



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Berikut adalah beberapa landasan teori yang dapat memperkuat penelitian.

2.1 Strategi

Strategi menurut Tjiptono Fandi dalam buku Strategi Bisnis, istilah strategi berasal dari kata Yunani *strategia* (stratos = militer, dan ag = memimpin) yang artinya seni atau ilmu untuk menjadi seorang jenderal. Konsep ini relevan dengan situasi jaman dulu yang sering diwarnai perang, dimana jenderal dibutuhkan untuk satu angkatan perang agar dapat selalu memenangkan perang. Strategi juga bisa diartikan sebagai suatu rencana pembagian dan penggunaan kekuatan militer dan material pada daerah tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Tjiptono, 2002).

Sedangkan buku *The Rise and Fall of Strategic Planning* (Mintzberg, 1994) mengatakan bahwa kata strategi dapat digunakan dalam berbagai cara atau situasi.

1. *Strategy is a plan, a how, a means of getting from here to there*
2. *Strategy is a pattern in actions over time*
3. *Strategy is position; that is; reflects decisions to offer particular products or services in particular markets*
4. *Strategy is perspective, that is, vision and direction.*

Menurut Ohmae, berpikir strategis akan menghasilkan penyelesaian yang lebih kreatif dan berbeda bentuknya daripada berpikir secara mekanik dan intuisi (Ohmae, 1986).

2.2 Olahraga Futsal

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukan bola ke gawang lawan dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diijinkan memiliki pemain cadangan. Tidak seperti pertandingan sepakbola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan (Soccer, 2005).

2.3 Strategi Futsal

Menurut buku yang dibuat oleh PSSI, filosofi bermain futsal terdiri dari *ball position* atau penguasaan bola, efektif, efisien. Penguasaan bola ditekankan pada keterampilan individu permainan untuk tim, efektif ditekankan pada pengambilan posisi dan pergerakan yang tepat, dan efisien adalah bagaimana dengan secepatnya bisa mencetak gol dan menahan gol (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia, 2007).

PSSI juga menjelaskan tentang rumus permainan yang memadukan tiga unsur yaitu taktik, sistem dan strategi.

$$\text{TAKTIK} = \text{SISTEM} + \text{STRATEGI}$$

Gambar 2.1. Rumus Taktik , Sistem dan Strategi (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia, 2007)

Taktik adalah gabungan antara sistem dan strategi yang diterapkan pada permainan futsal. Sistem adalah pola apa yang digunakan saat melakukan awal permainan. Strategi adalah bagaimana cara menetapkan pola permainan. Contoh, apakah menggunakan sistem bertahan atau serangan balik, pola 2-2 atau 3-1, bagaimana cara pergerakan pemain (*tactical individu, tactical team*) (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia, 2007).

Pada dasarnya permainan futsal dibagi menjadi dua kondisi, yaitu menyerang dan bertahan. Berikut adalah penjelasan prinsip dasar bertahan dan menyerang menurut buku Holistic Futsal (Burns, 2003).

2.3.1 Prinsip Bertahan

Ketika pemain kehilangan bola, pemain mulai menggunakan taktik bertahan. Tujuan utamanya adalah mendapatkan kembali bola, tetapi ada tugas yang lebih mendesak, yaitu mengurangi potensi ancaman. Pemain bisa mengurangi ancaman lawan dengan membatasi dua faktor penting, yaitu waktu, dan ruang (Burns, 2003).

Berikut beberapa cara membatasi waktu dan ruang ketika lawan mulai menyerang.

1. Menghambat (*Delay*)

Menghambat laju serangan pemain lawan bisa dengan cara menutup ruang tembak ke gawang langsung, menggiring lawan untuk bermain ke sisi lapangan, dan melakukan *marking* atau mengikuti pergerakan lawan sambil

kembali ke posisi bertahan. Menghambat serangan sangat berguna agar teman satu tim bisa kembali ke posisi bertahan.

2. Menjaga Kedalaman (*Depth*)

Menjaga kedalaman pertahanan bisa dengan cara *covering* atau melakukan persiapan bantuan kepada teman satu tim yang sedang melakukan penjagaan terhadap lawan. *Switching* atau menggantikan tugas teman satu tim ketika teman satu tim gagal melakukan penjagaan terhadap lawan. *Being behind the ball* atau pemain berada di belakang garis bola.

3. Konsentrasi (*Concentration*)

Menjaga konsentrasi yang dimaksud adalah *shifting towards the ball* atau fokus mengikuti pergerakan bola dan *fast recovery* atau merespon dengan cepat kembali ke posisi bertahan ketika tim kehilangan bola.

2.3.2 Prinsip Menyerang

Begitu ketika mendapatkan bola, anda mulai menggunakan taktik menyerang. Hal ini bertujuan untuk meminimalisasikan ruang dan waktu bagi lawan untuk mengatur pertahanan. Berikut beberapa cara agar tujuan tersebut tercapai (Burns, 2003)..

1. Penetrasi (*Penetration*)

Ketika pemain tim mendapatkan bola, pemain harus mencoba mencetak gol secepatnya, tetapi tanpa membahayakan *possession*.

2. Mendukung (*Support*)

Mendukung di sini diartikan sebagai memberikan dukungan kepada teman satu tim yang dijaga lawan dengan melakukan gerakan-gerakan cepat.

Beberapa contoh pergerakannya adalah *shake off*, *spin and go*, *overlap*, *relay*, dan *wall pass*.

3. Mobilitas (*Mobility*)

Mobilitas yang dimaksud adalah pemain melakukan pergerakan tanpa bola dan tanpa disuruh atau inisiatif. Beberapa pergerakan yang dapat dilakukan adalah *diagonal runs* atau bergerak menyilang dari sisi kiri ke sisi kanan lapangan, *exchange* atau bertukar posisi dengan teman satu tim yang lain, dan *rotation* atau melakukan rotasi yang sebelumnya pemain serang menjadi pemain bertahan ataupun sebaliknya.

4. Melebar (*Width*)

Pemain melakukan pergerakan melebar memanfaatkan lebar lapangan.

2.3 Gambaran Papan Strategi Futsal

Berdasarkan dua landasan teori di atas, papan strategi bisa digambarkan dengan sebuah perencanaan dengan sumber daya yang ada untuk mendapat hasil yang maksimal dan sesuai dengan tujuannya yang berada pada media sebuah papan yang bisa berbahan selembar kayu, kertas karton atau material padat lainnya.

Berikut contoh gambaran papan strategi pada olahraga futsal.



Gambar 2.2. Papan Strategi 1 (Sheffield & Hallamshire CFA, 2001)

2.4 *Decision Support System*

Pendapat beberapa ahli bahwa Sistem Pendukung Keputusan atau *Decision Support System (DSS)* dibuat untuk meningkatkan proses dan kualitas hasil pengambilan keputusan, dimana *DSS* dapat memadukan data dan pengetahuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pengambilan keputusan tersebut, disamping itu Sistem Pendukung Keputusan juga memberdayakan *resources* individu secara intelektual dengan kemampuan komputer untuk meningkatkan kualitas keputusan dan berhubungan dengan manajemen pengambilan keputusan serta berhubungan dengan masalah-masalah yang semi terstruktur (Maharrani, Syukur, & P, 2010).

Pengambilan keputusan pada sebuah sistem harus mampu melewati beberapa fase seperti yang disebutkan oleh Simon (Simon, 1997) bahwa proses tersebut meliputi tiga fase utama: intelegensi, desain dan kriteria, implementasi, monitoring. Monitoring dapat dianggap sebagai bentuk umpan balik.

2.5 *Metode Analytic Hierarchy Process*

Metode *Analytic Hierarchy Process (AHP)* ini dikembangkan oleh Thomas Saaty pada tahun 1986, sehingga landasan teori ini juga diambil dari

bukunya (Saaty, 1986). *Analytic Hierarchy Process* adalah suatu model yang luwes yang memungkinkan kita untuk mengambil keputusan dengan mengkombinasikan pertimbangan dan nilai pribadi secara logis, dapat menyusun skala baru untuk mengukur sifat-sifat yang telah terjadi.

2.5.1 Konsep Pokok

Untuk memahami dan menangani apa yang sedang terjadi di sekitar, maka perlu memperbaiki ingatan terhadap peristiwa-peristiwa yang telah terjadi serta ketepatan pengetahuan dengan jalan meninjau semua fakta yang ada dan menyusun ke dalam sebuah kerangka yang logis, jika ingin mengambil sebuah keputusan yang rasional dan obyektif.

Sebetulnya membutuhkan cara berfikir yang sederhana, bukannya yang lebih rumit, sehingga perlu adanya suatu kerangka yang memungkinkan untuk memikirkan masalah yang kompleks tetapi dengan cara yang sederhana.

Analytic Hierarchy Process dapat menyusun suatu perasaan serta institusi dan logika dalam suatu rancangan yang terstruktur untuk pengambilan keputusan dengan prinsip berfikir yang sederhana.

2.5.2 Prinsip-prinsip Metode *Analytic Hierarchy Process*

Ada 3 (tiga) prinsip dasar *Analytic Hierarchy Process*, yaitu antara lain :

- a. Memecah-mecah persoalan menjadi unsur yang terpisah-pisah (elemen-elemen) lalu menyusun secara hierarki.
- b. Menetapkan prioritas atau peringkat terhadap elemen-elemen tersebut menurut relatif pentingnya.

- c. Menjamin bahwa semua elemen dikelompokkan secara logis dan diperingkatkan secara konsisten dengan kriteria yang logis.

Ada dua hal yang penting dalam menjamin konsistensi secara logis, yaitu:

- a. Bahwa obyek serupa dikelompokkan secara homogenitas atau secara relevansinya. Contoh : Kelengkeng dengan klerek.
- b. Didasarkan pada kriteria tertentu, yang saling membedakan secara logis. Contoh : Tembaga dua kali lebih lunak daripada besi, Timah tiga kali lebih lunak daripada tembaga, berarti Timah enam kali lebih lunak daripada Besi.

2.5.3 Langkah-langkah dalam metode AHP

Berikut adalah beberapa langkah yang harus dilakukan dalam menentukan konsistensi dan penilaian dengan metode AHP (Maharrani, Syukur, & P, 2010).

- 1) Mendefinisikan masalah dan menentukan solusi yang diinginkan,
- 2) Membuat struktur hierarki, yang diawali dengan tujuan umum, dilanjutkan dengan sub-sub tujuan, kriteria dan kemungkinan alternatif pada tingkatan kriteria paling bawah,
- 3) Membuat matriks perbandingan berpasangan yang menggambarkan kontribusi relatif pengaruh setiap elemen terhadap masing-masing tujuan kriteria yang setingkat di atasnya. Perbandingan berdasarkan “*judgement*” dari pengambil keputusan dengan menilai tingkat kepentingan suatu elemen dibandingkan elemen lainnya,
- 4) Melakukan perbandingan berpasangan sehingga diperoleh *judgement* seluruhnya sebanyak $n \times [(n-1) / 4]$,

- 5) Menghitung nilai eigen dan menguji konsistensinya, jika tidak konsisten maka pengambilan data diulangi,
- 6) Mengapa langkah 3, 4, dan 5 untuk seluruh tingkat hirarki,
- 7) Menghitung vector eigen dari setiap matriks perbandingan berpasangan. Nilai vector eigen merupakan bobot setiap elemen. Langkah ini untuk mensintesis *judgement* dalam penentuan prioritas elemen – elemen pada tingkat hirarki terendah sampai pencapaian tujuan, dan
- 8) Memeriksa konsistensi hirarki. Jika nilainya lebih dari 10% atau 0.1 maka penilaian data *judgement* harus diperbaiki.

Untuk menilai perbandingan tingkat kepentingan elemen, Saaty (Saaty, 1986) menetapkan skala kuantitatif 1 sampai 9 seperti tabel di bawah ini.

Tabel 2.1. Tabel Skala Penilaian Perbandingan Pasangan (Saaty, 1986)

Intensitas Kepentingan	Keterangan
1	Kedua elemen sama pentingnya.
3	Elemen yang satu sedikit lebih penting daripada elemen yang lainnya.
5	Elemen yang satu lebih penting dari elemen yang lainnya
7	Satu elemen jelas lebih mutlak penting daripada elemen lainnya
9	Satu elemen mutlak penting daripada elemen lainnya
2, 4, 6, 8	Nilai nilai antara dua pertimbangan yang berdekatan
Kebalikan	Jika aktivitas I mendapat satu angka dibandingkan aktivitas I, maka I memiliki nilai kebalikan dibandingkan aktivitas I.

Skala nilai diatas digunakan untuk mengisi nilai matrik perbandingan berpasangan yang akan menghasilkan prioritas (bobot/nilai kepentingan) masing-masing kriteria dan subkriteria.

Berikut adalah rumus-rumus untuk mengetahui konsistensi hirarki menurut Thomas Saaty.

Rumus 2.1 Rumus Mencari Indeks Konsistensi (Saaty, 1986)

$$CI = (\lambda - n) / (n - 1)$$

CI = Indeks konsistensi.

λ = Rata-rata dari nilai pembobotan.

n = jumlah faktor / alternatif yang dibandingkan.

Rumus 2.2 Rumus Mencari Rasio Konsistensi (Saaty, 1986)

$$CR = CI / RI$$

CR = Rasio konsistensi.

CI = Indeks konsistensi.

RI = *Random index*.

Tabel 2.2 Tabel Random Index (Saaty , 1986) (n < 11)

n	<i>Random index</i>
1,2	0
3	0.58
4	0.9
5	1.21
6	1.24
7	1.32
8	1.41
9	1.45
10	1.49

Dengan demikian, AHP merupakan metode yang cocok untuk mendukung aplikasi ini. Karena aplikasi ini membutuhkan pengelompokkan kondisi permainan yang tersusun secara rapih hingga membentuk hierarki. Ketepatan

pengetahuan juga menjadi dasar yang kuat untuk mengelompokkan kondisi pada aplikasi ini. Sehingga akan tercipta sebuah penyederhanaan kondisi menjadi sebuah solusi yang diinginkan.



UMN