

ANALISIS PERTANDINGAN PER-GAME DAN STATISTIK PERTANDINGAN PADA IBL (INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE) SERI III YOGYAKARTA 2016

ANALYSIS OF MATCH PER-GAME STATISTICS AND GAME ON IBL (INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE) SERIES III YOGYAKARTA 2016

Oleh: Rizal Haqqi, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, haqqirizal@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara menganalisis pertandingan per-game berdasarkan statistik pertandingan pada IBL (*Indonesian Basketball League*) seri III Yogyakarta 2016.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, menggunakan metode *mix-methods*. Populasi penelitian ini adalah peserta *Indonesian Basketball League* seri III Yogyakarta 2016. Sampel pada penelitian ini diambil menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu 6 tim dari 12 tim *Indonesian Basketball League* Seri III Yogyakarta 2016. Instrumen dalam penelitian ini adalah data statistik pertandingan per-game yang telah dikumpulkan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa *print out* pertandingan dalam bentuk data kuantitatif dan diolah menjadi data kualitatif yang dijelaskan secara terperinci.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa untuk menganalisis pertandingan per-game yaitu dengan membandingkan dua persentase indikator pada *FIBA Livestats* yang terdiri dari *offense* dan *defense*. Data diberikan disetiap *quarter* hingga pertandingan selesai. Indikator *offense* yaitu *field goals*, *2 points*, *3 points*, *free throw*, *offensive rebound*, *fast break points*, *second chance points*, *bench points* dan *point in the paint*. indikator *defense* yaitu *defensive rebound*, *turn overs*, *steal*, *block*, dan *points from turn overs*.

Kata kunci: Analisis pertandingan, statistik *FIBA Livestats*.

ABSTRACT

This research aims to find out how to analyze the match per-game based on the statistics of the match on the IBL (Indonesian Basketball League) series III Yogyakarta 2016.

This research is descriptive research, using the method of mix-methods. The population of this research is the participant of Indonesian Basketball League Series III Yogyakarta 2016. Research on sample taken using a purposive sampling technique, namely 6 teams from the 12 team Indonesian Basketball League Series III of Yogyakarta 2016. Instrument in this study was statistical data match per-games that have been collected. Data obtained in this study either a print out of the match in the form of quantitative data and processed into qualitative data are described in detail.

The results of this research show that to analyze the match per-game that is by comparing two percentage indicator on the FIBA Livestats consisting of offense and defense. Data given in every quarter until the match finished. An indicator of the offense namely field goals, 2 points, 3 points, free throw, offensive rebounding, fast breakpoints, second chance points, bench points and points in the paint. indicator defense namely defensive rebounds, turn overs, steal, block, and points from turn overs.

Key words: Game Analysis, Statistics *FIBA Livestats*.

PENDAHULUAN

Liga Bola Basket Profesional Indonesia (nama resmi: *Indonesian Basketball League*) adalah liga bola basket tertinggi yang dikelola secara profesional di Indonesia, diikuti oleh 10 klub peserta dari seluruh Indonesia. Liga ini dimulai pada tahun 2003, setelah terselenggara selama 7 tahun. Pada tahun 2010 Perbasi menunjuk DBL (*Development Basketball League*) untuk menangani kompetisi ini dan mengubah namanya menjadi NBL (*National Basketball League*). Pada tahun 2016 NBL (*National Basketball League*) kembali berganti nama menjadi IBL (*Indonesian Basketball League*) sampai saat ini (https://id.wikipedia.org/wiki/Liga_Bola_Basket_Indonesia).

Pengelolaan tim yang mengikuti kompetisi IBL (*Indonesian Basketball League*) juga semakin menunjukkan profesionalitas dan keseriusan dalam menjalani tiap-tiap pertandingan. IBL (*Indonesian Basketball League*) juga tidak hanya sekedar sebagai penyelenggara liga bolabasket namun mereka juga memantau dan memberikan informasi secara lengkap dan detail mengenai perkembangan atlet maupun tim yang berkompetisi di dalamnya. Adanya data yang jelas dan lengkap dari setiap pertandingan baik individu dan tim, membuat kompetisi IBL (*Indonesian Basketball League*) semakin kompetitif. Statistik tiap-tiap pertandingan yang berlangsung menjadi perbandingan dan tolak ukur bagi pelatih dan tim. Data ini berguna sebagai bahan evaluasi, perbaikan, dan perkembangan pada tim.

Bola basket termasuk cabang olahraga yang mengutamakan penghitungan angka-angka (kuantitatif). Federasi Bola Basket Internasional (FIBA) menyediakan penghitungan untuk statistik turnamen bola basket di seluruh dunia yang dapat diakses melalui *software FIBA Livestat*. IBL (*Indonesian Basketball League*) berlangsung selama VI seri (Jakarta, Malang, Yogyakarta, Semarang, Bandung, Surabaya) dan *play off* di Jakarta sudah menggunakan *software FIBA Livestat* untuk mencatat statistik pertandingan.

Statistik dalam pertandingan menggunakan istilah dalam bahasa Inggris

yang disingkat. Angka-angka dan singkatan itu antara lain seperti nama pemain, nomor pemain, berapa menit ia dimainkan, dan kejadian selama pertandingan. Ada pula jumlah *field goal* atau jumlah tembakan yang tepat sasaran (disingkat FG), jumlah tembakan bebas atau *free throw* (disingkat FT), jumlah tembakan tiga angka (3P), jumlah umpan (AST), jumlah penguasaan bola yang memantul di papan akrobat tembakan meleset atau *rebound* (REB), jumlah kesalahan atau foul (F), jumlah bola yang lepas dari penguasaan atau *turnover* (TO), dan jumlah bola yang dicuri dari lawan atau *steal* (S), Dean Oliver (2004: xi).

Lebih detail lagi, *rebound* dibagi dua macam: *offensive rebound*, yaitu *rebound* dalam posisi menyerang dan *defensive rebound*, yaitu *rebound* dalam posisi bertahan. Kesalahan juga dibagi dua, antara kesalahan yang dilakukan seorang pemain dan kesalahan yang disebabkan pemain lain. Bukan cuma itu, statistik dalam basket juga menampilkan berapa kali lemparan yang gagal dan berapa lemparan yang masuk keranjang.

Melalui statistik tergambar jelas bagaimana performa setiap pemain dan tim dalam pertandingan. Begitu pula dengan karakter pemain, misalnya siapa pemain yang tembakannya jitu, pemain yang agresif, pemain yang suka bertahan, pemain yang jago *rebound*, pemain yang banyak kehilangan bola, dan pemain yang tembakannya meleset.

Kegunaan data statistik adalah untuk mengetahui kekurangan atau kelebihan tim saat bertanding. Data statistik diberikan pada setiap *quarter*. Hal yang mengherankan dari observasi peneliti, masih banyak pelatih yang tidak memperhatikan hasil data statistik pertandingan. Pelatih hanya mengevaluasi kemampuan atlet dan timnya berdasarkan dari apa yang dilihat pelatih selama pertandingan berlangsung.

Pada statistik pertandingan bola basket terdapat dua cara pengamatan yang penting yaitu *offense* (menyerang) dan *defense* (bertahan). *Offense* sendiri bertujuan untuk membongkar pertahanan lawan dan mencetak *point* sebanyak-banyaknya,

sementara *defense* bertujuan untuk mencegah *offender* (pemain menyerang) mencetak *point* dengan mudah. Statistik pertandingan juga memperlihatkan persentase dari *offense* dan *defense* yang diperoleh tim atau individu selama pertandingan. Adapun indikator *offense* pada statistik terdiri dari *field goals*, *2 points*, *3 points*, *free throw*, *offensive rebound*, *fast break points*, *second chance points*, *bench points* dan *points in the paint*. Sementara *defense* terdiri dari *defensive rebound*, *turn overs*, *steal*, *block*, dan *points from turn overs*.

Dengan adanya statistik pertandingan, pelatih dapat melihat lebih detail perkembangan pemain yang dilatih. Maka dengan adanya *software FIBA Livestat* dapat membantu dalam mengevaluasi hasil pertandingan dan memperbaiki cara bermain tim maupun individu, baik dalam *offense* maupun *defense*. kenyatannya, masih banyak pelatih yang belum mengerti dan memaksimalkan peran statistik pertandingan.

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa IBL (*Indonesian Basketball League*) adalah even liga bola basket tertinggi di Indonesia yang sudah menerapkan sistem statistik dalam pertandingan berstandar Internasional, maka perlu adanya suatu penelitian tentang analisis statistik pertandingan *per-game* dan statistik pertandingan pada tim IBL (*Indonesian Basketball League*) *series III* Yogyakarta 2016.

Dari hasil pengamatan selama menjadi panita pada IBL (*Indonesian Basketball League*) peneliti menemukan beberapa permasalahan sebagai berikut: (1) banyak pelatih yang belum memaksimalkan peran statistik pertandingan ini karena terkendala masalah kurang mampunya pelatih membaca statistik itu sendiri, (2) Pentingnya analisis pertandingan bagi para pelatih, (3) indikator apa saja yang terdapat pada statistik pertandingan, (4) Belum adanya penelitian tentang bagaimana cara menganalisis pertandingan *per-game* pada IBL (*Indonesian Basketball League*) *series III* Yogyakarta tahun 2016.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *mix-methods*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengamati video pertandingan yang dilakukan pada tanggal 29 Juli – 13 Agustus 2016.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh tim IBL (*Indonesian Basketball League*) *series III* Yogyakarta 2016. Teknik *sampling* menggunakan *purposive sampling*, artinya dari populasi yang ada hanya dipilih yang sesuai dengan penelitian.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan datanya dengan menggunakan dokumen, yaitu berupa *print out* statistik pertandingan dari 6 tim yaitu : CLS Knight Surabaya, Garuda Bandung, Stadium Happy 8 Jakarta, Satya Wacana Salatiga, Bimasakti Nikko Steel Malang, dan Pacifik Caesar Surabaya dari 12 tim yang berlaga pada kompetisi IBL (*Indonesia Basketball League*) *series III* Yogyakarta tahun 2016.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistemis data yang diperoleh dari hasil *print out* statistik pertandingan sehingga mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode *mix methods*, atau penelitian yang menggabungkan antara data kuantitatif dan kualitatif. Menurut Abbas (2010: Vii) *Mix-methods* penelitian adalah metode yang memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam hal metodologi (seperti dalam tahap pengumpulan data), dan kajian model campuran memadukan dua pendekatan dalam semua tahapan proses penelitian.

Sedangkan menurut Creswell (2014: 5) *mix-methods* merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan definisi dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *mix-method* penelitian adalah penelitian yang memadukan atau mengkombinasikan pendekatan

penelitian kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana cara menganalisis pertandingan per-game dan statistik pertandingan dari 6 tim yaitu : CLS Knight Surabaya, Garuda Bandung, Stadium Happy 8 Jakarta, Satya Wacana Salatiga, Bimasakti Nikko Steel Malang, dan Pacifik Caesar Surabaya dari 12 tim yang berlaga pada kompetisi IBL (*Indonesia Basketball League*) series III Yogyakarta tahun 2016.

Data yang diperoleh melalui *print out* statistik yang berupa (angka-angka) lalu dianalisis kedalam bentuk penjelasan secara detail dan terperinci. Peneliti akan menjelaskan bagaimana suatu tim dapat memenangkan pertandingan berdasarkan *print out* statistik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis statistik dalam suatu pertandingan merupakan faktor penting bagi sebuah tim selama menjalani masa latihan, pra kompetisi, dan kompetisi. Dengan adanya analisis statistik, pelatih dapat melihat lebih detail mengenai perkembangan tim maupun individu. Pelatih juga dapat melihat kekurangan yang perlu ditingkatkan pada *offense* dan *defense*.

Dalam pertandingan, terdapat 2 faktor penting yang menentukan sebuah kemenangan yaitu *defense* dan *offense*. Kedua faktor ini memiliki peran yang berbeda namun sama-sama perlu diperhatikan oleh pelatih. *Defense* merupakan suatu usaha mempersulit lawan untuk mencetak points, sedangkan *offense* merupakan suatu usaha seorang pemain atau tim dalam membongkar pertahanan lawan dan berhasil mencetak points. Sebuah tim tidak dapat mengandalkan salah satu faktor tersebut untuk memenangkan suatu pertandingan. Perlu adanya latihan yang lama dan kerja keras seorang pelatih dan pemain untuk dapat membentuk tim yang memiliki kemampuan *offense* dan *defense* yang baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 2 faktor penting yang perlu diperhatikan dalam suatu pertandingan adalah *defense* dan *offense*.

Berdasarkan pada gambar 16 (Game 1 : Quarter 4) pertandingan antara CLS Knight Surabaya (peringkat 1) vs Pacific Caesar Surabaya (peringkat 12) mengenai analisis pertandingan, diagram menunjukkan beberapa indikator persentase indikator *offense* diantaranya : *field goals*, *2 points*, *3 points*, *free throw* dan *point in the paint*. Diagram berwarna biru menunjukkan persentase indikator tim CLS, dan diagram berwarna merah menunjukkan persentase indikator tim PCF. dapat

diketahui bahwa jumlah *field goals* CLS berjumlah 47% (68 kali percobaan, 32 berhasil menjadi points), sementara PCF 30% (60 kali percobaan, 18 berhasil menjadi points). 2 *Points* yang dihasilkan CLS berjumlah 66% (41 kali percobaan, 27 berhasil menjadi points), sementara PCF 35% (49 kali percobaan, 17 berhasil menjadi points). 3 *points* yang dihasilkan CLS berjumlah 19% (27 kali percobaan, 5 berhasil menjadi points), sementara PCF 9% (11 kali percobaan, 1 berhasil menjadi points). *Free throws* yang dihasilkan CLS 63% (24 kali percobaan, 15 berhasil menjadi *points*), sementara STD berjumlah 50% (4 kali percobaan, 2 berhasil menjadi *points*). CLS masih unggul pada *points in the paint* dengan jumlah 70% berbanding 50%. Dapat disimpulkan CLS memenangkan pertandingan dengan *score* 84 – 39. Dari statistik juga terlihat jelas CLS unggul dari semua indikator statistik.

Pada gambar 17 menunjukkan persentase indikator *defense* diantaranya : *offensive rebound*, *defensive rebound*, *turn overs*, *steal*, *block*, *points from turn overs*, *second chance points*, *fast break points*, dan *bench points*. dapat diketahui bahwa jumlah *Rebounds* yang dihasilkan CLS berjumlah 55 (19 *Offensive Rebound* dan 36 *Defensive Rebounds*), sementara PCF hanya 29 *Rebounds* (8 *Offensive Rebound* dan 21 *Defensive Rebounds*). *Turn Overs* yang dihasilkan CLS sebanyak 24 kali, sementara PCF sebanyak 26 kali. *Fouls* yang dilakukan CLS berjumlah 9 kali, sementara PCF berjumlah 18 kali. CLS terlihat unggul pada *Points from Turn Overs*, 27 dari *turn overs* PCF berhasil dimanfaatkan CLS menjadi *points*. Dari *Fast Break Point* CLS unggul dengan 35 berbanding 11. *Bench points* CLS berhasil unggul dengan 52 berbanding 10. Dari statistik diatas terlihat jelas CLS unggul dari semua indikator statistik, dan berhasil memenangkan pertandingan dengan *score* 84 – 39.

Data diatas merupakan hasil analisis 1 dari 26 pertandingan pada kompetisi IBL (*Indonesian Basketball League*) series III Yogyakarta. Dari hasil analisis dan data statistik yang diberikan pada setiap *quarter* dalam suatu pertandingan, dapat terlihat CLS berhasil memenangkan pertandingan dengan keunggulan pada hampir semua indikator diantaranya : *field goals*, *2 points*, *3 points*, *points from turn overs*, *bench points*, *rebound*, dan *fast break points*. PCF perlu mengevaluasi dan memperbaiki cara bermain baik secara *offense* maupun *defense* jika pada pertandingan berikutnya mampu memperoleh kemenangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara menganalisis pertandingan per-game dan statistik pertandingan pada IBL

(Indonesian Basketball) series III Yogyakarta. *Software* statistik pertandingan atau FIBA *Livestats* dapat sangat membantu pelatih atau individu untuk mengevaluasi dan mengembangkan performa *offense* dan *defense* tim atau individu. Sehingga evaluasi dan upaya pengembangan permainan bola basket dapat dilakukan dengan efektif. Karena *FIBA Livestats* ini menghasilkan data, maka proses kemajuan dari hasil evaluasi dapat terlihat jelas.

Hasil penelitian bagaimana cara menganalisis pertandingan *per-game* dan statistik pertandingan pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series III Yogyakarta tahun 2016 ini menunjukkan cara untuk menganalisis pertandingan yaitu dengan membandingkan dua persentase indikator statistik *offense* dan *defense* pada setiap *quarter* hingga pertandingan selesai. Indikator *offense* yaitu *field goals*, *2 points*, *3 points*, *free throw*, *offensive rebound*, *fast break points*, *second chance points*, *bench points* dan *point in the paint*. indikator *defense* yaitu *defensive rebound*, *turn overs*, *steal*, *block*, dan *points from turn overs*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dalam penelitian menyatakan bahwa hasil bagaimana cara menganalisis pertandingan *per-game* dan statistik pertandingan pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series III Yogyakarta tahun 2016 yaitu dengan membandingkan dua persentase indikator pada FIBA *Livestats* yang terdiri dari *offense* dan *defense*. Data diberikan disetiap *quarter* hingga pertandingan selesai. Indikator *offense* yaitu *field goals*, *2 points*, *3 points*, *free throw*, *offensive rebound*, *fast break points*, *second chance points*, *bench points* dan *point in the paint*. indikator *defense* yaitu *defensive rebound*, *turn overs*, *steal*, *block*, dan *points from turn overs*.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Pelatih Bola Basket

Perlu pemahaman dan mengikuti perkembangan teknologi dalam mengevaluasi dan mengembangkan kualitas atlet atau tim bola basket. Sehingga selain ketrampilan bermain basket dan ilmu melatih yang dimiliki oleh pelatih, pelatih juga dapat mengaplikasikan teknologi dengan maksimal.

2. Mahasiswa PKO

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang hasil analisis *offense* dan *defense* pada semua tim IBL (*Indonesian Basketball League*) sehingga dapat diketahui tim terbaik selama IBL (*Indonesian Basketball League*) terselenggara.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas (2010). *Mixed Methodology (Mengkombinasikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif)*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell. (2014). *Research Design Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Oliver, D. (2004). *Basketbal On Paper: Rules and Tools for Peformance Analysis*. Virginia: Brassey's Inc .
- (https://id.wikipedia.org/wiki/Liga_Bola_Basket_Indonesia).