

# SOSIOLOGI OLAHRAGA

Oleh:

TIM Dosen Pengampu

**FIK UNY**

**e-mail : [fathan\\_nurcahyo@uny.ac.id](mailto:fathan_nurcahyo@uny.ac.id)**

# Sosiologi Olahraga

Sosio + logos

Sosial.....?

Logos.....?

Sosiologi.....?

Olahraga adalah.....apa?

Sosiologi olahraga.....?

Masyarakat.....apa?

# Sejarah Sosiologi Olahraga

## Timbulnya Sosiologi Olahraga

1. Abad 19-20 : Antropologi : Tylor  
: Sosiologi : Herbert Spencer
2. Budaya itu apa....?
3. Titik Tolak Teoritis dan Empiris
4. Sosiologi Olahraga: Hasil ilmu sosiologi -> muncul gejala dari permainan/pertandingan dalam cabang olahraga
5. Tahun 1965 : bagian pertandingan fisik di USA dan terbentuknya ICSS (international Council Sport Sociology)-> pertama dalam Publikasi Ilmiah Sosiologi Olahraga -> 1973 Pertemuan rutin orang2 sosiologi olahraga.

# Paper/Karya Tulis Tentang Sosiologi Olahraga

- Kenyon & Loy (1965)

1. Mempelajari sosiologi olahraga melahirkan realita tersendiri yang berbeda dan realita individu yang merupakan bagiannya.
2. Sifat dasar sosiologi olahraga sebagai sifat beraturan dan tingkah laku sosial manusia

# Manusia

- Makhluk individual: Diri sendiri
- Makhluk spiritual:
  - Monoteisme : percaya pada satu Tuhan YME
  - Polyteisme : percaya pada banyak Tuhan
  - Ateisme : tidak percaya adanya Tuhan
- Makhluk sosial: hidup dengan manusia lain atau masyarakat dan lingkungannya

# Kedudukan Sport Sociology

Tujuh bidang pokok garapan ilmu keolahragaan (Haag, 1994), meliputi:

- *Sport Medicine (olga pengobatan/terapi)*
- *Sport Biomechanics (olga&efektifitas gerak),*
- *Sport Psychology (olga&kejiwaan),*
- *Sport History (sejarah olga)*
- *Sport Pedagogy (olga untuk pendidikan&pembelajaran),*
- *Sport Philosophy (kearifan/kebijaksanaan ilmiah olga)*
- *Sport Sociology (hubungan antar manusia dlm olga)*

## Lanjutan

- *sport medicine*; pencegahan maupun pengobatan di dalam olahraga dan aktivitas-aktivitas fisik dalam upaya mencapai tujuan kesehatan dan *fitness*
- *sport biomechanics*, mempelajari gerakan-gerakan manusia pada waktu berolahraga
- *sport psychology*, mencetak ketahanan dan kekuatan secara psikis
- *sport history*; tentang sejarah khusus dalam bidang teori ilmu pengetahuan olahraga.

## Lanjutan

- *sport pedagogy*, pembelajaran gerak manusia yang menjadi landasan untuk pengajaran yang efektif.
- *sport philosophy*; penelitian ilmiah menyangkut bidang teori atau sub disiplin ilmu pengetahuan olahraga.
- *sport sociology*, menunjukkan pada struktur sosial dan proses sosial untuk kelembagaan alamiah olahraga.

# SOSIOLOGI OLAHRAGA

- Lahirlah ilmu masyarakat atau sosiologi yang berarti ilmu yang mempelajari tentang struktur sosial, dan proses-proses sosial, termasuk perubahan-perubahan sosial.
- Olahraga menembus sejumlah tingkatan dalam kehidupan sosial masyarakat (berbagai kalangan).
- Misal: status, hubungan akan suku bangsa, kehidupan di perusahaan, bentuk atau mode pakaian, konsep kepahlawanan, bahasa, dan nilai-nilai etika.

## Lanjutan

- Olahraga tidak hanya untuk prestasi tetapi olahraga juga dapat berfungsi sebagai sarana rekreasi, komunikasi dan interaksi sosial
- Sosiologi Olahraga; penerapan bidang sosiologi dalam ilmu olahraga mengenai struktur, tingkatan, proses maupun perubahan sosial dalam masyarakat.
- Tujuan sosiologi olahraga adalah sebagai sarana untuk mengawasi bidang olahraga dalam hubungannya dengan struktur internal dan memposisikan di dalam masyarakat (struktur eksternal).

# Buat Kesimpulan

1. Setelah anda baca&amati dari uraian di atas, dimanakah kedudukan sosiologi olahraga?
2. Seberapa pentingkah sosiologi olahraga untuk dipelajari ?

**TERIMA KASIH**

# SOSIOLOGI OLAHRAGA

## Olahraga Sebagai Sebuah Fenomena Sosial

Oleh:  
TIM Dosen Pengampu  
FIK UNY

# Olahraga sebagai sebuah Fenomena Sosial

- Sifat Manusia - - > Monodualisme
- 1. Mahkluk individu
  - > Manusia memiliki kebutuhan, tujuan atau ambisi pribadi untuk mempertahankan hidupnya.
  - -> Manusia sebagai mahkluk Spiritual
- 2. Mahkluk sosial
  - > Manusia tidak dapat hidup sendiri. Manusia membutuhkan manusia atau mahkluk hidup lain.

# Olahraga sebagai sebuah Fenomena Sosial

## Manusia Dalam Lingkungan Masyarakat

1. Manusia sebagai bagian dari masyarakat yaitu masyarakat terbentuk dari sekumpulan individu atau manusia yang memiliki tujuan tertentu.
2. Di dalam hidup bermasyarakat terdapat pola hubungan saling memberi dan menerima, saling mengasihi, dll antara individu satu dengan individu yang lain.

# Olahraga Sebagai Pranata Sosial

## 1. Olahraga sebagai pembangun karakter

## 2. Olahraga sebagai miniatur kehidupan

### 1. Olahraga membantu proses pembentukan karakter manusia (*Character Building*)

ex: lingkungan/budaya/adat istiadat akan membentuk karakter manusia.

Karakter umum dalam olga: positif dan negatif.

Positif : sportifitas, *fairplay*, disiplin, kejujuran, tanggungjawab, kerjakeras, dll.

Or tim : cenderung sosialis&Komunikatif

Or Individu : daya juang lebih tinggi

Negatif : Or tim : daya juang rendah

Or individu : cenderung Egois dan Idealis

# Keterampilan dan nilai-nilai yang dapat dipelajari melalui olahraga

- Kooperatif
- Komunikatif
- menghormati peraturan masalah dan pemecahannya
- saling mengerti memahami orang lain
- Kepemimpinan
- menghargai usaha keras
- menyikapi kemenangan
- menyikapi kekalahan
- fair play
- berbagi kesenangan dan kesusahan
- menghargai diri sendiri
- percaya kepada orang lain
- menghormati orang lain
- toleransi
- ulet dan tabah
- disiplin
- percaya diri

**Karakter** adalah kecenderungan tingkah laku secara lahiriah dan batiniah yang terbentuk karena pengaruh lingkungan dan mengacu kepada serangkaian sikap (attitudes), perilaku (behaviors), motivasi (motivations), dan keterampilan (skills).

### **Olah Pikir**

Cerdas, kritis, kreatif, ingin tahu, inovatif, produktif, reflektif & berorientasi pada IpTek.  
(Kecerdasan Intelektual)

### **Olah Raga**

Besih, sehat, bugar, ceria, sportif, fairplay, gigih, tanggung, handal, bersahabat, kompetitif & kooperatif.  
(Kecerdasan Sosial)

### **Olah Rasa**

Kemanusiaan, peduli orang lain, saling menghargai, toleran, gotong royong, kebersamaan, ramah, hormat, nasionalis & mengutamakan kepentingan umum.  
(Kecerdasan Emosional)

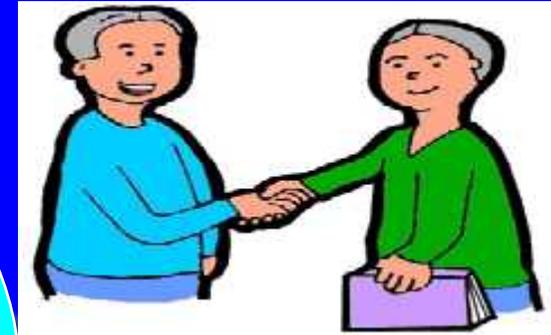
### **Olah Hati**

Beriman, bertaqwa, spiritual, jujur, amanah, adil, tertib, taat aturan, bertanggung jawab, berempati, pantang menyerah, rela berkorban & berjiwa patriotik.  
(Kecerdasan Spiritual)

# Olahraga dan Pendidikan Karakter



**Olah Pikir  
(kecerdasan Intelektual)**



**Nilai-Nilai Luhur  
dan Karakter  
Perilaku Manusia**

**Olah Rasa  
(Kecerdasan Emosional)**

**Olah Raga  
(Kecerdasan Sosial)**



**Olah Hati  
(Kecerdasan Spiritual)**



# Tujuan Akhir Olahraga

- Tujuan akhir olahraga terletak dalam peranannya sebagai wahana yang unik dalam menyempurnakan watak manusia, sebagai sarana untuk memiliki dan membentuk kepribadian yang kuat, serta menumbuhkembangkan sifat yang mulia. Hanya orang-orang yang memiliki kebajikan moral seperti inilah yang menjadi warga masyarakat yang berguna, (Socrates)

# Lanjutan

2. Olahraga merupakan miniatur kehidupan (*miniature of life*)

ex : karena dalam dunia olahraga juga terdapat afektif, kognitif, psikomotor, fisik dan Ipoleksosbud berbaur dari berbagai golongan, suku, ras, agama dll masuk menjadi satu bagian dalam olahraga.

Kehidupan, sifat, kebiasaan dan perilaku manusia dapat terlihat atau tercermin pada saat manusia tersebut sedang berolahraga.

# Hubungan Antara Olahraga Dengan IPoIEkSoBud

## 1. Or dengan Ideologi

Ex:

## 2. Or dengan Politik

Ex:

## 3. Or dengan Ekonomi

Ex:

## 4. Or dengan Sosial

Ex:

## 5. Or dengan Budaya

Ex:

# Upaya Pemberdayaan Aktifitas Olahraga dalam Masyarakat

## 6 M:

1. Mudah : modifikasi/penyederhanaan alat dan peraturan
2. Murah : biaya ngirit
3. Menarik : promosi, spanduk, pamflet
4. Meriah : hiburan, hadiah, bonus, *doorprise*
5. Massal : melibatkan semua lapisan masyarakat
6. Manfaat : langsung (kebugaran&kesehatan)  
tidak langsung (teman, jaringan, relasi)

# Olahraga dan Kebanggaan

- Olahraga dapat membangun kebanggaan masyarakat kepada negara >>> prestasi Timnas
- Panggung olahraga yang terbuka membuat nama negara ikut terangkat >>> penyelenggaraan event/ kejuaraan atau pertandingan yang melibatkan/ mengundang negara lain.

# Kebijakan, Sasaran, Strategi, dan Program Keolahragaan

Kebijakan dibidang keolahragaan, meliputi:

1. Meningkatkan pola kemitraan dan kewirausahaan dalam upaya menggali potensi ekonomi, olahraga melalui pengembangan industri olahraga  
ex: lapangan kerja, produksi&pemasaran alat dan fasilitas olahraga baik barang atau jasa.
2. Mengembangkan sistem penghargaan dan meningkatkan kesejahteraan atlet, pelatih, dan tenaga keolahragaan  
ex: medali, sertifikat, gaji, bonus, asuransi sampai pada jaminan hari tua (pensiun), **PNS/BUMN**.

## Lanjutan

4. Menciptakan kepedulian dan mempromosikan kesadaran serta keterlibatan dalam olahraga sebagai sesuatu yang penting dan menguntungkan bagi semua pihak

Ex: sebagai peserta, pengurus, sponsor, manajer, *broker/agen, stakeholder.*

5. Menetapkan sentra-sentra pembinaan olahraga (Nasional dan Daerah) sebagai bagian dari program kementrian olahraga Indonesia

ex: Koni, Diklat, Pengcab, PengProp, PPLP, PPLM, PB, SSB, dll.

# Tugas

- Buatlah kesimpulan dari perkuliahan hari ini tentang olahraga sebagai sebuah fenomena sosial.

**Terima Kasih  
&  
“ See You Next Week ”**

# TINGKAH LAKU KOLEKTIF DAN OLAHRAGA PRESTASI

OLEH:  
TIM DOSEN PENGAMPU

FIK UNY

# Hakikat Tingkah Laku Kolektif Dalam Olahraga

- ▶ Tingkah laku kolektif adalah tingkah laku yang melibatkan dua orang atau lebih yang bersifat menyimpang, merugikan, merusak (*destroyer*) baik secara material maupun non material.

1. Kerugian secara material?

Ex:.....?

2. Kerugian secara non material?

Ex:.....?

# Ciri- Ciri Tingkah Laku Kolektif

- ▶ Tindakan Spontan (tidak direncanakan dan tidak terstruktur)
- ▶ Biasanya berlangsung sangat cepat (waktunya pendek)
- ▶ Cenderung mengarah pada destroyer (perusakan/hal-hal yang merugikan)
- ▶ Massal (melibatkan banyak orang)

Ex: 24 Mei 1964, Piala dunia Sepakbola antara Argentina Vs Peru di Lima, penyebabnya karena Wasit kurang sportif&fairplay akibatnya 293 sporter mati.

# Olahraga, Tingkah Laku Kolektif dan Perubahan Sosial

Sumber dan dinamika tingkah laku kolektif:

- Contagion theory (teori pengaruh buruk), ex: akibat pengaruh buruk pertandingan (eksternal) -> pendukung yang kuat (tidak simpatik) terlibat perkelahian -> pemain juga ikut terpengaruh.
- Convergence theory (teori konvergensi), ex: penonton dan pemain menyerang tim tamu -> a-sosial dan anti sosial.
- Emergent norm theory (teori norma kemunculan), Pengaruh norma sosial dan pengaruh informasi sosial (berasal dari persepsi yang menyimpang dari pendapat mayoritas yang memiliki kebulatan dan kesamaan kepentingan).

# Faktor-faktor Penyebab Terjadinya Tingkah Laku Kolektif

1. Struktur yang mengakibatkan: kesukuan, rasial, politik, agama, kelas sosial, kebangsaan (“SARA“)
2. Struktur yang menegangkan: frustrasi, kehilangan, ketegangan, ketidakpuasan, konflik -> dalam masyarakat.
3. Mengembangkan keyakinan yang sama, (perasaan permusuhan & dendam) -> ideologi adil dan kepercayaan dalam pemecahan masalah
4. Faktor ketergesa-gesaan, -> tanggapan agresif penonton sebagai akibat keputusan wasit yang kurang fair (keputusan yang dianulir)
5. Mobilisasi dari tindakan peserta, -> kepemimpinan secara langsung memiliki peranan penting, pengaruh yel-yel yang provokatif.
6. Operasi kontrol sosial: teknik-teknik untuk menjaga, memecahkan, menghindari, mencegah kekerasan (media massa, kritikus yang terlalu pedas dan ambisius).

# Lanjutan

7. Adanya sistem atau komunikasi yang salah

-> perbedaan persepsi/pandangan.

8. Adanya kontak langsung dengan masing-masing pemain atau dengan penonton.

-> perkelahian antar pemain atau dengan penonton.

9. Adanya suatu kepentingan dari dalam organisasi/kelompok.

-> cari posisi *runner-up* untuk menghindari lawan tangguh agar dapat melaju ke babak selanjutnya.

# Olahraga

Menurut UU No. 3 tahun 2005 (Sistem Keolahragaan Nasional/SKN), Olahraga dibagi 3:

- 1)Olahraga Rekreasi,
- 2)Olahraga Pendidikan, dan
- 3)Olahraga Prestasi,

Apa itu olahraga prestasi.....?

**Prestasi** adalah hasil upaya maksimal yang dicapai olahragawan atau kelompok olahragawan (tim) dalam suatu kegiatan/event olahraga, (UU No. 3 thn 2005)

Bagaimana prestasi itu akan diraih?

# Perkembangan dan Objek Studi Sosiologi Olahraga

- Fungsi instrumental olahraga; Fungsi sosio-emosional, integrasi, politik dan mobilisasi olahraga
- Makna ekspresif olahraga; perasaan sukses atau mandiri, kemudian memberi nilai positif.
- Makna simbolik dari olahraga; status, prestise, dan apresiasi
- Makna interaksi dari olahraga; berinteraksi dengan anggota masyarakat lain (Sosialisasi).

## Aspek Sosiologi Pembinaan Olahraga Usia Dini

- ▶ Fakta empirik menunjukkan bahwa Prestasi puncak olahraga hanya terjadi pada usia tertentu.
- ▶ Prestasi dapat diraih hanya dengan pembinaan secara berkelanjutan dan berkesinambungan.
- ▶ Kesuksesan & prestasi olahraga dipengaruhi oleh faktor latihan yang terukur, teratur dan terprogram.

# Partisipasi Anak dalam Olahraga

Partisipasi anak dalam kompetisi tidak lahir dengan sendirinya, tapi melalui tahap:

- Situasi objektif dari kompetisi; membandingkan dengan kemampuan orang lain.
- Situasi Subjektif dari Kompetisi; pandangan untuk bersaing.
- Respon terhadap situasi kompetisi tersebut berupa keputusan untuk ikut serta atau hanya kejiwaan (merasa senang).
- Pengalaman terlibat dalam olahraga kompetisi mendapatkan suatu hasil.
  - Positif (puas, status, sportif, bonus),
  - Negatif (cedera, ketakutan/trauma, tekanan psikologis)

# Indikasi Anak Berbakat dipantau dalam Proses Pembinaan OR Prestasi (*Sport Search*)

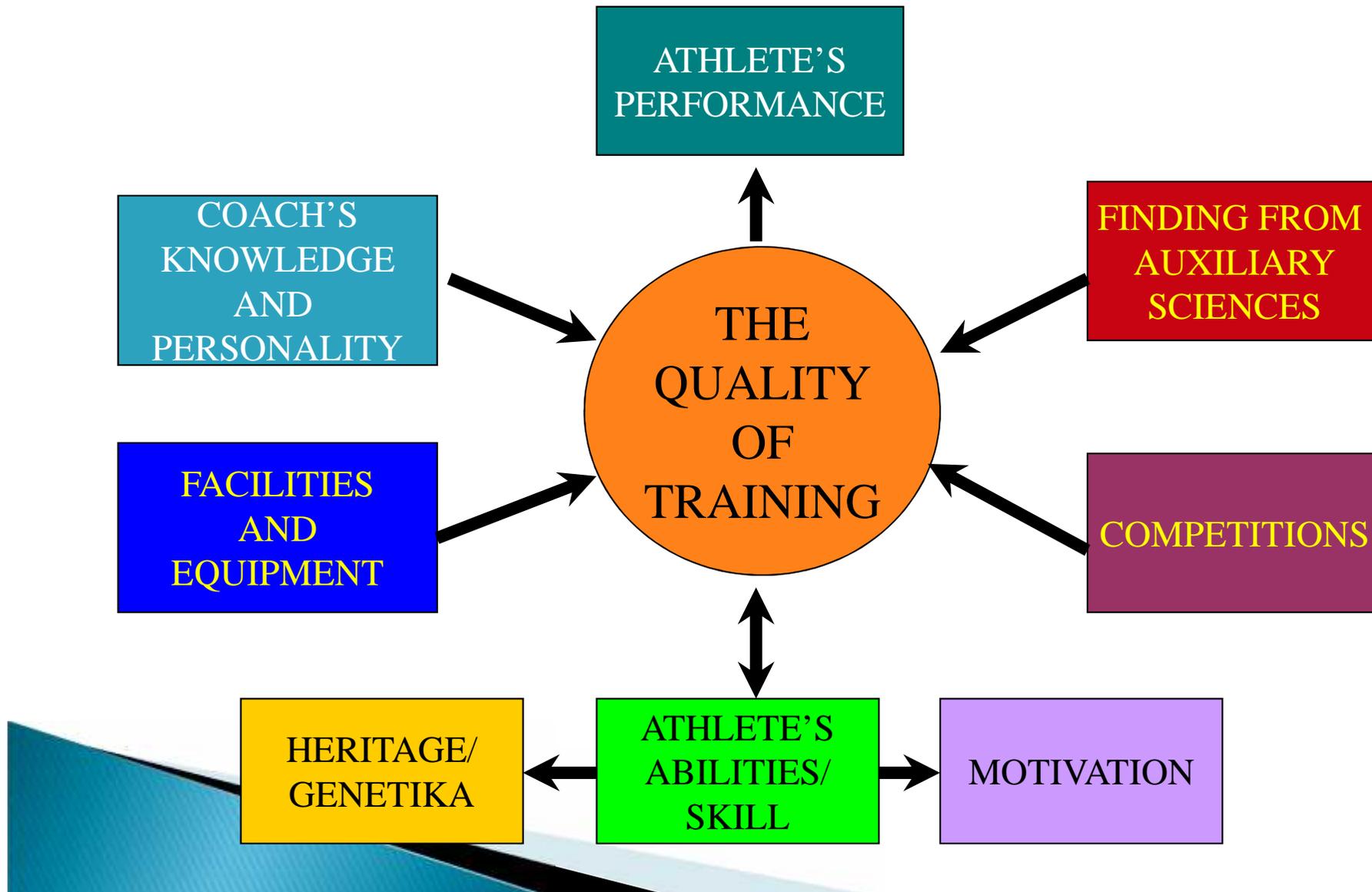
- Kemajuan dalam belajar meningkat drastis,
- Prestasi yang relatif stabil,
- Antusiasme anak dalam mengikuti program,
- Suka mencari pengalaman dan tantangan baru,
- Tahan terhadap tekanan/stress fisik dan mental.

# Pengaruh Lingk. Sosial terhadap Prestasi

- ▶ Keluarga inti,
- ▶ Keluarga besar,
- ▶ Sekolah,
- ▶ Club Olahraga&pelatih
- ▶ Kelompok/teman Sepermainan,
- ▶ Media Massa (cetak/elektronik).

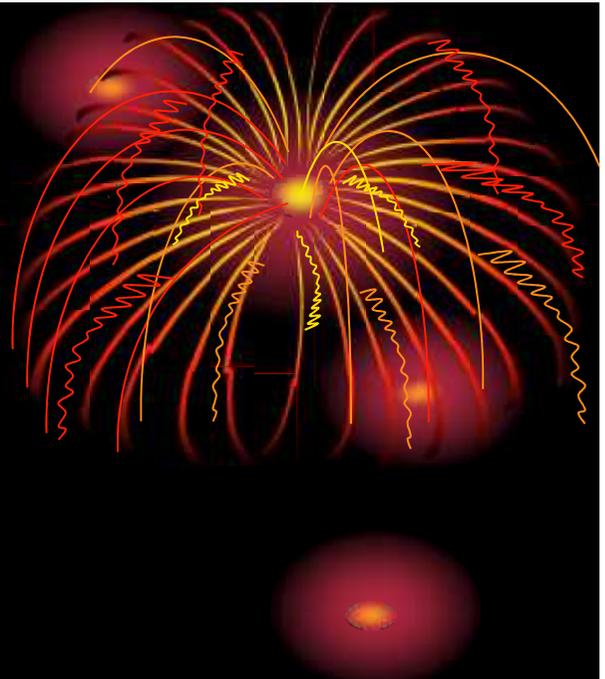
# THE QUALITY OF TRAINING AND FACTORS INVOLVED

(Tudor O. Bompa)



# Masalah Pembinaan OR. Sejak Dini

- ▶ Isu Karier yang tidak Menentu (cedera, prestasi turun)
- ▶ Sarpras&Kompetisi/festival yang kurang baik
- ▶ Orang tua yang terlalu *overprotective*,
- ▶ Pembina, Pelatih dan pengelola tidak professional
- ▶ Dominasi Orang Dewasa; keterlibatan Orang Tua mendominasi, pencurian usia, dll
- ▶ Perhatian dan pengembangan olahraga beserta *Talent scouting*
- ▶ Penanaman Perilaku Agresif,
- ▶ Merosotnya Jumlah Peserta (krn: gagal, cedera, kekerasan fisik latihan, bosan, waktu yang terbatas, lama sebagai cadangan, area latihan yang sempit, lama permainan).



TERIMA KASIH

05/09/2014

15

# Perilaku Sportifitas dan Fairplay Dalam Olahraga

OLEH:  
TIM DOSEN PENGAMPU

**FIK UNY**

# Hakikat Pendidikan

- ▶ Pembelajaran adalah suatu usaha untuk mentrasfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik.
- ▶ Pendidikan adalah usaha sadar untuk mendewasakan dan menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.
- ▶ Apa perbedaan mengajar dan mendidik?

# Makna Pendidikan

- Pendidikan merupakan proses interaksi manusiawi antara subjek didik dengan pendidik.
- Pendidikan merupakan upaya penyiapan peserta didik untuk menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan yang semakin pesat.
- Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas kehidupan pribadi dan masyarakat.
- Pendidikan berlangsung seumur hidup.
- Pendidikan merupakan kiat dalam menerapkan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dan teknologi bagi pembentukan manusia seutuhnya.

# Fairplay Dalam Olahraga

Menurut UU No. 3 tahun 2005 (Sistem Keolahragaan Nasional/SKN), Olahraga dibagi 3:

- 1) Olahraga Rekreasi,
- 2) Olahraga Pendidikan, dan
- 3) Olahraga Prestasi,

Apa itu olahraga prestasi.....?

Bagaimana prestasi itu akan diraih?

# Hakikat Fairplay

- *Fairplay* adalah sikap dan perilaku yang menjunjung tinggi nilai-nilai yang terkandung dalam keolahragaan dengan cara bersikap sportif serta menghormati setiap peraturan dan ketentuan yang berlaku.

# Nilai-Nilai Dalam Fairplay

- Memiliki sikap saling menghormati dan menghargai, baik antar peserta, pelatih, *official* tim, teman, penonton/sporter, lawan, petugas pertandingan/wasit/administrator, atau sukarelawan olahraga.
- Memiliki sikap sportif sebagai olahragawan, mulai dari persiapan sampai selesai pertandingan, menunjukkan kemampuan terbaiknya, mengakui keunggulan lawan, dan dapat menerima kekalahan.
- Memiliki pengetahuan dan mematuhi peraturan yang berlaku dalam setiap pertandingan.
- Menyadari bahwa kemenangan dalam suatu pertandingan bukanlah tujuan utama, melainkan yang terpenting adalah kemampuan menampilkan keterampilan terbaik dengan semangat persahabatan.
- Memiliki pemahaman bahwa lawan bertanding adalah kawan bermain.

# Sasaran Fairplay

- Pihak-pihak yang terlibat di dalam pembinaan *fairplay* antara lain:
  1. Pendidik (guru/dosen),
  2. Pelatih,
  3. Olahragawan,
  4. Wasit/juri,
  5. *Official*,
  6. Panitia Pelaksana Pertandingan (Panpel),
  7. Pendukung/Sporter,
  8. Orangtua dan Masyarakat.

# Kode Fairplay Olahragawan

- **Olahragawan adalah seorang atlet/pemain selaku pelaku langsung dalam setiap event pertandingan, baik saat meraih kemenangan atau kekalahan untuk menegakkan nilai-nilai fairplay dalam olahraga.**

# Bentuk-Bentuk Kode Fairplay Atlet

- Menerima hasil keputusan tim keabsahan olahragawan.
- Mengikuti dan menjalankan pertandingan sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- Menghargai setiap keputusan wasit/juri.
- Memperlihatkan perilaku dan sikap jujur, sopan dan tidak anarkis/profokatif.
- Menampilkan permainan yang baik dengan semangat juang yang tinggi, baik secara individu maupun tim.
- Menampilkan sikap sportif dan apresiatif, baik untuk tim sendiri maupun tim lawan.
- Memperoleh kemenangan dengan cara yang baik dan syah.
- Menyadari bahwa pertandingan adalah sarana untuk memperoleh kesenangan, persahabatan dan meningkatkan ketrampilan.
- Memelihara hubungan baik dengan berkomunikasi dan menjalin kerjasama dengan pelatih, teman satu tim dan tim lawan.

# Kode Fairplay Pelatih

- Pelatih adalah seseorang yang membantu atlet/pemain untuk mencapai prestasi yang dibanggakan serta menanamkan nilai-nilai *fairplay* baik bagi dirinya sendiri maupun kepada atletnya.

# Bentuk-Bentuk Kode Fairplay Pelatih

- Berpikir rasional tentang apa yang dapat diharapkan dari para peserta didik/pemain sesuai dengan rentang waktu, energi, dan antusiasme pemain.
- Mengajarkan dan menyampaikan secara terperinci mengenai peraturan pertandingan atau permainan kepada peserta didik atau atlet.
- Mengupayakan kriteria pemain berdasarkan kelompok umur, ukuran keterampilan dan kematangan jasmani.
- Mengingatkan peserta didik agar dalam melakukan permainan sesuai dengan waktu dan ketentuan yang berlaku.
- Menyadari bahwa peserta didik/atlet yang mengikuti pertandingan adalah untuk memperoleh atau bagian dari kesenangan.
- Mengingatkan peserta didik agar tidak menyalahkan atau meneriaki wasit, pelatih, orang lain, atau pemain lain yang melakukan kesalahan atau mengalami kekalahan.

# Lanjutan Fairplay Pelatih

- Mempersiapkan peralatan dan perlengkapan olahraga sesuai dengan standar keselamatan, usia, dan ketrampilan peserta didik/atlet.
- Mempertimbangkan tingkat kematangan peserta didik/atlet pada saat merencanakan jadwal, usia, dan tingkat ketrampilan.
- Menyadarkan kepada peserta didik/atlet baik secara tim maupun perseorangan agar menghormati dan menghargai keputusan pemain lain, pelatih, wasit, atau *official* tim.
- Mengikuti saran dokter/tim medis apabila peserta didik/atletnya mengalami cedera pada saat pertandingan.
- Menyadarkan kepada peserta didik/atlet tentang arti penting seorang pelatih yang selalu mengingatkan dan mengajarkan hal-hal/perbuatan yang terpuji.

# Kode Fairplay Official

- *Official* adalah seorang ketua kontingen dari tiap-tiap rombongan daerah yang bertanggung jawab terhadap atlet/pemain, pelatih dan seluruh perangkat tim yang berada dalam kontingen tersebut.

# Bentuk-Bentuk Kode Fairplay Official

- Menyesuaikan peraturan dan regulasi berdasarkan tingkat kematangan/usia peserta didik/atlet.
- Mentaati seluruh ketentuan dan keabsahan administratif.
- Menerima dan menjalankan seluruh keputusan yang telah ditetapkan bersama.
- Mematuhi peraturan yang telah ditetapkan.
- Menerapkan sistem penilaian tanpa kehilangan unsur kesenangan di dalam pertandingan.
- Menunjukkan sikap dan tingkah laku yang baik.
- Memberikan ucapan selamat kepada kedua tim yang bertanding baik yang bermain dengan baik, menang ataupun kalah.
- Membantu kelancaran, ketertiban, dan keamanan pada setiap penyelenggaraan pertandingan yang berlangsung.

# Kode Fairplay PanPel

- Panitia pelaksana pertandingan adalah penyelenggara pertandingan (event organiser) yang sangat menentukan keberhasilan dan kelancaran jalannya suatu pertandingan agar berlangsung *fairplay*.

# Bentuk-Bentuk Kode Fairplay Panpel

- Menyakinkan kepada seluruh peserta untuk mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam olahraga sesuai dengan usia, jenis kelamin, kemampuan dan cabang olahraga.
- Menganjurkan kepada seluruh peserta agar berpartisipasi dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan yang diikuti.
- Menyediakan sarana prasarana atau fasilitas yang memenuhi standar keselamatan sesuai dengan tahap kematangan usia anak.
- Mempertimbangkan usia dan tahap kematangan anak pada saat membuat peraturan dan lamanya sesi pertandingan.
- Mengingatkan bahwa esensi pertandingan untuk mendapatkan kesenangan bukan semata-mata untuk meraih kemenangan.
- Melakukan sosialisasi nilai-nilai *fairplay* kepada olahragawan, pelatih, *official*, orangtua, pendukung/sporter/masyarakat, dan reporter/wartawan.
- Melakukan supervisi terhadap kegiatan sertifikasi atau pengakuan terhadap pelatih atau *official* yang dapat menguatkan tingkat pencapaian prestasi dan ketrampilannya.

# Kode Fairplay Wasit/juri

- Wasit/juri adalah seorang yang menjalankan dan menegakkan suatu peraturan permainan/pertandingan dan memiliki kewenangan untuk mengambil keputusan terhadap jalannya suatu pertandingan agar berjalan lancar dan *fairplay*.

# Bentuk-Bentuk Kode Fairplay Wasit/juri

- Meyakinkan kepada semua peserta didik/atlet untuk mendapatkan kesempatan yang sama untuk berprestasi dalam olahraga tanpa memandang usia, jenis kelamin, ketrampilan atau kekurangan yang ada padanya.
- Menyuruh peserta didik/atlet untuk turut serta dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi jalannya kegiatan yang diikuti.
- Menggunakan dan memeriksa perlengkapan dan fasilitas yang memenuhi standar keselamatan sesuai dengan tahap kematangan para peserta.
- Mempertimbangkan usia dan tahap kematangan peserta didik/atlet pada saat membuat peraturan dan sesi lamanya pertandingan.
- Memperhatikan bahwa pertandingan dimaksudkan untuk memperoleh kesenangan bagi para peserta didik/atlet.
- Menyebarkan kode etik keolahragaan kepada pendukung, pelatih, pemain, *official*, orangtua, dan reporter.
- Menegakkan peraturan permainan atau pertandingan yang berlaku pada masing-masing cabang olahraga dengan adil (tidak memihak) dan sebaik-baiknya.
- Melakukan evaluasi profesi dan ketrampilan dengan selalu meningkatkan kemampuan melalui pertandingan tingkat dasar.

# Kode Fairplay Orangtua

- Orangtua olahragawan/atlet adalah seorang yang memberikan motivasi/dorongan terhadap pertumbuhan, kembangan dan peningkatan prestasi pemain/atlet dalam menjunjung tinggi nilai-nilai *fairplay* dalam olahraga.

# Bentuk-Bentuk Kode Fairplay Orangtua

- Menyadari bahwa keikutsertaan anaknya dalam suatu pertandingan adalah untuk membina rasa persahabatan dan kesenangan diri pada atlet, bukan pada orangtuanya.
- Mengajarkan dan menanamkan jiwa fairplay dalam diri anak, bahwa sportifitas jauh lebih penting daripada sebuah kemenangan.
- Menerima kesalahan dan kekalahan anaknya dalam suatu pertandingan, serta memberikan tanggapan positif dan memotifasi anaknya agar dapat berlatih dengan baik dan berprestasi lebih baik pada pertandingan selanjutnya.
- Menanamkan dan menunjukkan sikap bahwa lawan adalah kawan bermain dalam setiap pertandingan.
- Menanamkan dan menunjukkan sikap serta mengajak anak-anak untuk menerima dan menghargai setiap keputusan pelatih, *official*, atau wasit.
- Menghargai usaha dan kerja keras wasit, pelatih, atau *official* dalam mengembangkan aktivitas dan ketrampilan anaknya.

# Kode *Fairplay*

## Pendukung/Sporter/Masyarakat

- Pendukung/sporter/masyarakat adalah orang-orang yang berada di sekitar lingkungan pertandingan yang dapat mempengaruhi kelancaran, ketertiban, dan keamanan terhadap jalannya penyelenggaraan pertandingan olahraga.

# Bentuk-Bentuk Kode Fairplay Pendukung/Sporter/Masyarakat

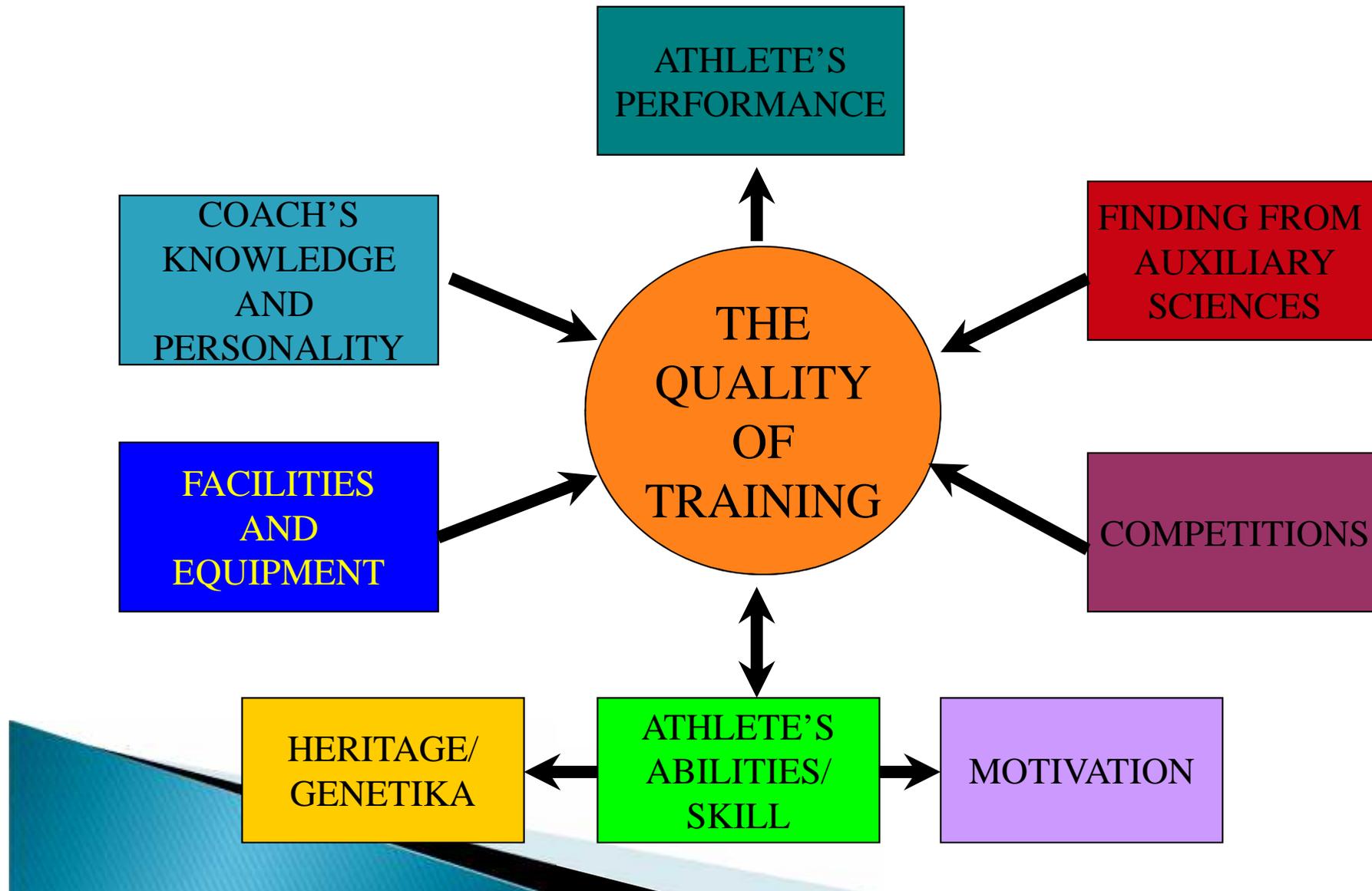
- Mendukung dan memberikan motivasi kepada seluruh peserta didik/atlet yang mengikuti pertandingan.
- Menghindari tindakan atau ucapan yang bersifat menghasut dan profokatif, misalnya: mencela, mencaci maki, atau mencemooh.
- Memberikan pujian dan applos pada setiap permainan yang baik, baik tim sendiri maupun tim lawan.
- Menghargai menghormati dan mendukung dengan positif pemain atau tim-tim yang bertanding agar selalu bermain dengan sportif sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- Menghormati dan menghargai setiap keputusan pemain, pelatih, wasit dan *official*.
- Menghindari seluruh bentuk penyalahgunaan dan penyimpangan, misalnya: suap.

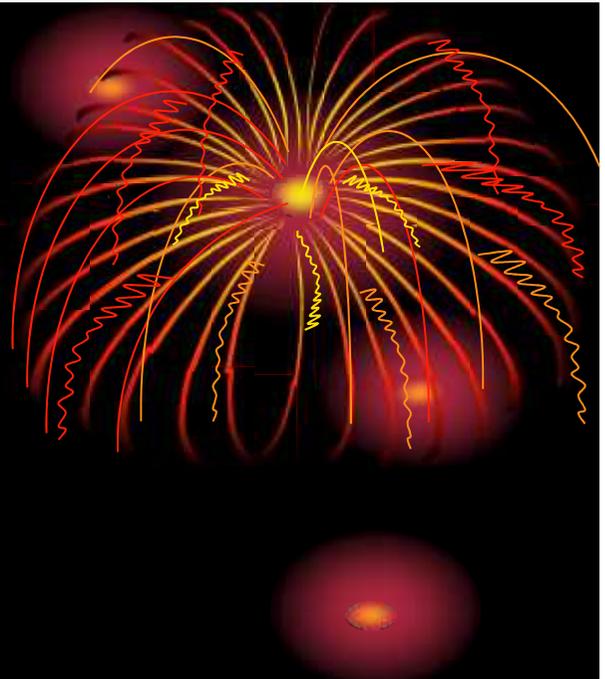
# Fairplay dan Prestasi Dalam Olahraga

- ▶ Prestasi adalah hasil upaya maksimal yang telah dapat dicapai oleh seorang olahragawan atau kelompok olahragawan (tim) dalam suatu event kegiatan olahraga.
- ▶ Prestasi dapat dipengaruhi oleh lingkungan sosial:
  1. Keluarga inti,
  2. Keluarga besar,
  3. Sekolah,
  4. Club Olahraga&pelatih,
  5. Kelompok/teman Sepermainan,
  6. Media Massa (cetak/elektronik).

# THE QUALITY OF TRAINING AND FACTORS INVOLVED

(Tudor O. Bompa)





TERIMA KASIH

05/09/2014

25

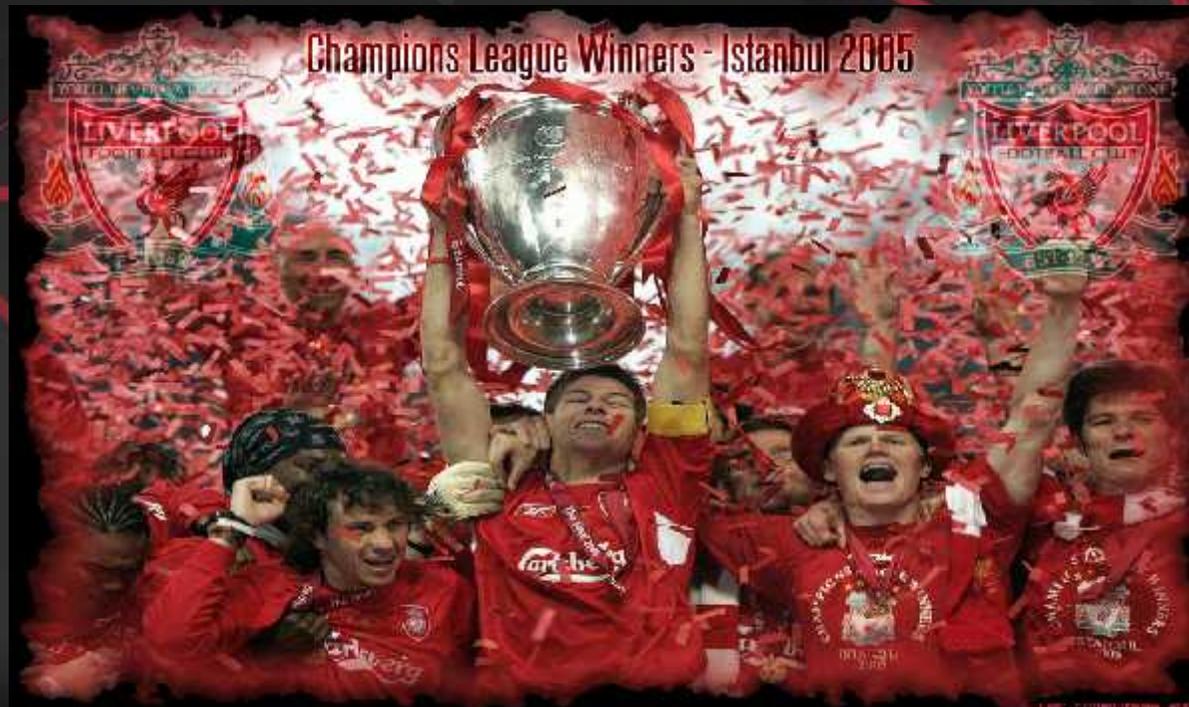
# SOSIOLOGI OLAHRAGA

OLEH:

TIM Dosen Pengampu

FIK UNY

## PEMASARAN OLAHRAGA (SPORT MARKETING)



# Pendahuluan

- Setiap hari seorang manusia dapat dipastikan selalu melakukan kegiatan *marketing* atau pemasaran.
- Pemasaran merupakan fungsi utama dalam suatu organisasi badan usaha.
- Marketing merupakan interaksi antara dua orang atau lebih yang memiliki tujuan atau kebutuhan yang sama hingga terjadi kesepakatan
- Pada dasarnya inti dari pemasaran adalah terjadinya pertukaran produk berupa barang atau jasa pelayanan, demikian pula dalam dunia olahraga.
- Banyak pengusaha-pengusaha yang merintis usaha jasa pelayanan dalam bidang olahraga.

# Pembahasan

- Manajemen adalah suatu proses yang sistematis dan terstruktur dalam upaya untuk memperoleh hasil dari tujuan yang ingin dicapai melalui perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pemberdayaan sumber daya manusia atau penyusunan personalia (*staffing*), pengarahan atau pengkoordinasian (*directing*) dan pengawasan (*controlling*) yang tepat, efektif dan efisien.
- Selain itu dalam dunia bisnis sangat diperlukan adanya strategi pemasaran untuk dapat memperoleh (menguasai) pangsa pasar yang menjanjikan.

# Peningkatan Partisipasi Olahraga

- Menurut Pramono Raharjo: Kegiatan olahraga -> maju -> di atasi supaya tidak menghambat .
- Menurut Engkos Kosasih: Olahraga merupakan kesempatan ideal untuk menyalurkan tenaga atau kelebihan energi.
- Menurut Eldon E. Syndor: Olahraga menembus tingkatan / tatanan masyarakat (status sosial, mode, etika) → sport for all

# Pemasaran (*Marketing*)

Pemasaran adalah cara pandang seluruh perusahaan dalam menyalurkan atau mendistribusikan produknya (**barang/jasa**) kepada konsumen dan beradaptasi terhadap lingkungannya secara kreatif dan menguntungkan.

Tugas pemasaran adalah memberi dan mendistribusikan kebutuhan-kebutuhan masyarakat yang menjadi peluang menguntungkan, agar produk tersebut dapat dikenal, diterima dan dimanfaatkan oleh masyarakat.

# Manusia/Orang (*Person*)

- Manusia atau orang merupakan modal utama penggerak roda-roda pemasaran dalam olahraga yang memiliki multi peran.
  1. Manusia sebagai tenaga kerja (produsen)
  2. Manusia sebagai penikmat/pemanfaat (konsumen).

Agar usaha atau kegiatan dapat berjalan dengan baik dan lancar, maka manusia sebagai pelaksana atau penghasil (produsen) harus mampu melaksanakan strategi pemasaran.

# Strategi Pemasaran (*Strategy of Market*)

- Strategi (bauran) pemasaran adalah seperangkat alat pemasaran taktis dan terkontrol yang dipadukan oleh perusahaan untuk menghasilkan respon/tanggapan yang diinginkan pasar sasaran (konsumen).
  - Strategi pemasaran ini meliputi beberapa faktor yaitu: 1) produk, 2) harga, 3) promosi dan 4) lokasi, sangat diperlukan untuk memmanage sebuah pelayanan jasa.
- Strategi pemasaran ini Dikenal dengan istilah 4P

# 1. Produk (*Product*)

- Menurut Kotler dan Amstrong (2001: 72), produk adalah kombinasi barang dan jasa yang ditawarkan oleh perusahaan kepada pasar sasaran.
- Dalam pemasaran termasuk produk adalah barang dan jasa yang dapat memuaskan kebutuhan konsumen, (Manullang, 2002: 220).

Apa itu barang? Apa itu jasa?

- Faktor produk yang ditawarkan baik berupa barang maupun jasa ini merupakan landasan utama untuk menentukan harga. Misalnya dalam bidang *fitness centre*, produk ini berwujud jasa atau pelayanan untuk membantu konsumen dalam pemenuhan kebutuhan agar memperoleh kebugaran jasmani.

Sebutkan contoh lain!!!

## 2. Harga (*Price*)

- Harga adalah jumlah uang yang dibutuhkan untuk mendapatkan sejumlah kombinasi dari barang dan jasa serta pelayanannya, (Basu Swasta, 1984: 147).
- Dalam menentukan harga sebuah produk dapat dilakukan dengan fleksibel sehingga terjadi BEP (break Event Point) -> harga kesepakatan.
- Harga merupakan faktor yang penting, karena akan menentukan berhasil atau tidaknya bisnis tersebut.
- Bagaimana cara menentukan Harga?????

### 3. Promosi (*Promotion*)

- Promosi merupakan suatu sarana untuk menghubungkan antara penjualan dengan pembeli yang bertujuan untuk mempermudah sampainya suatu informasi dari produsen ke konsumen.
- Promosi ini merupakan suatu usaha-usaha yang dilakukan untuk meyakinkan konsumen agar menggunakan produk pelayanan jasa yang ditawarkan.
- Promosi ini dapat dilakukan dengan penjualan pribadi, periklanan melalui panflet, poster, spanduk, baliho, melalui *audio promotion*, *audio visual*, promosi penjualan dan iklan dari mulut ke mulut.

# Lanjutan Promosi Olahraga

- Latar belakang: Sea Games XIX 1997 di Jakarta  
-> meninggalkan hutang (devisit)
- Olympiade sejak tahun 1996 di Atlanta ->  
selalu untung (mendapatkan laba)
- Pemasaran perlu promosi
  1. Coaklay : a) observasi kepada konsumen  
b) kebutuhan disesuaikan
  2. Bernard: pemasaran olahraga -> melibatkan  
berbagai kegiatan olahraga

# Lanjutan Pemasaran

Pemasaran:

- 1) Profit (keuntungan) → laba, produk olahraga / layanan akibat olahraga.
  - 2) Non profit → kebugaran jasmani, sosialisasi, relasi, dll
- Konsumen Olahraga
    - a. Primer -> pemain/atlet
    - b. Sekunder -> *official*, Penonton, stakeholder, dll

# Inti Promosi → Komunikasi

Supaya komunikasi dapat berjalan secara efektif maka, unsur-unsur yang terkandung adalah:

- 1) Isi Pesan: apa yang disampaikan?
- 2) Komunikan: sasarannya siapa?
- 3) Komunikator: siapa yang akan menyampaikan?
- 4) Media: bagaimana cara/alat penyampaiannya?
- 5) Waktu: kapan disampaikan?

## 4. Lokasi/Tempat (*Place*)

- Lokasi harus berada pada tempat yang strategis, mudah dijangkau, dan nyaman digunakan.
- Selain itu lokasi yang digunakan juga memiliki tingkat keamanan yang baik, sehingga pelanggan benar-benar merasakan kenyamanan.
- Contoh lokasi strategis.?

# Pertimbangan Pemasaran Produk

1. Perlunya Analisis SWOT: STRENGTH (KEKUATAN)  
WEAKNESS (KELEMAHAN), OPPORTUNITY (PELUANG)  
THREAT (ANCAMAN).
2. Perlunya Perencanaan dengan 5 W + 1 H  
WHAT : PRODUK APA YANG AKAN DITAWARKAN  
WHY : MENGAPA PRODUK ITU YANG DITAWARKAN  
WHO : SIAPA YANG KONSUMEN DARI PRODUK  
YANG DITAWARKAN  
WHERE : DI MANA KEGIATAN/PRODUK ITU AKAN  
DILAKSANAKAN/DIPASARKAN  
WHEN : KAPAN AKAN DIPASARKAN/DILAKSANAKAN  
HOW : BAGAIMANA CARA PELAKSANAAN/PEMASARANNYA  
>>> MUARANYA PADA KEPUASAN PELANGGAN<<<

# Penutup

- Dalam usaha pelayanan jasa ini tentunya tidak terlepas dari manajemen yang tepat dan akurat agar mampu menembus pangsa pasar. Manajemen yang tepat harus didukung dan dilaksanakan oleh sistem managerial yang handal. Agar mampu mengelola sebuah usaha pelayanan jasa dalam bidang olahraga dengan baik harus dilakukan dengan strategi-strategi yang mampu menembus pangsa pasar. Hal ini dapat dilakukan dengan memperhatikan beberapa faktor yaitu faktor produk, harga, promosi dan lokasi. Apabila faktor-faktor tersebut dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya maka dapat diyakini bahwa usaha pelayanan jasa dalam bidang olahraga ini akan dapat menembus pangsa pasar.

MATUR NUWUN

Thank You

FOR YOUR ATTENTION

AND

SEE YOU NEXT TIME

# SOSIOLOGI OLAHRAGA

SKS: 2 SKS

## KEPEMIMPINAN DALAM OLAHRAGA

TIM Dosen Pengampu

FIK – UNY



# SOSIOLOGI OR



Ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia yang satu dengan manusia yang lain beserta lingkungannya dalam konteks dunia olahraga.

# Kepemimpinan Dalam Olahraga

- **Kepemimpinan** merupakan suatu aktifitas untuk memberikan petunjuk atau perintah untuk mempengaruhi dan mengarahkan dan menggerakkan orang lain dalam suatu kegiatan atau kerja sama untuk agar melaksanakan tugas.
- Dalam kepemimpinan terdapat tiga aspek penting yaitu: (1) mengerahkan/melibatkan/membimbing orang lain, bawahan, atau pengikut, (2) adanya wewenang atau kekuasaan, dan (3) kemampuan mempengaruhi pikiran, perasaan dan perilaku orang lain.
- Kepemimpinan merupakan sumbangan terhadap proses terwujudnya pencapaian tujuan, atau perbuatan yang menyebabkan anggota kelompok mempercayakan diri kepada pemimpinnya dan bersedia menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam usaha mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

# Proses Tampilnya Seorang Pemimpin

1. Pemimpin ditentukan resmi oleh anggota kelompok melalui adanya pemilihan.  
ex:
2. Pemimpin lahir karena peraturan dan persyaratan yang sudah ditentukan.  
ex:
3. Pemimpin dapat diangkat oleh atasan.  
ex:
4. Pemimpin dapat muncul secara insidental.  
ex:
5. Pemimpin muncul karena dilahirkan.  
ex:

# 3 Macam Dasar Jenis Kepemimpinan (Diane E. Papalia & SW. Olds, 1975)

## ■ Demokratik

- Pimpinan ada di tengah-tengah anggota
- Bersama-sama mencapai tujuan yang sudah ditentukan

## ■ Otoriter

- Bertindak sebagai diktator terhadap para anggota/bawahannya
- Memaksakan kehendak/keinginan

## ■ Laissez Faire

- Pemimpin kurang bisa mengontrol anggota
- Anggotanya kadang-kadang suka berbuat sesukanya

# Ciri-Ciri Gaya Kepemimpinan

Demokratik	Otoriter	Laissez Faire
<p>Kebijakan kelompok di diskusikan kelompok dibantu pimpinan</p> <p>Putusan aktivitas ditentukan beberapa alternatif. Langkah umum terhadap tujuan kelompok direncanakan, bila nasihat teknik dibutuhkan, pemimpin membantu untuk menentukan pilihan dari alternatif</p> <p>Anggota bebas dalam kerja</p> <p>Pimpinan memeberikan penghargaan dan kritik secara objektif atau berdasar fakta</p>	<p>Didekte oleh pimpinan keras</p> <p>Teknik dan langkah didikte oleh pemimpin</p> <p>Tugas dan pembagian kerja diplot oleh pemimpin</p> <p>Dominasi ada pada pada pimpinan dalam memberi penghargaan dan kritik terhadap kerja bagi para anggotanya</p>	<p>Kelompok atau individu bebas mutlak untuk memutuskan</p> <p>Macam2 bahan dilengkapi oleh pimpinan, yang jelas materi informasi itu pun kalau diminta. Dia tidak mengambil bagian dalam memutuskan</p> <p>Pemimpin tidak berpartisipasi secara penuh</p> <p>Pemimpin sangat jarang berkomentar terhadap anggota</p>

# Pemimpin yang baik

1. Sebagai pelaksana
2. Pemegang tanggung jawab
3. Sebagai Perencanaan
4. Sebagai ahli (kompeten dibidang yang dipimpin)
5. Mewakili kelompoknya
6. Mengawasi hubungan antara anggota
7. Memberikan pujian dan hukuman (reward&panishment)
8. Betindak sebagai wasit dan penengah
9. Merupakan bagian dari kelompok

# 1. Pemegang Tanggung Jawab

Semua perbuatan dan hasil yang dicapai oleh kelompok, sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab pemimpin.

# 2. Sebagai Pelaksana

Yaitu seorang pemimpin harus menjalankan kehendak kelompok/organisasi, program, dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

### 3. Sebagai Perencana

Pemimpin harus mampu membuat suatu perencanaan sehingga dalam pelaksanaan kepemimpinannya dapat berjalan dengan baik, teratur, efektif, efisien, lancar dan aman.

## 4. Sebagai Ahli

Yaitu seorang pemimpin harus ahli dalam bidang yang dipimpinnya (berkompeten) karena akan menjadi panutan atau cermin bagi anak didiknya.

keahlian tersebut harus didedikasikan menjadi sebuah cita-cita realistis dan penciptaan yang bermanfaat.

## 5. Mewakili Kelompok

Baik buruknya suatu tindakan yang dilakukan oleh seorang pimpinan baik di dalam atau di luar kelompok / tempat kerjanya akan mencerminkan / membawa nama baik buruk bagi kelompok / organisasinya.

## 6. Mengawasi Hubungan Antar Anggota

Seorang pimpinan selain mengawasi proses kerja dan hasil kerja anggotanya juga harus mengawasi hubungan kerja sama antar bawahannya (antar divisi), Agar tidak terjadi perselisihan dan dapat membangun hubungan yang bersifat harmoni, dan membangkitkan semangat kerja antar kelompok.

## 7. Memberi Pujian dan Hukuman (Reward dan Punishment)

- Seorang pemimpin mampu untuk memberikan pujian atau hadiah sebagai bentuk penghargaan kepada anak didiknya yang berprestasi akan tetapi seorang pemimpin juga harus berani menegur, memperingatkan dan menghukum anak didiknya yang bertindak merugikan.
- Tujuannya adalah untuk memotivasi dan membangun kinerja yang lebih baik.

## 8. Sebagai Wasit dan Penengah

- Seorang pemimpin mampu menjadi penengah atau penyelesai perselisihan atau pengaduan antar anggota secara adil dan tegas serta mampu memberikan jalan keluar sebagai solusi pemecahan terhadap suatu permasalahan yang terjadi.

## 9. Bagian dari Kelompok

- Seorang pemimpin merupakan bagian integral (tidak dapat dipisahkan) dari kelompoknya. Semua tindakan yang dilakukan oleh seorang pemimpin hendaknya semata-mata hanya dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh kelompoknya.

# Trilogi Kepemimpinan (Ki Hajar Dewantara)

- **Ing ngarsa sung thuladha**, artinya di depan anak buahnya harus sanggup untuk menjadi tauladan/contoh.
- **Ing madya mangun karsa**, artinya di tengah2 anak buahnya harus mampu membangun kehendak.
- **Tut wuri handayani**, seorang pemimpin harus selalu mampu memberikan dorongan secara fisik dan psikis (motivasi) sehingga pemimpin itu akan selalu mengikuti atau selalu memonitoring keadaan anak buahnya.

# Etika

Seorang pemimpin harus menghayati norma2 hidup, menunjukkan norma2 hidup yang berupa hukum-hukum kesopanan dan kesusilaan yang berlaku di masyarakat.

# Estetika

Seorang pemimpin wajib menanamkan rasa keindahan pada bawahannya.

Misal: cara berpakaian atau berpenampilan, membawa dan memperbaiki kenakalan/kejelekan bawahannya pada perbuatan yang lebih baik, halus dan indah.

# Religius

Hubungan secara vertikal (dengan Tuhan/sang pencipta)

Merupakan sesuatu hal yang mendasari perbuatan manusia, oleh karena itu seorang pemimpin harus memberikan pendidikan dan pengarahan yang bernuansa religius (mengagungkan Tuhan).



maturnuwun

# Fasilitas Olahraga&Isu2 Kekinian Mnuju Prestasi Olahraga Unggul

**TIM Dosen Pengampu  
FIK – UNY**

# THE QUALITY OF TRAINING AND FACTORS INVOLVED

(Tudor O. Bompa)



# Fasilitas Olahraga di FIK

- GOR UNY
- Fitness center FIK UNY
- Swimming Pool
- Tennis Court
- Track & Field
- Stadium
- Wismor
- TOM
- Lap. Basket Ball
- Atlet Corner
- Lab. Anatomi&Fisiologi
- Hall Bulutangkis
- Hall Beladiri
- Archery
- Hall Senam
- Lap. Soft ball
- Klinik Terapi
- Lap. Hoki
- Golf Area
- Voli Pasir
- Sport Smart
- Hall Tennis Meja, dll

# ISU2 KEKINIAN DALAM OLAHRAGA

- Ruang Lingkup Olahraga Berdasarkan SKN No.3 Tahun 2005
  1. Olahraga Pendidikan  
Isu Terkini apa?
  2. Olahraga Rekreasi  
Isu Tekini apa?
  3. Olahraga Prestasi  
Isu Terkini apa?

# Relevansi Dengan Bidang Lain

- **Idiologi**
- **Politik**
- **Ekonomi**
- **Sosial**
- **Budaya**

# TUGAS

- Mahasiswa melakukan analisis swatt terhadap seluruh fasilitas olahraga yang ada di FIK UNY sebagai pendukung Prestasi/ Olahraga Unggul...???
- Analisislah isu-isu kekinian dalam olahraga tersebut terhadap perubahan dan perkembangan olahraga (dampak untuk kemajuan maupun kemunduran)...???

**SEKIAN  
&  
TERIMA KASIH**

**KONTROVERSI  
&  
CITRA PEREMPUAN  
DALAM OLAHRAGA**

Oleh:

Sumaryanto&Fathan Nurcahyo

# Wanita dalam Bidang Olahraga

Dahulu wanita direndahkan karena di anggap berjenis kelamin lemah.

Secara tradisional wanita tidak mempunyai tempat dalam olahraga.

Mitos dapat menghalangi peranan wanita dalam olahraga

Mitos tersebut tidak logis, wanita sebenarnya memiliki ruang di dunia olahraga

# Latar Belakang

- Kondisi perempuan dalam konteks sosial senantiasa cenderung dirugikan (*mis: belum pernah ada peristiwa pemerkosaan yang korbanya laki-laki*)
- Peran perempuan dalam pranata sosial cenderung sebagai sub-ordinat dari laki-laki (*wanita hanya sukses dibalik layar*)
- Olahraga senantiasa dikaitkan dengan budaya maskulin (sifat kelaki-lakian).
- Peran serta perempuan dalam aktivitas olahraga masih sangat terbatas (*hanya olahraga tertentu saja*).
- Pandangan miring kerap kali muncul dilekatkan pada perempuan yang terlibat secara serius dalam olahraga keras (sepakbola, tinju, dsb)

# Permasalahan

- Bagaimana seorang perempuan merefleksikan dirinya sendiri dalam konteks keterlibatannya dengan dunia olahraga?
- Bagaimana pandangan masyarakat secara umum terhadap kaum perempuan dalam olahraga? (budaya Jawa)
- Bagaimana pendapat para ahli/ pengamat sosial terhadap peran perempuan dalam konteks budaya, termasuk didalamnya olahraga?

# Metode Penelitian

- Jenis Penelitian : Deskriptif Kualitatif
- Instrumen : Peneliti sendiri
- Teknik Pengumpulan Data
  1. Observasi
  2. Wawancara
  3. Study Literatur / Dokumentasi

# Analisis Data

- Reduksi data (mengurangi/membuang data yang tidak perlu agar menjadi lebih fokus)
- Klasifikasi Data (mengelompokkan data-data yang sejenis)
- Display Data (menyajikan data dalam bentuk uraian)
- Interpretasi (menyamakan dan mengartikan data)
- Penyajian hasil (penarikan kesimpulan)

Keabsahan Data Hasil Penelitian

>>> Triangulasi Data <<<

Produk  
&  
Hasil Penelitian

# Refleksi Perempuan atas Realitas Dirinya dalam Olahraga

Perempuan secara umum (*kecuali yang benar-benar atlet*) pada kenyataan terjebak dalam ambiguitas. Dari hasil wawancara menyatakan sama sekali tidak ada masalah atas keterlibatannya dalam aktivitas olahraga. Namun hasil observasi menunjukkan bahwa para wanita justru tetap mempertahankan kenyataan dirinya yang memang harus dibedakan dengan laki-laki (contoh: pemilihan pada cabang-cabang tertentu saja yang pada kenyataan relatif lebih sempit cakupannya). Hal ini menandakan bahwa dunia olahraga secara umum memang dominan merupakan wilayah maskulin)

# Pandangan Masyarakat

- Secara umum sepakat, namun pada beberapa cabang tertentu saja.
- Perempuan yang terlibat dalam olahraga keras apalagi ekstrim adalah sesuatu yang aneh/tabu
- Tontonan perempuan berolahraga seringkali berubah dari sebuah tontonan yang menunjukkan kepiawaian teknis menjadi sebuah suguhan yang bernuansa sensualitas (contoh: berbagai komentar saru/jorok sering muncul dari para suporter voli pantai perempuan dibandingkan pujian terhadap teknik yang ditunjukkan pemain)

# Pandangan Para Ahli/Pengamat Sosial

Ratna Megawangi dalam Bukunya “Membiarkan Berbeda” membedakan faham aliran Gender menjadi 2 (dua) yaitu:

1. Aliran Nature
2. Aliran Nurture

# Aliran Nature

Aliran ini dipengaruhi Oleh teori Struktural Fungsional yang meyakini bahwa memperbincangkan masalah perbedaan gender tidak bisa dilepaskan dari masalah biologis (potensi seksualitasnya). Peran perempuan yang lembut dan keibuan terkait erat dengan fungsi kodrat strukturnya untuk menjalani proses reproduksi. Atau dengan kata lain bisa dikatakan bahwa sudah semestilah perempuan memang begitu adanya (lemah lembut, emosional, sensitif, dll)

# Aliran Nurture

- Aliran ini dipengaruhi oleh teori sosial konflik. Aliran ini meyakini bahwa posisi perempuan yang serta feminim merupakan murni rekayasa sosial, sehingga wajib untuk dilawan. Penganut aliran ini tercermin pada para kaum perempuan yang memandang bahwa pria dan wanita pada dasarnya sama dan bisa disamakan dalam segala hal (contoh: gerakan kaum feminis >>> emansipasi wanita)

# Kenyataan Pandangan Umum Masyarakat

- Rata-rata mempunyai kepercayaan pada aliran nature, memandang bahwa memang semestinya perempuan berbeda dengan laki-laki.
- Secara tidak langsung meyakini bahwa olahraga secara umum lebih cocok bagi kaum laki-laki

# Kesimpulan

- Hasil penelitian menunjukkan bahwa perempuan secara umum merefleksikan dirinya memang berbeda dengan laki-laki. Hal ini nampak jelas melalui proses observasi maupun dari beberapa literatur yang mencoba dirunut. Meskipun ketika ditanya wanita menyatakan tidak, namun kenyataannya pada dataran praktik keolahragaan dan keikutsertaan wanita tidak bisa menghindarkan diri dari batas keperempuanannya.
- Masyarakat secara umum mempersepsikan miring terhadap posisi kaum perempuan dalam ruang olahraga