

SOSIOLOGI OLAHRAGA

Bahan Ajar Perkuliahan

Disusun Oleh:

Sapto Adi

Mu'arifin

Jurusan Ilmu Keolahragaan

Fakultas Ilmu Pendidikan

UNIVERSITAS NEGERI MALANG

2001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan barokahnva kepada kami. Sehingga kami dapat menyelesaikan pembuatan bahan ajar ini dengan baik.

Bahan ajar ini merupakan materi yang disampaikan dalam perkuliahan sosiologi olahraga untuk mahasiswa jurusan ilmu keolahragaan. Sehingga dari aspek kesederhanaan dan keringkasaan isi menjadi pertimbangan utama dalam penulisannya. Pertimbangan lain yaitu bahwa materi lebih berorientasi pada aplikasi di lapangan yang erat kaitannya dengan dunia keolahragaan di tingkat masyarakat. Namun bahan ajar ini tidak menutup mahasiswa untuk tetap berfikir kritis dan kreatif dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu apabila ada kekurangan dalam penulisan bahan ajar ini, kami tim penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran.

Tidak lupa kami sampaikan terima kasih kepada Prof. Dr. I Nyoman S. Degeng, M.Pd. selaku ketua Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang yang telah memberi kepercayaan kepada penulis. Dan teman-teman yang ikut menyumbangkan bahan-bahan untuk kelengkapan materi penulisan.

Malang, September 2001

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I : PENDEKATAN SOSIOLOGI DALAM OLAHRAGA.....	1
A. PENGANTAR	3
B. KONSEP SOSIOLOGI.....	5
BAB II : SOSIOLOGI OLAHRAGA.....	10
A. KONSEPSI SOSIOLOGI OLAHRAGA.....	11
BAB III : PENYIMPANGAN SOSIAL DALAM OLAHRAGA	28
BAB IV : PERGESERAN CITA-CITA OLIMPIADE	34
A. OLIMPIADE DAN PERDAMAIAN DUNIA	38
B. OLIMPIADE DAN POLITIK.....	39
C. OLIMPIADE DAN EKONOMI	40
D. OLIMPIADE AMATIR DAN PROFESIONAL	41
E. OLIMPIADE, SARANA DAN PRASARANA	42
F. OLIMPIADE DAN HIBURAN.....	43
G. OLIMPIADE, SUKU, AGAMA, DAN RASISME	43
H. OLIMPIADE DAN WANITA	44
BAB V : KAJIAN SOSIOLOGIS TERHADAP AGRESI DALAM OLAHRAGA.....	47
DAFTAR KEPUSTAKAAN	57

BAB I

PENDEKATAN SOSIOLOGI DALAM OLAHRAGA

Kajian sosiologi terhadap disiplin ilmu olahraga diawali dengan paparan tentang rasionalitas keterlibatan sosiologi sebagai salah satu ilmu yang digunakan untuk mengkaji fenomena keolahragaan. Konsep sosiologi umum dipaparkan sebagai dasar untuk memahami konsep-konsep sosiologi olahraga, khususnya yang berkaitan dengan proses sosial yang menyebabkan terjadinya dinamika dan perubahan nilai keolahragaan dari waktu ke waktu.

TUJUAN PERMASALAH :

Setelah mempelajari materi pada bab ini, diharapkan para mahasiswa mampu:

1. Menjelaskan latar belakang keterlibatan sosiologi dalam memecahkan permasalahan olahraga.
2. Menjelaskan pengertian sosiologi
3. Menjabarkan bidang kajian sosiologi
4. Menjelaskan kesamaan pokok-pokok analisis dari berbagai aliran sosiologi penyimpangan yg ada.

DESKRIPSI

Fenomena keolahragaan mengalami dinamika begitu pesat merambah hampir ke dalam seluruh aspek kehidupan olahraga. Olahraga tidak hanya dilakukan untuk tujuan kebugaran badani dan kesehatan, tetapi lebih dari itu berkembang menjangkau aspek politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Oleh karenanya pemecahan masalah yang ada dalam olahraga harus dilakukan dengan pendekatan inter-disiplin, dan salah satu disiplin ilmu yang dimanfaatkan adalah sosiologi.

Dari sisi pelaku dan proses sosial yang terbentuk, semakin memantapkan keyakinan bahwa olahraga merupakan mikrokosmos perikehidupan masyarakat, artinya fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat telah tercermin dalam aktivitas olahraga dengan terdapatnya nilai, norma, pranata, kelompok, lembaga, peranan, status, dan komunitas.

Sosiologi berupaya mempelajari masyarakat dipandang dari aspek hubungan antar individu atau kelompok secara dinamis, sehingga terjadi perubahan-perubahan sebagai wujud terbentuknya dan terwarisinya tata nilai dan budaya bagi kesejahteraan pelakunya.

KATA-KATA KUNCI

fenomena olahraga, sosiologi, dinamika masyarakat

A. PENGANTAR

Sebagai suatu realitas sosial, keberadaan olahraga saat ini telah diapresiasi sedemikian tinggi di kalangan masyarakat luas. Olahraga telah menyatu selaras dengan gerak dinamis proses sosial yang berlangsung sedemikian pesat ke arah terbentuknya tatanan nilai atau norma yang semakin hari semakin diyakini kebermaknaannya dalam memberikan kontribusi konstruktif untuk peningkatan harkat dan martabat kemanusiaan. Olahraga bukan lagi disikapi sebagai sarana untuk penyehatan ragawi, tetapi lebih luas dari itu, kawasan olahraga telah merambah pada aspek-aspek perikehidupan manusia secara utuh menyeluruh.

Berdasarkan kajian keilmuannya, olahraga telah diakui sebagai academic discipline. Aspek ontologinya berkaitan dengan keberadaan manusia sebagai homo ludens atau homo se movens, yaitu manusia yang mempunyai hasrat bermain dan bergerak sebagai wujud nyata aktualisasi dirinya. Gerak insani tersebut difungsikan sebagai media untuk mengembangkan dan membina potensi-potensi yang dimilikinya, yang berguna bagi keperluan hidup sehari-hari, sebagai ekspresi etik dan estetik, dan pada awalnya dimanfaatkan untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan alam lingkungan yang kurang bersahabat.

Pada perkembangan selanjutnya, aktivitas gerak fisik (olahraga) diperluas fungsi gunanya merambah ke seluruh kawasan aspek-aspek perikehidupan manusia, mulai dari fungsi pemanfaatan waktu luang, fungsi kesehatan dan kebugaran jasmani, fungsi rekreatif, fungsi politis, budaya, fungsi sosial, sampai fungsi ritual. Fenomena demikian itu mengandung arti, bahwa aktivitas yang dilakukan manusia dalam jenis dan bentuk yang sama, ternyata menyimpan motif pelaku yang beragam, tergantung dari macam kebutuhan dan tujuan apa yang akan dicapai melalui media aktivitas gerak tersebut. Pada konteks yang demikian itu, aktivitas fisik difungsikan sebagai *safety valve* (katup pengaman) untuk "melampiaskan" dorongan-dorongan potensial (naluri) yang ada pada diri manusia, karena di khawatirkan akan terjadi tindakan destruktif, jika naluri-naluri manusiawi tersebut tidak diwadahi ke dalam suatu kegiatan yang tidak saja positif bagi dirinya sendiri, tetapi juga bagi orang lain.

Olahraga yang kita lihat pada era sekarang pada hakikatnya merupakan aktivitas gerak fisik yang sudah mengalami pelembagaan formal. Disana terdapat

nilai dan norma baku yang bersifat mengikat para pelaku, penyelenggara dan penikmatnya, agar olahraga bisa berlangsung dengan adil, tertib dan aman, yang memungkinkan para pelaku berpeluang untuk menampilkan segala kemampuan teknis yang dimilikinya, sehingga akan dapat ditentukan pemenang dari mereka yang mempunyai kemampuan lebih dibanding lainnya, dan para penikmat/penonton dapat menyaksikan aksi-aksi gerak yang menarik, yang dapat menghiburnya, walaupun untuk itu ia harus mengeluarkan dana dengan jumlah yang relatif banyak.

Olahraga yang dilakukan dalam bentuk perlombaan atau pertandingan, selalu melahirkan momen-momen fenomenal yang selalu dikenang dan dicatat oleh sejarah, dengan kemasyhuran sosok pelakunya yang mampu menyita perhatian khalayak luas. Ketenaran, kekayaan, dan segala kemudahan diterima oleh pelaku olahraga yang mampu "mengharumkan" nama bangsa dan negara melalui suatu kemenangan pada even tertentu. Status sosial yang sedemikian tinggi diberikan kepada "pahlawan olahraga," tersebut membuktikan, bahwa kemenangan yang diperoleh pada dunia olahraga akan memberi rasa bangga suatu bangsa akan kemampuannya dalam "menaklukkan" bangsa lain secara resmi.

Olahraga telah diapresiasi sedemikian tinggi sebagai media untuk menunjukkan hegemoni, sehingga untuk menyelenggarakan, atau melahir dan menciptakan para pelakunya, telah diupayakan berbagai pendekatan dengan melibatkan berbagai disiplin ilmu, yang lebih dikenal dengan pendekatan inter-disiplin dan cross-disiplin. Pendekatan inter-disiplin adalah pendekatan disiplin ilmu olahraga yang didasarkan pada pengetahuan yang diambil dari disiplin ilmu lain, seperti psikologi, sosiologi, anatomi, fisiologi dan sebagainya. Pendekatan cross-disiplin adalah pendekatan pada disiplin ilmu olahraga yang difokuskan pada berbagai aspek disiplin ilmu lain, misalnya motor learning, psikologi olahraga, sosiologi olahraga dan sebagainya.

Sosiologi, sebagai salah satu disiplin ilmu mumpuni yang "dilibatkan" untuk membantu mengkaji dan memecahkan permasalahan olahraga, relatif masih baru dibandingkan dengan disiplin ilmu lain, walaupun nilai kebermaknaannya sudah tidak diragukan lagi. Dinamika yang terjadi dalam dunia olahraga semakin merekatkan keterkaitan institusi olahraga dengan institusi masyarakat, sehingga

“kupasannya” sosiologis sangat urgen digunakan untuk menjelaskan fenomena-fenomena yang ada, sehingga permasalahan yang muncul dapat segera diidentifikasi dan dicarikan alternatif pemecahannya.

B. KONSEP SOSIOLOGI

1. Pengertian Sosiologi

Secara umum, sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari masyarakat dan proses-proses sosial yang terjadi di dalamnya. Polak mengartikan sosiologi sebagai ilmu yang mempelajari masyarakat sebagai keseluruhan, yaitu antar hubungan manusia dengan manusia, secara individu maupun kelompok, baik dalam suasana formal maupun material, baik statis maupun dinamis. Menurut Sorokin, hubungan timbal balik tersebut meliputi beragam gejala sosial (ekonomi dengan agama, keluarga dengan moral, ekonomi dengan hukum, dan sebagainya).

Untuk melakukan hubungan yang sedemikian itu diperlukan adanya interaksi sosial, organisasi sosial, struktur sosial, dan proses sosial yang kesemuanya mengakibatkan adanya perubahan sosial, sebagai indikator terjadinya dinamika pada masyarakat. Sehingga oleh Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi, sosiologi diartikan sebagai ilmu masyarakat, yaitu ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses sosial, termasuk perubahan sosial.

Struktur sosial adalah keseluruhan jalinan antara unsur-unsur sosial yang pokok, yaitu kaidah sosial (norma), lembaga sosial, kelompok serta lapisan sosial. Proses sosial adalah pengaruh timbal balik antara berbagai segi kehidupan bersama, misalnya pengaruh timbal balik antara kemampuan ekonomi yang tinggi dengan stabilitas politik dan hukum, stabilitas politik dengan budaya, dan sebagainya.

Telaah yang lebih dalam tentang sifat hakiki sosiologi akan menampilkan beberapa karakteristiknya, yaitu:

- Sosiologi adalah ilmu sosial, secara substansial berbeda dibandingkan dengan ilmu alam atau ilmu kerohanian.
- Sosiologi merupakan disiplin ilmu kategoris bukan normatif, artinya bersifat non-etis yakni kajian yang ada dalam sosiologi dibatasi pada apa yang terjadi,

muka pada apa yang seharusnya terjadi, sehingga tidak terdapat aksi penilaian dalam proses pemerolehan dan penyusunan teori-teorinya.

- Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan murni, bukan ilmu pengetahuan terapan, artinya, kajian sosiologi ditujukan untuk membentuk dan mengembangkan ilmu pengetahuan secara abstrak, dan difungsikan untuk mempertinggi kualitas keilmuannya sendiri, tanpa menggunakannya untuk keperluan praktis.
- Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan empiris dan rasional, artinya didasarkan pada observasi obyektif terhadap kenyataan dengan menggunakan penalaran bukan bersifat spekulatif.
- Sosiologi bersifat teoritis, yaitu berusaha menyusun abstraksi dari hasil observasi. Abstraksi itu merupakan kerangka unsur-unsur yang tersusun secara logis. Bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab akibat berbagai fenomena yang dikaji, sehingga menjadi suatu teori.
- Sosiologi bersifat kumulatif, artinya teori-teori yang tersusun didasarkan pada teori-teori yang mendahuluinya.

2. Obyek Sosiologi

Obyek suatu disiplin ilmu dibedakan menjadi obyek materi dan obyek forma. Obyek materi merupakan sesuatu yang menjadi bidang/kawasan kajian ilmu tersebut, sedang obyek forma adalah sudut pandang/paradigma yang digunakan dalam mengkaji obyek materi.

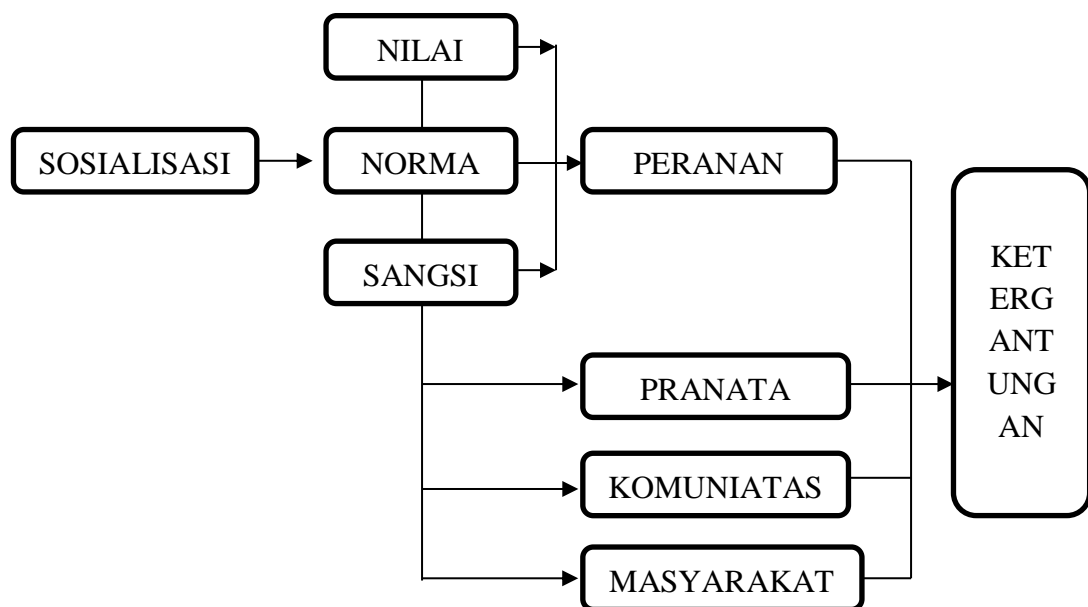
Sebagai ilmu sosial, obyek materi sosiologi adalah masyarakat, sedang obyek formanya adalah hubungan antar manusia, dan proses yang timbul dari hubungan manusia dalam masyarakat. Konsepsi masyarakat (society) dibatasi oleh unsur-unsur:

- Manusia yang hidup bersama
- Hidup bersama dalam waktu yang relatif lama
- Mereka sadar sebagai satu kesatuan
- Mereka merupakan suatu sistem hidup bersama yang mampu melahirkan kebudayaan.

Perkembangan masyarakat yang semakin kompleks mengakibatkan munculnya aliran-aliran sosiologi yang berbeda satu dengan lainnya. Menurut George Ritzer, aliran-aliran itu dapat di kelompokkan menjadi tiga tipe paradigma sosiologis, yaitu: 1) Tipe paradigma fakta sosial, 2) Tipe paradigma definisi sosial, 3) Tipe perilaku sosial.

Sosiologi yang mengutamakan paradigma fakta sosial pada umumnya memusatkan perhatian pada hubungan antar individu, hubungan antar individu dengan struktur sosial dan pranata sosial. Sosiologi tipe paradigma definisi sosial mengutamakan pokok persoalan tentang tindakan sosial antar hubungan sosial, sedang sosiologi tipe paradigma perilaku sosial memusatkan perhatian utama pada hubungan antara individu dengan lingkungannya.

Keberagaman aliran dalam sosiologi menghasilkan teori dan pokok analisis yang beragam pula, karena tiap aliran mempunyai pandangan yang berbeda mengenai konsep, teori, dan obyek yang dipelajari. Upaya untuk menyamakan konsep-konsep kunci telah dilakukan, walaupun hasilnya belum terlalu menggembirakan, tetapi ada beberapa hal yang sudah disepakati, sebagai pokok analisis sosiologi, yaitu hal-hal yang berkenaan dengan sosialisasi, nilai, norma, sangsi, peranan, pranata, komunitas, masyarakat, dan saling ketergantungan. Keterkaitan konsep-konsep tersebut satu dengan lainnya dapat dilihat pada skema berikut ini:



Skema di atas menunjukkan adanya jaringan yang saling ketergantungan antara satuan-satuan fungsional yang ada dalam masyarakat. Setiap anggota masyarakat akan mengalami proses sosialisasi, sehingga akan diperoleh atau mendapatkan. Selama melakukan interaksi dengan anggota lainnya akan terbentuk nilai, norma, dan sanksi, kesemuanya terwadahi dalam suatu pranata yang berlaku dan diakui kebenarannya oleh suatu komunitas dalam masyarakat. Proses yang seperti itu berlangsung secara dinamis, sehingga terjadi perubahan-perubahan sebagai wujud nyata adanya suatu perkembangan.

RINGKASAN

Sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari masyarakat dipandang dari aspek hubungan antara individu atau kelompok. Hubungan yang terjadi karena adanya proses sosial dilakukan oleh pelaku dengan berbagai karakter, dilakukan melalui lembaga sosial dengan berbagai fungsi dan struktur sosial. Keadaan seperti itu ternyata juga terdapat dalam dunia olahraga, sehingga sosiologi dilibatkan untuk mengkaji masalah olahraga, mengingat olahraga telah memfungsikan dirinya hampir mengenai pada seluruh aspek perikehidupan masyarakat.

LATIHAN

1. Lakukan perumusan definisi sosiologi dari berbagai aspek, sehingga dapat dipahami secara praktis.
2. Ungkapkan beberapa alasan keterlibatan sosiologi dalam dunia olahraga, setiap alasan yang Anda ungkapkan perjelas dengan memberi contoh konkrit.
3. Identifikasi pokok-pokok kajian sosiologi dan jelaskan pengertiannya.
4. Beri contoh dalam dunia olahraga, pokok-pokok kajian sosiologi di atas
5. Amati perilaku pelaku olahraga di sekitar Anda, inventarisasi kesenjangan-kesenjangan yang ada ditinjau dari segi sosiologisnya.

BAB II

SOSIOLOGI OLAHRAGA

Kajian sosiologi olahraga merupakan kelanjutan dari kajian konsep umum sosiologi di depan. Sosiologi olahraga merupakan ilmu terapan yang mengimplementasikan teori-teori sosiologi untuk digunakan dalam mengkaji fenomena keolahragaan yang sudah diyakini sebagai mikrokosmos kehidupan masyarakat. Dalam olahraga terdapat fenomena-fenomena yang berkaitan dengan proses sosial, kelompok sosial, dan lembaga sosial, dengan seperangkat nilai dan norma yang melingkupi dinamikanya.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari bab ini, diharapkan mahasiswa dapat:

1. Menjelaskan pengertian sosiologi olahraga
2. Mengidentifikasi sisi-sisi sosiologi yang diterapkan untuk mempelajari olahraga.
3. Menjelaskan pengertian proses sosial
4. Mengungkapkan beberapa contoh empirik proses sosial dalam olahraga
5. Menjelaskan karakteristik kelompok sosial
6. Menjelaskan karakteristik sosial dalam olahraga
7. Menjelaskan lembaga sosial dalam olahraga

A. KONSEPSI SOSIOLOGI OLAHRAGA

1. Latar Belakang Keberadaan Sosiologi Olahraga

Sebagai ilmu yang mempelajari fenomena masyarakat yang dipandang dari sudut hubungan antar manusia yang terwujud dalam suatu proses sosial yang di dalamnya melibatkan dan memunculkan struktur sosial, nilai, norma, pranata, peranan, status, individu, kelompok, komunitas, dan masyarakat, sosiologi telah memberi kontribusi pada disiplin ilmu lain untuk keperluan praktis dalam mengkaji dan memecahkan masalah yang muncul. Hasil kajian tersebut digunakan sebagai landasan dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan pembinaan dan pengembangan disiplin ilmu terkait.

Disiplin sosiologi yang diterapkan atau digunakan untuk mengkaji permasalahan yang ada pada disiplin ilmu keolahragaan, melahirkan bidang kajian yang diberi label sosiologi olahraga. Latar belakang munculnya kajian sosiologi olahraga ini dapat dikaji dari fenomena yang ada dalam dunia keolahragaan, yaitu: pertama ilmu keolahragaan menggunakan pendekatan inter-disiplin dan cross-disiplin dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, kedua, telah diyakini dan diakui kebenarannya suatu teori yang menyatakan: "*sport is reflect the social conditlon*" atau "*sport is mirror of society*".

Sebagai disiplin ilmu baru, dan masih dalam proses memperoleh pengakuan dari komunitas masyarakat ilmuwan, keberadaan olahraga telah berkembang sedemikian pesat. Kajian terhadapnya dilakukan dalam frekuensi dan intensitas yang tinggi, baik secara mikro, maupun makro.

Secara mikro, kajian ilmu olahraga difokuskan pada upaya-upaya meningkatkan kualitas dan kuantitas teori dan hukum pendukung ilmu olahraga, sehingga dihasilkan temuan-temuan yang dapat memperkokoh keberadaan olahraga sebagai fenomena aktivitas gerak insani yang berbentuk pertandingan ataupun perlombaan, guna mencapai prestasi yang tinggi. Kajian secara mikro dilakukan dalam konteks intemal keolahragaan, yang secara epistemologi diarahkan pada proses pemerolehan ilmu yang digunakan untuk meningkatkan kualitas gerak insani secara lebih efektif dan efisien.

Secara makro, kajian ilmu olahraga diarahkan pada aspek fungsional kegiatan olahraga bagi siapapun yang terlibat langsung maupun-tidak langsung,

seperti pelaku (atlet), penikmat (penonton), pemerintah, pebisnis dan sebagainya. Pada konteks itu, olahraga dikaji secara aksiologis untuk mengetahui pengaruh olahraga pada pelakunya sendiri atau khalayak luas, terutama pengaruh sosial yang mengakibatkan posisi olahraga tidak lagi dipandang sebagai aktivitas gerak insani an sich, melainkan telah berkembang secara cepat merambah pada aspek-aspek perikehidupan manusia secara luas. Olahraga pada era kini telah diakui keberadaan sebagai suatu fenomena yang tidak lagi steril dari aspek politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Sehingga tidak berlebihan dikatakan bahwa pemecahan permasalahan dalam olahraga mutlak diperlukan pendekatan dari berbagai disiplin ilmu, salah satunya adalah sosiologi.

Olahraga yang hampir selalu berbentuk permainan yang menarik telah dikaji keberadaan sejak dulu. Spencer (1873) menyatakan *play as the use of accumulated energy in unused faculties*; Gross (1898) menyatakan *play was role practice for life*; Mc Dougal (1920) menyatakan *play was the primitive expression of instincts*. Permainan atau play yang telah diformalkan menjadi game telah diakui dapat berfungsi sebagai media untuk mempersiapkan anak untuk berperan sebagai orang dewasa, bahkan Goerge H. Head (1934) menyatakan *games sebagai a medium for the development of the self*, sehingga lebih lanjut dikatakan *game the extend of man*.

Beragam kondisi obyektif di masyarakat dapat dijadikan bukti bahwa olahraga telah merambah pada kehidupan sosial manusia, misalnya: tak ada satupun mass media yang tidak memuat berita olahraga, bahkan di Amerika telah diyakini bahwa tanpa berita olahraga, banyak mass media yang akan bangkrut, karena tidak akan dibaca oleh khalayak. Suatu pertandingan -atau perlombaan olahraga telah menyita perhatian berjuta manusia sebagai penikmatnya, telah memakan jutaan dolar untuk penyelenggaraannya, belum lagi tenaga dan waktu yang tersita untuk melaksanakan atau menikmatinya,

Pengaruh olahraga di masyarakat tidak sekedar penghayatan menang atau kalah, tetapi lebih luas lagi menyangkut harga diri, kebanggaan, penyaluran potensi-potensi destruktif, bahkan pada komunitas tertentu, olahraga telah diakui kesejajarannya dengan agama. Dari paparan tersebut, olahraga telah diakui sebagai mikrokosmos kehidupan masyarakat. Upaya pengkajian terhadap

masyarakat sebagai whole system dapat dilakukan dengan mengkaji fenomena olahraga sebagai part systemnya. Oleh karena itu, memecahkan masalah olahraga merupakan suatu upaya pendekatan terhadap masyarakat luas, dan ini hanya mampu dilakukan dengan menggunakan sosiologi sebagai salah satu disiplin ilmu yang dilibatkan.

2. Pengertian Sosiologi Olahraga

Sosiologi olahraga merupakan sosiologi terapan yang dikenakan pada olahraga, sehingga dapat dikatakan sebagai sosiologi khusus yang berusaha menaruh perhatian pada permasalahan olahraga. Sebagai ilmu terapan, sosiologi olahraga merupakan gabungan dari dua disiplin ilmu, yaitu sosiologi dan olahraga, yang oleh Donald Chu disebut sebagai perpaduan antara sosiologi dan olahraga.

Sebagai ilmu mudi yang bersifat non-etis, teori-teori sosiologi berpeluang untuk dicercap oleh disiplin ilmu lain, dan sebagai disiplin ilmu yang relatif baru, olahraga masih menggunakan teori-teori dari disiplin ilmu lain untuk menyusun teori ataupun hukum-hukum keilmuannya. Dalam hal ini ilmu olahraga bersifat integratif, yaitu berusaha menerima dan mengkombinasikan secara selaras keberadaan ilmu lain untuk mengkaji permasalahan yang dihadapi.

Sosiologi olahraga berupaya membahas perilaku sosial manusia, baik sebagai individu maupun kelompok, dalam situasi olahraga, artinya, saat melakukan kegiatan olahraga, pada dasarnya manusia melakukan kegiatan sosial yang berupa interaksi sosial dengan manusia lainnya. Dalam berinteraksi ia terikat oleh nilai atau norma yang berlaku pada komunitas dimana ia berada dan pranata-pranata. yang berlaku pada cabang olahraga yang sedang dilakukan.

Pelanggaran terhadap nilai dan norma atau perilaku yang menyimpang dari peran yang dimainkannya akan berakibat adanya sangsi, penentuan jenis sangsi ini ditentukan atas kesepakatan bersama, atau aturan yang telah dibakukan, kesemuanya itu dilakukan agar aktivitas olahraga yang dimainkan bisa berjalan secara aman, tertib dan lancar.

3. Bidang Kajian Sosiologi Olahraga

Bidang kajian sosiologi olahraga sangat luas, mengingat hal itu, para ahli terkait berupaya mencari batasan-batasan bidang kajian yang relevan, misalnya:

- a. Heizemann menyatakan bagian dari teori sosiologi yang dimasukkan dalam ilmu olahraga meliputi:
 - Sistem sosial yang bersangkutan dengan garis-garis sosial dalam kehidupan bersama, seperti kelompok olahraga, tim, klub dan sebagainya.
 - Masalah figur sosial, seperti figur olahragawan, pembina, yang berkaitan dengan usia, pendidikan, pengalaman dan sebagainya.
- b. Plessner dalam studi sosiologi olahraga menekankan pentingnya perhatian yang harus diarahkan pada pengembangan olahraga dan kehidupan dalam industri modern dengan mengkaji teori kompensasi
- c. Philips dan Madge menulis buku "Women and Sport" menguraikan tentang fenomena kewanitaan yang aktif melakukan dipandang dari sudut sosiologi.
- d. G. Magname yang menulis buku "*Sosiologie Van de Sport*" menguraikan tentang kedudukan olahraga dalam kehidupan sehari-hari, masalah olahraga rekreasi, masalah juara, dan hubungan antara olahraga dan kebudayaan.
- e. John C. Phillips dalam bukunya yang berjudul *Sociology of Sport*, mengkaji tema-tema yang berhubungan dengan olahraga dan kebudayaan, pertumbuhan dan rasionalisasi dalam olahraga, pengaruh olahraga terhadap pelakunya, olahraga dalam lembaga pendidikan, wanita dalam olahraga, dan bisnis olahraga.
- f. Abdul Kadir Ateng menawarkan pokok kajian sosiologi olahraga yang meliputi pranata sosial, seperti sekolah dan organisasi lain, dan proses sosial, seperti perkembangan status sosial atau prestise dalam kelompok dan masyarakat.

Dalam bidang penelitian, sosiologi olahraga membuka peluang bagi pengkajian topik yang berkenaan dengan pranata sosial seperti sekolah dan kehidupan politik, stratifikasi sosial, penonton dan motivinya, sosialisasi, etika bertanding, dan masih banyak lagi. Beberapa isu pokok yang dicoba angkat adalah masalah hubungan individu dan kelompok dalam olahraga yang berkaitan dengan peranan dan isu gender, masalah ras, agama, nilai, norma, aspek politik, ekonomi, dan rasionalisasi kegiatan olahraga di negara maju.

Berikut ini ditampilkan contoh-contoh penelitian sosiologi olahraga yang dinyatakan oleh Abdul Kadir Ateng:

- Pelepasan emosi (dengan cara yang dapat diterima masyarakat)
- Pembentukan pribadi (mengembangkan identitas diri)
- Kontrol sosial (penyerasian dan kemampuan prediksi)
- Sosialisasi (membangun perilaku dan nilai-nilai bersama yang sesuai)
- Perubahan sosial (interaksi sosial, asimilasi dan mobilitas)
- Kesadaran (pola tingkah laku yang benar)
- Keberhasilan (cara pencapaian dengan turut aktif atau sebagai penikmat)

4. Perubahan Sikap terhadap Nilai Olahraga.

Sebagai suatu aktivitas yang melibatkan banyak pihak, olahraga telah disikapi secara dinamis, dari pemahaman terhadapnya yang dianggap sebagai aktivitas primitif untuk mempertahankan hidup dari gangguan alam yang serba buas, sampai kepada suatu aktivitas pertandingan/perlombaan yang menyita perhatian dunia internasional, yang di dalamnya menyajikan penguasaan teknik dan taktik tingkat tinggi guna mencapai prestasi setinggi-tingginya.

Dari sisi pelakunya, olahraga pada jaman dulu masih bersifat elit, hanya orang-orang tertentu yang diberi hak untuk melakukannya. Selaras dengan dinamika masyarakat, olahraga telah mampu merobah tradisi feodalis seperti itu, sehingga siapapun boleh melakukannya, hanya saja, pada perkembangan terakhir ini, akibat adanya modernisasi pada berbagai sektor kehidupan, banyak sarana prasarana umum yang seyogyanya difungsikan untuk melakukan olahraga, telah berubah menjadi pertokoan, perumahan, dan pabrik, akibatnya aktivitas olahraga

di kota-kota besar cenderung hanya mampu dinikmati oleh individu-individu yang mempunyai kualifikasi tertentu. Olahraga sepertinya kembali pada jaman dahulu, bukan lagi sebagai suatu aktivitas yang egaliter.

Apresiasi yang tinggi kepada para olahragawan yang berprestasi menyebabkan adanya motivasi bagi para pemuda untuk menirunya, sehingga animo berlatih dengan keras semakin meningkat untuk mencapai tujuan itu, dan peluang ini dimanfaatkan oleh pengelola klub olahraga untuk merekrut banyak anggota. Bagi pelaku bisnis, peluang itu dimanfaatkan untuk memperkenalkan produknya; bagi birokrat, peluang ini dimanfaatkan untuk meningkatkan opini publik yang baik terhadap kinerjanya. Pada akhirnya olahraga mampu "didampingkan" pada berbagai kepentingan dari beragam profesi.

Aktivitas olahraga, selain difungsikan untuk mencapai prestasi tinggi, juga mampu digunakan sebagai media pendidikan, sarana rekreasi, sarana terapi dan kesehatan jasmani dan rohani para pelakunya. Lebih-lebih pada era modernisasi ini, kedudukan olahraga semakin kompleks sebagai sarana untuk kontak dan interaksi sosial. pada strata masyarakat tertentu, atau olahraga telah mampu mendobrak batas stratifikasi sosial yang selama ini memisahkan para pelakunya.

Olahraga telah menjadi media untuk menyalurkan potensi-potensi kemanusiaan secara konstruktif, seperti naluri menguasai, agresifitas, jiwa kompetitif, dan sebagainya. Penyaluran itu dilakukan dengan melakukan kerjasama dengan pelaku lain untuk membentuk suatu pertandingan atau perlombaan. Sikap seperti itu merupakan bentuk pengakuan akan adanya saling ketergantungan dalam mencapai tujuan bersama. Lawan bukan disikapi sebagai individu atau kelompok yang harus direndahkan, dikalahkan, dicercai, atau dihinakan, tetapi disikapi sebagai "teman bermain" atau partner untuk membentuk suatu permainan bersama. Jadi didalam kompetisi terdapat kooperasi, dan didalam kooperasi terdapat kompetisi, yang kesemuanya terikat oleh aturan yang disepakati sebagai norma-norma yang akan menjamin kelancaran, ketertiban, dan keamanan suatu permainan.

Penyikapan terhadap pelaksanaan kegiatan olahraga secara massal semakin meyakinkan khalayak bahwa akan terjadi peningkatan kualitas sumber daya

manusia, yang akan meningkatkan produktivitas kerja, yang merupakan syarat mutlak bagi keberlangsungan dan kemajuan suatu bangsa dan negara.

Terselenggaranya pertandingan dan perlombaan olahraga secara lintas teritorial regional, nasional, maupun internasional, menunjukkan adanya keterbukaan untuk mengurangi purbasangka negatif, menjalin kerjasama, dan persahabatan dalam memperkuat hubungan serta memperkenalkan budaya setempat sebagai salah satu bentuk pengakuan dan respek terhadap yang lainnya.

5. Teori-teori Permainan dalam Olahraga

Teori-teori ini disusun berdasarkan kajian sosiologis terhadap motif-motif manusia melakukan aktivitas permainan atau olahraga. Beberapa teori yang menonjol adalah:

a) Teori Energi Surplus

Teori ini dicetuskan oleh Frederich Schiller dari Jerman, yang menyatakan, bahwa bermain merupakan pemanfaatan timbunan energi. Manusia memiliki I berbagai kemampuan yang tidak dapat berfungsi sekaligus, akibatnya ada sejumlah kemampuan yang tidak aktif dalam jangka waktu tertentu, manakala kemampuan lainnya aktif, Pada- kondisi demikian itu terjadi akumulasi energi pada jumlah tertentu, yang pada akhirnya sampai pada suatu keadaan yang mengharuskan dikeluarkannya energi tersebut melalui katub pengaman, agar tidak terjadi ketegangan atau stress yang terjadi. Melakukan aktivitas gerak dengan bermain merupakan salah satu katub pengaman yang konstruktif untuk melampiaskan desakan-desakan itu.

Simpanan energi seperti itu mendorong manusia sebagai HOMO SE MOVEN, yaitu makhluk yang mempunyai naluri selalu bergerak, karena diyakini bahwa gerak merupakan esensinya dalam menjalani kehidupan.

b) Teori Rekreasi

Teori ini dicanangkan oleh Guts Muths dari Jerman. Rasional munculnya teori ini adalah kenyataan bahwa tubuh manusia memerlukan aktivitas bermain untuk revitalisasi, setelah melakukan aktivitas lain yang menyita .

tenaga, pikiran dan perhatiannya. Bermain diyakini sebagai media penyegaran tubuh setelah lama bekerja. Bermain menangkal ketegangan syaraf, kelelahan mental dan kegelisahan emosional. Pada dasarnya manusia sebagai HOMO LUDENS, yaitu makhluk yang mempunyai naluri untuk bermain.

c) Teori Relaksasi

Teori ini relatif sama dengan teori rekreasi. Aktivitas bermain difungsikan sebagai pengimbangan aktivitas kerja yang melelahkan, membosankan, dan banyak memakan energi, sehingga berakibat terjadinya kekacauan syaraf, jika individu tidak mempunyai media untuk bersantai melepaskan diri dari rutinitas itu.

d) Teori Warisan (Teori Rekapitulasi)

Teori ini diungkap oleh Stanley Hall, yang menyatakan bahwa masa lampau merupakan kunci bermain, artinya permainan telah dilakukan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Aktivitas permainan yang dilakukan saat ini merupakan bentuk pengulangan dari permainan tempo dulu, yang dilakukan oleh nenek moyangnya. Olahraga sekarang ini hanyalah merupakan variasi dari bentuk permainan kuno masa lalu.

e) Teori Naluri (Teori Groos)

Dasar teori ini adalah keberadaan manusia yang memiliki kecenderungan naluriah untuk aktif dalam berbagai tingkat hidupnya. Naluriah alami seperti bernafas, tertawa, menangis, merangkak, berdiri dan berlari merupakan dasar dari pola-pola permainan. Bermain merupakan bagian dari proses pertumbuhannya, yang tidak direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Bermain merupakan kegiatan wajar dan cerminan dari kodrat manusia,

Kodrat manusia adalah sebagai makhluk yang mempunyai naluri berpetualang dan berkreasi untuk mencari tantangan atau masalah, kemudian secara kreatif berupaya mengatasinya, sehingga diperoleh kepuasan. Olahraga

sangat kaya akan tantangan baik melawan alam, orang lain ataupun melawan diri sendiri.

f) Teori Kontak Sosial

Bermain bagi manusia, menurut teori ini merupakan akibat adanya kontak sosial individu terhadap lingkungannya. Perilaku yang ditampilkan individu sebagian besar ditentukan oleh lingkungan sekitarnya, yang memaksanya untuk menyesuaikan diri. Permainan yang dilakukannya hanyalah merupakan bentuk nyata dari proses penyesuaian terhadap kelompoknya. Untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya kadang dilakukan dengan bersaing atau bekerjasama.

g) Teori Ekspresi Diri

Teori ini dicanangkan oleh Bernard S. Mason. Manusia pada dasarnya adalah makhluk yang aktif, dengan struktur fisiologis dan anatomisnya yang membatasi gerakan aktivitasnya. Kondisi kebugaran jasmaninya mempengaruhi macam permainan yang diikutinya. Pemilihan terhadap permainan tertentu ditentukan oleh kecenderungan psikologis akibat adanya kebutuhan fisiologis, hasil belajar, dan kebiasaan atau sikapnya. Melaksanakan permainan dianggap sebagai media untuk mengekspresikan potensi-potensi yang dimiliki.

6. Proses Sosial dalam Olahraga

Bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antar orang perorang, antar kelompok, dan antar orang perorang dengan kelompok. Interaksi sosial terjadi jika dua orang bertemu dan masing-masing menyadari adanya pihak lain di sekitarnya. Bentuk nyata interaksi ini beragam, mulai dari menegur, berjabat tangan, berbicara, bahkan sampai perilaku destruktif seperti memukul atau berkelahi.

Interaksi sosial antar kelompok biasanya dilakukan atas nama kesatuan, bukan bersifat pribadi, misalnya pemain asing yang bermain untuk suatu klub

yang akan bertanding dengan klub yang berasal dari negaranya, pemain tersebut akan berjuang sekuat tenaga untuk memperoleh kemenangan klubnya. Pada konteks seperti itu ia bukan lagi mewakili pribadinya, melainkan sebagai bagian dari klub yang telah mengontraknya.

Interaksi sosial yang terjadi dalam olahraga lebih menonjol dan lebih nyata, karena sering terjadi perbenturan antara kepentingan individu dan kelompok/klub, atau perbenturan kepentingan individu atau kelompok satu dengan individu atau kelompok lain karena masing-masing mempunyai kepentingan yang sama, yaitu meraih kemenangan dengan saling mengalahkan.

Interaksi sosial dalam olahraga dapat diklasifikasikan menjadi interaksi secara internal dan eksternal. Interaksi internal berlangsung dalam lingkungan pelaku I olahraga sendiri, misalnya dengan pengurus, pelatih atau teman atlet. Pada situasi seperti itu, unsur kerjasama sangat dominan dalam mencapai tujuan bersama, walaupun kompetisi di antara teman juga terjadi, yaitu dalam upaya untuk masuk sebagai pemain inti misalnya. Interaksi eksternal dilakukan dengan individu atau kelompok lain. Bentuk interaksi itu adalah terjadinya persaingan (kompetisi) dalam bentuk aktivitas gerak tertentu yang telah diatur oleh peraturan baku. Persaingan dilakukan sebagai upaya untuk saling mengalahkan satu dengan lainnya. Walaupun demikian, di dalam kompetisi itu masih ada kooperasi (kerjasama), yaitu upaya bersama dalam menjunjung tinggi sportivitas, saling menghargai, dan secara bersama-sama membangun suatu pertandingan atau perlombaan yang menarik, adil dan lancar.

Interaksi sosial akan terjadi jika dipenuhi syarat akan adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Kontak sosial terjadi jika dua individu atau kelompok berhubungan dan mereka saling menyadari adanya kehadiran pihak lain. Komunikasi akan terjadi jika individu telah mampu memberi tafsiran pada perilaku individu lain, kemudian ia memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan individu lain tersebut. Dengan komunikasi, sikap individu atau kelompok bisa diketahui oleh individu atau kelompok lain, hal ini kemudian dijadikan bahan pertimbangan untuk menentukan reaksi selanjutnya.

Penafsiran yang dilakukan dalam proses komunikasi bisa saja terjadi kesalahpahaman. Senyuman seorang atlet kepada lawannya dapat diartikan

sebagai keramahan, sikap bersahabat, tetapi bisa juga dianggap sebagai sikap sinis, ejekan, ataupun penghinaan. Sehingga dari komunikasi bisa dihasilkan kerja sama ataupun pertikaian yang disebabkan kesalahpahaman menafsirkan simbol-simbol.

Berangkat dari paparan di atas, bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerjasama (cooperation), persaingan (competition) dan bahkan pertentangan atau pertikaian (conflict), sehingga membutuhkan penyelesaian sementara waktu (accomodation). Secara lebih jelas, Gillin dan Gillin menggolongkan proses sosial yang timbul akibat interaksi sosial, yaitu *proses yang asosiatif dan proses yang disosiatif*. Proses asosiatif bersifat mendekat atau menyatu, sedang disosiatif bersifat memisah atau menjauh. Bentuk proses asosiatif misalnya kerjasama, dan akomodasi (upaya menyeimbangkan/meredakan pertentangan sehingga tercapai kestabilan). Bentuk proses disosiatif, misalnya persaingan, kontravensi (proses sosial yang berada diantara persaingan dan pertentangan atau pertikaian).

Dalam dunia olahraga, bentuk-bentuk interaksi sosial itu sangat menonjol sekali. Prestasi atlet hanya akan dapat terwujud dari adanya kerjasama yang harmonis diantara berbagai komponen penyokong sistem pembinaan dan pelatihan, untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi fisik, taktis, teknis dan psikisnya. Potensi-potensi yang telah dilatihkan tersebut tidak akan bermakna apa-apa jika tidak ada standar atau norma pembandingnya. Dan itu hanya bisa dilakukan dengan melakukan persaingan (kompetisi) untuk menentukan mana yang lebih baik. Agar terjadi kompetisi yang adil, tertib dan lancar, diperlukan akomodasi untuk menampung aspirasi dua belah pihak, sehingga tercapai konsensus, yang perwujudannya berupa peraturan pertandingan atau perlombaan baku.

7. Kelompok Sosial dalam Olahraga

Menyadari keterkaitan dan keterikatannya dengan individu lain, manusia membentuk kelompok sosial untuk memecahkan permasalahan hidupnya. Naluri untuk hidup bersama orang lain disebut *gregariousness*. Kelompok sosial merupakan kesatuan atau himpunan manusia yang hidup bersama dalam hubungan yang saling mempengaruhi dan kesadaran untuk saling menolong.

Persyaratan suatu dapat disebut sebagai kelompok sosial adalah:

- Setiap anggota kelompok harus sadar bahwa ia merupakan bagian dari kelompok.
- Ada hubungan timbal-balik antara anggota satu dengan lainnya.
- Ada suatu faktor yang dimiliki bersama, yang mempererat hubungan. Faktor itu misalnya nasib, kepentingan, tujuan, ideologi politik yang sama ..
- Berstruktur, berkaidah dan mempunyai pola perilaku.
- Bersistem dan berproses.

Untuk memperoleh kejelasan karakteristik berbagai tipe kelompok sosial yang ada dalam masyarakat, perlu dilakukan klasifikasi terhadapnya. Klasifikasi kelompok sosial bisa didasarkan pada ukuran besar kecilnya jumlah anggota, derajat interaksi sosial, tinggi rendahnya derajat kelekatan, kepentingan dan berdasarkan wilayah.

Berdasarkan besar kecilnya jumlah anggota dapat dianalisis bentuk terkecil yang terdiri dari satu orang yang disebut *monad*, kemudian berkembang menjadi dua atau tiga orang (*dyad* dan *triad*). Berdasarkan derajat interaksi sosial dibedakan kelompok yang anggotanya saling mengenal (*face to face groupings*), kemudian dikembangkan lebih lanjut berdasarkan derajat kelekatan hubungan antara anggotanya. Ukuran lainnya adalah berdasarkan wilayah, sehingga terbentuk suatu komunitas (kesatuan masyarakat setempat) yang tidak mempunyai suatu kepentingan khusus.

Ukuran kepentingan bisa dijadikan ukuran untuk mengklasifikasikan suatu kelompok. Asosiasi merupakan kelompok dengan kepentingan tertentu, berbeda dengan kerumunan (*crowd*) yang mempunyai kepentingan sesaat.

Tipe-tipe umum kelompok sosial dapat dikategorikan berdasarkan hal-hal berikut:

- a) **Kategori statistik:** pengelompokan atas dasar ciri tertentu yang relatif sama, misalnya usia, jenis kelamin dan sebagainya.
- b) **Kategori sosial:** merupakan kelompok individu yang sadar akan adanya ciri-ciri yang dimiliki bersama, misalnya Isori, IDI, PWI dan sebagainya.
- c) **Kelompok sosial:** didasarkan atas kekerabatan, misalnya keluarga, batih, dan sebagainya.

- d) **Kelompok tidak teratur:** merupakan berkumpulnya individu-individu pada suatu tempat dan waktu yang sama, karena adanya pusat perhatian yang sama.
- e) **Organisasi formal:** kelompok yang sengaja dibentuk untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan lebih dahulu.

Proses sosialisasi yang terjadi diantara kelompok sosial menyebabkan terjadi dikotomi antara **in-group** dan **out-group**. In-group mempersyaratkan anggotanya untuk mengidentifikasi diri ke dalam kelompoknya atas dasar simpati dan selalu mempunyai perasaan dekat atau bersatu dengan sesama anggota, sehingga dikenal istilah **kami** atau **kita**. Sedang out-group merupakan lawan in-group, sehingga sering disikapi dengan kelainan yang berwujud antagonisme atau antipati.

Berdasarkan tingkat kelekatan hubungan antara sesama anggota, Charles Horton Cooley mengklasifikasikan kelompok sosial dengan nama kelompok primer (*primary group*) dan kelompok sekunder (*secondary group*). kelompok primer ditandai dengan ciri-ciri kenal-mengenal diantara anggotanya serta adanya kerja sama erat yang bersifat pribadi, sehingga terjadi peleburan individu ke dalam kelompok. Untuk mencapai kesatuan seperti itu, persyaratan penting terjadinya kelompok primer adalah: 1) kedekatan fisik para anggotanya, 2) kesamaan tujuan (visi dan misi).

Kajian sosiologis yang berkaitan dengan kelompok sosial dapat dikenakan pada olahraga berdasar pada beberapa hal, yaitu situasi kondisi dan struktur, serta fungsi kelompok olahraga. Situasi kondisi kelompok dalam olahraga tergantung dari motif individu terlibat dalam kelompok, juga tergantung dari misi dan visi kelompok tersebut. Kelompok olahraga prestasi, sarat dengan situasi dan kondisi yang kental akan adanya persaingan dan tata aturan yang relatif ketat, sedang pada kelompok olahraga rekreatif, situasi dan kondisi yang tercipta adalah serba fun, santai, dan permisif, dengan aturan yang longgar.

Pada aspek struktur dan fungsi kelompok olahraga tergantung dari karakteristik dari masing-masing cabang olahraga, karena status atau peran yang dilakoni anggotanya menunjukkan adanya perbedaan. Dalam olahraga sepak bola dikenal peran anggota sebagai pemain belakang, gelandang atau striker, pelatih, manager dan sebagainya. Masing-masing peran mempunyai fungsi yang berbeda

satu dengan lainnya. Dibandingkan dengan cabang olahraga bola voli, struktur dan fungsi teknis sepak bola juga tidak sama. Sama-sama melakukan passing bola, passing dalam bola voli menunjukkan perbedaan dibandingkan dengan passing dalam sepak bola.

8. Lembaga Sosial dalam olahraga

Konsep lembaga sosial secara sosiologis dipandang sebagai dua hal, pertama sebagai suatu lembaga atau organisasi, kedua sebagai pranata atau seperangkat nilai, norma atau aturan yang digunakan pada suatu kegiatan dalam rangka mencapai tujuan khusus; atau sebagai suatu sistem tata kelakuan dan hubungan yang berpusat pada aktivitas-aktivitas untuk memenuhi kompleks-kompleks kebutuhan khusus dalam kehidupan masyarakat, Konsekuensi penggunaan konsep lembaga sosial dalam dunia olahraga adalah pemahaman lembaga olahraga sebagai suatu organisasi keolahragaan seperti KONI dan klub-klub olahraga; sebagai suatu pranata keolahragaan, disikapi sebagai nilai atau norma-norma yang sudah melembaga dan digunakan untuk mengatur proses penyelenggaraan aktivitas olahraga. Konsep melembaga berarti bahwa aturan itu telah diketahui, dipahami, diakui, disepakati, ditaati dan dihargai untuk digunakan sebagai aturan baku bagi pelaksanaan aktivitas olahraga.

Organisasi keolahragaan formal yang ada mencakup kawasan dari tingkat lokal, daerah, nasional, regional sampai internasional, misalnya di Indonesia dikenal KONI sebagai organisasi independen yang mengelola olahraga prestasi. Pada skala internasional dikenal IOC yang mengelola kegiatan olimpiade, Pada lingkup cabang olahraga, dikenal organisasi kecabangan, misalnya pada cabang sepak bola, di Indonesia dikelola oleh PSSI, di Eropa dengan UEFAny, sedang FIFA mengelola pada skala internasional.

Organisasi keolahragaan dalam bentuk lainnya dapat berupa klub-klub olahraga, yang keberadaannya sangat beragam sesuai dengan visi dan misinya masing-masing, sehingga dapat dikalsifikasikan menjadi klub olahraga prestasi, klub kebugaran jasmani dan rekreasi, klub olahraga massal, dan sebagainya.

Melihat karakteristik visi dan misi, cakupan wilayah dan jenis cabang olahraga yang dikelola, menyebabkan perbedaan pranata yang digunakannya,

artinya pada masing-masing kegiatan tersebut selalu diikat oleh nilai-nilai dan norma-norma yang spesifik.

Menurut Koentjaraningrat, jenis pranata sosial antara lain:

- a) **Domestic institution** yaitu pranata yang berfungsi untuk memenuhi keperluan kekerabatan. Olahraga dalam konteks ini dapat difungsikan sebagai sarana pemersatu bangsa, meningkatkan kecintaan terhadap bangsa dan negara, membangkitkan semangat gotong royong.
- b) **Economic institution** yaitu pranata yang berfungsi untuk memenuhi keperluan hidup manusia dalam bidang mata pencaharian. Dimensi olahraga telah melebar sebagai pangsa pasar yang prospektif, mengingat animo khalayak sebagai pelaku, penyelenggara dan penikmat kian bertambah, sehingga peluang bisnis komersial berkembang kondusif di dalamnya.
- c) **Education institution** yaitu pranata yang berfungsi untuk memenuhi keperluan sosialisasi, penerangan dan pendidikan manusia supaya menjadi warga masyarakat yang memiliki kemampuan seperti yang diharapkan. Olahraga bisa dimanfaatkan sebagai media untuk pendidikan, yaitu meningkatkan kualitas hidup manusia sesuai dengan yang dicita-citakan masyarakat.
- d) **Scientific institution** yaitu pranata yang berfungsi memenuhi keperluan ilmiah manusia sebagai upaya memahami semesta lingkungannya. Olahraga terbuka sebagai obyek penelitian guna verifikasi kebenaran nilai/kebermaknaannya bagi manusia, kedua, aktivitas olahraga juga berkenaan dengan pelibatan diri pada alam sekitar, artinya pencapaian tujuan secara efektif dan efisien dalam olahraga sangat ditentukan oleh kemampuan ilmiah dalam memahami medan laganya, ketiga, integritas ilmiah, seperti keberanian, kejujuran dan keterbukaan dalam melaksanakan dan melaporkan kajian ilmiahnya, identik dengan nilai-nilai positif dalam olahraga.
- e) **Religious institution** yaitu pranata yang berfungsi .memenuhi keperluan manusia untuk berhubungan dan berbakti kepada Tuhan atau alam ghaib. Tumbangnya rekor memberi pelajaran bahwa masih ada yang lebih tinggi di atas sana, kedua, sebelum, selama dan sesudah menghadapi event olahraga, pelaku yang terlibat di dalamnya lebih intensif dalam "mendekatkan diri"

kepadaNya, menggunakan segala cam supranatural untuk meraih sukses dan sebagainya.

- f) **Esthetic and recreational institution** yaitu pranata yang berfungsi memenuhi keperluan manusia untuk menghayati rasa keindahan dan untuk rekreasi. Aspek keindahan merupakan unsur essential dalam melakukan gerakan, bahkan merupakan faktor penentu/indikator prestasi tinggi (senam ritmik, loncat indah dsb), juga kegiatan seremonial dan sarana prasarana yang digunakan, salah satu perimbangannya adalah segi keindahannya (upacara pembukaan, pakaian, sepatu, aksesoris, stadion dsb). Beberapa modifikasi aturan, alat dan lapangan olahraga memungkinkan terciptanya bentuk permainan yang menyenangkan, mudah, meriah, menarik dan massal untuk kegiatan rekreasi, sebagai imbalan terhadap aktivitas sehari-hari yang penuh dengan ketegangan, kejenuhan dan tekanan.
- g) **Political institution** yaitu pranata yang berfungsi memenuhi keperluan manusia untuk mengatur dan mengelola keseimbangan kekuasaan dalam kehidupan masyarakat. Ekshibisi/pertandingan persahabatan dalam olahraga di antara dua kubu yang bermusuhan sangat kental muatan politisnya; kesuksesan salah satu warganya dalam event olahraga internasional membangkitkan jiwa patriotisme, cinta tanah air dan kebanggaan bagi warga lainnya, bahkan sebagai saran untuk menunjukkan hegemoni dalam segi politisnya; kesuksesan suatu daerah sebagai juara umum event olahraga regional, secara sempit kadang diartikan sebagai . kesuksesan kepemimpinan daerah tersebut dalam melaksanakan pembangunan; bahkan pemboikotan terhadap event olahraga dilakukan karena alasan politis.
- h) **Somatic institution** yaitu pranata yang berfungsi memenuhi keperluan fisik dan kenyamanan hidup manusia. Obyek olahraga adalah gerak fisik manusia, dan salah satu tujuan olahraga yang paling nyata adalah perubahan-perubahan pada fisik.

RINGKASAN

Sosiologi olahraga merupakan ilmu terapan, yaitu . kajian sosiologis pada masalah keolahragaan. Proses sosial dalam olahraga menghasilkan karakteristik perilaku dalam bersaing dan bekerjasama membangun suatu permainan yang dinaungi oleh nilai, norma, dan pranata yang sudah melembaga. Kelompok sosial dalam olahraga mempelajari adanya tipe-tipe perilaku anggotanya dalam mencapai tujuan bersama, Kelompok sosial biasanya terwadahi dalam lembaga sosial, yaitu organisasi sosial dan pranata Beragam pranata yang ada ternyata terkait dengan fenomena olahraga..

LATIHAN

1. Jelaskan pengertian sosiologi olahraga
2. Berikan 3 contoh proses sosial yang terjadi dalam olahraga, jelaskan proses sosialnya.
3. Sebut dan jelaskan kontribusi sosiologi terhadap ilmu olahraga
4. Setiap aktivitas olahraga selalu dinaungi oleh nilai atau norma, mengapa, jelaskan dan beri contohnya.
5. Angkat 2 masalah sosiologis yang dihadapi Indonesia dalam pembinaan olahraga prestasi.

BAB III

PENYIMPANGAN SOSIAL DALAM OLAHRAGA

Kajian pada masalah penyimpangan sosial dalam olahraga ini mengacu ke bentuk-bentuk penyimpangan yang berupa pemikiran, tingkah laku maupun penyimpangan yang bertentangan dengan kebiasaan yang berlaku di masyarakat. Walaupun ada juga suatu penyimpangan yang diterima oleh sebagian masyarakat itu. Penyimpangan sosial dalam olahraga dapat berupa penyimpangan yang positif dan yang bersifat negatif

TUJUAN PEMBELAJARAN

Siswa dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan penyimpangan di dalam olahraga. Secara khusus diharapkan:

- Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis penyimpangan dalam olahraga.
- Siswa dapat menjelaskan pengertian penyimpangan dalam olahraga yang berupa pemikiran.
- Siswa dapat menjelaskan pengertian penyimpangan dalam olahraga yang berupa perasaan.
- Siswa dapat menjelaskan pengertian penyimpangan dalam olahraga yang berupa tingkah laku.
- Siswa dapat memberikan contoh nyata penyimpangan dalam olahraga yang bersifat negatif
- Siswa dapat memberikan contoh nyata penyimpangan dalam olahraga yang bersifat positif

DESKRIPSI

Penyimpangan adalah istilah yang sudah umum terdengar, seperti misalnya segala bentuk tindakan kriminal, mabuk-mabukan, ketidakjujuran, maupun penyimpangan terhadap kebiasaan dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Penyimpangan itu dapat saja terjadi secara individual maupun kelompok, atau bahkan kedua-duanya.

Wujud dari penyimpangan sosial dalam olahraga dapat berupa pemikiran, tingkah laku, maupun perasaan yang bertentangan dengan kebiasaan yang berlaku dan harapan masyarakat. Walaupun ada juga penyimpangan yang justru sebagian diterima oleh masyarakat. Penyimpangan ini bisa bersifat negatif dan juga bersifat positif.

KATA-KATA KUNCI

Penyimpangan Sosial, Olahraga, Individual, Kelompok

Adanya individu-individu yang patuh pada aturan-aturan atau norma-norma sosial sangat diharapkan dalam kehidupan masyarakat. Namun dalam kenyataannya sering terjadi individu-individu yang menyimpang dari aturan-aturan yang berlaku atau norma-norma yang ada. Penyimpangan itu bisa berupa pemikiran, tingkah laku, maupun perasaan yang bertentangan dengan kebiasaan yang berlaku dan harapan masyarakat walaupun ada juga penyimpangan yang justru sebagian diterima oleh masyarakat.

“Penyimpangan” adalah istilah yang sudah umum terdengar, seperti misalnya segala bentuk kriminal, mabuk-mabukan, ketidakjujuran, maupun penyimpangan terhadap kebiasaan dan norma yang berlaku di masyarakat tertentu. Penyimpangan itu dapat saja terjadi secara individual maupun kelompok, atau bahkan keduanya. Seperti misalnya wasit atau penjaga garis dalam suatu pertandingan sepak bola tidak jujur dalam menjalankan tugasnya. Hal ini merupakan suatu penyimpangan sosial dalam olahraga secara individual. Karena ketidakjujurannya itu, sering mengakibatkan timbulnya suatu kegaduhan atau bahkan suatu pertengkaran dan perkelahian. Pertengkaran itu mungkin terjadi antara wasit dengan pemain yang merasa dirugikan dan akhirnya pemain tersebut memukulnya. Hal seperti ini merupakan penyimpangan sosial secara individual pula. Sering pula terjadi, pertengkaran itu berkembang menjadi lebih luas hingga melibatkan banyak individu atau kelompok. Jika demikian halnya sudah merupakan suatu penyimpangan yang bersifat kelompok. Peristiwa atau penyimpangan semacam itu dapat pula dikatakan bahwa penyimpangan individu dan kelompok terjadi secara bersama-sama walaupun sebenarnya diawali adanya penyimpangan individual yaitu ketidakjujuran wasit.

Penyimpangan yang lain adalah seperti beberapa atlet dalam cabang tertentu yang merubah atau berganti jenis kelaminnya untuk mendapatkan kemenangan. Dalam cabang atletik khususnya pada nomor lari 100 meter misalnya, rata-rata kemampuan atau prestasi yang dicapai atlet putri adalah di bawah rata-rata prestasi yang dicapai atlet putra. Melihat kenyataan ini dapat menimbulkan niat bagi atlet putra, terutama yang mendambakan dirinya menjadi juara dunia misalnya, namun tidak pernah dapat mencapainya, untuk berganti kelamin putra menjadi putri. Dengan digantinya kelamin, sudah barang tentu berganti pula

statusnya yaitu menjadi atlet putri yang berarti dalam perlombaan nanti mempunyai saingan yang relatif lebih ringan dalam kelompoknya, sehingga ada harapan dapat menjadi juara dalam kelompok itu. Hal ini bermula dari adanya penyimpangan perasaan individu, dan selanjutnya menjadi suatu penyimpangan dalam tingkah laku.

Penyimpangan ini oleh beberapa individu atau sebagian individu justru dianggap suatu jalan keluar yang tepat untuk meraih atau mencapai tujuan, setidaknya oleh mereka atau kelompok yang mempunyai ikatan tertentu dengan individu yang melakukan atau merencanakan penyimpangan itu. Dengan kemenangan atau keberhasilan yang diraih setelah berganti kelamin itu, berarti orang tersebut akan dapat mengangkat nama baik kelompoknya atau membawa nama baik bangsa dan negara misalnya. Penyimpangan seperti ini nampaknya telah meluas dan terjadi pada atlet-atlet tingkat dunia hingga pada akhirnya ada pula ketahuan oleh pihak yang berkompetan. Adanya kenyataan ini mendorong pihak-pihak yang berkompeten untuk mengatasinya hingga pada akhirnya sekarang ini telah ditemukannya suatu cara untuk mendeteksi apakah seseorang berjenis kelamin putra atau putri, yaitu dengan tes kromosom.

Penyimpangan sosial yang sejenis adalah meluasnya penggunaan obat-obatan tertentu sebagai doping yang sebenarnya dilarang itu sudah demikian meluasnya dan melibatkan berbagai jenis obat. Untuk mengatasi hal tersebut, seperti halnya pada kasus "ganti kelamin" pihak yang berkompetan telah berusaha menanggulangnya dengan cara mengharuskan setiap atlet yang akan bertanding atau berlomba untuk menjalani tes darah. Dari hasil tes ini akan dapat diketahui bahwa seseorang telah menggunakan doping atau tidak.

Kasus suap juga merupakan penyimpangan sosial dalam kehidupan olahraga yang sering kali sangat sulit untuk dibuktikan. Hal ini barangkali bermula dari adanya suatu tekad bahwa dalam pertandingan atau perlombaan "harus menang berapapun harganya". Mungkin pada awalnya kata-kata semacam itu mengandung makna bahwa untuk keperluan pembinaan prestasi diperlukan biaya yang tidak sedikit dan bagi kelompok yang memang menghendaki keberhasilan itu akan mengusahakan biaya yang tidak sedikit itu, namun nampaknya hal itu berkembang ke arah penyimpangan. Istilah "berapapun harganya " tidak hanya

terbatas besarnya biaya pembinaan, tetapi sudah berkembang ke arah yang menyimpang yaitu imbalan yang diminta agar ia atau kelompok tertentu mau berbuat sesuatu (mengalah) agar individu atau kelompok lain mendapatkan suatu kemenangan.

Demikian luas dan banyaknya jenis penyimpangan sosial dalam olahraga, bahkan ada beberapa penyimpangan yang seolah-olah telah diterima masyarakat. Hal tersebut menimbulkan kekhawatiran terjadinya pergeseran budaya dalam olahraga yakni "bagaimana cara latihan yang efektif dan bagaimana bermain atau bertanding yang baik", melainkan akan berkembang kebiasaan "terobosan atau penyimpangan mana yang dapat digunakan sebagai cara untuk kemenangan. Namun demikian, ada juga penyimpangan dari kebiasaan yang akhirnya benar-benar diterima secara positif, seperti misalnya pada waktu munculnya gaya flop dalam lompat tinggi. Pada saat itu, kebiasaan yang dilakukan pada lompat tinggi adalah mendarat dengan kaki, yaitu dengan gaya gunting striddle. Namun setelah seseorang dapat melewati mistar lebih tinggi dengan gaya yang tidak biasanya dilakukan dalam lompat tinggi, yaitu mendarat dengan punggungnya lebih dulu (yang sekarang dikenal dengan gaya flop), akhirnya penyimpangan itu diterima oleh masyarakat dan justru diakui sebagai gaya lompat tinggi yang lebih efektif dari gaya lain sebelumnya. Demikian pula dengan cabang olahraga tertentu yang dulu hanya dilakukan oleh kaum pria saja, tetapi sekarang sudah diikuti pula secara aktif oleh kaum wanita. Angkat besi atau angkat berat misalnya, sekarang sudah lazim dilakukan kaum wanita.

RINGKASAN

Penyimpangan sosial dalam olahraga dapat berupa pemikiran, tingkah laku, maupun perasaan yang bertentangan dengan kebiasaan yang berlaku dan harapan masyarakat. Penyimpangan dapat berwujud dalam individual, kelompok maupun kedua-duanya. Sifat dari penyimpangan sosial dalam olahraga ini bisa negatif dan positif.

LATIHAN

1. Jelaskan pengertian tentang apa yang dimaksud penyimpangan dalam olahraga.
2. Sebutkan macam-macam penyimpangan dalam olahraga .
3. Berikan contoh nyata tentang penyimpangan dalam olahraga yang berkaitan dengan pemikiran, menurut anda.
4. Berikan contoh nyata tentang bentuk nyata penyimpangan dalam olahraga yang berkaitan dengan tingkah laku.
5. Apa yang dimaksud penyimpangan dalam olahraga bersifat positif.
6. Apa yang dimaksud dengan penyimpangan olahraga dapat bersifat negatif.

BAB IV

PERGESERAN CITA-CITA OLIMPIADE

Oleh: Asim

Pergeseran cita-cita olimpiade dalam bahasan materi ini dikaji dari beberapa aspek, yaitu berdasarkan patokan nilai-nilai pada olimpiade kuno, olimpiade dan perdamaian, olimpiade dan politik, ekonomi, status atlet, sarana prasarana, bisnis, hiburan, dan olimpiade yang berkaitan dengan ras, agama, ataupun isu gender.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari bah ini diharapkan mahasiswa dapat mengerti dan mengetahui adanya pergeseran cita-cita dalam Olimpiade, sehingga secara khusus ia dapat:

- Menjelaskan alasan diselenggarakannya pesta Olimpiade pada jaman kuno.
- Menyebutkan tempat dan tahun berapa Olimpiade Modern diselenggarakan.
- Menyebutkan tokoh pencetus adanya Olimpiade modern.
- Menjelaskan kaitan antara Olimpiade dengan perdamaian dunia.
- Menjelaskan hubungan antara Olimpiade dengan politik
- Menjelaskan hubungan antara Olimpiade dengan ekonomi.
- Menjelaskan perbandingan antara Olimpiade dulu dengan sekarang berhubungan dengan sarana dan prasarana.
- Menjelaskan hubungan antara Olimpiade dengan hiburan.
- Menjelaskan hubungan antara Olimpiade dengan suku, agama dan rasisme.
- Menjelaskan hubungan antara Olimpiade dengan wanita.

DESKRIPSI

Olimpiade adalah sebuah pesta olahraga dunia yang pada awalnya bertujuan untuk menggalang persatuan dan perdamaian dunia. Namun dalam perkembangannya saat ini atau disebut juga Olimpiade modern masih lekat dengan perdamaian, tetapi sulit dipisahkan oleh beberapa aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, hiburan, sarana dan prasarana, amatir dan profesionalisme dan beberapa aspek lainnya.

Dari berbagai aspek yang berkaitan tersebut nampak antara satu dengan lainnya saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Oleh sebab itu dalam perkembangan Olimpiade selalu terdapat suatu perubahan-perubahan baik dalam hal penyelenggaraan atau dalam bidang olahraga itu sendiri.

KATA-KATA KUNCI

Cita-cita Olimpiade, Olimpiade

Kata Olimpiade berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu -tempat diselenggarakannya Olimpiade kuno, guna menghormati Dewa Zeus. Perlombaan ini pertama kali diadakan pada tahun 776 sebelum masehi dan mencapai puncaknya tahun 400 sebelum masehi (Kieran and Daley, 1965). Sejalan dengan penanjakan peradaban manusia, keberadaan olahraga dalam kehidupan berkembang terus, baik dari segi bentuk olahraga itu sendiri maupun model penyelenggaraannya.

Brownozky (1973) menjelaskan, evolusi bukan hanya terjadi pada fisik manusia saja, tetapi justru yang lebih cepat berevolusi adalah sosial budaya manusia, termasuk di dalamnya olahraga sebagai mikrokosmos. Fenomena olahraga sebagai mikrokosmos, makna olahraga dalam kehidupan terus bergeser sesuai dengan perkembangan nilai-nilai budaya yang lain (Eitzen, 1979). Seperti yang terjadi pada pesta olahraga Olimpiade, semula bertujuan untuk menghormati Dewa Zeus, tujuan ini terus berkembang, akhirnya pada saat ini, pesta Olimpiade digunakan juga sebagai ajang bisnis, politik dan unjuk kekuatan antar bangsa.

Melalui perjalanan yang panjang, seorang warga Perancis bernama Baron Pierre Cobertin, pada tahun 1886 berhasil menghidupkan kembali Olimpiade, yang diselenggarakan di Kota Athena. Olimpiade Athena inilah merupakan awal lahirnya Olimpiade modern. Tujuan Olimpiade modem bukan lagi untuk memuja Dewa Zeus, tetapi untuk (a) menciptakan perdamaian dunia melalui hubungan persaudaraan antar bangsa melalui para atlet, (b) membentuk watak dan disiplin melalui olahraga.

Pada mulanya Cobertin selalu menganjurkan bahwa penyelenggaraan Olimpiade bukan atas nama bangsa, tetapi atas nama pribadi dan bersifat amatir, oleh karena itu yang penting bukan kemenangan tetapi partisipasi. Selain itu Cobertin juga menganjurkan bahwa Olimpiade jangan dilaksanakan di lapangan-lapangan yang mewah. Walaupun peningkatan prestasi atau pemecahan rekor dalam Olimpiade sangat diharapkan, namun jangan menggunakan stadion yang mewah. Sebagai contoh Cobertin menyarankan lintasan lari cukup menggunakan pasir, para atlet tidak perlu tidur di hotel-hotel yang mewah, dan sebagainya (Siregar, 1980).

Bagaimana dengan keadaan Olimpiade sekarang? Jawabnya jelas, cita-cita Olimpiade athena 1886 telah bergeser jauh sejalan dengan pergeseran nilai-nilai olahraga dalam kehidupan masyarakat. Atlet-atlet yang dikirim pada Olimpiade modern saat ini adalah atlet-atlet terbaik di negaranya dan berangkat bukan atas nama pribadi, melainkan atas nama bangsa dan negara yang mengirim. Selanjutnya kemenangan para atlet, membawa nama harum bangsa dan negara yang mengirim.

Motto citius, altius dan fortius dikumandangkan sebagai semboyan Olimpiade (Menpora, 1984). Untuk menjaga agar para atlet dan ofisial memperoleh kemenangan dengan cara yang baik, dan menjunjung tinggi fair play, maka dalam Olimpiade dibatasi oleh peraturan-peraturan yang mengikat, misalnya dilarang menggunakan doping, dan harus bermain dengan fair play (ICSPE, 1972). Rene Maheu Direktur Jendral UNESCO dalam menyambut lahirnya Deklarasi Olahraga (Declaration of Sport) menegaskan, bahwa olahraga merupakan fenomena sosial yang tersebar di seluruh dunia dan telah mengakar dengan generasi muda maupun dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Olahraga telah menjadi tontonan, tirakat dan rekreasi, mata pencaharian dan pendidikan, kesehatan dan kebudayaan. Selanjutnya Maheu menjelaskan, menyesali keadaan hanya akan menghabiskan waktu saja, zaman olahraga kria telah berlalu untuk selama-lamanya.

Olahraga dengan berbagai aturan yang menekankan pada fair play, merupakan alat pendidikan yang baik (ICSPE, 1972). Namun demikian pelakunya adalah manusia, yang pada ini hakikinya adalah makhluk individu, sosial dan susila yang memiliki *hakikat homo sapiens, homo luden, homo se mavens, homo economicus, homo politicus* dan sebagainya. Oleh karena itu ahli sosiologi memandang olahraga bukan hanya nilai-nilai baiknya saja melainkan semua nilai yang ada bisa dipandang sebagai peristiwa yang kejam dan biadab, sebab prestasi hanya bisa dicapai dengan saling merugikan antara satu dengan yang lain (Loy, JR and McPherson, 1981).

A. OLIMPIADE DAN PERDAMAIAN DUNIA

Terdapat dua teori yang berlawanan tentang perang, olahraga dan agresi, yaitu: (a) Drive Discharge Model (DOM), dan (b) Culture Pattern Model (CPM) (Eitzen, 1979). Kedua model dibedakan atas: (a) naluri dan agresi (b) agresi dan perang, (c) perang dan olahraga. Berdasarkan sudut pandang DOM, naluri dan agresi adalah hasil pembawaan, agresi dan perang merupakan pembawaan atau diperoleh dari akumulasi individu dan masyarakat, olahraga bagi yang suka perang dapat memberikan pengurangan terhadap ketegangan akibat sifat agresi. Oleh karena itu pesta Olimpiade dapat digunakan sebagai alternatif penyaluran perang.

Sudut pandang CPM menyatakan perilaku agresi individu diperoleh dari belajar, Meskipun kemungkinan berasal dari karakteristik pembawaan, namun intensitas dan konfigurasi itu dapat dipertimbangkan sebagai karakteristik budaya yang dominan. Terdapat ketegangan terhadap konsistensi budaya, pola tingkah laku dan nilai-nilai yang sama, setiap keagresifan pada dasarnya cenderung lebih dari satu area budaya. Pola perilaku dan sistem nilai untuk perang relatif dan olahraga bagi yang tak suka perang cenderung saling melengkapi (Eitzen, 1979).

Melalui kegiatan olahraga, seperti pesta Olimpiade agresivitas memang bisa tersalurkan, tetapi perlu diingat bahwa pada saat melakukan kegiatan pertandingan olahraga dalam pesta Olimpiade, pelaku olahraga hanya sebagian kecil saja. Bagian yang paling besar adalah penonton dan mereka memiliki naluri perang, baik yang berasal dari pembawaan atau yang terbentuk karena belajar dan lingkungan. Oleh karena itu tidak jarang terjadi kebrutalan (violence) (Eitzen, 1979), antar pemain, penonton, pemain dan penonton atau pelaku-pelaku lainnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa melalui kegiatan olahraga naluri menyerang dapat disalurkan, tetapi apabila masing-masing tidak memperoleh kepuasan akan menimbulkan ketegangan agresif baru dan dapat menimbulkan perkelahian.

B. OLIMPIADE DAN POLITIK

Pesta Olimpiade masih melambangkan perdamaian dunia, walaupun telah terkontaminasi oleh kegiatan politik. Negara-negara yang berperan serta dalam pesta bersatu padu dalam satu kegiatan olahraga, saling mengenal antar suku, ras, agama, bangsa dan negara. Mereka berkumpul dalam satu wadah kedamaian Olimpiade, meskipun mereka berangkat untuk saling mengalahkan, secara politis mereka adalah satu kesatuan dan mencerminkan adanya kerukunan. Dengan demikian secara politis olahraga adalah alat yang dapat menjembatani dan mengendalikan hubungan antar manusia.

Di Indonesia olahraga dan politik sudah melekat sejak sebelum kemerdekaan. Sebagai contoh, diberinya nama Indonesia pada persatuan sepak bola yang berdiri sebelum merdeka. Pada masa pemerintahan orde lama, Indonesia secara politik telah mencapai prestasi besar dalam kegiatan olahraga, yaitu diselenggarakannya GANEFO pada tahun 1963 (komite Nasional GANEFO, 1963). Barangkali model GANEFO inilah yang sesuai dengan cita-cita Olimpiade, yaitu untuk persatuan dan persahabatan karena para peserta yang mengikuti pertandingan olahraga bukan hanya atlet atas nama negara, melainkan utusan-utusan pemuda atau organisasi-organisasi sosial.

Hidup adalah kompetisi besar (*life is a great competition*), disini olahraga dan politik memiliki nilai transfer yang positif, karena melalui kegiatan olahraga warga masyarakat akan terbiasa berkompetisi. Namun terdapat juga nilai-nilai negatif, keterkaitan antara olahraga dan politik seperti adanya tindakan saling boikot antara satu negara dengan negara yang lain.

Salah satu contoh hubungan antara politik dengan Olimpiade adalah: Ketika Indonesia menyelenggarakan Asian Games IV, dan Indonesia tidak memberikan visa kepada atlet-atlet Taiwan dan Israel, kemudian International Olympic Committee (IOC), menskors Indonesia dan tidak diizinkan mengikuti Olimpiade ke XVIII di Tokyo, Jepang. Sebelum Indonesia dikeluarkan sebagai anggota IOC, maka Indonesia menyatakan keluar dari IOC dan membentuk pesta olahraga untuk negara-negara berkembang GANEFO. Akhirnya skors IOC terhadap Indonesia dicabut tanpa adanya alasan yang jelas.

Hal sebaliknya terjadi, pada saat diselenggarakannya Olimpiade ke XXI di Montreal, Canada tahun 1976. Canada tidak mengizinkan Taiwan, karena apabila Taiwan diikutsertakan, maka Republik Rakyat Cina (RRC) akan mengundurkan diri (Soeworo, 1978). Reaksi TOC ternyata tidak seperti yang dilakukan kepada Indonesia, Olimpiade Montreal tetap diizinkan untuk diselenggarakan.

Kedua contoh di depan merupakan fenomena konkret, bahwa pesta olahraga Olimpiade erat kaitannya dengan politik. Walaupun pada satu sisi olahraga dan politik memiliki nilai-nilai negatif, tetapi untuk membina kesatuan dan persatuan serta ketahanan nasional, olahraga merupakan salah satu alat yang terbaik (Eitzen, 1979). Di Indonesia pada pemerintahan Orde lama pernah didengungkan bahwa olahraga merupakan alat untuk membangun bangsa (*sport is nation building*).

C. OLIMPIADE DAN EKONOMI

Terdapat hubungan yang signifikan antara olahraga dan sosial ekonomi. Fenomena keterkaitan ini mulai dari pedagang kaki lima yang menjajakan dagangannya pada saat pertandingan berlangsung sampai pada konglomerat yang ingin unjuk diri pada khalayak atau promosi tentang kebesaran usahanya melalui olahraga.

Melalui tahap-tahap perkembangan, dewasa ini banyak atlet-atlet amatir yang menjadi atlet profesional. Kondisi semacam ini secara ekonomi membuka peluang lapangan kerja bagi warga suatu bangsa. Makin banyak atlet profesional suatu bangsa, maka bangsa tersebut makin dikenal oleh bangsa lain dan dari segi ekonomi akan meningkatkan harkat dan martabatnya.

Keadaan seperti tersebut merupakan penyimpangan dari cita-cita Olimpiade sebagaimana yang dicetuskan Cobertin, bahwa atlet-atlet Olimpiade harus amatir, pemecahan rekor memang diharapkan tetapi bukan untuk hadiah. Harapan ini sekarang sulit terwujud, karena atlet-atlet profesional seperti cabang olahraga; tenis, basket, bulutangkis dsb. Dewasa ini diperbolehkan untuk ikut dalam pesta Olimpiade, dan bagi atlet yang memperoleh medali emas tidak terlepas dengan hadiah yang berupa uang.

Dampak positif olahraga dari segi sisi ekonomi memang dapat dirasakan, namun efek-efek samping yang sangat merugikan juga muncul, baik bagi atlet sebagai pelaku primer maupun orang lain yang berhubungan secara tidak langsung. Ditinjau dari segi ekonomi olahraga dapat mendatangkan keuntungan materi, baik pelaku primer maupun sekunder (Loy, JR, and McPherson, 1981). Pesta Olimpiade tidak bisa lagi dilakukan di lapangan yang sederhana, penginapan atlet yang sederhana dan lain sebagainya secara sederhana. Semua memerlukan keuangan dalam jumlah yang besar, tetapi Olimpiade juga dapat menghasilkan keuangan yang tinggi terbukti dengan bersaingnya negara-negara yang ingin menyelenggarakan pesta olahraga ini. Pendapatan IOC bisa diperoleh dari beberapa sumber, di antaranya hak siar media TV, sponsor, donatur dan sebagainya. Sehingga pada saat ini hampir tidak akan ditemui lagi panitia Olimpiade kekurangan dana. Jadi Olimpiade berkaitan secara signifikan dengan ekonomi.

Dengan kegiatan olahraga. Atlet-atlet dipaksa untuk memenangkan pertandingan, kadang-kadang tuntutan tersebut kurang manusiawi dan bahkan banyak yang terjerumus menggunakan obat-obat terlarang (doping). Selain yang positif dampak negatif dari segi ekonomi juga muncul antara lain: timbulnya perjudian, pemain disuap, dan sebagainya.

Nilai-nilai ekonomi pada pesta Olimpiade juga erat hubungan dengan media massa, baik media cetak maupun media elektronik. Panitia Olimpiade mendapatkan keuntungan besar atas penjualan hak siaran kepada media elektronika, sebaliknya media cetak, akan meningkat jumlah penjualannya, karena mendapatkan keuntungan dari sponsor langsung yang memasang iklan pada saat pesta olahraga dilakukan.

D. OLIMPIADE AMATIR DAN PROFESIONAL

Cita-cita Olimpiade pada mulanya sangat jelas, bahwa atlet bersifat amatir, pemecahan rekor bukan karena motivasi hadiah. Kenyataan yang ada sekarang sebaliknya, banyak atlet-atlet Olimpiade yang memang hidup dari olahraga yang dikuasainya. Atlet yang mendapat medali emas tidak bisa lepas dari hadiah uang,

karena atlet yang mengikuti Olimpiade bukan atas nama pribadi melainkan atas nama bangsa dan negara yang mengirimnya, beberapa atlet untuk cabang olahraga tertentu seperti atlet tenis, bola basket profesional boleh mengikuti pesta Olimpiade. Keadaan semacam ini merupakan realita adanya pergeseran cita-cita Olimpiade. Sampai saat ini satu-satunya atlet profesional yang belum mengikuti pesta Olimpiade adalah atlet tinju.

Permasalahan amatirisme dan profesionalisme, dijelaskan (ICSPE, 1972) sebagai berikut, Pertandingan tingkat tinggi menuntut adanya pengorbanan-pengorbanan. Apabila atlet ingin berhasil, ia wajib menjalankan disiplin yang keras dalam kehidupan sehari-hari, dan mencurahkan sebagian besar waktunya untuk berlatih serta menjalankan ke berbagai pertandingan. Untuk memecahkan masalah ini memang sulit, terutama untuk negara-negara berkembang, yang masih sulit membedakan antara atlet amatir dan profesional, terutama karena segi keuangan. Sehingga dalam pesta Olimpiade atlet-atlet tenis dan bola basket profesional diperbolehkan mewakili negaranya.

E. OLIMPIADE, SARANA DAN PRASARANA

Salah satu harapan Coubertin adalah, lapangan Olimpiade jangan dibuat mewah, lintasan lari cukup menggunakan pasir (Siregar, 1980). Kenyataan yang ada sekarang terjadi sebaliknya. Stadion dibuat sangat megah, dana yang digunakan mencapai jutaan dolar Amerika, lintasan lari terbuat dari gravel dan tartan yang mahal, alat mengukur hasil perlombaan menggunakan produk-produk elektronik yang canggih, dan sebagainya,

Kenyataan di depan tidak perlu disesali dan memang sejalan dengan penanjakan peradaban manusia sebagai pengguna alat (*homo faber*) (Bronowzky, 1973), maka bentuk-bentuk stadion tersebut merupakan karya manusia dan justru sangat memanusiakan atlet sebagai manusia. Atlet berlari di lintasan yang baik, pemain bola bermain di lapangan yang baik dan sebagainya. Dengan demikian akan mengurangi kemungkinan kecelakaan, dan akan tercapainya kinerja (performance) atlet yang optimal (Singer, 1980; dan Schmidt, 1988).

F. OLIMPIADE DAN HIBURAN

Dari segi kuantitas pelaku olahraga (atlet) merupakan bagian kecil dari pesta Olimpiade. Partisipan yang paling besar adalah penonton. Eitzen (1979) menjelaskan, bahwa dalam suatu perlombaan atau pertandingan olahraga, penonton termasuk partisipan sekunder. Mereka datang karena ingin mencari hiburan, meskipun harus membayar mahal. Oleh karena itu dalam pesta olimpiade, penonton erat hubungannya dengan nilai-nilai ekonomi, sebab dari penonton panitia akan memperoleh masukan keuangan yang cukup besar.

Pada abad informasi ini, penonton Olimpiade dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu penonton langsung dan penonton tidak langsung. Penonton langsung adalah mereka yang melihat ke tempat pesta diselenggarakan, sedangkan penonton tidak langsung adalah mereka yang melihat melalui media informasi, misalnya TV.

Kedua penonton di depan sama-sama mendatangkan keuntungan berupa uang. Penonton langsung memberikan keuangan secara langsung dengan cara membeli tiket masuk. Penonton tidak langsung merupakan aset berharga bagi dunia periklanan, yang membayar mahal pada media informasi dan media informasi membayar hak siaran kepada panitia Olimpiade. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pesta Olimpiade, besarnya penonton dan keuntungan keuangan. Makin tinggi kualitas atlet Olimpiade, makin banyak penonton yang tertarik untuk melihat dan makin besar mendapatkan keuntungan keuangan.

G. OLIMPIADE, SUKU, AGAMA, DAN RASISME

Olahraga adalah sebuah mikrokosmos dari masyarakat yang merupakan refleksi serta memberi bias pada semua masyarakat (Eitzen, 1979). Oleh karena itu sampai saat ini rasialisme pada kegiatan Olimpiade masih tetap ada. Sejalan dengan kemajuan lambat laun olahraga dan rasialisme akan hilang. Hal ini didasarkan pada kondisi yang terlihat selama ini dengan terus berkurang dengan berkurangnya rasialisme dari tahun ke tahun antara kelompok negro dan kulit

putih di Amerika. Sebelum tahun 1968 hampir tidak ditemukan pemain *catcher* dalam team base ball Amerika yang berasal dari ras kulit hitam (Loy, JR. and McPherson, 1981).

Pada mulanya pesta Olimpiade merupakan pesta agama, yaitu untuk menghormati Dewa Zeus. Sejalan dengan perkembangan jaman, sampai akhir abad XX pesta Olimpiade bukan untuk menghormati Dewa Zeus dan tidak bersifat keagamaan lagi, melainkan telah bergeser ke berbagai aspek kehidupan, seperti perdamaian, ekonomi bisnis, politik dan sebagainya. Walaupun demikian, pada hakikatnya tidak ada pertentangan antara olahraga dan agama. Hubungan agama dengan olahraga termasuk dalam pesta Olimpiade dapat dilihat pada dua fenomena, yaitu: (a) individu memperoleh keuntungan dari olahraga yang biasanya dihubungkan dengan agama (berkat rahmat Tuhan Yang Maha Kuasa saya bisa menang) (Eitzen, 1979) dan (b) Agama juga digunakan untuk memperoleh kinerja yang maksimal, karena banyak atlet yang percaya bahwa melalui supertisi akan memperoleh kontrol kekuatan supernatural, yang dipercaya berpengaruh terhadap kinerja. Dalam Agama Islam misalnya, Rosululloh Muhamad SAW. Menganjurkan agar umat Islam berolahraga, terutama berkuda, berenang dan memanah. Begitu juga menjalankan ibadah sholat, selain memuji dengan ucapan tertentu, diikuti dengan gerakan-gerakan fisik.

H. OLIMPIADE DAN WANITA

Pada pesta Olimpiade kuno peserta (atlet) hanyalah kaum pria, tetapi sekarang wanita juga berperan serta hampir pada semua cabang olahraga untuk wanita berkembang terus, semula wanita dinyatakan tabu bermain sepak bola dan tinju, tetapi sekarang sudah banyak digelar sepak bola dan tinju wanita.

Di beberapa negara maju dewasa ini sudah disediakan anggaran khusus untuk mengembangkan olahraga kaum wanita, misalnya pada tahun 1976-1977 di negara bagian Amerika (Indiana) memberikan anggaran pengembangan olahraga untuk wanita sebesar \$218,000 dan untuk pria \$3,500,000, berarti 5,86% dari total anggaran (Loy, JR. and McPherson, 1981).

Pada akhir abad XX merupakan zaman hilangnya berbagai mitos yang menyatakan bahwa olahraga tidak baik dilakukan oleh kaum hawa. Walaupun demikian bukan berarti tidak permasalahan, dengan keikutsertaan wanita pada hampir semua cabang olahraga di pesta Olimpiade. Menurut pengamatan ada beberapa permasalahan, antara lain: (a) Terdapat beberapa cabang olahraga yang dipertandingkan untuk wanita yang menuntut perkembangan otot yang kekar, hal ini kurang sesuai dengan nilai-nilai kewanitaan yang memiliki kodrat lemah lembut. (b) berdasarkan norma sosial budaya dan agama, dewasa ini banyak berkembang pakaian wanita yang sangat minim, hal ini terutama bagi masyarakat Muslim merupakan hal yang diharamkan apabila ditontonkan dan dilakukan bersama-sama dengan kaum pria. Kedua permasalahan ini jelas merupakan tantangan bagi ilmuwan Muslim di bidang keolahragaan untuk menata pelaksanaan dan merancang pakaian yang sesuai dengan akidah ajaran Islam.

RINGKASAN

Berdasarkan hasil kajian di depan ternyata pergeseran cita-cita Olimpiade, karena adanya pergeseran nilai-nilai olahraga terhadap berbagai aspek kehidupan. Saat ini olahraga sulit dipisahkan dengan berbagai aspek kehidupan seperti perdamaian dunia, politik, ekonomi, profesi dan sebagainya.

Keterkaitan tersebut memiliki nilai-nilai positif dan sekaligus memiliki nilai-nilai negatif. Yang positif, misalnya: banyak mendatangkan keuntungan, kesejahteraan atlet meningkat, menciptakan lapangan kerja, dan apabila dilakukan dengan fair play merupakan alat pendidikan yang ampuh. Yang negatif, misalnya: adanya keinginan menang untuk hadiah uang, terkadang cara-cara yang dilakukan tidak manusiawi seperti menggunakan doping dan suap.

Olahraga dalam pesta Olimpiade pada prinsipnya tidak bertentangan dengan agama dan kodrat wanita, tetapi secara praktis masih banyak yang tidak sesuai dengan kaidah-kaidah agama, seperti model pakaian wanita dan olahraga digunakan sebagai salah satu perjudian.

LATIHAN

1. Menurut anda, apa alasan diselenggarakan Olimpiade untuk pertama kalinya?
2. Sebutkan tokoh pencetus terselenggaranya pesta Olimpiade modern sedunia.
3. Jelaskan, apa kaitan Olimpiade dengan perdamaian dunia?
4. Jelaskan, apa hubungan Olimpiade dengan politik?
5. Jelaskan, apa hubungan Olimpiade dengan ekonomi?
6. Jelaskan, apa hubungan Olimpiade dengan sarana dan prasarana?
7. Jelaskan, apa hubungan Olimpiade dengan hiburan?
8. Jelaskan, apa hubungan Olimpiade dengan suku, agama dan ras?
9. Jelaskan, apa hubungan olimpiade dengan wanita?

BAB V

KAJIAN SOSIOLOGIS TERHADAP AGRESI DALAM OLAHRAGA

Agresi dalam olahraga merupakan salah satu fenomena sosial yang sering terjadi. Keberadaan agresi dalam olahraga dari sisi sosiologis merupakan hasil dari proses sosial yang terjadi di antara pelaku atau penggemar olahraga dalam mencapai tujuannya, karena terdapat kepentingan yang sama, maka akan terjadi kerja sama ataupun persaingan. Dalam konteks seperti itu, agresi memegang peranan penting sebagai fenomena psikososial yang urgen dikaji, agar diperoleh pemahaman terhadapnya, sehingga optimalisasi kinerja pelaku dan penggemar olahraga dapat ditingkatkan dengan mengaktualisasikan potensi agresivitas pada sisi positifnya.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini, secara umum mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan konsep agresi dalam olahraga, dan secara khusus dapat:

1. Menjelaskan pengertian tentang agresi dalam olahraga
2. Memahami perbedaan penekanan definisi-definisi agresi dalam olahraga yang diungkapkan oleh beberapa ahli
3. Menjelaskan latar belakang terjadinya agresi
4. Menjelaskan kemengapaan terjadinya keputusan agresi terjadi
5. Menjelaskan proses pengendalian agresi oleh para penggemar

DEKSRIPSI

Pembahasan agresi dalam olahraga akan difokuskan pada kajian tentang latar belakang terjadinya agresi, teori-teori yang membahas agresi, keputusan tentang agresi dan proses pengendalian agresi.

Konsepsi agresi dikaji dari dua sisi yang berlawanan, yaitu sisi positif dan negatifnya. Pada sisi negatif, agresi dapat berwujud tindakan mencederai lawan atau dirinya sendiri, pada sisi positif agresi berbentuk spirit atau semangat yang menggelora dalam melaksanakan perlombaan atau pertandingan untuk mencapai kemenangan atau prestasi.

Beberapa teori yang mendasari kajian tentang agresi adalah teori insting, teori kendali dan teori belajar sosial. Sedang yang mendasari indikator latar belakang terjadinya agresi adalah teori belajar sosial, dengan faktor-faktor penentu yang terdiri dari faktor keluarga, sub-kultur dan simbol model.

KATA-KATA KUNCI

Agresi, Olahraga, Teori Agresi

Banyak olahraga yang mungkin secara terus-menerus menyusun skala menurut intensitas dan tipe agresi yang terdapat pada setiap jenis olahraga. Beberapa olahraga memerlukan banyak sekali kekuatan fisik secara langsung untuk mengadakan perlawanan, mengingat bahwa lainnya juga memerlukan kekuatan untuk melawan lingkungan sebagai pengganti agresi langsung. Bagaimanapun juga, beberapa olahraga memerlukan agresi individu dalam peraturan-peraturan yang tersusun dan dalam kondisi yang khusus. Juga di saat penuh tekanan, terlepas dari kenyataan itu dalam beberapa olahraga agresi secara penuh merupakan alternatif pada masa-masa ketidakadaan sejumlah tindakan. Jadi dalam olahraga seperti dalam hidup, sebuah problem untuk mendorong sejumlah agresi yang optimal saat diperlukan dan memungkinkan olahragawan menghentikan saat diperlukan.

Beberapa olahragawan tidak dapat menjaga kecenderungan agresi mereka dalam batas, yang diatur oleh perasaan yang baik dan oleh peraturan-peraturan. Beberapa pengamat olahraga di Amerika Serikat sepakat semakin meningkatkan perhatian pada sejumlah terjadinya perkelahian dalam beberapa olahraga. Selain itu, kesulitan-kesulitan menunjuk pada penampilan beberapa olahragawan ketika mereka membangun kecenderungan agresif mereka dalam hati dan memperlihatkan kesalahan sendiri banyak sekali ketika penampilan mereka tidak semua terpenuhi.

DEFINISI AGRESI

Ada beberapa teori tentang agresi yang dikemukakan oleh para ahli Baron (dalam Bunker, 1985) definisi agresi" beberapa bentuk dari perilaku langsung ke arah tujuan merugikan atau melukai hidup orang lain yang dimotivasikan untuk menghindari perlakuan seperti itu".

Llewellyn (1982) mengemukakan bahwa tindakan agresi dapat didefinisikan seperti olahragawan yang (a) dimotivasi tinggi (b) memperlihatkan energi fisik yang besar (c) tidak dihalangi rasa takut pada potensi kegagalan atau terluka. Berdasarkan definisi di atas apa yang dimaksud dengan agresi dapat diartikan sebagai suatu tindakan yang merugikan atau melukai orang lain dan suatu tindakan yang mempunyai arti semangat. Zilman (dalam Pate, 1993) membagi

perilaku agresi menjadi dua macam, disesuaikan dengan pengertian olahraga. Agresi dipandang "bermotivasi gangguan" atau "bermotivasi semangat". Perilaku agresi yang bermotivasi gangguan dilakukan sebagai tanggapan terhadap rangsangan yang merugikan. Sedangkan perilaku agresif yang bermotivasi semangat tujuan merupakan utama sedangkan cedera yang terjadi selama mencapai tujuan tersebut adalah suatu kebetulan. Dalam tingkah laku agresif yang bermotivasi gangguan tujuannya adalah mencelakakan orang lain. Agresi yang bermotivasi semangat biasanya dimaksudkan / untuk mencapai sebuah kemenangan dalam suatu pertandingan. Beberapa contoh dalam cabang olahraga yang bermotivasi semangat seperti pemain belakang (back) dalam sepak bola akan berusaha sekuat tenaga untuk mempertahankan wilayahnya dari serangan pemain depan lawan dengan cara mentakling maupun kontak bodi pada saat perebutan bola. Demikian juga sebaliknya pemain depan lawan akan berusaha merebut bola dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan. Seorang pemain tenis akan berusaha memenangkan suatu point dengan cara bermain dekat net agar bola lawan dapat secepatnya dimatikan.

TEORI TENTANG AGRESI

Menurut tinjauan asal dan karakteristik perilaku agresif. Terbiasa dengan teori-teori agresi dapat membantu para pelatih meletakkan perilaku agresif dalam perspektif yang tepat. Bandura (dalam Llewellyn, 1982) menjabarkan tiga teori sebab-sebab agresi pada anak: *Instinct theory*, *drive theory* dan *Sosial learning theory*.

Berkenaan dengan *instinct theory*, perilaku agresif digunakan untuk proteksi. Bayi dilahirkan dengan insting dan keperluan tertentu, di mana insting merupakan proteksi diri. Refleksi tertentu pada bayi seperti contoh perilaku agresif itu bermaksud untuk proteksi.

Drive theory. Situasi agresi itu disebabkan oleh frustrasi, sebagai contoh tidak dapat meraih tujuan yang diinginkan. Potensi situasi-situasi frustrasi tidak perlu dihindari. Anak-anak perlu belajar menanggulangi frustrasi. Sebab situasi frustrasi tidak dapat dihapuskan dari olahraga, olahraga memberikan suatu kesempatan yang baik untuk para pemain belajar menghadapi frustrasi. Bandura

mendesripsikan teknik-teknik mengajarkan frustrasi yang akan menarik para pelatih: "sedikit pengajaran strategi, sedikit perencanaan, kekurangpekaan pada variasi tingkat kemampuan, dan mengalihkan peringai dengan mempertimbangkan penyebab frustrasi dari pengajaran yang lemah".

Sosial Learning theory. Mungkin mempunyai implikasi yang lebih untuk para pelatih dari pada teori yang pertama dan kedua. Sesuai dengan teori. sebab-sebab agresi disebabkan oleh tiga pengaruh yaitu, *family*, *subcultur* dan *symbolic modeling*. Bandura (dalam Pate, 1993) teori ini menyatakan bahwa kita mungkin saja mengendalikan jumlah dan jenis tingkah laku agresi di samping merupakan pandangan yang paling diterima saat ini. Bandura mendekati agresi secara optimis, ia berpegang teguh bahwa manusia mempunyai kemampuan untuk melakukan agresi dan kegiatan agresi tergantung pada rangsang yang sesuai. Tetapi dalam teori ini selanjutnya dinyatakan bahwa kita dapat menggunakan kendali pribadi terhadap jenis, frekuensi, penyaluran, dan sasaran agresi. Pembahasan teori yang ketiga ini secara mendalam akan dikaji pada pada sub bab tentang sebab-sebab terjadinya agresi.

Beberapa teori agresi yang menonjol dalam literatur psikologi. Cratty (1983:; (a) Beberapa mengusulkan kecenderungan agresi merupakan insting, sebab lebih besar perilaku agresif nampak menurun dalam binatang. Para penulis dalam konteks ini terlihat berpikir manusia itu tidak pernah mengekang kecenderungan agresif mereka sebelum mereka memadamkannya dengan nyata oleh mereka sendiri. (b) Yang lain menyajikan situasional, agak evolusioner, analisis pada perilaku agresi manusia. Mereka mengusulkan perilaku agresif merupakan reaksi dari frustrasi dari usaha mengatasi rintangan untuk kesenangan dan kepuasan hati. Dasar argumen mereka pada agresi sering kali terjadi setelah situasi frustrasi dan selanjutnya menurun pada perilaku agresif.

Eitzen (1979) dalam *drive discharge* model yang berkaitan dengan agresi, olahraga dan perang menyebutkan bahwa insting dan agresi merupakan hasil pembawaan, agresi dan perang merupakan pembawaan atau diperoleh dari akumulasi individu dan masyarakat.

SEBAB-SEBAB AGRESI

Dalam teori belajar sosial telah disebutkan bahwa yang dapat menjadi penyebab timbulnya perilaku agresi antara lain; *Familv*, pengaruh contoh famili ditentukan oleh tiga macam pengaruh yaitu (a) penonjolan kekuatan (b) pengambilan kembali kasih sayang (c) induksi. Orang tua dapat menonjolkan kekuatan dengan hukuman fisik pada anak, atau mencabut hak-hak istimewa mereka atau obyek-obyek material Mengabaikan atau mengisolasi anak merupakan bentuk pengambilan kembali kasih sayang. Alasan pada anak untuk mendorong mereka merubah perilaku yang diteladani. Kapan saja dimungkinkan, para pelatih semestinya menggunakan ketiga tipe pengaruh. Pengambilan kembali kasih sayang dapat mempunyai pengaruh- pengaruh yang merugikan pada perkembangan psikologi olahragawan muda. Dengan olahragawan senior, para pelatih dapat menggunakan beberapa metode untuk memotivasi perilaku agresif, jika agresi f ternyata diperlukan sekali dalam situasi olahraga.

Subcultur, merupakan penentu utama agresi dalam kelompok sosioekonomi tertentu. Dalam beberapa subkultur perilaku agresif tidak hanya dimaafkan tetapi didorong. Penelitian pada bentuk-bentuk kultur dan subkultur pada kekerasan ditunjukkan oleh kelompok tertentu dalam masyarakat yang berbeda pergaulan mengenai agresi. McKee dan Leader (dalam Llewellyn, 1982) menemukan pada anak pra sekolah dengan latar belakang sosio ekonomi rendah lebih agresif. Lebih mungkin merugikan atau melukai anak lain dari pada anak dengan status sosio ekonomi yang lebih tinggi. Sejumlah anak dari latar belakang sosio ekonomi rendah mempertunjukkan lebih bebas mengekspresikan agresi dan menjanjikan kekerasan fisik dari pada anak yang latar belakangnya sosio ekonomi yang lebih baik.

Pengaruh ketiga pada perkembangan agresi, *symbolic modeling*. Tentu tidak, semua olahragawan merupakan model yang baik bagi orang-orang muda. Diyakini oleh sebagian orang bahwa televisi dapat menjadi penyebab perilaku kekerasan atau *destruktif*, terutama anak-anak muda dan orang menderita dari emosi yang buruk. Televisi menggunakan fakta memilih anak muda dalam percobaan pembunuhan. Para penegak hukum menentang televisi itu "mengindoktrinasi" anak muda melakukan pembunuhan.

Dalam teks terbaru hubungannya dengan psikologi sosial olahraga Cratty (Cratty, 1983) Memasukkan sejumlah sebab-sebab terjadinya suatu agresi antara lain; (a) kecenderungan faktor-faktor sosial meliputi perasaan negatif bangsa-bangsa yang digambarkan dalam kompetisi olahraga (b) hadiah-hadiah dan hukuman-hukuman dikelola oleh anggota keluarga sebelum dan selama individu berkompetisi olahraga (c) pengaruh-pengaruh dari model-model agresif siapa saja yang berhasil (d) penggiatan aktivitas dan fitness (e) perasaan tentang akibat-akibat dendam, mengganggu aktivitas kapasitas agresi, dan arti yang dilihat pada aksi agresor (tujuan, bukan tujuan).

Cratty (1983) membuat model untuk sebab dan akibat pada perilaku agresif yang terkadang lebih dapat diterima.

Studi pengukuran sampel agresi dari penonton sebelum dan sesudah melihat perlombaan olahraga cenderung memperkuat model yang sekarang ini. Pengukuran agresi pada olahragawan sebelum dan sesudah kompetisi (gulat nampak favorit diantara para peneliti) tidak secara keseluruhan menunjukkan beberapa perubahan hubungan pada kecenderungan agresi dasar maupun dalam perasaan agresif kompetisi berikutnya.

Cratty (dalam Pate, 1993) membuat daftar beberapa situasi yang dapat mengarah pada tingkatan agresi dan pada masalah-masalah yang secara potensial berbahaya; (a) seorang pemain yang tidak sehat (b) seorang pemain di depan masa yang tidak ramah (c) seorang pemain dalam tim yang sedang mengalami kekalahan dalam pertandingan yang sangat ketat (d) suatu tim dari peringkat atas bermain dengan peringkat bawah (e) pertandingan antar tim yang berbeda latar belakang ras atau pemahaman etniknya (f) latar belakang permusuhan antara dua tim dari dua ras atau dua suku bangsa yang berbeda dan atau situasi politik yang mereka wakili (g) kenadiran perbuatan agresif oleh orang lain yang tidak dihukum atau menghasilkan keuntungan. Antisipasi tentang masalah agresif ini memungkinkan pelatih dengan leluasa menentukan strategi untuk mencegah perilaku agresif.

KEPUTUSAN TENTANG AGRESI

Apabila mengajarkan perilaku agresif, pelatih harus benar-benar memperhatikan norma-norma olahraga. Olahraga dipengaruhi oleh aturan dan

peraturan. Olahragawan harus diajar untuk tetap berpegang pada aturan bukan untuk melanggarnya secara sembunyi-sembunyi, Kemenangan tidak memiliki arti apa-apa bila dicapai dengan mengajarkan perilaku yang tidak bermoral dan dapat menimbulkan bahaya.

Pelatih juga harus dapat menyediakan contoh peran yang sesuai untuk kelompok acuannya. Apabila ini tidak dilakukan, olahragawan mudapun dapat dengan mudah mencontoh olahragawan profesional yang paling agresif yang pernah dilihatnya. Akhirnya, pelatih harus bertanya pada dirinya sendiri apakah cara mengajarnya benar dan dapat diterima secara moral. Tindakan kekerasan tidak dapat dibiarkan. Kekerasan hanya akan menghilangkan nilai-nilai luhur dari suatu usaha yang sangat manusiawi.

MENGENDALIKAN KEKERASAN PENGGEMAR

Kekerasan biasanya diperoleh dari kondisi dalam lingkungan sosial. Frustrasi yang diakibatkan oleh kegagalan tim dapat membawa pada kekerasan penggemar. Persoalan ini dapat terlihat dengan nyata apabila pelatih menanggapi kegagalan tersebut dengan emosi yang tidak terkendali dan serangan dengan kata-kata pada official atau lawan. Dalam keadaan seperti ini pelatih dapat tanpa disadari dengan mudah menghasut masa untuk bertindak kekerasan. Oleh karena itu pelatih harus benar-benar berbuat secara tepat.

Demikian juga, olahragawan harus tahu bahwa mereka menghadapi hukuman yang keras dan langsung atas tindakan perkelahian dan kekerasan lainnya. Sekali ditetapkan, peraturan tersebut haruslah dipegang teguh. Pate (1993) Hasil penelitian menunjukkan bahwa melihat contoh-contoh perilaku agresif dapat berfungsi sebagai picu agresif yang dilakukan secara terbuka. Pelatih yang mengajarkan reaksi-reaksi non kekerasan kepada olahragawan harus memasukan bahwa official akan segera memberikan hukuman terhadap tindakan kekerasan.

Lingkungan yang luas dapat berpengaruh pada kekerasan. Misalnya. suara yang keras dan merangsang, suhu panas yang tidak mengenakan, keadaan berdesak-desakan atau lokasi yang berdekatan antar penggemar yang bertanding dapat mempercepat timbulnya kekerasan. Demikian juga pengaruh perorangan

seperti akibat obat perangsang, alkohol atau cedera dapat mempertinggi terjadinya kekerasan.

Pelatih sebaiknya mengendalikan kekerasan dengan mencegah terjadinya kekerasan yang pertama. Ini dapat di bantu dengan mengubah beberapa peraturan perkumpulan, dan dengan memberikan hukuman yang lebih keras bagi pemain, pelatih dan penggemar yang melakukan kekerasan. Juga pelatih dapat membantu dengan menekankan pada para wartawan atau penyiar olahraga agar menghindari publikasi yang berlebihan tentang kekerasan.

RINGKASAN

Agresi telah menjadi persoalan penting dalam olahraga. Tingkat perilaku agresif yang dapat diterima dan dibutuhkan berbeda-beda tergantung pada tingkat pertandingan dan jenis olahraganya. Ada beberapa definisi agresi yang dikemukakan namun dapat dibagi menjadi dua yaitu, perilaku yang bermotivasi gangguan dan perilaku yang bermotivasi semangat.

Sejumlah pandangan teoritis tentang agresi telah berkembang, Ini mencakup teori insting, teori rangsangan melepaskan dorongan dari dalam, teori frustrasi-agresi serta teori belajar sosial. Teori belajar sosial mempunyai implikasi praktis yang sangat penting bagi pengajaran dan pengendalian perilaku agresi pada olahragawan. Kekerasan penggemar merupakan masalah yang semakin banyak timbul dalam olahraga. Pelatih memainkan peran penting dalam mengendalikan kekerasan ini dan bentuk-bentuk perilaku agresif lainnya dalam olahraga.

LATIHAN:

1. Jelaskan Pengertian agresi, dan beri contoh dalam kegiatan olahraga
2. Sebut dan jelaskan faktor-faktor yang mendasari agresi dalam olahraga
3. Jelaskan teknik-teknik dalam mengoptimalkan agresi agar positif bagi pelakunya
4. Bagaimana cara mengendalikan agresi pada sisi penggemar olahraga
5. Sebutkan contoh-contoh konkret tindakan agresif yang merugikan dan yang menguntungkan (masing-masing 5 contoh)

DAFTAR PUSTAKA

- Ateng, Abdul Kadir. 1986. *Asas-Asas dan Landasan Olahraga*. Jakarta: Karunika Universitas Terbuka.
- Ateng, Abdul Kadir. 1989. *Pengantar Asas-Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi*. Jakarta P2LPTK Dirjen Dikti Depdikbud.
- Bronowsky, J. 1973. *The Ascent of Man*. Toronto, C. Little, Brow Company.
- Bunker, I.k., Rottela, R.J. & Reilly, A.S. 1985. *Sport Psycology*, Michigan. McNaughton and Gunn Inc.
- Chu, Donald. 1982. *Dimensions of Sport Studies*. New York: John Wiley and Sons. Cratty, 8.J. 1983. *Psychology in Contemporary Sport*. New Jersey: Prentice-Hall inc Englewood.
- De Osales, Arnaldo. 1975. *Olahraga: Fenomena Sosial Sejangad*. Jakarta: Kornite Olimpiade Indonesia.
- Eitzen, D.S. 1979. *Sport in Contemporary Society An Anthology*. New York: St. Martin's Press.
- Eitzen, S.O. 1979. *Sport in Contemporary Society: An Anthology*. New: St. Martin's Press.
- Harsuki. 1992. *Olahraga Sebagai Academic Dicipline*. Buletin Prestasi. Jakarta: Pengurus Isori Indonesia.
- ICSPE. 1972. *Declatarion on Sport*. Paris: ICSPE
- Kieran, John and Daley Arthur.1965. *The Story of The Olympic Games*. Philadelphia: J.B. Lippincott Company.
- Koentjaraningrat. 1989. *Pengantar Antropologi*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Komite Nasional Ganefo. 1963.GANEFO: *Game of New Emerging Force*. Jakarta: Sekretaris Komite Ganefo.
- Llewellyn, J.H & Blucker, J.A. 1982. *Psychology of Coaching: Theori and Application*. Minneapolis: Burgess Publishing Company.
- Loy, JR. J.W., Keyon, G.S & McPherson, B.D. 1981. *Sport Culture and Society: A reader on The Sociology of Sport*. Piladelphia.

- MENPORA. 1984. *Pola Dasar Pembangunan Olahraga Nasional*. Jakarta: Kantor Menteri Negara Pemuda dan Olahraga.
- Pate, Rottela & McClenaghan. Tanpa Tahun. *Dasar-dasar Ilmu Kepeleatihan*. Terjemahan oleh Kasiyo Dwijowinoto. 1993. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Phillips. John C. 1993. *Sociology of Sport*. Boston: Allyn and Bacon.
- Polak, JBAF Mayor. 1979. *Sosiologi Suatu Pengantar Ringkas*. Jakarta: PT. Ihtiar Baru.
- Schmidt, RA. 1988. *Motor Control and Learning: A Behavior a Emphasis* Champaign, IL: Human Kenetic Publishing Company.
- Setijadji. Tanpa Tahun. *Prolegomena Filasafat Olahraga*.
- Singer, R.N. 1980. *Tujuan-tujuan Piere de Cobertin dan Penghidupan Kembali Olimpiade*. Jakarta: Tanpa penerbit.
- Soekanto, Soerjono. 1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Edisi Baru Keempat. Jakarta Raja Grafindo Persada.
- Soeworo, M. 1978. *Olahraga di Sekolah dan Perkembangannya dari Masa ke Masa*. *Majalah Prisma*. Olahraga: Untuk apa ed. 4, Mei 1978.
- Susanto H,. 1994. *Sosiologi Olahraga*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.