



# OLAHRAGA DALAM RUANG BUDAYA KONTEMPORER

Sebuah Tinjauan Kritis Perspektif Filsafat Sosial

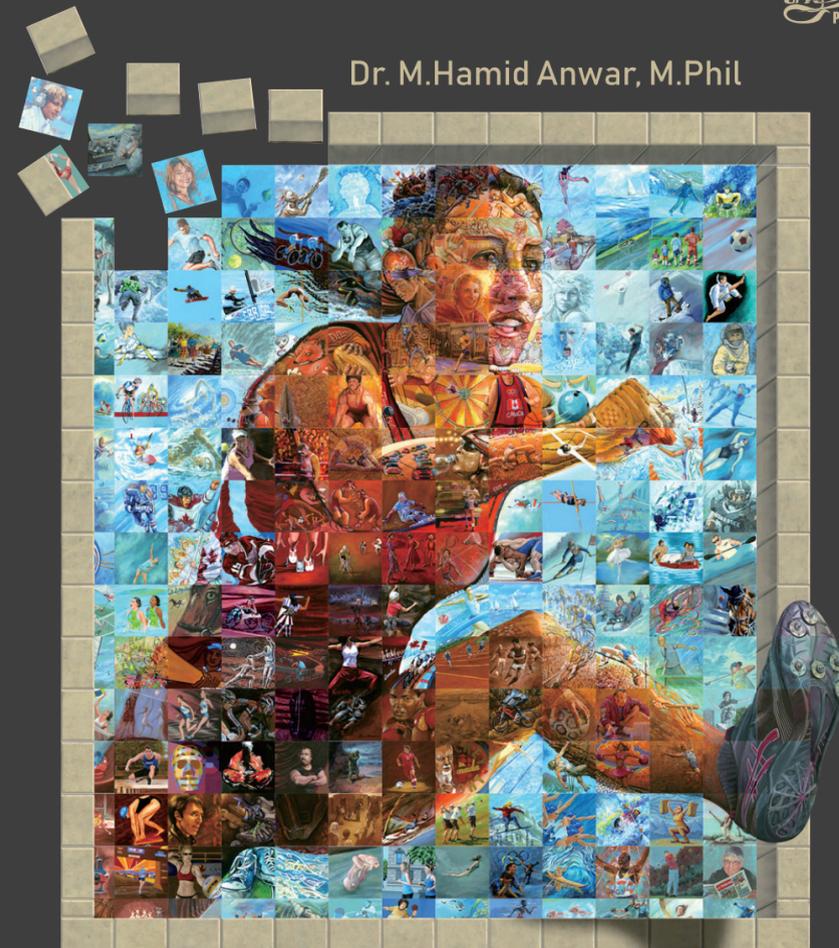
Olahraga secara umum senantiasa dikaitkan dengan aktivitas fisik yang dilakukan seseorang entah atas dasar tujuan yang bersifat rekreatif, edukatif, maupun untuk mengoptimalkan potensi diri/prestatif. Dalam perkembangannya, ternyata aktivitas olahraga telah bermetamorfosis dari sekedar aktivitas ludic menjadi entitas sosial yang sifatnya lebih kompleks. Keterkaitan olahraga dengan berbagai elemen sosial seringkali mendorong olahraga menjadi sesuatu yang sangat menarik untuk dikaji lebih jauh. Buku ini menyajikan olahraga dalam perspektif yang sedikit lain dari kelaziman. Referensi akademis yang mengkaji olahraga dalam perspektif sosiologi maupun filsafati dalam konteks kelindonesiaan merupakan sesuatu hal yang tidak mudah. Olahraga secara umum lebih banyak dikaji dalam perspektif biosaintifik/keilmuan gerak.



UNY Press  
Jl. Gejayan, Gg. Alamanda, Komplek Fakultas Teknik UNY  
Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta 55281  
Telp: 0274 - 589346  
E-Mail: unypress.yogyakarta@gmail.com  
Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI)  
Anggota Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia (APPTI)



Dr. M.Hamid Anwar, M.Phil



# OLAHRAGA DALAM RUANG BUDAYA KONTEMPORER

Sebuah Tinjauan Kritis Perspektif Filsafat Sosial

Dr. M.Hamid Anwar, M.Phil

OLAHRAGA DALAM RUANG BUDAYA KONTEMPORER Sebuah Tinjauan Kritis Perspektif Filsafat Sosial

UNY Press

OLAHRAGA

---

DALAM

BUDAYA

---

KONTEMPORER

---

**Dr. M. Hamid Anwar, M.Phil**



## **Olahraga dalam Ruang Budaya Kontemporer**

© M. Hamid Anwar

---

Cetakan I, Maret 2020

---

Penulis : Dr. M. Hamid Anwar, M.Phil  
Penyunting Bahasa : Shendy Amalia  
Tata Letak : Arief Mizuary  
Cover : Ngadimin

---

### **Diterbitkan dan dicetak oleh:**

#### **UNY Press**

Jl. Gejayan, Gg. Alamanda, Komplek Fakultas Teknik UNY  
Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta 55281

Telp : 0274-589346

Mail : unypenerbitan@uny.ac.id

*Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI)*

*Anggota Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia (APPTI)*

---

ISBN : 978-602-498-140-2

---

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

# DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	iii
PRAKATA .....	v
BAB I Manifestasi Olahraga Kontemporer .....	1
A. Pengertian Olahraga .....	1
B. Elemen-Elemen Olahraga .....	2
C. Olahraga Sebagai Ilmu .....	5
D. Olahraga Sebagai Sebuah Institusi .....	15
E. Olahraga sebagai bentuk Keterlibatan Sosial .....	18
BAB II Makna Olahraga dalam Pergeseran Ruang dan Waktu .....	21
A. Sejarah Singkat Perkembangan Olahraga .....	21
a. Zaman Kuno.....	22
b. Zaman Pertengahan.....	27
c. Zaman Modern.....	30
B. Potret Olahraga Indonesia dalam Konteks Kekinian .....	35
BAB III Olahraga; Feminitas Versus Maskulinitas .....	41
A. Problematika Gender dalam Olahraga.....	41
B. Keterjebakan Perempuan dalam Retorika yang Ambigu .....	44
C. Perempuan dalam Perspektif Dua Aliran Besar Sosiologi .....	45
D. Masyarakat yang Timpang Gender .....	48
E. Konsep Adil Gender .....	49
BAB IV Analisis Konstruksi Wacana Kapitalisasi Olahraga dalam Media Massa .....	53
A. Kapitalisasi .....	55

B. Media .....	59
C. Fakta Relasi Media dan Olahraga .....	62
BAB V Olahraga: Kritik dan Refleksi atas Perkembangannya dalam Konteks Sosial .....	69
A. Sebuah Kritik Terhadap Definisi Olahraga Kekinian .....	69
B. Relasi Olahraga dengan Beberapa Elemen Sosial .....	70
a. Olahraga dan Sosial politik .....	70
b. Olahraga, Ras, dan Etnisitas .....	71
c. Olahraga dan Gender .....	73
d. Olahraga dan Etika .....	76
e. Olahraga dan Komunikasi .....	78
f. Olahraga dan Sistem ekonomi .....	80
C. Realitas Olahraga dalam Konteks Sosial Pada Tahap Pemikiran Mitis Ataupun Teologis. ....	81
D. Realitas Olahraga dalam Konteks Sosial Pada Tahap Pemikiran Ontologis Ataupun Metafisik. ....	82
E. Realitas Olahraga dalam Konteks Sosial Pada Tahap Pemikiran Fungsional Ataupun Positif .....	83
F. Refleksi Filosofis .....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	89
BIODATA PENULIS .....	91

## PRAKATA

Olahraga secara umum senantiasa dikaitkan dengan aktivitas fisik yang dilakukan seseorang entah atas dasar tujuan yang bersifat rekreatif, edukatif, maupun untuk mengoptimalkan potensi diri/prestatif. Dalam perkembangannya, ternyata aktivitas olahraga telah bermetamorfosis dari sekedar aktivitas *ludic* menjadi entitas sosial yang sifatnya lebih kompleks. Keterkaitan olahraga dengan berbagai elemen sosial seringkali mendorong olahraga menjadi sesuatu yang sangat menarik untuk dikaji lebih jauh.

Mencari referensi akademis yang mengkaji olahraga dalam perspektif sosiologi maupun filsafati dalam konteks ke Indonesiaan merupakan sesuatu hal yang tidak mudah. Olahraga secara umum lebih banyak dikaji dalam perspektif biosaintifik/keilmuan gerak. Buku ini merupakan upaya bagi penulis untuk mencoba memberanikan diri menyajikan olahraga dalam perspektif yang sedikit lain dari kelaziman. Maka, bukan untuk mencoba meniatkan diri berapologi seandainya kajian dalam buku ini dalam beberapa sisi masih sangat bersifat permukaan dan kurang menghadirkan referensi yang aktual.

Untuk selanjutnya, seandainya ada beberapa hal dalam buku ini yang mengandung ide-ide yang mengandung kontradiksi—biarlah hal itu menjadi tesis yang menunggu untuk dihadirkan datangnya antithesis demi terjaganya dialektika keilmuan. Sebuah kritik ataupun bahkan pertentangan pemahaman semoga menjadi satu khasanah yang akan memperkaya diskusi akademis dalam ranah keolahragaan pada tahap selanjutnya. Akhirnya, seandainya ada kesalahan dan ketidaksesuaian yang terkandung dalam buku ini—dengan sepenuh kerendahan hati, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya.

Selamat membaca, .....Salam Olahraga!!!



# BAB I

## MANIFESTASI OLAHRAGA KONTEMPORER

### A. PENGERTIAN OLAHRAGA

Sekilas barangkali orang tidak akan begitu tertarik untuk mengkaji pengertian olahraga. Seolah, olahraga adalah sebuah entitas yang tanpa harus diperdebatkan secara rumit pun sudah disepakati dan dipahami bersama. Namun pada kenyataan, perkembangan peradaban seringkali memojokkan olahraga pada diskusi pelik terkait definisi dan hakikatnya. Banyak bentuk aktivitas baru dalam masyarakat yang serta merta disebut sebagai sebuah aktivitas olahraga, namun tidak sedikit pula yang menyatakan bukan. Untuk mengetahui apa arti olahraga tidaklah mudah, sehingga diperlukan definisi yang sesuai dan jelas agar dapat dibedakan dengan aktivitas lain yang mungkin berbeda dari dinamika serta implikasi sosialnya. Ada banyak definisi mengenai olahraga, tetapi seperti yang diutarakan oleh Coakley (2004: 21), secara umum olahraga dapat diartikan sebagai, *“Sports are institutionalized competitive activities that involves rigorous physical exertion or the use of relatively complex physical skills by participants motivated by internal and external rewards.”*

Definisi di atas dapat dibagi menjadi 3 bagian penjelasan mendasar, yaitu: *pertama*, olahraga adalah aktivitas fisik. Penentuan ini tampaknya agak sewenang-wenang karena tidak ada aturan objektif bagaimana aktivitas “fisik” pantas disebut olahraga. Contoh konkret adalah permainan catur yang lebih melibatkan aktivitas kognitif daripada fisik. *Kedua*, olahraga adalah aktivitas kompetitif. Para ahli sosiologi berpendapat bahwa aktivitas kompetitif mempunyai dinamika sosial yang berbeda dari aktivitas yang bersifat kooperatif dan individual. *Ketiga*, olahraga adalah aktivitas yang dilembagakan. Institusionalisasi

adalah istilah sosiologi mengenai proses standardisasi terus-menerus melalui sikap dan organisasi dari satu situasi kepada situasi lainnya. Aktivitas yang dilembagakan mempunyai aturan formal dan struktur organisasi untuk membentuk dan membimbing tindakan mereka (Coakley, 2004: 21-22).

Walaupun definisi dari Coackley tersebut di atas tidak dapat dipungkiri telah menggambarkan mengenai entitas olahraga kekinian, namun ketika mencoba ditarik pada hakikat yang lebih mendalam dari entitas olahraga, sebenarnya hal itu merupakan sebuah definisi yang dapat dikatakan belum rampung. Baru-baru ini, konteks keolahragaan Indonesia cukup digetarkan dengan terminologi baru yang masuk ke dalam kancah keolahragaan—yaitu *E-Sport*. Berdasar terjemahan terhadap akar ontologis olahraga yakni entitas bermain, maka *e sport* mencoba untuk menyepadankan diri dengan olahraga-olahraga yang telah mapan mendahuluinya. Fenomena ini mengundang pro-kontra dalam ruang praksis maupun akademis keolahragaan di Indonesia. Sebagian meyakini bahwa itu merupakan bagian aktivitas yang dapat dikategorikan sebagai olahraga, namun disisi lain tidak sedikit yang menolaknya. Dalam hal ini, bukan merupakan tujuan penulis untuk turut serta dalam arus pro maupun kontra. Namun, yang patut untuk disimak adalah—bahwasanya perdebatan definisi ini merupakan pula hasil perkembangan sosial dan perkembangan zaman yang harus diwaspadai. Jangan sampai justru, olahraga dalam esensi yang azalnya tergerus dengan berbagai elemen sosial baru yang muncul dan berkembang tanpa diiringi kesadaran justru oleh para pelakunya sendiri.

## **B. ELEMEN-ELEMEN OLAHRAGA**

Seringkali ketika kita berpikir tentang olahraga yang ada dalam pikiran kita adalah olahraga tertentu. Dari perspektif analitis, olahraga adalah tipe permainan yang khusus atau olahraga tunggal yang dilihat sebagai peristiwa permainan aktual. Agar definisi olahraga lebih jelas dimengerti, perlu dibedakan definisi antara bermain (*play*), permainan (*game*), dan olahraga (*sport*). Tiga istilah tersebut seringkali membingungkan karena idenya sering bersimpangan dan saling meliputi.

Olahraga sendiri merupakan semua bentuk kompetisi bermain dimana hasilnya ditentukan oleh keahlian fisik, strategi atau kesempatan atau kombinasi di antara ketiganya (Loy, 1978: 5). Bermain sendiri adalah aktivitas bebas yang membutuhkan eksplorasi, ekspresi diri, mimpi, dan kepura-puraan. Dalam aktivitas bermain tidak diperlukan aturan yang ketat dan dapat dimainkan dimana saja. Tujuan bermain tidak penting kecuali hanya memberikan kesenangan. Selama bertahun-tahun, banyak orang menggunakan definisi bermain yang dipostulasikan oleh sejarawan Belanda Johan Huizinga. Menurut Huizinga, bermain adalah bentuk bebas, terpisah dari kehidupan sehari-hari dan tanpa tujuan tertentu sedangkan permainan dan olahraga merupakan bentuk khusus bermain yang memiliki aturan formal, tujuan dan hasil yang diharapkan (Coakley, 2004: 5).

Kompetisi bermain adalah kontes yang mempunyai satu atau lebih elemen bermain. Permainan tujuannya tidak untuk dianggap sebagai bagian dari bermain karena secara logika olahraga merupakan bagian dari bermain; pengertian seperti itu akan menghalangi olahraga profesional sebagai bagian dari definisi tersebut. Harus diketahui bahwa ada satu atau lebih aspek bermain yang menyusun komponen dasar permainan termasuk bentuk organisasi olahraga tanpa ada ciri-ciri bermain didalamnya (Loy, 1978: 5). Permainan adalah sebuah aspek bermain yang mempunyai struktur lebih luas dan bersifat kompetitif. Tujuan partisipasi permainan sangat jelas, antara lain: mental, fisik, kombinasi keduanya, diatur dengan aturan informal dan formal, bersifat kompetisi, tujuan ditentukan oleh keahlian, strategi, keberuntungan atau gabungan diantara ketiganya, prestise serta status. Jenis permainan tidak aktif, yaitu: monopoli, kartu, dan video game; sedangkan contoh permainan aktif, yaitu *stickball*, *relays*, menangkap bendera, *touch football*, *dodgeball*, dan *street hockey*. Kategori permainan lebih luas daripada kategori olahraga dan olahraga aktual seperti sepak bola dan hoki sering digambarkan sebagai permainan. Bola adalah permainan tetapi jika didalamnya ada sebuah liga dengan peraturan tertentu, sponsor, dan bersifat tetap maka permainan bola adalah olahraga (Coakley, 2004: 6)

Olahraga sendiri adalah, bermain atau permainan dengan ciri-ciri khusus dengan tingkat yang lebih tinggi. Beberapa penulis seperti Coakley, Leonard, Sage, Van der Zwaag dan Sheehan mendefinisikan

olahraga umumnya mempunyai ide yang sama berkaitan dengan ciri olahraga. Hal pertama dan paling penting dari olahraga adalah komponen fisik. Tidak seperti bermain atau permainan, olahraga harus mengandung keahlian dan gerak fisik. Di dalam olahraga juga disyaratkan koordinasi fisik, kekuatan, kecepatan, ketahanan, dan fleksibilitas. Sesuai dengan definisi ini, maka permainan catur tidak dapat digolongkan sebagai olahraga, sedangkan permainan seperti billiard dan *dart* (anak panah) masuk kategori olahraga walaupun keahlian fisik yang digunakan sangatlah sedikit kecuali koordinasi antara tangan dan mata. Ciri umum kedua olahraga adalah kompetitif dimana hasil yang diharapkan penting bagi yang terlibat didalamnya, seperti: keluarga, penggemar, organisasi sponsor, dan media. Menang dan kalah adalah bagian terpenting dari sebuah kompetisi, sehingga hal ini dapat memotivasi para peserta untuk berlatih serius dengan usaha terbaik yang mereka miliki.

Ciri ketiga olahraga adalah lembaga, olahraga diatur oleh institusi luar yang mengawasi sikap, hasil serta menyelenggarakan peraturan. Ciri keempat olahraga adalah peralatan dan fasilitas khusus karena hampir semua jenis olahraga membutuhkan tempat dengan seperangkat batas, seperti kolam renang, tempat senam, lapangan, dan fasilitas lainnya. Peralatan menjadi sangat penting dimana pemain sangat tergantung pada kualitas alat yang dipakainya (Coakley, 2004: 6-7).

Bernard Suits dalam buku berjudul *Philosophic Inquiry in Sport* menyebutkan, bahwa elemen olahraga sama dengan elemen permainan. Olahraga adalah aktivitas yang mempunyai tujuan yang didalamnya mengandung pilihan, tujuan dan cara yang merupakan dua dari elemen olahraga. Olahraga adalah aktivitas yang berorientasi kepada tujuan serta cara, maka olahraga merupakan aktivitas yang diatur dengan peraturan sehingga peraturan adalah elemen ketiga. Dengan adanya peraturan, maka diperlukan satu elemen lagi, yaitu sikap pemain *qua* pemain. Suits menambahkan kata "*qua* pemain" dengan maksud bahwa sikap seorang pemain seharusnya tidak dalam artian materi atau kepuasan tetapi lebih kepada sportivitas yang pantas ketika bertanding. Elemen keempat ini menyatukan elemen yang satu dengan elemen yang lain menjadi sebuah rumusan tunggal (1988: 39).

Elemen pertama olahraga adalah tujuan. Suits membedakan tujuan olahraga menjadi dua, yaitu tujuan *pre-lusory* dan tujuan *lusory*

permainan. Tujuan *pre-lusory* adalah tujuan yang bisa digambarkan sebelum terjadi permainan. Sebaliknya tujuan *lusory* bermakna tujuan sebuah kemenangan dapat digambarkan ketika permainan sedang berlangsung. Akhirnya, tujuan berpartisipasi dalam permainan sama sekali bukan bagian dari permainan. Hanya ada satu tujuan yang dimiliki seseorang, yaitu kekayaan, kemenangan, atau keamanan (1973: 48-64)

Elemen kedua olahraga adalah cara. Ada dua macam cara, yang pertama adalah cara *lusory* yaitu cara yang diperbolehkan dengan tujuan untuk memperoleh tujuan *lusory*; misal seorang pemain bola berusaha menggunakan kaki atau kepala untuk mencapai tujuannya yaitu memasukkan bola ke dalam gawang. Kedua adalah cara *illusory* yaitu berasumsi tanpa menganalisis satu dari elemen-elemen penting dalam menentukan perbedaan (Suits, 1973: 48-64)

Elemen ketiga olahraga adalah peraturan. Ada dua macam peraturan dalam permainan, satu berkaitan dengan tujuan *pre-lusory* dan yang lain berhubungan dengan tujuan *lusory*. Pertama adalah peraturan *constitutive*, yaitu peraturan yang menghalangi penggunaan cara yang paling efisien untuk memperoleh sebuah tujuan *pre-lusory*. Kedua adalah peraturan keahlian, yaitu peraturan yang mengatur dalam area yang dibatasi oleh peraturan *constitutive* (Suits, 1973: 48-64) .

Elemen keempat olahraga adalah sikap *lusory* (permainan). Sikap pemain merupakan bagian elemen permainan karena penjelasan sebuah permasalahan dimana seseorang yang mengadopsi permainan menggunakan cara yang lebih baik untuk mencapai tujuan. Normalnya penerimaan akan larangan peraturan diperbolehkan ketika cara dikesampingkan walaupun lebih efisien daripada cara yang diijinkan memiliki konsekuensi berasal dari agen atau orang yang terlibat (Suits, 1973: 48-64).

### **C. OLAHRAGA SEBAGAI ILMU**

Ada 3 alasan utama mengapa kita perlu mempelajari olahraga, yaitu: pengembangan pribadi, dipelajari di sekolah, dan praktek profesional. Dengan mempelajari ilmu olahraga kita dapat mengenali bukti-bukti sejarah mengenai olahraga, kesehatan, aktivitas fisik dan menganjurkan perubahan di masyarakat sekitar. Banyak orang belajar ilmu olahraga dan aktivitas fisik karena mereka tertarik dan ingin memperluas pemahaman

mereka mengenai olahraga. Menurut Hoffman ada sekitar 10.000 orang di dunia belajar tentang olahraga dan untuk mempelajari ilmu di bidang ini mereka telah menghabiskan dana sekitar 100 juta dolar (Ronald B. Woods, 2007: 10)

Kesadaran bahwa olahraga merupakan ilmu secara internasional mulai muncul pada pertengahan abad ke-20, dan di Indonesia secara resmi dibakukan melalui deklarasi ilmu olahraga pada tahun 1998 (Pramono, 2003: 138). Sejak 35 tahun terakhir ilmu olahraga telah berubah menjadi bagian dari ilmu yang ilmiah. Ilmu olahraga dibagi menjadi beberapa sub-disiplin ilmu. Kemunculan sub disiplin ilmu ini disebabkan oleh penalaran ilmiah yang sedikit demi sedikit mengubah persepsi mengenai olahraga sehingga dapat diterima di kalangan yang lebih luas sebagai ilmu yang konkret. Di Amerika ilmu olahraga disebut pendidikan fisik dan tujuan utama dari pendidikan ini adalah menyiapkan guru serta pelatih. Beberapa tahun terakhir istilah seperti latihan dan ilmu olahraga, kesehatan dan perbuatan manusia, ilmu gerak telah diadopsi untuk menggambarkan ilmu dan fungsi olahraga (Ronald B. Woods, 2007: 11).

Tiga sub disiplin ilmu olahraga dibagi menjadi tiga bidang, yaitu: biofisik, psiko-sosial, dan sosio-kultural. Bidang biofisik menekankan pada aktivitas fisik dari ilmu biomekanika, fisiologi, dan kedokteran. Wilayah bidang studi ini, antara lain: biomekanika, latihan fisiologi, nutrisi, kedokteran olahraga. Bidang psiko-sosial menekankan aktivitas fisik dengan ilmu psikologi dengan cakupan: psikologi olahraga, pedagogi, gerak dan sikap. Sosio-kultural menekankan pembahasan mengenai aktivitas fisik dari ilmu sejarah, filsafat, dan sosiologi. Cakupan bidang ini adalah sejarah olahraga, filsafat olahraga, dan sosiologi olahraga (Ronald B. Woods, 2007: 12).

Pengaruh ilmu olahraga sangat luas, terlebih ledakan pengetahuan dalam ilmu olahraga telah meningkatkan pengalaman olahraga dan aktivitas fisik masyarakat umum. Pengetahuan olahraga yang didapatkan dari ilmu olahraga mempunyai banyak manfaat, antara lain:

- ▶ memahami bukti sejarah olahraga, menghindari kesalahan di masa lalu dan merencanakan masa depan yang lebih sehat.

- ▶ meningkatkan kemampuan kompetisi melalui metode pelatihan yang lebih baik dan menghasilkan kemampuan yang diatur serta menantang kita semua.
- ▶ memotivasi masyarakat memahami nilai aktivitas fisik dan membantu mereka merencanakan pengembangan fisik.
- ▶ mencegah cedera fisik dan mempercepat proses penyembuhan luka.
- ▶ membantu orang mengendalikan stress dan kecemasan melalui olahraga.
- ▶ menawarkan kualitas hidup lebih baik untuk harapan hidup yang lebih lama (Woods, 2007: 13).

#### **a. Teori-teori Sosial dalam Analisis Keolahragaan**

Wacana keolahragaan dalam konsep kekinian, tidak hanya berhenti pada aktivitas fisik belaka. Lebih jauh, ia telah merambah dalam dunia keilmuan yang dalam perkembangannya cukup menonjol dan patut diperhitungkan. Berikut beberapa teori dalam perspektif sosiologis yang lazim digunakan untuk menganalisis fenomena keolahragaan:

#### **1. Teori Fungsional**

Teori fungsional didefinisikan oleh Turner dan Maryanski sebagai usaha untuk menjelaskan struktur sebagian masyarakat berdasarkan kebutuhan masyarakat secara keseluruhan (Ritzer & Goodman, 2008: 117)). Menurut teori ini, masyarakat sosial hidup berdasar pada konsensus dan pembagian nilai yang menghubungkan bagian-bagian dalam masyarakat tersebut. Yang menjadi perhatian dari teori fungsional, adalah bagaimana individu yang merupakan bagian dari sebuah sistem sosial memberikan kontribusi bagi kebutuhan sistem sosial secara keseluruhan.

Teori fungsional memiliki pandangan, bahwa setiap pola mengandung konsekuensi yang memberikan kontribusi pada bertahan dan tetap hidupnya sistem yang lebih luas. Penekanan yang dilakukan oleh aliran struktural-fungsional terhadap ekuilibrium (perubahan sosial terbaik adalah dengan tidak adanya perubahan) menjadikan aliran ini mengalami kemunduran di antara pemikiran atau teori-teori sosial lainnya (Ritzer & Goodman, 2008: 230-231). Aliran ini dicurigai

berhaluan konservatif dalam politik, tidak mampu berbicara tentang perubahan sosial karena fokusnya pada struktur yang statis, dan tidak mampu menganalisis konflik secara memadai.

Yang menjadi perhatian oleh teori fungsional dalam olahraga, adalah bagaimana olahraga dapat disesuaikan dengan kehidupan sosial dan memberikan kontribusi bagi stabilitas sosial dan perkembangan masyarakat. Di sini, olahraga dilihat sebagai sebuah institusi sosial yang mampu memberi keuntungan baik bagi individu, maupun bagi masyarakat luas. Olahraga juga dipandang sebagai sesuatu yang memberikan inspirasi di dalam kehidupan personal dan sosial dalam masyarakat. Teori fungsional juga melihat olahraga sebagai institusi sosial yang menguatkan sistem nilai tertentu dalam sebuah masyarakat (Coakley, 2004: 36). Di sini olahraga dipandang sebagai sesuatu yang melestarikan status quo, dengan memberikan keuntungan positif bagi komunitas atau bangsa tertentu. Teori fungsional melihat olahraga sebagai sesuatu yang membantu masyarakat melakukan promosi nilai-nilai bersama yang dapat membuat stabil komunitas masyarakat tersebut.

Kelemahan teori fungsional adalah, bahwa apa yang baik bagi para pelaku olahraga yang sering mendapatkan *privilege* dalam bidang ekonomi dan budaya belum tentu memberi keuntungan bagi masyarakat luas (Woods, 2007: 20-22). Menurut Coakley (2004: 36), kelemahan teori fungsional dalam menganalisis olahraga adalah, bahwa teori ini tidak menyadari olahraga sebagai sebuah konstruksi sosial, ekspektasi yang terlalu tinggi atas dampak positif dari olahraga, serta menyangkal bahwa olahraga terkadang hanya memuaskan kebutuhan kelompok tertentu saja.

## **2. Teori Konflik**

Ketidakmampuan teori fungsional untuk menganalisis konflik dalam sistem sosial membuat teori konflik menjadi alternatif di dalam memahami masyarakat. Oleh teori konflik, masyarakat terbentuk berdasarkan kepentingan ekonomi dan kegunaan ekonomi dalam mengeksploitasi tenaga buruh. Teori konflik juga berpendapat, bahwa kelas sosial yang membentuk struktur sosial di dalam masyarakat. Yang menjadi perhatian dari teori konflik, adalah mengenai distribusi

kekuatan ekonomi yang digunakan di dalam masyarakat, dinamika hubungan di antara kelas sosial, serta untung-rugi di dalam hubungan antara kelas sosial tersebut (Coakley, 2004: 36).

Konflik diyakini sebagai sebuah fakta utama di dalam masyarakat industri modern. Konflik lebih banyak dipahami sebagai keadaan tidak berfungsinya komponen-komponen masyarakat sebagaimana mestinya, atau gejala penyakit dalam masyarakat yang terintegrasi secara tidak sempurna. Konflik sendiri memiliki fungsi positif. Salah satunya adalah mengurangi ketegangan dalam masyarakat, dan mencegah ketegangan tersebut tidak terus bertambah dan menimbulkan kekerasan yang memungkinkan terjadinya perubahan sosial. Inilah yang disebut fungsi katarsis dalam sistem sosial (Basrowi, 2006: 107).

Menurut Percy Cohen (1968: 167), bagi teori konflik, kepentingan adalah unsur dari kehidupan sosial, di mana kehidupan sosial melahirkan oposisi, konflik struktural dan kepentingan bagian masing-masing. Teori konflik juga berpendapat bahwa diferensiasi sosial melibatkan kekuasaan karena sistem sosial tidak terintegrasi dan ditimpa oleh kontradiksi-kontradiksi, serta cenderung berubah-ubah.

Teori konflik yang didasarkan pada teori yang pernah dibangun oleh Karl Marx ini melihat olahraga sebagai sesuatu yang dibangun di atas fondasi kekuatan ekonomi. Di dalam masyarakat kapitalis seperti di Eropa dan Amerika, sangat mudah untuk menunjuk para pemilik klub-klub olahraga yang mendapatkan keuntungan finansial dari atlet, pelatih dan penonton yang ada. Keuntungan sangat besar juga didapat oleh asosiasi atau federasi olahraga seperti *International Olympic Committee (IOC)*, *Federation International Football Association (FIFA)*, dan *United Europe Football Association (UEFA)* yang mengurus dan menyelenggarakan kegiatan-kegiatan olahraga dibidangnya. Di sini, konflik muncul ketika para partisipan dan penonton olahraga mengalami tekanan dari dominasi individu atau kelompok dalam cabang olahraga tertentu, misalnya kasus hilangnya siaran liga Inggris dari televisi publik akibat monopoli dari pembelian hak siar oleh salah satu pihak.

Teori konflik fokus pada kekuatan yang menghasilkan instabilitas dan disorganisasi dalam masyarakat. Dalam hal ini olahraga melihat hubungannya dengan perubahan dalam masyarakat. Menurut teori ini, tidak ada yang lebih pasti dibandingkan perubahan konstan yang

dihasilkan oleh konflik antar kelompok yang berbeda *interest*. Banyak teori konflik yang menyoroti olahraga dengan penonton besar. Sehingga, teori ini digunakan untuk membela para pelaku olahraga yang dianggap termasuk dalam kelas bawah, dibandingkan mereka yang termasuk dalam golongan elit. Hal ini didasarkan pada anggapan, bahwa kelas pekerja yang rendah lebih berpengaruh terhadap pengembangan olahraga dibandingkan kelas pemilik modal. Teori konflik lebih peduli kepada serikat atlet yang berkonfrontasi dengan para pemilik modal yang lebih mementingkan keuntungan pribadi. Teori konflik juga memperjuangkan representasi atlet pada sesama level atau tingkatan pengambilan keputusan dalam organisasi olahraga (Woods, 2007: 22-23).

Kelemahan teori konflik dalam memahami olahraga adalah, ketika teori ini tidak menyadari, bahwa olahraga dapat menjadi sebuah kegiatan yang membebaskan individu. Teori ini juga terlalu berlebihan melihat pengaruh ekonomi di dalam masyarakat, sehingga kelas tertentu sebagai pihak pemilik modal dalam olahraga dapat mengatur olahraga sedemikian rupa untuk memenuhi kepentingan pribadi atau kelompok tertentu saja (Coakley, 2004: 36).

### 3. Teori Kritis

Para ahli ilmu sosial mendeskripsikan teori kritis sebagai teori yang mempelajari masalah di dalam suatu kelompok yang mendominasi kelompok yang lain. Teori kritis menyelidiki bagaimana sebuah sistem masyarakat bekerja di dalam semangat perjuangan untuk mengusahakan kehidupan yang lebih baik bagi semua orang. Menurut teori kritis, masyarakat merupakan hasil negosiasi di antara perjuangan untuk mengatasi ideologi dan kekuatan. Kemudian, teori ini mengasumsikan kehidupan sosial masyarakat yang penuh dengan perbedaan, kompleksitas dan kontradiksi (Coakley, 2004: 37).

Beberapa ciri dari teori kritis (Agger, 2008: 7-10), yaitu *pertama*, dominasi bersifat struktural, di mana kehidupan masyarakat sehari-hari dipengaruhi oleh institusi sosial yang lebih besar, seperti politik, ekonomi, budaya, diskursus, gender, dan ras. *Kedua*, bahwa dominasi direproduksi melalui kesadaran palsu manusia yang dilegitimasi oleh ideologi (Marx), hegemoni (Gramsci), reifikasi (Lukacs), atau pemikiran satu dimensi (Marcuse). *Ketiga*, mengikuti pemikiran Marx,

teori kritis menggambarkan hubungan antara struktur dan manusia secara dialektis.

Yang menjadi salah satu kata kunci di dalam teori kritis adalah hegemoni yang berasal dari pemikiran Antonio Gramsci. Hegemoni berarti dominasi individu atau kelompok atas kelompok lain. Contohnya seperti hegemoni klub-klub sepakbola raksasa Eropa atas klub-klub sepakbola semenjana, dengan memenangkan gelar dan hadiah dalam hampir seluruh kompetisi sepakbola. Melakukan analisis atas olahraga dengan teori kritis dapat memberi pemahaman baru atas olahraga dan peran masyarakat didalamnya (Woods, 2007: 23).

Penganut teori kritis berpendapat, bahwa secara sederhana, olahraga bukanlah cerminan masyarakat seperti yang diyakini para fungsionalis dan penganut teori konflik. Olahraga dipahami sebagai sebuah konstruksi sosial di mana budaya diproduksi, serta mengalami reproduksi dan transformasi. Teori kritis mencoba memahami olahraga sebagai sebuah usaha untuk mentransformasikan eksploitasi dan tekanan di dalam masyarakat, dengan menyadari perbedaan yang ada di dalam masyarakat.

Di sini, olahraga dipahami mampu menawarkan kesempatan untuk menciptakan masyarakat dengan mempengaruhi cara berpikir dan merasakan kondisi sosial dalam masyarakat. Tujuan (*goal*) dari analisis kritis adalah untuk membuat olahraga lebih demokratis dan sensitif terhadap perbedaan, serta menyediakan kesempatan yang sama bagi siapa saja, tanpa memandang latar belakang ras, agama, kelas sosial, ataupun status ekonomi untuk mengambil bagian dalam olahraga (Woods, 2007: 24). Yang menjadi kelemahan dalam teori kritis dalam memahami olahraga adalah, tidak adanya penuntun yang jelas untuk mengidentifikasi bentuk resistansi serta nilai ide-ide dan aksi dalam olahraga. Juga ketidakjelasan strategi ketika berhadapan dengan masalah, konflik, serta ketidakadilan di dalam dunia olahraga (Coakley, 2004: 37).

#### **4. Teori Feminis**

Teori feminis muncul dari ketidakpuasan terhadap tradisi budaya yang lebih mengunggulkan laki-laki dibandingkan perempuan. Teori feminis merupakan sistem gagasan umum dengan cakupan luas tentang kehidupan sosial dan pengalaman manusia yang berkembang dari

perspektif yang berpusat pada perempuan. Teori ini berpusat pada perempuan (atau para perempuan) dalam tiga hal. *Pertama*, “objek” penelitian yang utama adalah situasi-situasi dan pengalaman perempuan di dalam masyarakat. *Kedua*, teori ini memperlakukan perempuan sebagai “subjek” sentral dalam proses penelitiannya; sehingga berusaha melihat dunia dari sudut pandang khas perempuan di dunia sosial. *Ketiga*, teori feminis bersikap kritis dan aktif terhadap perempuan, berusaha membangun dunia yang lebih baik bagi perempuan, dan dengan demikian bagi umat manusia (Ritzer & Goodman, 2008: 487-486).

Sepanjang perjalanan sejarah, teori feminis secara konstan bersikap kritis terhadap tatanan sosial yang ada dan memusatkan perhatiannya pada variabel-variabel sosial yang esensial, seperti kesenjangan sosial, perubahan sosial, kekuasaan, kepentingan dan kepercayaan, serta institusi sosial keluarga, hukum, politik, kerja, agama, dan pendidikan. Bahkan, gagasan feminis tentang kesetaraan gender pun telah menjadi variabel penting dalam penelitian ilmiah saat ini. Teori feminis sendiri masih terdiri dari berbagai macam aliran. Yang umum diklasifikasikan adalah, feminis kultural, feminis liberal, feminis radikal, serta feminis sosialis (Agger, 2008: 214).

Feminisme kultural memusatkan perhatian pada eksplorasi nilai-nilai yang dianut perempuan, yaitu bagaimana mereka berbeda dari laki-laki. Dari sini juga muncul analisis eksistensial yang mengembangkan salah satu tema paling abadi dunia feminis, yaitu marginalisasi perempuan sebagai “yang lain” (*the other*) dalam kebudayaan yang diciptakan oleh laki-laki. Hal ini tampak pada buku “*Second Sex*” karya Simone de Beauvoir (Ritzer & Goodman, 2008: 496-497). Sedangkan feminisme liberal berargumen, bahwa perempuan dapat menuntut kesetaraan dengan laki-laki berdasarkan kemampuan hakiki manusia untuk menjadi agen moral yang menggunakan akalunya. Menurut feminis liberal, ketimpangan gender adalah akibat dari pembagian kerja yang seksis dan patriarkal (Agger, 2008: 216-217).

Feminis radikal berargumen dengan didasarkan pada keyakinan, bahwa perempuan memiliki nilai mutlak positif sebagai perempuan, dan bahwa perempuan di mana pun berada senantiasa tertindas secara kejam dalam setiap institusi dan dalam struktur paling dasarl masyarakat oleh sistem patriarki (Ritzer & Goodman, 2008: 506). Feminis radikal

berpendangan, bahwa kaum perempuan harus meruntuhkan atau setidaknya secara radikal memperbaiki keluarga dan menciptakan budaya non-misoginis, di mana perempuan tidak dijadikan sebagai objek (Agger, 2008: 221).

Feminis sosialis selalu mencoba mewujudkan tiga tujuan mereka, yaitu melakukan kritik atas penindasan berbeda namun saling terkait yang dilakukan oleh tradisi patriarki dan kapitalisme dari sudut pandang pengalaman perempuan, kemudian mengembangkan metode yang eksplisit dan tepat untuk melakukan analisis sosial dari pemahaman yang luas tentang materialisme historis, serta memasukkan pemahaman tentang signifikansi gagasan ke dalam analisis materialis tentang determinasi kehidupan manusia (Ritzer & Goodman, 2008: 510). Secara konkret, para feminis sosialis berpendapat, bahwa berdasarkan pemikiran marxis, kaum perempuan merupakan kelas ekonomi tertentu di dalam masyarakat. Feminis sosialis juga membagi secara jelas dikotomi antara pekerjaan domestik (rumah tangga) dan pekerjaan upahan (Agger, 2008: 229-230).

Analisis feminis atas olahraga memaksa kita untuk berkonfrontasi dengan jenis kelamin, di mana hal ini berkaitan dengan status perempuan di dalam dunia olahraga. Mereka berpendapat, bahwa olahraga yang sudah ada didasarkan pada nilai-nilai dan pengalaman yang kuat dari laki-laki dalam masyarakat. Olahraga menurut para feminis merupakan reproduksi dari kekuatan laki-laki saja, dan telah mendistorsi pemahaman tentang maskulinitas melalui olahraga. Melalui olahraga, tradisi patriarkal yang dibangun dan dikembangkan oleh laki-laki telah menghasilkan pemahaman serta konsep-konsep mengenai fisik, seksualitas, dan tubuh yang sangat diskriminatif bagi perempuan (Coakley, 2004: 37). Analisis dengan menggunakan perspektif feminis menginginkan untuk menggunakan olahraga sebagai sarana dalam mentransformasikan tekanan, diskriminasi, serta marginalisasi dalam hal relasi gender. Olahraga harus dapat menghapuskan dominasi, dan lebih mengangkat kemitraan dalam relasi laki-laki dan perempuan. Kemudian, para feminis juga mengusulkan untuk dihapusnya homofobia dan misogini dalam olahraga global (Coakley, 2004: 37).

## 5. Teori Interaksionis

Beberapa penganut teori Interaksionis mencoba mengemukakan prinsip-prinsip dasar teori ini. Prinsip-prinsip tersebut adalah (Ritzer & Goodman, 2008: 392-293), *Pertama*, tidak seperti binatang yang lebih rendah, manusia ditopang oleh kemampuan berpikir karena memiliki volume otak yang jauh lebih besar. *Kedua*, kemampuan berpikir yang dimiliki oleh manusia merupakan hasil dari berinteraksi secara sosial di antara manusia itu sendiri. *Ketiga*, Dalam interaksi sosial, orang mempelajari makna dan simbol yang memungkinkan mereka menggunakan kemampuan berpikir tersebut. *Keempat*, makna dan simbol memungkinkan orang melakukan tindakan dan interaksi khas yang hanya dapat diperbuat oleh manusia saja. *Kelima*, manusia mampu memodifikasi atau mengubah makna dan simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan tafsir mereka terhadap situasi tersebut. *Keenam*, orang mampu melakukan modifikasi dan perubahan ini, sebagian besar karena kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan diri mereka sendiri, yang memungkinkan mereka memikirkan tindakan yang mungkin dilakukan, menjajaki keunggulan dan kelemahan relatif mereka, dan selanjutnya dapat menentukan pilihan-pilihan didalamnya. *Ketujuh*, jalinan pola tindakan dengan interaksi ini kemudian menciptakan kelompok dan masyarakat di dunia.

Teori interaksionis cenderung melihat masyarakat dari bawah ke atas (*bottom up*), dibandingkan melihat masyarakat dari atas ke bawah (*top down*). Teori ini fokus pada interaksi sosial atau relasi diantara individu di dalam komunitas masyarakat (Coakley, 2004: 36). Analisis yang dilakukan sangat menekankan bagaimana seorang atlet berpikir dan merasakan partisipasi mereka di dalam olahraga. Pendekatan ini menolong dalam hal memahami bagaimana seseorang memilih olahraga, dan bagaimana seseorang tersebut mengidentifikasi diri mereka sendiri sebagai seorang atlet di dalam tradisi budaya dari cabang olahraga tertentu. Interaksionis juga lebih fokus kepada atlet dibandingkan kepada bisnis, institusi, atau kepemimpinan dalam olahraga. Sebagai contoh, teori ini lebih mendahulukan kebutuhan anak di dalam olahraga dibandingkan orang-orang dewasa yang dipaksakan kepada pada junior tersebut (Woods, 2007: 24).

#### **D. OLAHRAGA SEBAGAI SEBUAH INSTITUSI**

Anggapan bahwa olahraga adalah permainan yang dilembagakan merupakan entitas yang abstrak. Istilah institusionalisasi penting untuk memahami olahraga sebagai pola lembaga atau cetak biru dalam rangka membimbing organisasi dan usaha serta sikap olahraga tertentu. Gambaran mengenai olahraga yang dilembagakan dicirikan dengan beberapa faktor, yaitu faktor organisasi, teknologi, simbol, dan pendidikan.

Berkaitan dengan faktor organisasi, di mana di dalam olahraga, tim yang bertanding umumnya diseleksi dengan hati-hati kemudian berkembang menjadi anggota dan masuk dalam organisasi sosial. Kedua, sponsor adalah kelompok sosial yang dikembangkan dan bertujuan untuk membantu pembiayaan kompetisi bagi sebuah tim. Badan sponsor ini bisa bersifat langsung maupun tidak langsung. Ketiga, semua jenis permainan memiliki sejumlah norma dan sanksi. Peraturan ini tidak bisa terlepas dari peran pemerintah sebagai pembuat peraturan, misal lembaga pemerintah yang mengatur organisasi olahraga internasional (Loy, 1978: 11).

Faktor teknologi dalam olahraga berarti peralatan, keahlian fisik, dan badan yang melaksanakan kompetisi. Aspek teknologi dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Aspek teknologi intrinsik terdiri dari keahlian fisik (berlari, mengumpan, menendang bola), pengetahuan (aturan, strategi, norma), dan peralatan (lapangan, bola, seragam), sedangkan aspek ekstrinsik teknologi terkait dengan peralatan fisik (stadion, fasilitas untuk pers, ruang ganti), keahlian fisik (keahlian yang dimiliki oleh para pelatih, pemandu sorak, dan kru lapangan), dan pengetahuan (yang dimiliki oleh pelatih, tim kesehatan dan penonton) (Loy dkk., 1978: 12).

Dimensi simbol dalam olahraga adalah kerahasiaan, pertunjukan, dan ritual. Menurut Huizinga kerahasiaan berarti tindakan untuk membedakan antara “hidup bermain” dan “kehidupan biasa”. Kemudian, menurut Stone, pertunjukan adalah pertunjukan spektakuler termasuk didalamnya atribut yang tidak berhubungan situasi olahraga. Sedangkan Goffman mengatakan, bahwa pertunjukan mewakili permainan spektakuler termasuk atribut eksternal yang relevan (Loy dkk., 1978: 14). Ritual terkait ekspresi yang sering dilakukan dalam suatu pertandingan,

seperti menyanyikan lagu kebangsaan, bersalaman antar tim sebelum bertanding, dan bersalaman dengan wasit se usai pertandingan.

Pendidikan sebagai faktor dalam olahraga yang dilembagakan menitikberatkan pada aktivitas yang berkaitan dengan transfer pengetahuan dan keahlian kepada mereka yang kurang menguasai. Dalam olahraga, pendidikan terstruktur dalam lembaga sedangkan permainan tidak. Keahlian dan pengetahuan dalam olahraga menuntut partisipasi aktif atlet atau pemain melalui perintah formal (Loy, 1978: 14).

Memahami olahraga sebagai intitusi sosial, maka penggunaan istilah tata tertib olahraga sesuai. Tata tertib olahraga dirangkai dari organisasi masyarakat yang mengelola, memfasilitasi, dan mengatur tindakan manusia dalam situasi olahraga. Nilai dari konsep ini terdapat pada penggunaan analisis makro pengaruh olahraga terhadap kehidupan sosial dan juga berguna dalam perspektif perbandingan maupun sejarah (Loy, 1978: 15).

Tujuan analitis dari organisasi sosial dalam olahraga ada 4 tingkat, yaitu: *pertama*, tingkat pendahuluan mengizinkan hubungan langsung antara semua anggota dan dicirikan dengan kepemimpinan administratif tidak secara formal ditujukan untuk satu orang atau lebih atau kedudukan. *Kedua*, organisasi dalam tingkat teknis mengizinkan anggotanya menjalin hubungan langsung tetapi dalam lingkup yang lebih sempit sehingga tiap anggota mengenal anggota yang lain. Dalam level ini dirancang untuk posisi kepemimpinan dan menunjuk individu untuk menempati posisi tersebut. *Ketiga*, dalam tingkatan manajerial tiap anggota mengenal satu sama lain terutama pemimpin administratif organisasi. Klub profesional besar seperti sepakbola, basket, dan baseball mewakili organisasi sosial di tingkat manajerial. *Keempat*, organisasi berbadan hukum dicirikan dengan birokrasi, mempunyai kepemimpinan terpusat, hierarki anggota, penekanan pada protokoler dan prosedural serta rasionalisasi pengoperasian dan hubungan antar personal, misal Komite Olimpiade Internasional (Loy, 1978: 15).

Olahraga sebagai sebuah institusi mencakup beberapa hal, yaitu olahraga anak, olahraga interskolastik dan intercollegiate, olahraga internasional, dan gerakan olimpiade. Perkembangan sejarah olahraga pemuda berhubungan dengan partisipasi dan popularitas. Olahraga

sangat mempengaruhi perkembangan anak karena mereka memiliki banyak waktu untuk berolahraga. Akhir-akhir ini tren partisipasi olahraga anak menunjukkan peningkatan yang cukup tajam jika dibandingkan dengan 20 tahun yang lalu.

Olahraga pada level anak diadakan oleh satu atau dua kelompok: anak-anak atau pemuda. Dua tipe organisasi tersebut menunjukkan peningkatan sekaligus pertanyaan, kelompok mana yang lebih mendominasi lainnya. Ada perbedaan signifikan dari maksud olahraga, penerapan aturan dan tradisi, pengaruh sosial dan biaya yang dikeluarkan untuk mengelola organisasi olahraga. Olahraga yang dikelola orang dewasa mengesankan sebuah model yang lebih profesional, sedangkan program olahraga yang dikelola anak muda menawarkan lebih banyak kesenangan, tingkat keikutsertaan, dedikasi dan pengawasan (Woods, 2007: 104). Pada akhirnya program olahraga bagi pemuda (anak-anak) masih memerlukan pengawasan dari orangtua, pelatih, dan pemain. Tetapi hal ini bukan berarti bahwa tidak ada peningkatan prestasi karena anak-anak mempunyai hak serta kebutuhan rekreasi dan aktivitas fisik yang sehat.

Olahraga yang dikelola oleh SMU dan universitas meningkat tajam selama 20 tahun terakhir. Kegunaan serta manfaat atletik atau olahraga bagi pendidikan menengah dan perguruan tinggi selalu menjadi perdebatan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif sekaligus negatif olahraga yang berdampak pada sekolah/perguruan tinggi, struktur sosial dan para atletnya sendiri. Isu mengenai pendanaan untuk olahraga sekolah diteliti dari sejumlah sudut. Penelitian olahraga di tingkat universitas lebih kepada level kompetisi. Baik tingkat SMU atau universitas didalamnya terdapat peringatan karena institusi lebih mendorong atletnya untuk meningkatkan partisipasi olahraga daripada prestasi akademik. Agar terjadi keseimbangan, atletik di dunia pendidikan akan berhasil jika para pendidik menciptakan tujuan yang jelas, meningkatkan batas, memberdayakan standar operasi olahraga dalam kerangka filosofis. Diperlukan perubahan secara teratur serta merefleksikan trend sosial termasuk harapan yang lebih baik untuk sistem pendidikan, mengurangi bias gender dan ras serta meningkatkan biaya sponsor tim atletik di universitas (Woods, 2007: 136-137).

Dalam dunia yang ideal, kompetisi internasional merupakan sebuah kesempatan untuk saling belajar dan berhubungan di tingkat personal.

Melalui olahraga manusia dapat memahami dan menghargai budaya lain. Nilai ini dapat terjadi pada dunia olahraga tentunya disertai dengan usaha dan dedikasi masing-masing atlet. Pertemuan para atlet dari seluruh dunia akan membantu mereka menghargai nilai kemanusiaan dari semua budaya dan mendorong mereka untuk berlatih lebih keras agar menjadi yang terbaik. Kompetisi olahraga internasional mempunyai dua kelebihan, yaitu olahraga dan perjalanan, sehingga para atlet mempunyai kesempatan untuk bepergian ke luar negeri. Kegiatan berskala internasional ini memerlukan konferensi, maka dari itu tiap negara mengirimkan perwakilannya sehingga para pelatih dan atlet dari bangsa yang berbeda dapat berinteraksi dan memperluas wawasan mereka (Woods, 2007: 151).

Komite olimpiade internasional memiliki 202 komite olimpiade nasional yang tersebar di lima benua. Komite nasional ini bertugas mengenalkan asas-asas olimpiade kepada negaranya, mendukung atlet, dan mengirim atlet berpartisipasi dalam pertandingan. Olimpiade modern meningkatkan rasa nasionalisme serta tidak diragukan jika hanya komite nasional saja yang berhak menyeleksi dan mengirim atletnya mengikuti olimpiade; dengan demikian para atlet merasa mewakili negaranya di kancah internasional (Woods, 2007: 160). Olimpiade erat terkait dengan politik dan sudah bertahun-tahun olimpiade digunakan sebagai tujuan politis. Ada pihak yang menolak pernyataan tersebut, tetapi di lain pihak, tidak dapat dipungkiri bahwa tujuan politis merupakan sesuatu yang alami selain kesuksesan finansial dan keterampilan. Atlet dan pelatih dapat memetik keuntungan dari gerakan olimpiade dalam rangka memperoleh sistem olahraga yang lebih baik, pencarian bakat, dukungan kepada atlet potensial, informasi dan pelatihan bagi pelatih. Melalui badan nasional pemerintah, informasi dapat disaring dan diterapkan untuk tiap cabang olahraga (Woods, 2007: 166).

## **E. OLAHRAGA SEBAGAI BENTUK KETERLIBATAN SOSIAL**

Situasi adalah serangkaian objek baik pribadi, perkumpulan, objek budaya atau dirinya sendiri dimana ada aktor yang merespon (Friedsam, 1964). Walaupun ada banyak jenis situasi olahraga, tetapi tidak semuanya dikonsepsikan sebagai sistem sosial. Sistem sosial yang memberikan

perhatian lebih pada sosiologi olahraga baik langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan peristiwa permainan. Sosiologi olahraga berkaitan dengan pertanyaan kenapa dan bagaimana seseorang terlibat dalam olahraga dan akibat keterlibatan tersebut pada aspek lingkungan sosial mereka yang lain (Loy, 1978: 16).

Keterlibatan dalam olahraga berarti membahas hubungan seseorang atau lebih dengan manifestasi olahraga. Keterlibatan tersebut menjadi tindakan sosial yang berhubungan dengan manifestasi olahraga, sehingga keterlibatan ini lebih dari sekedar partisipasi aktif sebagai peserta (atlet) dalam situasi olahraga (Loy, 1978: 16).

Untuk berperilaku baik dalam olahraga, seseorang memerlukan sikap kognitif dan afektif ketika terlibat dengan aspek yang berbeda dari situasi olahraga. Keterlibatan sikap dalam olahraga memiliki dua aspek, yaitu, keterlibatan awal dan keterlibatan sekunder. Keterlibatan awal mengacu pada partisipasi sebagai peserta di dalam permainan atau olahraga. Keterlibatan sekunder adalah bentuk lain partisipasi dimana ada beberapa termasuk partisipasi melalui produksi olahraga dan konsumsi olahraga. Keterlibatan kognitif, yaitu pembuatan dan pembelajaran peraturan tergantung pada peran alami pemain dengan sistem kognitifnya mengenai olahraga secara umum dan khususnya situasi olahraga dimana mereka menemukan dirinya. Makna dari keterlibatan afektif dalam olahraga bersifat multidimensi. Osgood menunjukkan bahwa arti konotatif dan dimensi emosi tiap objek (sosial, material dan ideal) mempunyai tiga komponen dasar, yaitu: faktor evaluatif, faktor potensi, dan faktor aktivitas (Osgood dkk: 1975). Secara ringkas, individu baik terpisah maupun serempak dapat terlibat secara sikap, kognitif, dan afektif dalam olahraga melalui pembuatan peran baik sebagai produsen maupun konsumen (Loy, 1978: 20).

Tingkat keterlibatan dapat dinilai dari istilah frekuensi, durasi, dan intensitas. Frekuensi adalah tingkat partisipasi; durasi adalah lamanya partisipasi pada waktu tertentu. Kombinasi antara frekuensi dan durasi keterlibatan olahraga dapat dilihat dari indeks investasi individu dalam situasi olahraga. Intensitas keterlibatan olahraga menurut Goffman (1961) adalah "keasyikan". Kombinasi antara frekuensi, durasi, dan intensitas keterlibatan dalam olahraga dapat dianggap sebagai petunjuk atas komitmen personal seseorang pada situasi olahraga tertentu.

Pola berbeda pada keterlibatan olahraga disebabkan karena tidak setiap orang berpartisipasi dengan frekuensi, durasi, dan intensitas yang sama. Empat pola yang muncul antara lain: keterlibatan normal (*normal involvement*): ciri individu yang berpartisipasi secara teratur dan pola partisipasinya terintegrasi secara baik dalam gaya hidup; keterlibatan putaran (*cyclic involvement*): dicirikan dengan partisipasi sporadis yang terpisah oleh waktu ketika ia tidak aktif terlibat, misal seseorang bermain tenis hanya pada saat libur dua minggu); keterlibatan berbeda (*divergent involvement*): dicirikan dengan "ketagihan olahraga" biasanya diwakili oleh mereka dalam usia paruh baya yang keluar dari pekerjaannya dan menghabiskan hidupnya untuk berselancar atau bermain ski; atau ketidakterlibatan (*noninvolvement*) dicirikan dengan mereka yang membenci semua asosiasi yang berhubungan dengan olahraga – mereka hanya pernah terlibat sekali atau bahkan tidak terlibat sama sekali sehingga menjadi jauh dari masyarakat karena kurang kesempatan atau mengalami kejadian yang tidak menyenangkan sehingga mereka menjauhi olahraga (Loy, 1978: 20-21).

Tujuan analisis sosial dalam olahraga adalah menjelaskan dan mengidentifikasi bagaimana dan kenapa manusia terlibat dengan fenomena olahraga. Empat variabel yang berhubungan dengan keterlibatan olahraga bertujuan untuk menemukan batasan interaksi sosial dalam situasi olahraga. Empat variabel tersebut adalah: batasan kultural, batasan sosial, batasan pribadi dan kondisi historis (McCall dan Simmons, 1966: 14-38).

## **BAB II**

### **MAKNA OLAHRAGA DALAM PERGESERAN RUANG DAN WAKTU**

#### **A. SEJARAH SINGKAT PERKEMBANGAN OLAHRAGA**

Manusia dari berbagai peradaban telah mengenal aktivitas fisik dan menggunakan gerakan sebagai bagian ritual hidupnya. Sebagaimana dapat dilihat dalam bermacam-macam budaya, penting untuk diingat bahwa hanya sedikit kebudayaan yang mempunyai permainan fisik yang mirip dengan olahraga sekarang. Pada masa prasejarah, aktivitas fisik banyak dikaitkan dengan bertahan hidup atau bentuk praktik-praktik keagamaan lokal.

Selama beberapa abad olahraga telah digunakan sebagai penggambaran aktivitas fisik yang di dalamnya mengandung kompetisi dan aturan serta membebaskan manusia dari aktivitas ekonomi sehari-hari. Olahraga dan permainan mempunyai peran yang beragam bagi masyarakat selama berabad-abad. Di awal Yunani kuno olahraga dan permainan telah digunakan pada perayaan, seperti penghormatan kepada dewa atau sebagai bagian dari upacara pemakaman. Homer seorang sastrawan besar Yunani juga menggambarkan olahraga dalam karyanya yang berjudul *Illiad* dan *Odyssey*. Kontes fisik, seperti lari, gulat, tinju, dan berburu merupakan olahraga yang sering diadakan di zaman Yunani kuno. Bukti-bukti sejarah seperti lukisan, pahatan dan dokumen sejarah menunjukkan bahwa olahraga dan permainan juga telah diadakan pada peradaban kuno lainnya. (Hutchinson and Lee, 1958: 5).

Pada jaman berkuasanya kekaisaran Romawi, olahraga lebih cenderung berbentuk hiburan bagi khalayak ramai. Kegiatan olahraga diadakan untuk menunjukkan kekuatan dan kekuasaan para pemimpin politik. Kemudian, pada abad pertengahan, permainan-permainan rakyat sangat jelas merupakan refleksi dari perbedaan gender dan kelas sosial dalam masyarakat. Para petani, ksatria dan rohaniwan memiliki kegiatan olahraga yang berbeda-beda, sesuai dengan statusnya masing-masing. Pola abad pertengahan ini masih terus berlanjut hingga masa renaissance di sebagian besar negara-negara Eropa. Pada masa pencerahan, olahraga sangat berkaitan dengan ideologi dan budaya-budaya lokal. Kemudian, setelah revolusi industri, olahraga dibatasi oleh status pekerjaan seseorang. Olahraga dianggap berubah total sejak tahun 1920, di mana keadaan masyarakat dunia menjadi semakin kompleks sesuai dengan perkembangan ekonomi, politik, budaya, dan pendidikan (Coakley, 2004: 92-93).

Sejarah selalu menjadi bagian ketika berbicara mengenai olahraga. Banyak sejarawan yang menaruh perhatian kepada sejarah politik dan ekonomi tetapi seringkali mengesampingkan sejarah sosial, dimana didalamnya juga mengandung sejarah olahraga. Padahal olahraga dapat menjadi cermin sebuah peradaban dan menjadi data yang penting untuk memahami suatu peradaban tertentu. Seiring dengan perkembangan zaman, olahraga menjadi kekuatan yang penting sebagai bagian dari interpretasi dan analisis historis. Sejarah olahraga dapat dibagi menjadi tiga periode, yaitu zaman kuno, zaman pertengahan, dan zaman modern.

#### **a. Zaman Kuno**

Bukti sejarah mengenai olahraga ditemukan pada periode awal dinasti Sumeria (3000-1500 SM), yaitu berupa artefak dan bukti tertulis (Palmer, 1967: 3). Dalam artefak tersebut menggambarkan sejenis permainan tempur yang berupa gulat dan tinju. Sebuah piringan tanah liat dari Sinkara dari abad kedua sebelum masehi menggambarkan tinju dan sejenis tarian (Conteneau, 1954: 131). Selain itu, pada abad ke 3-4 sebelum masehi juga ditemukan artefak yang menggambarkan gulat atau mungkin tinju. Ada gambar dua orang yang berhadapan dan saling memegang sabuk lawan. Hal ini dimungkinkan merupakan bentuk

awal pertandingan sumo di Jepang. Bukti tertulis juga ditemukan pada piringan tanah liat dengan judul *Epic of Gilgamesh* (Pritchard, 1959: 50)

Bukti tambahan tentang aktivitas fisik terdapat pada peradaban kuno Mesopotamia, yaitu dari bangsa Hittite. Sebagian besar dari bukti tersebut menggambarkan aktivitas yang berhubungan dengan perang. Seperti pada bangsa Sumeria, kereta perang digunakan sebagai senjata juga untuk mengembangkan keahlian dalam kompetisi. Dalam piringan tanah liat juga disebutkan mengenai cara melatih dan mengembangbiakkan kuda untuk pacuan kereta perang (Dien, 1960: 106). Secara bertahap akhirnya kuda terbiasa dengan kereta perang. Setelah itu dikembangkan cara berburu menggunakan kereta yang dilengkapi busur, anak panah dan lembing. Binatang yang diburu antara lain: singa, kerbau, beruang, rusa, babi hutan, dan burung elang (Garstang, 1929: 231).

Peradaban Minoa juga mempunyai beberapa bukti sejarah berkaitan dengan aktivitas fisik, yaitu 4 hal berkaitan dengan “jatuh bergulingan” dan aspek-aspek akrobat. Aktivitas fisik yang paling dikenal bangsa Minoa adalah bergulat dengan kerbau yang disebut dengan olahraga *tauredor*. Tari juga menjadi aspek penting dalam peradaban Minoa, biasa dilakukan secara berkelompok ataupun sendiri. Tari yang dilakukan secara berkelompok biasanya berkaitan dengan upacara panen, sedangkan tari yang dilakukan secara individu disebut dengan “*ecstatic possession*” atau “*orgiastic*” (Evans, 1935: 69).

Jumlah olahraga dan permainan berkembang cukup pesat pada peradaban Yunani. Perkembangan jenis permainan pada zaman kuno, seperti *Isthimian*, *Pythian*, *Nemean*, dan *Olimpiade* tidak tertandingi. Olahraga dan permainan menjadi bagian dari festival-festival yang diadakan di ibukota. Gedung olahraga muncul sebagai tempat mereka untuk bertemu, berlatih, dan menunjukkan berbagai aktivitas fisik (Hardy, 1970). Festival dan kontes atletik menjadi hal yang umum di abad 9, ada sekitar 146 kota ikut serta didalamnya. Dari berbagai kontes yang ada, *Nemean*, *Pythian*, *Isthimian* dan *Olimpiade* adalah yang paling dikenal. Walaupun sering terjadi perubahan, seiring waktu kontes-kontes tertentu di olimpiade berubah menjadi standar. Ada empat perlombaan, yaitu: *stade* (lari 200 meter), *diaulos* (lari 400 meter), *hoplite* (lari 400 meter), dan *dolichos* (lari jarak jauh); dan pentathlon terdiri atas: lompat jauh, lempar cakram, lempar lembing, “*footrace*”,

dan gulat (Zigler, 1979: 34-35). Perlu diingat bahwa asal mula olimpiade adalah festival agama primitif di Olympia sebelum 776 SM. Olahraga dianggap sebagai perlindungan dari dewa, sehingga para atlet akan mempersembahkan kemenangannya kepada para dewa. Pelanggaran peraturan berarti melanggar hal yang dikeramatkan dan melecehkan dewa, sehingga atlet berusaha menjaga kemurnian selama pertandingan. Festival olimpiade biasanya dilaksanakan sekitar bulan Agustus dan September. Bulan tersebut dikeramatkan dan merupakan waktu untuk melakukan gencatan senjata demi penghormatan terhadap dewa Zeus (Gardiner, 1910: 43).

Bangsa lain yang sangat dipengaruhi oleh peradaban Yunani adalah Etruska. Bangsa Etruska atau *Rasna* hidup sekitar tahun 800 – 100 SM berada di Italia Tengah dan dua sungai, yaitu Arno dan Tiber. Penelitian mengenai perkembangan olahraga di Etruska dilakukan oleh Sawula. Dia mengatakan bahwa olahraga bangsa Etruska dipengaruhi oleh Yunani, seperti: tinju, gulat, lari, lompat, lempar cakram dan lempar lembing. Sawula juga berusaha mengamati serta menyimpulkan jenis olahraga yang dipengaruhi oleh peradaban Yunani, antara lain: pertandingan atletik dilakukan pada upacara penguburan dalam rangka menghormati arwah yang telah meninggal, baik pria maupun wanita diperbolehkan mengikuti pertandingan atletik, musik dan tarian merupakan hal yang penting dalam kehidupan bangsa Etruska, pertandingan tinju diiringi musik flute, dan lain-lain (Sawula, 1969: 172-174).

Selain bangsa Etruska, Romawi juga merupakan bagian dari sejarah olahraga di zaman kuno. Pada periode Republik Roma pertunjukan sirkus sangat terkenal. Setelah dibangun Colosseum, olahraga “berbau darah” seperti pertandingan gladiator menjadi jamak dilakukan oleh bangsa Romawi dan meninggal dengan cara terhormat merupakan kebanggaan bagi orang Romawi. (Hardy, 1970: 99). Kontes gladiator dimungkinkan mendapat pengaruh dari permainan bangsa Etruska, yaitu permainan *Phersu*. Tetapi, kemudian bangsa Romawi mengembangkannya dengan cara yang lebih sistematis (Lindsay, 1967: 76-78).

Para pemimpin Romawi menggunakan kontes fisik dan permainan untuk melatih prajurit sekaligus sebagai hiburan bagi masyarakat. Mereka meniru kontes dan permainan Yunani tetapi pelatihan atletik disesuaikan untuk melatih fisik para prajurit. Jika Yunani lebih mengutamakan pada

individu dan pengembangan keahlian fisik khusus untuk perang, maka Romawi mengemas aktivitas fisik dalam bentuk pertunjukan untuk mengundang penonton (Coakley, 2004: 68)

Tidak hanya pertandingan yang mengancam keselamatan para pemain saja yang terkenal di Romawi; permainan bola, kontes atletik, berburu, memancing, renang dan dayung juga merupakan jenis permainan yang populer. Para pemuda dan orang tua suka melakukan aktivitas fisik seperti: akrobat, berjalan di atas tali, adu ayam, gulat dengan kerbau, dan lain-lain. Bangsa Romawi banyak melakukan aktivitas fisik, tetapi sikap dan kecenderungan pada pertandingan atletik tidak bisa disamakan dengan bangsa Yunani (Lindsay, 1967: 207).

Secara umum penelitian mengenai permainan dan olahraga pada zaman kuno dirangkum oleh Howel, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan para ahli tidak pernah lengkap, karena hanya merupakan bagian pengetahuan tentang olahraga, permainan, dan aktivitas fisik pada peradaban tertentu.
2. Permainan dikelompokkan sesuai dengan kelas sosial. Bukti arkeologi dan bukti tertulis lebih sering menggambarkan kebiasaan olahraga para bangsawan atau mereka yang memiliki kelas sosial yang tinggi.
3. Terdapat kesulitan pembuktian dan tidak ada konsistensi penggunaan definisi istilah, seperti: olahraga, permainan atau aktivitas fisik.
4. Kesalahan interpretasi terhadap budaya dan kepercayaan ditemukan pada setiap peradaban.
5. Jumlah bukti aktivitas fisik yang dilakukan tidak berkaitan dengan aktivitas di suatu masyarakat.
6. Pengelompokkan geografis peradaban Barat kuno hanya merupakan bagian dari pemahaman menyeluruh mengenai peran olahraga dan permainan karena keduanya tidak mengenal batas geografi.
7. Permainan berkaitan dengan luas wilayah jajahan perang budaya tertentu.
8. Secara umum permainan merupakan cermin masyarakat saat itu.
9. Penyebaran dan akulturasi merupakan faktor yang penting dalam menganalisis permainan.

10. Pada suatu peradaban, jenis permainan tertentu terlihat unik dan hal ini merupakan fenomena yang menarik.
11. Aktivitas tertentu bisa digolongkan dalam kategori kosong, kadang bisa muncul pada setiap peradaban tetapi tidak muncul sama sekali dalam suatu peradaban.
12. Aktivitas tertentu menunjukkan keumuman.
13. Teori spontanitas dan kemunculan akan selalu dikonfirmasi.
14. Aktivitas fisik didasarkan pada faktor kepercayaan dan magis.
15. Aktivitas fisik berkaitan dengan dunia politik.
16. Analisis tentang peradaban Barat kuno dibuktikan dengan jenis aktivitas fisik.
17. Analisis peradaban Barat kuno dibuktikan dengan permainan yang berhubungan dengan aspek-aspek di masyarakat.
18. Kebangkitan atau kejatuhan suatu peradaban juga berpengaruh pada kemajuan maupun kemunduran olahraga (Howel, 1971).

Berdasarkan pisau analisis filsafat sosial dapat dikategorikan bahwa bentuk olahraga pada abad pertengahan mencerminkan pemikiran mitis yang menjadi trend dari kebudayaan saat itu. Hal ini sangat nampak dari bentuk dan makna aktivitas olahraga yang ada. Pada masa ini olahraga belum bisa sepenuhnya memanifestasikan dirinya sebagai sebuah entitas tersendiri yang tersadari. Bahwa segala bentuk permainan yang ada tidak terlepas dari bentuk aktivitas rutin kehidupan sehari-hari, bergulat, berlari, memanah, menembak, berkuda. Hal ini menunjukkan salah satu ciri dari tahap pemikiran mitis dimana subjek masih sepenuhnya menjadi bagian dari objek. Tidak ada pemisahan tersadari untuk mengambil jarak dari objek.

Cirikhas kedua yang nampak adalah ketika fungsi olahraga dimaknai sebagai ruang transendensi. Segala bentuk kegiatan dalam pentas kompetitif keolahragaan dilakukan sepenuhnya untuk sebuah upacara persembahan. Dengan kata lain, kejayaan dan kemenangan dalam olahraga bukanlah suatu hal yang diinginkan subjek secara sadar demi dirinya, namun terlebih pada keagungannya dihadapan sesuatu yang transendental dan berkuasa diluar dirinya.

## **b. Zaman Pertengahan**

Aktivitas olahraga pada zaman ini terdiri atas permainan tradisional yang dimainkan oleh petani lokal, turnamen untuk para bangsawan dan ksatria, kontes panahan dan aktivitas dimana binatang dibuat menjadi brutal. Permainan tradisional seringkali berbahaya dan terkesan kejam karena membunuh binatang dan kebiasaan ini terkait dengan budaya para petani lokal. Kontes panahan dan turnamen berhubungan dengan pelatihan militer dan hiburan bagi aristokrasi feodal dan pelayannya (Coakley, 2004: 69).

Pada abad pertengahan, gereja Katholik Roma bisa menerima permainan bola para petani walaupun di dalam permainan sering terjadi kekerasan. Para pendeta mengizinkan pertandingan bola dilakukan di halaman gereja pada hari libur atau minggu siang dengan beberapa kelompok peserta karena permainan menjadi bagian dari kehidupan di pedesaan. Selama pertandingan dilaksanakan, ada juga musik, tarian, dan pelayanan. Pertandingan tersebut hanya memiliki sedikit peraturan karena secara tidak langsung tradisi lokal menjadi aturan tak tertulis dalam pertandingan (Coakley, 2004: 69).

Masyarakat kelas atas pada abad pertengahan tidak terlalu sering melakukan aktivitas fisik sebagaimana para petani di pedesaan. Olahraga yang dilakukan masyarakat kelas atas sangat berbeda dengan masyarakat petani. Mereka mempunyai peralatan khusus dan hanya para bangsawan yang bisa memilikinya. Masyarakat kelas atas telah mengembangkan versi awal permainan billiard, bola tangan, dan tenis. Kepemilikan kuda juga mempengaruhi jenis pacuan kuda, seperti berburu dan perlombaan menembak burung elang. Kekayaan materi yang berlimpah dan budak telah mempengaruhi jenis olahraga masyarakat kelas atas (Coakley, 2004: 70).

Karakteristik olahraga abad pertengahan dapat dilihat pada jenis permainan dalam periode renaissance, reformasi, dan pencerahan. Pada 3 periode ini terjadi transformasi sosial yang membentuk makna aktivitas fisik dan permainan. Pada zaman renaissance, wanita hanya mempunyai sedikit kesempatan untuk ikut serta dalam turnamen dan olahraga. Para petani wanita kadang memiliki kesempatan berolahraga, mereka sering melakukan pekerjaan fisik yang berat tetapi tidak diizinkan berpartisipasi dalam aktivitas publik. Sedangkan wanita dari

kalangan atas dapat berolahraga, seperti bowling, kriket, panahan, dan tenis tetapi keikutsertaannya dibatasi karena pada saat itu wanita dianggap sebagai makhluk yang lemah dan pasif. Pada zaman reformasi Protestan, olahraga dan permainan dianggap negatif khususnya pada era Calvinisme dan Puritanisme sehingga mempengaruhi keikutsertaan pria dan wanita. Orang-orang Puritan melarang permainan atau olahraga yang disertai dengan acara minum dan pesta apalagi jika event tersebut dilakukan pada hari Sabbath. Pada abad pencerahan banyak permainan dan olahraga yang mirip dengan olahraga sekarang, tetapi dengan perkecualian bahwa olahraga tidak lagi didasarkan pada upacara dan ritual keagamaan.

Dalam perkembangannya olahraga menjadi lebih baik termasuk membuka kesempatan bagi siapapun tanpa memandang latar belakang peserta dimana saat itu persamaan hak didengungkan di Perancis dan Amerika. Satu hal penting yang perlu diperhatikan tentang perbedaan olahraga pada abad pencerahan dengan zaman modern, yaitu mereka hanya berolahraga untuk mengisi waktu luang tanpa berpikir bahwa olahraga dapat mempengaruhi kehidupan sosial dan perkembangan kehidupan pribadi seseorang. Mereka tidak pernah berpikir untuk membentuk semacam liga atau asosiasi olahraga tingkat nasional ataupun internasional (Coakley, 2004: 71-74).

Pembahasan tentang pendidikan fisik dan olahraga pada abad pertengahan dibagi menjadi 4 pendekatan, yaitu: *pertama*, monastisisme yaitu model pendidikan moral dan agama termasuk pelatihan manual dan tertulis. *Kedua*, skolastisisme adalah sekolah lanjutan dari monastisisme berupa pendidikan intelektual-agama, seni, kedokteran, hukum, dan teologi di tingkat universitas. *Ketiga*, kekesatriaian yaitu pendidikan sosial aristokrasi yang mengajarkan kemiliteran, fisik dan pelatihan moral-agama. *Keempat*, sistem serikat kerja adalah pendidikan kejuruan yang menekankan pelatihan perdagangan, pelatihan intelektual serta agama (Earle F. Zeigler, 1979: 70).

Ada 7 macam pendekatan yang dipakai untuk menganalisa aktivitas fisik dan olahraga pada abad tengah, yaitu: humanisme individual, humanisme sosial, reformasi Protestan, reformasi Katolik, realisme verbal, realisme sosial dan realisme perasaan. Humanisme individual adalah kehidupan seseorang yang sifatnya menyeluruh, sedangkan

penekanan pada humanisme sosial lebih kepada peningkatan masyarakat secara keseluruhan. Reformasi Protestan adalah reformasi yang dilakukan oleh Luther King dan kawan-kawan untuk menolak hierarki dalam agama Katolik. Gerakan yang mengutamakan orientasi humanis bertujuan untuk pengembangan individu, sedangkan reformer lain yang mengutamakan orientasi sosial lebih cenderung kepada pembenahan sistem pendidikan (Zeigler, 1979: 95).

Zaman pertengahan akhir tidak bisa disebut dengan “zaman keemasan” olahraga dan aktivitas fisik karena beberapa dari mereka mempunyai visi di bawah standar ideal. Walaupun demikian, perlu dicatat tentang perkembangan yang terjadi di dunia barat bahwa ada hubungan antara perkembangan masyarakat di masa lampau dengan perkembangan olahraga, tarian, permainan saat ini (Zeigler, 1979: 97).

Sejarah menyatakan bahwa zaman pertengahan ditandai dengan munculnya otoritas gereja yang sangat kuat. Terlepas bahwa pada zaman itu akal budi sudah sangat jauh berkembang namun pada kenyataan kekuatan dogmatis wahyu terlalu kuat dan mewarnai dari sisi kehidupan manusia. Kehidupan dunia dipandang sepenuhnya merupakan sebuah fase persiapan untuk menjadi warga Tuhan. Masalah fisik tidak begitu diperhatikan, yang lebih penting adalah masalah roh, jiwa, atau spiritual. Pada masa ini perkembangan dunia olahraga bisa dikatakan mengalami mati suri.

Kondisi olahraga pada zaman pertengahan menurut tahap pemikiran August Comte masih berada pada tahap metafisis atau ontologis. Tahap metafisis pada kenyataan hanya merupakan modifikasi artifisial dari tahap mitis maupun teologis. Agen-agen supranatural digantikan oleh kekuatan-kekuatan abstrak, entitas-entitas yang lebih nyata, atau abstraksi-abstraksi yang dipersonifikasikan memang ada di dalam dunia ini. Perbedaan dari cara pikir ini terhadap tahap pikir yang pertama adalah terletak pada cara menerangkan kenyataan—alam semula yang diasalkan dari dewa-dewa atau Tuhan, kini diterangkan dengan menggunakan konsep-konsep abstrak seperti; Kodrat, kehendak Tuhan, roh absolut, tuntutan hati nurani, keharusan mutlak, kewajiban moral dan lain sebagainya (Zainal Abidin, 2006: 132-133)

### c. Zaman Modern

Aktivitas olahraga dan permainan pada zaman ini masih ada. Masyarakat di perkebunan dan kota kecil melakukan aktivitas fisik pada festival musim, liburan, dan upacara publik. Orang-orang di perkotaan hanya memiliki sedikit kesempatan untuk mengelola permainan dan olahraganya walaupun sebenarnya mereka memiliki kekayaan berlimpah dan waktu luang. Di kelas pekerja jarang dilaksanakan kegiatan olahraga tetapi para pekerja di kota memiliki variasi jenis olahraga, seperti: kriket, pacuan kuda, tinju, gulat, dayung, dan lain sebagainya. Peraturan ketat diberlakukan untuk kegiatan olahraga dengan jumlah penonton yang besar karena kegiatan olahraga yang dikomersialisasikan dianggap ilegal. Kegiatan olahraga diawasi dan diatur sehingga keuntungan dari kegiatan tersebut mengalir kepada mereka yang mempunyai kedudukan serta pengaruh di masyarakat (Coakley, 2004: 75).

Pertengahan abad 19 semuanya berubah termasuk orang-orang di sebagian Eropa dan Amerika utara yang mulai peduli dengan kesehatan para pekerja. Kepedulian ini muncul karena mereka sadar bahwa kesehatan pekerja penting agar mereka lebih produktif dalam bekerja. Pentingnya kesehatan sering dipublikasikan sehingga senam dan latihan di luar ruangan benar-benar ditekankan. Setelah proklamasi kemerdekaan dan emansipasi, 4.5 juta mantan budak dapat mengikuti bermacam-macam kegiatan olahraga. Kemunculan organisasi olahraga formal juga mulai berkembang (Coakley, 2004: 75).

Pada akhir abad 19 sampai sekarang ada penekanan pada rasionalitas dan organisasi olahraga di Amerika. Orang mulai melihat kompetisi olahraga yang terorganisir sebagai alat untuk meningkatkan perekonomian dan perkembangan sosial. Banyak orang menghubungkan partisipasi olahraga dengan produktivitas ekonomi, loyalitas nasional, dan pertumbuhan sifat yang mengesankan bagi kepribadian khususnya pria (maskulinitas). Cara pandang baru ini juga mempengaruhi perubahan setiap bagian masyarakat industri dalam bidang ekonomi, politik, kehidupan keluarga, pendidikan, ilmu, filsafat serta teknologi (Coakley, 2004: 77).

Tabel 2.1. Perbandingan historis kegiatan olahraga

Karakteristik	Yunani Kuno	Romawi	Abad Pertengahan	Renaissance, Reformasi, & Pencerahan	Modern
<i>Sekularisasi</i>	Ya dan Tidak	Ya dan Tidak	Ya dan Tidak	Ya dan Tidak	Ya
<i>Persamaan</i>	Ya dan Tidak	Ya dan Tidak	Tidak	Ya dan Tidak	Ya
<i>Spesialisasi</i>	Ya	Ya	Tidak	Ya dan Tidak	Ya
<i>Rasionalisasi</i>	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya
<i>Birokrasi</i>	Ya dan Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya
<i>Kuantifikasi</i>	Tidak	Ya	Tidak	Ya dan Tidak	Ya
<i>Pencatatan</i>	Tidak	Tidak	Tidak	Ya dan Tidak	Ya

Bangsa Yunani merupakan bangsa yang telah memberikan kontribusi besar dalam perkembangan olahraga di dunia. Begitu banyak istilah dan tradisi olahraga modern yang diambil dari tradisi bangsa Yunani, seperti *athlos* yang saat ini menjadi atletik, kemudian *gymnasium*, *stadium*, and *pentathlon* yang semuanya berasal dari bahasa Yunani. Yang pasti, sumbangan yang paling penting dari bangsa Yunani adalah menjadikan olahraga sebagai bagian dari budaya mereka sendiri (Spears & Swanson, 1978: 3).

Jika bangsa Yunani memiliki kontribusi besar dalam *pengembangan* tradisi dan istilah-istilah olahraga dunia, maka Inggris Raya (*Great Britain*) memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan popularitas global olahraga di dunia. Inggris yang memiliki begitu banyak koloni dengan tingkat populasi hampir seperempat penduduk dunia, seperti India, Singapura, Malaysia, Hongkong, Kanada, Australia, bahkan Amerika Serikat, tidak hanya berjasa memperkenalkan beberapa cabang olahraga yang sudah menjadi tradisi di Inggris kepada bangsa-bangsa koloninya itu, tetapi juga membantu mendorong perkembangan olahraga di negara-negara tersebut. Terbukti hingga saat ini, diantara negara-negara bekas koloni Inggris terdapat kompetisi olahraga internasional, yaitu *British Commonwealth Games* (Woods, 2007: 140).

Selama abad tujuh belas hingga abad delapan belas, Inggris berhasil mengembangkan beberapa olahraga tradisional mereka secara sistematis, seperti kriket, berburu, balap kuda, dan tinju, dan kemudian dipopulerkan di negara-*negara* koloni tersebut. Kemudian, pada abad sembilan belas, dilanjutkan dengan olahraga-olahraga yang di dunia modern merupakan olahraga yang lebih populer, seperti rugby, tenis, dan tentunya sepakbola. Hingga lima puluh tahun terakhir, sistem olahraga yang dikembangkan oleh Inggris telah menjadi struktur diacu di dalam sistem olahraga di dunia (Woods, 2007: 140). Yang menarik kemudian, dalam dua puluh tahun terakhir, Inggris justru tertinggal dalam prestasi olahraga internasional dari negara-negara bekas koloninya. Negara-negara berkembang di Afrika, Asia, mulai dapat melebihi prestasi Inggris dalam kompetisi internasional dalam cabang olahraga seperti kriket, tenis meja, dan juga sepakbola.

Berdasarkan data hasil penelitian IPSOS World Monitor, sebuah lembaga penelitian dari Jerman di tahun 2002 menyatakan, bahwa olahraga yang paling populer di dunia, baik dari segi aktivitas, maupun penonton adalah sepakbola (Woods, 2007: 142). Jumlah negara yang menjadi anggota FIFA, federasi sepakbola internasional, lebih banyak dibandingkan dengan negara anggota Persatuan Bangsa-Bangsa, PBB. Di hampir setiap negara di dunia, sepakbola dimainkan dan disaksikan oleh orang-orang dari berbagai tingkatan usia. Berita mengenai sepakbola begitu banyak menghiasi media cetak dan elektronik di seluruh dunia. Bahkan, kompetisi piala dunia sepakbola sendiri menjadi siaran televisi yang paling banyak disaksikan oleh penduduk di seluruh dunia. Perhelatan akbar Piala Dunia terakhir, yang diadakan di Jerman pada tahun 2006, disaksikan oleh rata-rata, 93 juta penonton di seluruh dunia. Bahkan, pada pertandingan final, yang dimenangkan oleh Italia setelah menaklukkan Prancis melalui adu penalti, disaksikan oleh 248 juta manusia dari seluruh penjuru dunia (Woods, 2007: 142).

Hingga saat ini, Olimpiade merupakan acara akbar yang paling berhasil mempromosi atau memopulerkan olahraga ke seluruh dunia. Olimpiade musim dingin dan olimpiade musim panas mampu melibatkan begitu banyak pihak untuk bersama-sama terlibat di dalam olahraga yang terinspirasi dari acara serupa yang merupakan tradisi dari bangsa Yunani kuno.

Olimpiade kuno diadakan oleh bangsa Yunani kala itu sebagai sebuah festival yang merupakan bentuk penghormatan kepada dewa mereka, Zeus. Festival tersebut diadakan setiap empat tahun sekali, sejak tahun 776 SM, sampai pada tahun 393 M. Walaupun pada saat itu, peserta yang mengikuti olimpiade hanyalah negara-negara kota di Yunani, tetapi aroma internasionalnya sudah terasa, karena atlet yang ikut ambil bagian di dalamnya juga berasal dari daerah-daerah koloni Yunani, seperti daerah yang kini telah menjadi Spanyol, Italia, Libya, Mesir, Ukraina, dan Turki (Woods, 2007: 145).

Pada awalnya, yang dilombakan di dalam festival ini hanyalah adu lari sejauh 183 meter ditambah dengan festival-festival religius dari bangsa Yunani. Dari sini berkembang menjadi Pentathlon yang mempertandingkan lompat jauh, lempar lembing, lempar cakram, lari cepat, dan gulat. Kemudian, cabang olahraga yang dipertandingkan masih ditambah dengan cabang tinju, balap kereta, lari dengan beberapa variasi jarak, dan olahraga yang disebut *pankration*, yang merupakan kombinasi dari gulat dan tinju (Woods, 2007: 154). Yang harus diingat juga, adalah bahwa upacara-upacara keagamaan tetap menjadi bagian yang penting di dalam festival olimpiade ini. Hal ini masih ditambah dengan parade kesenian-kesenian bangsa Yunani kuno. Olimpiade kuno terakhir yang resmi diadakan pada tahun 393 M, karena setelah itu, kaisar Romawi, Theodosius I melarang pemujaan terhadap dewa-dewa bagi bangsa-bangsa yang menjadi jajahan kekaisaran Romawi (Woods, 2007: 155).

Olimpiade modern kembali diselenggarakan pada tahun 1896 atas prakarsa seorang berkebangsaan Prancis, Baron Pierre de Coubertin. Pada olimpiade modern pertama ini, negara yang ikut berpartisipasi hanya berjumlah empat belas negara untuk sembilan cabang olahraga, yaitu balap sepeda, anggar, senam, gulat, renang, angkat berat, tenis, menembak, dan atletik. Melalui olimpiade modern ini, de Coubertin bersama para pemrakarsa lainnya berharap dapat membuka komunikasi di antara bangsa-bangsa peserta yang mengambil bagian (Woods, 2007: 145).

Saat ini, tercatat 202 negara yang menjadi anggota dari Komite Olimpiade Internasional (IOC). Negara-negara ini berkomitmen untuk melakukan promosi dari prinsip-prinsip Olimpiade dan

mengembangkan olahraga di negara masing-masing, serta mengirimkan peserta untuk mengikuti olimpiade itu sendiri (Woods, 2007: 155). Berdasarkan piagam olimpiade 2004 (*Olympic Charter*), gerakan olimpiade (*Olympism*) merupakan sebuah filosofi kehidupan yang meningkatkan dan memadukan keseimbangan kualitas tubuh, jiwa, dan pikiran, juga memadukan antara olahraga dan pendidikan, menanamkan nilai-nilai yang baik, menghormati prinsip-prinsip etika fundamental yang universal, serta menciptakan jalan hidup yang didasarkan pada semangat untuk berusaha.

Pada zaman modern hingga saat ini, olahraga tidak lagi dipandang sebagai sebuah aktivitas fisik yang sederhana belaka. Berbagai pendekatan teknis, observasi, eksperimen dan metodologis dilakukan dalam upaya melakukan peningkatan efektivitas belajar gerak. Hal ini senada dengan ciri khas dari cara pikir positif ataupun fungsional. Nuansa saintifik sangat kental terhadap pendekatan olahraga pada fase ini. Akibat yang nyata dari alam pikir positif di bidang olahraga adalah berkembangnya iptek keolahragaan dan merebaknya dunia industri olahraga.

Sebagai fenomena sosial dan kultural, olahraga tidak bisa melepaskan diri dari ikatan moral kemodernan, yakni dominasi pasar. Penerimaan eksistensinya secara sosiologis dijamin oleh kemampuannya menyesuaikan diri dengan pasar, atau sebaliknya pasar yang akan menjadikannya sebagai sasaran ekstensifikasinya (Setiawan, 2004: 51-52). Hal ini sejalan dengan apa yang diungkap oleh Slack (1998), olahraga adalah barang komoditas dimana seperti barang komoditas yang lain, menjadi sasaran dari kekuatan pasar. Olahraga telah dikomersialisasikan dan menjadi barang komersial.

Dalam tinjauan sosiologis, olahraga muncul dalam bentuknya yang beragam dalam masyarakat kita saat ini. Setidaknya ada 4 (empat) model olahraga yang berkembang saat ini; yakni model pendidikan, model disiplin tubuh dan rehabilitasi, model kesenangan dan partisipasi, dan model kekuasaan dan penampilan (Setiawan, 2004: 52).

Pertama, Model Pendidikan. Model ini di Indonesia lebih dikenal dengan pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian integral dari program instruksional sekolah yang berhubungan dengan olahraga dan aktivitas jasmani yang lain. Kedua, model disiplin tubuh dan rehabilitasi. Model ini didasarkan oleh asumsi bahwa perilaku

individu dipengaruhi dan bahkan secara substansial oleh penampilan jasmaniah dan bentuk tubuh (Wells, 1983: 34). Bentuk tubuh tidak difahami sebagai hal yang tidak penting. Bentuk tubuh merupakan identitas dan menandai nilai-nilai sosial tertentu (Kirk, 2002: 81-82). Berangkat dari asumsi tersebut, masyarakat sesungguhnya memiliki bentuk-bentuk tubuh yang dikehendaki dan dipinggirkan secara sosial. Hal ini yang kemudian melahirkan pendisiplinan tubuh bagi mereka yang secara sosial ditolak. Salah satu bentuk pendisiplinan tubuh adalah melalui manipulasi aktivitas jasmani dan olahraga. Ketiga, model kesenangan dan partisipasi. Model ini menurut Coackley (1994: 446) secara umum menekankan pada suatu etika skspresi personal, kegembiraan, pertumbuhan, dan kesehatan yang baik. Olahraga ini cenderung inklusif, *playing* bukanlah *winning* adalah hal yang terpenting. Keempat, model Kekuasaan dan Penampilan. Model ini menekankan pada penggunaan kekuatan, kecepatan, dan power untuk mendorong batas-batas kemanusiaan dan mendominasi lawan secara agresif dalam rangka meraih kemenangan dan kejuaraan. Secara umum olahraga ini juga menekankan pada suatu gagasan bahwa keunggulan dibuktikan melalui kesuksesan bersaing, diraih melalui dedikasi yang intensif, dan kerja keras yang dikombinasikan dengan pengorbanan dan mengambil resiko kesehatan seseorang. Olahraga ini cenderung eksklusif. Partisipannya adalah orang-orang yang terpilih karena ketrampilan dan kemampuannya untuk mendominasi yang lain (Coackley: 1994: 446).

## **B. POTRET OLAHRAGA INDONESIA DALAM KONTEKS KEKINIAN**

Olahraga adalah sebuah produk budaya yang saat ini ketenarannya susah untuk dicarikan tandingannya. Keterjebakkan olahraga dalam sebuah ruang kontroversif menjadikannya semakin intens dibicarakan orang. Sebagian orang berdecak kagum akan keelokannya, sementara sebagian besar yang lain dengan penuh semangat mencercanya. Bagi seorang selebritis, olahraga berhasil menyerap ruang pro-kontra menjadi sebuah energi yang kian melambungkan kepopulerannya.

Berdasarkan fakta sejarah, olahraga merupakan entitas tertua dalam rentang hidup manusia. Sekian banyak ahli setuju bahwa konsep homoludens/ kebermainan manusia seperti apa yang disampaikan Huizinga adalah merupakan cikal bakal olahraga. Dari berbagai bukti

sejarah peradaban manusia menunjukkan bahwa kebermainan manusia tersebut hadir bersamaan dengan hadirnya manusia itu sendiri. Untuk itu Huizinga menyatakan bahwa entitas bermain itu lebih tua dari kebudayaan.

Dalam konteks kekinian dapat dilihat bahwasannya olahraga telah mengalami evolusi yang demikian luar biasa. Berangkat dari sekedar aktivitas ludic (bermain) yang sederhana, olahraga saat ini telah bermetamorfosis menjadi sebuah entitas yang sedemikian kompleksnya. Keterkaitan olahraga dengan berbagai dimensi sosial yang melingkupinya, menjadikan olahraga tidak semata hanya sebagai sebuah produk budaya, namun lebih jauh juga sudah menjadi bangunan budaya tersendiri.

Begitu banyak orang membicarakan mengenai budaya sampai terkadang sulit untuk dipahami apa sebenarnya makna dari budaya itu sendiri. Ungkapan yang paling sering didengar adalah bahwa budaya adalah semua bentuk hasil dari budi dan daya manusia. Namun apakah sesederhana itu pengertian dari budaya? Tentu saja tidak—saat ini suatu hasil karya bisa diakui sebagai sebuah bentuk budaya tatkala memenuhi beberapa prasyarat. Misalkan saja kalau mengikuti pendapat Koentjaraningrat, bahwa suatu budaya bisa diurai dalam 7 (tujuh) unsure, yaitu; sistem religi, sistem mata pencaharian, sistem tata pemerintahan, adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, bahasa, serta seni. Dari berbagai analisis mengenai olahraga yang termuat di jurnal-jurnal, penelitian, ataupun buku-buku terbaru—tanpa harus menyebut dan mengutipnya satu persatu, bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwa olahraga ternyata bisa terelasikan dengan semuanya. Hal ini semakin menegaskan bahwa olahraga sudah menjelma menjadi sebuah entitas budaya.

Bentuk perwujudan olahraga yang berkembang di Indonesia saat ini dapat dikategorikan menjadi tiga bentuk, yaitu olahraga prestasi, olahraga pendidikan dan, olahraga rekreasi. Hal ini diperkuat dengan di ratifikasinya undang-undang no.3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan Nasional. Namun, dengan sebuah pengamatan yang lebih mendalam, akan terlihat sekian banyak ketimpangan yang bisa didapati. Bahwa dalam penafsiran yang semestinya, pembagian ketiga bidang olahraga tersebut tidak ditempatkan pada sebuah posisi struktur dimana

menunjukkan satu bidang lebih penting dibandingkan yang lainnya. Hal yang secara nyata nampak adalah bahwa ketika diskusi tentang wacana olahraga digelar, senantiasa satu bidang yang menjadi sandaran orang adalah olahraga prestasi. Sementara padahal kalau mau dikaji lebih mendalam, dua bidang yang lain ruang garapannya relatif lebih luas dan menyentuh secara langsung dengan realitas kemasyarakatan.

Sekilas tergambar bahwa telah terjadi proses elitisasi dalam ruang olahraga. Olahraga telah menjelma menjadi sebuah ruang eksklusif yang mensyaratkan berbagai macam hal atas keterlibatannya. Mendengar kata olahraga senantiasa yang terbayang adalah sosok citra seorang atlet. Dalam diskursus keolahragaan terbentuk sebuah kategori dengan sendirinya berupa criteria seseorang untuk dapat mengikutinya. Muncul bahasa penerimaan dan penolakan terhadap diri seseorang dalam ruang olahraga. Dan akhirnya jargon “sport for all” menjadi ungkapan yang kosong belaka.

Dalam piramida pengembangan olahraga di Indonesia, olahraga prestasi memang menempati posisi puncak. Konsekuensi logis kemudian yang ada semestinya adalah lingkup wilayah perbincangannya lebih sempit dan merupakan dampak dari sebuah keberhasilan pembangunan landasan di bawahnya yang relatif menuntut perhatian pengembangan yang lebih luas. Bahwa sesuatu yang tidak logis tatkala kecenderungan yang muncul adalah perbincangan olahraga prestasi hadir mewakili seluruh bangunan keolahragaan. Ukuran kemenangan tim ataupun kontingen senantiasa dijadikan dasar untuk mengadili keberhasilan ataupun kegagalan dari sebuah institusi keolahragaan.

Dalam konteks masyarakat tersendiri—olahraga di Indonesia saat ini masih menempati posisi sekunder bahkan tersier. Olahraga sekedar menjadi wacana di kalangan masyarakat bawah namun belum terealisasi menjadi sebuah kebutuhan ataupun hal yang cukup penting untuk dilakukan. Kegiatan hidup masyarakat umum yang masih melibatkan aktivitas fisik secara dominan (missal menjadi buruh ataupun petani) menjadikan olahraga ‘seolah’ tidak lagi diperlukan dalam ruang hidup masyarakat sebagai sebuah media untuk melatih tubuh.

Disisi lain, olahraga telah mengalami perkembangan yang luar biasa. Pertautan olahraga dengan elemen-elemen sosial yang berkembang—menjadikan olahraga saat ini cenderung sulit untuk diuraikan dalam

hakikatnya secara *an sich* (berdiri sendiri dan terpilah dengan yang lain). Seperti yang dinyatakan oleh Michele Foucault, bahwasannya tidak pernah ada sebuah entitas yang bersifat tunggal/ berdiri sendiri. Kehadiran sesuatu, pasti terkait dengan sekian banyak kuasa yang berdiri di sekelilingnya. Demikian pula kiranya ketika kita memperbincangkan olahraga—bahwa olahraga merupakan entitas yang sangat kompleks keterkaitannya dengan entitas-entitas yang lain. Sebagai contoh yang sangat konkrit adalah, berbagai aliran keilmuan senantiasa berkembang silih berganti sebagai konsekuensi dari ruang dialektika yang senantiasa berkembang dalam konteks keilmuan. Maka, olahraga dalam dimensi sains—pun jika disimak, keilmuan olahraga karakteristik dan kecenderungannya juga turut berubah. Contoh yang nyata saat ini adalah, berbagai bentuk kemenangan positivism di era modernism yang menawarkan berbagai kemajuan teknologi, telah pula turut merubah wajah olahraga. Berbagai bentuk produk teknologi masuk ke dalam ranah olahraga yang seringkali menimbulkan pro dan kontra.

Contoh pro dan kontra yang pernah terjadi adalah digunakannya Video Asistant Referee (VAR) dalam pertandingan sepak bola. Di satu sisi, teknologi ini sangat membantu proses perwasitan, karena akan menghasilkan putusan yang benar-benar tepat. Namun, di sisi lain—banyak dikritisi bahwa kemudian sepakbola menjadi tergerus dari sisi nilai kemenarikannya karena kehilangan beberapa hal yang terkadang harus dibiarkan tetap menjadi misterius. Misalnya saja, hal yang cukup spektakuler dengan kontroversial golnya Diego Maradona yang diciptakan dengan menggunakan tangan, sehingga memberikannya julukan “si tangan Tuhan”. Dengan kemajuan teknologi yang saat ini ada, maka legenda-legenda misterius seperti itu tidak akan ada lagi, karena semuanya kemudian menjadi jelas penuh bukti. Semua hal yang mengandung nilai kontroversi dilapangan dapat terjelaskan secara pasti.

Problematika olahraga dalam konteks ke-Indonesiaan kekinian, secara menyeluruh tidak berbeda dengan perkembangan olahraga pada konteks umum. Namun, beberapa hal yang pantas untuk dicermati adalah—keterjebakan olahraga dengan beberapa entitas sosial dengan nuansa yang berkembang terkadang terlihat lebih intens dibandingkan wacana olahraga itu sendiri. Isyu menahun yang sangat kuat dalam

beberapa dasawarsa terakhir adalah bentuk-bentuk politisasi olahraga. Sebagai sebuah institusi yang melibatkan begitu banyak orang, ternyata olahraga tampak dengan jelas banyak dimanfaatkan oleh para politisi maupun pemegang kebijakan sebagai kendaraan politik yang seingkali menerobos sekat-sekat etis yang semestinya menjadi salah satu karakteristik olahraga. Hal ini nampaknya bukan semata merupakan prasangka semata. Bukti yang sangat terlihat adalah banyaknya organisasi olahraga yang dalam beberapa struktur strategis diduduki oleh para politisi maupun pejabat birokrasi yang lain—justru bukan dipegang oleh orang-orang yang benar-benar kompeten dan profesional di bidangnya.

Implikasi yang muncul kemudian, bahwasannya konteks keolahragaan Indonesia saat ini kalau mencoba ditelusur secara serius—menampakkan fenomena yang lebih rumit dari yang sekedar dibayangkan. Contoh sederhananya, pada saat pergelaran event pekan olahraga daerah (PORDA)—masing-masing daerah berlomba untuk memberikan bonus yang besar untuk dapat menggaet atlet potensial guna membela daerahnya. Akibatnya—banyak muncul atlet kutu loncat yang berlomba memburu hadiah dengan berpindah-pindah daerah. Dengan demikian, maka esensi dari PORDA yang semestinya menjadi ajang pembinaan berubah menjadi ruang pertarungan gengsi daerah. Tidak jarang, dikarenakan hal ini—banyak rentetan persoalan yang mengikuti. Bahkan—tidak jarang yang sampai pada peristiwa saling gugat di meja hijau. Fenomena ini seolah sudah menjadi hal yang jamak dalam kontes keolahragaan Indonesia. Persoalan politis yang melingkupi organisasi keolahragaan dari level daerah sampai pusat. Contoh yang lain, meski pentas dalam cabang olahraga sepakbola Indonesia sampai saat ini masih diwarnai dengan berbagai peristiwa kekerasan, namun rata-rata pemegang kebijakan daerah (sebut saja bupati/ gubernur) sangat kukuh untuk mendukungnya. Dan—kalau disidik lebih jauh, rata-rata anggaran yang digunakan untuk pembinaan cabang olahraga sepakbola jauh lebih besar dibandingkan dengan cabang olahraga olahraga yang lain. Pertanyaannya adalah kenapa sepakbola, sementara masih banyak cabang olahraga lain yang sebenarnya potensi pengembangannya lebih baik. Bukan sebuah prasangka kiranya, kalau patut diduga bahwa kekuatan sepakbola sebagai sebuah olahraga yang sangat digandrungi

rakyat adalah merupakan komoditas politik yang menarik untuk diolah. Ada ungkapan yang menyatakan bahwa politik sama dengan massa. Maka, menggarap sepakbola sebagai salah program kebijakan tidak salah untuk dimaknai sebagai sarana mengelola dan memelihara massa. Pada waktu yang dibutuhkan, kumpulan masyarakat sepakbola ini (red: supporter) akan mampu digunakan sebagai mesin politik yang sangat solid dan efisien.

## BAB III

### OLAHRAGA; FEMINITAS VERSUS MASKULINITAS

#### A. PROBLEMATIKA GENDER DALAM OLAHRAGA

Sampai saat ini, walaupun kata emansipasi sudah sangat sering kita dengar, namun pada kenyataan perdebatan mengenai eksistensi perempuan dalam struktur masyarakat masih seringkali diperdebatkan. Entah dengan harapan apa, namun segala bentuk perjuangan dengan tujuan mengangkat harkat dan martabat perempuan—pun senantiasa masih kita lihat banyak dilakukan orang. Dalam realitas yang nyata banyak orang menyatakan bahwa keberadaan perempuan dalam struktur sosial cenderung dalam posisi yang dirugikan. Marginaliasi peran dan pembelengguan etis menempatkannya pada posisi yang tidak menguntungkan, *second class*, dan *sub ordinat* dari kaum laki-laki.

Kata gender menjadi ruang konflik yang tak henti-hentinya diperdebatkan dalam wacana sosial. Sementara apa yang dimaksudkan dengan gender itu sendiri, serta apa yang menjadikannya rentan untuk diperdebatkan seringkali salah untuk diterjemahkan orang. Terlebih lagi dalam dunia olahraga—pertentangan tentang kata kesetaraan gender menjadi lebih sengit. Hal ini ditengarai karena dunia olahraga saat ini cenderung pada paradigma maskulinitas yang sangat memungkinkan munculnya bias gender. Lantas apa sebenarnya gender itu sendiri? Perhatikan tabel berikut:

Laki-laki	Perempuan	Kategori
Mempunyai penis Testis Memproduksi sperma Jaqun Dsb	Vagina Ovarium Melahirkan Menyusui Dsb	<b>SEX</b>
Gagah Tegas Bertanggung jawab Rasional Pemberani Kasar Egois Dsb	Lembut Sopan Cengeng Emosional Penakut dan lemah Sensitif Khawatir Dsb	<b>GENDER</b>

Dari tabel di atas bisa dirumuskan bahwa, SEX adalah konsep yang membedakan antara kaum laki-laki dan perempuan dengan mendasarkan pada sesuatu yang sifatnya biologis, kodrati, dan tidak bisa dipertukarkan. Sementara GENDER adalah konsep yang memisahkan antara laki-laki dan perempuan dengan mendasarkan pada sesuatu yang merupakan hasil konstruksi sosial, bukan kodrati dan bisa dipertukarkan. Gender seringkali juga disebut sebagai pembagian peran ataupun pelabelan (*stereotype*)

Dalam wacana sosiologis dari kedua konsep di atas, gender-lah yang menjadi pusat perbincangan. Karena hal itulah yang terkait erat dengan hasil interaksi sosial. Menurut Ratna Megawangi, ada dua teori yang berkembang dalam menganalisis wacana gender. Yang pertama yaitu teori Nature. Teori ini dipengaruhi oleh teori struktural fungsional. Menurut teori ini membicarakan masalah gender tidak bisa melepaskan dari potensi biologis. Artinya bahwa *stereotype* gender yang dilekatkan pada seseorang memang sudah sesuai dengan fungsi strukturnya. Misalnya saja, kenapa seorang perempuan lebih lemah lembut, sensitif, relatif gampang khawatir—hal ini terkait erat dengan fungsi strukturnya untuk menjadi seorang ibu. Sementara teori yang kedua adalah teori Nurture. Teori ini dipengaruhi oleh teori klasik sosial konflik. Menurut

teori ini, perbedaan gender yang terjadi merupakan murni hasil rekayasa sosial. Jadi kenapa perempuan disudutkan pada posisi yang lemah dikarenakan kekalahnnya dalam pergulatan memperebutkan eksistensi dalam struktur masyarakat oleh kaum laki-laki. Untuk itu perlu perjuangan yang lebih serius untuk bisa merubahnya.

Sementara itu dalam dunia olahraga, apakah memang pembagian peran antara laki-laki dan perempuan bisa disamakan? Hal ini masih menjadi perbincangan yang yang senantiasa layak untuk dikaji dan diselesaikan. Walaupun dalam wacana sosial ataupun keilmuan yang lain, tidak akan pernah ada kata selesai. Kebenaran yang muncul pada suatu titik akan segera menjadi tesis baru yang mengundang sejuta tanya yang mempertanyakan kebenarannya.

Ketika berbicara mengenai hubungan antara gender dan olahraga, maka isu yang diangkat akan berhubungan dengan kesetaraan dan keadilan sebagaimana halnya dengan ideologi serta budaya. Sejarah penggunaan istilah kesetaraan gender pada olahraga mulai menguat pada tahun 1999 ketika publikasi olahraga melalui media memuat daftar teratas atlet abad 20. Gender adalah prinsip utama dalam kehidupan sosial sehingga ideologi gender mempengaruhi cara berpikir kita dan orang lain, bagaimana kita berhubungan dengan orang lain, dan bagaimana kehidupan sosial diatur pada semua level dari keluarga sampai masyarakat. Kecenderungan mengabaikan ideologi merupakan masalah serius ketika membicarakan keadilan dan isu kesetaraan di dalam olahraga. Hal ini disebabkan karena kesetaraan dan keadilan tidak dapat dicapai kecuali kita mengubah ideologi gender yang digunakan pada masa lampau. Perlu diketahui bahwa kemunculan ideologi gender dalam masyarakat mempengaruhi hidup kita dalam kaitannya dengan olahraga dan beberapa strategi untuk mengubahnya (Coakley, 2004: 263).

Seperti halnya di institusi sosial lain dimana pergulatan wacana mengenai kesetaraan gender senantiasa hangat untuk dibicarakan, begitu pula dengan yang mengemuka di dunia olahraga. Pertarungan konsep mengenai kesetaraan gender lebih makin terasa dalam dunia olahraga dikarenakan sampai saat ini olahraga senantiasa difahami terkait erat dengan tradisi maskulin. Nampak dengan sangat jelas hal ini tergambar dari sejarah perkembangan olahraga yang terpapar dalam bab sebelumnya, bahwa peran serta perempuan dalam dunia olahraga

sangat minim. Ketika mencoba untuk dicermati lebih lanjut, ternyata permasalahan olahraga dan wanita sampai saat ini masih saja berlanjut. Berbagai faktor seperti halnya mitos, etika, struktur budaya sampai pada tafsir keagamaan telah menyudutkan wanita pada posisi yang tidak lazim untuk secara utuh terjun dalam dunia olahraga.

## **B. KETERJEBAKAN PEREMPUAN DALAM RETORIKA YANG AMBIGU**

Data menunjukkan, bahwa perempuan banyak yang terjebak dalam ambiguitas pemahaman akan konsep pencitraan dirinya atas keterlibatannya dalam dunia olahraga. Dalam tahap permukaan, rata-rata orang mengemukakan bahwasannya tidak ada permasalahan ketika perempuan terlibat secara aktif di dalam aktivitas olahraga. “Tidak ada masalah mas, *kan* memang sudah semestinya kalau perempuan dan laki-laki itu dipersamakan, boleh dong kalau wanita berolahraga seperti laki-laki”, demikian kata seorang responden perempuan yang sempat diwawancarai penulis. Namun ketika dilakukan *cross check* dengan melakukan observasi lapangan, kenyataan yang berbeda muncul. Perilaku feminim atau dalam bahasa yang lebih umum “kemayu” sebagai cirikhas ke-perempuanan ternyata tidak bisa dihilangkan. Hegemoni jargon “emansipasi” pada kenyataan hanya ditelan mentah sebatas dataran konseptual sebagai sebuah argumentasi persamaan yang siap diretorikakan. Namun tidak mewujud dalam dataran praksis. Kecuali tentunya memang pada beberapa responden yang pada dasarnya adalah seorang profesional atlet.

Pun—dari pengakuan beberapa atlet profesional menyatakan tetap ada sedikit masalah dengan keberadaan dirinya sebagai perempuan ketika berolahraga. Misalnya saja apa yang diungkap oleh seorang atlet bolavoli pantai, “kadang risih juga mas kalau mendengar komentar dari suporter ataupun orang lewat (laki-laki) yang kadang tidak senonoh”. Pada kenyataan, beberapa kasus menunjukkan bahwa ruang olahraga terkadang susah untuk diberikan batas yang tegas dengan ruang publik. Mungkin akan menjadi hal yang tidak menimbulkan masalah ketika seorang perempuan berbikini ria dalam berenang. Karena pada umumnya konstruksi bangunan kolam renang ditutupi dengan pagar memutarinya yang memberikan batasan tegas antara wilayah ruang olahraga dengan ruang publik yang lain. Sementara sekian banyak bentuk

fasilitas olahraga yang lain pada kenyataannya cenderung menyatu dengan fasilitas publik, sehingga keikutsertaan perempuan dalam olahraga seringkali menjadi permasalahan dalam perspektif sosial. Seperti halnya kasus yang muncul dalam seni. Pada saat undang-undang pornografi dan pornoaksi dimunculkan, para praktisi seni menyatakan bahwa tidak ada hal yang porno ketika segalanya diniatkan untuk seni. Namun akhirnya menjadi masalah ketika dalam praktiknya produk seni tidak bisa dicegah untuk dikonsumsi publik secara umum, demikian pula kiranya dengan apa yang terjadi dalam dunia olahraga. Sebagai contohnya, pada perhelatan PON XVIII tahun 2012 di Riau—sempat muncul penolakan terhadap cabang olahraga dansa oleh Lembaga Adat Masyarakat Riau. Dianggap, bahwa dansa dengan bentuk tampilan perlombaan dan busana yang dikenakannya tidak sesuai dengan marwah masyarakat Riau.

Dengan kata lain, dapat dipahami bahwa dalam konteks ke Indonesiaan—keterlibatan perempuan dalam ruang olahraga masih seringkali memunculkan persoalan. Meski pada dasarnya persoalan yang muncul kemudian tidak mencuat menjadi sebuah persoalan yang besar, namun demikian mesti disadari bahwa meski tidak besar namun persoalan itu secara konseptual cukup mendasar. Contoh lain yang sederhana adalah, jarang disadari bahwa perwujudan olahraga pendidikan disekolah (pendidikan jasmani) juga sangat rentan munculnya ketimpangan konsep gender. Guru seringkali tidak menyadari bahwa menyajikan pembelajaran dalam konteks heterogen terkadang menimbulkan halangan secara ideologis bagi siswa perempuan. Hal inilah yang mestinya menjadi kesadaran bagi setiap orang, khususnya lagi bagi para praktisi olahraga.

### **C. PEREMPUAN DALAM PERSPEKTIF DUA ALIRAN BESAR SOSIOLOGI**

Membicarakan perempuan dalam konsep sosiologis tidak dapat dilepaskan dari beberapa teori yang melingkupinya. Dalam tradisi keilmuan sosiologi, ada dua aliran klasik yang senantiasa dijadikan rujukan. Pertama adalah aliran struktural fungsional. Menurut aliran ini proses transformasi sosial terjadi karena adanya pematangan fungsi dari masing-masing struktur sosial yang ada. Teori ini lebih menekankan pada keteraturan/ order, mengabaikan konflik dan perubahan-perubahan

dalam masyarakat. Konsep utamanya adalah fungsi, disfungsi, fungsi laten, fungsi manifest dan keseimbangan/equilibrium. Masyarakat menurut teori ini merupakan suatu sistem sosial yang terdiri atas bagian/elemen yang saling berkaitan dan menyatu dalam keseimbangan. Perubahan yang terjadi pada satu bagian akan membawa perubahan pula terhadap bagian yang lain. Asumsi dasarnya adalah bahwa setiap struktur dalam sistem sosial fungsional terhadap yang lain. Sebaliknya kalau tidak fungsional maka struktur tidak akan ada atau hilang dengan sendirinya. Salah satu tokohnya adalah Robert K. Merton berpendapat bahwa objek analisis sosiologi adalah fakta sosial seperti peranan sosial, pola-pola institusional, proses sosial, organisasi kelompok, pengendalian sosial, dll.

Penganut teori fungsional ini memang memandang segala pranata sosial yang ada dalam suatu masyarakat tertentu serba fungsional dalam artian positif dan negatif. Satu hal yang dapat di simpulkan adalah bahwa masyarakat senantiasa berada dalam keadaan berubah secara berangsur-angsur dengan tetap memelihara keseimbangan. Setiap peristiwa dan setiap struktur yang ada fungsional bagi sistem sosial itu. Masyarakat dilihat dalam kondisi: dinamika dalam keseimbangan. Ketika dikaitkan dengan diskursus gender, aliran ini mempengaruhi lahirnya sebuah aliran yang senantiasa akrab disebut sebagai aliran *nature*. Aliran *nature* percaya bahwa membicarakan masalah gender tidak bisa dilepaskan dari perbincangan mengenai sex. Bahwa pembagian peran maskulin dan feminim yang dilekatkan pada pria dan wanita terkait erat dengan fungsi biologis masing-masing. Wanita dilabeli dengan predikat feminim yang becirikan halus, sensitive, emosional, penuh perhatian bukan semata merupakan konstruksi social yang memojokkannya. Namun adalah sebuah keterkaitan dengan fungsi alamiahnya untuk menjadi seorang ibu (Ratna Megawangi, 1999).

Sementara aliran klasik sosiologis yang kedua senantiasa dikenal dengan istilah Teori Konflik. Menurut aliran ini, proses transformasi sosial terjadi karena adanya konflik antar kelas sosial. Teori ini di bangun dalam rangka menentang langsung terhadap teori fungsionalisme struktural. Tokoh utama teori ini adalah Ralph Dahrendorf. Teori ini bertentangan dengan fungsionalisme struktural yaitu masyarakat senantiasa berada dalam proses perubahan yang di tandai pertentangan

yang terus menerus di antara unsur-unsurnya. Teori ini menilai bahwa keteraturan yang terdapat dalam masyarakat hanyalah disebabkan karena adanya pemaksaan /tekanan kekuasaan dari atas oleh golongan yang berkuasa. Konsep teori ini adalah wewenang dan posisi. Keduanya merupakan fakta sosial. Dahrendorf berpendapat bahwa konsep-konsep seperti kepentingan nyata dan kepentingan laten, kelompok kepentingan dan kelompok semu, posisi dan wewenang merupakan unsur-unsur dasar untuk dapat menerangkan bentuk-bentuk dari konflik. Sementara itu Berghe mengemukakan empat fungsi dari konflik yaitu:

1. Sebagai alat untuk memelihara solidaritas.
2. Membantu menciptakan ikatan aliansi dengan kelompok lain.
3. Mengaktifkan peranan individu yang semula terisolasi.
4. Fungsi komunikasi, sebelum konflik kelompok tertentu mungkin tidak mengetahui posisi lawan. Tapi dengan adanya konflik, posisi dan batas antara kelompok menjadi lebih jelas.

Kesimpulan dari teori konflik adalah terlalu mengabaikan keteraturan dan stabilitas yang memang ada dalam masyarakat di samping konflik itu sendiri (George Ritzer).

Dikaitkan dengan analisis gender yang berkembang, Menurut Ratna Megawangi (1999), aliran ini melahirkan aliran spesifik baru yang mencoba menjelaskan munculnya persoalan gender, yaitu aliran *nurture*. Menurut penganut aliran *nurture*, bahwa perbedaan peran gender muncul atau hadir sebagai sebuah hasil rekayasa sosial murni. Sehingga merupakan sesuatu yang dapat dirubah dan bisa dilawan. Pelabelan perempuan terhadap peran feminis yang serba lemah disinyalir adalah ulah dari konsep sosial yang memegang teguh budaya patriarkal.

Dalam hal ini penulis tidak menyatakan diri untuk berpihak atau berkecenderungan pada aliran mana yang dianggap benar. Namun—pada kenyataan, perempuan Indonesia secara umum lebih condong jika diproyeksikan dengan teori *nature*. Secara umum kebudayaan Indonesia memandang perempuan sebagai sosok yang semestinya memang berbeda dengan laki-laki. Sebut saja profil perempuan dalam kebudayaan masyarakat Jawa yang cenderung mengidentikan perempuan dengan sosok yang gemulai dan lemah lembut. Belum lagi berbagai label yang menyatakan perempuan sebagai “konco wingking” (teman di belakang)

yang meski sudah tidak keras lagi gaungnya, namun realitas yang menggejala masih Nampak tidak dapat dielakkan. Meski budaya Jawa tidak mewakili konteks ke Indonesia secara keseluruhan, namun dominasi suku ini yang tersebar ke hampir seluruh penjuru negeri mendominasi dalam proses pembentukan nilai budaya Indonesia. Maka, urusan domestik yang lebih dilekatkan pada “konco wingking” menjadi sangat dominan di Indonesia walaupun profesi sebagai wanita karier sudah banyak digeluti oleh kaum perempuan.

Sebuah keterdesakan kelas seperti yang dinyatakan oleh kaum nurture, ataukah sebuah kesadaran alamiah seperti yang dikatakan kaum nature—pada kenyataan realitas perempuan di Indonesia sangat menarik untuk dikaji lebih lanjut. Terlebih lagi ketika ditautkan dengan konteks keolahragaan yang notabene masih sering dilekatkan sebagai budaya maskulin. Upaya penelusuran yang lebih detail dan komprehensif akan sangat berharga untuk memperkaya perspektif akademis dalam upaya mengembangkan keilmuan olahraga dalam perspektif sosiologis.

#### **D. MASYARAKAT YANG TIMPANG GENDER**

Data menunjukkan dari sekian banyak responden berasal dari masyarakat umum yang dilibatkan sebagai data factual dalam tulisan ini menunjukkan komentar yang bisa dikatakan minor dalam mempersepsikan sosok perempuan atas keterlibatannya dengan dunia olahraga. Alasan ruang etis dan beberapa persoalan keagamaan muncul sebagai sebuah argumen yang digunakan untuk mengadili kaum perempuan yang terlibat dalam aktivitas olahraga publik. Seperti komentar seorang responden yang menyatakan, *“Perempuan itu kan dari hampir seluruh tubuhnya kan aurot mas, kecuali wajah dan telapak tangan saja. Lah, kalau harus dipamerkan ke banyak orang sewaktu berolahraga rakyto saru to mas...terus secara kebiasaan adat kan yo nggak etis gitu lo”*.

Sementara dalam fakta yang lain menunjukkan pembelokan makna dari olahraga perempuan. Seperti ungkapan yang muncul dari para supporter waktu melihat tontonan pertandingan bolavoli pantai, *“wah iso kleru bale iki sing ditamplek...”* (wah bisa keliru bola yang dipukul ini), demikian ungkapan yang ditujukan pada atlet bolavoli pantai yang relatif payudaranya terlihat menonjol, serta sekian banyak ungkapan yang bernada mesum mewarnai selama pertandingan. Dari hal ini

nampak dengan jelas telah terjadi pergeseran nilai yang cukup dramatis. Bahwa tontonan olahraga yang semestinya merupakan tontonan yang mensyaratkan kemahiran tekknik dan taktik sehingga menghadirkan kekaguman akan hal itu telah tergeser pada sebuah tontonan yang penuh aroma sensualitas.

Perdebatan mengenai posisi perempuan dalam olahraga tidak terlepas dari bagaimana cara pandang masyarakat terhadap perempuan dan olahraga. Seperti yang disinggung di atas, bahwasannya tanpa harus merujuk teori yang mana—masyarakat awam pada umumnya memiliki cara pandang yang dapat dikatakan timpang terkait peran perempuan di berbagai sektor publik, termasuk salah satunya adalah olahraga. Hal yang paling mudah adalah terkait dengan peran-peran profesi di masyarakat. Ketika disebutkan profesi seperti pilot, dokter, teknisi, pembalap—maka yang terbayag adalah sosok laki-laki. Sebaliknya, untuk profesi-profesi seperti perawat, pramugari, sekretaris, juru masak—maka citra yang dimunculkan adalah sosok perempuan. Padahal banyak posisi-posisi tersebut banyak yang situasinya justru berkebalikan. Tapi, tetap saja seperti sebuah keanehan seandainya posisi profesi itu tertukar perannya. “Ooooh..pilotnya, atau direktornya ternyata perempuan...” demikian nada cenderung heran seolah menganggap hal yang aneh ketika fenomena itu muncul.

Hal yang demikian sekiranya juga berpengaruh pada cara pandang masyarakat terhadap aktivitas olahraga yang dilakukan perempuan. “wah..tendangan perempuan kok bisa sekuat itu yaa..” demikian barangkali salah satu ilustrasi benak masyarakat awam yang menonton olahraga beladiri perempuan. Seolah, kekuatan dan kecepatan adalah bukan citra yang lekat dengan diri perempuan. Hal inilah yang dikritisi oleh para kaum feminis penganut teori nurture. Bahwa—proses marginalisasi perempuan berangkat dari cara pandang masyarakat atas relasi perempuan dan laki-laki yang direproduksi sangat massif semenjak dari pola pengasuhan anak di lingkungan keluarga.

## **E. KONSEP ADIL GENDER**

Adalah seorang Antonio Gramsci, seseorang filsuf berkewarganegaraan Italia yang mengungkapkan teori hegemoni budaya. Menurutny, hegemoni adalah sesuatu yang muncul dari perlawanan

kelas sosial dan membentuk serta mempengaruhi pikiran orang. Itulah hegemoni, hegemoni adalah seperangkat ide-ide sebagai alat yang digunakan oleh kelompok dominan untuk memperjuangkan kepentingan kelompok subordinat dalam kepemimpinan mereka (Yolagani, 2007:2). Melalui teori ini, nampak dengan jelas akan apa yang mendasari kemunculan carut marut perdebatan gender yang terjadi, salah satunya dalam dunia olahraga. Aliran nurture dengan jelas memandang bahwasannya label feminis pada sosok perempuan adalah sebuah upaya untuk melemahkan posisi perempuan dalam strata sosial. Dan—status ini senantiasa direproduksi dan dihegemonikan dengan berbagai jalan salah satunya dari ruang olahraga.

Pertanyaan selanjutnya adalah, lantas bagaimana dengan konsep adil gender itu? Konsep adil gender sebenarnya dalam hal ini oleh penulis dimunculkan sebagai sebuah counter wacana terhadap beberapa jargon “persamaan hak” yang kerap kali salah kaprah untuk diterjemahkan. Jargon persamaan senantiasa dimaknai bahwa perempuan dan laki-laki memang dalam cara pandang sosial benar-benar bisa untuk mengambil peran yang sama. Hal ini tentu saja bisa dengan jelas ditebak berafiliasi pada aliran nurture, dimana peran gender semata-mata hanya merupakan hasil konstruksi sosial yang sangat memungkinkan untuk diubah dan dilawan. Lantas bagaimana dengan para penganut ideologi yang berada di sisi yang lain, yaitu ideologi nature? Apakah mereka salah?

Dalam kajian ini tidak mencoba untuk menghadirkan mana yang lebih benar dari kedua aliran yang berkembang dalam diskursus gender. Karena tentu saja sebuah kebenaran fakta sosial tidak bisa ditentukan secara mutlak. Lantas dimana kata “adil gender” kemudian bisa diterjemahkan dalam konsep sosial?

Walaupun sering terdengar bahwa kata adil tidak mesti sama, namun dalam tataran praktis hal itu sangat sulit untuk diwujudkan. Pola pikir kuantitatif menghegemoni kecenderungan konsep pada umumnya. Sehingga istilah adil juga senantiasa dikaitkan dengan tafsiran persamaan. Untuk menjembatani hal itu, semestinya ketika tidak ada satu teoripun yang diyakini mempunyai tingkat kebenaran mutlak dalam hal ini, maka kata adil semestinya lebih bisa didekatkan pada penafsiran kebebasan. Kebebasan mensyaratkan makna penghargaan atas sebuah pilihan. Dalam kaitannya dengan konsep gender, adil semestinya

dimaknai dengan sebuah pengakuan dan toleransi yang penuh akan sebuah model konsep gender yang diakui dan diyakini sepenuhnya oleh seseorang. Bahwa seseorang memilih untuk menjadi seorang feminim maupun maskulin adalah sebuah kebebasan individual yang tidak bisa diganggu gugat. Aplikasinya dalam dunia olahraga, bahwa semestinya kita membebaskan semua predikat olahraga beserta semua aktivitas didalamnya dari berbagai label gender yang melingkupinya. Biarkan semua orang bebas melakukan pilihan bagi dirinya dengan segala bentuk konsekuensi yang ada padanya. Misalnya saja sepakbola—senantiasa dalam wacana umum dikaitkan dengan peran-peran maskulin. Hal ini harus dilepaskan, hilangkan pandangan miring terhadap perempuan ketika memilihnya ataupun menghindarinya berdasarkan konsep ideologi gender yang dipahaminya. Dengan demikian kiranya kata timpang ataupun bias tidak perlu untuk muncul lagi, karena semuanya dikembalikan pada kebebasan individu masing-masing.



## **BAB IV**

### **ANALISIS KONSTRUKSI WACANA KAPITALISASI OLAHRAGA DALAM MEDIA MASSA**

Berdasarkan fakta sejarah, olahraga merupakan entitas tertua dalam rentang hidup manusia. Sekian banyak ahli setuju bahwa konsep *Homo Ludens* kebermainan manusia seperti apa yang dikatakan Huzinga adalah merupakan cikal bakal olahraga. Dari berbagai bukti sejarah peradaban manusia menunjukkan bahwa kebermainan manusia tersebut hadir bersamaan dengan kehadiran manusia. Untuk itu Huizinga menyatakan bahwa entitas bermain itu lebih tua dari kebudayaan.

Begitu banyak orang membicarakan mengenai budaya sampai terkadang sulit untuk dipahami apa sebenarnya makna dari budaya itu sendiri. Ungkapan yang paling sering didengar adalah bahwa budaya adalah semua bentuk hasil dari budi dan daya manusia. Namun apakah sesederhana itu pengertian dari budaya? Tentu saja tidak—saat ini suatu hasil karya bisa diakui sebagai sebuah budaya tatkala memenuhi suatu prasyarat yang tidak bisa dibilang sederhana. Misalkan saja seperti apa yang diungkapkan oleh Koentjaraningrat, bahwasanya suatu budaya bisa diurai dalam 7 (tujuh) unsur, yaitu: sistem religi, sistem mata pencaharian, sistem tata pemerintahan, adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, bahasa, serta seni. Dari berbagai analisis mengenai olahraga yang termuat di jurnal-jurnal, penelitian, ataupun buku-buku terbaru tanpa harus menyebut dan mengutipnya satu persatu, bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwa olahraga ternyata bisa terelasikan dengan kesemuanya. Hal ini menegaskan berbagai pandangan bahwasanya olahraga memang sudah menjelma menjadi sebuah entitas budaya.

Istilah globalisasi senantiasa menyeruak dalam perbincangan mengenai budaya pada dasawarsa terakhir. Globalisasi dimaknai sebagai sebuah dimensi tanpa batas. Bahwa lokalitas nilai dan budaya mau tidak mau harus dihadapkan dan bertarung dengan berbagai kebudayaan yang berkembang dan menjadi tren. Hal ini tidak bisa dihindarkan karena terobosan ilmu komunikasi yang demikian pesatnya. Sebuah kejadian di suatu tempat akan bisa diakses dan diketahui saat itu juga oleh seluruh orang di jagad ini hanya dengan duduk di depan layar 12 inchi yang lazim disebut sebagai televisi maupun monitor komputer yang tersambung ke internet. Atau kalau yang mau sedikit bisa bersabar bisa membacanya di sebuah media cetak harian keesokan harinya.

Media—demikian akrab dilafazkan orang sebagai sebuah hasil temuan teknologi mutakhir yang menjanjikan berbagai kemudahan dan kemajuan bagi umat manusia. Terkait dengan konsep budaya, media memegang peran yang sangat kuat, entah itu dalam rangka penyebaran, produksi, reproduksi, atau bahkan sebuah upaya marginalisasi. Demikian juga dengan budaya olahraga kiranya tidak bisa dihindarkan dari hal itu.

Sekian banyak potret suram yang terjadi dalam dunia olahraga dapat kita ikuti dari berbagai media yang terus berkembang. Dari kasus penganiayaan wasit, bentrok antar supporter, pemecatan pelatih karena kekalahan, tidak fairnya proses seleksi atlet, sampai pada konspirasi tingkat tinggi dalam pemilihan kepengurusan organisasi olahraga. Atau pula kehiruk-pikukan penonton, keharu biruan dan kebanggaan akan sebuah kemenangan, serta berbagai peristiwa yang menakjubkan dalam ruang olahraga. Disadari atau tidak segala bentuk tayangan yang muncul dalam tayangan olahraga baik itu di media cetak maupun elektronik akan membawa sebuah respon dari pemirsa maupun pembacanya dalam bentuk sebuah pencitraan.

Berbicara mengenai pencitraan sesuatu lewat sebuah media saat ini menjadi hal yang sangat menarik. Karena minimal dari realitas yang menggejala dapat disimpulkan bahwa pembangunan citra melalui media merupakan hal yang sangat efektif. Dapat dilihat dalam beberapa waktu ini—menjelang dilangsungkannya pemilu legislatif, betapa banyaknya iklan yang terpampang di media cetak maupun elektronik dipasang oleh partai maupun para calegnya. Padahal biaya untuk melakukan itu

tidak bisa dikatakan murah bahkan sangatlah mahal. Kenapa mereka mau melakukan hal itu? Tentu saja jawabannya adalah dalam upaya membangun citra yang baik tentang dirinya atau partainya dengan segala bentuk iming-iming yang ditawarkan dan pada akhirnya bisa mendapatkan simpati dari masyarakat pada saat pemilihan.

Image ataupun citra sangatlah penting dalam sebuah proses pengembangan budaya atau apapun. Rasa simpati ataupun antipati dari masyarakat akan menjadi bahan bakar yang efektif untuk menggerakkan sesuatu. Demikian pula kiranya dengan masalah olahraga. Apakah orang akan menjadi simpati karena nilai keluhuran, keagungan, ketakjuban akan aktivitas olahraga yang disajikan lewat media massa? Atau sebuah antipati yang menceraut karena berbagai sajian tentang potret kelim keolahragaan Indonesia di media massa?

Salah satu pola pencitraan yang muncul dalam konteks kekinian adalah yang terkait dengan sistem kapitalisasi. Sebuah kenyataan yang tidak bisa dihindarkan bahwasanya kemenangan ideologi kapitalisme dalam berbagai bentuknya hampir menjadi keniscayaan untuk dapat ditolak. Hal itu kiranya, juga merambah dunia olahraga. Berbagai wacana olahraga dalam media massa diusung dalam bingkai kapitalisasi yang masih senantiasa hadir dalam keseharian. Patut untuk dilacak kemudian bagaimana dampak dari kenyataan tersebut. Mengingat—patut untuk disadari bersama bahwasanya segala sesuatu hadir dalam sebuah oposisi biner dialektika, sisi gelap dan terang senantiasa beriringan dalam segala fenomena.

Itu menjadi hal yang sangat penting untuk diteliti dan dipahami. Karena berangkat dari media massa inilah merupakan salah satu upaya yang paling efektif untuk membangun budaya olahraga di Indonesia.

## **A. KAPITALISASI**

Rumitnya menganalisis permasalahan sosiologis seringkali akan menambatkan kita pada satu permasalahan besar yang seolah tidak bisa dihindarkan, yaitu permasalahan ekonomi. Tak bisa disangkal bahwa kemenangan kapitalisme global telah menempatkan semua lini kehidupan bermasyarakat pada satu poros besar yaitu ekonomi. Demikian pula dengan masalah olahraga. Seolah memang tidak terhindarkan bahwa olahraga saat ini juga sudah menjalin hubungan

timbang balik dengan dunia ekonomi. Tanpa dukungan ekonomi yang kuat, maka dunia olahraga—pun terasa berat untuk bisa meningkat. Di sisi lain, olahraga juga sudah menjadi organ ekonomi yang cukup krusial.

Olahraga dalam sebuah sistem ekonomi menempati 3 dimensi penting, yaitu:

### **1. Sebagai komoditas**

Dunia entertainment adalah sebuah dunia yang sangat menjanjikan dengan ke-glamourannya. Sekian banyak ruang audisi yang dibuka saat ini dalam dunia entertainment di Indonesia yang dibanjiri oleh peserta demi satu keinginan yaitu menjadi artis. Terkenal dan banyaknya penghasilan menjadi satu daya tarik yang seolah terlalu sulit untuk ditolak oleh siapapun.

Hal itu kiranya juga sudah merambah dunia olahraga. Sudah bukan hal yang aneh ketika ratusan bahkan ribuan orang berjubel mengantri untuk mendapatkan tiket pertandingan olahraga. Dan yang lebih fantastis lagi adalah nilai kontrak yang dikantongi sejumlah atlet (contoh saja sepak bola) mencapai pada level yang tidak pernah diduga sebelumnya, miliaran dolar. Satu hal yang tidak diduga banyak orang mungkin, ketika kita menyaksikan sebuah pertandingan bola di televisi, dibalik itu terjadi percaturan dan persekongkolan bisnis yang luar biasa rumit untuk mendapatkan hak siar.

Dalam hal ini, olahraga telah menjadi komoditas ekonomi yang sangat potensial. Olahraga sebagai komoditas dalam hal ini lebih jauh dapat dibedakan menjadi dua perwujudan. Pertama adalah, olahraga menjadi komoditas entertainment atau menjadi ruang tontonan. Barangkali tidak ada tontonan yang mampu melebihi olahraga jika dilihat dari fanatisme yang muncul dalam sebuah event pementasan. Sebut saja musik, meski dalam beberapa genre ataupun person/grup mampu menghadirkan ribuan orang—namun intensitasnya tidak sekuat dalam pentas olahraga. Dalam pertunjukan-pertunjukan kompetisi olahraga, seringkali menang kalah seolah menjadi hal yang sangat penting yang bahkan harus dibela dengan mempertaruhkan berbagai hal. Perwujudan olahraga sebagai komoditas yang kedua adalah sebagai ruang untuk beraktivitas/ dilakukan. Banyak sekali sekarang bermunculan sanggar-sanggar senam ataupun gym yang secara ekonomis tidak dapat dibilang

murah. Keikutsertaan orang dalam aktivitas olahraga melibatkan kapital yang tidak bisa dibilang sedikit demi mendapatkan kenyamanan dan menaikkan kelas sosialnya. Misalkan saja, bagi orang-orang kaya—ikut sebagai member golf atau eksklusif *gym* adalah salah satu upaya untuk menunjukkan kelas sosialnya. Bagi para penggiat bisnis, hal ini ditangkap sebagai peluang yang sangat potensial. Maka, saat ini banyak sekali bisnis-bisnis yang membutuhkan keterlibatan dalam kegiatan olahraga dikembangkan.

## **2. Sebagai media**

Media merupakan salah satu faktor penentu dalam sebuah sistem *marketing*/pasar. Karena melalui media adalah proses estetikasi barang produk akan tercipta. Image yang terbangun melalui promo dalam ruang media akan menentukan tingkat pemasaran.

Dalam sistem industri olahraga saat ini, selain menjadi komoditas, olahraga juga telah menjelma menjadi sebuah media pasar yang sangat efektif. Sekian banyak produk bermutu ditawarkan melalui, lewat, maupun dengan olahraga. Dapat kita cermati bahwasannya hampir semua event keolahragaan di negara kita di sponsori oleh berbagai macam produk pabrikan. Dan yang sedikit aneh adalah justru kebanyakan produk yang sebenarnya tidak begitu sesuai dengan dunia olahraga (sebut saja rokok). Dalam sebuah untkapannya Coackley menyatakan bahwa, sampai pada saat ini tidak ada media pasar yang melebihi efektivitasnya dibandingkan olahraga. Karena olahraga merupakan media yang lintas batas. Di beberapa negara iklan yang berkaitan dengan rokok dan minuman keras dilarang untuk tampil di media, salah satunya televisi. Namun ketika iklan itu numpang/menggunakan media olahraga sebagai pirantinya, hal itu tidak bisa ditolak lagi. Hal yang nyata adalah ketika iklan rokok dan sejumlah minuman keras ditempel di mobil balap. Negara-negara yang menyatakan larangan buat iklan produk itu tidak bisa melawannya lagi. Bahkan tidak jarang event balap justru di gelar di negara-negara itu.

Kasus di Indonesia terbaru adalah terjadinya perseteruan antara Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dengan PB Djarum. Diketahui bersama, bahwa PB Djarum merupakan salah satu produsen rokok terbesar di Indonesia. KPAI menggugat, bahwasanya PB Djarum

telah mengeksploitasi anak demi mendongkrak pasar produknya. Dengan kata lain memanfaatkan anak-anak sebagai sarana/ media iklan. Apalagi dalam hal ini produk yang dipasarkan adalah rokok, yang jelas-jelas bertentangan dengan dunia anak serta olahraga. Pro dan kontra muncul di berbagai media saling lempar argumen untuk membela masing-masing pihak. Di satu sisi, bahwa gugatan KPAI untuk tidak menyandingkan anak-anak dan olahraga dengan produk rokok sepintas tidak salah. Namun pembelaan masyarakat yang menyatakan bahwa sekian banyak atlet bulutangkis Indonesia yang mendunia itu merupakan salah satu kiprah dari PB Djarum juga merupakan fakta yang tidak bisa ditolak.

### **3. Sebagai ruang profesi/ sebagai pasar**

Dalam wacana sosiologis, memandang olahraga bukanlah semata menjadi aktivitas fisik belaka. Namun lebih jauh olahraga adalah sebuah dunia. Berkaitan dengan hal ini, maka olahraga adalah suatu kesatuan sosial yang didalamnya hadir sebuah masyarakat. Pada perbincangan sistem ekonomi, olahraga saat ini sudah menjadi sebuah ruang yang menjanjikan berbagai macam profesi bisa berkembang. Dari menjadi seorang atlet, pelatih, tukang potong rumput, sampai pada tukang pijit. Dan bukan hanya sekedar profesi sampingan, pada kenyataannya profesi yang muncul dan terbuka dalam dunia olahraga sudah bisa dikatakan menjanjikan untuk menopang hidup.

Selain dikatakan sebagai ruang profesi, dunia olahraga sudah dikatakan menjadi pasar tersendiri. Betapa tidak, berbagai macam produk olahraga dibuat dan sirkulasinya sangat kencang untuk dilempar ke pasar olahraga. Bahkan bukan hanya produk barang olahraga semata. Karena efektivitas media yang digunakan dalam memasarkan produk adalah olahraga (sebut saja atlet), maka masyarakat konsumen olahraga meresponnya dengan sangat antusias. Atlet atau tim bagi seorang pendukung/ fans bukan semata dipuja dalam kepiawaiannya menunjukkan teknik berolahraga. Lebih jauh, mereka saat ini seolah menjadi publik figur yang menjadi patern. Produk dengan merk tertentu yang digunakan oleh seorang atlet yang diidolakan akan dengan mudah menembus pasar para penggemarnya. Nampaknya, peluang ini juga yang dijadikan salah satu peluang bagi para pelaku bisnis. Tidak tanggung-

tanggung mereka berebut mengontrak atlet ataupun tim yang terkenal dan favorit untuk dijadikan *icon* produknya.

## **B. MEDIA**

Posisi media dalam peta komunikasi massa menjadi penting ketika dihadapkan pada kenyataan bahwa media memiliki fungsi informatif, fungsi edukatif, fungsi hiburan dan fungsi mempengaruhi. Pada praktiknya seringkali tidak semua fungsi dapat terfasilitasi.

Mengamati hubungannya dengan pelayanan pada masyarakat, media memiliki fungsi yang signifikan bagi pemberdayaan masyarakat. Harold D. Laswell yang dikenal di dunia komunikasi massa lewat rumusan strategi komunikasinya: *who says what in which channel to whom with what effect* menguraikan proses komunikasi di masyarakat menunjukkan 3 fungsi :

1. Pengamatan terhadap lingkungan (*the surveillance of the environment*), penyingkapan ancaman dan kesempatan mempengaruhi nilai masyarakat dan bagian-bagian unsur di dalamnya.
2. Korelasi unsur-unsur masyarakat ketika menanggapi lingkungan (*correlation of the component of society in making response to the environment*).
3. Penyebaran warisan sosial (*transmission of the social inheritance*). Institusi pendidikan formal maupun keluarga berperan mewariskan warisan sosial sebagai bagian dari proses belajar.

Menurut Laswell pula, dalam menilai efisiensi komunikasi pada suatu ketika, perlu diperhitungkan pertaruhan nilai-nilai dan identitas kelompok yang dikaji. Dalam hubungannya dengan industri periklanan, memahami target market yang disasar dalam komunikasi persuasifnya adalah kemampuan produsen yang bekerja sama dengan biro iklan untuk memetakan demografi, psikografi, gaya hidup dan nilai-nilai yang diyakini audiens sebagai pintu masuk merencanakan suatu pesan.

Joseph R Dominick, seorang guru besar Universitas Georgia menguraikan fungsi komunikasi massa sebagai:

1. Pengawasan (*surveillance*), dimana media massa menyajikan informasi yang diperoleh dari hasil pengawasannya yang tidak

dapat dilakukan masyarakat. Lebih lanjut fungsi ini dibagi lagi menjadi: pengawasan peringatan (*warning surveillance*) seperti pengawasan yang disampaikan media mengenai informasi yang berhubungan dengan ancaman tertentu, seperti bencana alam, krisis ekonomi, inflasi militer atau ancaman ledakan pengangguran, dan pengawasan instrumental (*instrumental surveillance*) yang berkaitan dengan informasi yang berguna bagi kehidupan sehari-hari, seperti informasi tentang harga bahan kebutuhan, produk-produk hingga publikasi pengetahuan.

2. Interpretasi (*interpretation*), media massa tidak hanya menyajikan fakta dan data tetapi juga interpretasi mengenai suatu berita tertentu.
3. Hubungan (*linkage*), media mampu menghubungkan unsur-unsur yang terdapat dalam masyarakat yang tidak dapat dilakukan secara langsung oleh saluran perseorangan. Misalnya iklan, menghubungkan kebutuhan dengan produk-produk penjual.
4. Sosialisasi, bahwa sosialisasi merupakan transmisi nilai-nilai (*transmission of values*) yang mengacu pada cara-cara individu mengadopsi perilaku dan nilai-nilai dari suatu kelompok.
5. Hiburan (*entertainment*), media mampu menyajikan hal-hal yang menghibur bagi audiensnya.

Fungsi-fungsi itu kemudian disederhanakan kembali oleh Onong Uchyana (1986), dengan menyebutkan bahwa fungsi utama komunikasi massa adalah memberikan informasi (*to inform*), mendidik masyarakat (*to educate*), menyajikan hiburan (*to entertain*) dan mempengaruhi masyarakat (*to influence*). Dalam iklan seringkali fungsi satu dengan yang lain saling tumpang tindih, antara informasi produk, cara penyajian yang menghibur dan mempengaruhi konsumen tertentu dalam keputusan membeli. Bagaimana dengan fungsi edukasinya? (Rahmad Syam Latoro, 2008: 3).

Mengamati program-program media, sebut saja televisi, dapat dilihat betapa proporsi antar masing-masing fungsi tidak berjalan seimbang. Sebagai ilustrasi, televisi sebagai media komunikasi massa, menyajikan program informasi, edukasi dan hiburan. Dalam 24 jam televisi menyajikan tayangan hiburan dan informasi yang lebih banyak, sementara program pendidikan sendiri hanya ditumpangkan dari fungsi-

fungsi itu. Barita Siregar (1993) pada penelitian di Bandung menemukan perbandingan antara hiburan : informasi : edukasi adalah 52 : 24 : 14. Angka-angka tersebut tentu saja berubah seiring berkembangnya budaya komunikasi massa lewat televisi. Media sebagai alat komunikasi massa mengemban beberapa fungsi pelayanan pada masyarakat (*public service*), tapi berapa persen program televisi diisi sinetron, acara musik atau infotainment? Berapa banyak pula iklan ditayangkan disetiap acara (dengan asumsi lebih dari 25% dari acara berdurasi 30 menit adalah iklan), dan pertanyaan selanjutnya bagaimana iklan berinteraksi dengan masyarakat dan tidak sekedar menganggap masyarakat sebagai objek yang akan dijejali pesan-pesan penjualan? Mengandaikan semua fungsi ideal berjalan tentu tak lebih sulit dibandingkan dengan proses yang sebenarnya berlangsung di praktik industri iklan.

Program-program hiburan tentu dapat dikatakan tulang punggung agar industri televisi tetap berdiri sebab bagaimanapun tidak mungkin mencerabut naluri hedonistik publik untuk menemukan hiburan di ikon budaya pop ini. Masalahnya, dalam mengemas program edukatif seringkali terlalu mengabaikan kebutuhan tersebut sehingga usaha semacam ini seringkali gagal. Siapa yang dapat melupakan usaha TPI mengemas paket-paket pendidikan ke layar kaca, tapi aspek-aspek yang berorientasi pada audiens—misalnya aspek psikologis dalam proses belajar audiens, aspirasi dan kebutuhan akan hiburan—diabaikan. *Positioning* untuk menjadi televisi pendidikan pertama di Indonesia tidak didukung dengan pemahaman audiens yang holistik. Beberapa tahun kemudian *positioning* ini digeser menjadi televisi keluarga Indonesia. Sejak itu dominasi fungsi hiburan lebih dominan. Selain porsi hiburan, tak kalah serunya turut mengubur program-program edukatif adalah fungsi-fungsi informasi yang *influens*. Masyarakat modern yang disebut-sebut oleh Al Ries dan Jack Trout sebagai masyarakat yang over komunikasi karena menerima informasi yang kurang lebih sama dari banyak sumber—harus menerima kenyataan ini. Demikian pula iklan yang memiliki ‘wewenang’ menyusup di acara sekhidmat apapun, memperlihatkan kuasanya dalam ‘memaksakan’ influens produknya dilihat publik. Kalaupun ada ditemukan fungsi edukatif pada iklan tapi tetap saja tak mampu membendung tujuan utamanya dalam melancarkan persuasi produsen pada konsumen.

Media telah menjadi institusi tersendiri yang ikut terlibat interaksi. Namun karena media juga merupakan sebuah ruang publik tentu beragam informasi menggambarkan betapa dinamisnya kehidupan masyarakat. Beragam opini maupun persepsi tentang sesuatu yang terjadi di tengah masyarakat mau tak mau mengikutsertakan media. Apalagi media dari waktu ke waktu terus memperoleh kepercayaan yang ditunjukkan dengan tingginya pengaruh dan ketergantungan sebagian besar anggota masyarakat.

Menurut Jallaludin Rakhmat (1996), media massa seringkali dipandang sebagai alat kekuasaan yang efektif karena kemampuannya untuk membujuk pendapat dan anggapan serta mendefinisikan dan membentuk persepsi terhadap realitas. Apa pun yang terjadi bisa dibentuk bahkan diatur dan selanjutnya disebarluaskan media ke dalam berbagai relung kehidupan anggota masyarakat sehingga akan memengaruhi setiap ide dan pandangannya tentang sesuatu yang terjadi.

Walhasil, dinamika yang terdapat di masyarakat sebagai sebuah keniscayaan membutuhkan media lebih sebagai instrumen mediasi maupun fasilitasi beragam transaksi komunikasi lengkap dengan isinya. Dinamika tersebut di hadapan media dikenal dengan realitas. Sejalan dengan gagasan Dennis Mc Quail (1996 ; 52) dalam Erika (1996), media memiliki peran mediasi (penghubung) antara realitas sosial yang objektif dengan pengalaman pribadi seseorang.

Di samping itu, media adalah institusi yang memproduksi, reproduksi dan distribusi pengetahuan dalam pengertian serangkaian simbol yang mengandung acuan makna tentang pengalaman dan kehidupan masyarakat.

### **C. FAKTA RELASI MEDIA DAN OLAHRAGA**

Penelusuran diawali dengan merunut pada media massa cetak yang diwakili oleh Kompas dan Kedaulatan Rakyat. Kedua media tersebut dianggap memiliki kredibilitas dan cakupan berita olahraga yang kuat. Sedangkan dari media elektronik terwakili oleh program berita Metro Sport dari MetroTV dan program olahraga dari TelkomVision. Untuk mengetahui tingkat keterbacaan berita dilakukan pengecekan pada polling yang dilakukan pihak media pada situs websitenya.

Analisis dilakukan tidak pada setiap liputan berita yang ada melainkan dengan berdasarkan pada jenis berita dan sifatnya. Berita yang dimaksud adalah isu dan fakta yang menjadi *headline news* atau *trending topic*. Seluruh edisi Kompas dan Kedaulatan Rakyat dari bulan Juni hingga November 2013 diseleksi dan kemudian dianalisis berdasarkan kemenarikan berita dengan indikator pada relasi ekonomi, kekuasaan dan sosial terhadap konten berita olahraga yang dihadirkan.

#### a. Harian KOMPAS

Dilakukan kajian secara paralel terhadap rangkaian terbitan dalam rentang beberapa bulan. Penelusuran berita difokuskan pada berita-berita olahraga yang berhubungan dengan ranah politik, ekonomi dan bisnis, sosial-budaya dan pencitraan. Hal ini dilakukan untuk menghindari wilayah kajian yang terlalu luas, sehingga fokus analisis menjadi lebih dalam. Pemberitaan media massa, dalam hal ini media cetak pada harian KOMPAS sepanjang pemberitaan dari awal tahun 2013 hingga Desember 2013 menggambarkan bahwa kejegan berita menyangkut kekuatan kapital, pencitraan dan politik masih inkonstan. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal. Pertama, cakupan berita mengenai tema di atas masih bertumpu pada kejadian yang terjadi di mancanegara, akibatnya daya jual berita tersebut menjadi lebih rendah dibanding dengan berita dari wilayah yang sama namun dalam tema berbeda. Namun, secara substansial berita mengenai olahraga dan politik, olahraga dan ekonomi-bisnis, olahraga dan sosial-budaya jauh lebih menarik. Pesan yang disampaikan menggambarkan peta politik dan relasinya dengan kekuatan ekonomi di masing-masing negara. Berbeda ketika melihat berita-berita yang terkesan monoton, hanya menampilkan rutinitas pemberitaan peristiwa yang sedang dan akan terjadi di berbagai cabang olahraga.

Melihat beberapa edisi yang terbit, pemberitaan mengenai tren olahraga dan politik di dalam negeri terlihat sangat kurang diekspos, padahal yang terjadi senyatanya banyak dijumpai peristiwa yang menekankan dominasi kedua hal tersebut di masyarakat Indonesia. Kepentingan Pemerintah masih terkesan belum sepenuhnya hilang dari kebebasan pemberitaan. Pemerintah memiliki kepentingan untuk memberikan citra positif mengenai peristiwa politik yang menyelubungi

olahraga di Indonesia. Contoh yang paling mengedepan dalam pemberitaan adalah berita mengenai sepakbola. Peristiwa yang menjadi trending topik adalah perseteruan PSSI dan KPSI. Keduanya bersikukuh merupakan pihak yang benar dan berhak mengelola persebakbolaan di Indonesia. Dibalik kisruh organisasi tersebut, nuansa kental perpolitikan dan kepentingan kapital sangat terasa. Industri olahraga, dalam hal ini sepakbola telah menjadi komoditi yang fantastis di negeri ini, walaupun belum sejajar ketika dibanding dengan industri sepakbola di tanah Eropa. Perseteruan tersebut berujung pada sanksi FIFA yang berujung stagnasi hak PSSI di level Internasional.

Setelah sekian lama terpuruk, masyarakat cenderung takut untuk berharap akan prestasi sepak bola. Kondisi ini diperburuk dengan skandal dan kisruh persepakbolaan yang masih saja belum selesai. Keadaan semacam ini sangat berbanding lurus dengan kondisi politik yang juga sarat skandal, praktik kecurangan, bahkan korupsi. Bisa disimpulkan kekisruhan di lapangan sepak bola adalah cerminan dari kekisruhan di lapangan politik dan wujud masyarakat saat ini. Sebagai contoh tim nasional sepakbola U19. Tak mengherankan, banyak pihak yang berharap pemain Indonesia muda yang tergabung dalam Garuda Muda dijauhkan dari tangan-tangan politik dan pasar yang mencoba menunggangi keberhasilan tim tersebut. Masyarakat menganggap kemurnian pemain muda itu dari politik dan pasar adalah faktor yang membawa kemenangan dalam setiap pertandingan.

Politik dan godaan bintang iklan dianggap sebagai sumber masalah prestasi sepak bola. Namun, politik dan olahraga sesungguhnya bisa saling mengisi dan menguntungkan negara. Keberhasilan tim olahraga dapat menjadi alat untuk membangun imej atau citra sebuah rezim dan suatu bangsa. Di Argentina, sepakbola menjadi salah satu cara untuk mendorong rasa cinta Tanah Air di bawah pemerintahan Juan Peron. Sejumlah pengamat mengatakan cara itu sangat penting karena Argentina di masa itu didominasi para imigran yang datang dari Spanyol, Inggris, dan Eropa. Rezim saat itu bahkan membuat film dengan judul *Pelota de trapoyang* menceritakan seorang pemain sepak bola yang memilih mati gagal jantung di lapangan ketika bertanding melawan Brasil di final Copa America daripada beristirahat di rumah. Dalam kenyataannya, Argentina memang menjuarai Copa America beberapa kali dan selalu masuk tiga

besar. Secara politik, dampaknya adalah sokongan yang kuat terhadap rezim Peron yang mampu memimpin Argentina selama tiga periode. Argentina juga merebut kembali harga diri mereka melalui sepak bola setelah kalah perang dengan Inggris pada saat Perang Falklands/Malvinas pada 1983.

Pemain yang paling berjasa untuk mengembalikan harga diri negara tidak lain adalah Diego Maradona. Maradona membawa tim nasional Argentina memenangi event Piala Dunia untuk kedua kalinya di tahun 1986. Maradona hingga kini masih sangat dihormati para pencinta sepak bola, khususnya di Argentina. Bahkan para penggemarnya mendirikan Maradonian Church dengan pengikut yang diperkirakan mencapai 100.000 orang dari berbagai negara. Banyak pula orang yang kemudian berharap Lionel Messi akan menggantikan Maradona sebagai legenda sepak bola di Argentina, sayangnya Messi dianggap lebih Catalan ketimbang Argentina. Messi tidak pernah main di liga lokal Argentina kecuali saat masuk sekolah bola di umur 8 tahun. Messi dan Maradona memang memiliki keterampilan yang sama, tetapi pilihan politik dan karakternya sangat kontras. Messi dianggap sebagai "anak manis" ketimbang Maradona yang "pemberontak". Semakin Maradona pemberontak, semakin ia dicintai penggemarnya di Argentina. Walaupun tidak (belum) menjadi legenda di Argentina, Messi telah banyak berjasa membangun citra Catalonia sebagai sebuah negara olahraga melalui FC Barcelona.

Catalonia adalah sebuah wilayah otonomi khusus di Spanyol yang memiliki pemerintahan sendiri. Ia seperti negara di dalam negara, tetapi tidak punya kuasa untuk melakukan diplomasi luar negeri. Beberapa kali survei diadakan untuk mengukur keinginan untuk memisahkan diri dari Spanyol dan hasilnya sebanyak 40–50% penduduk setuju agar Catalonia berdiri sendiri. Catalonia melakukan *soft-power diplomacy* untuk memperoleh pengakuan politik internasional melalui olahraga.

*Soft-power* sebagai konsep dikembangkan Joseph Nye untuk membantu pengambil keputusan di Amerika dalam memahami peranan yang mungkin dikembangkan mengingat keterbatasan penggunaan *hard-power* yang muncul pasca-Perang Dingin. *Soft-power* didefinisikan sebagai kemampuan persuasi di mana satu pihak dengan cara damai meyakinkan pihak lain untuk melakukan apa yang diinginkannya. Intinya, *soft-power* mengedepankan kekuatan ide-ide normatif, citra

positif dari suatu negara, yang pada akhirnya membuat negara lain tertarik untuk melakukan kerja sama atau melakukan apa yang diminta pada negara lain. Dalam dunia diplomasi, ada studi-studi yang memantau keampuhan tim olahraga dalam mengambil hati negara lain, bahkan hal itu juga berlaku untuk negara yang paling sulit seperti Korea Utara. Sebagai catatan, Korea Utara dalam ulang tahun pemimpinnya, Kim Jong-un mendatangkan Tim mega bintang NBA dengan Dennis Rodman sebagai yang terdepan. Terbukti bahwa negara seperti Korea Utara dapat ditembus dengan diplomasi olahraga.

Bayangkan kelebihan yang dimiliki Indonesia jika persepakbolaan dan tim olahraga kita yang lain jaya. Ini cara yang sangat ampuh memperkenalkan Indonesia karena rata-rata organisasi olahraga internasional hanya mengakui keanggotaan berdasarkan negara. Hal itu yang tidak bisa dilakukan oleh Catalonia yang ingin menginternasionalisasi diri dengan memperkuat FC Barcelona sebagai duta utama Catalonia. Meskipun secara statistik 2/3 dari penduduknya rajin berolahraga dan sangat ingin memiliki tim olahraga nasional sendiri yang terpisah dari Spanyol, mereka tak bisa mencapai keinginan tersebut karena alasan persyaratan organisasi olahraga internasional tadi. Namun, Barca tetap menjadi simbol nasionalisme dan identitas negara Catalonia. Perjalanan pertandingan persahabatan Barca ke beberapa negara Asia bertujuan mempromosikan turisme di Catalan dan terbukti 50% turis yang datang ke Spanyol menghabiskan waktunya di Catalonia. Olahraga adalah alat persuasi yang terbukti cukup ampuh untuk membangun kepercayaan dan dialog yang buntu. Contohnya Amerika dan China yang pernah melakukan ping pong diplomacy tahun 1971 atau negara-negara yang berebut menyelenggarakan Olimpiade. Secara garis besar, yang menjadi analisa utama pada pemberitaan berkaitan dengan transfer pemain di liga Inggris, liga Spanyol serta liga Indonesia. Namun perhatian utama tertuju pada transfer pemain di liga Inggris atas nama Gareth Bale senilai 1,4 triliun rupiah yang merupakan rekor transfer termahal di dunia. Realita tersebut mencerminkan gegap gempita dan bahkan tidak realistis ketika dinalar, namun ketika menyangkut kapital apapun menjadi mungkin.

Menilik ke dalam negeri, berbagai kasus memang marak dan memberikan tendensi buruk terhadap citra olahraga di Indonesia. Wahana yang paling fenomenal adalah sepakbola. Carut marutnya PSSI

sarat dengan muatan ekonomi dan politik, hal tersebut diperparah dengan konflik berkepanjangan antar pengurus, pemain dan bahkan Pemerintah cenderung bersikap apatis. Dampaknya masyarakat Indonesia pun sudah terlanjut mendegradasi sepakbola Indonesia menjadi sebuah arena lelucon publik. Namun, fakta unik lainnya adalah kehadiran Timnas U-19 yang berhasil menjuarai turnamen AFF 2013 dengan mengkandaskan Korea Selatan, realita ini seakan memupus stigma buruk terhadap sepakbola Indonesia. Alhasil, semua lapisan masyarakat bergemuruh dalam euforia kemenangan atas suksesnya Garuda muda. Ekse yang timbul kemudian adalah munculnya pihak-pihak yang memanfaatkan kesuksesan Timnas U-19 untuk mencitrakan diri dan merauk keuntungan ekonomis yang tidak sedikit.

Dalam perspektif yang lain, saat sekarang ini olahraga bukan saja hanya sebagai penyaluran hobi atau sekedar untuk menjaga kesehatan tubuh semata, melainkan telah melangkah lebih jauh sebagai salah satu entitas industri, yaitu industri olahraga. Ada ribuan bahkan jutaan manusia yang hidup baik yang dipengaruhi secara langsung maupun tidak langsung dari keberadaan industri olahraga ini. Amerika Serikat sebagai salah satu pusat industri olahraga dunia merupakan salah satu tempat yang paling favorit bagi mereka yang menggantungkan hidupnya dari bisnis dunia olahraga. Sebutlah misalnya NBA (*National Basket Ball Association*), rugby, dan american football telah menjadi industri olahraga yang terkemuka di negeri ini. Salah satu daya tarik dari industri ini adalah bagaimana penonton disajikan dengan pertunjukkan olah tubuh dari para atlet ini. Kesan jantan, tangguh, dan maskulin terpancar dari olahraga ini. Hal inilah yang menjadi ketertarikan penonton di dalamnya, ekspresi marah, histeris, tangisan, tawa menjadi bagian yang tak terpisahkan dari suatu atmosfer pertandingan. Salah satu produk olahraga yang dikenal masyarakat terutama di kalangan anak-anak muda adalah cheerleader, kelompok-kelompok cheer ini biasanya terdapat pada komunitas anak-anak sekolah, baik di tingkat sekolah dasar, sekolah menengah, dan sampai ke tingkatan universitas. Yang menarik dari aktivitas olahraga yang ditunjukkannya adalah bagaimana mereka dalam suatu kelompok dapat menjalin harmonisasi dan bekerjasama satu sama lain menyajikan kombinasi antara ketahanan tubuh, kelenturan, dan gerakan-gerakan tari yang lincah yang ketiganya dikombinasikan secara apik menjadi sebuah

tontonan yang menghibur. Umumnya olahraga yang paling banyak di senangi orang adalah jenis olahraga kelompok, beberapa diantaranya adalah bolavoli dan sepak bola. Pada olahraga bola voli yang dibutuhkan oleh para atlet terutama sekali adalah tinggi badan pemainnya. Dimana postur pemain yang tinggi akan mempermudah dalam menjalankan permainan yang mayoritas gerakannya adalah melompat dan memukul. Tak heran bila yang menjadi atlet bola voli ini umumnya mereka yang memiliki postur yang tinggi. Kemudian adalah olahraga sepak bola, inilah jenis olahraga yang paling populer dan paling banyak penggemarnya di seluruh dunia. Melintas benua dari Afrika, Eropa, Asia, Amerika, dan Australia. Perbedaan etnis, ras, dan agama tidak menghalangi mereka untuk berinteraksi satu dengan lainnya. Dalam pikiran mereka hanya satu tujuan yaitu bermain sebaik mungkin untuk tim mereka baik di tingkat klub maupun di level negara. Para penggemar sepak bola datang dari berbagai macam latar belakang, orang tua, anak-anak, remaja, dewasa, kulit hitam, putih, coklat, kuning, pejabat, presiden, agamawan, dan banyak lagi profesi lainnya semuanya berbaur dan menjadi satu untuk menyaksikan pertandingan sepak bola dengan berbagai macam atribut yang mereka gunakan, seperti bendera, kaos tim favorit, topi, dan banyak lagi lainnya. Disini peran kapital semakin mewarnai dan memperkuat suatu bisnis olahraga, lihatlah liga premier di Inggris yang merupakan salah satu barometer sepak bola dunia. Disana peran kapital sangat terasa, ada trilyunan uang mengalir kesana peran sponsor dan pemilik klub sepak bola tidak ragu-ragu untuk mengucurkan uangnya dalam jumlah yang fantastis untuk merekrut pemain-pemain bintang, dengan satu tujuan agar semakin banyak penonton yang datang ke stadion dan tentunya semakin besar pemasukan klub dari sponsor dan karcis penonton. Nama-nama seperti Ronaldo, Gerard, Lampard, Messi, dan banyak lainnya adalah contoh dari para pemain sepak bola yang hidupnya bergelimang harta dengan gaji mereka yang fantastis. Demikianlah olahraga, globalisasi dan kapital telah menjadikan olahraga sebagai suatu entitas yang berharga.

## BAB V

### OLAHRAGA: KRITIK DAN REFLEKSI ATAS PERKEMBANGANNYA DALAM KONTEKS SOSIAL

#### A. SEBUAH KRITIK TERHADAP DEFINISI OLAHRAGA KEKINIAN

Walaupun definisi dari Coackley seperti yang tersebut di atas tidak dapat dipungkiri telah menggambarkan mengenai entitas olahraga kekinian, namun ketika mencoba untuk ditarik pada hakekat awal dari entitas olahraga, sebenarnya hal itu merupakan sebuah definisi yang timpang. Reduksi besar- besaran nampak dengan jelas dalam definisi tersebut. Olahraga dipandang sebagai aktivitas fisik semata. Sementara semua hal yang melatar belakangi sebuah gerak seperti halnya, motivasi, hasrat, kesenangan, persepsi, serta pengalaman semena-mena telah dinegasikan. Sebuah pengaruh yang tidak fair dari paradigma dualisme nampak sangat nyata dalam definisi tersebut. Lebih celakanya lagi, kenyataan ini bukan hanya hadir sebatas pada definisi seperti yang diajukan oleh Coackley, namun lebih jauh hal itu memang dapat diamati secara jelas dalam praktik keolahragaan saat ini.

Seperti apa yang diungkapkan oleh Scott Krectmar (2005:49), bahwa praktik dunia keolahragaan saat ini tidak bisa dihindarkan dari pengaruh ideologi dualisme yang berkembang. Kemenangan revolusi Cartesian menghadirkan alam pikir rasional yang menghegemoni segala lini kehidupan. Sebuah penegasan atas keterpisahan “*body and mind*” menjadi titik tolak dari pola pikir ini. Akibatnya, tubuh dipandang sebagai hanyalah sebuah mesin yang tanpa daya tatkala tidak terhubung pada suatu sistem immaterial—*mind*. Pendekatan dualisme cartesian menempatkan perbincangan olahraga pada dua bagian yang terpisah—upaya peningkatan kemampuan intelektual di dalam kelas di satu sisi

serta peningkatan kemampuan fisik di lapangan pada sisi yang lain. Bidang yang mana dan harus mendapatkan persentase seberapa besar menjadi masalah selanjutnya dari pendekatan ini.

Kenyataan yang muncul kemudian adalah, perbincangan yang terpisah antara tubuh dan jiwa telah menempatkan keduanya pada posisi yang seakan saling menegasikan. Kejatuhan dualisme cartesian pada rasionalisme total pada akhirnya menempatkan '*mind*' pada posisi yang dianggap lebih penting dibandingkan permasalahan '*body*'. Olahraga terjebak pada diskursus sebatas materialisme tubuh mekanis. Walhasil, olahraga yang terkonsentrasi pada diskursus tubuh termarginalkan dalam strata keilmuan, sebagai konsekuensi logis dari rasionalisme yang menempatkan '*body*' lebih rendah dibandingkan '*mind*'. Adapun pendekatan terhadap tubuh—pun menjadi sangat-sangat mekanis. Pendekatan saintis menjadi menonjol untuk mengondisikan tubuh pada sebuah gerak-gerak yang efektif dan efisien. Akhirnya—unsur '*ludic*' dalam sebuah budaya luhur olahraga tergeser oleh sebuah upaya pencapaian optimalisasi kinerja mesin tubuh.

## **B. RELASI OLAHRAGA DENGAN BEBERAPA ELEMEN SOSIAL**

### **a. Olahraga dan Sosial politik**

Di dalam masyarakat, kelas sosial dan hubungan kelas mempengaruhi siapa yang bermain, melihat, menikmati informasi olahraga, dan jenis informasi apa yang tersedia di media tertentu. Olahraga berhubungan dengan uang, kekuasaan, dan keistimewaan. Olahraga yang terorganisasi merupakan pilihan yang mewah bagi ekonomi sebuah bangsa dan umumnya olahraga berkembang di negara kaya dimana masyarakatnya mempunyai kelebihan waktu serta uang.

Ada hubungan yang kuat antara kelas sosial dan jenis olahraga. Masyarakat dari kelas atas cenderung memilih jenis olahraga individu dan sering dimainkan dalam klub-klub pribadi serta tidak terbuka untuk umum. Mereka lebih memilih olahraga yang mahal apakah untuk sekedar berekreasi atau untuk melatih kemampuan.

Olahraga menjadi lebih populer dan mudah diakses oleh masyarakat kelas atas karena ketersediaan waktu luang dan uang. Secara historis orang-orang kaya menggunakan olahraga sebagai hiburan sekaligus

cara untuk menunjukkan kekayaannya. Mereka sering menggunakan olahraga untuk membangun jaringan dan kontak bisnis. Banyak dari olahraga sekarang, seperti: tenis, golf, menunggang kuda, dan berlayar merupakan jenis olahraga yang dilakukan orang kaya masa lampau. Masyarakat dengan tingkat pendapatan tinggi memiliki partisipasi tinggi pula dalam olahraga, seperti: sering menghadiri kegiatan olahraga dan menonton acara olahraga di televisi (Booth dan Loy, 1999: 1-26).

Masyarakat pekerja (kelas menengah ke bawah) lebih suka memilih olahraga komunitas yang mudah didapat serta murah. Waktu mereka banyak tersita untuk bekerja sehingga hanya mempunyai waktu olahraga sedikit. Standar hidup yang meningkat mendorong para keluarga kerah biru untuk berpartisipasi dalam jenis olahraga yang mudah dilakukan, murah, dan telah tersedia pada fasilitas publik (Sage, 1998: 45).

Masyarakat kelas atas dengan tingkat pendidikan dan pendapatan yang lebih tinggi merupakan konsumen aktif olahraga dan aktivitas yang berhubungan dengan kesehatan. Mereka sangat menghargai kesehatan fisik dan menikmati aktivitas di waktu senggang. Sebaliknya, masyarakat pekerja jarang sekali melakukan latihan atau olahraga karena fisik mereka sudah terbebani dengan pekerjaan sehingga waktu luang yang mereka miliki lebih digunakan untuk beristirahat (Gruneau, 1999: 115).

Secara historis olahraga olimpiade didominasi oleh kelas atas dan faktanya banyak olahraga di olimpiade, baik olimpiade musim panas, maupun olimpiade musim dingin terindikasi merefleksikan kecenderungan tersebut. Pemimpin olimpiade biasanya lelaki dan berlatar belakang kelas atas. Mereka mempromosikan olahraga asli kepada kelas sosialnya dan jarang berpartisipasi dalam olahraga amatir.

## **b. Olahraga, Ras, dan Etnisitas**

Untuk menghindari kebingungan ketika membicarakan masalah ras dan etnis dalam kaitannya dengan olahraga, lebih dulu diberikan definisi untuk kedua konsep tersebut. Ras dapat berarti kategori kelompok masyarakat yang secara sosial dapat dibedakan berdasarkan transmisi genetik dengan karakteristik tertentu. Perbedaan ras dalam masyarakat melibatkan referensi perbedaan fisik, yang sejatinya didasarkan pada

sistem klasifikasi hasil konstruksi sosial masyarakat sendiri (Coakley, 2004: 284). Kemudian, istilah rasisme diartikan sebagai paham yang meyakini, bahwa ras menentukan karakteristik fisik seseorang yang dapat dibedakan dengan ras lainnya. Istilah ini kemudian dikaitkan dengan pemahaman bahwa, karakteristik fisik ras tertentu membuat ras tersebut menjadi superior terhadap ras-ras lainnya (Woods, 2007: 186).

Berbeda dengan ras, etnisitas lebih mewakili warisan atau tradisi budaya tertentu. Etnisitas tidak ditentukan atau didasarkan pada karakteristik biologis maupun genetik, melainkan diasosiasikan dengan latar belakang tradisi dan budaya tertentu. Suatu kelompok etnis berarti, kelompok orang-orang yang dibedakan dari kelompok lain berdasarkan komitmen mereka di dalam persamaan ide-ide, norma-norma, serta hal-hal materi yang mengatur hidup mereka sendiri (Coakley, 2004: 284).

Permasalahan yang muncul kemudian berkaitan dengan ras atau etnisitas adalah, ketika kelompok masyarakat dibagi-bagi berdasarkan kategori ras atau etnis tertentu yang tanpa disadari merupakan hasil pemikiran manusia itu sendiri. Kategori-kategori ras tersebut digolongkan biasanya selain karena letak geografis, yang terutama adalah berdasarkan keadaan fisik, seperti warna kulit, warna dan jenis rambut, tinggi badan, keadaan fisik partikular lainnya, bahkan kemampuan-kemampuan individu lain yang terkait (Coakley, 2004: 285). Di abad duapuluh satu ini, banyak orang berpikir, bahwa masalah etnisitas sudah tidak ada lagi. Mereka berpikir, di lapangan olahraga semuanya sama. Konklusi ini merefleksikan hasil positif yang dibawa oleh olahraga di seluruh dunia.

Secara keseluruhan, pertimbangan etnis dan ras dalam olahraga semakin lama menjadi semakin baik, walaupun tidak dapat dikatakan, bahwa olahraga merupakan surga bagi pertimbangan rasial dan etnis (Coakley, 2004: 312). Masalah etnis dan ras ini tidak secara langsung menghilang begitu saja di dalam perjalanan sejarah olahraga, melainkan lebih cenderung berubah-ubah sesuai dengan keadaan temporal. Dapat dikatakan, ketika solusi ditemukan untuk menyelesaikan suatu masalah, solusi tersebut justru menciptakan masalah baru yang harus diperhatikan kembali.

Kenyataan semakin mengglobalnya olahraga, klub atau tim olahraga berkesempatan untuk merekrut talenta-talenta olahraga dari seluruh bagian dunia. Migrasi global berkaitan dengan masalah rekrutmen

olahraga ini secara tidak langsung akan berakibat bagi kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan hal tersebut, yang kemudian akan menimbulkan isu serta masalah baru di dalam olahraga. Mendapati keadaan yang seperti ini, setidaknya ada tiga tantangan dalam olahraga berkaitan dengan penghapusan isu ras dan etnisitas. *Pertama*, pemberian kesempatan di semua cabang dan bidang olahraga bagi semua manusia tanpa memandang latar belakang etnis dan ras. *Kedua*, penyatuan atau integrasi para atlet atau olahragawan dari segala macam etnis dan ras ke dalam wadah pengembangan yang setara. *Ketiga*, proses rekrutmen kepemimpinan dan kepelatihan yang tanpa memandang latar belakang ras dan etnis yang dimiliki seseorang (Woods, 2007: 186). Saat ini, perbedaan justru menjadi tantangan tersendiri di dalam dunia olahraga global.

### **c. Olahraga dan Gender**

Perubahan yang paling dramatis dalam dunia olahraga adalah meningkatnya partisipasi kaum wanita. Hal ini terjadi di hampir semua negara industri besar. Perubahan juga terjadi di negara miskin walaupun dalam skala yang tidak begitu besar. Pada pertengahan tahun 1970-an manusia sadar akan keuntungan olahraga. Kesadaran ini membuat kaum wanita mencari kesempatan untuk berlatih dan berolahraga. Banyak publikasi tentang gerakan kaum wanita dipengaruhi oleh ide tradisional tentang feminisme yaitu bertubuh ramping dan menarik bagi pria, juga ada penekanan pada perkembangan kekuatan fisik dan kompetensi (Coakley, 2004: 244)

Sejak akhir tahun 1970-an partisipasi olahraga kaum wanita meningkat secara dramatis. Hal ini merupakan hasil dari meningkatnya kesempatan karena UU persamaan hak, gerakan kaum wanita, gerakan kesehatan jasmani, dan meningkatnya publikasi kepada atlet wanita. Kesetaraan gender dalam olahraga secara intergral terkait dengan isu ideologis dan budaya. Kesetaraan gender tidak akan pernah tercapai tanpa merubah cara berpikir masyarakat mengenai maskulinitas-femininitas dan bagaimana olahraga diatur serta dimainkan. Berlakunya ideologi gender dan fakta bahwa olahraga telah dibentuk oleh nilai dan pengalaman kaum pria, maka kesetaraan gender yang nyata tergantung

pada perubahan definisi mengenai maskulinitas-femininitas dan cara melakukan olahraga (Coakley, 2004: 279).

Ketika berbicara mengenai hubungan antara gender dan olahraga, maka isu yang diangkat akan berhubungan dengan kesetaraan dan keadilan sebagaimana halnya dengan ideologi serta budaya. Sejarah penggunaan istilah kesetaraan gender pada olahraga mulai menguat pada tahun 1999 ketika publikasi olahraga melalui media memuat daftar teratas atlet abad 20. Gender adalah prinsip utama dalam kehidupan sosial sehingga ideologi gender mempengaruhi cara berpikir seseorang, bagaimana seseorang berhubungan dengan orang lain, dan bagaimana kehidupan sosial diatur pada semua level dari keluarga sampai masyarakat. Kecenderungan mengabaikan ideologi merupakan masalah serius ketika membicarakan keadilan dan isu kesetaraan di dalam olahraga. Hal ini disebabkan karena kesetaraan dan keadilan tidak dapat dicapai kecuali dilakukan sebuah perubahan terhadap ideologi gender yang digunakan pada masa lampau. Perlu diketahui bahwa kemunculan ideologi gender dalam masyarakat mempengaruhi hidup seseorang dalam kaitannya dengan olahraga dan membutuhkan beberapa strategi untuk mengubahnya (Coakley, 2004:263). Seperti halnya di institusi sosial lain dimana pergulatan wacana mengenai kesetaraan gender senantiasa hangat untuk dibicarakan, begitu pula dengan yang mengemuka di dunia olahraga. Pertarungan konsep mengenai kesetaraan gender lebih makin terasa dalam dunia olahraga dikarenakan sampai saat ini olahraga senantiasa dipahami terkait erat dengan tradisi maskulin. Nampak dengan sangat jelas hal ini tergambar dari sejarah perkembangan olahraga yang terpapar dalam bab sebelumnya, bahwa peran serta perempuan dalam dunia olahraga sangat minim. Ketika mencoba untuk dicermati lebih lanjut, ternyata permasalahan olahraga dan wanita sampai saat ini masih saja berlanjut. Berbagai faktor seperti halnya mitos, etika, struktur budaya sampai pada tafsir keagamaan telah menyudutkan wanita pada posisi yang tidak lazim untuk secara utuh terjun dalam dunia olahraga.

Menurut Ratna Megawangi (1999: 35), setidaknya ada dua teori sosial besar yang bekerja mencoba menganalisis posisi perempuan dalam konstalasi sosial. Pertama adalah struktural fungsional dan yang kedua adalah teori sosial konflik. Menurut struktural fungsional bahwa

perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam peran-peran sosial sudah sesuai dengan struktur fungsinya. Bahwa kenapa perempuan cenderung lemah- lembut dan halus memang semata-mata sesuai dengan struktur fungsinya untuk menjadi ibu. Untuk itu dalam dunia olahragapun wanita semestinya menyesuaikan dengan fungsi strukturnya tersebut.

Sementara itu menurut sosial konflik, perbedaan posisi laki-laki dan perempuan dalam strata sosial serta dalam partisipasinya di dunia olahraga adalah hasil dari pergulatan memperebutkan eksistensi sosial. Perempuan secara sengaja disudutkan pada posisi yang lemah, sehingga dalam olahragapun akhirnya perempuan tidak mampu mengambil peran yang sama dengan apa yang dilakukan oleh pria.

Melalui olahraga, ideologi maskulin diproduksi, direproduksi, diperkuat, dan dipertahankan terus-menerus. Partisipasi kaum laki-laki di dalamnya bertujuan mempertegas identitas maskulin melalui aktivitas fisik yang berat, kasar, keras, agresif, penaklukan, dominasi, dan kompetitif. Adalah sesuatu pengalaman yang ekstatif bagi laki-laki ketika ia dicitrakan macho, gagah, dan dirayakan sebagai pahlawan/juara.

Sementara itu, partisipasi perempuan di dalamnya selalu dibenturkan dengan citra ideal feminin. Saat ini partisipasi perempuan dalam berbagai olahraga memang meningkat. Akan tetapi, bertambahnya minat perempuan terhadap olahraga, baik yang menjadi atlet, pelatih, guru, atau partisipan olahraga rekreasi, masih dirasa tidak konsisten dengan model peran yang diinginkan masyarakat. Olahraga diorganisir dengan cara di mana perempuan sebaiknya tidak berada di dalamnya.

Alasan mencegah perempuan terlibat dalam olahraga telah meresap ke dalam sistem kepercayaan masyarakat. Kepercayaan tersebut ialah pertama, perempuan olahragawan akan berotot keras dan kuat. Dan kedua, kepercayaan bahwa perempuan tidak cukup kuat secara fisiologis atau psikologis untuk bertanding dalam kompetisi yang berat.

Akibatnya, kaum perempuan cenderung memiliki pilihan olahraga yang bersifat *lady-like*, yakni olahraga yang mensyaratkan lemah gemulai, daya tarik lawan jenis, kecil mungil, tidak membutuhkan lapangan luas, kelenturan, dan keseimbangan. Bahkan, pada era ini keterlibatan perempuan dalam berbagai program kebugaran (misalnya senam aerobik

dan latihan beban) dalam rangka apa yang disebut sebagai olahraga kosmetik, upaya mempercantik diri.

Pada beberapa jenis olahraga populer (basket) dan olahraga sangat maskulin (tinju, gulat, balap motor), peminggiran eksistensi perempuan ini lebih tampak. Di dalam jenis olahraga ini laki-laki adalah pelaku; mereka membuat keputusan, memainkan pertandingan, dan mendapatkan nilai atas keterampilannya. Adapun perempuan adalah penonton; mereka berada di garis tepi sebagai kepingan pertunjukan untuk mewakili timnya atau dengan menghibur pendukung ketika pemain sedang istirahat. Atlet laki-laki adalah pertunjukan utama, sedang cheerleader dalam basket, pembawa tanda ronde dalam tinju, dan umbrella girl dalam balap motor adalah pertunjukan sampingan.

#### **d. Olahraga dan Etika**

Sikap sportivitas yang baik didefinisikan sebagai sikap etis yang ditunjukkan atlet. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa atlet sekarang dibingungkan oleh arti *fair play* dan *sportmanship* bahkan mereka tidak mempunyai konsep tentang pertandingan yang terhormat. Di lain pihak ada bukti bahwa olahraga menyediakan tempat yang subur bagi pengembangan sikap sportivitas yang baik dimana terdapat persetujuan antara para pelatih dan pemain. Penentuan ketetapan moral dalam olahraga membuat olahraga menjadi tempat yang ideal untuk belajar mengenai sikap moral.

Sikap dalam olahraga didasarkan pada tingkat pemikiran tentang moral. Banyak peneliti mempelajari pengembangan nilai moral di masyarakat dan mendefinisikan bermacam-macam teori. Terdapat banyak teori yang sama dan ada sedikit yang berbeda tetapi semuanya berhubungan dengan kapasitas moral pengembangan intelektual. Salah satunya adalah Jean Piaget - seorang psikolog terkenal dari Swiss - ia dikenal dengan penjelasannya tentang tingkat perkembangan mental dan perkembangan moral. Lawrence Kohlberg seorang profesor dari Universitas Harvard mempublikasikan perkembangan teori moral pada awal tahun 1970-an. Seperti Piaget, Kohlberg menyatakan bahwa anak berkembang melalui sejumlah tingkatan sebelum mencapai kapasitas kedewasaan moral (Crain 1985; Smart and Smart, 1982). Kohlberg menegaskan bahwa pemahaman moral hanya dapat dihasilkan dengan

perkembangan intelektual dan sosialisasi. Ia mengelompokkan tingkat perkembangan moral dalam 3 level, yaitu:

1. *Preconventional*

- 1) hukuman dan kepatuhan
- 2) kesenangan atau penderitaan

2. *Conventional*

- 1) anak lelaki/anak perempuan yang baik
- 2) hukum dan perintah

3. *Postconventional*

- 1) kontrak sosial
- 2) kesadaran utama

Tingkatan dalam perkembangan moral seperti yang digambarkan oleh Kohlberg di atas menunjukkan bagaimana sikap olahraga berkembang. Hubungan antara sikap moral dan perkembangan intelektual dalam olahraga diteliti. Anak muda dapat belajar bersosialisasi dalam kelompok melalui pengalamannya dalam olahraga sekaligus mengadopsi sikap moral yang diperbolehkan.

Olahraga dapat berperan penting dalam membantu anak muda bersosialisasi di lingkungan mereka. Sosialisasi adalah proses interaksi dengan orang lain dan belajar tentang kebiasaan sosial, moral dan nilai. Interaksi dengan orang lain membentuk opini seseorang tentang apa yang dapat dipercaya dan bagaimana harus bersikap; orang lain juga melakukan hal yang sama ketika mencoba berinteraksi. Hal ini merupakan proses dinamis melakukan pemahaman mengenai perubahan sosial dan pengalaman yang terjadi dalam hidup (Ronald, 2007: 175).

Etika olahraga yang dominan bukan sebuah konsep baru tetapi terus berubah untuk merefleksikan sistem nilai bagi pelatih dan pemain. Atlet yang mendukung etika olahraga akan mendapat perlakuan baik dari media, pelatih, dan rekan satu tim. Mereka yang menolak peraturan akan menemui kesulitan dalam lingkungan hidupnya (Ronald, 2007: 179).

Ada hubungan penting antara kontrol emosional dan sikap olahraga yang baik. Dalam pertandingan yang berlangsung panas, biasanya

banyak atlet yang kehilangan kontrol emosi serta berlaku kasar sehingga membahayakan bagi sebuah kompetisi. Psikolog dan pelatih menemukan bagaimana cara mengontrol emosi atlet sehingga mereka tetap fokus dengan pertandingan yang sedang mereka hadapi dengan cara merelaksasi otot dan bernafas secara teratur. Untuk memaksimalkan kesuksesan, sebaiknya mereka meningkatkan kekuatan mental dengan disertai memahami aturan kompetisi untuk sikap sportivitas yang baik. Agar berkembang menjadi lebih baik, maka atlet harus memahami semangat peraturan, berkomitmen untuk bermain secara *fair play* dan secara sosial bersikap baik sehingga bisa diterima seluruh atlet, pelatih, dan penggemar (Ronald, 2007: 181).

#### **e. Olahraga dan Komunikasi**

Pemahaman mengenai kehidupan sosial sekarang sulit dicapai tanpa memberikan perhatian serius media dan pengalaman media. Media olahraga seperti bagian kebudayaan yang lain juga merupakan konstruksi sosial. Hal ini berarti bahwa media olahraga diciptakan, diatur, dan diawasi oleh manusia yang idenya didasarkan pada pengalaman, ideologi dan dunia sosial. Media tidak merefleksikan fakta sebagaimana mereka mencoba menyediakan representasi terpilih dari sebuah realitas karena representasi pilihan didasarkan pada kekuatan hubungan sosial di masyarakat. Gambar dan pesan yang ada di media seringkali mewakili ide dominan serta ideologi dan mempromosikan kepentingan mereka yang mengambil keuntungan dari ideologi dan idenya, kecuali internet yang menawarkan potensi revolusioner sehingga memungkinkan orang untuk menciptakan isi medianya sendiri.

Olahraga dan media telah tumbuh dan saling tergantung satu sama lain serta menjadi bagian budaya yang penting di masyarakat. Tanpa media olahraga komersial tidak akan dikenal luas dan kompetisi olahraga dengan kemasan elit akan berkurang. Orang mungkin akan sedikit memberikan prioritas pada kompetisi olahraga dalam kehidupannya jika tanpa bantuan media (Coakley, 2007: 442).

Media dan komersialisasi olahraga merupakan topik yang erat berkaitan dengan sosiologi olahraga. Media mengintensifkan dan memperluas proses serta konsekuensi komersialisasi olahraga. Didasarkan pada pernyataan di atas, maka perhatian lebih cenderung

kepada bagaimana olahraga dipengaruhi oleh media sedangkan media dipengaruhi olahraga hanya sedikit mendapatkan perhatian. Dapat diketahui bahwa ada hubungan *resiprok* antara dua hal penting dalam hidup, yaitu saling mempengaruhi dan tergantung satu sama lain dengan tujuan popularitas serta kesuksesan komersial. Eksistensi dan kesuksesan organisasi dan olahraga komersial sangat tergantung pada media, tetapi pernyataan ini harus memenuhi syarat. Orang melakukan olahraga jauh sebelum ada media yang bisa menampilkan kegiatan tersebut, bahkan sekarang banyak orang berpartisipasi dalam berbagai macam olahraga tanpa campur tangan media. Olahraga ada bagi peserta sehingga tidak diperlukan untuk mengiklankan, melaporkan, mengumumkan hasil perlombaan serta menginterpretasikan pertandingan karena para pemain mengetahui semua hal tersebut sehingga tidak perlu menarik penonton dengan penjualan tiket. Olahraga bersifat komersial yang lebih menggantungkan pada keberadaan media (Coakley, 2007: 413).

Sumber penting perusahaan sponsor olahraga berasal dari industri olahraga dan alkohol. Bagi mereka media olahraga merupakan kunci untuk merepresentasikan serta mempromosikan produknya dalam hubungannya dengan aktivitas kesehatan yang dilakukan orang diseluruh dunia. Dengan cara tersebut dapat membantu perusahaan sponsor untuk menghadirkan kesan positif sekaligus kepercayaan yang dibangun atas sebuah produk dalam rangka menghapus kesan negatif dari produk mereka. Bagi perusahaan rokok dan alkohol, langkah tersebut penting karena di banyak negara iklan mereka dilarang ditayangkan di televisi. Faktanya majalah olahraga menerima banyak iklan dari kedua perusahaan tersebut tanpa mempublikasikan artikel-artikel yang berisi kritikan tentang rokok dan minuman (Crompton, 1993).

Ketika sebuah media merupakan milik pribadi dan tergantung pada keuntungan finansial, maka olahraga dipilih untuk menampilkan nilai hiburan serta mengatur penghasilan yang potensial. Gambar dan narasi yang ditampilkan tentunya menguntungkan kedua belah pihak, media dan perusahaan sponsor. Olahraga yang tidak menguntungkan bagi dunia hiburan olahraga biasanya diabaikan atau kurang diangkat oleh media. Umumnya media olahraga menghadirkan gambar serta komentar dengan melebih-lebihkan dari sisi spektakuler, persaingan, dan menekankan alasan pentingnya kegiatan olahraga tersebut dibaca,

didengarkan atau dilihat bahkan mereka cenderung menampilkan berita tentang kompetisi olahraga elit (Lowes, 1999).

Hubungan simbiosis yang erat antara olahraga dan media menunjukkan bahwa tidak seorangpun di antara kita bisa melihat olahraga tanpa jangkauan media atau media tanpa program dan berita olahraga. Sejarah menunjukkan bahwa dalam konteks budaya yang luas hubungan tersebut telah berkembang, yaitu prioritas diberikan demi keuntungan komersial dan penciptaan media yang menarik. Hubungan antara olahraga dan media selalu mengalami perubahan dan setiap kelompok, seperti: atlet, pelatih, pemilik tim olahraga, sponsor, pengiklan, wakil media berusaha mempengaruhi hubungan tersebut (Coakley, 2004: 442).

#### **f. Olahraga dan Sistem ekonomi**

Menurut Poole (1993: 2), masyarakat saat ini dapat dicirikan sebagai masyarakat komersial—masyarakat pasar. Konsep masyarakat yang perumusan bakunya diberikan oleh Adam Smith ini menunjukkan konsep dominan mengenai moralitas dalam dunia modern. Masyarakat komersial memiliki mesin penggerak utama yang dinamakan pasar. Pasar dalam pengertian aktivitas pertukaran. Oleh karena itu, barang menjadi komoditas, atau dikomodifikasikan. Pertukaran bisa dalam bentuk barter, seperti lebih sering terjadi pada masa dimana pasar masih dalam bentuknya yang sederhana. Sedangkan dalam ekonomi pasar yang lebih kompleks seperti saat ini memerlukan adanya uang sebagai alat tukar. Menurut Poole (1993:4-5 dan 19) uang mengukur pertukaran nilai dari semua komoditas lain, termasuk uang itu sendiri. Jati diri sosial diperoleh dengan hubungan semacam kepemilikan tertentu, apakah itu uang atau barang. Bahkan kecenderungan saat ini adalah kepemilikan citra tertentu. Demikianlah relasi-relasi sosial yang terbangun dalam masyarakat modern akan berpijak pada sistem nilai dan norma moral pertukaran.

Di zaman modern, dimana secara nyata kemenangan ideologi kapitalis tidak bisa ditolak lagi, pada kenyataan olahragapun tidak bisa menghindarinya. Sistem ekonomi secara halus merasuk dalam hampir semua sendi keolahragaan. Bahkan di beberapa negara saat ini sudah tidak asing lagi untuk menyebut olahraga sebagai sebuah industri.

Bagaimana tidak, olahraga saat ini sudah menjadi jajaran komoditas yang potensial diperdagangkan dalam bursa saham internasional.

Istilah profesional hadir dalam dunia olahraga juga merupakan pressing yang kuat dari sektor ekonomi. Hal ini menandai bahwa dalam dunia olahraga saat ini sudah sangat memungkinkan untuk digeluti tidak sebatas hobi atau pengisi waktu luang, namun terlebih sebagai sebuah aktivitas ekonomis.

Pesta olahraga masa kini, seperti kesimpulan Huizinga, sudah bukan ekspresi *homo ludens* (manusia bermain), akan tetapi objek homo *economicus*, bahkan *homo homini lupus*, meminjam istilah Thomas Hobbes. Disitu jelas berkuasalah rasionalitas instrumental yang tidak melihat lagi tujuan serta makna, tetapi hanya cara belaka untuk mencapai prestasi dan keuntungan uang *at any cost* (Beding,2000: 41)

### **C. REALITAS OLAHRAGA DALAM KONTEKS SOSIAL PADA TAHAP PEMIKIRAN MITIS ATAUPUN TEOLOGIS.**

Berdasarkan pisau analisis filsafat sosial yang terangkum dalam landasan teoritik, dapat dikategorikan bahwa bentuk olahraga pada abad pertengahan mencerminkan pemikiran mitis yang menjadi trend dari kebudayaan saat itu. Hal ini sangat nampak dari bentuk dan makna aktivitas olahraga yang ada. Pada masa ini olahraga belum bisa sepenuhnya memanifestasikan dirinya sebagai sebuah entitas tersendiri yang tersadari. Bahwa segala bentuk permainan yang ada tidak terlepas dari bentuk aktivitas rutin kehidupan sehari-hari, bergulat, berlari, memanah, menembak, berkuda. Hal ini menunjukkan salah satu ciri dari tahap pemikiran mitis dimana subjek masih sepenuhnya menjadi bagian dari objek. Tidak ada pemisahan tersadari untuk mengambil jarak dari objek. Bisa dikatakan bahwa sebetulnya manusia dalam tahap ini belum dapat dinamakan subjek yang sepenuhnya, karena manusia masih merupakan lingkaran terbuka, belum mempunyai eksistensi yang bulat (Peursen,1994:43).

Cirikhas kedua yang nampak adalah ketika fungsi olahraga dimaknai sebagai ruang transendensi. Segala bentuk kegiatan dalam pentas kompetitif keolahragaan dilakukan sepenuhnya untuk sebuah upacara persembahan. Dengan kata lain, kejayaan dan kemenangan dalam olahraga bukanlah suatu hal yang diinginkan subjek secara sadar demi

dirinya, namun terlebih pada keagungannya dihadapan sesuatu yang transendental dan berkuasa diluar dirinya.

Para pemikir rasionalis pada umumnya memandang rendah terhadap kebudayaan mitis, seolah-olah alam pikir mitis itu primitif, tidak ilmiah. Seorang peneliti pada akhir abad yang lalu pernah menamakan mitologi itu tahap kekanak-kanakan dalam perkembangan pemikiran manusia (Peursen:1994: 35-36). Namun lebih jauh menurut Peursen (1994: 37-38), mitos bermanfaat memberikan arah pada kelakuan manusia, dan merupakan semacam pedoman untuk kebijaksanaan manusia. Lewat mitos itu manusia dapat turut serta mengambil bagian dalam kejadian-kejadian sekitarnya, dapat menanggapi daya-daya kekuatan alam. Fungsi pertama mitos ialah menyadarkan manusia bahwa ada kekuatan-kekuatan ajaib. Mitos itu tidak memberikan bahan informasi mengenai kekuatan-kekuatan itu, tetapi membantu manusia agar dapat menghayati daya-daya itu sebagai suatu kekuatan yang mempengaruhi dan menguasai alam dan kehidupan sukunya. Fungsi mitos yang kedua bertalian erat dengan fungsinya yang pertama; mitos memberikan jaminan masa kini.

Gejala realisasi dari alam pikir mitis dalam dunia olahraga nampak jelas pada pelaksanaan olimpiade jaman kuno di Yunani. Melalui kegiatan olimpiade, olahraga digunakan sebagai bahasa penghormatan untuk mendapatkan perlindungan dari dewa, sehingga para atlet akan mempersembahkan kemenangannya kepada para dewa. Pelanggaran peraturan berarti melanggar hal yang dikeramatkan dan melecehkan dewa, dalam hal ini Dewa Zeus (Gardiner, 1910: 43)

#### **D. REALITAS OLAHRAGA DALAM KONTEKS SOSIAL PADA TAHAP PEMIKIRAN ONTOLOGIS ATAUPUN METAFISIS.**

Sejarah menyatakan bahwa zaman pertengahan ditandai dengan munculnya otoritas gereja yang sangat kuat. Terlepas bahwa pada zaman itu akal budi sudah sangat jauh berkembang namun pada kenyataan kekuatan dogmatis wahyu terlalu kuat dan mewarnai dari sisi kehidupan manusia. Kehidupan dunia dipandang sepenuhnya merupakan sebuah fase persiapan untuk menjadi warga Tuhan. Masalah fisik tidak begitu diperhatikan, yang lebih penting adalah masalah roh, jiwa, atau spirituil. Pada masa ini perkembangan dunia olahraga bisa dikatakan mengalami

mati suri. Dari 4 pendekatan pengembangan olahraga pada zaman pertengahan, yaitu; monastisisme, skolastisisme, kesatrian, dan sistem serikat kerja—bisa disimpulkan bahwa olahraga ditempatkan sebagai sebuah sarana, bukan pada tujuan pengembangan olahraga itu sendiri. Pendidikan moral keagamaan mendominasi dari keempat pendekatan yang dilakukan (Zeigler, 1979: 70)

Kondisi olahraga pada zaman pertengahan menurut tahap pemikiran August Comte maupun Van Peursen berada pada tahap metafisis atau ontologis. Menurut Peursen (1994: 55), bahwa dalam tahap perkembangan ini bisa disebut sebagai perkembangan dari ‘mitos’ ke ‘logos’. Dalam kata ‘logos’ terdengar sesuatu yang mirip dengan ‘logis’. Namun tak boleh dilupakan, bahwa dalam tahap inipun manusia tidak hanya berpikir secara logis melulu, atau hanya dengan menggunakan akal budi semata. Emosi-emosi sosial, harapan sosial, serta keyakinan agama sangat berpengaruh. Filsafat dan ilmu pengetahuan pertamanya ditujukan kepada maksud-maksud praktis—dan maksud praktis itu adalah pembebasan dari daya-daya gaib yang menguasai hidup dan mati, kelahiran dan kebinasaan, perbuatan dan nasib, dosa dan penderitaan.

Sementara menurut Comte, tahap metafisis pada kenyataan hanya merupakan modifikasi artifisial dari tahap mitis maupun teologis. Agen-agen supranatural digantikan oleh kekuatan-kekuatan abstrak, entitas-entitas yang lebih nyata, atau abstraksi-abstraksi yang dipersonifikasikan memang ada di dalam dunia ini. Perbedaan dari cara pikir ini terhadap tahap pikir yang pertama adalah terletak pada cara menerangkan kenyataan—alam semula yang diasalkan dari dewa-dewa atau Tuhan, kini diterangkan dengan menggunakan konsep-konsep abstrak seperti; Kodrat, kehendak Tuhan, roh absolut, tuntutan hati nurani, keharusan mutlak, kewajiban moral dan lain sebagainya (Zainal Abidin, 2006: 132-133).

#### **E. REALITAS OLAHRAGA DALAM KONTEKS SOSIAL PADA TAHAP PEMIKIRAN FUNGSIONAL ATAUPUN POSITIF**

Pada zaman modern hingga saat ini, olahraga tidak lagi dipandang sebagai sebuah aktivitas fisik yang sederhana belaka. Berbagai pendekatan teknis, observasi, eksperimen dan metodologis dilakukan dalam upaya melakukan peningkatan efektivitas belajar gerak. Hal

ini senada dengan cirikhas dari cara pikir positif ataupun fungsional. Nuansa saintifik sangat kental terhadap pendekatan olahraga pada fase ini. Akibat yang nyata dari alam pikir positif di bidang olahraga adalah berkembangnya iptek keolahragaan dan merebaknya dunia industri olahraga.

Sebagai fenomena sosial dan kultural, olahraga tidak bisa melepaskan diri dari ikatan moral kemodernan, yakni dominasi pasar. Penerimaan eksistensinya secara sosiologis dijamin oleh kemampuannya menyesuaikan diri dengan pasar, atau sebaliknya pasar yang akan menjadikannya sebagai sasaran ekstensifikasinya (Setiawan, 2004: 51-52). Hal ini sejalan dengan apa yang diungkap oleh Slack (1998), olahraga adalah barang komoditas dimana seperti barang komoditas yang lain, menjadi sasaran dari kekuatan pasar. Olahraga telah dikomersialisasikan dan menjadi barang komersial.

Dalam tinjauan sosiologis, olahraga muncul dalam bentuknya yang beragam dalam masyarakat kita saat ini. Setidaknya ada 4 (empat) model olahraga yang berkembang saat ini; yakni model pendidikan, model disiplin tubuh dan rehabilitasi, model kesenangan dan partisipasi, dan model kekuasaan dan penampilan (Setiawan, 2004: 52).

Pertama, Model Pendidikan. Model ini di Indonesia lebih dikenal dengan pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian integral dari program instruksional sekolah yang berhubungan dengan olahraga dan aktivitas jasmani yang lain. Kedua, model disiplin tubuh dan rehabilitasi. Model ini didasarkan oleh asumsi bahwa perilaku individu dipengaruhi dan bahkan secara substansial oleh penampilan jasmaniah dan bentuk tubuh (Wells, 1983: 34). Bentuk tubuh tidak difahami sebagai hal yang tidak penting. Bentuk tubuh merupakan identitas dan menandai nilai-nilai sosial tertentu (Kirk, 2002: 81-82). Berangkat dari asumsi tersebut, masyarakat sesungguhnya memiliki bentuk-bentuk tubuh yang dikehendaki dan dipinggirkan secara sosial. Hal ini yang kemudian melahirkan pendisiplinan tubuh bagi mereka yang secara sosial ditolak. Salah satu bentuk pendisiplinan tubuh adalah melalui manipulasi aktivitas jasmani dan olahraga. Ketiga, model kesenangan dan partisipasi. Model ini menurut Coackley (1994: 446) secara umum menekankan pada suatu etika skspresi personal, kegembiraan, pertumbuhan, dan kesehatan yang baik. Olahraga ini

cenderung inklusif, *playing* bukanlah *winning* adalah hal yang terpenting. Keempat, model Kekuasaan dan Penampilan. Model ini menekankan pada penggunaan kekuatan, kecepatan, dan power untuk mendorong batas-batas kemanusiaan dan mendominasi lawan secara agresif dalam rangka meraih kemenangan dan kejuaraan. Secara umum olahraga ini juga menekankan pada suatu gagasan bahwa keunggulan dibuktikan melalui kesuksesan bersaing, diraih melalui dedikasi yang intensif, dan kerja keras yang dikombinasikan dengan pengorbanan dan mengambil resiko kesehatan seseorang. Olahraga ini cenderung eksklusif. Partisipannya adalah orang-orang yang terpilih karena ketrampilan dan kemampuannya untuk mendominasi yang lain (Coackley: 1994: 446)

## F. REFLEKSI FILOSOFIS

Pada akhir abad ini olahraga menjadi fenomena budaya yang mempunyai daya tarik yang besar dan kompleks serta mempunyai konsekuensi positif dan negatif bagi individu maupun masyarakat. Olahraga menyerap semua institusi sosial termasuk pendidikan, ekonomi, seni, politik, hukum, komunikasi massa, dan diplomasi internasional. Jangkauan olahraga mengagumkan karena hampir setiap orang bisa terlibat didalamnya.

Caillois mendefinisikan olahraga sebagai aktivitas bebas, terpisah, tidak tentu, tidak produktif, diatur dengan peraturan dan dicirikan dengan kepercayaan (*make-believe*). *Pertama*, dalam pengertian bebas bermain adalah aktivitas sukarela karena tidak ada paksaan didalamnya, bermain dilakukan ketika seseorang mempunyai waktu senggang, permainan dapat dimulai atau diakhiri sesuka hati. *Kedua*, dalam pengertian terpisah bermain dibatasi oleh ruang dan waktu. Hampir semua bentuk olahraga dilakukan di lingkungan social seperti gedung, stadion sepak bola, lapangan golf, jalur balapan, atau kolam renang. Ada beberapa pengecualian bahwa setiap bentuk olahraga mempunyai peraturan yang sangat menentukan waktu pertandingan. *Ketiga*, hasil permainan tidak dapat ditentukan sebelumnya, sehingga hal ini menjadi factor ketegangan dan kegembiraan dalam sebuah pertandingan. Kompetisi tak seimbang merupakan rutinitas bagi para kontestan dan membosankan bagi para penonton; sehingga usaha untuk menyeimbangkan pertandingan menjadi hal penting dalam olahraga. *Keempat*, dalam artian tidak

produktif bermain tidak menghasilkan materi, walaupun dalam permainan tertentu seperti poker bisa menghasilkan sejumlah uang atau barang bagi para pemainnya. Kemenangan bagi olahraga profesional memang dapat meningkatkan kekayaan individu pemain tetapi perlu diingat bahwa yang dihasilkan kompetisi olahraga adalah permainan dan permainan umumnya dilakukan dengan ditentukan oleh peraturan tertentu. *Keempat*, semua jenis olahraga menyetujui adanya peraturan baik secara formal maupun informal. Olahraga dapat dibedakan dengan permainan pada umumnya dimana olahraga memiliki berbagai macam norma serta norma formal yang bersifat absolut, demikian juga sejumlah hukuman yang lebih ketat. Tingkatan norma dalam permainan dan olahraga menunjukkan bahwa peraturan tersebut juga merupakan bagian dari kriteria penentuan pemenang. *Kelima*, istilah *make-believe* menunjukkan bahwa bermain berada di luar kehidupan “nyata” dan “biasa” dan hanya dibedakan dengan sebuah kualitas “pura-pura”. Dimensi “di luar kehidupan nyata” permainan dapat dilihat pada kualitas “pengandaian”, rintangan buatan dan sumber potensial (Caillois, 1961: 68-69).

Ungkapan Caillois senada dengan konsep *homoludens*-nya Johan Huizinga (1990) yang diyakini sebagai cikal bakal aktivitas olahraga. Berangkat dari bukti sejarah yang ada serta uraian dari Huizinga, olahraga yang ber-embriokan permainan bisa disimpulkan sebagai sebuah realitas tertua dalam sejarah peradaban manusia. Permainan merupakan entitas yang lebih tua dari kebudayaan; sebab pengertian kebudayaan, walaupun mungkin pelukisannya tidak memadai, namun mengandaikan adanya masyarakat manusia; dan binatang tidak menantikan kehadiran manusia untuk mengajarnya bermain. Fakta arkeologis maupun suratan teologis menyatakan bahwa keberadaan binatang mendahului keberadaan manusia (Huizinga, 1990: 2).

Sebagai sebuah entitas kebudayaan, dalam perkembangannya olahraga tidak bisa lepas dari perkembangan budaya serta perkembangan pola pikir umat manusia. Bentuk, ragam, maupun fungsi dari olahraga senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan pola pikir manusia dan senantiasa pula tidak bisa dihindarkan dari berbagai pengaruh elemen budaya yang menyertainya. Berdasarkan analisis dengan menggunakan teori perkembangan tahap pemikiran Auguste

Comte serta Van Peursen, secara nyata nampak pergeseran fungsi dan makna dari olahraga dari satu tahap perkembangan pemikiran ke tahap pemikiran yang lain. Ironisnya, dari sejarah perkembangan olahraga yang teramati dalam konteks sosial, cenderung entitas olahraga turut larut dan terjebak pada sisi yang tidak begitu menguntungkan dari setiap tahap perkembangan pemikiran. Secara berurutan pola-pola magis, substansialisme, serta operasionalisme sebagai sisi-sisi negatif dari tahap perkembangan pemikiran turut dialami oleh olahraga dalam segenap fase metamorfosisnya. Nampak dengan jelas dapat teramati dalam setiap fase perkembangan serta keterkaitannya dengan beberapa elemen sosial, bahwa olahraga bukan lagi menjadi sebuah aktivitas yang merupakan ekspresi hakikat kebermainan manusia. Olahraga telah kehilangan ruh “*ludic*”-nya.

Menurut Auguste Comte fase perkembangan pemikiran manusia merupakan perkembangan yang progresif menuju suatu ketertiban (*order*). Dengan kata lain, perkembangan pemikiran menurut Comte berjalan dalam sebuah pola yang linear. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bentuk olahraga saat inipun sudah mencapai pada puncak kematangannya, dimana segala sesuatunya secara nyata sudah menampilkan pola-pola positif.

Berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh Van Peursen. Menurutnya tahap perkembangan pemikiran manusia merupakan siklus ataupun spiral yang tidak pernah ada titik henti. Tahap fungsional bukanlah titik akhir dari tahap perkembangan pemikiran manusia. Akan ada fase yang muncul setelah tahap pemikiran fungsional terlampaui, atau bahkan mungkin juga kembali lagi dari awal. Ditambahkan menurut Peursen, dalam setiap tahap perkembangan merupakan titik henti dari tahap perkembangan sebelumnya. Pada fase ontologis, sangat memungkinkan muncul pola-pola pikir mistis. Bahkan pada tahap fungsional-pun tidak dihindarkan banyak pola pikir mistis maupun ontologis yang masih mengemuka. Hal ini dapat kita amati dengan jelas dalam dunia olahraga. Diantara hiruk pikuk industri olahraga yang sangat positif dan fungsional masih sangat banyak cara pikir mistis bahkan realisasi magi muncul dalam kancah olahraga. Seorang atlet yang membaca japa mantra sebelum bertanding, seorang pelatih yang meminta batu ajimat pada dukun untuk kemenangan timnya, dan

masih banyak lagi. Oleh karena itu, menurut apa yang diungkapkan oleh Peursen, masih banyak yang bisa diharap dari fase perkembangan pemikiran yang senantiasa berkembang untuk dapat menempatkan olahraga kembali pada keluhuran nilainya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barita Siregar. 1993. *Mengurai Permasalahan Jurnalisme*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Erika L. Panjaitan. 1996. *Matinya Rating Televisi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Jallaludin Rakhmat. 1996. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Mizan.
- Kaelan. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Filsafat*. Yogyakarta: Penerbit Paradigma.
- Muchamad Yulianto. 2005. *Fungsi Sosial Media Massa*. Suara Merdeka Edisi 11 Oktober 2005. Available at: <http://www.suaramerdeka.com/harian/0510/11/opi04.htm>
- Rahmad Syam Iatoro. 2008. *Industri Periklanan dan Fungsi Media yang Terlupakan*. Available at: <http://www.its.ac.id/personal/files/pub/710-ramok-Iklan%20dan%20Fungsi%20Media%20yang%20Terlupakan.pdf>
- David Kirk, et al. 2006. *The Handbook of Physical Education*. London: SAGE Publications, Inc.
- David Kirk. 2010. *Physical Education Futures*. New York: Routledge.
- Freeman, W H. 2001. *Physical Education and Sport in Changing Society*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon, A Pearson Company.
- Eriyanto. 2003. *"Analisis Wacana" Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS.
- Fakih, Mansoer. 1996. *Analisis Jender dan Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Katie Fitzpatrick. 2013. *Critical Pedagogy, Physical Education and Urban Schooling*. New York: Peter Lang Publishing, Inc.

- Michael W. Metzler. 2000. *Instructional Models for Physical Education*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Kretchmar, R. Scott. 2005. *Practical Philosophy of Sport an Physical Activity*. Penstate: Human Kinetics.
- Bakker, J.W.M. 1992. *Filsafat Kebudayaan, Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Kanisius.
- Fauzi Ridjal & M. Rusli Karim, 1991. *Dinamika Budaya dan Politik dalam Pembangunan*. Yogyakarta: PT. TIARA WACANA YOGYA
- Jay Coakley, *Sport in Society Issues and Controversies*, (Boston: McGraw-Hill, 2004), hlm. 21.
- Johan Huizinga, *Homo Ludens, Fungsi dan Hakikat Permainan dalam Budaya*, (Jakarta: LP3ES, 1990)
- Woods, Ronald. B (2007). *Social Issues in Sport*. Human Kinetics; New Zealand.
- Ritzer, George dan Goodman, Douglas J. (2008), *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Gardiner, E.N., 1910, *Greek Athletic Sports and Festivals*, London, Macmillan.
- Garstang, J., 1929, *The Hittite Empire*, London, Constable & Co
- Gruneau, R., 1999, *Class Sports and Social Development*, South Florida, Human Kinetics.
- Harsuki, H. dkk., 2004, *Olahraga Indonesia dala Perspektif Sejarah (Periode tahun 1945-1965)*, Jakarta, Direktorat Jenderal Olahraga.
- Horton, Paul & Chester L. Hunt, *Sosiologi*, Jakarta, Erlangga.
- Houlihan, Barrie, 1997, *Sport, Policy and Politic: A Comparative Analysis*, New York, Routledge.
- Howell, Reet and Howell, E. Maxwell, 1971, *Physical Activities and Sport in Early Societies*, Englewood, Prentice-Hall. Huizinga, Johan. 1990, *Homo Ludens*. Jakarta: LP3ES.
- Huchthinson and Lee. 1958. *Social Issues in Sport*, Human Kinetics.
- Kirk, David, Doune McDonald, & Mary O`Sullivan (ed), 2006, *The Handbook of Physical Education*, London, Sage Publications.
- Kretchmar, R. Scott, 1994, *Practical Philosophy of Sport*. Illinois, Human Kinetics.

## BIODATA PENULIS



Muhammad Hamid Anwar, dilahirkan di Bantul pada tanggal 2 Januari 1978. Semenjak kecil ia sudah menyenangi berbagai aktivitas olahraga. Sebagai seorang anak yang dibesarkan di pedesaan—menjadikannya aktif secara fisik dengan berbagai bentuk permainan. Kota Bantul yang pada era 80an sangat identik dengan olahraga Bolavoli, menjadikannya turut serta untuk menjadi pemain bolavoli. Demi kesenangannya berolahraga, maka selepas SMA, ia meneruskan kuliah dengan mengambil jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Di Fakultas Pendidikan Olahraga (PJKR) dan Kesehatan (FPOK) pada tahun 1996.

Selama proses perkuliahan, agak sedikit terjadi perubahan ketertarikan dari diri sang penulis. Pada awalnya, semenjak SMA penulis tertarik dan mengambil penjurusan Eksakta (A1). Namun, setelah memasuki bangku perkuliahan—perkenalannya dengan berbagai wacana filsafat dan sosiologis sangat mempengaruhi pola pikirnya. Mungkin perhelatan politik tahun 1997-1998 yang sering disebut sebagai periode awal reformasi merupakan faktor yang tidak dapat dihindarkan.

Mengikuti ketertarikannya dalam dunia filsafat dan sosiologi, maka penulis—pun mengambil jurusan program master ilmu fisafat di Universitas Gadjahmada pada tahun 2006 setelah diterima sebagai dosen di FIK UNY. Tanpa harus menunggu jeda, setelah lulus program magister, langsung melanjutkan program Doktorat di jurusan yang sama sampai pada akhirnya mendapatkan gelar Doktor dalam Ilmu Filsafat tahun 2015. Sampai saat ini, penulis konsen dengan mengemban tugas dan mengembangkan keilmuan Filsafat dan Sosiologi Olahraga di Fakultas Ilmu Keolahraagaan Universitas Negeri Yogyakarta.

