BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat Indonesia sangatlah beragam dan multikultural baik dalam budaya maupun Sistem kepercayaan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya keanekaragaman kebudayaan, ras, suku bangsa, bahasa, dan agama. Perbedaan yang ada dalam masyarakat di Indonesia, tersebar di seluruh pulau yang dimiliki oleh Negara Republik Indonesia. Masyarakat yang heterogen akan mengalami hal-hal yang berbeda-beda dalam kehidupan sehari-hari, seperti, bertutur kata, cara berbusana, tata cara peribadatan antar agama satu dengan agama yang lain.

Kebudayaan mempunyai dua bagian secara umum yaitu dapat diamati dan tidak dapat diamati. Berdasarkan bagian tersebut, kebudayaan secara umum didefinisikan kedalam dua aliran, yaitu definisi dari aliran ideasional dan dari aliran behaviorisme (materialisme). Definisi kebudayaan berdasarkan pembagian tersebut adalah.

Pertama, definisi kebudayaan ideasional dijelaskan oleh Edward B.Taylor, kebudayaan sebagai keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum adat, adat istiadat dan kemampuan yang lain, serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Sedangkan menurut Ralp Lipton mengartikan kebudayaan sebagai sejumlah total sikap dan pola tingkah laku yang dibiasakan, dibagikan dan ditrasmisikan oleh anggota dari masyarakat tertentu.

Kedua, definisi kebudayaan dari aliran behaviorisme (materialisme), kebudayaan merupakan suatu fenomena yang dapat diamati yaitu pola pola kehidupan didalam komunitas, aktivitas yang berulang ulang secara reguler serta

Imron Dipraja, 2019
SOSIOKULTURAL PEMAIN SEPAKBOLA DITINJAU DARI KNOWLEDGE, AWARENESS DAN SKILLS TO INTERACT
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |perpustakaan.upi.edu

pengaturan material dan sosial. Eguen A. Nida yang mengartikan yang mengartikan kebudayaan sebagai perilaku manusia yang diajarkan terus menerus dari generasi kegenerasi sedangkan J. Verkuyl mendefinisikan kebudayaan sebagai suatu yang diajarkan manusia, segala sesuatu yang dibuat oleh manusia. Dari berbagai definisi tersebut diatas bahwa masing-masing definisi hanya membahas sebagian dari pengertian kebudayaan. Tetapi apabila kedua definisi tersebut digabungkan maka akan memiliki pengertian secara lebih sempurna. Pada dasarnya pengertian kebudayaan meliputi apa yang didefinisikan oleh Koentjaraningrat yaitu kebudayaan sebagai sistem gagasan, perbuatan, dan hasil karya (Budiwati 2006).

Sosiokultural atau kultur sosiologis merupakan hubungan antar manusia dengan manusia, hubungan antar manusia dengan kelompoknya dan sebaliknya, yang menekankan saling ketergantungan antara pola-pola budaya, masyarakat sebagai suatu sistem interaksi, dan kepribadian individual, atau merupakan perwujudan dari sumbu yang berputar ditengah batas sosial dan budaya (Storey, 2003).

Masyarakat dan kebudayaan, yang dapat disebut kehidupan sosial-budaya, merupakan pengertian-pengertian, konsep-konsep dan kategori-kategori yang dalam ilmu-ilmu sosial dan budaya seperti sosiolog, antropologi sosial dan antropologi budaya, ilmu politik dan pemerintahan, filsafat, psikologi, sejarah, ilmu susastra dan ilmu bahasa, sering dibahas. Dalam pembahasan, sistem sosial seringkali dipisahkan dari sistem budaya, padahal kedua pengertian tersebut tak dapat dengan tegas dipisah-pisahkan. Dalam kehidupan masyarakat, gejala-gejala sosial dan gejala-gejala budaya hampir selalu, atau bahkan selalu, saling berhubungan dan berpengaruh, sehingga gejala-gejala dan kebiasaan-kebiasaan sosial tidak bisa dipisahkan dari gejala-gejala dan kebiasaan-kebiasaan budaya, demikian pun sebaliknya. Bahkan, seringkali tidak mudah orang melihat suatu gejala atau peristiwa itu gejala atau peristiwa sosial atau budaya, sistem-sistem sosial tidak bisa dipisahkan secara tegas dari sistem-sistem budaya, sehingga persoalan konseptual mengenai sistem sosial dan sistem budaya

lebih memadai apabila dilakukan dalam satuan pembahasan sehingga kita mengenal sistem-sistem sosial-budaya atau *socio-cultural systems* (Kistanto, 2008).

Unsur-unsur kebudayaan yang tampak, nyata dan kelihatan dapat berwujud materi atau benda yang dapat disentuh dan dirasakan oleh panca-indera manusia, sesungguhnya merupakan hasil dan perwujudan dari unsur-unsur kebudayaan manusia yang tak dapat disentuh dan tak dapat dirasakan oleh panca-indera manusia. Unsur-unsur kebudayaan yang bersifat kebendaan (*tangibles, material goods*) seperti bangunan, mesin, peralatan, pakaian dan hasil teknologi lainnya, seperti komputer, baik secara langsung maupun tidak langsung, merupakan hasil-hasil dari unsur-unsur kebudayaan manusia yang tak-tampak (*intangibles, immaterials*) seperti pemikiran, gagasan, angan-angan, citraan, yang berada di wilayah batin, mental-spiritual dan pengolahan pemikiran, atau penggunaan otak dan akal-budi manusia, yang berdampingan dengan nilai-nilai, norma-norma, dan etika, yang diwariskan dan dikembangkan oleh manusia melalui dan sangat melibatkan fungsi dan peran pewarisan, pendidikan, pengajaran, pembelajaran, pembiasaan, yang berkelanjutan dan saling berhubungan, berinteraksi, tarik-menarik, timbang-menimbang dengan latar-belakang dan lingkungan kehidupannya (Kistanto, 2008).

Manusia pada hakekatnya telah melakukan olahraga semenjak awal peradaban dimulai. Olahraga dan masyarakat merupakan suatu yang tidak terpisahkan. Olahraga dapat digambarkan sebagai sebuah representasi dari dunia sosial yang melingkupinya. Begitupun sebaliknya, olahraga juga menyumbang terbentuknya masyarakat karena olahraga bukanlah semata-mata aktivitas fisik belaka. Olahraga mengandung nilai-nilai tertentu yang bisa menyumbangkan konstruksi nilai-nilai dan budaya dalam masyarakat. Secara fungsional olahraga memiliki peran untuk menyehatkan tubuh, sementara pada sisi sosial berperan dalam menanamkan nilai-nilai dan norma kehidupan yang patut untuk direnungkan dan diterapkan. Lebih jauh lagi olahraga bahkan dapat menunjukkan karakter dan identitas sebuah bangsa (Aji, 2013)

Olahraga adalah bagian utama dari semua masyarakat dan budaya, peserta olahraga berkisar dari yang sangat muda hingga yang sangat tua, dan tingkat permainan mulai dari hanya untuk bersenang-senang dan rekreasi ke tingkat profesional. Sekolah, klub, bisnis, dan pusat komunitas menawarkan kesempatan olahraga dan rekreasi untuk berbagai kelompok umur (Doty, 2015).

Sepak bola adalah salah satu diantara banyak budaya yang berkembang, yang dibawa oleh bangsa asing pada masa penjajahan. Dalam prosesnya sepakbola yang diperkenalkan oleh bangsa asing ini mampu diterima dengan baik oleh semua lapisan sosial dan budaya masyarakat Indonesia hal ini bisa terlihat dari memasyarakatnya permainan sepakbola di Indonesia pada masa kini. Dalam perkembangannya sepakbola menunjukan pergeseran tujuan dari yang semula hanya sebuah permainan rekreasi atau pengisi waktu luang menjadi permainan sepakbola profesional.

Sepakbola untuk tujuan rekreasi ataupun kesehatan bisa dimainkan oleh siapa saja peraturannya bisa disesuaikan, seperti gawang yang dibuat dari sandal, tidak memakai sepatu, jumlah pemain yang tidak harus sebelas. Berbeda hal dengan Sepakbola yang bertujuan kearah Profesional pastinya memiliki aturan permainan rules of the game yang mengikat dari federasi sepakbola di dunia yakni (FIFA) dan di Indonesia kita kenal (PSSI) Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia Sebagai federasi tertinggi Sepakbola Nasional.

Dalam perkembangan sepak bola nasional, media masa seperti media cetak, elektronik, internet dan media lainnya turut mempromosikan dan memberi pengetahuan kepada masyarakat mengenai sepakbola selain media masa, ada pula yang secara sadar ataupun tidak sadar berperan dalam perkembangan sepak bola yakni orang tua, kakak, sepupu, guru, pelatih, dan lingkungan sosial ataupun figur pemain sepakbola dan tim sepakbola nasional maupun internasional yang diidolakan. Sepak bola telah menjadi kultur di berbagai negara dan mampu menyedot perhatian massa.

Aspek sosial dari sepakbola menunjukkan tren menuju homogenisasi internasional dan heterogenisasi. Di antara pemain, sebagian besar budaya mematuhi perilaku dasar standar dan praktik ritual, seperti jabat tangan setelah pertandingan, dengan hormat mengamati lagu kebangsaan, dan mengindahkan instruksi pelatih (Giulianotti & Robertson, 2007).

Diterapkan pada konteks budaya pelatihan olahraga, filosofi pendidikan olahraga dapat dianggap sebagai alat (yang merupakan cara berpikir kritis dan reflektif) yang memungkinkan pelatih untuk memeriksa dan mengeksplorasi makna praktik ini dalam kaitannya dengan pembangunan identitas mereka sebagai manusia (Isidori, Migliorati, Maulini, & Echazarreta, 2015).

Dalam buku (kurikulum pembinaan sepakbola Indonesia 2017). Cara bermain yang dipilih untuk bisa membawa sepakbola kita ke level yang lebih tinggi harus mempertimbangkan beberapa hal kunci yakni kondisi kultur-geografis dan kultur sosiologis masyarakat Indonesia. Untuk itu, diperlukan cara bermain yang dikembangkan sesuai kondisi tersebut.

Gambar 1.1 Pertimbangan dalam Rumuskan Filosofi Sepakbola Indonesia
Sumber. *kurikulum sepakbola Indonesia 2017*

Sesuai dengan isi buku (kurikulum sepakbola Indonesia 2017), bahwa diperlukan cara bermain yang bisa dikembangkan sesuai dengan kondisi masyarakat

yang beragam, untuk itu penulis bermaksud mengamati perilaku sosial dan budaya pemain sepakbola menggunakan Kompetensi sosiokultural yang terdiri dari keterampilan, disposisi, dan perilaku yang mendukung profesional dalam bekerja secara efektif dan bertanggung jawab secara sosial dan budaya dengan populasi masyarakat yang beragam secara sosial dan budaya Kompetensi ini didasarkan pada tiga faktor:

a. Kesadaran akan kepercayaan dan sikap seseorang terhadap beragam budaya dan orang.
b. Pengetahuan dan apresiasi terhadap perbedaan sosial dan budaya.
c. Keterampilan untuk berinteraksi secara efektif dengan orang-orang dari latar belakang pengalaman yang beragam (Rangeon, Gilbert, & Bruner, 2012)

Pelatih sebagai orang yang bekerja untuk meningkatkan performa atlet atau pemain tentunya harus memliliki kompetensi yang baik diantara kompetensi pelatih, yang diantaranya adalah (a). Kompetensi pengembangan karakter menggambarkan tentang kemampuan pelatih untuk mempengaruhi pengembangan diri atlet dan sikap yang positif, (b). Kompetensi strategi permainan menggambarkan tentang kemampuan pelatih untuk mengarahkan atlet selama pertandingan, (c). Kompetensi motivasi menggambarkan tentang kemampuan pelatih untuk mempengaruhi faktor psikis atletnya, (d). Kompetensi pengajaran teknik menggambarkan tentang kemampuan pelatih untuk mengajarkan dan mendiagnosa kemampuan atlet. (Purnamasari, 2011).

Sebagai pelatih tentunya kita menyadari bahwa pelatih dan pemain sering berinteraksi dengan atlet atau pemain yang berasal dari berbagai latar belakang sosial dan budaya, Untuk menghindari praktik yang secara sosial dan budaya tidak sensitif atau dirasakan oleh orang lain, pelatih harus memiliki standar praktik yang memfasilitasi kompetensi sosiokultural. Standar semacam itu dapat menjadi pedoman yang memungkinkan mereka untuk bekerja secara responsif dengan atlet tanpa melakukan tindakan yang mungkin dianggap tidak sensitif atau diskriminatif. Oleh

karena itu untuk mendukung pekerjaan pelatih yang bertanggung jawab secara sosial budaya dengan atlet, tentunya harus memiliki kemampuan dan pemahaman tentang sosiokultural atlet atau pemain yang akan dilatihnya.

Kajian ilmiah tesis ini adalah "sosiokultural pemain sepakbola ditinjau dari *Awareness, knowledge* dan *skills to interact di diklat persib".*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi berikut ini adalah Perspektif sosiokultural meneliti peran sosial dan budaya sebagai proses mediator aktivitas dan pemikiran manusia. Berbeda dengan banyak psikologis perspektif yang berfokus pada kognisi dan perilaku manusia pada individu tingkat, teori sosiokultural menemukan unit analisis dasar untuk pemeriksaan perilaku manusia sebagai aktivitas, atau praktik budaya.

C. Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan kompleksitas dan luasnya permasalahan pada penelitian ini, maka perlu dibatasi cakupan masalah agar dalam pembahasan nanti lebih terfokus, mendalam dan mencapai sasaran yang dikendaki dan penelitian ini pada khususnya dilaksanakan di diklat persib. Dengan demikian, penelitian ini dibatasi pada "gambaran mengenai sosiokultural pemain sepakbola ditinjau dari *knowledge, Awareness* dan *skills to interact".*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini difokuskan berdasarkan kajian ilmiah dengan judul penelitian "sosiokultural pemain nsepakbola ditinjau dari *awareness, knowledge* dan *skills to interact".*

1. Bagaimana sosiokultural *awareness* pemain sepakbola di diklat persib?
2. Bagaimana sosiokultural *knowledge* pemain sepakbola di diklat persib?
3. Bagaimana sosiokultural *skills to interact* pemain sepakbola di diklat persib?

E. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan sosiokultural *awareness* pemain sepakbola di diklat persib.
2. Mendeskripsikan sosiokultural *knowledge* pemain sepakbola di diklat persib.
3. Mendeskripsikan sosiokultural *skills to interact* pemain sepakbola di diklat persib.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoretis

Besar harapan peneliti, penelitian ini dapat memberikan informasi dan referensi ilmiah bagi bidang pendidikan, pendidikan olahraga dan dunia kepelatihan khususnya sebagai bahan evaluasi sekaligus masukan mengenai sosiokultural pemain sepakbola ditinjau dari *knowledge, Awareness* dan *skills to interact.*

2. Secara praktis
   a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai gambaran sosiokultural pemain sepakbola ditinjau dari *knowledge, Awareness* dan *skills to interact.*
   b. Bagi pembaca, penelitian ini dapat memberikan informasi dan referensi secara tertulis mengenai gambaran sosiokultural pemain sepakbola ditinjau dari *knowledge, Awareness* dan *skills to interact.*