dan degen masing-masing senjata memiliki karakteristik dan cara bermain yang berbeda. Florete dan degen cara bermainnya dengan menusuk, sedangkan sable cara bermainnya dengan memarang. Ketiga senjata tersebut memiliki bidang sah sasaran yang berbeda. Diantara tiga senjata tersebut, yang mempunyai bidang sasaran paling sempit dan senjata paling ringan ialah florete. Seorang pemain anggar harus dapat mencetak sebuah poin dengan area sah yang sempit dan tetap dalam keadaan memiliki hak serang. Untuk dapat mengarahkan ujung senjata ke bidang sasaran,

seorang pemain memerlukan ketepatan dalam melakukan tangkisan dan tusukan.

Kemampuan teknik berperan tinggi setelah fisik. Anggar memerlukan ketepatan tusukan yang akurat, seperti yang dijelaskan oleh Sajoto (1988:59) menjelaskan bahwa, “ketepatan atau *accuracy* adalah kemampuan seseorang dalam mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran, sarana ini dapat merupakan suatu jarak atau mungkin suatu objek langsung yang harus dikenai.” Gabungan dari fisik dan teknik akan.

Teknik yang utama ialah tangkisan yang berfungsi membelokkan serangan lawan supaya lawan tidak dapat mencetak sebuah poin, seperti yang dijelaskan oleh Kurniawan (1996:59), “Menangkis dapat digambarkan sebagai suatu gerak bertahan dengan memagari yang secara sukses membelokkan suatu serangan pedang atau senjata dari area target, mencegah suatu sentuhan sah”. Tidak hanya sekedar melakukan teknik tangkisan saja, namun disusul dengan serangan balik atau tangkis balas yang disebut dengan *riposte* yaitu teknik serangan balik yang dilakukan ketika lawan melakukan serangan.

Bidang sasaran yang terbatas pada nomor senjata floret membuat seorang pemain anggar lebih dominan memilih menggunakan dua tipe tangkisan yang dikombinasikan dengan sebuah bulatan (*circle*) yaitu tangkisan empat dan tangkisan enam, namun karena suatu kejadian tertentu seorang pemain dapat menggunakan tangkisan lain antara tangkisan satu hingga tangkisan sembilan. Tangkisan empat dan tangkisan enam merupakan jenis *simple parry* yaitu serangan dari lawan yang dihindari dengan gerakan tunggal. Pada saat melakukan tangkisan ujung senjata tetap diarahkan ke bidang sah sasaran guna mempercepat laju senjata untuk mencetak poin pada area sah sasaran. Selain *simple parry*, terdapat juga *complex parry* yaitu sebuah runtutan gerakan yang terdiri dari dua atau lebih tangkisan yang digunakan untuk memenuhi serangan yang rumit. Tangkisan empat berguna untuk menangkis serangan lawan dari sisi dalam bidang sasaran, sedangkan tangkisan enam menangkis serangan lawan dari sisi luar bidang sasaran dengan menggunakan bulatan untuk dapat memperlancar gerak tangkisan. Tidak sekedar melakukan tangkisan, namun, ujung senjata langsung diarahkan ke bidang sah sasaran. Tangkisan juga

dipergunakan untuk mendapatkan hak serang pada senjata floret karena setiap senjata memiliki cara bermain yang berbeda. Untuk mendapatkan serang sah tidak cukup hanya tangkisan dan ketepatan sasaran, namun juga harus memiliki hak serang.

## BAB II

### HAKIKAT PERKEMBANGAN OLAHRAGA ANGGAR (FOIL)

Anggar bermula sebagai latihan berpedang beberapa abad lalu, anggar mempergunakan pedang sebagai alat untuk bertanding, pedang digunakan oleh tentara untuk berperang dan pedang telah digunakan mulai sejak masa Persi, Yunani, Romawi, Babilonia (Eman Sumusi, 2000 : 1).

Dari sejarah gerak anggar itulah akhirnya dalam perkembangannya olahraga anggar selanjutnya tumbuh sangat pesat, sehingga pada abad ke – 16 tersebar di seluruh Eropa dan diresmikan sebagai olahraga anggar *Renier*. Dengan penekanan pada keterampilan, para pendekar anggar telah memadukan dengan gerak tipu olahraga seperti gerak tipu pada gulat sehingga tercipta gerakan serangan ke depan (*lunge*) sehingga terbentuk anggar sebagai olahraga seni bela diri. Seni bela diri anggar dapat diartikan pula sebagai permainan bela diri yang menggunakan pedang sebagai alat.

Pada abad ke-17, perubahan pakaian terjadi, yaitu semasa Louis XIV menggunakan model pakaian dari sutera satin, jas panjang brokat dan celana sampai lutut (*breches*) dengan kaos kaki panjang dari sutera dan sepatu bertumit tinggi. Sedangkan penemuan topeng kira-kira pada tahun 1780 oleh seorang master Perancis, La Boessiere menyebabkan adanya perubahan dalam teknik beranggar. Istilah-istilah seperti *Remise*, *Counter repaste* *redoublement* bisa terjadi tanpa bahaya yang berlebihan.

Permainan Anggar pada saat itu merupakan bagian yang paling penting dari pendidikan setiap orang terhormat sebelum masuk Olympiade seperti kita lihat sekarang. Pertandingan Anggar memasuki acara sejak Olympiade pertama tahun 1986 dan pada tahun 1924 nomor puteri untuk pertama kalinya dipertandingkan.

Pada Abad ke-15 adalah awal munculnya sekolah dan perkumpulan anggar di Eropa yang telah menelorkan jago – jago seperti Marxbruder dari Frankfurt. Perkembangan olahraga anggar selanjutnya sangat pesat, sehingga pada abad ke-16 tersebar di seluruh Eropa dan diresmikan sebagai permainan



anggar Ranier. Dengan menekankan pada keterampilan, para pendekar anggar telah memadukan dengan gerak tipu olahraga gulat, sehingga tercipta gerakan serangan ke depan (*lunge*) yang merupakan anggar sebagai seni bela diri.

Sesuai dengan kemajuan zaman, maka diperlukan dasar dan peraturan pertandingan olahraga anggar. Seorang Bangsawan Perancis yang bernama Hendry Saint-Didier sekitar tahun 1570 menciptakan nama istilah-istilah pada gerakan-gerakan anggar, dalam bahasa Perancis. Dalam pertandingan Internasional istilah-istilahnya banyak dipergunakan, sedang sebelumnya banyak Negara menggunakan istilahnya masing – masing. Perubahan besar – besaran pada pedang terjadi sesuai dengan pandangan mengenai berbagai bentuk senjata yang dianggap terbaik, yang diketengahkan oleh Count Koeningsmarken dari Polandia sekitar Tahun 1680. Dari hasil gagasannya maka terbentuklah beberapa jenis senjata : Floret, Degen, dan Sabel. Penggunaan macam – macam pedang dan keterampilan bermain anggar dalam pertandingan satu lawan satu (*duel*) banyak terjadi di negara-negara Eropa maupun Amerika Serikat, dimana pada waktu itu terjadi perang Revolusi. Tetapi bagi generasi setelah itu, hal tersebut tidak terjadi lagi, karena permainan anggar secara khusus hanya dipertainkan oleh para olahragawan anggar sebagai olahraga.

Rasyono & Decheline (2019) memberikan penjelasan bahwasanya keahlian dalam menggunakan pedang ini memerlukan teknik yang tepat, agar hasil gerakan yang dilakukan pas, sesuai, dan mengenai target sasaran sesuai dengan target yang diinginkan. Berlatih olahraga anggar, harus mengetahui langkah atau kuda-kuda yang digunakan di dalam olahraga anggar. Dengan kuda-kuda yang benar maka akan bisa dipastikan bahwa hasil langkah maju-mundur hingga serangan dalam anggar akan baik.

Menurut Sucipto dan Ramlan (1997 : 1-2), dalam cabang olahraga anggar ada 3 jenis senjata yaitu; 1) Floret/*foil*, 2) Degen/*epee*, 3) *Sabre*/sabel, dimana masing-masing mempunyai karakteristik permainan dan peraturan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya.



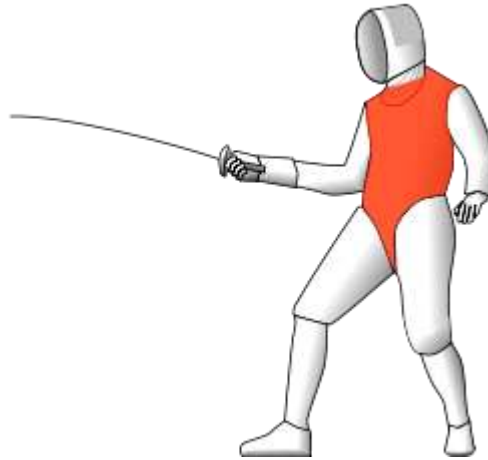
Gbr 1. Pedang anggar (Degen, Floret dan Sabel),

Sumber; [http://www\\_fencingphotos.com](http://www_fencingphotos.com) (2007).

Olahraga anggar dipertandingkan untuk pria dan wanita dengan pengelompokan kelas umur, yaitu ; Usia dibawah 17 tahun dikategorikan kelas kadet, untuk usia di atas 17 tahun sampai 20 tahun dikategorikan ke dalam kelas junior, dan kelas di atas 20 tahun dikategorikan ke dalam kelas senior (Sumusi, E, 2000 : 5).

### **Floret/foil**

Bentuk irisannya segi empat, lentur dan ringan, ujungnya datar dan bulat tumpul dan berpegas. Pelindung tangan (*kom*) kecil cukup untuk melindungi bagian tangan saja. Jenis senjata ini digunakan untuk menusuk dengan bagian pangkal senjata untuk menangkis dan menekan. Bidang sasaran adalah pada bagian togok yaitu dari pangkal paha ke atas sampai pangkal tangan dan leher. Panjang senjata = 110 cm, berat = 500 gram.



Gbr 2. Bidang sasaran jenis senjata floret ,  
Sumber; <https://id.wikipedia.org/wiki/Anggar> (2021)



Gbr 3. Senjata Floret (FOIL)  
Sumber; [http://www\\_fencingphotos.com](http://www_fencingphotos.com) (2007)

### BAB III

#### KARAKTERISTIK OLAHRAGA ANGGAR

Anggar bukanlah olahraga untuk sekelompok orang tertentu, namun siapapun dapat melakukan olahraga anggar. Keuntungan yang dimiliki anggar dibandingkan kebanyakan olahraga yang lain adalah bahwa anggar tidak membedakan pemainnya secara spesifik. Masa depan anda dalam olahraga anggar berasal dari dalam diri anda sendiri. Kapasitas untuk berlatih dan keinginan untuk maju merupakan faktor-faktor penentu. Orang yang melakukan olahraga anggar adalah orang yang mau membuat keputusan untuk diri mereka sendiri. Mereka bukanlah orang yang menjalani keputusan orang lain. Olahraga anggar adalah replika mental intensif sebuah permainan komputer dimana pikiran harus berlomba dengan cepat menjawab berbagai tantangan yang tak terduga.

Wylęgała (2010) menuturkan bahwasanya anggar adalah olahraga yang bisa dilakukan pria dan wanita. Berhasil tidaknya anggar tidak terletak pada kekuatan fisik, tetapi pada tingkat keterampilan pemain anggar, ditambah kekuatan fisik yang memadai. Supriyoko & Mahardika (2018) menyatakan bahwa anggar merupakan cabang olahraga yang memiliki karakteristik penekanan pada ketangkasan dengan senjata. Selain itu, cabang olahraga anggar menuntut para pelakunya untuk memiliki kelincangan tangan.

Anggar adalah olahraga yang menggunakan senjata sebagai media ofensif dan defensif, karena peralatannya yang mahal, belum populer di masyarakat, namun IKASI tertarik untuk mempromosikan anggar sebagai olahraga nasional di Indonesia. Untuk mengatasi masalah ini, IKASI mencoba membagi kelompok usia menjadi pemula, pelajar, pemula hingga mahir. Orang dari segala usia dapat mengikuti berbagai jenis kompetisi, baik individu maupun tim, dengan menggunakan tiga jenis senjata, yaitu floret (foil), sabel (sabre) dan degen (epee). Selain menggunakan senjata, dalam cabang olahraga anggar juga menggunakan seperangkat alat pada berlatih dan bertanding seperti masker untuk melindungi kepala, baju anggar lengkap dengan *flastron* (pelindung dada) dan *breast* (untuk perempuan sebagai pelindung dada) dengan tujuan untuk melindungi tubuh dari tusuk senjata, *glove* atau handsgum atau sarung tangan,

*body metallic* (baju anggar yang bisa dialiri aliran listrik) sebagai perkenaan yang sah pada jenis senjata *floret* dan *sabel*. *Wire* yaitu kabel yang menghubungkan antara senjata dengan *rolling-recording* dengan cara kabel dimasukkan ke dalam baju anggar dengan melewati badan, *rolling* (kabel gulung yang menghubungkan aliran listrik dari *body wire* ke *recording*) dan *recording* yaitu alat pencatat skor digital dari hasil perkenaan tusukan pemain anggar.

Pada prinsipnya anggar membutuhkan kemampuan menyerang, bertahan dan melakukan serangan balik dengan cepat. Meskipun gerakan dapat dibagi menjadi maju dan mundur, mereka memiliki persyaratan tinggi untuk kebugaran fisik, terutama daya tahan, kekuatan, daya ledak, kecepatan, kecepatan reaksi, dan elemen lainnya. Tiga elemen utama pagar adalah waktu, kecepatan, dan ukuran. Waktu anggar berarti saat yang tepat untuk menyerang untuk menangkap musuh yang lengah. Kecepatan berarti menggunakan waktu sesedikit mungkin untuk menyempurnakan serangan, pertahanan, atau serangan balik. Ukuran mengacu pada jarak yang harus ditempuh untuk mencapai target dengan nilai menusuk atau memotong. Ukuran didefinisikan sebagai jarak yang memisahkan dua pemain anggar. Ada tiga ukuran yang umum digunakan dalam anggar, yaitu jangkauan, jarak benar dan jarak dekat.

(Widowati & Decheline, 2020) Berbagai aspek yang dapat mempengaruhi performa dan peningkatan keterampilan dari seorang atlet anggar. Aspek kekuatan, kelincahan, *endurance*, *power* baik lengan dan tungkai, koordinasi, keseimbangan, reaksi, kecepatan, ketepatan dan kelentukan harus dimiliki oleh seorang atlet anggar. Anggar memiliki karakteristik yang unik, terutama dalam hal kecepatan reaksi dan koordinasi mata-tangan-kaki, yang paling menonjol dalam olahraga ini. Namun, karakteristik lain seperti daya tahan kardiorespirasi, daya ledak, dan kekuatan otot seringkali merupakan kondisi yang diperlukan untuk menjadi atlet dan berprestasi kelas dunia.

Olahraga anggar sangatlah praktis dilakukan dalam ruangan sebab landasan yang digunakan untuk permainan anggar hanya berukuran panjang 14 meter dan lebar 1,5 – 2 meter. Dalam pertandingan resmi anggar, biasanya diawali dengan babak pendahuluan untuk pemeringkatan pemain anggar. Pada babak pendahuluan ini, pertandingan berdurasi 3 menit dengan poin terbanyak sebagai pemenang atau dengan mengumpulkan 5 poin terlebih dahulu sebelum

waktu 3 menit. Kemudian setelah babak pendahuluan, dilanjutkan dengan babak penyisihan dengan 3 partai pertandingan dan tiap partai pertandingan berdurasi 3 menit dengan poin terbanyak sebagai pemenang atau dengan mengumpulkan 15 poin sebelum durasi 3 partai pertandingan. Maka dari itu, sistem energi yang digunakan dalam permainan anggar yaitu anaerobik laktasid karena dilakukan dalam waktu 3 menit.

Untuk mendapatkan poin dalam permainan anggar, seorang pemain anggar haruslah melakukan serangan yang mengarah ke sasaran sesuai dengan jenis senjata yang dimainkan, teknik tersebut dinamakan *the lunge*.

Olahraga anggar secara mental juga menantang dan meningkatkan kondisi para pemain anggar pada saat mereka mempelajari keterampilan dan tekniknya. Olahraga ini juga memungkinkan pemainnya untuk menguji tingkat kebugaran dan kondisi mentalnya pada tingkat yang nyaman dan tidak berlebihan. Tubuh dan pikiran menyatu pada saat melakukan olahraga anggar. Semakin banyak anda berolahraga anggar, semakin baiklah anda belajar mengatasi kelelahan mental melalui pergantian cara bermain anggar. Adaptasi yang sama juga terjadi pada saat bagian permainan anda tidak terlaksana pada hari tertentu. Dalam olahraga anggar, tidak ada hal yang sama yang akan dialami setiap harinya saat menghadapi lawan main anda, maka anda akan terus menerus menyesuaikan diri.

Permainan anggar merupakan olahraga beladiri yang menggabungkan seni ketangkasan memainkan dan melindungi diri dengan pedang di mana strategi memainkan peranan penting dalam olahraga yang mengadopsi pertarungan di abad pertengahan ini. Anggar bukanlah olahraga untuk semua orang, namun siapapun dapat melakukan olahraga anggar. Olahraga Anggar merupakan salah satu cabang olahraga tua yang belum begitu memasyarakat dikalangan masyarakat, bagaimana tidak, selain olahraga ini berasal dari Eropa dan dari salah satu olahraga khusus bangsa bangswan kerajaan pada zaman dahulu.

Pada olahraga anggar juga dipengaruhi oleh perkembangan perlengkapan teknologi yang dari waktu ke waktu terus bergulir dengan secara otomatis mempengaruhi regulasi-regulasi dalam permainan anggar. Pada zaman modern seperti sekarang ini, olahraga ini telah berkembang dari bentuknya yang statis dengan gaya atau corak yang itu – itu saja menjadi bentuk variasi dari

gerakan – gerakan yang lebih variatif dan berseni sehingga apabila diamati dengan ilmu penunjang keolahragaan bentuk – bentuk gerakan tersebut dapat lebih terlihat efektif dan efisien, baik dalam hal menggunakan tenaga atau energi pada saat bermain anggar maupun teknik – teknik bermain yang digunakan sehingga serangkaian gerakan tersebut dapat terlihat sangat dinamis. Dengan penilaian secara elektronik, kita tidak lagi terlalu tergantung pada keputusan juri untuk melihat dan mendengar sentuhan kita, yang berarti kita dapat bergerak secara lebih cepat, karena tahu semua sentuhan kita akan di deteksi dengan system penilaian pada alat pencatat atau perekam skor (*recording*).

Penekanan sebelumnya adalah pada gaya agar dapat memberikan kesan yang baik pada para wasit; kini penekanannya pada perolehan nilai. Pertandingan anggar dewasa ini dilakukan lebih cepat dibandingkan masa sebelumnya dan jauh lebih efisien. Lebih dari sekedar pertandingan yang diawasi oleh wasit beserta analisis video sebagai pertimbangan wasit dalam menentukan keputusan pertandingan, seorang wasit dapat menetapkan hukuman dan menganalisis tindakan untuk menetapkan prioritas kepada pemain, baik menang, kalah, angka maupun pelanggaran/hukuman.

Prestasi puncak menjadi tujuan dari olahraga prestasi. Pencapaian prestasi terus diupayakan dan di selaraskan dari berbagai bidang kajian mental, intelektual, teknik, strategi, teknologi, psikologi, dan fasilitas. Berbagai tahapan pembinaan dilaksanakan sebagai upaya pencapaian prestasi, baik dari pola pembinaan yang terencana, terukur dan berkesinambungan maupun pembinaan yang konvensional sampai pembinaan yang secara instan diupayakan untuk meraih prestasi.

Anggar memberikan peluang yang sama antara putra dan putri untuk peningkatan bakat dengan suatu sistem tertentu dari olahraga ini melalui *event* khusus yang menjanjikan agar pemain dapat mencapai penampilan puncak atau prestasi puncak (*top performance*). Kompetisi merupakan salah satu jembatan yang secara hierarkis dari anggar untuk menggapai dan menunjukkan prestasi. Prestasi tinggi didapat dari kerja keras dengan melibatkan semua komponen yang berkaitan dengan prestasi, salah satunya adalah unsur mental.

Wylegala (2010) menegaskan pada prinsipnya cabang anggar memerlukan kemampuan menyerang, bertahan, dan melakukan serangan balik dalam waktu yang cepat. Meskipun gerakannya maju dan mundur, namun dibutuhkan kemampuan fisik yang berkualitas terutama unsur-unsur daya tahan, kekuatan, power, kecepatan, dan kecepatan reaksi. Tiga unsur pokok dalam anggar, yaitu waktu, kecepatan, dan ukuran. Waktu dalam anggar berarti momen yang tepat saat melakukan serangan untuk menyergap musuh yang lengah. Kecepatan mengacu pada kalau perlu waktu yang sedikit mungkin untuk menyempurnakan serangan, pertahanan, atau gerak serang balik. Ukuran artinya jarak yang harus ditutupi untuk menjangkau sasaran dengan nilai tusukan atau potongan. Ukuran dimaknai sebagai jarak yang memisahkan antara dua pemain anggar. Ada tiga ukuran yang umum digunakan dalam anggar, yaitu jarak di luar jangkauan, pada jarak yang tepat, dan jarak dekat.

Secara khusus anggar ini memiliki karakteristik yang unik terutama dalam hal kecepatan reaksi dan koordinasi mata, tangan, dan kaki paling menonjol diperlihatkan dalam cabang olahraga ini. Namun demikian ciri khas lainnya seperti daya tahan kardiorespiratori, power, dan kekuatan otot juga sering menjadi tuntutan untuk menjadi seorang atlet besar dan berprestasi di tingkat dunia.

Morphology, n.d menjabarkan bahwa anggar adalah salah satu olahraga paling populer di Indonesia. Anak-anak, remaja, laki-laki dan perempuan semua ikut bermain anggar. Selain baik untuk tubuh, anggar juga merupakan hiburan yang menghilangkan kejenuhan aktivitas sehari-hari. Anggar adalah olahraga yang kompleks, Anggar membutuhkan teknik dan taktik khusus, dan berbeda dari olahraga lainnya dalam hal kondisi fisik. Anggar dicirikan oleh daya tahan kecepatan, daya tahan kekuatan, dan kelincahan dalam waktu yang relatif cepat.

## **Tangkisan**

Tangkisan adalah menggagalkan serangan untuk mengembalikan prioritas kepada atlet yang diserang. Tapi tangkisan menjadi hak harus dilakukan dengan baik dimana hak itu dilakukan dengan tanpa kehilangan waktu



(momentum) setelah menangkis langsung melakukan tusukan penangkis. Tusukan penangkis dilakukan dengan langsung menjulurkan tangan ke sasaran lawan untuk menyentuh sasaran yang sah. Tangkisan dilakukan dengan tangan melengkung, agar lebih bertenaga dengan bagian bilah senjata dekat gagang untuk menghalau ujung senjata lawan, dengan penangkis dilakukan dengan menjulurkan tangan, segerak setelah menangkis.

### **Tangkisan 1**

Tangan yang memegang senjata diluruskan kedepan, dengan siku dibawah dagu, dengan jari-jari terarah ke bawah dengan senjata ujungnya mengarah kebawah. Dengan tujuan menghindari dari serangan lawan yang mengenai bagian perut, pinggang, dan juga paha. Senjatanya mengarah serong ke kiri.



Gbr 4 . Posisi tangkisan satu (1)

### **Tangkisan 2 (*Tierce*)**

Posisi tangan sama dengan posisi tangkisan 1, tapi untuk tangkisan 2 ini Senjatanya di arah ke kanan, untuk menghindari dari serangan lawan yang mengenai bagian perut, pinggang, dan juga paha.



Gbr 5. Posisi tangkisan dua (2)

### Tangkisan 3

Posisi tangan lurus kedepan dengan telapak menghadap keatas atau posisi tangan supinasi yakni pelindung senjata dipindahkan kearah kanan dengan ujung senjata terarah kedepan setinggi pinggang yang agak seerong kekiri, untuk tangkisan ini sangat dominan dipakai oleh para atlet, karena tangkisan ini menghindari serangan lawan yang mempunyai tusukan pless (tusukan yang meluruskan alat). dan tangkisan ini sangat berguna mengancing/menahan alat senjata lawan.



Gbr 6. Posisi tangkisan tiga (3)

#### **Tangkisan 4 (*Quarte*)**

Tangkisan dilakukan dengan posisi tangan pronasi yaitu dengan pelindung senjata diarahkan kekiri, siku tangan ditempelkan kepinggan kanan, jari tangan dihadapak kekiri, ibu jari dihadapkan keatas, ujung senjata diarahkan kedepan setinggi dagu, dengan lengkungan pergelangan tangan memungkinkan atlet untuk melindungi garis bidikan dari dalam atau Tangkisan hindaran yang sangat mudah dan juga sangat bervariasi, tangkisan ini sering dipakai oleh para atlet anggar. Fungsinya, menghindari serangan lawan yang melakukan counter attack (serangan balik) yang cepat.



Gbr 7. posisi tangkisan empat (4)

#### **Tangkisan 5 (*Quinte*)**

Dilakukan seperti pada tangkisan empat, tapi tangkisan 5 ini agak rendah sedikit letak tangannya dengan tangan yang memegang senjata ditekan kebawah, dengan ujung senjata lebih tinggi sedikit dari tangan dan ujung senjata mengarah kedepan agak serong kiri, dengan tangkisan ini terbagi pada 2 jenis alat yaitu, pada alat floret dan alat sable.pada jenis alat floret adalah menghindari serangan lawan yang sangat power, dan juga tangkisan ini sangat mudah kita

bisa mendapatkan ruang sasaran tusukan. sedangkan pada alat sable, menghindari serangan dari lawan yang mengenai bagian kepala.



Gbr 8. Posisi tangkisan lima (5)

### Tangkisan 6

Dilakukan dengan posisi supinasi yaitu pelindung senjata dipindahkan kearah kanan, dengan telapak tangan menghadap keatas, jari-jari tangan yang memegang senjata diarahkan keatas, ujung senjata/pedang, lebih tinggi dari gagang, posisi ini untuk melindungi garis bidikan dari atas atau Hindaran tangkisan menuju sasaran tusukan bagian dada.



Gbr 9. Posisi tangkisan enam (6)

## Peringatan Dasar Pertandingan Anggar

Ada 3 (tiga) macam "peringatan" bagi para pemain, jika tidak dipatuhi, maka akan mendapat hukuman dari wasit.

### 1. Peringatan "biasa"

Yang harus diperhatikan pada peringatan "biasa".

1. Terhadap pakaian yang tidak rapih/lengkap.
2. Sambungan alat listrik tidak teliti.
3. Tidak membawa senjata cadangan.
4. Menghalangi/melindungi bidang perkenaan dengan tangan atau lengan yang tidak memegang senjata.
5. Memegang alat listrik dengan tangan yang tidak bersenjata.
6. Menusuk-nusukkan ujung senjata pada loper.
7. Sengaja menabrak lawan.
8. Dalam pertandingan membelakangi lawan.
9. Membuka masker sebelum pertandingan dihentikan oleh wasit.
10. Lari membelakangi lawan untuk menghindari tusukan.

### 2. Peringatan "keras"

Yang harus diperhatikan pada peringatan "keras".

1. Harus tetap sportif, siapapun lawan anda.
2. Berbuat curang dengan alat apapun juga yang merugikan lawan.
3. Mengganggu jalannya pertandingan.
4. Tusuk-tusukan yang kasar, aksi-aksian yang dianggap membahayakan lawan.
5. Bertanding anpa melalui pengontrolan alat-alat ada bahayanya.
6. Meninggalkan pertandingan tanpa izin dari wasit.
7. Cara-cara yang kurang sportif, misalnya dengan beristirahat sejenak atau mengganggu konsentrasi lawan.
8. Tidak segera memenuhi panggilan.

9. Tidak mengindahkan perintah wasit.
10. Tipu muslihat yang tidak sportif.
11. Membeir kesempatan "tusukan yang menguntungkan" kepada lawan karena sudah diatur demikian.
12. Dilarang keras mengatur kemenangan.
13. Memalsukan tanda-tanda resmi dari panitia kontrol pertandingan.
14. Sengaja menabrak lawan dan dalam kesempatan ini memukul lawan dengan grip dan senjata.
15. Dengan maksud tertentu memalsukan/menghapus tanda-tanda kontrol.
16. Pura-pura cidera, walaupun dokter tidak membenarkannya.
17. Balas dendam di atas loper.
18. Dopping.
19. Mengalihkan perhatian lawan untuk memenangkan kawan.
20. Tidak hadir pada pertandingan setelah 3x dipanggil.

### 3. Peringatan "khusus"

Yang harus diperhatikan pada peringatan "khusus".

1. Menggunakan tangan yang tidak bersenjata untuk pertahanan atau penyerangan.
2. Sengaja merangkul lawan untuk menghidhari bidang perkenaan.
3. Menempelkan bagian listrik yang tidak terisolir dengna vest metalik.
4. Membuat "fleche" yang menubruk lawan sekaligus.
5. Sengaja loncat kesamping keluar loper untuk menghindari senjata lawan
6. Sengaja mengenai bidang yang bukan bidang perkenaan dengan maksud tertentu.

## Peraturan Umum Permainan Anggar

Berikut ini adalah peraturan masing-masing nomor dalam anggar yaitu menurut jenis senjatanya.

### 1. Nomor Floret/Foil

#### Pergerakan dan sasaran

- Dalam nomor ini, atlet anggar hanya boleh bergerak maju mundur.
- Serangan/tusukan pedang hanya diperbolehkan/diarahkan ke daerah yang disebut "torso".
- Torso adalah bagian badan yang boleh diserang dengan senjata. Torso terdiri dari dada, perut bagian bawah, perut, dan bahu depan.

Penilaian:

- Seorang pemain akan mendapatkan nilai apabila melakukan tusukan pada daerah Torso kepada lawannya. Apabila mengenai bagian lain tidak mendapatkan nilai.
- Apabila keduanya sama-sama berhasil melakukan tusukan pada torso maka keduanya tidak akan mendapatkan poin.
- Dan seorang pemain dinyatakan sebagai pemenangnya apabila berhasil mengumpulkan 5 angka dari 6 menit masa tanding.

#### Deskripsi senjata

- Jenis pedang floret/foil berbentuk langsing, lentur dan ringan, ujungnya datar atau bulat, tumpul dan berpegas. Bila ditusukkan dapat naik/turun, beratnya 500 gram (5 ons).
- Memiliki panjang 90 cm, tidak termasuk bagian pedang yang digunakan sebagai pegangan, dan memiliki mata pedang yang lentur.
- Pelindung tangan pada floret lebih kecil dibanding dengan degen dan sabel. Ujungnya untuk menusuk dan bagian bawah pedang untuk menangkis dan menekan.

## 2. Nomor Sabel/Sabre

### Sasaran

Dalam nomor ini, sasaran tusukan pedang ditujukan kepada bagian torso, kepala dan tangan lawannya.

### Penilaian

- Pemain tidak mendapatkan nilai jika melakukan tusukan pada perut bagian bawah.
- Penilaian sama dengan nomor foil dan degen.

### Deskripsi senjata

- Pedang sabel berbentuk segitiga dan sudutnya tidak tajam, seperti parang kecil, semakin keatas semakin pipih dan ujungnya ditekuk hingga tidak meruncing. Beratnya 500 gram.
- Memiliki bentuk potongan melintang seperti segitiga namun terdapat alur yang dalam pada bagian salah satu sisinya sehingga menyerupai huruf "Y" panjangnya 86 cm.
- Pelindung penuh menutupi tangan sampai pangkal tangkai. Bagian atas pedang untuk memarang dan bagian bawah untuk menangkis, serta ujungnya untuk menusuk.

## 3. Nomor Degen/Epee

### Sasaran

- Dalam nomor ini, sasaran tusukan pedang dilakukan pada seluruh bagian tubuh termasuk tangan.

### Penilaian

- Pemain akan mendapatkan poin jika berhasil melakukan tusukan pada bagian badan lawan, baik itu kaki maupun tangan atau bagian badan lainnya.



- Apabila kedua pemain sama-sama berhasil melakukan tusukan, maka keduanya mendapatkan poin yang sama.
- Pemain dinyatakan sebagai pemenang apabila pemain tersebut terlebih dahulu memperoleh 5 angka selama 6 menit waktu pertandingan.

#### Deskripsi senjata

- Pedang berbentuk segitiga dan berparit
- Pada pangkalnya tebal dan samping keujung kecil, agak kaku.
- Ujungnya datar dan berpegas dengan pelindung tangan besar.
- Beratnya antara 750-770 gram.
- Bagian bawah pedang digunakan untuk menangkis dan ujungnya untuk menusuk.
- Panjang 90 cm tidak termasuk pangkal (genggaman).

## BAB IV

### PERLENGKAPAN OLAHRAGA ANGGAR

Olahraga Anggar merupakan salah satu olahraga “mahal”, hal ini dikarenakan *equipment* atau peralatan yang dibutuhkan oleh satu orang atlet tidak murah. Senjata saja berkisar antara 1 juta hingga 5 juta. Kebutuhan lainnya yang wajib dipenuhi seperti baju dengan standar 350 Newton, Masker yang juga harus sesuai standar 350N, sarung tangan khusus anggar, *body wire*, *mask wire*, hingga kaos kaki yang harus menutupi seluruh tulang kering. (Widowati & Decheline, 2020)

#### **Pakaian (Seragam)**

Pada abad ke-17 perubahan dalam penggunaan pakaian/seragam beranggar terjadi, yaitu semasa Louis XIV dengan menggunakan model pakaian dari sutera satin yang berbentuk jas panjang brokat dan celana sampai lutut (*breches*) dengan kaos kaki panjang dari sutera dan sepatu bertumit tinggi. Sekitar tahun 1780 perkembangan lebih resmi/formal dan terbatas karena bahaya pada bagian muka dan mata. Untuk itulah diperkenalkan alat sebagai perlindungan muka/kepala.

Penemu topeng/masker ini adalah seorang master Perancis, *La Boessiere* sehingga adanya perubahan teknik dalam beranggar, dimana peraturan permainannya menjadi lebih fleksibel, kecenderunagn lebih ringan dan senjatanyaupun lebih lentur, sehingga terbentuklah istilah – istilah baru seperti *Remise*, *Counter Reposte*, *Redoublement* bisa terjadi tanpa bahaya yang berlebihan Baju anggar umum berwarna putih, bahan tidak boleh yang terlalu licin, karena bisa mengakibatkan tusukan lawan meleset.

Bahan baju anggar merupakan bahan yang tebal, agar pada saat ditusuk lawan atau terjadi perkenaan tidak mengakibatkan rasa sakit pada badan. Ukuran baju anggar menutupi bagian leher (min. ½ leher), menutupi tangan sampai pergelangan tangan, dengan ukuran pada bagian bawah harus melebihi celana bagian atas paling sedikit 10 cm.



Gbr 10. Baju anggar (dominan putih)  
 Sumber : <https://sportsregras.com/id/anggar-sejarah-aturan/>

### **Celana Anggar**

Celana anggar juga berwarna putih, bahan juga tidak boleh bahan yang terlalu licin karena dapat mengakibatkan tusukan lawan pada bagian paha meleset. Bahan celana anggar juga bahan yang tebal agar pada saat terjadi perkenaan atau tusukan tidak mengakibatkan rasa sakit. Celana anggar ukuran panjangnya sedikit dibawah lutut dengan bagian ujung celana bawah dikencangkan agar pada saat bermain anggar tidak mengganggu gerakan – gerakan anggar.



Gbr 11. Celana anggar (menggunakan tali)  
 Sumber : <http://khoirur947.blogspot.com/2018/03/anggar.html>

### **Kaos Kaki Anggar**

Kaos kaki anggar harus yang berwarna putih dan panjang selutut atau sampai ujung celana anggar bagian bawah. Upayakan kaos kaki anggar yang kencang dan tidak longgar agar tidak melorot ke bawah, dikarenakan dapat membuka bagian kaki dan dapat menimbulkan cedera pada kaki apabila terbuka pada saat tertusuk lawan. Pemain diijinkan untuk memakai kaos kaki dengan sebuah pertimbangan yang menunjukkan warna atau logo dari regu nasionalnya atau kebangsaannya atau juga daerahnya setinggi 10 cm.



Gbr 12. Kaos kaki anggar (wajib Panjang)  
 Sumber : <http://kukar-fencing.blogspot.com/2016/11/fencing-body-plastron-breast-cup-socks.html>

### Sepatu Anggar

Sepatu anggar terbuat dari bahan yang tidak terlalu keras, terutama pada bagian tumit kaki, karena pada anggar ada gerakan serangan, dimana gerak tersebut mengakibatkan hentakan pada ujung atau tumit kaki dengan ukuran tumit sepatu setinggi tumit kaki. Sepatu anggar juga pada bagian kaki dalam depan terdapat bantalan untuk melindungi kaki pada saat terjadi gerakan – gerakan yang menghentak seperti pada gerak serang.



Gbr 13. Sepatu anggar

Sumber : <http://kukar-fencing.blogspot.com/2016/11/fencing-body-plastron-breast-cup-socks.html>

### Body Vest (Pelindung dada)

*Body Vest* (pelindung dada) terbuat dari bahan yang keras (terutama untuk wanita). *Body vest* untuk pria tidak selalu terbuat dari bahan yang keras, tapi cukup dari bahan yang tebal dan elastis agar tidak mengganggu ruang lingkup gerak anggar, ukuran harus seketiak sampai seperempat bagian tangan untuk laki – laki dan menutup pada semua bagian depan dada pada perempuan.



Gbr 14. Plastron (body vest anggar)

Sumber : <http://kukar-fencing.blogspot.com/2016/11/fencing-body-plastron-breast-cup-socks.html>

### Metallic Jacket

*Metallic jacket* atau baju anggar yang berkonduktif adalah baju anggar yang bisa dialiri *electron* atau aliran listrik. *Metallic jacket* terbuat dari bahan benang berserabut tembaga atau bahan/*lame* yang konduktif dalam kedua keadaan baik melengkung maupun memanjang pada bagian luarnya, terutama pada daerah sasaran anggar menurut jenis senjata masing-masing. Bagian dalam baju *metallic jacket* harus terbuat dari bahan dari lena yang terisolasi terhadap listrik atau sebuah bahan *lame* konduksi yang memadai. Kerah baju yang berkonduksi harus memiliki lebar setinggi 3 cm.



Gbr 15. Metallic jacket anggar (atas/foil dan bawah/sabre)

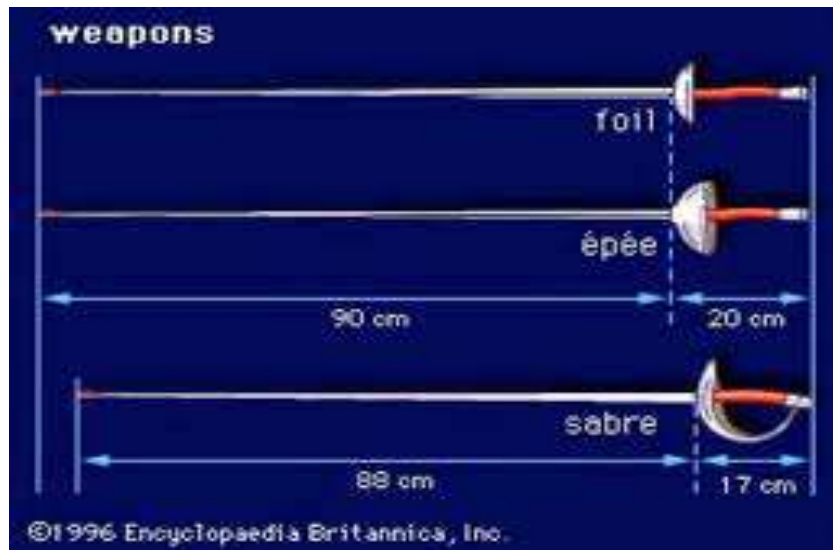
### Pedang (Senjata)

Razikin (2016) mengisahkan jika dalam Makam Seragon telah ditemukan sebilah pedang pendek terbuat dari tembaga yang menurut dugaan sudah berumur + 5000 tahun dan merupakan senjata anggar yang pertama. Seragon adalah raja pertama dari Kerajaan Purba di sekitar sungai Euphrat Mesopotamia. Menurut pahatan lama + 3000 tahun yang lalu bangsa Mesir, Yunani, dan Tiongkok Kuno sudah mahir dalam permainan anggar dengan cara lama. Sebelum adanya bentuk anggar seperti sekarang ini, pedang telah digunakan pada masa Persi, Yunani, Romawi, dan Babilonia. Relief yang terdapat di candi Luxor di Mesir menggambarkan tentang adegan pertandingan anggar sekitar abad 119 sebelum Masehi dengan menggunakan pedang sebagai alat.



Gbr 15. Pedang kuno anggar awal mulanya yang diteruntukan perang  
Sumber : PBB

Dalam permainan anggar ada tiga (3) jenis senjata anggar, yaitu : *Floret (FOIL)*, *Degen (EPEE)*, dan *Sabel (SABRE)*. Kesemua jenis senjata tersebut memiliki karakteristik pedang yang berbeda dan karakteristik permainannya dan peraturan yang berbeda pula.



Gbr 16. Macam-macam pedang anggar sesuai spesifikasi dan karakternya  
 Sumber : <https://olahraga.skor.id/selasa-bahasa-anggar-unik-sejak-dari-namanya-01357070>

### Senjata Floret (*FOIL*)

Floret adalah jenis senjata khusus untuk menusuk dengan area sasaran yang sah dalam batang tubuh floret, dari bahu untuk mngunci paha, depan dan belakang. Bukan memasukan lengan, leher, kepala dan kaki. Pakaian seragam pemain floret rompi metalik (disebut lame) yang mana tutupnya sah pada area sasaran, jadi hal itu sah untuk sentuhan akan terdaftar pada mesin penilaian. Kecil, memuat per petunjuk Dempet pada nilai floret dan menyambung pada kawat dalam mata pisau. Pemain memakai kabel/wire dalam seragamnya yang mana menyambungkan floretnya sebuah gulungan kabel/wire, disambungkan untuk mesin penilaian (rolling dan recording).

Senjata floret merupakan jenis senjata anggar yang paling ringan diantara pedang anggar lainnya. Pedang floret dapat dikenali dengan ciri pada daun pedang yang cenderung berbentuk menyerupai persegi empat dan kecil dengan pelindung tangan pada bagian pangkal pedang di dekat grip atau pegangan senjata yang berbentuk mangkok (kom) cenderung sangat kecil.





**Gbr 17. Senjata/Pedang Foil/Floret**

**Sumber : <https://haloedukasi.com/pedang-dalam-olahraga-anggar>**

### **Senjata Degen (EPEE)**

Degen/Epee adalah merupakan salah satu jenis senjata anggar yang dipakai khusus untuk menusuk. Epee (melafalkannya —EPP- payll, pertandingan anggar antara dua orang, panjangnya sama seperti floret, tapi lebih berat, beratnya kira-kira 27 ones, dengan sebuah pelindung yang lebih besar (untuk membela tangan dari sentuhan yang sah) dan mata pisaunya lebih kaku. Sentuhan hanya akan dinilai dengan nilai mata pisau. Seluruh badan adalah area sasaran yang sah.

Bidang perkenaan pada senjata ini adalah pada seluruh bagian badan, yaitu dari ujung kaki sampai ujung kepala. Jenis pedang ini adalah pedang dengan perlengkapan pertandingan paling minim, karena tidak mempergunakan metallic jacket sebagaimana pada kedua pedang anggar lainnya. Pada senjata degen cukup menggunakan pakaian standar anggar yang berwarna putih-putih. Pada senjata degen dapat dikenali dengan ciri pada daun pedang yang relatif besar berbentuk huruf V dengan pelindung tangan (kom) pada senjata ini bundarannya jauh lebih besar daripada senjata floret.



**Gbr.18 Senjata/Pedang Epee/Degen**

**Sumber : <https://haloedukasi.com/pedang-dalam-olahraga-anggar>**

### **Senjata Sabel (*Sabre*)**

Perbedaan yang utama dari saber adalah dalam penilaian memasukan senjata sebaik memotong senjata (dengan menggunakan mata pisau). Area sasarannya adalah dari belokan pinggul (keduanya depan dan belakang), terhdap puncak kepala, menirukan kavelary menaiki kuda. Pemain saber berpakaian jaket metalik, yang mana menutup area sasaran untuk mendaftarkan sentuhan yang sah pada mesin nilai. Topengnya berbeda dari floret dan epee, denga penutup semenjak penutup metalik kepalanya adalah area sasaran sah.

Sabel adalah jenis pedang anggar yang berasal dari pedang kavaleri. Berbeda dengan kedua pedang diatas, pada senjata sable dapat digunakan denagn memukul/memarang dan juga menusuk. Bidang perkenaan pada senjata sabel adalah pada seluruh bagian badan diatas pinggang, yaitu dari pinggang sampai ujung kepala dan tangan.

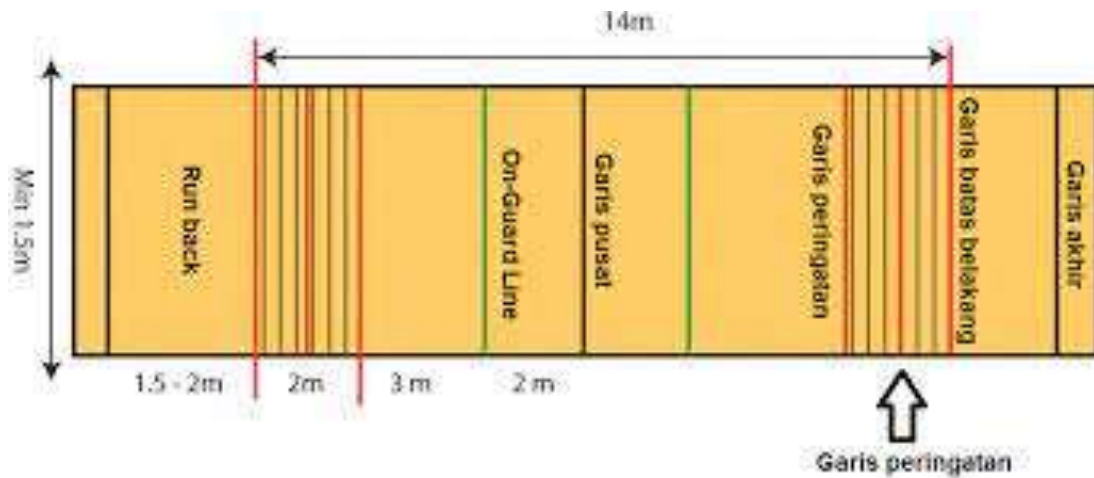


**Gbr 19. Senjata/Pedang Sabre/Sabel**

**Sumber : <https://www.prieur-sports.com/en/serie-club-sabre/89-sabre-club.html>**

### **Landasan Anggar (Piste/Loper)**

Landasan/lapangan permainan anggar disebut juga sebagai loper/piste. Landasan anggar ini harus terletak pada suatu permukaan yang datar/rata. Landasan tidak boleh memberikan keuntungan atau kerugian bagi salah satu diantara pemain anggar yang bersangkutan, terutama sekali yang berhubungan dengan kemiringan dan cahaya penerangan. Loper ini terbuat dari bahan karet terbal/terpal.



**Gbr 20. Piste/Loper/Landasan anggar**

Sumber: <https://aturanpermainan.blogspot.com/2017/07/ukuran-lapangan-permainan-anggar.html>

### Luas/Lebar Lapangan Anggar

Lapangan anggar dibatasi karena sesuai dengan karakteristik kecabangan pada anggar itu sendiri, yaitu perang/combat berhadapan. yang berukuran 2 x 14 meter guna membatasi ruang pertandingan. Terutama pada penggunaan alat listrik, maka loper dilapisi pula dengan bahan yang sesuai. Perincian landasan anggar adalah, lebar landasan adalah dari 1.20m hingga 2.00m, dengan panjang landasan 14.00m.

### Garis Batas Landasan Pertandingan Anggar (*Loper*)

Dari semua luas ukuran landasan anggar dipecah menjadi beberapa titik/bagian, dan pada setiap titik/bagian terdapat tujuan masing-masing.

### Garis Batas Bersedia

Garis batas bersedia adalah garis dimana tempat kedua pemain/peanggar berdiri dalam posisi kuda-kuda anggar sambil menunggu aba-aba dari wasit untuk melakukan pertarungan. Kedua garis bersedia berjarak masing-masing 2 m dari posisi peanggar bersiap.

**Garis Batas Perang/Duel**

Garis batas perang/duel adalah garis dimana peanggar boleh melakukan pertarungan tanpa boleh melewati garis belakang yang telah ditentukan atau garis lebar laangan yang telah ditentukan pula. Garis batas perang/duel ini berjarak sepanjang 14 m (termasuk garis batas peringatan).

**Garis Batas Peringatan**

Garis batas peringatan adalah garis dimana peanggar harus berhati-hati, karena garis tersebut merupakan garis dimana pertanda bahwa landasan anggar akan habis dan peringatan untuk semua jenis senjata 1m, c.) Garis batas peringatan untuk degen dan floret 1m.

**Garis Batas Mati (*End OFF*)**

Garis batas mati adalah garis dimana landasan permainan telah habis dan peanggar tidak boleh melakukan pertarungan pada daerah tersebut. Apabila peanggar melewati garis tersebut maka ia akan mendapatkan peringatan dari wasit. Garis batas mati ini berjarak 1,5m – 2.0m dibelakang garis batas peringatan untuk semua senjata.

***Rolling dan Recording***

Dalam permainan anggar menggunakan alat-alat listrik. Pada setiap pemain dipasang kabel penghubung dari senjata lewat badan, kemudian disambungkan ke satu alat yang disebut *rolling*. Untuk mengetahui keadaan peralatan permainan anggar itu dapat diketahui layak atau tidak dan juga untuk dapat mengetahui tusukan atau parangan dinyatakan masuk atau tidak, dapat kita lihat dari satu alat yang disebut *recording*. *Recording* ini disambungkan dari *rolling* yang telah disambungkan ke pemain anggar.

***Rolling dan Kegunaannya***

*Rolling* adalah roll kabel atau kabel gulung yang khusus untuk permainan anggar. *Rolling* ini berfungsi untuk menyambungkan listrik dari senjata peanggar melalui badan peanggar tersebut ke *recording*. Untuk mengenali apa itu *rolling* sebenarnya cukup sederhana, yaitu apabila kita melihat pemain anggar berlaga di landasan anggar, di sisi belakang peanggar tersebut biasanya ada kabel yang

menyerupai seperti tali yang dihubungkan ke terminal roll kabel tersebut. *Rolling* ini biasanya ditempatkan di belakang landasan anggar (*loper/piste*) atau di tempat yang sekiranya tidak mengganggu pergerakan peanggar pada saat bertanding.



**Gbr 21. Roll cable/kabel gulung**  
Sumber : PBBL

### ***Recording* dan kegunaannya**

*Recording* adalah alat pencatat skor dari hasil perkenaan antar peanggar. *Recording* ini berfungsi untuk mendeteksi apabila terjadi perkenaan pada saat tusukan ataupun parangan, dimana membantu untuk menyimpulkan apakah perkenaan itu sah atau tidak selain peraturan yang telah berlaku. Jadi, setiap perkenaan pada saat pertandingan pasti akan terlihat hasilnya salah satunya dengan melihat alat ini. Kita dapat mengetahui atau menandai kapan saat perkenaan itu sah, yaitu apabila terjadi perkenaan alat ini akan menyala dan berbunyi, dimana pada saat menyala kita harus melihat terlebih dahulu lampu apa yang menyala. Karena, pada alat ini ada dua lampu penanda hasil tusukan atau parangan, ada yang berwarna hijau atau merah dan ada yang berwarna putih.

Lampu yang berwarna hijau atau merah adalah lampu khusus untuk pemain, sedangkan lampu yang berwarna putih adalah penanda bahwa adanya *fall* atau kesalahan pada saat perkenaan, bisa jadi perkenaan tidak tepat pada bidang sasaran yang syah, bisa juga penanda kalau senjata atau pedang yang kondisinya tidak baik atau terganggu. Rekording ini biasanya ditaruh pada sisi

kanan atau kiri landasan, dimana letak recording ini sendiri haruslah dalam posisi berhadapan/berseberangan dengan wasit agar mudah dalam penglihatan.



Gbr 22. Recording/mesin pencatat skor pertandingan anggar  
 Sumber : <https://www.thefencingshop.co.uk/shop/favero-full-arm-05-recording-machine/>

**Wire (conector cable)**

Wire adalah kabel yang menghubungkan antara peralatan/senjata, metallic, masker anggar melewati badan ke *rolling-recording*. Kabel ini digunakan karena alur listrik dari senjata ke recording tetap satu alur berantai. Alur dari senjata menuju dengan body wire menuju *recording* melewati kabel *rolling*.



Gbr 23. Wire cable anggar  
 Sumber : [https://www.gallagher.eu/en\\_be/9v-12v-fence-connecting-cable-set-1](https://www.gallagher.eu/en_be/9v-12v-fence-connecting-cable-set-1)

### **Body Wire dan Fungsinya**

Sesuai dengan pengertian diatas seputar *body wire*, dimana *body wire* itu sendiri merupakan satu rangkaian/alur sehingga dapat terdeteksinya hasil perkenaan/tusukan/parangan dari para peanggar. *Body wire* sendiri mempunyai bentuk yang berbeda-beda bentuknya pada setiap senjatanya. *Body wire* yang dipakai pada saat permainan jenis senjata floret (*foil*) itu berbeda bentuknya dengan *body wire* yang dipakai pada saat permainan jenis senjata degen (*epee*). *Body wire* untuk jenis senjata sable (saber) cenderung sama dengan *body wire* yang dipakai pada jenis senjata floret (*foil*).



Gbr 24. Body Wire (kabel penghubung pedang ke kabel gulung)

Sumber : <https://www.worldfencingstyle.com/products/uhlmann-foil-and-sabre-body-wire-special>



### **Wire Mask dan Fungsinya**

Wire mask adalah kabel yang menghubungkan masker (topeng anggar) dengan metallic jacket. Wire mask ini sering digunakan hanya pada jenis senjata tertentu, dimana disini wire mask hanya dipakai khusus pada jenis senjata sable (sabre). Pada jenis senjata sable menggunakan masker (topeng anggar) yang juga dialiri listrik/berkonduktif, karena bagian kepala merupakan sasaran syah pada jenis senjata ini. Wire mask ini biasanya dipakai/dipasang di samping kanan/kiri masker (topeng anggar), dimana sekiranya menurut si peanggar itu sendiri tidak mengganggu pergerakannya.



Gbr 25. Wire mask (kabel masker/topeng anggar)  
Sumber : <https://qr8fencing.co.uk/product/mask-wire/>

### **Sarung Tangan (Glove)**

Sarung tangan adalah bentuk seragam anggar umum yang dipakai untuk melindungi tangan. Untuk semua jenis senjata, ukuran sarung tangan (glove) haruslah hingga pangkal pergelangan lengan, sehingga dalam keadaan apapun kurang lebih setengah sampai setengah lengan yang memegang senjata seluruhnyaharus tertutup guna mencegah kling (blade/pedang) lawan dapat mencederai lengan, seperti kling lawan dapat masuk ke dalam lengan baju.

Sarung tangan foil & epee



Sarung tangan sabre



Gbr 26. Sarung tangan foil & epee (atas) dan sarung tangan sabre (bawah)

**Mask (masker/topeng)**

Masker adalah alat pelindung wajah yang berbentuk topeng. Anyaman masker tersebut terbuat dari anyaman baja, dan harus disesuaikan dengan standar keamanan dari induk olahraga anggar Internasional (FIE = Federation Internationale D'Esgrime). Dari bagian depan ke samping anyaman maskernya berbentuk kerucut dengan lidah masker yang terbuat dari bahan tebal berlapis busa di dalamnya dan harus menutupi semua bagian leher peanggar.



Gbr 27. Masker (topeng anggar)  
Sumber : <http://khoirur947.blogspot.com/2018/03/anggar.html>

BAB V

CONTOH ANALISIS KEKERAPAN KASUS PADA SAAT PERTANDINGAN TERHADAP IMPLEMENTASI TEKNIK GERAK SERANG DAN TANGKISAN (4 dan 6) PADA SEJATA FOIL

A. Contoh Analisis Pada Teknik Gerak Serang Saat Pertandingan

- Partai 1



Gbr 28. Contoh kasus satu; Penampilan teknik serang anggar

Dalam penampilan gambar di atas pada partai 1 ini telah melakukan tahap-tahap dalam melakukan teknik gerak serang anggar, dengan **Tahap Persiapan** : pandangan sudah ke depan, posisi dalam kuda-kuda anggar (aktif/footwork), Posisi tangan yang memegang pedang sudah tidak dalam posisi diam. **Tahap Pelaksanaan & Follow Through** : kaki belakang seharusnya diluruskan, tapi ditemui kaki belakang tidak diluruskan, tangan yang memegang pedang tidak diluruskan maksimal (masih menekuk), posisi badan cenderung condong ke depan, tangan kiri tidak diluruskan ke belakang.

- Partai 2



Gbr 29. Contoh kasus dua; Penampilan teknik serang anggar

Dalam penampilan gambar di atas pada partai 2 telah melakukan tahap-tahap dalam melakukan teknik gerak serang anggar seperti berikut;

**Tahap Persiapan:** pandangan ke depan, posisi dalam kuda-kuda anggar, Posisi tangan yang memegang pedang masih dalam posisi diam,

**Tahap Pelaksanaan :** tangan yang memegang pedang tidak diluruskan maksimal,pada fase persiapan telah diluruskan tapi akhirnya ditarik (menekuk), Kaki belakang sudah diluruskan penuh, Kaki depan sudah bergerak diangkat, **Tahap Follow Through;** Kaki belakang sudah diluruskan, tetapi telapak kaki masih dalam posisi jinjit, tangan yang memegang pedang dan tangan belakang telah diluruskan maksimal, sehingga dapat mengenai bidang sasaran dengan tepat, posisi badan masih belum sempurna, karena terlalu condong ke depan, sehingga dapat menyebabkan posisi yang tidak stabil bagi pemain.

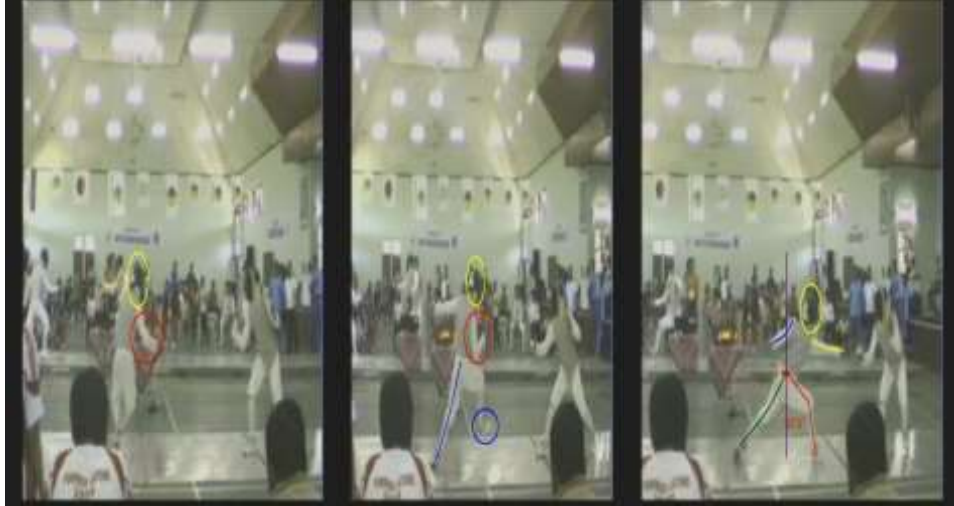
- Partai 3



Gbr 30. Contoh kasus tiga; Penampilan teknik serang anggar

Dalam penampilan gambar 20 pada partai 3 telah melakukan tahap-tahap dalam melakukan teknik serang anggar dengan analisis sebagai berikut; **Tahap Persiapan** : pandangan ke depan, posisi dalam kuda-kuda anggar, Posisi tangan yang memegang pedang sudah tidak dalam posisi diam, **Tahap Pelaksanaan** ; tangan yang memegang pedang telah diluruskan maksimal, Kaki belakang sudah diluruskan penuh, Kaki depan sudah bergerak diangkat, **Tahap Follow through** : sudut kaki depan terlalu jauh ke depan sehingga tumpuan tidak stabil, kaki belakang sudah diluruskan, tangan yang memegang pedang tidak diluruskan ke lawan tetapi tangan belakang telah diluruskan maksimal, posisi badan masih belum sempurna, karena terlalu condong ke depan, sehingga dapat menyebabkan posisi yang tidak stabil bagi pemain.

- Partai 4



Gbr 31. Contoh kasus empat; Penampilan teknik serang anggar

Dalam penampilan gambar 21 pada partai 4 diatas telah melakukan tahap-tahap dalam melakukan teknik serang anggar seperti berikut : **Tahap Persiapan** : pandangan ke depan, posisi dalam kuda-kuda anggar tidak sempurna, Posisi tangan yang memegang pedang masih dalam posisi diam, **Tahap Pelaksanaan** : tangan yang memegang pedang belum diluruskan maksimal, Kaki belakang sudah diluruskan, Kaki depan sudah bergerak diangkat, **Tahap follow through** : Sudah melihat sasaran, sudut kaki depan cukup sempurna, kaki belakang sudah diluruskan, tetapi tumit kaki belakang masih diangkat, tangan yang memegang pedang sudah diluruskan ke bidang sasaran lawan, posisi badan masih belum sempurna, karena masih condong ke depan, sehingga dapat menyebabkan posisi yang tidak stabil bagi pemain.

- Partai 5



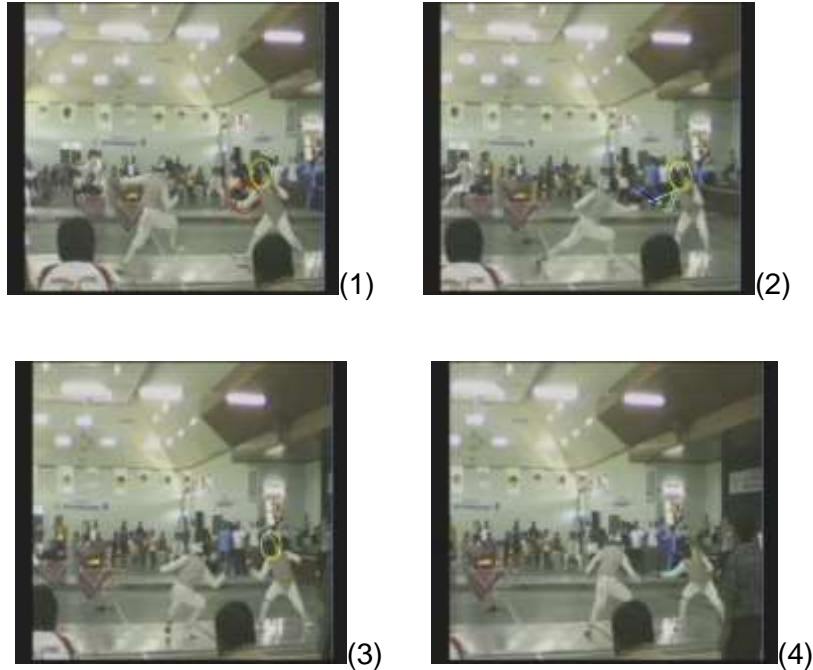
Gbr 32. Contoh kasus lima; Penampilan teknik serang anggar

Dalam penampilan gambar 22 pada partai 5 di atas telah melakukan tahap-tahap dalam melakukan teknik serang anggar seperti berikut : **Tahap Persiapan** : pandangan ke depan, posisi dalam kuda-kuda anggar sempurna/aktif, Posisi tangan yang memegang pedang masih dalam posisi diam, **Tahap Pelaksanaan - Tahap *follow through*** : pandangan ke depan melihat sasaran, tangan yang memegang pedang tidak diluruskan ke bidang sasaran lawan, malah ditekuk, posisi badan condong ke depan, tangan belakang tidak diluruskan, kaki belakang tidak diluruskan sempurna.



**A. Contoh Analisis Kasus Pada Teknik Gerak Tangkisan 4 Saat Pertandingan**

➤ Partai 1

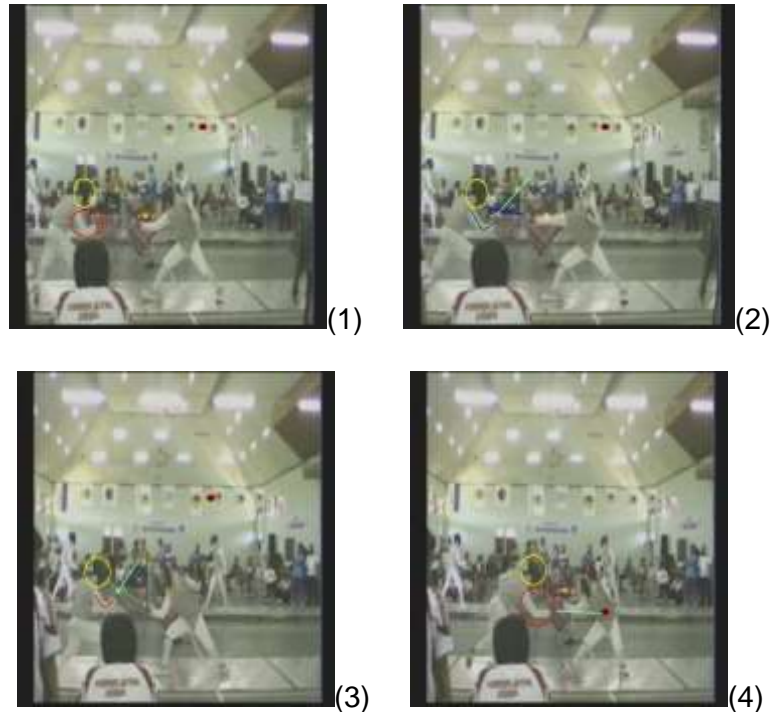


Gbr 33. Contoh kasus 1; Penampilan teknik tangkisan 4 anggar

Dalam penampilan gambar di atas pada partai 4 telah melakukan tahap-tahap dalam melakukan teknik tangkisan 4 anggar seperti berikut :

**Tahap persiapan:** pandangan sudah ke depan, posisi aktif dalam kuda-kuda anggar, tangan yang memegang pedang sudah diam, menunggu pergerakan lawan, **Tahap pelaksanaan** : tangan yang memegang pedang sudah digeser ke bagian dalam badan menutupi bagian dalam badan, perkenaan tangkisan sudah pada  $\frac{3}{4}$  bagian pedang lawan, **Tahap follow through** : sudah melihat sasaran, sudah mengarahkan pedang ke lawan, tangan masih kurang diluruskan sempurna.

➤ Partai 2



Gbr 34. Contoh kasus 2; Penampilan teknik tangkisan 4 anggar

Dalam penampilan gambar di atas pada partai 5 telah melakukan tahap-tahap dalam melakukan teknik tangkisan 4 anggar seperti berikut :

**Tahap persiapan:** pandangan sudah ke depan, posisi aktif dalam kuda-kuda anggar, tangan yang memegang pedang sudah diam, menunggu pergerakan lawan, **Tahap pelaksanaan** : tangan yang memegang pedang sudah digeser ke bagian dalam badan menutupi bagian dalam badan, perkenaan tangkisan sudah pada  $\frac{3}{4}$  bagian pedang lawan, **Tahap follow through** : sudah melihat sasaran, sudah mengarahkan pedang ke lawan, tangan masih kurang diluruskan sempurna.

➤ Partai 3



Gbr 35. Contoh kasus 3; Penampilan teknik tangkisan 4 anggar

Dalam penampilan gambar di atas pada partai 9 telah melakukan tahap-tahap dalam melakukan teknik tangkisan 4 anggar seperti berikut :

**Tahap persiapan** : pandangan sudah ke depan, posisi pasif dalam kuda-kuda anggar, tangan yang memegang pedang dalam posisi diam,

**Tahap pelaksanaan** : tangan yang memegang pedang sudah digeser ke bagian dalam badan menutupi bagian dalam badan, perkenaan tangkisan tidak pada  $\frac{3}{4}$  bagian pedang lawan,

**Tahap follow through** : sudah melihat sasaran, sudah mengarahkan pedang ke lawan, tangan masih kurang diluruskan sempurna.

➤ Partai 4

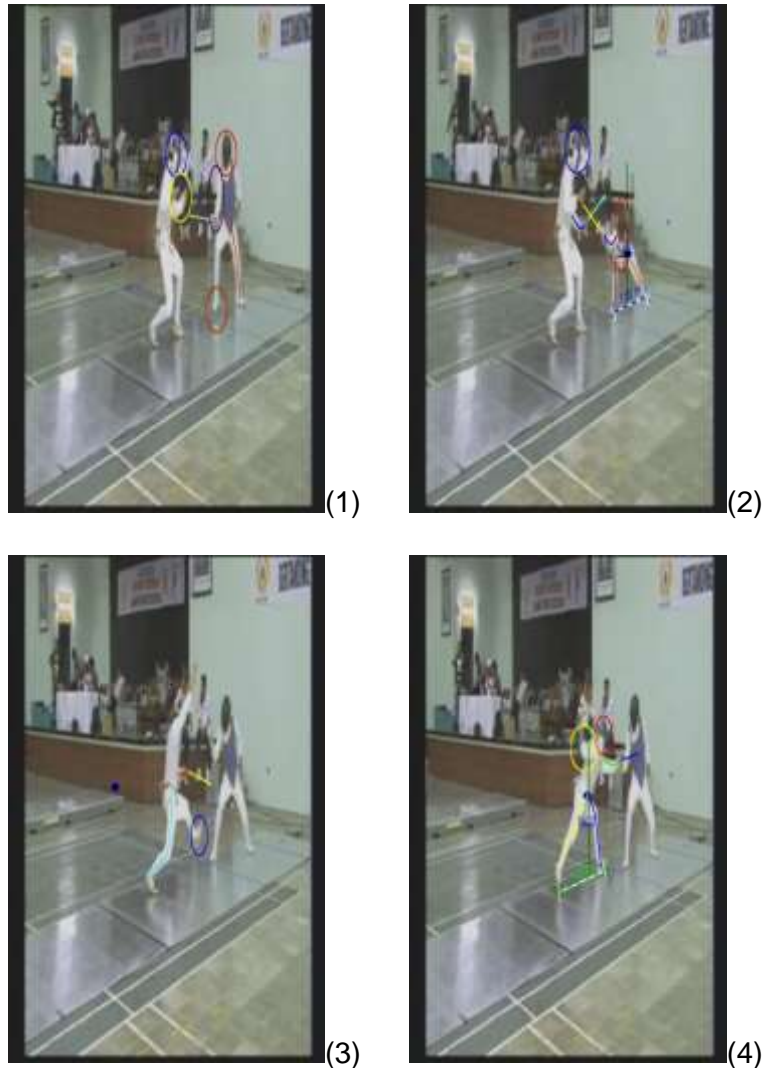


Gbr 36. Contoh kasus 4; Penampilan teknik tangkisan 4 anggar

Dalam penampilan gambar di atas pada partai 12 telah melakukan tahap-tahap dalam melakukan teknik tangkisan 4 anggar seperti berikut :

**Tahap persiapan** : pandangan sudah ke depan, posisi aktif dalam kuda – kuda anggar, tangan yang memegang pedang masih dalam kondisi diam, **Tahap pelaksanaan** : tangan yang memegang pedang sudah digeser ke bagian dalam badan, perkenaan tangkisan belum pada  $\frac{3}{4}$  bagian pedang lawan, persiapan membalas serangan lawan, **Tahap follow through** : sudah melihat sasaran, pedang sudah diarahkan ke bidang target lawan, tangan yang memegang pedang tidak diluruskan, pedang sudah ditusukkan ke bidang sasaran lawan.

➤ Partai 5



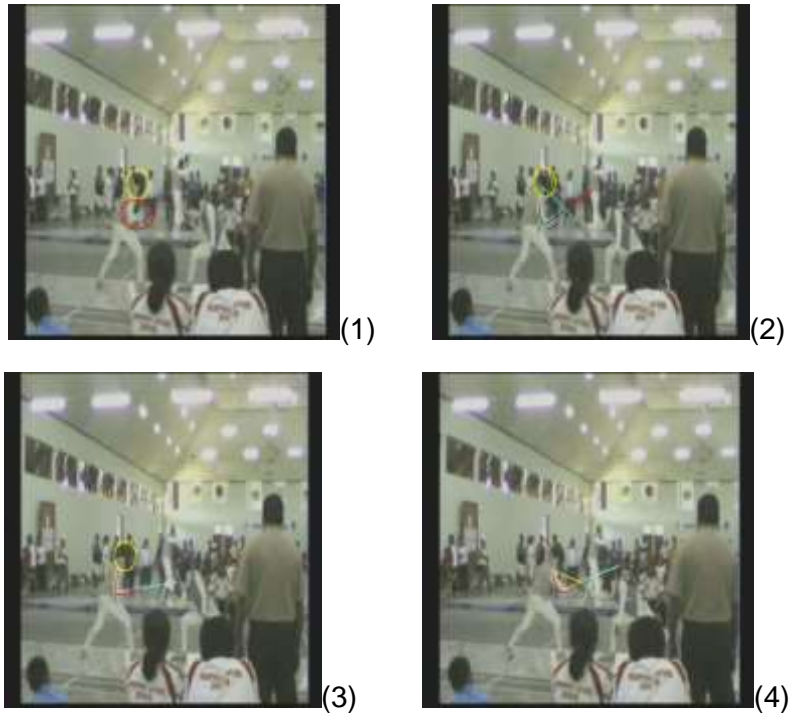
Gbr 37. Contoh kasus 5; Penampilan teknik tangkisan 4 anggar

Dalam penampilan gambar 57 di atas pada partai 13 telah melakukan tahap-tahap dalam melakukan teknik tangkisan 4 anggar seperti berikut : **Tahap persiapan** : pandangan sudah ke depan, posisi aktif dalam kuda – kuda anggar, tangan yang memegang pedang masih dalam kondisi diam, **Tahap pelaksanaan** : tangan yang memegang pedang sudah digeser ke bagian dalam badan, perkenaan tangkisan sudah pada  $\frac{3}{4}$  bagian pedang lawan, persiapan membalas serangan lawan, **Tahap follow through** : Sudah melihat sasaran, kaki belakang sudah diluruskan, tangan yang memegang pedang sudah diluruskan,

Tangan yang tidak memegang pedang sudah diluruskan, posisi badan condong ke depan.

### B. Contoh Analisis Kasus Pada Teknik Gerak Tangkisan 6 Saat Pertandingan

➤ Partai 1

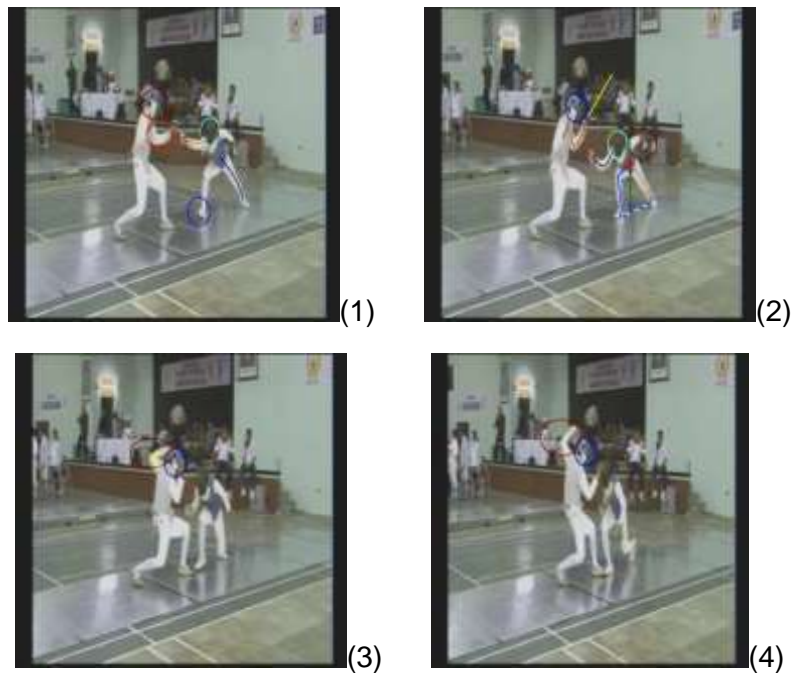


Gbr 38. Contoh kasus 1; Penampilan teknik tangkisan 4 anggar

Dalam penampilan gambar di atas pada partai 10 telah melakukan tahap-tahap dalam melakukan teknik tangkisan 6 anggar seperti berikut : **Tahap Persiapan** : pandangan sudah ke depan, posisi dalam kuda-kuda anggar aktif, Posisi tangan yang memegang pedang masih dalam posisi diam, **Tahap Pelaksanaan** : Tangan yang memegang pedang digeser ke bagian luar badan, perkenaan tangkisan pada  $\frac{3}{4}$  bagian pedang lawan, setelah dapat menangkis pedang lawan, persiapan untuk membalas serangan lawan, **Tahap**

**follow through** : Sudah melihat sasaran, pedang sudah mulai diarahkan ke bidang sasaran lawan, tangan yang memegang pedang belum diluruskan maksimal, sehingga pada saat menusuk lawan tidak dapat mengenai bidang sasaran.

> Partai 2



Gbr 39. Contoh kasus 2; Penampilan teknik tangkisan 4 anggar

Dalam penampilan gambar 67 di atas pada partai 15 telah melakukan tahap-tahap dalam melakukan teknik tangkisan 6 anggar seperti berikut : **Tahap Persiapan** : pandangan sudah ke depan, posisi dalam kuda-kuda anggar aktif, Posisi tangan yang memegang pedang masih dalam posisi diam, **Tahap Pelaksanaan** : Tangan yang memegang pedang digeser ke bagian luar badan, perkenaan tangkisan pada  $\frac{3}{4}$  bagian pedang lawan, setelah dapat menangkis pedang lawan, persiapan untuk membalas serangan lawan, **Tahap follow through** : Sudah melihat sasaran, pedang sudah mulai diarahkan ke bidang

sasaran lawan, tangan yang memegang pedang tidak diluruskan, sehingga tidak dapat membalas tusukan lawan.



## BAB VI

### TEKNIK DASAR GERAK SERANG DALAM OLAHRAGA ANGGAR

Serang merupakan salah satu jalan menuju keberhasilan dari peanggar untuk dapat mencapai satu kesempurnaan dalam bermain, dimana menurut *Gaugler, M. William* (1999 : 33), *“fencing is a sport in which both sexes can participate on equal footing because success depends on skill rather than physical”*. Jadi anggar merupakan cabang olahraga yang dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan, dimana keberhasilan dalam bermain anggar tidak hanya terletak pada fisik semata, namun juga ditopang pada keterampilan pelakunya dan fisik yang memadai.



Gbr 40. Posisi standar on guard (kuda-kuda anggar)

Sumber gambar :

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingsnf/article/view/5490/4083>

Posisi sedia ini dalam keadaan normal dan benar, dimana posisi sedia badan tidak terlalu condong ke depan atau belakang. Dalam gerakan sedia ini, masih dalam keadaan diam. Hukum yang berlaku adalah Hukum 1 Newton yaitu jika tidak ada gaya gaya yang bereaksi, kecepatan dan percepatan suatu objek tidak berubah. Objek akan diam atau bergerak beraturan sepanjang garis lurus. Sedia yang saat pada posisi normal akan mempermudah efisiensi gerakan.

Posisi ini memiliki pusat massa, adanya titik tangkap dari resultan gaya-gaya berat pada setiap anggota sistem, yang jumlah momen gayanya terhadap titik tangkap ini (pusat massa) sama dengan nol dan arah gaya ini menuju pusat bumi sebesar  $w$  ( $w=m.g$ )

Titik berat pada gerakan sedia normal ini berada pada posisi yang sama dengan pusat massa, yaitu saat posisi badan normal dengan tumpuan pada telapak kaki.

Keseimbangan yang stabil terjadi apabila sebuah objek diletakkan sedemikian sehingga usaha untuk menggangukannya harus mengangkat titik beratnya. Dengan demikian objek tersebut cenderung jatuh kembali ketempat semula. Bila untuk menggulingkannya, makin tinggi titik beratnya harus diangkat makin stabil keseimbangannya.

Keseimbangan yang tidak stabil atau goyah terjadi bila hanya dibutuhkan dorongan sedikit untuk merobohkan objek. Hal ini terjadi bila titik berat jatuh pada titik yang lebih rendah jika objek itu diangkat.

Posisi badan dimana badan seseorang harus normal, sebaiknya tidak terlalu mencondong ke depan atau kebelakang, sebab saat badan tidak posisi normal, akan lebih susah untuk menggerakkan.

### **Gerak Serang dalam Anggar**

Gerakan serang dibentuk mulai dengan memposisikan gerak penuh ke depan dengan kaki depan diimbangi posisi panggul yang harus stabil, bersama-sama dengan lengan tangan diluruskan penuh sebagai ancaman lurus dan mengarah ke lawan, menciptakan suatu power maju dengan tolakan kaki belakang sehingga Bergeraknya badan. Pergerakan ini diawali oleh suatu gerak meluruskan lengan tangan yang memegang pedang, yang menjangkau dengan ujung pedang untuk mengarahkan dan menusuk lawan pada area target. Bersamaan waktu dengan tangan yang memegang pedang, kaki dilontarkan menjangkau lurus kedepan dalam mencapai gerak penuh, dengan tumit sepatu kaki depan mendarat ke tanah terlebih dahulu yang akhirnya akan jatuh dalam posisi serangan penuh.

Saat memposisikan gerakan untuk maju atau mundur dapat dilihat

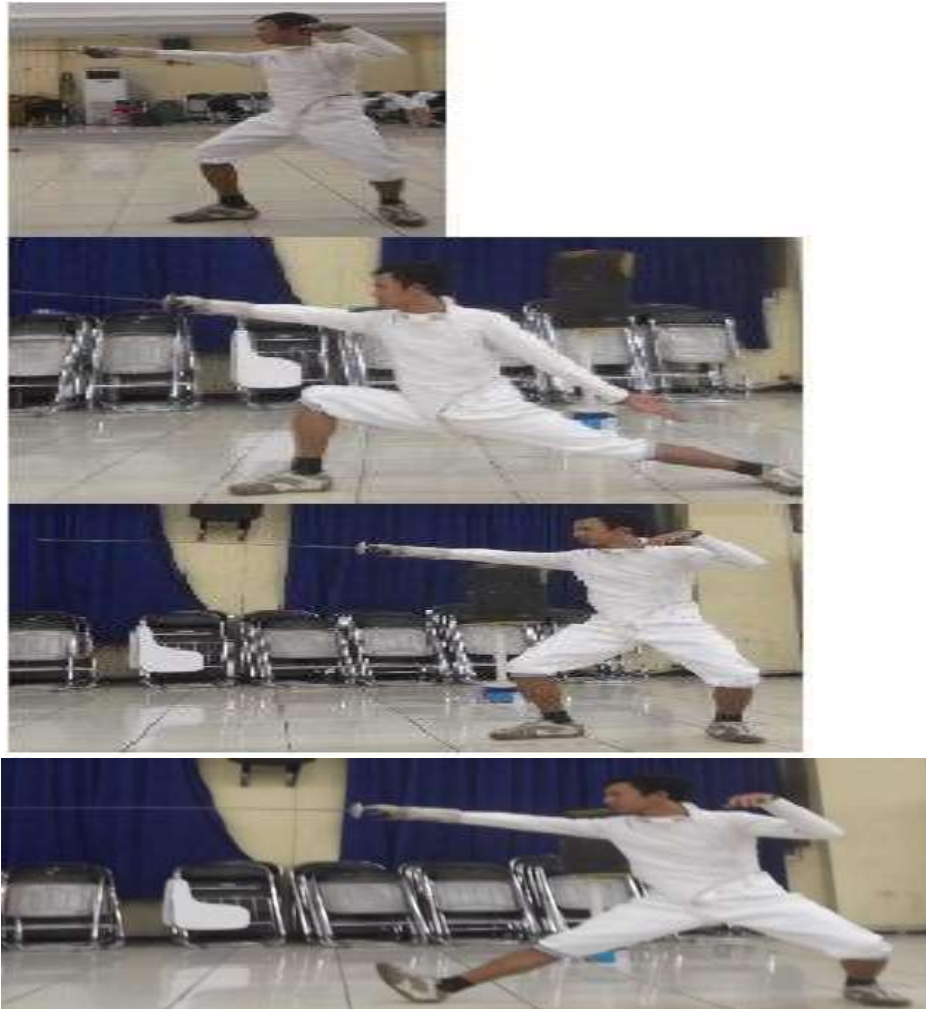
dari Hukum 3 Newton dimana  $F \text{ aksi} = F \text{ reaksi}$ , dimana saat lawan maju sebaiknya mundur untuk menjaga jarak dan sebaliknya. Adanya gerakan lurus atau linear saat melangkah maju . Karena gerak – gerak angular dari lengan bawah dan lengan atas, telapak tangan dapat bergerak linear, dengan demikian dapat memberikan gerak linear kepada pedang untuk menusuk lawan. Tidak hanya tusukan tapi dalam gerak lurus ini jarak sejajar dari 1 titik ke titik lainnya.



Gbr 41. Gerak serang dalam anggar,  
 Sumber ; *Gaugler, M. William.* (1999).

Suatu gerakan serang sempurna akan meninggalkan lengan, tangan, pantat, bahu, pinggul, dan tinggi paha kanan/kiri, sejajar dengan lantai. Kepala akan tegak lurus sejajar tulang belakang, yang sedikit condong dari badan vertikalnya sepanjang gerak itu. Lutut harus secara langsung sejajar di atas tumit

sepatu, dengan kaki yang menunjuk ke arah depan. Dalam posisi ini, pemain anggar harus dengan sama mampu untuk mengimbangi pemain depan atau mundur kepada posisi bersiap/kuda-kuda. Batang tubuh dan bahu juga harus diperlonggar, memberi kesempatan penuh untuk melanjut berkelahi gerakan serang.

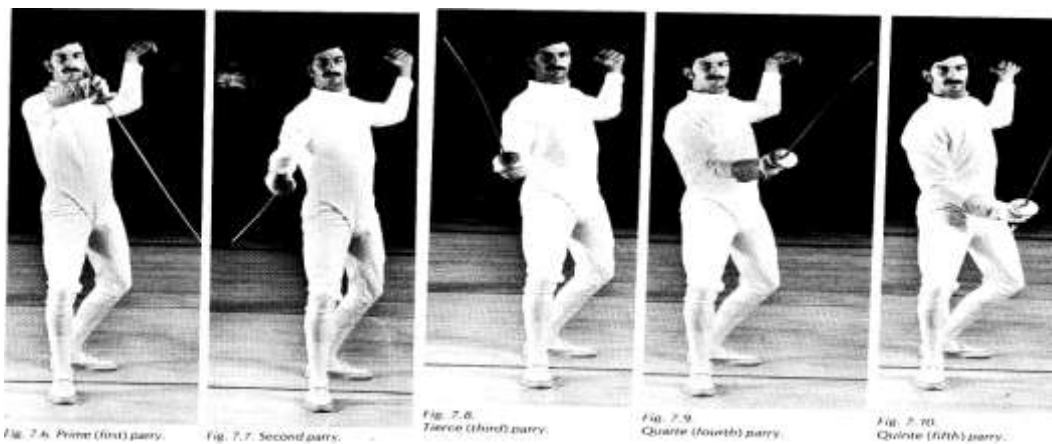


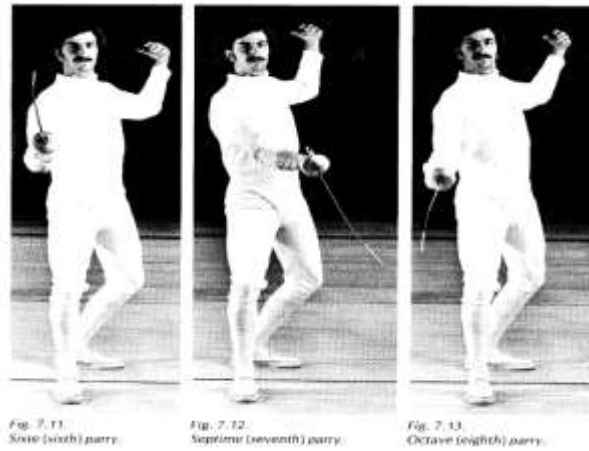
Gbr 42. Tahapan dalam Latihan gerak serang dalam anggar

**BAB VII**

**TEKNIK DASAR TANGKISAN (1-8) dan SPESIFIK TANGKISAN 4 dan 6  
PADA FOIL DALAM OLAHRAGA ANGGAR**

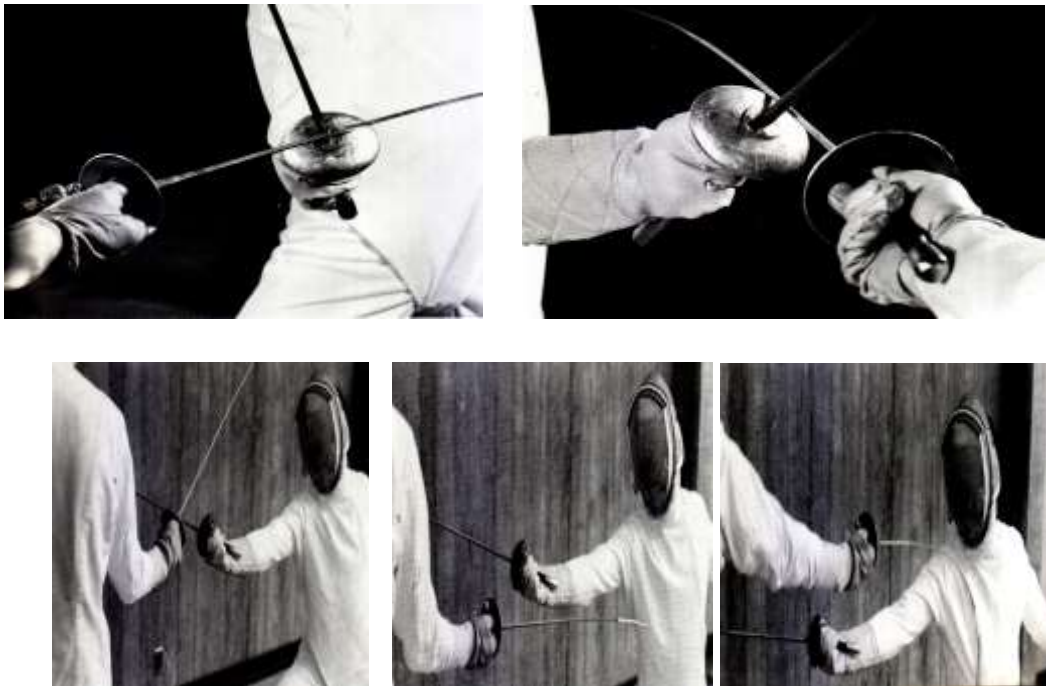
Menangkis dapat digambarkan sebagai suatu gerak bertahan dengan memagari yang secara sukses membelokkan suatu serangan pedang/senjata dari area target, mencegah suatu sentuhan sah. Ada dua cara utama mengelakkan penyerangan; yang pertama adalah menjaga posisi dengan mengelakkan, penggunaan terbaik dalam hubungan ini yang mana antara yang kuat untuk pedang/senjata sebagai penjagaan terhadap pertahanan, dan kedua, lontaran di pangkal senjata, yang dilakukan oleh praktek suatu pukulan yang kuat jelas dengan mempertahankan pedang/senjata pada daerah tengah menahan terhadap bagian tengah pedang itu saat menyerang senjata/pedang.





Gbr 43. Bentuk teknik tangkisan anggar / jenis senjata foil (tangkisan 1 - 8)

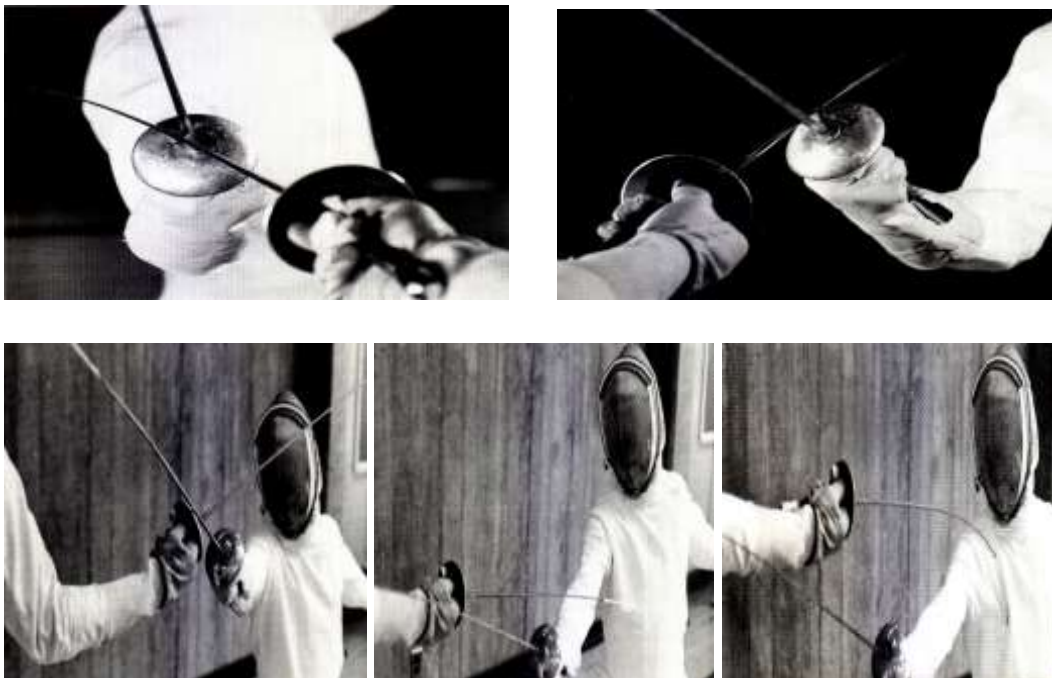
Sumber ; *Gaugler, M. William. (1999).*



Gbr 44. Posisi tangkisan 4 dalam anggar secara rinci

Sumber ; *Gaugler, M. William. (1999)*

Menangkis dapat digambarkan sebagai suatu gerak bertahan dengan memagari yang secara sukses membelokkan suatu serangan pedang/senjata dari area target, mencegah suatu sentuhan sah. Ada dua cara utama mengelakkan penyerangan; yang pertama adalah menjaga posisi dengan mengelakkan, penggunaan terbaik dalam hubungan ini yang mana antara yang kuat untuk pedang/senjata sebagai penjagaan terhadap pertahanan, dan kedua, lontaran di pangkal senjata, yang dilakukan oleh praktek suatu pukulan yang kuat jelas dengan mempertahankan pedang/senjata pada daerah tengah menahan terhadap bagian tengah pedang itu saat menyerang senjata/pedang.



Gbr 45. Posisi tangkisan 6 dalam anggar secara rinci

Sumber ; *Gaugler, M. William. (1999)*

Tangkisan adalah tindakan yang dilakukan untuk mengalihkan serangan dan mencegah terjadinya sentuhan yang valid. Menurut Kurniawan (1996:59), "Menangkis dapat digambarkan sebagai suatu gerak bertahan dengan memagari yang secara sukses membelokkan suatu serangan". Tangkisan ada sembilan, yaitu:

### Tangkisan Satu

Teknik tangkisan yang dilakukan dengan sikap pronasi dengan lurus bahu dan tangan sedikit ditekuk ke arah dalam. Tangkisan memaksa ujung senjata ke arah kiri keluar dari bidang sasaran.

### Tangkisan Dua

Salah satu cara menangkis yang dilakukan dengan sikap pronasi dengan lengan sedikit ditekuk dan ujung senjata berada di daerah sasaran quarter bawah, kemudian tangan sambal menekan senjata lawan keluar dari bidang sasaran.

### Tangkisan Tiga

Cara menangkis yang dilakukan dengan tangan dalam keadaan sikap pronasi, lengan sedikit ditekuk dan ujung senjata menghadap keatas, sedangkan tangan menekan senjata lawan keluar bidang sasaran. Tangkisan ini seperti posisi sedia dalam anggar dan biasanya digunakan untuk senjata sabel yang mana cara bermainnya dengan memarang lawan.

### Tangkisan Empat

Cara melakukan tangkisan empat dengan siku sedikit ditekuk dan posisi tangan setengah pronasi. Pada posisi setengah pronasi ini telapak tangan sedikit menghadap ke atas sehingga buku-buku jari pada *grip* menghadap bawah dan posisi ibu jari berada di atas mengarah pada pukul 11.

### Tangkisan Lima

Salah satu teknik cara menangkis yang posisinya dalam keadaan pronasi. Tangkisan ini mengarah ke kepala lawan, posisi lengan atas dengan bahu sedangkan lengan bawah sedikit ditekuk ke atas dan ujung pedang menghadap ke kepala lawan. Tangkisan ini digunakan pada jenis senjata sabel.



### Tangkisan Enam

Cara melakukan tangkis enam ialah tangan sedikit ditekuk dan posisi tangan setengah supinasi. Maksud dari supinasi yaitu posisi dimana telapak tangan menengadah ke atas. Pada posisi setengah supinasi buku-buku jari dari *grip* menuju ke atas sehingga telapak tangan sedikit menghadap atas dan ibu jari mengarah ke pukul satu.

### Tangkisan Tujuh

Tangkisan ini dilakukan dengan posisi tangan setengah supinasi. Ujung senjata mengarah ke paa lawan, kemudian menekan ujung senjata lawan ke kiri sehingga dapat mempersempit pergerakan ujung senjata ke lawan.

### Tangkisan Delapan

Salah satu teknik menangkis yang dilakukan dalam sikap pronasi dengan lengan lurus di depan bagian luar, kemudian meluruskan tangan sambil menekankan senjata lawan keluar dari bidang sasaran (Yanto, 2013). Saat menangkis posisi ujung senjata mengarah ke lutut lawan.

### Tangkisan Sembilan

Tangkisan ini pada posisi pronasi dengan lurus kedepan, menekan ujung senjata lawan dari arah bawah ke atas keluar bidang sasaran sehingga senjata pemain anggar mengarah pada bidang sah sasaran.

Selain tangkisan, terdapat sebuah teknik bulatan yang dikombinasikan dengan tangkisan. Pada senjata floret bulat yang kerap digunakan yaitu bulat empat dan bulat enam. bulatan enam,

### Bulat (Kompon) enam

Senjata dari posisi di dalam area sah sasaran pindah ke area luar bidang sasaran dengan menggerakkan ujung senjata dari dalam keluar melewati bagian bawah senjata lawan sehingga membentuk suatu bulatan (*circle*). Dalam proses perpindahan, ujung senjata diusahakan membentuk bulatan kecil agar lawan sulit

menghindar dari tangkisan pemain anggar. Selain itu, tangan tidak boleh ditarik lagi karena pemain dapat kehilangan hak serang.

#### Bulat (Kompon) Empat

Bulatan (*circle*) merupakan gerak manipulasi yang berbentuk sebuah lingkaran kecil yang mengitari senjata lawan. Manipulasi berguna untuk mengelabui lawan agar gerakan utama yang digunakan untuk mencetak nilai tidak terbaca oleh lawan. *Circle* untuk senjata floret membentuk setengah lingkaran kecil (*semi circle*) yang mengitari senjata lawan karena posisi senjata pada tangkisan empat berada di dalam bidang sasaran sehingga ujung senjata membentuk setengah lingkaran kecil ke sisi luar bidang sasaran, lalu kembali lagi dengan membentuk setengah lingkaran kecil ke dalam bidang sasaran. Setelah terjadi *semi circle*, barulah senjata melakukan tangkisan empat kemudian mengarahkan ujung senjata ke bidang sah sasaran.

Tusukan salah satu teknik yang digunakan dalam olahraga anggar untuk mendapatkan nilai. Sebuah tusukan dapat menghasilkan poin bila ujung senjata mengenai rompi metalik sekaligus menjadi bidang sasaran sah pada senjata floret tanpa kehilangan hak serang. Tusukan yang dihasilkan harusnya tidak beresiko mencedarai lawan. Dilakukan dengan cara, saat melakukan tusukan tangan yang didahulukan untuk lurus kemudian diikuti langkah kaki (*foot walk*). Selain untuk tidak mencedarai lawan, berguna agar senjata khususnya floret tidak patah. Melatih tusukan biasanya menggunakan sebuah target berupa bantalan atau target elektrik. Latihan target berguna untuk melatih seorang pemain anggar mengarahkan ujung senjata agar tepat mengenai sebuah bidang sasaran.

**BAB VIII**  
**ANALISIS STATISTIK CONTOH KINERJA TEKNIK DASAR ANGGAR**  
**(Serang, Tangkisan 4 & 6) SAAT PERTANDINGAN**

Analisis (lih analisa) adalah uraian, kupasan, pengkajian terhadap suatu peristiwa, penguraian dan penelaahan secara menyeluruh dan mendalam (*Tim Prima Pena*, 2006 : 30). Hal lain juga diungkapkan oleh *Fikri, Z* (2007 :1) bahwa Analisis adalah proses mengurai konsep ke dalam bagian-bagian yang lebih sederhana, sedemikian rupa sehingga struktur logisnya menjadi jelas.

*Sofa* (2008 : 1) menjelaskan dengan gamblang mengenai analisis yaitu, Analisis merupakan proses mengurai sesuatu hal menjadi berbagai unsur yang terpisah untuk memahami sifat, hubungan, dan peranan masing-masing unsur. Analisis secara umum sering juga disebut dengan pembagian. Dalam logika, analisis atau pembagian berarti pemecah-belahan atau penguraian secara jelas berbeda ke bagian-bagian dari suatu keseluruhan. Bagian dan keseluruhan selalu berhubungan. Suatu keseluruhan adalah terdiri atas bagian-bagian. Oleh karena itu, dapat diuraikan.

*Rohim, Abd* (2008 : 1) juga mengutarakan pendapatnya mengenai analisis yang diutarakan kepada 2 klasifikasi tujuan (baik teoritik maupun praktik) yaitu, analisis dapat didefinisikan :

1. Memisahkan atau menguraikan suatu keseluruhan menjadi bagian – bagiannya untuk mendapatkan sifat, proporsi, fungsi, relasi, dan sebagainya dari bagian – bagian tersebut.
2. Praktik mempelajari ranah persoalan untuk mendapatkan spesifikasi dari kelakuan eksternal yang dapat diamati; pernyataan kebutuhan yang lengkap, konsisten dan layak; lingkup karakteristik fungsional dan operasional yang terkuantifikasi (misalnya keandalan, ketersediaan, kinerja).

Sesuai dengan banyak teori penunjang tersebut, peneliti membuat rumusan mengenai analisis dalam penelitian ini adalah bagaimana kita dapat

menganalisa (menguraikan) setiap pergerakan atlet anggar dalam melakukan teknik bermain anggar saat pertandingan anggar. Hasil analisa yang didapatkan tersebut kemudian akan di evaluasi kebermanfaatannya dalam hal efektivitas penggunaan teknik bermain anggar pada saat pertandingan anggar.

**a. Gambaran Analisis Statistik Kinerja Gerak Serang dalam Anggar pada Atlet Floret Saat Bertanding (Studi Kasus Pada PORPROV)**

Kinerja teknik gerak serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV diukur dengan instrumen yang berjumlah 11 item, dengan skor 0 sampai dengan 2, sehingga diperoleh rentangan skor antara 0 sampai dengan 22. Selanjutnya skor diubah ke dalam skor skala 100 atau persentase, sehingga didapatkan skor persentase pencapaian antara 0 sampai dengan 100.

Berdasarkan analisis data dengan bantuan program *Excel* dan SPSS diperoleh rerata (*mean*) kinerja teknik gerak serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV sebesar= 72,21; median= 72,73; modus= 68,18 dan standart deviasi sebesar= 13,126. Skor rerata tersebut berada pada interval kelas 56 s.d. 75 kategori cukup. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kinerja teknik gerak serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori cukup.

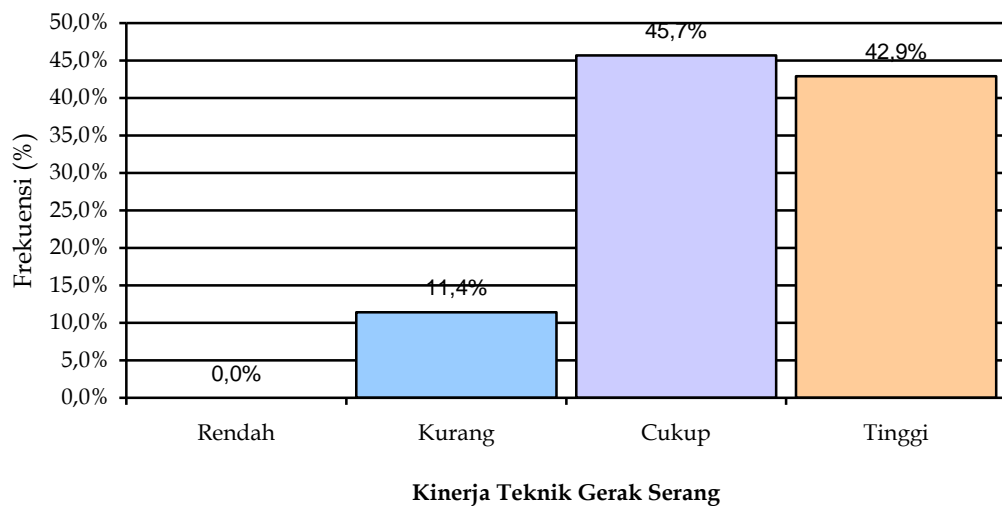
Kinerja teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berdasarkan pengkategorianya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel .1. Distribusi Kinerja Teknik Gerak Serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	
			n	Pesentase (%)
1.	76% - 100%	Tinggi	15	42,9

2.	56% - 75%	Cukup	16	45,7
3.	40% - 55%	Kurang	4	11,4
4.	<40%	Rendah	0	0,0
Total			35	100,0

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut di atas dapat dibuat histogram distribusi frekuensi sebagai berikut:



Gbr 46. Histogram Kinerja Teknik Gerak Serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

Dari tabel dan histogram tersebut di atas, diketahui bahwa dari 35 kasus; sebanyak 15 (42,9%) kinerjanya tinggi; 16 (45,7%) kinerjanya cukup; dan 4 (11,4%) kinerjanya kurang; serta tidak ada yang berada pada kategori rendah.

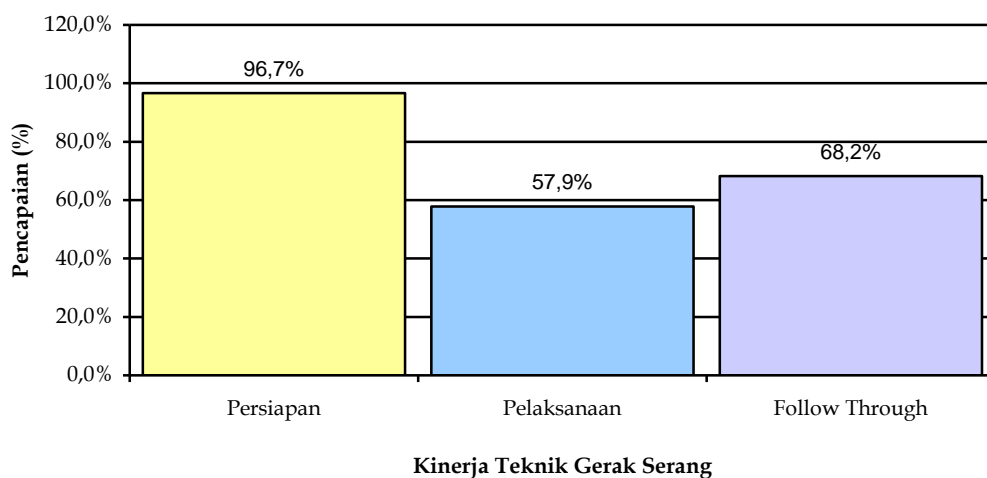
Analisis berikutnya adalah menganalisis pada masing-masing faktor dan indikator dari kinerja teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV. Sebelum diuraikan faktor serta indikator-indikator

kinerja teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV, berikut diuraikan perhitungan rerata skor pada setiap faktor dan indikator. Hasil perhitungan rerata tiap-tiap faktor dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel .2. Hasil Perhitungan Rerata Tiap Faktor Kinerja Teknik Gerak Serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Faktor/ Indikator	Jumlah Item	n	Rerata	Kategori
1.	Persiapan		35	96,67%	Tinggi
2.	Pelaksanaan		35	57,86%	Cukup
3.	<i>Follow Through</i>		35	68,21%	Cukup
Total (Kinerja Teknik Gerak Serang)			35	72,21%	Cukup

Secara visual pencapaian skor kinerja teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV disajikan pada histogram berikut ini.



Gbr 47. Histogram Pencapaian Kinerja Persiapan pada Teknik Gerak Serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

### 1) Persiapan

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer diketahui bahwa kinerja persiapan pada teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan diperolehnya rerata (mean) sebesar= 96,67; median= 100,00; modus= 100,00 dan standart deviasi sebesar= 7,880. Skor rerata tersebut berada pada interval kelas >75 kategori tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kinerja persiapan pada teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori tinggi.

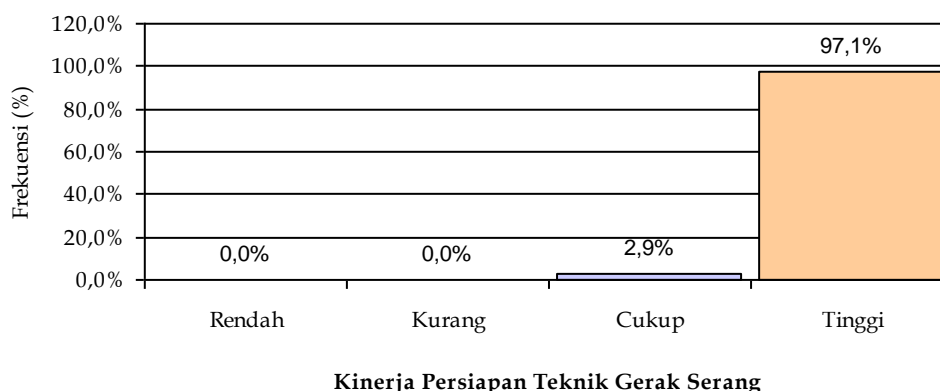
Kinerja persiapan pada teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berdasarkan pengkategorian dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel .3. Distribusi Kinerja Persiapan pada Teknik Gerak Serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	
			n	Pesentase (%)
1.	76% -100%	Tinggi	34	97,1
2.	56% - 75%	Cukup	1	2,9
3.	40% - 55%	Kurang	0	0,0
4.	<40%	Rendah	0	0,0
Total			35	100,0

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut di atas dapat dibuat histogram distribusi frekuensi sebagai berikut.





Gbr 48. Histogram Kinerja Persiapan pada Teknik Gerak Serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

Dari tabel dan histogram tersebut di atas, diketahui bahwa dari 35 kasus; sebanyak 34 (97,1%) kinerjanya persiapannya tinggi; dan 1 (2,9%) kinerjanya cukup; dan tidak ada yang kurang dan rendah. Kinerja persiapan pada teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV pada penelitian ini diukur dengan 3 (tiga) indikator, pencapaian skor kinerja pada indikator-indikator tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel .4. Perolehan Skor Indikator Kinerja Persiapan pada Teknik Gerak Serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Pertanyaan	Rerata Skor	Kategori Skor (Kinerja)
1	Pandangan ke depan	100,00	Tinggi
2	Posisi (aktif/pasif) dalam kuda-kuda anggar	100,00	Tinggi
3	Tangan yang memegang senjata dalam posisi diam	90,00	Tinggi

<b>Kinerja Persiapan pada Teknik Serang</b>	<b>96,67</b>	<b>Tinggi</b>
---	--------------	---------------

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada semua indikator dari kinerja persiapan pada gerak serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori tinggi, dengan perolehan skor semuanya di atas 75%.

**2) Pelaksanaan**

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer diketahui bahwa kinerja pelaksanaan pada teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori cukup. Hal ini ditunjukkan dengan diperolehnya rerata (mean) sebesar= 57,86; median= 62,50; modus= 62,50 dan standart deviasi sebesar= 19,900. Skor rerata tersebut berada pada interval kelas 56 s.d. 75 kategori cukup. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kinerja pelaksanaan pada teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori cukup.

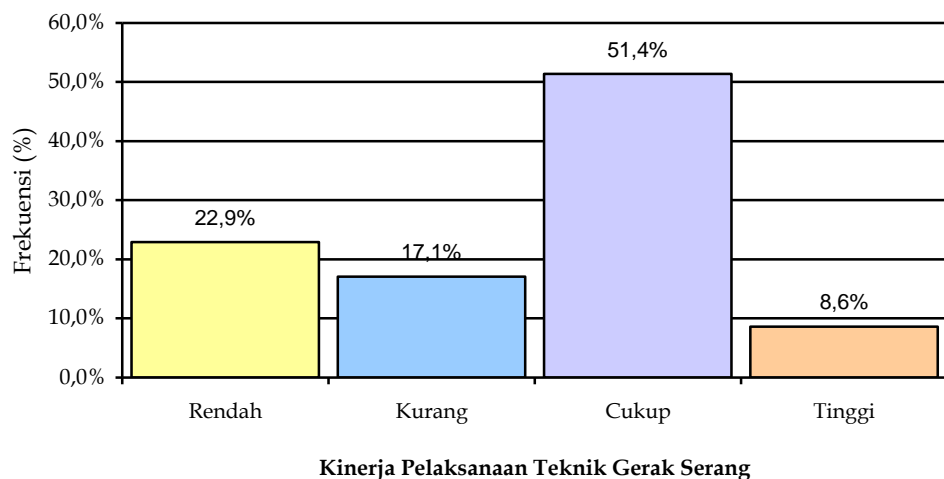
Kinerja pelaksanaan pada teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berdasarkan pengkategorianya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel .5. Distribusi Kinerja Pelaksanaan pada Teknik Gerak Serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	
			n	Pesentase (%)
1.	76%-100%	Tinggi	3	8,6

2.	56% - 75%	Cukup	18	51,4
3.	40% - 55%	Kurang	6	17,1
4.	<40%	Rendah	8	22,9
Total			35	100,0

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut di atas dapat dibuat histogram distribusi frekuensi sebagai berikut.



Gbr 48. Histogram Kinerja Pelaksanaan pada Teknik Gerak Serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

Dari tabel dan histogram tersebut di atas, diketahui bahwa dari 35 kasus; sebanyak 3 (8,6%) kinerjanya persiapannya tinggi; 18 (51,4%) kinerjanya cukup; 6 (17,1%) kinerjanya kurang; dan 8 (22,9%) kinerjanya rendah. Kinerja pelaksanaan pada teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV pada penelitian ini diukur dengan 4 (tiga)

indikator, pencapaian skor kinerja pada indikator-indikator tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel .6. Perolehan Skor Indikator Kinerja Pelaksanaan pada Teknik Gerak Serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Pertanyaan	Rerata Skor	Kategori Skor (Kinerja)
1	Pedang diarahkan	54,29	Kurang
2	Tangan yang memegang pedang harus diluruskan dengan cepat dan lancar ke posisi sejajar bahu	17,14	Rendah
3	Kaki depan bergerak diangkat dan tumit meninggalkan lantai	90,00	Tinggi
4.	Kaki yang berikutnya diluruskan dengan tenaga penuh ( <i>forcefully</i> ) untuk mendapatkan gerak maksimal	70,00	Cukup
<b>Kinerja Pelaksanaan pada Teknik Serang</b>		<b>57,86</b>	<b>Cukup</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada dari empat indikator untuk mengukur kinerja pelaksanaan pada teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV, terdapat satu indikator yang sudah berada pada kategori tinggi, yaitu “Kaki depan bergerak diangkat dan tumit meninggalkan lantai”. Indikator “Kaki yang berikutnya diluruskan dengan

tenaga penuh (*forcefully*) untuk mendapatkan gerak maksimal” berada pada kategori cukup, dengan pencapaian 70,00%; sedangkan pada indikator “Pedang diarahkan” berada pada kategori kurang, dengan pencapaian 54,29%.

Pada indikator “Tangan yang memegang pedang harus diluruskan dengan cepat dan lancar ke posisi sejajar bahu” masih jauh dari harapan, yaitu dengan pencapaian 17,14% atau berada pada kategori rendah.

**3) Follow Through**

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer diketahui bahwa kinerja *follow through* pada teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori cukup. Hal ini ditunjukkan dengan diperolehnya rerata (*mean*) sebesar= 68,21; median= 75,00; modus= 50,00 dan standart deviasi sebesar= 22,756. Skor rerata tersebut berada pada interval kelas 56 s.d. 75 kategori cukup. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kinerja *follow through* pada teknik gerak serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori cukup.

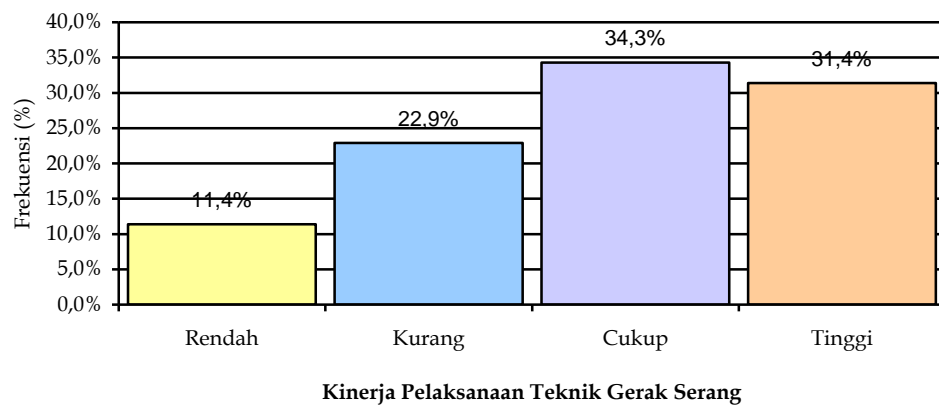
Kinerja *follow through* pada teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berdasarkan pengkategorianya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel .7. Distribusi Kinerja *Follow Through* pada Teknik Gerak Serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	
			n	Pesentase (%)
1.	76% - 100%	Tinggi	11	31,4

2.	56% - 75%	Cukup	12	34,3
3.	40% - 55%	Kurang	8	22,9
4.	<40%	Rendah	4	11,4
Total			35	100,0

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut di atas dapat dibuat histogram distribusi frekuensi sebagai berikut.



Gbr 49. Histogram Kinerja *Follow Through* pada Teknik Gerak Serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

Dari tabel dan histogram tersebut di atas, diketahui bahwa dari 35 kasus; sebanyak 11 (31,4%) kinerjanya *follow through*nya tinggi; 12 (34,3%) kinerjanya cukup; 8 (22,9%) kinerjanya kurang; dan 4 (11,4%) kinerjanya rendah. Kinerja *follow through* pada teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV pada penelitian ini diukur

dengan 4 (tiga) indikator, pencapaian skor kinerja pada indikator-indikator tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel .8. Perolehan Skor Indikator Kinerja *Follow Through* pada Teknik Gerak Serang dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Pertanyaan	Rerata Skor	Kategori Skor (Kinerja)
1	Lihat sasaran	95,71	Tinggi
2	Kaki depan mencapai lantai terlebih dahulu, di saat kaki belakang dipertahankan dengan posisi kaki tertempel datar pada lantai	78,57	Tinggi
3	Pada posisi serang sempurna, tangan yang tidak memegang senjata diluruskan ke belakang	55,71	Cukup/Kurang
4.	Dengan akhir bersamaan dengan kaki belakang	42,86	Kurang
<b>Kinerja <i>Follow Through</i> pada Teknik Serang</b>		<b>68,21</b>	<b>Cukup</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada dari empat indikator untuk mengukur kinerja *follow through* pada teknik gerak serang dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV, terdapat dua indikator yang berada pada kategori tinggi, yaitu “Lihat sasaran” dengan pencapaian 95,71% dan “Kaki depan mencapai lantai terlebih dahulu, di saat kaki belakang dipertahankan dengan posisi kaki tertempel datar pada lantai” dengan pencapaian 78,57%. Dua indikator lainnya masih berada pada kategori

kurang, yaitu “Pada posisi serang sempurna, tangan yang tidak memegang senjata diluruskan ke belakang” dan “Dengan akhir bersamaan dengan kaki belakang”.

**b. Gambaran Analisis Statistik Kinerja Teknik Gerak Tangkisan Empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV**

Kinerja teknik gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV diukur dengan instrumen yang berjumlah 10 item, dengan skor 0 sampai dengan 2, sehingga diperoleh rentangan skor antara 0 sampai dengan 20. Selanjutnya skor diubah ke dalam skor skala 100 atau persentase, sehingga didapatkan skor persentase pencapaian antara 0 sampai dengan 100.

Berdasarkan analisis data dengan bantuan program *Excel* dan *SPSS* diperoleh rerata (*mean*) kinerja teknik gerak tangkisan empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV sebesar=75,00; median= 75,00; modus= 75,00 dan standart deviasi sebesar= 14,577. Skor rerata tersebut berada pada interval kelas 56 s.d. 75 kategori cukup. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kinerja teknik gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori cukup.

Kinerja teknik gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berdasarkan pengkategorianya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

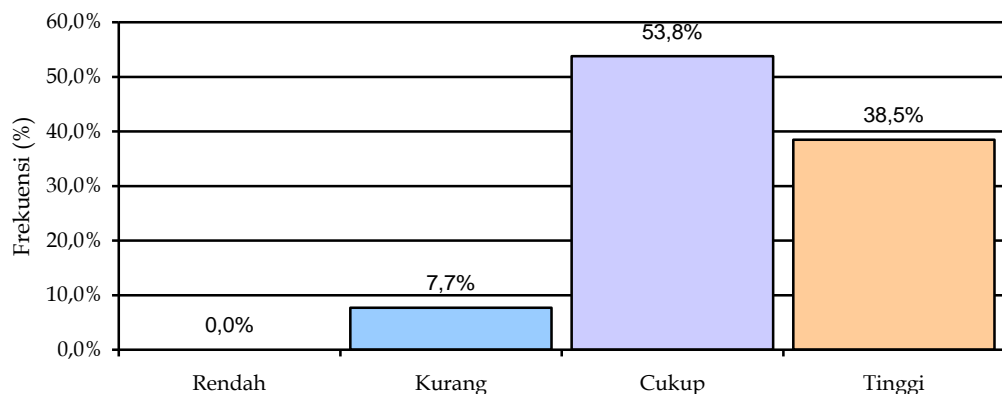
Tabel .9. Distribusi Kinerja Teknik Gerak Tangkisan Empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	
			n	Pesentase (%)
1.	76% - 100%	Tinggi	5	38,5



2.	56% - 75%	Cukup	7	53,8
3.	40% - 55%	Kurang	1	7,7
4.	<40%	Rendah	0	0,0
Total			13	100,0

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut di atas dapat dibuat histogram distribusi frekuensi sebagai berikut.



Kinerja Teknik Gerak Tangkisan 4

Gbr 50. Histogram Kinerja Teknik Gerak Tangkisan Empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

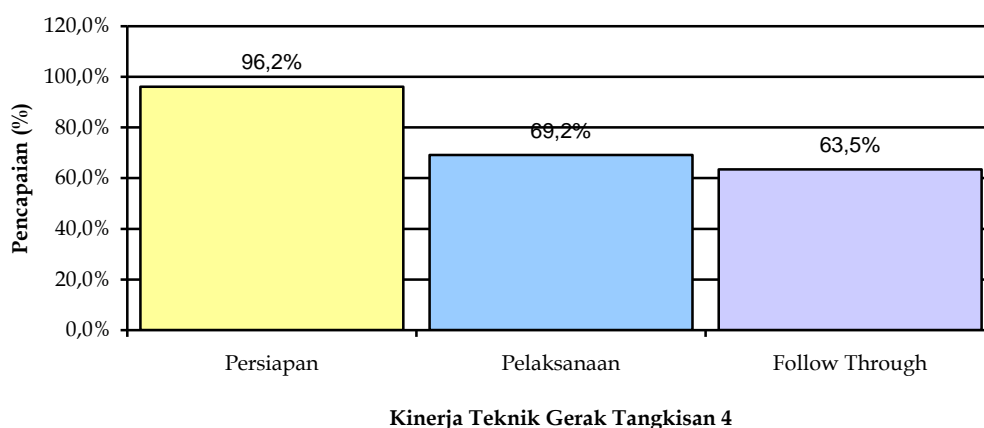
Dari tabel dan histogram tersebut di atas, diketahui bahwa dari 13 kasus; sebanyak 5 (38,5%) kinerjanya tinggi; 7 (53,8%) kinerjanya cukup; dan 1 (7,7%) kinerjanya kurang; serta tidak ada yang berada pada kategori rendah. Analisis berikutnya adalah menganalisis pada masing-masing faktor dan indikator dari kinerja teknik gerak tangkisan empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV. Sebelum diuraikan faktor serta indikator-indikator kinerja teknik gerak tangkisan empat dalam Anggar pada

Atlet Floret Putra PORPROV, berikut diuraikan perhitungan rerata skor pada setiap faktor dan indikator. Hasil perhitungan rerata tiap-tiap faktor dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel. 10. Hasil Perhitungan Rerata Tiap Faktor Kinerja Teknik Gerak Tangkisan Empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Faktor/ Indikator	Jumlah Item	n	Rerata	Kategori
1.	Persiapan	3	13	96,15%	Tinggi
2.	Pelaksanaan	3	13	69,23%	Cukup
3.	<i>Follow Through</i>	4	13	63,46%	Cukup
Total (Kinerja Teknik Gerak Tangkisan 4)		10	13	75,00%	Cukup

Secara visual pencapaian skor kinerja teknik gerak tangkisan empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV disajikan pada histogram berikut ini.



Gbr 51. Histogram Pencapaian Kinerja Persiapan pada Teknik Gerak Tangkisan Empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

### 1) Persiapan

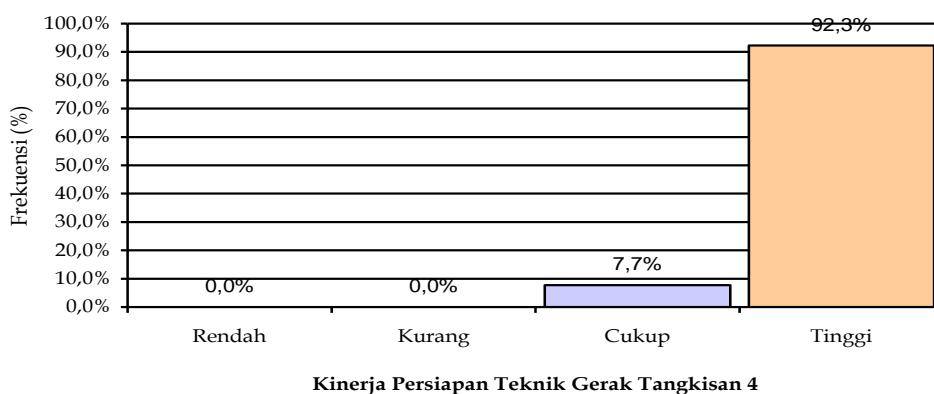
Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer diketahui bahwa kinerja persiapan pada teknik gerak tangkisan empat dalam Anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan diperolehnya rerata (*mean*) sebesar= 96,15; median= 100,00; modus= 100,00 dan standart deviasi sebesar= 9,986. Skor rerata tersebut berada pada interval kelas > 75 kategori tinggi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kinerja persiapan pada teknik gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori tinggi.

Kinerja persiapan pada teknik gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berdasarkan pengkategorianya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel .11. Distribusi Kinerja Persiapan pada Teknik Gerak Tangkisan Empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	
			n	Pesentase (%)
1.	76%-100%	Tinggi	12	92,3
2.	56% - 75%	Cukup	1	7,7
3.	40% - 55%	Kurang	0	0,0
4.	<40%	Rendah	0	0,0
Total			35	100,0

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut di atas dapat dibuat histogram distribusi frekuensi sebagai berikut.



Gbr 52. Histogram Kinerja Persiapan pada Teknik Gerak Tangkisan 4 dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

Dari tabel dan histogram tersebut di atas, diketahui bahwa dari 13 kasus; sebanyak 12 (92,3%) kinerjanya persiapannya tinggi; dan 1 (7,7%) kinerjanya cukup; dan tidak ada yang kurang dan rendah. Kinerja persiapan pada teknik gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV pada penelitian ini diukur dengan 3 (tiga) indikator, pencapaian skor kinerja pada indikator-indikator tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel .12. Perolehan Skor Indikator Kinerja Persiapan pada Teknik Gerak Tangkisan Empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Pertanyaan	Rerata Skor	Kategori Skor (Kinerja)
1	Pandangan ke depan	100,00	Tinggi
2	Posisi (aktif/pasif) dalam kuda-kuda anggar	88,46	Tinggi
3	Tangan yang memegang senjata dalam posisi diam	100,00	Tinggi
<b>Kinerja Persiapan pada Teknik Gerak Tangkisan Empat</b>		<b>96,15</b>	<b>Tinggi</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada semua indikator dari kinerja persiapan pada gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori tinggi, dengan perolehan skor semuanya di atas 75%.

## 2) Pelaksanaan

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer diketahui bahwa kinerja pelaksanaan pada teknik gerak tangkisan empat

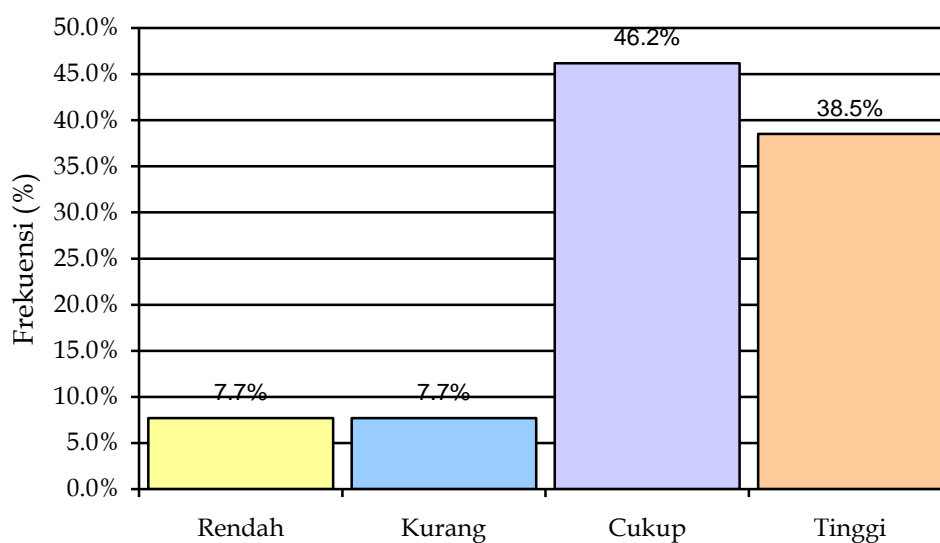
dalam Anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori cukup. Hal ini ditunjukkan dengan diperolehnya rerata (*mean*) sebesar= 69,23; median= 66,67; modus= 66,67 dan standart deviasi sebesar= 25,318. Skor rerata tersebut berada pada interval kelas 56 s.d. 75 kategori cukup. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kinerja pelaksanaan pada teknik gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori cukup.

Kinerja pelaksanaan pada teknik gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berdasarkan pengkategorianya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel .13. Distribusi Kinerja Pelaksanaan pada Teknik Gerak Tangkisan Empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	
			n	Pesentase (%)
1.	76%-100%	Tinggi	5	38,5
2.	56% - 75%	Cukup	6	46,2
3.	40% - 55%	Kurang	1	7,7
4.	<40%	Rendah	1	7,7
Total			13	100,0

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut di atas dapat dibuat histogram distribusi frekuensi sebagai berikut.



**Kinerja Pelaksanaan Teknik Gerak Tangkisan 4**

Gbr 52. Histogram Kinerja Pelaksanaan pada Teknik Gerak Tangkisan 4 dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

Dari tabel dan histogram tersebut di atas, diketahui bahwa dari 13 kasus; sebanyak 5 (38,5%) kinerjanya pelaksanaan nya tinggi; 6 (46,2%) kinerjanya cukup; 1 (7,7%) kinerjanya kurang, dan 1 (7,7%) kinerjanya rendah. Kinerja pelaksanaan pada teknik gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV pada penelitian ini diukur dengan 3 (tiga) indikator, pencapaian skor kinerja pada indikator-indikator tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel .14. Perolehan Skor Indikator Kinerja Pelaksanaan pada Teknik Gerak Tangkisan Empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Pertanyaan	Rerata Skor	Kategori Skor (Kinerja)
1	Tangan yang memegang pedang digeser ke bagian dalam badan	92,31	Tinggi
2	Perkenaan tangkisan pada $\frac{3}{4}$ bagian pedang lawan	38,46	Rendah
3	Setelah dapat menangkis pedang lawan dengan segera bersiap membalas serangan lawan	76,92	Tinggi
<b>Kinerja Pelaksanaan pada Teknik Gerak Tangkisan Empat</b>		<b>69,23</b>	<b>Cukup</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari tiga indikator dari kinerja pelaksanaan pada gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV terdapat dua indikator yang kinerjanya sudah berada pada kategori tinggi, yaitu: “Tangan yang memegang pedang digeser ke bagian dalam badan” dan “Setelah dapat menangkis pedang lawan dengan segera bersiap membalas serangan lawan”; sedangkan pada indikator “Perkenaan tangkisan pada  $\frac{3}{4}$  bagian pedang lawan” baru mencapai 38,46% atau rendah.

### 3) *Follow Through*

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer diketahui bahwa kinerja *follow through* pada teknik gerak tangkisan empat dalam Anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori



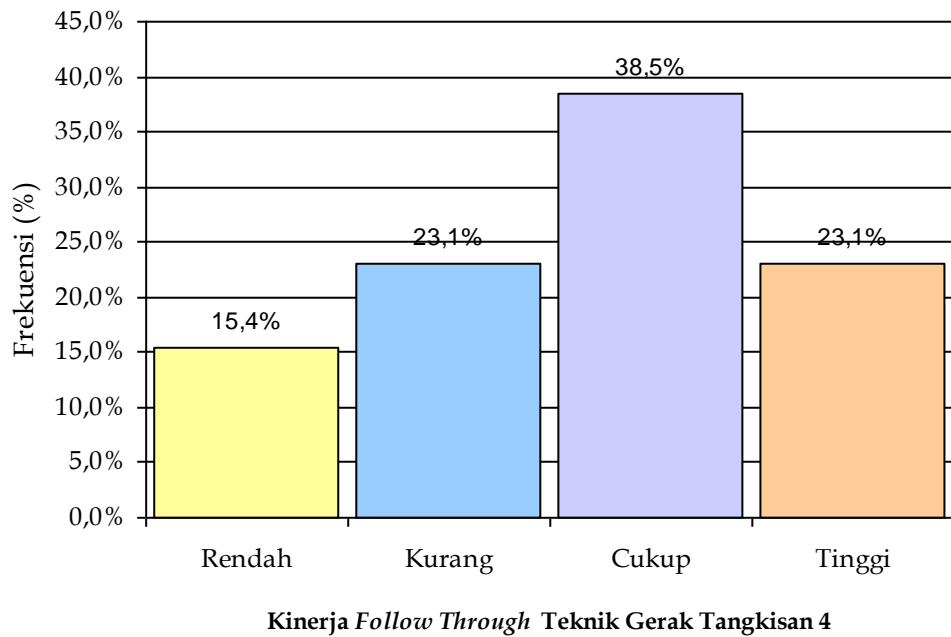
cukup. Hal ini ditunjukkan dengan diperolehnya rerata (*mean*) sebesar= 63,46; median= 62,50; modus= 50,00 dan standart deviasi sebesar= 20,066. Skor rerata tersebut berada pada interval kelas 56 s.d. 75 kategori cukup. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kinerja *follow through* pada teknik gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV Jateng 2009 berada pada kategori cukup.

Kinerja *follow through* pada teknik gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berdasarkan pengkategorianya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel .15. Distribusi Kinerja *Follow Through* pada Teknik Gerak Tangkisan Empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	
			n	Pesentase (%)
1.	76%-100%	Tinggi	3	23,1
2.	56% - 75%	Cukup	5	38,5
3.	40% - 55%	Kurang	3	23,1
4.	<40%	Rendah	2	15,4
Total			13	100,0

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut di atas dapat dibuat histogram distribusi frekuensi sebagai berikut.



Gbr 53. Histogram Kinerja *Follow Through* pada Teknik Gerak Tangkisan 4 dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

Dari tabel dan histogram tersebut di atas, diketahui bahwa dari 13 kasus; sebanyak 3 (23,1%) kinerjanya *follow through*-nya tinggi; 5 (38,5%) kinerjanya cukup; 3 (23,1%) kinerjanya kurang, dan 2 (15,4%) kinerjanya rendah. Kinerja *follow through* pada teknik gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV pada penelitian ini diukur dengan 4 (empat) indikator, pencapaian skor kinerja pada indikator-indikator tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 16. Perolehan Skor Indikator Kinerja *Follow Through* pada Teknik Gerak Tangkisan Empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Pertanyaan	Rerata Skor	Kategori Skor (Kinerja)
1	Lihat sasaran	100,00	Tinggi
2	Arahkan pedang ke bidang target lawan	80,77	Tinggi
3	Luruskan tangan ke target lawan	23,08	Rendah
4	Dengan akhir bersamaan dengan datangnya lawan, pedang ditusukkan ke bidang sasaran	50,00	Kurang
<b>Kinerja <i>Follow Through</i> pada Teknik Gerak Tangkisan Empat</b>		<b>63,46</b>	<b>Cukup</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari tiga indikator dari kinerja *follow through* pada gerak tangkisan empat dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV terdapat dua indikator yang kinerjanya sudah berada pada kategori tinggi, yaitu: "Lihat sasaran" dan "Arahkan pedang ke bidang target lawan". Pada indikator "Dengan akhir bersamaan dengan datangnya lawan, pedang ditusukkan ke bidang sasaran" dicapai skor rerata 50,0% atau kurang; sedangkan pada indikator "Luruskan tangan ke target lawan" masih berada pada kategori rendah dengan tingkat pencapaian 23,08%.

**c. Gambaran Analisis Statistik Kinerja Tangkisan Enam dalam Anggar pada Saat Pertandingan PORPROV**

Kinerja teknik gerak tangkisan enam dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV diukur dengan instrumen yang berjumlah 10 item, dengan skor 0 sampai dengan 2, sehingga diperoleh rentangan skor antara 0 sampai dengan 20. Selanjutnya skor diubah ke dalam skor skala 100 atau persentase, sehingga didapatkan skor persentase pencapaian antara 0 sampai dengan 100.

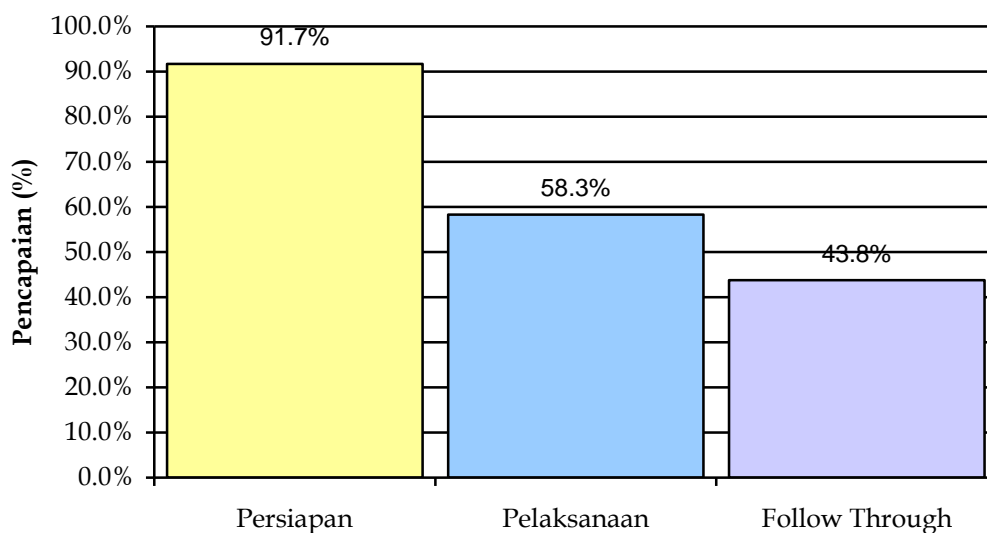
Teknik gerak tangkisan enam pada penelitian ini, ternyata hanya terdapat 2 kasus, sehingga analisisnya tidak dideskripsikan sebagaimana pada teknik gerak serang maupun teknik gerak tangkisan empat. Hasil analisis pada kinerja teknik gerak tangkisan enam dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV, secara ringkas disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel .17. Hasil Perhitungan Rerata Tiap Faktor Kinerja Teknik Gerak Tangkisan Enam dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No	Faktor/ Indikator	Jumlah Item	n	Rerata	Kategori
1.	Persiapan	3	2	91,67%	Tinggi
2.	Pelaksanaan	3	2	58,33%	Cukup
3.	<i>Follow Through</i>	4	2	43,75%	Kurang
Total (Kinerja Teknik Gerak Tangkisan 6)		10	2	62,50%	Cukup

Tabel tersebut di atas memperlihatkan bahwa kinerja teknik gerak tangkisan enam dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada

pada kategori cukup, dengan tingkat pencapaian 62,5%. Secara visual pencapaian skor kinerja faktor-faktor pada teknik gerak tangkisan empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV disajikan pada histogram berikut ini.



Kinerja Teknik Gerak Tangkisan 6

Gbr 54. Histogram Pencapaian Kinerja Persiapan pada Teknik Gerak Tangkisan Empat dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

### 1) Persiapan

Kinerja persiapan pada teknik gerak tangkisan enam dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV pada penelitian ini diukur dengan 3 (tiga) indikator, pencapaian skor kinerja pada indikator-indikator tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel .18. Perolehan Skor Indikator Kinerja Persiapan pada Teknik Gerak Tangkisan Enam dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Pertanyaan	Rerata Skor	Kategori Skor (Kinerja)
1	Pandangan ke depan	100,00	Tinggi
2	Posisi (aktif/pasif) dalam kuda-kuda anggar	100,00	Tinggi
3	Tangan yang memegang senjata dalam posisi diam	75,00	Cukup
<b>Kinerja Persiapan pada Teknik Gerak Tangkisan Empat</b>		<b>91,67</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan tabel tersebut di atas, diketahui bahwa kinerja persiapan pada teknik gerak tangkisan enam dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori tinggi, dengan tingkat pencapaian 91,67%. Hasil analisis pada indikator-indikator dari kinerja persiapan pada teknik gerak tangkisan enam dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV; diketahui bahwa semua indikator berada pada kategori tinggi dengan tingkat pencapaian di atas 75%.

## 2) Pelaksanaan

Kinerja pelaksanaan pada teknik gerak tangkisan enam dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV pada penelitian ini diukur dengan 3 (tiga) indikator, pencapaian skor kinerja pada indikator-indikator tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel. 19. Perolehan Skor Indikator Kinerja Pelaksanaan pada Teknik Gerak Tangkisan Enam dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Pertanyaan	Rerata Skor	Kategori Skor (Kinerja)
1	Tangan yang memegang pedang digeser ke bagian dalam badan	100,00	Tinggi
2	Perkenaan tangkisan pada $\frac{3}{4}$ bagian pedang lawan	25,00	Rendah
3	Setelah dapat menangkis pedang lawan dengan segera bersiap membalas serangan lawan	50,00	Kurang
<b>Kinerja Pelaksanaan pada Teknik Gerak Tangkisan Empat</b>		<b>58,33</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan tabel tersebut di atas, diketahui bahwa kinerja pelaksanaan pada teknik gerak tangkisan enam dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori cukup, dengan tingkat pencapaian 58,33%.

Hasil analisis pada indikator-indikator dari kinerja pelaksanaan pada teknik gerak tangkisan enam dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV; diketahui bahwa pada indikator "Tangan yang memegang pedang digeser ke bagian dalam badan" berada pada kategori tinggi dengan tingkat pencapaian 100,00%; sedangkan pada indikator "Setelah dapat menangkis pedang lawan dengan segera bersiap membalas serangan lawan" masih berada pada kategori kurang, dengan tingkat pencapaian 50.0%. Pada indikator "Perkenaan tangkisan pada  $\frac{3}{4}$  bagian

pedang lawan” masih berada pada kategori rendah, dengan tingkat pencapaian 25,00%.

**3) Follow Through**

Kinerja *follow through* pada teknik gerak tangkisan enam dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV pada penelitian ini diukur dengan 4 (empat) indikator, pencapaian skor kinerja pada indikator-indikator tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel .20. Perolehan Skor Indikator Kinerja *Follow Through* pada Teknik Gerak Tangkisan Enam dalam Anggar pada Atlet Floret Putra PORPROV

No.	Pertanyaan	Rerata Skor	Kategori Skor (Kinerja)
1	Lihat sasaran	100,00	Tinggi
2	Arahkan pedang ke bidang target lawan	50,00	Kurang
3	Luruskan tangan ke target lawan	25,00	Rendah
4	Dengan akhir bersamaan dengan datangnya lawan, pedang ditusukkan ke bidang sasaran	0,00	Rendah
<b>Kinerja <i>Follow Through</i> pada Teknik Gerak Tangkisan Empat</b>		<b>43,75</b>	<b>Kurang</b>

Berdasarkan tabel tersebut di atas, diketahui bahwa kinerja *follow through* pada teknik gerak tangkisan enam dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV berada pada kategori kurang, dengan tingkat pencapaian 43,75%.



Hasil analisis pada indikator-indikator dari kinerja *follow through* pada teknik gerak tangkisan enam dalam anggar pada atlet Floret Putra PORPROV; diketahui bahwa pada indikator “Lihat sasaran” sudah berada pada kategori tinggi dengan tingkat pencapaian 100,00%; sedangkan pada indikator “Arahkan pedang ke bidang target lawan” masih berada pada kategori kurang, dengan tingkat pencapaian 50,00%.

Hasil analisis pada indikator “Luruskan tangan ke target lawan” diketahui masih rendah, dengan tingkat pencapaian 25,00%; demikian pula pada indikator “Dengan akhir bersamaan dengan datangnya lawan, pedang ditusukkan ke bidang sasaran” rata-rata pencapaiannya 0,00% atau rendah.

**BAB IX**

**ANALISIS KESESUAIAN KINERJA TEKNIK DASAR SERANG DAN TANGKISAN (4 dan 6) PADA FOIL DALAM PERTANDINGAN**

**Deskripsi Kinerja Teknik Gerak Serang, Tangkisan 4 dan 6 Foil dalam Anggar**

**1. Teknik Gerak Serang**

Adapun distribusi prosentase kinerja teknik gerak serang foil dalam anggar berdasarkan pengkategorianya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 51. Distribusi Prosentase Kinerja Teknik Gerak Serang foil dalam Anggar

No.	Butir Analisis	Kategori	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1.	Persiapan	Sesuai	28	27,72
		Tidak Sesuai	5	4,95
2.	Pelaksanaan	Sesuai	2	1,98
		Tidak Sesuai	31	30,69
3.	Follow Through	Sesuai	11	10,89
		Tidak Sesuai	24	23,76
Jumlah			101	100

Tabel tersebut di atas memperlihatkan bahwa kinerja teknik gerak serang foil dalam anggar yang dianalisis didapatkan bahwasanya; (1) Pada

tahap persiapan 27,72% kinerjanya sesuai 4,95% tidak sesuai; (2) Pada tahap pelaksanaan 1,98% kinerjanya sesuai 30,69% tidak sesuai; dan (3) Pada tahap *follow through* 10,89% kinerjanya sesuai 23,76% tidak sesuai.

Berikut disajikan analisis pada secara lebih rinci masing-masing analisis butir kinerja teknik gerak serang anggar atlet floret putra pada Porprov.

### 1.) Persiapan

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer yang dapat menganalisis secara biomekanika dalam program *dartfish* atau *darttrainer* diperoleh hasil kinerja teknik serang "persiapan" sebagai berikut.

Tabel 21. Distribusi Kinerja Teknik Gerak Serang "Persiapan"

No.	Butir Analisis	Kategori	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1.	Pandangan ke depan	Sesuai	33	33,33
		Tidak Sesuai	0	0
2.	Posisi (aktif/pasif) dalam kuda-kuda anggar	Sesuai	33	33,33
		Tidak Sesuai	0	0
3.	Tangan yang memegang senjata dalam posisi diam	Sesuai	27	27,27
		Tidak Sesuai	6	6,06
Jumlah			99	100

Tabel tersebut di atas memperlihatkan bahwa kinerja teknik serang "persiapan" bahwasanya; (1) Pandangan ke depan pada atlet, semuanya sudah sesuai melakukannya (100,0%) dan (0%) tidak sesuai, (2) Posisi

(aktif/pasif) dalam kuda-kuda anggar, semuanya sudah sesuai melakukannya (100,0%) dan (0%) tidak sesuai, (3) Tangan yang memegang senjata dalam posisi diam, belum semua atlet sesuai melakukannya (27,27%) sesuai dan (6,06%) tidak sesuai.

## 2.) Pelaksanaan

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer yang dapat menganalisis secara biomekanika dalam program *dartfish* atau *darttrainer* diperoleh hasil kinerja teknik serang "pelaksanaan" sebagai berikut.

Tabel 22. Distribusi Kinerja Teknik Gerak Serang "Pelaksanaan"

No.	Butir Analisis	Kategori	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1.	Pedang diarahkan	Sesuai	25	18,94
		Tidak Sesuai	8	6,06
2.	Tangan yang memegang pedang harus diluruskan dengan cepat dan lancar ke posisi sejajar bahu	Sesuai	3	2,27
		Tidak Sesuai	30	22,73
3.	Kaki depan bergerak diangkat dan tumit meninggalkan lantai Kaki yang	Sesuai	25	18,94

4.	berikutnya diluruskan dengan tenaga penuh ( <i>forcefully</i> ) untuk mendapatkan jarak maksimal	Tidak Sesuai	8	6,06
		Sesuai	15	11,36
		Tidak Sesuai	18	13,64
Jumlah			132	100

Tabel tersebut di atas memperlihatkan bahwa kinerja teknik serang "pelaksanaan" bahwasanya; (1) Pedang diarahkan (18,94%) sesuai dan (6,06%) tidak sesuai, (2) Tangan yang memegang pedang harus diluruskan dengan cepat dan lancar ke posisi sejajar bahu (2,27%) sesuai dan (22,73%) tidak sesuai, (3) Kaki depan bergerak diangkat dan tumit meninggalkan lantai (18,94%) sesuai dan (6,06%) tidak sesuai, (4) Kaki yang berikutnya diluruskan dengan tenaga penuh (*forcefully*) untuk mendapatkan jarak maksimal (11,36%) sesuai dan (13,64%) tidak sesuai.

### 3.) Follow Through

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer yang dapat menganalisis secara biomekanika dalam program *dartfish* atau *darttrainer* diperoleh hasil kinerja teknik serang "follow through" sebagai berikut.

Tabel 23. Distribusi Kinerja Teknik Gerak Serang "follow through"

No.	Butir Analisis	Kategori	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1.	Lihat sasaran	Sesuai	33	25,00
		Tidak Sesuai	0	0,00
2.	Kaki depan mencapai lantai terlebih dahulu, disaat kaki belakang dipertahankan dengan posisi kaki tertempel datar pada lantai	Sesuai	9	6,82
		Tidak Sesuai	24	18,18
3.	Pada posisi serang sempurna, tangan yang tidak memegang senjata diluruskan ke belakang	Sesuai	20	15,15
		Tidak Sesuai	13	9,85
4.	Dengan akhir bersamaan dengan kaki belakang.	Sesuai	13	9,85

	Tidak Sesuai	20	15,15
Jumlah		132	100

Tabel tersebut di atas memperlihatkan bahwa kinerja teknik serang "follow through" bahwasanya; (1) Lihat sasaran (25,00%) sesuai dan (0,00%) tidak sesuai, (2) Kaki depan mencapai lantai terlebih dahulu, disaat kaki belakang dipertahankan dengan posisi kaki tertempel datar pada lantai (6,82%) sesuai dan (18,18%) tidak sesuai, (3) Pada posisi serang sempurna, tangan yang tidak memegang senjata diluruskan ke belakang (15,15%) sesuai dan (9,85%) tidak sesuai, (4) Dengan akhir bersamaan dengan kaki belakang (9,85%) sesuai dan (15,15%) tidak sesuai.

## 2. Teknik Gerak Tangkisan 4 (empat)

Adapun distribusi prosentase kinerja teknik gerak tangkisan 4 (empat) dalam anggar berdasarkan pengkategorianya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 24. Distribusi Prosentase Kinerja Teknik Gerak Tangkisan 4 dalam Anggar

No.	Butir Analisis	Kategori	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1.	Persiapan	Sesuai	11	28,94
		Tidak Sesuai	2	5,26
2.	Pelaksanaan	Sesuai	4	10,52
		Tidak Sesuai	9	23,68
3.	Follow Through	Sesuai	4	10,52
		Tidak Sesuai	8	21,05

Jumlah		38	100
--------	--	----	-----

Tabel tersebut di atas memperlihatkan bahwa kinerja teknik gerak tangkisan 4 dalam anggar bahwasanya; (1) Pada tahap persiapan 28,94% kinerjanya sesuai 5,26% tidak sesuai; (2) Pada tahap pelaksanaan 10,52% kinerjanya sesuai 23,68% tidak sesuai; dan (3) Pada tahap *follow through* 10,52% kinerjanya sesuai 21,05% tidak sesuai.

Berikut disajikan analisis pada secara lebih rinci masing-masing analisis butir kinerja teknik gerak tangkisan 4 (empat) anggar.

### 1.) Persiapan

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer yang dapat menganalisis secara biomekanika dalam program *dartfish* atau *dartrainer* diperoleh hasil kinerja teknik tangkisan 4 "persiapan" sebagai berikut.

Tabel 24. Distribusi Kinerja Teknik Gerak Tangkisan 4 "Persiapan"

No.	Butir Analisis	Kategori	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1.	Pandangan ke depan	Sesuai	13	33,33
		Tidak Sesuai	0	0,00
2.	Posisi (aktif/pasif) dalam kuda-kuda	Sesuai	13	33,33



3.	anggar	Tidak Sesuai	0	0,00
	Tangan yang memegang senjata dalam posisi diam	Sesuai	9	23,07
		Tidak Sesuai	4	10,26
Jumlah			39	100

Tabel tersebut di atas memperlihatkan bahwa kinerja teknik tangkisan 4 "persiapan" bahwasanya; (1) Pandangan ke depan (33,33%) sesuai dan (0,00%) tidak sesuai, (2) Posisi (aktif/pasif) dalam kuda-kuda anggar (33,33%) sesuai dan (0,00%) tidak sesuai, (3) Tangan yang memegang senjata dalam posisi diam (23,07%) sesuai dan (10,26%) tidak sesuai.

## 2.) Pelaksanaan

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer yang dapat menganalisis secara biomekanika dalam program *dartfish* atau *darttrainer* diperoleh hasil kinerja teknik tangkisan 4 "pelaksanaan" sebagai berikut.

Tabel 25. Distribusi Kinerja Teknik Gerak Tangkisan 4 "Pelaksanaan"

No.	Butir Analisis	Kategori	Frekuensi	Prosentase
-----	----------------	----------	-----------	------------

			(f)	(%)
1.	Tangan yang memegang pedang digeser ke bagian dalam badan	Sesuai	7	17,95
		Tidak Sesuai	6	15,38
2.	Perkenaan tangkisan pada $\frac{3}{4}$ bagian pedang lawan	Sesuai	6	15,38
		Tidak Sesuai	7	17,95
3.	Setelah dapat menangkis pedang lawan dengan segera bersiap membalas serangan lawan	Sesuai	8	20,51
		Tidak Sesuai	5	12,82
Jumlah			39	100

Tabel tersebut di atas memperlihatkan bahwa kinerja teknik tangkisan 4 "pelaksanaan" bahwasanya; (1) Tangan yang memegang pedang digeser ke bagian dalam badan (17,95%) sesuai dan (15,38%) tidak sesuai, (2) Perkenaan tangkisan pada  $\frac{3}{4}$  bagian pedang lawan (15,38%) sesuai dan (17,95%) tidak sesuai, (3) Setelah dapat menangkis pedang lawan dengan segera bersiap membalas serangan lawan (20,51%) sesuai dan (12,82%) tidak sesuai.

### 3.) Follow Through

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer yang dapat menganalisis secara biomekanika dalam program *dartfish* atau *dartrainer* diperoleh hasil kinerja teknik tangkisan 4 "*follow through*" sebagai berikut.

Tabel 26. Distribusi Kinerja Teknik Gerak Tangkisan 4 "*follow through*"

No.	Butir Analisis	Kategori	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1.	Lihat sasaran	Sesuai	11	22,92
		Tidak Sesuai	1	2,08
2.	Arahkan pedang ke bidang target lawan	Sesuai	9	18,75
		Tidak Sesuai	3	6,25
3.	Luruskan tangan ke target lawan	Sesuai	1	2,08
		Tidak Sesuai	11	22,92
4.	Dengan akhir bersamaan dengan datangnya lawan, pedang ditusukkan ke bidang sasaran.	Sesuai	8	16,67
		Tidak Sesuai	4	8,33
Jumlah			48	100

Tabel tersebut di atas memperlihatkan bahwa kinerja teknik tangkisan 4 "*follow through*" pada bahwasanya; (1) Lihat sasaran (22,92%) sesuai dan (2,08%) tidak sesuai, (2) Arahkan pedang ke bidang target lawan (18,75%) sesuai dan (6,25%) tidak sesuai, (3)uruskan tangan ke target lawan (2,08%) sesuai dan (22,92%) tidak sesuai, (4) Dengan akhir bersamaan

dengan datangnya lawan, pedang ditusukkan ke bidang sasaran (16,67%) sesuai dan (8,33%) tidak sesuai.

### 3. Teknik Gerak Tangkisan 6 (enam)

Adapun distribusi prosentase kinerja teknik gerak tangkisan 6 dalam anggar pada tabel berikut ini.

Tabel 27. Distribusi Prosentase Kinerja Teknik Gerak Tangkisan 6 dalam Anggar

No.	Butir Analisis	Kategori	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1.	Persiapan	Sesuai	2	33,33
		Tidak Sesuai	0	0
2.	Pelaksanaan	Sesuai	1	16,67
		Tidak Sesuai	1	16,67
3.	Follow Through	Sesuai	0	0
		Tidak Sesuai	2	33,33
Jumlah			6	100

Tabel tersebut di atas memperlihatkan bahwa kinerja teknik gerak tangkisan 6 dalam anggar bahwasanya; (1) Pada tahap persiapan 33,33% kinerjanya sesuai 0% tidak sesuai; (2) Pada tahap pelaksanaan 16,67% kinerjanya sesuai 16,67% tidak sesuai; dan (3) Pada tahap *follow through* 0% kinerjanya sesuai 33,33% tidak sesuai.

Berikut disajikan analisis pada secara lebih rinci masing-masing analisis butir kinerja teknik gerak tangkisan 6 (enam) anggar.

#### 1.) Persiapan

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer yang dapat menganalisis secara biomekanika dalam program *dartfish* atau *darttrainer* diperoleh hasil kinerja teknik tangkisan 6 "persiapan" sebagai berikut.

Tabel 28. Distribusi Kinerja Teknik Gerak Tangkisan 6 "Persiapan"

No.	Butir Analisis	Kategori	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1.	Pandangan ke depan	Sesuai	2	33,33
		Tidak Sesuai	0	0
2.	Posisi (aktif/pasif) dalam kuda-kuda anggar	Sesuai	2	33,33
		Tidak Sesuai	0	0
3.	Tangan yang memegang senjata dalam posisi diam	Sesuai	2	33,33
		Tidak Sesuai	0	0
Jumlah			6	99,99

Tabel tersebut di atas memperlihatkan bahwa kinerja teknik tangkisan 6 "persiapan" bahwasanya; (1) Pandangan ke depan (33,33%) sesuai dan (0,00%) tidak sesuai, (2) Posisi (aktif atau pasif) dalam kuda-kuda anggar

(33,33%) sesuai dan (0,00%) tidak sesuai, (3) Tangan yang memegang senjata dalam posisi diam (33,33%) sesuai dan (0,00%) tidak sesuai.

**2.) Pelaksanaan**

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer yang dapat menganalisis secara biomekanika dalam program *dartfish* atau *darttrainer* diperoleh hasil kinerja teknik tangkisan 6 "pelaksanaan" sebagai berikut.

Tabel 29. Distribusi Kinerja Teknik Gerak Tangkisan 6 "Pelaksanaan"

No.	Butir Analisis	Kategori	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1.	Tangan yang memegang pedang digeser ke bagian luar badan	Sesuai	2	33,33
		Tidak Sesuai	0	0
2.	Perkenaan tangkisan pada $\frac{3}{4}$ bagian pedang lawan	Sesuai	0	0
		Tidak Sesuai	2	33,33
3.	Setelah dapat menangkis pedang lawan dengan segera bersiap membalas	Sesuai	1	16,67

	serangan lawan	Tidak Sesuai	1	16,67
Jumlah			6	100

Tabel tersebut di atas memperlihatkan bahwa kinerja teknik tangkisan 6 "pelaksanaan" bahwasanya; (1) Tangan yang memegang pedang digeser ke bagian luar badan (33,33%) sesuai dan (0,00%) tidak sesuai, (2) Perkenaan tangkisan pada  $\frac{3}{4}$  bagian pedang lawan (0,00%) sesuai dan (33,33%) tidak sesuai, (3) Setelah dapat menangkis pedang lawan dengan segera bersiap membalas serangan lawan (16,67%) sesuai dan (16,67%) tidak sesuai.

### 3.) *Follow Through*

Berdasarkan analisis data dengan bantuan *software* komputer yang dapat menganalisis secara biomekanika dalam program *dartfish* atau *darttrainer* diperoleh hasil kinerja teknik tangkisan 6 "*follow through*" sebagai berikut.

Tabel 30. Distribusi Kinerja Teknik Gerak Tangkisan 6 "*follow through*"

No.	Butir Analisis	Kategori	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1.	Lihat sasaran	Sesuai	2	25

2.	Arahkan pedang ke bidang target lawan	Tidak Sesuai	0	0
		Sesuai	1	12,5
3.	Luruskan tangan ke target lawan	Tidak Sesuai	1	12,5
		Sesuai	0	0
4.	Dengan akhir bersamaan dengan datangnya lawan, pedang ditusukkan ke bidang sasaran.	Tidak Sesuai	2	25
		Sesuai	0	0
		Tidak Sesuai	2	25
Jumlah			8	100

Tabel tersebut di atas memperlihatkan bahwa kinerja teknik tangkisan 6 "follow through" bahwasanya; (1) Lihat sasaran (25%) sesuai dan (0,00%) tidak sesuai, (2) Arahkan pedang ke bidang target lawan (12,5%) sesuai dan (12,5%) tidak sesuai, (3) Luruskan tangan ke target lawan (0,00%) sesuai dan (25%) tidak sesuai, (4) Dengan akhir bersamaan dengan datangnya lawan, pedang ditusukkan ke bidang sasaran (0,00%) sesuai dan (25%) tidak sesuai.



