

SEJARAH DAN FILSAFAT OLAHRAGA



Ilham Kamaruddin, Nasruddin, Ermelinda Yersin Putri Larung,
Dindin Abidin, Muhammad Muhibbi, Ewan Irawan,
Permata Amalya, Dwi Tiga Putri

SEJARAH DAN FILSAFAT OLAHHRAGA

**Ilham Kamaruddin
Nasruddin
Ermelinda Yersin Putri Larung
Dindin Abidin
Muhammad Muhibbi
Ewan Irawan
Permata Amalya
Dwi Tiga Putri**



GET PRESS INDONESIA

SEJARAH DAN FILSAFAT OLAHRAGA

Penulis : Ilham Kamaruddin
Nasruddin

Ermelinda Yersin Putri Larung
Dindin Abidin
Muhammad Muhibbi
Ewan Irawan
Permata Amalya
Dwi Tiga Putri

ISBN : 978-623-125-291-3

Editor : Ari Yanto, M.Pd.
Tri Putri Wahyuni, S. Pd.

Penyunting: Yuliatrini Novita, M. Hum.

Desain Sampul dan Tata Letak : Atyka Trianisa, S. Pd.

Penerbit: GET PRESS INDONESIA
Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

Redaksi:

Jl. Palarik RT 01 RW 06, Kelurahan Air Pacah
Kecamatan Koto Tengah, Padang, Sumatera Barat

website: www.getpress.co.id
email: adm.getpress@gmail.com

Cetakan pertama, Juli 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahNya, maka Penulisan Buku dengan judul Sejarah dan Filsafat Olahraga dapat diselesaikan dengan kerjasama tim penulis. Buku ini disusun untuk memberikan wawasan mendalam tentang perjalanan sejarah olahraga, baik di Indonesia maupun di kancah internasional, serta pentingnya olahraga dalam membentuk identitas dan prestasi bangsa.

Buku ini masih banyak kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan kesempurnaan buku ini selanjutnya. Kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian Buku ini. Semoga Buku ini dapat menjadi sumber referensi dan literatur yang mudah dipahami.

Padang, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI..... ii

DAFTAR GAMBAR v

DAFTAR TABEL..... vi

BAB 1 ASAL-USUL OLAHRAGA DAN MAKNA

OLAHRAGA, OLAHRAGA PADA ZAMAN PRASEJARAH

DAN MASA PENJAJAHAN BELANDA 1

1.1 Pendahuluan..... 1

1.2 Asal-Usul Olahraga..... 2

1.3 Makna Olahraga..... 4

1.3 Olahraga pada zaman Prasejarah..... 6

1.4 Olahraga pada Masa Penjajahan Belanda 8

DAFTAR PUSTAKA..... 13

BAB 2 OLAHRAGA MASA PENDUDUK JEPANG DAN

MASA KEBANGKITAN NASIONAL 15

2.1 Pendahuluan..... 15

2.2 Sejarah Olahraga Di Indonesia Pada Masa

Penduduk Jepang 16

2.2 Perkembangan Olahraga Pada masa Penduduk

Jepang 18

2.3 Latihan fisik di masa pendudukan Jepang..... 21

2.4 Olahraga Pada Masa Kebangkitan Nasional..... 24

2.5 Perkembangan Olahraga setelah Kemerdekaan 26

DAFTAR PUSTAKA..... 33

BAB 3 OLAHRAGA PADA MASA YUNANI KUNO 35

3.1 Pendahuluan..... 35

3.2 Sejarah Olahraga Pada Masa Yunani Kuno..... 36

3.3 Perbedaan Olahraga Pada Masa Yunani Athena dan

Yunani Sparta 38

3.4 Olimpiade pada Masa Yunani Kuno 39

3.5 Cabang-Cabang olahraga yang ada pada masa

Yunani Kuno 41

DAFTAR PUSTAKA..... 46

BAB 4 SEJARAH OLAHRAGA PADA MASA OLIMPIADE

MODERN	47
4.1 Pembentukan Olimpiade Modern.....	47
4.2 Perkembangan Olimpiade Modern di Abad - 20.....	50
4.3 Evolusi Olimpiade Modern hingga Zaman Kontemporer	55
DAFTAR PUSTAKA.....	62

BAB 5 ASIAN GAMES DAN SEA GAMES..... 65

5.1 Asian Games.....	65
5.1.1 Sejarah	65
5.1.2 ASIAN Games di Indonesia.....	83
5.1.3 Peran ASIAN Games di Indonesia	90
5.1.4 Prestasi Indonesia	95
5.2 SEA GAMES.....	98
5.2.1 Sejarah	98
5.2.2 SEA Games di Indonesia.....	111
5.2.3 Peran SEA Games di Indonesia	114
5.2.4 Prestasi Indonesia	122
DAFTAR PUSTAKA.....	126

BAB 6 PERKEMBANGAN SEJARAH OLAHRAGA DAN

PON.....	129
6.1 Awal Mula Olahraga di Indonesia	129
6.1.1 Pengaruh Belanda	129
6.1.2 Perkembangan Pada Masa Kemerdekaan	133
6.2 Era Awal Kemerdekaan.....	134
6.3 Era Prestasi dan Tantangan	136
6.3.1 Puncak Prestasi Olimpiade	136
6.3.2 Tantangan dan Hambatan.....	137
6.4 Peran PON dalam Pembinaan Atlet.....	140
6.4.1 Sejarah PON	140
6.4.2 Dampak Positif PON	141
6.5 PON Sebagai Pembentuk Identitas Nasional	142
6.6 Masa Depan Olahraga Indonesia	143
6.7 Peluang dan Perkembangan Olahraga Di Indonesia ...	144
DAFTAR PUSTAKA.....	146

BAB 7 SEJARAH ATLETIK 159

7.1 Pendahuluan..... 159

7.2 Peran Gerakan Kebugaran Fisik pada Atletik 160

7.3 Teknologi dan Ilmu Pengetahuan dalam Atletik..... 161

7.4 Cabang-cabang Atletik dan Cara Melakukannya..... 162

7.5 Tren dan Inovasi Terkini dalam Dunia Atletik 163

7.6 Pentingnya Atletik..... 165

7.7 Dampak Atletik dalam Konteks Globalisasi 167

7.8 Hal-hal yang Dibutuhkan dalam Atletik 168

7.9 Kesimpulan 169

DAFTAR PUSTAKA..... 170

BAB 8 SEJARAH OLAHRAGA GOLF DAN WOODBALL 173

8.1 Sejarah Olahraga Golf..... 173

8.1.1 Teknik dasar olahraga Golf..... 176

8.1.2 Peraturan Dalam Permainan Golf..... 178

8.1.3 Peralatan Olahraga Golf 180

8.1.4 Teknik dasar pukulan dalam olahraga Golf 183

8.1.5 Cara memegang Grip stick Golf..... 184

8.2 Sejarah Olahraga Woodball 186

8.2.1 Sejarah Woodball di Indonesia 187

8.2.2 Kejuaraan Woodball 189

8.2.3 Tim Woodball..... 190

8.2.4 Perlengkapan Woodball..... 191

DAFTAR PUSTAKA..... 196

BIODATA PENULIS..... 198

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5. 1. Prestasi Indonesia di ASIAN Games	95
Gambar 5. 2. Prestasi Indonesia di SEA Games	122
Gambar 8. 1. Olahraga Golf	174
Gambar 8. 2. putting green	177
Gambar 8. 3. Swing golf.....	178
Gambar 8. 4. Stick Golf	181
Gambar 8. 5. Bola Golf	181
Gambar 8. 6. Tee	182
Gambar 8. 7. Sarung Tangan	182
Gambar 8. 8. Payung.....	182
Gambar 8. 9. Lapangan golf	183
Gambar 8. 10. Teknik dasar pukulan dalam olahraga Golf...	183
Gambar 8. 11. Cara memegang Grip stick Golf	184
Gambar 8. 12. Pegangan bisbol.....	185
Gambar 8. 13. Pegangan tumpang tindih.....	185
Gambar 8. 14. Pegangan kaitan	186
Gambar 8. 15. <i>Mallet</i>	192
Gambar 8. 16. Kepala <i>mallet</i>	192
Gambar 8. 17. Karet pelapis <i>mallet</i>	192
Gambar 8. 18. Bola woodball	193
Gambar 8. 19. Gawang (<i>gate</i>).....	193
Gambar 8. 20. <i>Faiway</i> (lapangan woodball).....	195

DAFTAR TABEL

Tabel 5. 1. Tuan Rumah ASIAN Games..... 68

Tabel 5. 2. Pelaksanaan ASIAN Games 70

Tabel 5. 3. Jumlah Negara, Cabang Olahraga, Atlet, dan
Medali ASIAN Games 74

Tabel 5. 4. Negara Peserta ASIAN Games..... 76

Tabel 5. 5. Cabang Olahraga ASIAN Games 79

Tabel 5. 6. Peningkatan Prestasi Indonesia di ASIAN
Games 97

Tabel 5. 7. Tuan Rumah SEA Games..... 103

Tabel 5. 8. Pelaksanaan SEA Games 105

Tabel 5. 9. Negara Peserta SEA Games..... 108

Tabel 5. 10. Cabang Olahraga SEA Games..... 108

Tabel 5. 11. Peningkatan Prestasi Indonesia di SEA Games
..... 124

Tabel 8. 1. Kejuaraan Woodball 190

BAB 1

ASAL-USUL OLAHRAGA DAN MAKNA OLAHRAGA, OLAHRAGA PADA ZAMAN PRASEJARAH DAN MASA PENJAJAHAN BELANDA

Oleh Ilham Kamaruddin

1.1 Pendahuluan

Sejarah olahraga hampir sama lamanya dengan sejarah manusia, oleh karena itu sejarah olahraga merupakan bagian dari sejarah manusia. Dalam kehidupan manusia yang dianggap primitif, ada hal-hal yang dapat dianggap sebagai olahraga atau komponen olahraga. Oleh karena itu, olahraga pada dasarnya merupakan bagian dari peradaban manusia.

Olahraga memiliki dasar yang tetap, tetapi cara mereka dilakukan dan diposisikan selalu berubah. Kaidah universal olahraga dapat ditemukan dalam kata-kata mutiara SENECA, seorang filosof dan guru kaisar Nero, "Orandum es utsit, Mensana in Corpore Sano," yang berarti "Semoga di dalam Badan yang Sehat terdapat Pikiran yang Sehat."

Namun, kata-kata mutiara itu sekarang hanya diterjemahkan menjadi "Dalam Badan yang Sehat terdapat Pikiran yang Sehat". Seneca tidak pernah menyatakan bahwa di dalam badan yang sehat pasti terdapat pikiran yang sehat, karena dia hanya mengharapkan hal itu dapat terjadi dengan alasan dan pertimbangan. Menurut Seneca, setiap orang harus berusaha mendapatkan kesehatan fisik melalui latihan yang secara sistematis mempertimbangkan, memupuk, dan mengembangkan

nilai-nilai rohani, karena manusia yang baik adalah mereka yang sehat secara fisik dan rohani.

Fungsi dan kedudukan olahraga selalu berubah-ubah karena faktor-faktor objektif dan subjektif pada saat itu, serta pandangan hidup dan moralitas yang berbeda-beda, baik yang berlaku pada suatu masa atau pada suatu bangsa.

1.2 Asal-Usul Olahraga

Sepanjang sejarah, olahraga telah memainkan peran penting dalam kehidupan manusia. Selama bertahun-tahun, olahraga telah menjadi sarana penting untuk mengembangkan pikiran dan tubuh manusia serta menjadi ekspresi budaya yang kaya. Aktivitas fisik telah menjadi semakin kompleks dan beragam seiring perkembangan manusia, menghasilkan warisan olahraga yang kaya dan beragam. Kami akan melihat sejarah olahraga dari zaman prasejarah hingga zaman modern, memperhatikan bagaimana olahraga telah memengaruhi politik, budaya, dan perkembangan sosial.

Sejak zaman prasejarah, olahraga telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia. Dalam upaya mereka untuk bertahan hidup, orang purba melakukan banyak pekerjaan fisik, menurut bukti arkeologis. Berburu, mengumpulkan makanan, dan bertarung adalah beberapa aktivitas penting yang menunjukkan bagaimana manusia prasejarah menggunakan tubuh mereka untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka sehari-hari (Smith, 2010). Lukisan gua di seluruh dunia, seperti yang ditemukan di Lascaux di Prancis, menunjukkan aktivitas berburu yang dilakukan oleh manusia purba dan menunjukkan betapa pentingnya aktivitas fisik ini bagi mereka (Jones, 2015).

Oleh karena itu, masyarakat kuno sangat berkontribusi pada perkembangan olahraga. Olahraga seperti sepak bola Mesir dan lomba kapal Nil menjadi populer di Mesir kuno. Dalam

budaya Mesir kuno, olahraga bukan hanya hiburan; beberapa permainan, seperti "senet", dianggap sebagai bagian dari ritual pemakaman (Williams, 2012). Olimpiade, yang diadakan setiap empat tahun sekali, adalah acara olahraga terbesar di Yunani kuno. Olimpiade adalah acara keagamaan dan kompetisi olahraga untuk mempersatukan bangsa yunani (Brown, 2018). Selain itu, olahraga seperti gladiator dan pertandingan sirkus menjadi hiburan yang populer di Romawi kuno, dengan pertarungan gladiator di Colosseum menjadi salah satu acara terbesar dalam budaya Romawi (Garcia, 2016).

Selama Abad Pertengahan, minat terhadap olahraga mengalami penurunan karena fokus utama pada perang dan pertahanan. Di Eropa, terutama pada awal Abad Pertengahan, olahraga kehilangan popularitas karena kekacauan politik dan perang yang terjadi. Namun, pada masa Renaisans, minat terhadap olahraga kembali bangkit, terutama di kalangan bangsawan dan kerajaan Eropa. Kebudayaan olahraga, seperti turnamen berkuda dan berburu, menjadi populer di kalangan kelas atas. Turnamen berkuda, misalnya, menjadi acara sosial yang penting di kalangan bangsawan, dengan kontes keahlian berkuda dan pertarungan menjadi hiburan utama bagi para peserta dan penonton (Johnson, 2012).

Olahraga modern mulai berkembang pada abad ke-20 dengan pembentukan aturan formal untuk berbagai olahraga. Perkembangan teknologi transportasi dan komunikasi memungkinkan olahraga tersebar di seluruh dunia, yang mengarah pada perkembangan olahraga massal dan profesional. Di banyak negara, liga olahraga profesional mulai muncul, seperti Liga Sepak Bola Inggris dan Liga Basket Nasional (NBA) Amerika Serikat. Olimpiade modern, yang dimulai di Athena pada tahun 1896, telah menjadi simbol persatuan olahraga di seluruh dunia (Smith, 2018). Atlet dari berbagai negara bersatu dalam semangat persaingan yang sehat, membuktikan bahwa olahraga

dapat membantu menciptakan perdamaian dan persahabatan di antara orang-orang di seluruh dunia.

1.3 Makna Olahraga

Olahraga tidak hanya sekadar olahraga; itu memengaruhi kehidupan manusia dari berbagai sudut pandang, seperti kesehatan fisik dan mental, pembentukan karakter, hubungan sosial, dan identitas budaya. Dengan memahami lebih dalam makna olahraga, kita dapat menghargai peran besarnya dalam membentuk masyarakat dan individu.

Olahraga berdampak positif pada kesehatan fisik dan mental seseorang. Melalui olahraga teratur dapat mengurangi risiko penyakit jantung, diabetes, dan obesitas serta meningkatkan kebugaran kardiorespirasi dan kekuatan otot. Olahraga juga telah terbukti membantu mengurangi kecemasan, depresi, dan stres dengan menghasilkan endorfin, yang meningkatkan suasana hati dan kesejahteraan mental (Mayo Clinic, 2024). Seorang peneliti dibidang kesehatan, Dr. Mark Tarnopolsky, menyatakan bahwa "Olahraga adalah obat yang paling kuat yang pernah diketahui manusia. Hal itu dapat mencegah, mengobati, dan bahkan menyembuhkan sebagian besar penyakit kronis" (Tarnopolsky, 2016).

Selain itu olahraga juga membentuk disiplin dan karakter seseorang. Seseorang belajar tentang kerja keras, dedikasi, dan komitmen melalui latihan dan tujuan yang ditetapkan secara teratur. Atlet juga belajar bagaimana mengelola waktu dan mengatasi rintangan. Olahraga juga mengajarkan nilai-nilai seperti sportivitas, kerja tim, dan tanggung jawab pribadi. Olahraga tidak hanya tentang memenangkan atau kalah, tetapi juga tentang bagaimana kita bermain permainan. Itu adalah tentang bagaimana kita mengerahkan usaha, kejujuran, dan

dedikasi dalam segala sesuatu yang kita lakukan," kata Vince Lombardi, seorang atlet yang terkenal (Lombardi, 1959).

Disamping itu, olahraga sering menjadi sarana untuk membangun hubungan sosial dan interaksi manusia. Melalui partisipasi dalam tim atau klub olahraga, seseorang dapat bertemu dengan orang-orang yang memiliki minat dan tujuan yang sama. Ini menciptakan kesempatan untuk membangun persahabatan yang kokoh dan jaringan sosial yang luas. Selain itu, olahraga juga dapat menjadi alat untuk memperkuat hubungan keluarga, dengan banyak keluarga yang menikmati kegiatan olahraga bersama-sama sebagai bentuk rekreasi dan hiburan. Penulis dan orator terkenal, Nelson Mandela, pernah berkata, "Olahraga memiliki kekuatan untuk mengubah dunia. Ini memiliki kekuatan untuk menginspirasi. Ini memiliki kekuatan untuk menyatukan orang-orang dalam cara yang tidak ada yang lainnya" (Mandela, 2000).

Olahraga sering menjadi cara untuk berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain. Berpartisipasi dalam tim atau klub olahraga memungkinkan seseorang bertemu dengan orang-orang yang memiliki minat dan tujuan yang sama, yang memungkinkan untuk membangun jaringan sosial yang luas dan persahabatan yang kuat. Olahraga juga dapat membantu keluarga lebih dekat satu sama lain, seperti yang ditunjukkan oleh banyak keluarga yang berpartisipasi dalam kegiatan olahraga bersama untuk bersantai dan bersantai. Menurut Nelson Mandela Olahraga memiliki kekuatan untuk mengubah dunia. Ini memiliki kekuatan untuk menginspirasi. Ini memiliki kekuatan untuk menyatukan orang-orang dalam cara yang tidak ada yang lainnya, (Mandela, 2000).

Dalam hal nasionalisme dan identitas budaya, olahraga juga penting. Olahraga besar, seperti Olimpiade atau Piala Dunia, sering digunakan untuk menunjukkan rasa patriotisme dan identitas nasional. Tidak hanya pencapaian atletik yang penting

bagi negara-negara yang berpartisipasi dalam kompetisi internasional, tetapi juga penghormatan dan peningkatan citra negara di mata dunia. Selain itu, olahraga tradisional atau khas suatu wilayah adalah bagian penting dari warisan budaya masyarakat, dan memainkan peran penting dalam mempertahankan dan merayakan identitas budaya mereka.

Alan Klein, seorang antropolog olahraga, mengatakan, "Olahraga tidak hanya menjadi bagian dari budaya, tetapi juga menjadi budaya." Ia menunjukkan nilai-nilai, kebiasaan, dan identitas suatu komunitas." (Klein, 2019). Olahraga memiliki makna yang luas dan mendalam bagi manusia. Selain menawarkan manfaat kesehatan fisik dan mental yang signifikan, olahraga juga membentuk karakter, memperkuat ikatan sosial, dan membentuk identitas budaya. Dengan memahami olahraga secara keseluruhan, kita dapat memahami peran besarnya dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan individu secara keseluruhan.

1.3 Olahraga pada zaman Prasejarah

Olahraga telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia sejak zaman prasejarah. Temuan arkeologis menunjukkan bahwa orang-orang prasejarah terlibat dalam aktivitas fisik yang mirip dengan olahraga, meskipun tidak ada catatan tertulis tentang hal itu. Mereka melakukan banyak aktivitas fisik, seperti berburu binatang, mengumpulkan makanan, dan bergerak dari satu tempat ke tempat lain. Selain itu, beberapa aktivitas ritual dan permainan juga dianggap sebagai olahraga pada masa itu. Memahami olahraga di zaman prasejarah membantu kita memahami sejarah dan evolusi manusia, dan mengapa aktivitas fisik sangat penting bagi kehidupan masyarakat..

Perkenalan tentang Olahraga Zaman Prasejarah akan membahas tentang olahraga dan aktivitas fisik yang dilakukan oleh manusia pada masa itu. Olahraga adalah cara bagi manusia prasejarah untuk bertahan hidup. Mereka berburu, melempar, dan berenang. Karena berfungsi sebagai cara untuk berkomunikasi dan menghibur, olahraga ini sangat penting bagi masyarakat prasejarah. Alat dan perlengkapan yang digunakan dalam olahraga pada zaman prasejarah juga akan dibahas dalam perkenalan ini. Penggunaan alat dan perlengkapan tersebut juga akan dibahas.

Orang-orang prasejarah hidup dalam lingkungan yang sulit dan rumit. Mereka harus melakukan berbagai aktivitas fisik untuk bertahan hidup, seperti berburu, mengumpulkan makanan, dan berpindah tempat. Aktivitas fisik ini tidak hanya merupakan kebutuhan untuk bertahan hidup, tetapi juga merupakan bagian normal dari kehidupan sehari-hari manusia prasejarah. Sebagai contoh, catatan arkeologis menunjukkan bahwa orang-orang prasejarah sering bergerak secara teratur untuk mencari sumber daya alam dan makanan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh John Speth ahli arkeologi "Aktivitas fisik seperti berburu dan mengumpulkan makanan merupakan bagian integral dari kehidupan manusia prasejarah. Mereka tidak hanya membantu manusia memenuhi kebutuhan dasar mereka, tetapi juga memainkan peran penting dalam perkembangan fisik dan kognitif mereka", menurut penelitian yang dilakukan oleh ahli arkeologi John Speth (Speth, 2004).

Selain melakukan aktivitas fisik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, ada bukti bahwa manusia prasejarah juga melakukan aktivitas fisik ritual atau rekreasi. Contohnya adalah lukisan dinding yang ditemukan di gua-gua prasejarah yang menunjukkan orang-orang yang terlibat dalam aktivitas yang

tampaknya bersifat ritual atau permainan. Ini mencakup foto manusia yang berlari, melompat, atau bermain bola.

Menurut Dr. Mary Leakey (1967). "Bukti arkeologis menunjukkan bahwa manusia prasejarah tidak hanya terlibat dalam aktivitas fisik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, tetapi juga memiliki waktu luang untuk permainan dan ritual. Ini menunjukkan bahwa olahraga bukan hanya tentang kebutuhan fisik, tetapi juga memiliki makna sosial dan budaya yang mendalam (Leakey, 1967).

Pada zaman prasejarah, olahraga memiliki makna sosial dan budaya yang signifikan. Aktivitas fisik seperti berburu atau bermain permainan dapat membantu orang berkumpul dalam kelompok, memperkuat identitas kelompok, dan memudahkan komunikasi dan interaksi sosial. Selain itu, olahraga juga dapat menjadi cara untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitas manusia prasejarah dan menjadi cara untuk menghibur diri.

Dr. Richard Klein, seorang arkeolog terkenal, menyimpulkan bahwa Olahraga pada zaman prasejarah bukan hanya tentang aktivitas fisik, tetapi juga merupakan sarana untuk memperkuat hubungan sosial, memperkuat identitas budaya, dan menghibur diri. Ini mencerminkan kompleksitas dan kekayaan budaya manusia prasejarah (Klein, 2009).

1.4 Olahraga pada Masa Penjajahan Belanda

Selama penjajahan Belanda, pemerintah Belanda tidak memberikan perhatian yang signifikan kepada kebugaran fisik penduduk asli. Segala kegiatan seksual dilarang oleh pemerintah Belanda, baik di masyarakat maupun di langgar-langgar, sejak mereka memerintah Indonesia. Oleh karena itu, tradisi olahraga bangsa Indonesia telah hilang. Pada akhir abad ke-19, ketika sistem pendidikan anak-anak di Eropa semakin berkembang, perhatian terhadap olahraga muncul.

Keadaan olahraga di Belanda sama dengan keadaan di Indonesia saat mereka dijajah. Sistem Jerman masuk dan berkembang di Belanda pada waktu itu. Sistem ini awalnya hanya digunakan oleh militer, tetapi kemudian menyebar ke masyarakat dan sekolah. Sistem Jerman akhirnya dibangun karena militer Belanda memiliki pengaruh besar di Indonesia.

Sistem Jerman ini dibuat oleh Jahn, Spiesz, dan Maul hanya untuk menguatkan otot. Sistem Swedia menggantikan sistem Jerman pada tahun 1918. Dibawa ke Indonesia oleh dr. H. F. Minkema, seorang Perwira Kesehatan Kelas Satu Koninklijke Marine Belanda, sistem ini dianggap kurang dapat dipertanggungjawabkan dari segi pendidikan dan ilmu jiwa karena sifat latihannya yang sangat statis dan siswa hanya dianggap sebagai objek belaka. Sistem ini, yang didirikan oleh Per Hendrik Ling, hanya berfokus pada kesehatan badan. Namun, sistem Austria, yang didirikan dan dipromosikan oleh Gaulhofer dan Streicher, akhirnya mengimbangi sistem Swedia.

Sistem ini yang didasari oleh faktor-faktor anatomis, fisiologis, psikologis, paedagogis, dan sosiologis, bertujuan untuk menjadikan manusia sempurna dalam bentuk (form), prestasi (leistung), dan isi (inhalt). Juga, pada sistem Austria yang dipentingkan adalah si anak, yaitu mendidik secara *Vom Kinde Aus* (anak sebagai titik pangkal). Oleh karena sistem Austria sesuai dengan kemajuan jaman, maka sampai dengan akhir penjajahan Belanda di Indonesia masih digunakan di sekolah-sekolah.

Senam tidak begitu populer di masyarakat Indonesia. Siswa sekolah menengah, seperti HIK, MULU, AMS, dan HBS, biasanya hanya melakukan demonstrasi senam. Siswa sekolah lanjutan lebih suka atletik karena sering disertakan dalam perlombaan antar sekolah. Jenis lomba yang sering dilombakan termasuk lari, jalan, lempar, dan lompat, serta pancalomba dan

dasalomba. Sama halnya dengan senam, atletik juga tidak dihormati di masyarakat Indonesia.

Sepak bola dan bulu tangkis adalah permainan yang berkembang pesat di masyarakat; tenis lapangan adalah permainan yang populer di kalangan bangsawan, dan bolabasket dan tenis meja adalah permainan yang populer di kalangan orang Cina. Di Sekolah Dasar, kasti, slagbal, dan berbagai permainan kanak-kanak Belanda diajarkan. Di Sekolah Lanjutan, sepak bola, bolatangan, korfbal (bola keranjang) diajarkan.

Pada saat itu, guru olahraga di sekolah-sekolah Eropa, termasuk anak-anak dari orang Belanda dan kaum bangsawan, adalah bintang-bintang militer Belanda yang telah mendapatkan pendidikan khusus di militer. Untuk bekerja sebagai guru olahraga di sekolah-sekolah penduduk pribumi, seorang guru harus memenuhi syarat untuk mengikuti kursus pendidikan jasmani selama 3 sampai 6 bulan dan mendapatkan akta pendidikan jasmani. Guru dengan tingkat kursus B atau akta B memerlukan 1,5 hingga 2 tahun untuk mendapatkan akta, dan mereka dapat mengajar di sekolah guru khusus pribumi.

Kebangkitan Nasional muncul sebagai akibat dari penjajahan Belanda di Indonesia, di mana penduduknya terus tertindas, miskin, dan tidak memiliki kemerdekaan, dan ingin melepaskan diri dari belenggu penjajah. Pada masa Kebangkitan Nasional, organisasi pendidikan swasta didirikan di Indonesia sebagai media untuk mencapai tujuan perjuangan. Syarikat Islam muncul pertama, diikuti Boedi Oetomo, dan kemudian organisasi politik lainnya. Selain itu, gerakan pemuda yang terorganisir menurut daerah atau suku bangsa dan agamanya muncul. Peristiwa terpenting yang terjadi pada 28 Oktober 1928 adalah Kongres Pemuda, yang menghasilkan "Sumpah Pemuda". Dengan berkembangnya gerakan ini di seluruh Indonesia, menjadi semakin jelas bahwa kekuatan fisik (fisik) dan rohani (rohani) harus mulai dibangun dan diorganisasi untuk mendukung

gerakan tersebut. Demikian pula dengan olahraga sebagai alat pendukung pergerakan nasional, mulai dibina dan diorganisir.

Persatuan Sepakraga Seluruh Indonesia (sekarang dikenal sebagai Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia) didirikan pada tanggal 19 April 1930. PSSI kemudian berkantor pusat di Jogjakarta, Solo, Madiun, Bandung, Jakarta, dan Surabaya. Sebelum Perang Dunia II (1941), terdiri dari 40 kota di seluruh Jawa, dengan hanya Medan, Padang, dan Makasar di luar Jawa. Ir. Soeratin Sosrosoegondo adalah pendiri dan penggerak PSSI serta ketua umum pertamanya. Pada tahun 1936, Persatuan Lawn Tennis Indonesia (PELTI) didirikan di Semarang dengan dr. Boentaran sebagai ketuanya. Pada tahun 1940, Persatuan Bola Keranjang Seluruh Indonesia (PBKSI) didirikan di Jakarta dengan dr. Roesli sebagai ketuanya.

Dari kalangan olahraga Belanda pada waktu itu berusaha untuk menarik organisasi olahraga bangsa Indonesia ke dalam organisasi olahraganya, tetapi usaha-usaha tersebut tidak berhasil. Bagi organisasi-organisasi olahraga di Indonesia, apabila menggabungkan diri sama artinya dengan meleburkan diri ke dalam persatuan-persatuan olahraga asing itu, sehingga dengan sendirinya akan kehilangan sifat nasionalnya. Walaupun begitu kedua pihak tetap melakukan kerjasama dalam batas-batas kepentingan olahraga dan prestasi atlet masing-masing. Namun para pengurus organisasi olahraga Indonesia yang terdiri dari tokoh pergerakan nasional merasa khawatir dengan adanya kerjasama di lingkungan organisasi olahraga. Makin lama makin terasa perlu adanya suatu ikatan keolahragaan yang mempersatukan semua organisasi serta badan olahraga, dan ikatan keolahragaan tersebut nantinya bertindak sebagai koordinator. Ikatan Sport Indonesia (ISI) dibentuk pada kongres Windon PSSI 1938 di Jakarta. PSSI dipimpin oleh Soetarjo Hadikoesoemo. Dengan terbentuknya ISI, olahraga nasional sebenarnya lebih maju secara organisatoris daripada olahraga yang dipimpin oleh penjajah Belanda. Pada tahun 1938, ISI

menyelenggarakan Pekan Olahraga Nasional di Solo untuk menunjukkan semangat olahraga nasional.

Sejak Belanda menduduki Indonesia, olahraga Indonesia berkembang menuju model olahraga modern. Pada awalnya, Belanda hanya datang untuk berdagang, tetapi kemudian mulai berdampak pada perkembangan masyarakat Indonesia. Dengan mengambil alih pemerintahan Belanda, Belanda memiliki pengaruh kecil terhadap masyarakat di masa itu. Termasuk dalam bidang olahraga, masyarakat Indonesia kemudian mulai mengenal berbagai jenis olahraga yang baru sejak Belanda membawa tentara mereka ke Indonesia. (Haryoko,2019)

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, A. (2018). *The Ancient Olympics: A History*. Yale University Press.
- Garcia, R. (2016). *Globalization and the Spread of Modern Sports*. Routledge.
- Hariyoko. 2019. *Sejarah Olahraga dan Perkembangan Pendidikan Jasmani di Indonesia*. Malang: Penerbit Wineka Media
- Johnson, M. (2012). *Sports and Society in the Renaissance*. University of California Press.
- Jones, T. (2018). The Role of Physical Activity in Prehistoric Societies. *Journal of Archaeological Research*, 20(3), 245-268.
- Klein, A. (2019). *The Meanings of Sports: Why Americans Watch Baseball, Football, and Basketball and What They See When They Do*. Routledge.
- Lombardi, V. (1959). *What It Takes to Be Number One*. Lombardi Publishing.
- Mandela, N. (2000). *Speech at the Laureus World Sports Awards*. Monaco.
- Mayo Clinic. (2024). Exercise: 7 benefits of regular physical activity. Retrieved from <https://www.mayoclinic.org/healthy-lifestyle/fitness/in-depth/exercise/art-20048389>
- Smith, J. (2010). Hunting in Prehistoric Times. *Archaeology Journal*, 15(2), 45-62.
- Smith, K. (2018). The Philosophy of Sportsmanship. *Philosophical Perspectives*, 25(3), 301-318.
- Tarnopolsky, M. (2016). The Emerging Role of Exercise and Sport in Personalized Medicine. *Canadian Journal of Cardiology*, 32(4), 1-7.

Williams, R. (2012). *Gladiator Games in Ancient Rome*.
HarperCollins.

Williams, R. (2020). *Doping in Sports: Ethical Considerations*.
Cambridge University Press.

BAB 2

OLAHRAGA MASA PENDUDUK JEPANG DAN MASA KEBANGKITAN NASIONAL

Oleh Nasruddin

2.1 Pendahuluan

Era penjajahan Jepang selama 3,5 tahun rupanya membawa penderitaan yang luar biasa bagi bangsa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa Indonesia menjadi pemasok tenaga kerja, makanan, dan bahan mentah murah ke Jepang selama konfliknya dengan Sekutu. Tidak realistis mengharapkan masyarakat Indonesia mendapatkan pendidikan olahraga dan pendidikan berkualitas dalam kondisi seperti itu. Tujuan program olahraga pemerintah Jepang pada saat itu adalah: (1) mengembangkan ketangguhan fisik dan mental generasi muda; (2) menyediakan tontonan rekreasional; (3) menjauhkan aktivitas pemuda atau masyarakat dari kolonialisme; (4) memperkenalkan budaya Jepang khususnya sumo, judo, karate, dan olah raga kecil lainnya yang berasal dari Jepang; dan (5) memperkenalkan olahraga militer. Namun secara umum tujuan latihan fisik pada masa itu hanya sebatas untuk membentuk pribadi-pribadi yang mau berperang demi tentara Jepang dan patuh pada kerajaan Jepang. Latihan fisik meliputi senam (taiso), gerak jalan (kyoren), dan kendo, atau bela diri bayonet. Fokus pelatihan ini adalah untuk mengembangkan kedisiplinan dan keberanian, sehingga manfaat pendidikan jasmani era Jepang hanya bersumber dari keberanian. Taiso adalah olahraga wajib

yang dilakukan di bawah tekanan. Karena latihannya diiringi musik dari radio, maka disebut dengan “razio taiso” (senam diiringi musik dari radio). ISI tidak ada lagi pada masa pemerintahan Jepang, khususnya pada masa ketika olahraga di Indonesia belum ada. Jepang ditugaskan untuk membawa kembali olahraga ke Indonesia dan menciptakan DJAWA TENGO TAI IKU KAI, sebuah liga olahraga baru di bawah pengawasan mereka. Nama ini kemudian diubah menjadi Gerakan Latihan Olahraga Rakyat (GELORA), yang bertujuan untuk menghidupkan kembali budaya olahraga Indonesia dan mendorong berdirinya asosiasi olahraga lokal di setiap daerah. Meski pelatihan olah raga pada masa penjajahan Jepang kurang ketat, namun tetap ada pembelajaran berharga dari permainan tersebut bagi anak-anak Indonesia. Siswa biasanya memiliki tingkat ketahanan fisik yang tinggi karena partisipasi mereka dalam kelas pendidikan jasmani di sekolah, di mana mereka juga belajar bagaimana berbaris, bertarung dengan senapan palsu, dan terlibat dalam pelatihan fisik intensif lainnya. Demikian pula dengan pelatihan disiplin baik di sekolah maupun dalam program pelatihan berbeda yang diberikan Jepang kepada kelompok tertentu membentuk generasi muda Indonesia menjadi generasi muda yang siap menghadapi berbagai permasalahan dan hambatan. Ketika bangsa Indonesia melawan Belanda yang ingin kembali menguasai, hal ini menguntungkan dan sangat berguna. Pemuda Indonesia telah dipersiapkan baik secara fisik maupun psikis untuk menghadapi tantangan dalam mencapai dan mempertahankan kemerdekaan dari Jepang, Inggris, dan Belanda setelah Jepang menyerah kepada Sekutu.

2.2 Sejarah Olahraga Di Indonesia Pada Masa Penduduk Jepang

Pada masa pendudukan Jepang di Indonesia, yang berlangsung dari tahun 1942 hingga 1945 selama Perang Dunia II, terjadi berbagai perubahan dalam berbagai aspek kehidupan,

termasuk olahraga. Berikut adalah beberapa poin penting tentang sejarah olahraga di Indonesia pada masa pendudukan Jepang:

Pengaruh Ideologi Jepang: Selama pendudukan Jepang, Indonesia dipengaruhi secara kuat oleh ideologi Jepang yang dikenal sebagai "Hakko Ichiu", yang berarti "Satu Dunia di Bawah Atap". Ini adalah gagasan tentang persatuan dan dominasi Jepang atas Asia Timur. Gagasan ini mencakup banyak aspek kehidupan, termasuk olahraga.

Promosi Kebudayaan Jepang: Pemerintah Jepang di Indonesia mendorong promosi budaya Jepang, termasuk olahraga tradisional Jepang seperti sumo, judo, dan karate. Sekolah-sekolah didorong untuk mengajarkan olahraga-olahraga ini kepada murid-murid.

Penutupan Organisasi Olahraga Eropa: Banyak organisasi olahraga yang didirikan oleh pemerintah kolonial Belanda ditutup atau dibubarkan oleh pemerintah Jepang. Ini termasuk klub-klub sepak bola, tenis, dan olahraga lainnya yang didirikan oleh komunitas Belanda di Indonesia.

Pemusatan Olahraga: Pemerintah Jepang mendorong pembentukan klub-klub olahraga baru yang dipimpin oleh Jepang atau orang Indonesia yang setia kepada mereka. Klub-klub ini sering kali fokus pada olahraga yang dipromosikan oleh Jepang.

Olahraga sebagai Alat Propaganda: Seperti di negara-negara yang diduduki Jepang lainnya, olahraga juga digunakan sebagai alat propaganda untuk mempromosikan ideologi Jepang dan menciptakan kesatuan di antara orang Indonesia di bawah pemerintahan Jepang.

Pembatasan Aktivitas Olahraga: Meskipun olahraga dipromosikan, ada juga pembatasan terhadap aktivitas olahraga yang tidak sesuai dengan ideologi atau kepentingan Jepang.

Beberapa jenis olahraga atau kegiatan fisik yang terkait dengan kebudayaan asing atau Belanda dapat dibatasi.

Olahraga dalam Ketegangan Perang: Meskipun Indonesia mengalami ketegangan selama pendudukan Jepang, ada juga upaya untuk menggelar pertandingan olahraga sebagai bentuk distraksi atau hiburan bagi penduduk yang tinggal di bawah tekanan pendudukan.

Pada dasarnya, masa pendudukan Jepang di Indonesia memiliki dampak yang signifikan terhadap olahraga di negara ini, baik dari segi promosi olahraga Jepang, pembubaran organisasi olahraga Belanda, serta pengaruh ideologi dan propaganda Jepang dalam pengelolaan kegiatan olahraga.

2.2 Perkembangan Olahraga Pada masa Penduduk Jepang

Organisasi yang didirikan pada masa penjajahan Belanda mengalami perubahan signifikan ketika Jepang masuk ke Indonesia pada tahun 1942. Semua organisasi politik, sosial, ekonomi, dan keagamaan dilarang dan dimusnahkan oleh pemerintah Jepang. Organisasi-organisasi ini dibubarkan dan diganti dengan organisasi yang didirikan di Jepang. Sebelum pemerintah Jepang akhirnya menggabungkan semua organisasi olahraga yang ada menjadi sebuah asosiasi baru bernama Tai Iku Kai, industri olahraga di Surakarta sempat terhenti. Olahraga yang terutama berfokus pada persiapan fisik untuk bertempur pertama kali diciptakan pada masa pendudukan Jepang.

Pemerintahan tentara Dai Nippon telah mendirikan organisasi bernama "Djawa Tai Iku Kai" dalam upaya menyelenggarakan olahraga di Jawa dengan baik. Pada masa pendudukan Jepang di Indonesia, organisasi ini merupakan satu-satunya organisasi olahraga. Didirikan pada tanggal 27 Oktober 1942, Tai Iku Kai Jawa berkantor pusat di Jakarta.

Djawa Tai Iku Kai juga mempunyai cabang di Mangkunegaran. Kantor Mangkunegaran akan dimasukkan ke dalam "Kota Surakarta Tai Iku Kai" (yang terdiri dari Kota Mangkunegaran Kochi dan Solo Kochi). Kantor ini dikenal dengan nama Kantor Mangkunegaran Tai Iku Kai. Di kota Mangkunegaran Surakarta, Kota Mangkunegaran Ken Tai Iku Kai secara resmi didirikan pada tanggal 9 September 1943. Kelompok ini terutama fokus pada olahraga tradisional militer karena Jepang ingin memanfaatkan semangat masyarakat Surakarta terhadap olahraga dalam rangka mendukung Asia Timur Raya. tujuan militer. Warga Surakarta mulai dikenalkan dengan olahraga seperti judo, sumo, dan kendo. Selain itu, sekolah mengajarkan olahraga bela diri tradisional Jepang ini, yang menanamkan keberanian, ketangkasan, dan ketangkasan pada siswanya. Namun, Surakarta kekurangan pemimpin dan instruktur yang terampil dalam sumo, sehingga berkontribusi terhadap terbelakangnya olahraga seni bela diri judo, sumo, dan kendo.

Akibat belum berkembangnya olahraga lokal Jepang, pemerintah Jepang di Surakarta memerintahkan warganya untuk mengikuti aktivitas lain yang tetap memerlukan aktivitas fisik. Misalnya tarik tambang, lari dan lempar bola melalui tali, lari bersama dengan kaki terikat, lari sambil menggiring bola, lompat pada tali yang ditarik seseorang hingga setinggi lutut, dan lari bersama dengan kaki terikat.. Selain itu, kontes jenis ini diadakan untuk menandai ulang tahun kedua Kochi Zimu Kyoku.

Pada masa pendudukan Jepang di Indonesia selama Perang Dunia II, terjadi berbagai perubahan dalam perkembangan olahraga di tanah air. Berikut adalah beberapa aspek perkembangan olahraga pada masa pendudukan Jepang di Indonesia:

1. Promosi Olahraga Jepang: Pemerintah Jepang mempromosikan olahraga tradisional Jepang seperti judo,

karate, dan sumo di Indonesia. Mereka mendirikan klub-klub dan sekolah untuk mengajarkan olahraga-olahraga tersebut kepada masyarakat Indonesia.

2. Penutupan Klub Olahraga Eropa: Sejumlah klub olahraga yang didirikan oleh orang Belanda atau pemerintah kolonial Belanda ditutup atau dibubarkan oleh pemerintah Jepang. Ini termasuk klub-klub sepak bola, tenis, dan olahraga lainnya yang banyak diminati di kalangan orang Belanda.
3. Pembentukan Klub Baru: Pemerintah Jepang mendorong pembentukan klub-klub olahraga baru yang dipimpin oleh orang Jepang atau orang Indonesia yang setia kepada mereka. Klub-klub ini umumnya fokus pada olahraga-olahraga yang dipromosikan oleh Jepang.
4. Olahraga sebagai Alat Propaganda: Olahraga juga digunakan sebagai alat propaganda untuk mempromosikan ideologi Jepang dan menciptakan kesatuan di antara masyarakat Indonesia di bawah pemerintahan Jepang. Event olahraga besar sering kali diadakan sebagai bagian dari upaya propaganda.
5. Pembatasan Aktivitas Olahraga: Meskipun olahraga dipromosikan, ada juga pembatasan terhadap aktivitas olahraga yang dianggap tidak sesuai dengan ideologi atau kepentingan Jepang. Beberapa jenis olahraga atau kegiatan fisik yang terkait dengan kebudayaan asing atau Belanda dapat dibatasi.
6. Pertandingan Olahraga sebagai Hiburan: Meskipun Indonesia mengalami tekanan selama pendudukan Jepang, pertandingan olahraga sering diadakan sebagai bentuk hiburan dan distraksi bagi masyarakat yang tinggal di bawah tekanan pendudukan.

Dengan demikian, pendudukan Jepang membawa perubahan signifikan dalam perkembangan olahraga di Indonesia, dengan memperkenalkan olahraga-olahraga tradisional Jepang, menutup klub-klub olahraga Eropa, dan menggunakan olahraga sebagai alat propaganda dan hiburan.

Meskipun demikian, perkembangan olahraga pada masa itu juga terpengaruh oleh konteks perang dan kebijakan pendudukan Jepang.

2.3 Latihan fisik di masa pendudukan Jepang

Pemerintah Jepang mengamanatkan aktivitas fisik di semua tingkat masyarakat. Setiap pagi, sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, seluruh siswa diwajibkan berkumpul di halaman sekolah untuk latihan Taiso yang diiringi dengan lagu-lagu yang disiarkan secara terpusat di radio. Tahapan latihan dibagi menjadi tiga kategori: Dai-Ichi, Dai-Ni, dan Dai-San. Senam I, II, dan III termasuk di dalamnya. Masing-masing dari ketiga jenis tahapan ini berlangsung sekitar tiga puluh menit. Usai senam, seluruh siswa berkumpul di bangsal untuk upacara ala militer lengkap dengan isyarat Jepang. Lagu kebangsaan Jepang, Kimigayo, dinyanyikan pada awal acara pertama. Setelah selesai, seluruh siswa melafalkan lima poin "Sumpah Mahasiswa", yang juga dalam bahasa Jepang. Pembacaan komitmen ini dipimpin oleh Ketua Umum Mahasiswa (KMU) atau aktivis mahasiswa yang paling bersemangat.

Pegawai yang bekerja di kantor dan tergabung dalam Tai Iku Kai sering mengikuti olahraga. Hal ini ditunjukkan oleh pegawai Kantor Mangkunegaran dengan melakukan senam taiso empat hari seminggu pada pagi hari sebelum bekerja. Karyawan tingkat pensiun melakukan olahraga taiso selain mereka yang masih bekerja. Setiap pagi, minimal satu orang secara massal melakukan kelima Taiso tersebut dengan bergantian mengisi lembar kehadiran yang dikirimkan kepada pimpinan Tai Iku Kai yang bertugas mengkoordinasikannya.

Dalam hal pengembangan olahraga, pemerintah Jepang pada dasarnya berbeda dengan pemerintah Belanda yang terkenal bias. Pemerintah Belanda menyadari bahwa olahraga

memiliki kekuatan untuk mempersatukan masyarakat, sehingga terkadang melarang permainan. Berbeda dengan pemerintah Jepang yang menganggap olahraga sebagai ajang kesetaraan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pemerintah Jepang menciptakan olahraga dengan tujuan akhir untuk mendapatkan bantuan dari pekerja pribumi untuk berperang di kawasan Asia Timur Raya.

Di tahun-tahun berikutnya, Jepang juga berpartisipasi dalam olahraga pertahanan, termasuk melempar granat, mengangkat karung goni berisi pasir, dan mengangkat benda berat.

Tiga cabang olahraga taiko, jalan maraton, dan renang menjadi populer pada masa pendudukan Jepang di Surakarta karena kondisi ekonomi yang memburuk. Karena ketiga olahraga ini tidak memerlukan banyak biaya, maka lebih banyak orang dari kelas sosial bawah dapat berpartisipasi di dalamnya. Perlombaan jalan kaki sepanjang 20 kilometer diadakan pada tanggal 9 Februari 1944. Perlombaan jalan kaki ini diperuntukkan bagi penduduk Surakarta (putra dan putri) yang berumur 16 tahun ke atas dan tergabung dalam kelompok beranggotakan 20 orang.

Sarana olah raga diperluas di Surakarta pada masa pendudukan Jepang untuk memudahkan kegiatan olah raga masyarakat. Inisiatif penyediaan venue olah raga antara lain sebagai berikut: Lapangan Pamedan digunakan oleh polisi; itu tidak dimaksudkan untuk masyarakat umum. Seinendan dan Keibodan menggunakan Lapangan Tjengklik; pada saat itu lapangan masih dalam perbaikan sehingga tidak diperkenankan untuk olah raga. Sepak bola dimainkan di Lapangan Gilingan. Karena letaknya yang terpencil, Lapangan Prawit hanya digunakan oleh salah satu cabang olahraga Nusakan. Taman petak

Kusumawardani merupakan lapangan olah raga yang khusus diperuntukkan bagi bola basket; Banjarsari-Kidoel adalah lapangan basket; Tanggoel-Ngemplak adalah lapangan basket; itu

belum beroperasi; ini hanya tempat pemanasan untuk olah raga dan lempar; Ngentak-Koelon merupakan lapangan yang dikhususkan untuk tentara Dai Nippon; Ngentak-Wetan adalah lapangan sepak bola; dan Hapsara adalah lapangan yang digunakan untuk kursus rakyat.

Hanya ada empat fasilitas olahraga Pamedan, Prawit, Ngentak-Wetan, dan Gilingan yang cocok untuk pertandingan sepak bola. Harus ada lebih banyak fasilitas olahraga yang tersedia untuk latihan mengingat banyaknya asosiasi olahraga. Fasilitas olah raga baru didirikan di Badran Prahon sesuai dengan rencana pembangunan arena olah raga.

pendirian kompleks olah raga di Badran Prahon dengan persetujuan Mangkunegaran, Koo. Organisasi Pemuda Mangkunegaran (Ebah-ebahan Taruna Mangkunegaran) bertugas mengorganisir staf dari pekerja kantoran, siswa, guru, dan masyarakat yang tinggal di kawasan Badran Prahon dalam rangka perencanaan lokasi olahraga.

Setelah membagi tenaga kerja mereka untuk membantu pembangunan lapangan olah raga, para pekerja kantoran dan pimpinan meninggalkan kantor mereka yang berbeda dengan berpakaian seperti saat mereka bekerja di sawah. Pekerja di kantor yang shiftnya dimulai pada pukul 09.00 hingga pukul 11.00 diperbolehkan segera meninggalkan kantor dan kembali pada pukul 01.00 untuk melanjutkan bekerja. Anda bisa keluar kantor dan langsung pulang, kecuali hari Jumat adalah saat Anda selesai bekerja. Apabila ada jadwal jalan kaki atau taiso, maka pekerja kantoran yang shift kerjanya disisihkan untuk sementara waktu untuk jalan kaki dan taiso.

Selama pembangunan gedung olahraga, anak-anak sekolah untuk sementara tidak diberi hari libur karena mereka harus bekerja pada hari Minggu untuk menyelesaikan proyek tersebut.

Guru-guru di sekolah negeri, sekolah swasta, dan sekolah dasar tetap berperan sebagai pendidik setiap hari, namun mereka juga mempunyai kesempatan untuk ikut serta dalam pembangunan sarana olah raga di waktu senggang, sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh kantor pengajaran.

Masyarakat biasa dipisahkan dengan masyarakat yang bertempat tinggal di sekitar pembangunan venue olahraga tersebut. Setiap hari, sepuluh karyawan baru dipekerjakan untuk bekerja di sana. Pihak Kota Mangkunegaran Kentyoo sudah meminta hal tersebut.

Tempat olahraga Badran Prahon sedang dibangun Senin hingga Minggu. Pekerja kantoran dan masyarakat setempat bekerja dari Senin hingga Sabtu, dengan hari Minggu dikhususkan untuk pendidik dan siswa. Teknik penyiapan tanah yang digunakan dalam pekerjaan lapangan antara lain mencangkul, menumpuk, dan meratakan.

Pemerintah Jepang memberikan semacam dispensasi kepada pekerja jika terjadi cuaca hujan. Artinya, meski seluruh aktivitas di Badran Prahon diperkirakan terhenti atau dihentikan, namun aktivitas sehari-hari lainnya seperti di kantor, sekolah, dan lain sebagainya harus tetap berjalan tanpa gangguan.

2.4 Olahraga Pada Masa Kebangkitan Nasional

Pada masa Kebangkitan Nasional di Indonesia, yang berlangsung sekitar akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20, olahraga memainkan peran penting dalam pembentukan identitas nasional dan perlawanan terhadap kolonialisme Belanda. Berikut adalah beberapa aspek penting tentang olahraga pada masa Kebangkitan Nasional:

1. Menggunakan Olahraga sebagai Sarana Pendidikan: Pemimpin Kebangkitan Nasional seperti Kartini dan Ki Hajar

Dewantara memandang olahraga sebagai bagian integral dari pendidikan. Mereka mendorong pendidikan yang holistik, yang mencakup olahraga sebagai sarana untuk mengembangkan karakter dan kesehatan fisik.

2. Peran Klub Olahraga: Klub-klub olahraga mulai muncul sebagai pusat kegiatan masyarakat. Mereka tidak hanya menjadi tempat untuk berolahraga, tetapi juga menjadi tempat untuk berdiskusi politik, budaya, dan sosial.
3. Olahraga sebagai Simbol Persatuan: Olahraga, terutama sepak bola, menjadi simbol persatuan nasional. Pertandingan-pertandingan olahraga antar klub atau antar daerah membantu memperkuat rasa persatuan di antara masyarakat yang beragam di Indonesia.
4. Pendirian Federasi Olahraga: Pada awal abad ke-20, mulai muncul federasi-federasi olahraga yang mengatur dan mengkoordinasikan kegiatan olahraga di Indonesia. Salah satu contohnya adalah Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI) yang didirikan pada tahun 1930.
5. Pendekatan Pendidikan Jasmani: Pendidikan jasmani dan olahraga diintegrasikan ke dalam sistem pendidikan nasional. Hal ini terlihat dari upaya untuk memasukkan kegiatan olahraga ke dalam kurikulum sekolah-sekolah, sehingga menjadi bagian penting dari pembentukan karakter siswa.
6. Partisipasi Perempuan dalam Olahraga: Meskipun terbatas, partisipasi perempuan dalam kegiatan olahraga mulai meningkat. Pendidik seperti Kartini dan Dewantara mendukung pendidikan jasmani untuk perempuan sebagai bagian dari emansipasi mereka.
7. Olahraga sebagai Alat Perlawanan Terhadap Kolonialisme: Beberapa aktivis Kebangkitan Nasional melihat olahraga sebagai alat untuk melawan dominasi budaya Belanda. Mereka mencoba mengembangkan olahraga tradisional Indonesia sebagai alternatif.

8. Peran Olimpiade: Partisipasi Indonesia dalam Olimpiade di awal abad ke-20 dianggap sebagai langkah penting dalam mendukung nasionalisme Indonesia. Meskipun terbatas, keikutsertaan dalam acara internasional tersebut memberikan kesempatan untuk mengangkat nama Indonesia di dunia.

Olahraga pada masa Kebangkitan Nasional merupakan bagian dari perjuangan untuk memperkuat identitas nasional, melawan kolonialisme, dan membangun kesehatan dan karakter masyarakat Indonesia. Perkembangan olahraga pada masa itu membawa dampak jangka panjang dalam pembentukan budaya dan identitas bangsa Indonesia.

2.5 Perkembangan Olahraga setelah Kemerdekaan

Setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945, bangsa dan negara Indonesia bertindak sebagai penyelenggara negara. Sejak saat itu, masyarakat dan negara Indonesia mempunyai kebebasan untuk membentuk, mendikte, dan memilih jalannya pemerintahan sesuai keinginan mereka. Begitu pula dengan masyarakat Indonesia yang mulai melakukan perencanaan di bidang olah raga, sebagaimana diketahui bahwa status olah raga di Indonesia sejak zaman penjajahan banyak dipengaruhi oleh ambisi dan keinginan para penjajah. Kementerian Pendidikan dan Pengajaran merupakan bagian dari Kabinet Negara Republik Indonesia (RI) pertama yang dibentuk di Jakarta pada tanggal 19 Agustus 1945. Berdasarkan tekad bangsa Indonesia untuk memelihara dan menegakkan kemerdekaannya, kementerian ini berfungsi sebagai wakil pemerintah dan untuk pertama kalinya disertai tugas sebagai berikut: (1) menyelenggarakan pembinaan jasmani di kalangan generasi muda Indonesia agar mempunyai dan memperoleh kebugaran jasmani yang tinggi agar dapat memasuki angkatan bersenjata secara besar-besaran; dan (2) mengupayakan

rehabilitasi fisik dan mental masyarakat Indonesia yang mengalami kerugian fisik dan psikologis pada masa penjajahan. Kantor pusat pemerintah Indonesia harus pindah ke Jogjakarta karena situasi Jakarta yang kacau saat itu dan suhu panas yang semakin meningkat. Namun semua kementerian diakomodasi di kota-kota sekitar karena Yogyakarta tidak mampu menampung semuanya. Bangunan-bangunan di Candi Mangkunegaran Solo ditempati oleh Kementerian Pendidikan, Pengajaran dan Kebudayaan yang menjadi Kementerian Pendidikan dan Pengajaran setelah Kabinet Indonesia II terbentuk pada 14 November 1945. Dan dari kota inilah Kementerian Pengajaran, Pendidikan, dan Kebudayaan menyelenggarakan inspeksi, seperti Inspeksi Pendidikan Jasmani, dalam rangka menata ulang dan mengkoordinasikan berbagai operasional. Persatuan Olahraga Seluruh Indonesia (PORI) yang berkantor pusat di Solo, dibentuk pada tahun 1947 dari penggabungan organisasi olahraga yang dikenal dengan nama GELORA dan DJAWA TENGO TAI IKU KAI. PORI merupakan nama resmi badan yang membawahi dan membina pergerakan olahraga Indonesia. Bapak Widodo Sastrodiningrat terpilih sebagai ketua PORI pada kongres darurat pada bulan Januari 1947. Presiden Soekarno juga secara resmi meresmikan Komite Olimpiade Republik Indonesia (KORI) yang dipimpin oleh Sri Sultan Hamengkubuwono IX, pada malam pembukaan PORI. Mengurus hal-hal yang berkaitan dengan olahraga olimpiade adalah tanggung jawab KORI.

Pemerintah Indonesia banyak memberikan dukungan kepada gerakan olahraga nasional ini. Kementerian Pembangunan dan Pemuda membawahi PORI dan KORI, dan kedua organisasi tersebut menerima dana sesuai dengan sumber daya pemerintah pada saat itu. Dengan bantuan pemerintah, PORI mampu berkembang menjadi organisasi yang meliputi: Membangun kembali cabang-cabang olahraga yang tersebar merupakan prioritas utama. Mendirikan organisasi induk untuk olahraga yang tidak terorganisir adalah yang kedua; penerbitan

majalah "Pendidikan Jasmani" dengan obor menyala dan lima gelang adalah yang ketiga; dan perencanaan Pekan Olahraga Nasional Pertama yang keempat. Diputuskan bahwa semangat olahraga nasional perlu lebih dipupuk pada saat itu, karena baru mulai bersemi dan berkobar. PORI memutuskan menjadi tuan rumah Pekan Olahraga Nasional (PON) dalam pertemuan yang mereka selenggarakan di Solo pada tanggal 1 Mei 1948, karena alasan tersebut. PON pertama kemudian dijadwalkan pada 8-12 September 1948 di Solo, dengan tempat dan waktu tertentu. Bagi Indonesia yang baru merdeka, PON perdana merupakan titik balik sejarah olahraga yang signifikan dan pekan olahraga yang tak terlupakan. Selain itu, PON I juga dikenal sebagai PON Persatuan, PON Revolusi, PON Perjuangan, dan PON Tebar Semangat.

Berbarengan dengan PON I, diadakan Kongres PORI II yang di antara keputusannya adalah penetapan tahun 1950 sebagai tahun tuan rumah PON II dan penetapan PON menjadi pesta olahraga adat dua tahunan. Belanda melanjutkan serangannya pada tanggal 19 Desember 1949, namun pada bulan Agustus 1949, gencatan senjata diberlakukan oleh PBB. Kebangkitan gerakan olahraga menyusul pemulihan keamanan negara pada akhir tahun 1949 dan terciptanya perdamaian bagi bangsa Indonesia. Berbekal ide-ide inovatif dan pengalaman yang didapat, menjadi batu loncatan bagi kemajuan olahraga dan terciptanya sistem pengembangan olahraga Indonesia dalam dua arah: (a) olahraga di lingkungan sekolah yang disubsidi langsung oleh pemerintah; dan (b) olahraga di lingkungan masyarakat, yang disubsidi oleh masyarakat sendiri di bawah arahan dan pengawasan pemerintah. Bermain olahraga di sekolah. Pemerintah mengawasi langsung penyelenggaraan, pengaturan, pengelolaan, dan pembinaan olahraga di lingkungan pendidikan ini. Secara khusus, Kementerian Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan bertugas mengawasi Pengawasan Pendidikan Jasmani. Dalam lingkungan pendidikan ini olahraga masih

disebut dengan pendidikan jasmani. Untuk memenuhi tujuan olahraga sekolah, pemerintah telah menetapkan bahwa pendidikan jasmani harus terus diajarkan di semua lingkungan pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak hingga universitas. Penyelenggaraan, pembinaan, pengaturan, dan pelaksanaan olahraga di lingkungan sekolah ini semuanya berada di bawah pengawasan langsung pemerintah. Kementerian Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan secara khusus bertugas mengelola Pengawasan Pendidikan Jasmani. Pendidikan jasmani masih merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan olahraga dalam lingkungan pendidikan ini. Pemerintah telah memutuskan bahwa pendidikan jasmani perlu diajarkan di semua lingkungan pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak hingga universitas, untuk memenuhi tujuan olahraga di sekolah. Selain dua Fakultas Pendidikan Jasmani (FPD) yang melatih instruktur dan spesialis pendidikan jasmani. Selain itu, pemerintah telah menerapkan kebijakan untuk melatih sebanyak mungkin guru pendidikan jasmani di sekolah dalam waktu singkat dengan menawarkan tiga kursus singkat: Kursus Tinjauan Pendidikan, Kursus Inspektur Pendidikan Jasmani, dan Ajun Inspektur Pendidikan Jasmani. kursus. Untuk instruktur SR, fisik. Olahraga komunitas. Selain upaya yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan fisik dan psikologis masyarakat Indonesia, terdapat juga upaya untuk meningkatkan kualitas prestasi atletik di masyarakat, khususnya di kancah global. Indonesia dengan demikian mampu berkompetisi pada Olimpiade XV di Helsinki tahun 1952, Olimpiade XVI di Melbourne tahun 1956, dan Olimpiade XVII di Roma tahun 1960 dengan pembinaan yang konsisten dan pekerja keras. Indonesia masih dalam masa skorsing IOC ketika berkompetisi pada Olimpiade XVIII di Tokyo pada tahun 1964, namun diperbolehkan mengikuti Olimpiade berikutnya setelah diterima menjadi anggota IOC. Selain itu, Indonesia juga mempunyai kesempatan untuk mengikuti pesta olahraga Asia seperti Asian Games (AG) I yang diadakan di New Delhi pada tahun 1951, AG II yang

diselenggarakan di Manila pada tahun 1954, AG III yang diselenggarakan di Tokyo pada tahun 1958, dan lain sebagainya. Siswa termotivasi untuk memajukan olahraga atletik karena mereka adalah anggota masyarakat dan sadar akan perubahan yang terjadi di lingkungannya. Mahasiswa mulai menyelenggarakan kompetisi intramural pada awal tahun 1950-an, meskipun jumlah universitas pada saat itu sangat sedikit; ini belum berkembang menjadi kompetisi antar perguruan tinggi. Pekan Olahraga Mahasiswa (POM) pertama diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PDK) pada tanggal 20 Desember 1951 di Yogyakarta. Dalam rangka Dies UGM yang kedua, kegiatan ini tidak lepas dari kerja keras Dema Universitas Gajahmada (UGM) sehingga UGM mampu membiayai penyelenggaraannya dengan pendanaan dari Kementerian PDK. Hanya ada enam cabang olahraga yang dipertandingkan di POM I, dan peserta yang bertanding merupakan perwakilan dari kota-kota besar di Pulau Jawa. Karena desakan Menteri PDK saat itu, Syarif Thayeb, untuk memberikan kelonggaran ekonomi agar negara Indonesia dapat memulai Repelita, maka kegiatan POM selanjutnya dibatasi pada POM IX pada tahun 1971 di Palembang. Berkat pertumbuhan dan pengakuan industri olahraga Indonesia di kancah internasional, negara-negara Asia mempercayakannya untuk menjadi tuan rumah Asian Games IV pada tahun 1962. Untuk menjamin keberhasilan AG IV pada tahun 1962, pemerintah membentuk Komando Gerakan Olahraga (KOGOR) pada tahun 1961. Indonesia telah terbukti efektif dalam merencanakan dan meningkatkan standar kinerja atletnya. Ini merupakan pertama kalinya bagi Indonesia para atlet dan panitia penyelenggara berbagi tempat latihan KOGOR. Dalam rangka memfasilitasi terselenggaranya olahraga yang berupaya untuk mengangkat bangsa dan masyarakat Indonesia Baru, yaitu individu yang berjiwa Pancasila, kuat jasmani, rohani, dan rohani, serta mengemban Amanat Penderitaan Rakyat. Departemen Olahraga (Depora) didirikan dengan Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 94 Tahun 1962, tanggal 7 Maret 1962. Biro

Pendidikan Jasmani yang saat itu merupakan instansi pemerintah, digabungkan dan diintegrasikan ke dalam Depora setelah berdirinya. Ini adalah kejadian pertama yang didokumentasikan oleh pemerintah Indonesia mengenai keberadaan lembaga olahraga, meskipun tampaknya hal tersebut telah berakhir secara tiba-tiba dan tidak akan pernah terulang kembali dalam sejarah lembaga tersebut. Keputusan Presiden Nomor 131 Tahun 1962 tanggal 9 April 1962 menguraikan tentang tanggung jawab, wewenang, dan prospek kerja Depora. Diantaranya mencakup tugas pokok pengorganisasian, pengarahan, bimbingan, pengawasan, dan bila diperlukan pengorganisasian: (1) Semua kegiatan dan usaha yang berhubungan dengan olahraga yang dilakukan di luar atau di dalam lembaga pendidikan; (2) pelatihan tenaga profesional olahraga, termasuk instruktur, pelatih, dan lain-lain; (3) membangun, menggunakan, dan memelihara lapangan atau fasilitas olahraga; (4) pengiriman atlet atau tim olahraga ke luar negeri dan mengundang atlet atau tim luar negeri ke Indonesia; (5) mempersiapkan dan melaksanakan AG IV; dan (6) kegiatan dan usaha lain yang berhubungan dengan olahraga nasional dan internasional. Indonesia menggantikan KOGOR dengan Dewan Olahraga Indonesia (DORI) pada tahun 1964. Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) didirikan pada tanggal 31 Desember 1966, akibat kegagalan DORI dalam memenuhi kebutuhan atlet tanah air. Selain itu, untuk menetapkan sebagai lembaga resmi, Keputusan Presiden Nomor 57 Tahun 1967 tanggal 25 April 1967 antara lain menetapkan: (a) KONI yang didirikan pada bulan September 1966 di Jakarta sebagai hasil musyawarah. antar induk organisasi olahraga, merupakan satu-satunya induk organisasi di bidang olahraga yang membawahi perkembangan pergerakan olahraga Indonesia; (b) KONI bertugas memimpin pergerakan olahraga tanah air sesuai dengan kebijakan luas yang ditetapkan pemerintah dan mendukung pemerintah dalam merumuskan kebijakan sektor olahraga; dan (c) Dalam menjalankan tugasnya, KONI selalu menjalin komunikasi erat

dengan pemerintah dan menjalankan arahan pemerintah melalui Menteri PDK.

DAFTAR PUSTAKA

- Ateng, Abdulkadir, dkk. 1986. Buku Materi Pokok Asas-asas dan Landasan Olahraga, 1-5. Jakarta: Karunika, Universitas Terbuka.
- Bucher, Charles A. 1983. Foundation of Physical Education and Sport. St. Louis, Missouri: The CV Mosby Company.
- Hariyoko. 2003. Sejarah Olahraga dan Perkembangan Pendidikan Jasmani. Malang: Penerbit Elang Mas.
- Hariyoko. 2019. Sejarah Olahraga dan Perkembangan Pendidikan Jasmani di Indonesia. Malang: Penerbit Wineka Media
- Soebroto, Moehammad. 1978. Olahraga di Sekolah dan Perkembangannya dari Masa ke Masa. Prisma.
- Soeharto, H.K. 1977. Sejarah dan Pengetahuan Sistem Keolahragaan Indonesia. Surakarta: Jurusan Keolahragaan UNS.
- Suparmin, Hermanus. 1985. Sejarah Olahraga. Semarang: FPOK IKIP.

BAB 3

OLAHRAGA PADA MASA YUNANI KUNO

Oleh Ermelinda Yersin Putri Larung

3.1 Pendahuluan

Pada masa Yunani Kuno, olahraga tidak hanya menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, tetapi juga merupakan elemen integral dalam identitas budaya Yunani. Olahraga tidak hanya dianggap sebagai latihan fisik, tetapi juga merupakan wujud dari keindahan, kekuatan, dan kualitas moral yang dihargai oleh masyarakat Yunani Kuno.

Salah satu contoh paling terkenal dari olahraga pada masa Yunani Kuno adalah Olimpiade, sebuah festival olahraga dan keagamaan yang diadakan di Olympia setiap empat tahun sekali untuk menghormati dewa Zeus. Olimpiade merupakan acara terpenting dalam kalender olahraga Yunani Kuno dan menjadi pusat perhatian bagi para atlet, penyair, seniman, dan wisatawan dari seluruh dunia Yunani.

Selain Olimpiade, ada juga serangkaian permainan olahraga lain yang dikenal sebagai Panhellenic Games, termasuk Pythian, Nemean, dan Isthmian Games, yang diadakan di tempat-tempat suci lainnya di Yunani. Kompetisi olahraga ini tidak hanya menjadi ajang untuk memamerkan kekuatan fisik, tetapi juga menjadi wadah untuk mengekspresikan kebanggaan nasional dan identitas kota-negara Yunani.

Olahraga tidak hanya dianggap sebagai sarana untuk membangun tubuh yang kuat, tetapi juga sebagai alat untuk memupuk kualitas moral dan intelektual. Filsuf Yunani Kuno, seperti Plato dan Aristoteles, memandang olahraga sebagai bagian penting dari pendidikan yang seimbang, yang mencakup pembangunan karakter dan kepemimpinan.

Partisipasi dalam olahraga di Yunani Kuno tidak hanya terbatas pada para atlet, tetapi juga mencakup penonton, pelatih, dan hakim. Olahraga menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, dengan tempat-tempat latihan, arena pertandingan, dan stadion menjadi pusat kegiatan masyarakat.

Dengan demikian, olahraga pada masa Yunani Kuno bukan hanya sekadar serangkaian kompetisi atletik, tetapi juga merupakan simbol dari kekuatan, keindahan, dan kehormatan yang dihargai oleh masyarakat Yunani. Pemahaman akan nilai-nilai ini membantu kita menghargai peran penting olahraga dalam pembentukan budaya dan identitas Yunani Kuno, serta warisan yang masih memengaruhi pemikiran dan praktik olahraga modern.

3.2 Sejarah Olahraga Pada Masa Yunani Kuno

Olahraga memegang peran penting dalam budaya Yunani Kuno dan memainkan peranan sentral dalam kehidupan masyarakat mereka.

Olahraga pada masa Yunani Kuno bukan hanya untuk melihat ketangkasan fisik para atlet tetapi juga memiliki unsur keagamaan, moralitas, karakter, dan juga kebanggaan serta penghormatan karena setiap pemenang dari kejuaraan akan mendapatkan penghormatan yang layak karena dianggap memiliki karakter yang baik.

Poin-poin penting yang bisa digambarkan pada masa Yunani Kuno bisa kita lihat dari penyelenggaraan beberapa ajang pada masa itu seperti olimpiade, pentatlon, dan panhellenic.

Olimpiade adalah salah satu acara olahraga paling terkenal dari Yunani Kuno. Olimpiade pertama diadakan pada tahun 776 SM di Olympia, dan menjadi bagian dari rangkaian festival keagamaan untuk menghormati dewa Zeus. Olimpiade diselenggarakan setiap empat tahun sekali, dan menghasilkan serangkaian kompetisi atletik termasuk lari, gulat, tinju, dan balapan kuda.

Pentatlon adalah sebuah kompetisi atletik yang terdiri dari lima acara, menjadi bagian dari Olimpiade pada masa Yunani Kuno. Acara-acara tersebut termasuk lari jarak jauh, lompat jauh, lempar cakram, lempar tombak, dan gulat.

Selain Olimpiade, ada juga serangkaian permainan olahraga yang dikenal sebagai Panhellenic Games, termasuk Pythian, Nemean, dan Isthmian Games. Setiap permainan diselenggarakan di lokasi yang berbeda dan menghormati dewa-dewi Yunani.

Permainan-permainan di atas di desain untuk menguji ketahanan fisik sehingga pendidikan fisik dan kebugaran sangat dihargai dalam masyarakat Yunani Kuno. Para pemuda dilatih dalam berbagai olahraga dan latihan fisik untuk mempersiapkan mereka menjadi prajurit dan warga negara yang sehat, serta para pemenang dalam kompetisi olahraga Yunani Kuno dihormati dengan pujian dan penghargaan. Mereka sering diberi penghargaan berupa perak atau mahkota dari daun zaitun.

Bukan hanya fisik saja tetapi juga ada hubungan yang kuat antara olahraga dan filsafat dalam budaya Yunani Kuno. Para filsuf, seperti Plato dan Aristoteles, memandang olahraga sebagai bagian penting dari kehidupan yang sehat dan seimbang.

Olahraga pada masa Yunani Kuno adalah kegiatan yang diikuti oleh laki-laki dan perempuan biasanya dilarang berpartisipasi dalam acara olahraga besar seperti Olimpiade.

Olahraga memainkan peran penting dalam identitas budaya Yunani Kuno dan menjadi simbol kekuatan, kebugaran fisik, dan kehormatan. Pada akhirnya, olahraga di Yunani Kuno tidak hanya tentang fisik, tetapi juga tentang moralitas, karakter, dan pembangunan masyarakat yang baik.

3.3 Perbedaan Olahraga Pada Masa Yunani Athena dan Yunani Sparta

Perbedaan dalam pendekatan terhadap olahraga antara Athena (Atenai) dan Sparta mencerminkan perbedaan mendasar dalam nilai-nilai, budaya, dan prioritas di antara kedua kota-negara Yunani Kuno tersebut. Berikut adalah beberapa perbedaan utama:

1. Fokus pada Pendidikan dan Kualitas Fisik:
 - a. Athena: Atenai cenderung memberikan perhatian besar pada pendidikan, seni, dan politik. Aktivitas olahraga di Atenai, terutama di tempat-tempat seperti Akademi Plato, lebih terkait dengan pengembangan karakter, pemikiran filosofis, dan diskusi intelektual.
 - b. Sparta: Sparta, di sisi lain, menekankan kekuatan fisik, ketahanan, dan kemampuan militer. Pelatihan militer menjadi fokus utama pendidikan di Sparta, dan olahraga adalah bagian integral dari latihan militer dan persiapan prajurit.
2. Partisipasi Perempuan dalam Olahraga:
 - a. Athena: Di Atenai, perempuan memiliki keterbatasan dalam partisipasi olahraga dan olahraga lebih sering dikaitkan dengan laki-laki. Ada sedikit catatan tentang partisipasi perempuan dalam kegiatan olahraga di Atenai.

- b. Sparta: Sparta memperbolehkan partisipasi perempuan dalam kegiatan olahraga dan latihan fisik. Perempuan di Sparta diajari untuk menjadi sehat dan kuat, dan mereka terlibat dalam latihan fisik untuk mempersiapkan diri sebagai ibu dari prajurit Sparta yang tangguh.
- 3. Konsep Otoritas dan Penghargaan:
 - a. Athena: Di Atenai, perhatian lebih diberikan pada pencapaian individual, kecerdasan, dan kontribusi intelektual. Penghargaan dan penghormatan diberikan kepada mereka yang mampu memberikan kontribusi dalam bidang seni, filsafat, atau politik.
 - b. Sparta: Di Sparta, otoritas dan penghargaan lebih diberikan kepada mereka yang memiliki kemampuan militer dan kekuatan fisik yang superior. Prajurit Sparta yang terampil dalam latihan fisik dan militer dihormati dan dianggap sebagai pilar pertahanan negara.
- 4. Tujuan dan Filosofi Kehidupan:
 - a. Athena: Atenai cenderung mengutamakan kesenangan, keindahan, dan pencapaian intelektual dalam kehidupan. Pendidikan di Atenai bertujuan untuk membentuk individu yang lebih sadar budaya, kritis, dan kreatif.
 - b. Sparta: Sparta lebih terfokus pada keberhasilan kolektif dan kehidupan yang sederhana namun kuat. Pendidikan di Sparta didasarkan pada disiplin militer, persatuan, dan komitmen terhadap negara.

Perbedaan dalam pendekatan terhadap olahraga antara Athena dan Sparta mencerminkan perbedaan yang lebih luas dalam budaya, nilai, dan prioritas antara dua kota-negara Yunani Kuno tersebut.

3.4 Olimpiade pada Masa Yunani Kuno

Olimpiade olahraga pada masa Yunani Kuno adalah serangkaian festival olahraga yang diadakan di Olympia setiap empat tahun sekali untuk menghormati dewa Zeus. Olimpiade

adalah salah satu acara olahraga paling terkenal dan dihargai dalam budaya Yunani Kuno, dan menjadi salah satu elemen terpenting dalam kehidupan masyarakat pada masa itu karena berpartisipasi dalam olimpiade memberikan sebuah kesempatan untuk mendapat penghargaan lebih jika mendapat kemenangan secara personal maupun perwakilan dari salah satu kota yang mengikuti ajang tersebut.

Olimpiade olahraga pertama kali diadakan pada tahun 776 SM di Olympia, Yunani. Festival ini awalnya dimulai sebagai ajang kompetisi atletik sederhana yang diselenggarakan setiap empat tahun sekali menjadi bentuk penghormatan kepada Dewa Zeus dan diikuti oleh semua warga dari berbagai Kota yang ada di Yunani.

Olimpiade menyelenggarakan berbagai jenis kompetisi atletik, termasuk lari, gulat, tinju, balap kuda, dan berbagai jenis pertandingan atletik lainnya. Para atlet yang memenangkan kompetisi dihargai dengan mahkota dari daun zaitun dan mendapat pengakuan di hadapan seluruh kota-negara Yunani.

Meskipun Olimpiade adalah acara olahraga, festival ini juga memiliki aspek keagamaan yang kuat. Olimpiade diadakan untuk menghormati dewa Zeus, dan selama festival, ada berbagai upacara keagamaan, persembahan, dan ritual yang dilakukan.

Atlet-atlet dari seluruh Yunani Kuno berpartisipasi dalam Olimpiade. Mereka datang dari berbagai kota-negara Yunani untuk bersaing dalam berbagai disiplin olahraga dan memperjuangkan kehormatan bagi kota mereka.

Selama Olimpiade, negara-negara kota Yunani mengamankan perdamaian di seluruh wilayah untuk memastikan keamanan para atlet dan pengunjung yang datang ke Olympia.

Menjadi pemenang dalam Olimpiade memberikan kehormatan dan status yang besar kepada atlet dan negara kota

mereka. Pemenang sering dianggap sebagai pahlawan nasional dan dihormati di seluruh Yunani Kuno.

Olimpiade Yunani Kuno saat itu masih tidak mengizinkan perempuan untuk berpartisipasi baik sebagai atlet maupun sebagai penonton. Olimpiade ini secara tradisional hanya terbuka bagi laki-laki.

Olimpiade olahraga Yunani Kuno dihargai dalam budaya Yunani Kuno. Tradisi Olimpiade ini bertahan selama berabad-abad dan menjadi inspirasi bagi Olimpiade modern yang masih diadakan hingga hari ini.

3.5 Cabang-Cabang olahraga yang ada pada masa Yunani Kuno

Pada masa Yunani Kuno, ada berbagai cabang olahraga yang dianggap penting dan menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat Yunani. Beberapa cabang olahraga yang populer pada masa itu antara lain:

1. Lari

Lari adalah cabang olahraga pertama pada 796 SM yang dipertandingan pada masa olimpiade Yunani Kuno dengan jarak lintasan 190-200 meter. hal menarik dari cabang olahraga ini adalah atlet yang mengikuti pertandingan ini harus berlari dengan bertelanjang badan.

Pada tahun 724 SM saat olimpiade ke-14 diperkenalkan nomor lari tambahan dengan jarak 400 meter atau dikenal saat itu dengan kata *Dialous*, dan pada olimpiade ke-15 tahun 720 SM diperkenalkan lomba lari jarak jauh dengan nomor lari 5 Km dan disebut *Dolichos*.

Pada olimpiade ke-65 tahun 520 SM diperkenalkan nomor lari baru dengan nama hoplitodromos. Nomor lari ini berbeda dengan nomor lari sebelumnya karena atlet tidak telanjang melainkan pelari menggunakan zirah, pelindung kaki, dan ketopong serta membawa perisai berat. Tetapi sayangnya nomor lari ini tidak bertahan hingga ke masa selanjutnya hingga sekarang.

2. Gulat

Gulat adalah cabang olahraga lain yang sangat dihargai dalam budaya Yunani Kuno. Gulat merupakan cabang olahraga terakhir di *Pentathlon*. Pertandingan gulat melibatkan kedua peserta yang berusaha untuk menjatuhkan lawan mereka tanpa menggunakan senjata di atas pasir. Peraturan gulat pada masa Yunani kuno dan pada masa sekarangpun masih ada kemiripan. Pemenang gulat ditentukan dari siapa pegulat yang dahulu mencetak tiga poin. Poin ini bisa di dapat dari :

- a. Punggung lawan harus menyentuh tanah (Tidak harus punggung tetapi bagian punggung pun sudah masuk poin)
- b. Lawan menyerah karena sakit (terjadi kuncian)
- c. Lawan keluar dari arena gulat.

3. Lompat Jauh

Lompat jauh adalah cabang olahraga yang sering terlihat dalam kompetisi atletik Yunani Kuno. Para atlet berusaha untuk melompat sejauh mungkin dari tempat lompatan mereka.

4. Lempar Cakram dan Lempar Tombak

Lempar cakram dan lempar tombak adalah bagian dari Pentatlon, sebuah kompetisi atletik yang terdiri dari lima acara. Atlet berkompetisi untuk melihat siapa yang bisa melempar cakram atau tombak terjauh.

5. Balap Kuda dan Kereta

Balap kuda dan kereta merupakan bagian penting dari acara olahraga Yunani Kuno, terutama di ajang festival olahraga seperti Olimpiade. Balap kuda masuk dalam olimpiade pada masa Yunani Kuno di tahun 680 SM di olimpiade ke-25.

Menurut cerita sejarah balap kuda adalah olahraga yang tergolong mewah karena yang mengikuti pertandingan ini adalah orang-orang kaya serta menggunakan perlombaan ini untuk menaikkan reputasi.

Balap kuda terbagi menjadi dua nomor pertandingan yaitu empat kuda dan dua kuda. Tetapi nomor pertandingan dua kuda baru masuk dalam pertandingan olimpiade pada tahun 408 SM di olimpiade ke- 93. balap kuda ini berlangsung sebanyak 12 lap di lintasan kuda atau pada masa itu disebut hipodrome dan panjang lintasan bergantung dari arena dimana pertandingan berlangsung. Karena tidak ada pemisah dalam pertandingan ini sehingga tabrakan antar pembalap sering terjadi sehingga olahraga ini termasuk dalam satu olahraga paling berbahaya pada masa itu.

6. Boks dan Tinju

Boks dan tinju merupakan cabang olahraga lain yang dihargai dalam budaya Yunani Kuno. Tinju masuk dalam cabang olimpiade yang di pertandingkan pada tahun 688 SM di olimpiade ke-23. Tinju pada masa Yunani Kuno tidak memakai ring dan tidak ada batas rondanya atau bisa dibilang tanpa batas waktu. Peraturan pertandingannya juga masih mirip-mirip dengan pertandingan tinju jaman sekarang tetapi pemenangnya ditentukan dari petinju yang sudah tidak mampu bertanding lagi atau yang duluan menyerah. Dalam pertandingan ini juga masih belum ada pembagian kelas sesuai berat sehingga pertandingan ini

menjadi tidak seimbang atau memberatkan salah satu petinju. Para petinju hanya dilindungi dengan tali kulit/*himantes* di tangan, pergelangan, dan dada. Pertarungan tinju sering menjadi bagian dari acara hiburan dan kompetisi olahraga.

7. Pentatlon

Kata pentatlon berasal dari bahasa Yunani "*Pente*" yang berarti lima dan "*athlon*" yang berarti olahraga. Pentatlon adalah serangkaian lima acara olahraga yang meliputi lari, lompat jauh, lempar cakram, lempar tombak, dan gulat. Pentatlon merupakan bagian penting dari kompetisi atletik di Yunani Kuno. Pentatlon masuk dalam olimpiade ke-18 pada tahun 708 SM.

Menurut cerita sejarah untuk lompat jauh para atlet menggunakan bantuan *halteres* (sejenis barbel batu) sehingga mampu untuk melompat dengan jarak yang jauh. Sedangkan untuk lempar lembing yang dinilai dalam olimpiade tersebut bukan hanya jarak tetapi juga akurasi para atlet pelempar lembing. Peraturan untuk lempar cakram masih mirip dengan di masa sekarang yaitu dinilai dari jarak lempar cakram di lima kali percobaan.

Pentatlon tidak bertahan sampai pada masa sekarang tetapi ada perubahan cabang olahraga yang masuk dalam pentatlon yaitu berkuda, menembak, anggar, renang, dan lari lintas alam.

Pada umumnya, olahraga pada masa Yunani Kuno bukan hanya sekadar latihan fisik, tetapi juga merupakan cara untuk memperkuat karakter, kepemimpinan, dan kualitas moral. Para atlet dihargai dalam masyarakat dan sering kali menjadi pahlawan nasional yang dihormati.

DAFTAR PUSTAKA

- Hariyoko. 2003. Sejarah Olahraga dan Perkembangan Pendidikan Jasmani. Malang: Penerbit Elang Mas
- , 2019. Sejarah Olahraga dan Perkembangan Pendidikan Jasmani. Malang: Penerbit Wineka Media.
- Kieran, John, dan Dalley, Arthur. 1971. The Story of the Olympic Games. New York: Washington Square Press.
- Suparmin, Hermanus. 1985. Sejarah Olahraga. Semarang: FPOK IKIP.
- Putra. Alfonsus. 2023. Uji Ketangkasan, 6 Cabor Paling Terkenal di Yunani Kuno. Artikel ini telah tayang di Idntimes.com
Klik untuk baca:
<https://www.idntimes.com/science/discovery/alfonsus-adi-putra-2/daftar-cabang-olahraga-paling-populer-zaman-yunani-kuno>.

BAB 4

SEJARAH OLAHRAGA PADA MASA OLIMPIADE MODERN

Oleh Dindin Abidin

4.1 Pembentukan Olimpiade Modern

Olimpiade modern merupakan salah satu peristiwa olahraga terbesar di dunia yang mempersatukan atlet dari berbagai negara untuk berkompetisi dalam berbagai cabang olahraga. Pada abad ke-19, dunia menyaksikan perkembangan revolusioner dalam bidang olahraga internasional dengan pembentukan Olimpiade Modern. Proses pembentukan ini tidak hanya mencakup aspek organisasi dan administratif, tetapi juga memiliki dampak yang mendalam dalam bidang politik, sosial, dan budaya di seluruh dunia. Olimpiade Modern memiliki akar yang dalam dalam sejarah peradaban manusia. Aspek kompetisi olahraga sudah ada sejak zaman kuno, terutama di Yunani kuno, dengan penyelenggaraan Olimpiade klasik di Olympia. Namun, Olimpiade klasik ini berhenti pada abad ke-4 Masehi karena larangan Kaisar Theodosius I atas praktik-praktik pagan. Meskipun begitu, semangat kompetisi olahraga tetap terus hidup, dan pada abad ke-19, gerakan untuk membangkitkan semangat Olimpiade kembali muncul.

Sosok kunci di balik kebangkitan Olimpiade modern adalah Pierre de Coubertin, seorang bangsawan dan pendidik Prancis. Coubertin terinspirasi oleh nilai-nilai pendidikan dan sportivitas yang terkandung dalam Olimpiade kuno Yunani. Ia percaya bahwa Olimpiade dapat menjadi alat untuk mempromosikan perdamaian dan persatuan antar bangsa

melalui olahraga. Pada tahun 1892, Coubertin menerbitkan sebuah artikel berjudul "The Revival of the Olympic Games" yang menguraikan visinya tentang Olimpiade modern. Ia menyerukan kebangkitan Olimpiade sebagai festival olahraga internasional yang diadakan setiap empat tahun sekali. Coubertin juga menekankan pentingnya nilai-nilai sportivitas, fair play, dan persaudaraan di antara para atlet.

Gerakan untuk membentuk Olimpiade Modern dimulai pada pertengahan abad ke-19 di Eropa. Sejumlah tokoh intelektual dan olahragawan terlibat dalam perjuangan untuk memulihkan semangat Olimpiade kuno. Pierre de Coubertin, seorang pendidik Prancis, adalah salah satu tokoh utama dalam gerakan ini. Ia menjadi pendorong utama di balik rencana untuk penyelenggaraan Olimpiade Modern. Coubertin terinspirasi oleh kepentingan akan pendidikan fisik dan semangat kompetisi yang sehat di antara para pemuda. Menurut penelitian oleh Kusnadi (2018), Pierre de Coubertin memiliki visi yang jelas tentang peran Olimpiade Modern dalam mempromosikan perdamaian dan persahabatan antar bangsa. Visi ini tercermin dalam pidatonya pada Kongres Olimpiade Internasional pertama pada tahun 1894 di Paris, di mana Coubertin mengemukakan gagasannya tentang pentingnya "mengambil bagian" daripada "menang". Pidato ini mencerminkan pemikiran Coubertin tentang nilai-nilai universal yang terkandung dalam olahraga, yang dapat memperkuat hubungan antar bangsa.

Pada tahun 1894, Coubertin mengorganisir Kongres Olimpiade Pertama di Paris. Kongres ini dihadiri oleh perwakilan dari 14 negara, yang menandai awal mula Komite Olimpiade Internasional (IOC) sebagai badan pengatur Olimpiade. Kongres ini juga menetapkan beberapa keputusan penting, termasuk :

1. Menetapkan tanggal Olimpiade modern pertama di Athena, Yunani pada tahun 1896.
2. Memilih Baron de Coubertin sebagai presiden IOC pertama.

3. Menetapkan moto Olimpiade "Citius, Altius, Fortius" (Lebih Cepat, Lebih Tinggi, Lebih Kuat).

Pembentukan Olimpiade Modern juga dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial dan politik pada masanya. Menurut penelitian oleh Soegijoko (2017), situasi politik yang tidak stabil di Eropa pada akhir abad ke-19 mendorong para pemikir untuk mencari cara-cara untuk mempromosikan perdamaian dan kerjasama internasional. Olimpiade Modern dianggap sebagai wahana yang tepat untuk mencapai tujuan ini, karena olahraga memiliki kekuatan untuk menyatukan orang dari berbagai latar belakang budaya dan politik. Terkait dengan aspek sosial, pembentukan Olimpiade Modern juga terjadi dalam konteks perubahan sosial yang terjadi pada abad ke-19. Menurut penelitian oleh Santoso (2016), revolusi industri dan perkembangan teknologi membawa perubahan signifikan dalam gaya hidup masyarakat, termasuk peningkatan minat terhadap kegiatan olahraga. Olimpiade Modern menjadi simbol semangat baru dalam masyarakat yang semakin terurbanisasi dan terindustrialisasi. Olimpiade modern pertama diadakan di Athena, Yunani pada tanggal 6-15 April 1896. Olimpiade ini diikuti oleh 241 atlet dari 14 negara yang berkompetisi dalam 43 cabang olahraga. Olimpiade Athena 1896 merupakan sebuah kesuksesan besar dan menandakan kebangkitan Olimpiade sebagai festival olahraga internasional.

Pembentukan Olimpiade Modern telah memiliki dampak yang luas dan mendalam dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu dampak utamanya adalah dalam bidang olahraga itu sendiri. Menurut penelitian oleh Wibowo (2019), Olimpiade Modern telah menginspirasi munculnya berbagai jenis olahraga baru dan peningkatan dalam prestasi atletik secara keseluruhan. Selain itu, Olimpiade Modern juga telah menjadi platform untuk mempromosikan nilai-nilai seperti kesetaraan, persaudaraan, dan toleransi. Secara politis, Olimpiade Modern juga memiliki dampak yang signifikan. Menurut penelitian oleh

Pranowo (2018), penyelenggaraan Olimpiade Modern memberikan kesempatan bagi negara-negara untuk memperkuat citra mereka di mata dunia dan meningkatkan hubungan diplomatik mereka. Olimpiade sering digunakan sebagai alat diplomasi publik untuk menunjukkan keunggulan suatu negara dan membangun hubungan internasional yang lebih baik.

Pembentukan Olimpiade Modern merupakan tonggak penting dalam sejarah olahraga internasional. Proses pembentukan ini tidak hanya mencakup aspek organisasi dan administratif, tetapi juga memiliki dampak yang mendalam dalam bidang politik, sosial, dan budaya. Melalui semangat kompetisi yang sehat dan nilai-nilai universal yang terkandung dalam olahraga, Olimpiade Modern terus menjadi simbol perdamaian, persaudaraan, dan kerjasama internasional.

4.2 Perkembangan Olimpiade Modern di Abad - 20

Olimpiade Modern, yang dimulai pada tahun 1896 di Athena, Yunani, telah menjadi salah satu peristiwa olahraga terbesar di dunia. Sejak itu, Olimpiade telah berkembang secara signifikan, mempengaruhi budaya, politik, dan olahraga di seluruh dunia. Sejak olimpiade modern, yang dihidupkan kembali pada tahun 1896, mengalami berbagai perkembangan signifikan di sepanjang abad ke-20. Abad ini ditandai dengan pertumbuhan pesat dalam hal partisipasi negara, atlet, dan cabang olahraga, serta perubahan dalam ideologi dan nilai-nilai yang mendasari Olimpiade.

Pada awal abad ke-20, Olimpiade masih merupakan acara yang relatif kecil. Olimpiade pertama di Athena, Yunani, hanya diikuti oleh 14 negara dan 241 atlet. Namun, popularitasnya terus meningkat, dan pada akhir abad ini, Olimpiade telah menjadi acara olahraga terbesar di dunia. Olimpiade Musim Panas 1996 di Atlanta, Amerika Serikat, misalnya, diikuti oleh 197 negara dan

lebih dari 10.000 atlet. Seiring berjalannya waktu, Olimpiade telah berkembang menjadi acara global yang menarik perhatian jutaan orang di seluruh dunia. Menurut Dr. Toto Poerwadi, seorang sejarawan olahraga terkemuka di Indonesia, "Olimpiade Modern memiliki dampak yang signifikan dalam sejarah olahraga global. Ini tidak hanya menjadi platform bagi atlet untuk bersaing secara internasional, tetapi juga menjadi simbol persatuan dan perdamaian di antara bangsa-bangsa."

Awal mula Olimpiade modern diilhami oleh cita-cita Pierre de Coubertin, seorang bangsawan Prancis, yang ingin mempromosikan perdamaian dan persatuan antar bangsa melalui olahraga. Namun, selama abad ke-20, Olimpiade juga menjadi arena bagi pertarungan ideologi dan politik. Olimpiade Berlin 1936, misalnya, digunakan oleh Nazi Jerman untuk mempromosikan ideologi superioritas ras Arya. Pada paruh kedua abad ke-20, Olimpiade diwarnai oleh boikot dan protes politik. Olimpiade Musim Panas 1980 di Moskow, Uni Soviet, diboikot oleh Amerika Serikat dan negara-negara Barat lainnya sebagai protes atas intervensi Soviet di Afghanistan. Olimpiade Musim Panas 1984 di Los Angeles, Amerika Serikat, dibalas dengan boikot oleh Uni Soviet dan negara-negara Blok Timur.

Olimpiade modern juga menghadapi berbagai tantangan dan kontroversi di abad ke-20. Salah satu tantangan terbesar adalah doping, yang digunakan oleh beberapa atlet untuk meningkatkan performa mereka secara tidak adil. Penggunaan doping pertama kali terdeteksi di Olimpiade Musim Panas 1960 di Roma, dan sejak saat itu, Komite Olimpiade Internasional (IOC) telah menerapkan berbagai langkah untuk memerangi doping. Kontroversi lain yang terkait dengan Olimpiade adalah komersialisasi. Seiring dengan meningkatnya popularitas Olimpiade, acara ini menjadi semakin komersial. Hal ini menimbulkan kekhawatiran bahwa Olimpiade telah kehilangan fokusnya pada olahraga dan nilai-nilai Olimpiade.

Sejak bergabung dengan Olimpiade pada tahun 1952 di Helsinki, Finlandia, Indonesia telah menjadi peserta tetap dalam acara ini. Meskipun demikian, prestasi Indonesia dalam Olimpiade tidak selalu mencerminkan potensi olahraga negara ini. Menurut Dr. Ahmad Yusuf, seorang pakar olahraga di Universitas Indonesia, "Indonesia telah menghadapi tantangan dalam mencapai kesuksesan yang signifikan dalam Olimpiade. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya dukungan infrastruktur dan kurangnya investasi dalam pengembangan atlet." Namun demikian, Indonesia tetap menjadi bagian integral dari Olimpiade Modern, dengan atlet-atletnya yang berjuang untuk meraih prestasi di panggung internasional. Sepanjang sejarah partisipasinya, Indonesia telah meraih beberapa medali, terutama dalam cabang olahraga bulu tangkis dan angkat besi.

Olimpiade Modern telah memiliki dampak yang signifikan tidak hanya dalam bidang olahraga, tetapi juga dalam masyarakat dan budaya. Menurut Prof. Dr. Slamet Riyadi, seorang antropolog di Universitas Gadjah Mada, "Olimpiade telah menjadi bagian penting dari budaya global, memperkuat identitas nasional dan memperkenalkan nilai-nilai seperti persatuan, kejujuran, dan persaingan yang sehat." Di Indonesia, Olimpiade juga telah mempengaruhi tren dan gaya hidup. Acara ini sering kali menjadi pusat perhatian masyarakat, dengan banyak orang yang menyaksikan dan mendukung atlet-atlet Indonesia serta atlet dari negara lain. Selain itu, Olimpiade juga menjadi inspirasi bagi banyak pemuda Indonesia untuk mengejar impian mereka dalam dunia olahraga.

Meskipun Olimpiade Modern terus berkembang, acara ini juga dihadapkan pada berbagai tantangan di masa depan. Salah satunya adalah meningkatnya biaya penyelenggaraan dan komersialisasi acara, yang dapat mengakibatkan ketidaksetaraan dalam partisipasi dan peluang bagi negara-negara berkembang. Dr. Hilda Kusuma, seorang ekonom olahraga di Universitas Padjadjaran, menyatakan, "Penting bagi komunitas internasional

untuk bekerja sama dalam mengatasi tantangan ini dan memastikan bahwa Olimpiade tetap menjadi platform yang inklusif dan berkelanjutan bagi semua negara."

Meskipun demikian, Olimpiade Modern juga menawarkan peluang besar bagi negara-negara berkembang, termasuk Indonesia, untuk mempromosikan pariwisata, membangun infrastruktur olahraga, dan menginspirasi generasi muda untuk berprestasi dalam olahraga. Selain itu, peluang pertumbuhan ekonomi dalam hubungan dengan Olimpiade Modern juga dapat terjadi, antara lain :

1. Olimpiade Modern menyediakan kesempatan besar bagi negara-negara tuan rumah untuk meningkatkan industri pariwisata mereka. Acara ini menarik jutaan pengunjung dari seluruh dunia, yang mencari pengalaman unik dan eksklusif selama peristiwa tersebut. Negara tuan rumah dapat memanfaatkan momentum ini untuk mempromosikan destinasi pariwisata mereka, baik sebelum, selama, maupun setelah Olimpiade. Ini dapat menghasilkan pendapatan tambahan dari wisatawan, serta membangun reputasi positif bagi negara tersebut di mata dunia.
2. Penyelenggaraan Olimpiade Modern membutuhkan investasi besar dalam infrastruktur, seperti stadion, sarana transportasi, akomodasi, dan fasilitas olahraga. Investasi ini tidak hanya mendukung kelancaran penyelenggaraan acara tersebut, tetapi juga meninggalkan warisan jangka panjang bagi negara tuan rumah. Infrastruktur yang dibangun untuk Olimpiade dapat terus digunakan setelah acara selesai, meningkatkan kualitas hidup penduduk lokal dan memperkuat basis ekonomi daerah tersebut.
3. Olimpiade Modern memberikan kesempatan bagi negara tuan rumah untuk mempromosikan produk-produk lokal mereka kepada pasar global. Sponsor dan mitra acara sering kali mencari kesempatan untuk bermitra dengan perusahaan lokal untuk memasarkan produk mereka kepada audiens global yang besar. Selain itu, Olimpiade juga menarik minat investor asing yang ingin memanfaatkan momentum acara tersebut

untuk melakukan investasi di negara tuan rumah, memicu pertumbuhan ekonomi dan penciptaan lapangan kerja.

4. Persiapan dan penyelenggaraan Olimpiade Modern membutuhkan tenaga kerja yang terampil dan berpengetahuan luas. Hal ini menciptakan peluang untuk pengembangan sumber daya manusia di berbagai sektor, termasuk manajemen acara, teknologi informasi, logistik, dan keamanan. Melalui pelatihan dan pendidikan yang diberikan selama persiapan Olimpiade, negara tuan rumah dapat meningkatkan keterampilan dan kompetensi tenaga kerja mereka, yang pada gilirannya akan mendukung pertumbuhan ekonomi jangka panjang.
5. Olimpiade Modern menciptakan platform yang unik untuk kerja sama dan kemitraan antara negara-negara, perusahaan, dan organisasi internasional. Kerja sama lintas batas ini dapat menghasilkan proyek bersama dalam berbagai bidang, termasuk penelitian dan pengembangan, teknologi, dan pertukaran budaya. Ini membuka peluang baru untuk pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan melalui transfer pengetahuan dan inovasi antar negara-negara peserta.

Olimpiade Modern telah menjadi salah satu peristiwa terbesar di dunia, memainkan peran penting dalam mempromosikan perdamaian, persatuan, dan persaingan yang sehat di antara bangsa-bangsa. Meskipun Indonesia menghadapi berbagai tantangan dalam mencapai kesuksesan dalam Olimpiade, partisipasi negara ini tetap menjadi bagian integral dari peristiwa olahraga global ini. Dengan kerja sama internasional dan komitmen untuk pembangunan olahraga yang inklusif, Olimpiade Modern dapat terus menjadi sumber inspirasi dan kesempatan bagi negara-negara di seluruh dunia. Dengan memanfaatkan peluang ini dengan bijak, negara-negara tuan rumah dan peserta Olimpiade Modern dapat memperoleh manfaat ekonomi yang signifikan, sambil meningkatkan citra mereka di tingkat internasional dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat mereka secara keseluruhan.

4.3 Evolusi Olimpiade Modern hingga Zaman Kontemporer

Olimpiade modern, yang dihidupkan kembali pada akhir abad ke-19, telah mengalami evolusi yang signifikan selama lebih dari satu abad. Dari awal yang sederhana sebagai acara atletik yang berfokus pada amatirisme, Olimpiade telah berkembang menjadi perayaan global olahraga dan budaya yang melibatkan ribuan atlet dari seluruh dunia. Sejak era klasik Yunani, olahraga telah menjadi salah satu bagian penting dari kehidupan manusia. Namun, transformasi besar dalam dunia olahraga dimulai pada abad ke-19 dengan lahirnya Olimpiade Modern. Evolusi Olimpiade dari masa ke masa tidak hanya mencerminkan perubahan dalam olahraga itu sendiri, tetapi juga mencerminkan perubahan sosial, politik, dan budaya di seluruh dunia.

Pada abad ke-19, wacana tentang revitalisasi Olimpiade klasik muncul di berbagai belahan dunia. Inspirasi dari peradaban klasik Yunani menjadi cikal bakal lahirnya Olimpiade Modern. Pada tahun 1896, di Athena, Yunani, Pierre de Coubertin mendirikan Komite Olimpiade Internasional (COI) dan memulai serangkaian Olimpiade Modern pertama. De Coubertin melihat Olimpiade sebagai wahana untuk mempromosikan perdamaian, persaudaraan, dan pemahaman antar bangsa melalui olahraga (Barker, 2015). Olimpiade Modern awal diwarnai dengan partisipasi terbatas dan fokus pada olahraga atletik klasik. Namun, seiring berjalannya waktu, variasi cabang olahraga bertambah, dan peserta dari berbagai negara semakin banyak. Dalam perkembangannya, Olimpiade juga menjadi ajang politik yang mempengaruhi hubungan antar bangsa.

Pada tahun-tahun awal, Olimpiade didominasi oleh negara-negara Eropa dan Amerika Utara. Seiring waktu, partisipasi global meningkat pesat. Olimpiade 1960 di Roma menjadi Olimpiade pertama yang diikuti oleh semua benua. Olimpiade juga mulai memasukkan lebih banyak cabang olahraga, termasuk olahraga wanita yang semakin diakui. Olimpiade tidak

hanya berkembang dalam hal partisipasi dan cakupan, tetapi juga mengalami perubahan signifikan dalam format dan strukturnya. Pada tahun 1924, Olimpiade Musim Dingin pertama diadakan di Chamonix, Prancis. Olimpiade 1984 di Los Angeles menjadi Olimpiade pertama yang dikomersialkan secara besar-besaran, menandakan pergeseran menuju profesionalisme dalam olahraga. Menurut Ramadhan (2018), peranan politik dalam Olimpiade Modern telah menjadi sorotan sejak awal abad ke-20. Kontroversi politik seringkali mewarnai acara Olimpiade, baik dalam bentuk boikot maupun demonstrasi. Misalnya, boikot Olimpiade Musim Panas 1980 di Moskow oleh sejumlah negara Barat sebagai respons terhadap invasi Uni Soviet ke Afghanistan merupakan contoh nyata bagaimana politik memengaruhi ajang olahraga internasional.

Olimpiade modern tidak luput dari berbagai tantangan dan kontroversi. Salah satu isu yang paling menonjol adalah penggunaan doping oleh atlet untuk meningkatkan performa mereka. Penggunaan doping yang tidak etis ini telah merusak integritas Olimpiade dan memicu berbagai skandal. Isu lain yang dihadapi Olimpiade adalah meningkatnya biaya penyelenggaraan. Biaya infrastruktur dan logistik yang tinggi telah membuat banyak kota enggan untuk menjadi tuan rumah Olimpiade. Selain itu, Olimpiade sering dikritik karena dampak negatifnya terhadap lingkungan dan komunitas lokal.

Sejak merdeka pada tahun 1945, Indonesia telah menjadi peserta tetap dalam Olimpiade. Meskipun belum mencapai kesuksesan besar dalam bidang olahraga, partisipasi Indonesia dalam Olimpiade memiliki nilai simbolis yang penting. Menurut Sudirman (2019), keikutsertaan Indonesia dalam Olimpiade mencerminkan semangat nasionalisme dan keinginan untuk dikenal di dunia internasional. Meskipun demikian, tantangan yang dihadapi oleh atlet Indonesia tidak bisa diabaikan. Faktor-faktor seperti kurangnya dukungan finansial dan infrastruktur olahraga yang memadai seringkali menjadi hambatan bagi

prestasi atlet Indonesia dalam kancah internasional (Sukamto, 2017).

Olimpiade di zaman kontemporer terus berkembang dan beradaptasi dengan perubahan zaman. Komite Olimpiade Internasional (IOC) telah mengambil langkah-langkah untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi Olimpiade, seperti doping dan biaya penyelenggaraan. IOC juga berusaha untuk membuat Olimpiade lebih inklusif dan relevan dengan generasi muda. Olimpiade modern telah menjadi simbol penting perdamaian dan persatuan global. Ajang ini memungkinkan para atlet dari berbagai negara dan budaya untuk bersaing dalam semangat sportifitas dan persahabatan. Olimpiade juga berperan penting dalam mempromosikan nilai-nilai seperti disiplin, kerja keras, dan dedikasi.

Dalam beberapa dekade terakhir, Olimpiade telah mengalami transformasi besar sebagai respons terhadap perubahan global. Salah satu perubahan terbesar adalah inklusi lebih banyak olahraga yang mencerminkan keberagaman dan inklusivitas. Misalnya, Olimpiade London 2012 menyertakan olahraga seperti skateboarding, surfing, dan climbing sebagai bagian dari agenda resmi (Bisri, 2020). Selain itu, transformasi media dan teknologi telah memberikan dampak besar pada cara Olimpiade disiarkan dan diikuti oleh masyarakat global. Menurut Agusman (2016), penggunaan media sosial dan platform streaming telah mengubah lanskap konsumsi konten Olimpiade, memungkinkan lebih banyak orang untuk terlibat dan berinteraksi dengan acara tersebut.

Olimpiade tidak hanya merupakan ajang olahraga internasional, tetapi juga memiliki dampak sosial dan budaya yang signifikan. Menurut Soekarno (2015), Olimpiade merupakan kesempatan bagi negara-negara untuk memperkenalkan warisan budaya mereka kepada dunia. Selain itu, Olimpiade juga menjadi platform untuk mempromosikan kesetaraan gender dan inklusi

sosial. Namun, dampak sosial dan budaya Olimpiade tidak selalu positif. Beberapa kritikus menyoroti masalah seperti komersialisasi berlebihan dan gentrifikasi yang sering kali menyertai persiapan dan pelaksanaan Olimpiade di kota tuan rumah (Suryanto, 2018).

Di era kontemporer, Olimpiade mengalami transformasi yang signifikan dalam berbagai aspek, mulai dari struktur acara hingga dampak sosialnya. Salah satu ciri utama Olimpiade zaman kontemporer adalah inklusi dan diversifikasi cabang olahraga. Pada setiap edisi Olimpiade baru, Komite Olimpiade Internasional (COI) terus mempertimbangkan penambahan cabang olahraga baru yang mencerminkan keberagaman dan minat global. Misalnya, Olimpiade Tokyo 2020 memasukkan olahraga seperti skateboarding, surfing, dan climbing sebagai bagian dari agenda resmi, menarik minat penonton yang lebih luas dan memperluas partisipasi atlet (Bisri, 2020). Perkembangan teknologi dan media sosial telah mengubah cara Olimpiade disiarkan dan diikuti oleh masyarakat global. Platform streaming dan media sosial memungkinkan penonton untuk menonton dan berinteraksi dengan acara secara langsung, bahkan jika mereka tidak berada di tempat penyelenggaraan. Hal ini membuka peluang baru bagi sponsor dan mitra media untuk terlibat dalam promosi dan penyebaran konten terkait Olimpiade (Agusman, 2016).

Meskipun Olimpiade menawarkan peluang komersial yang besar, komersialisasi yang berlebihan juga menjadi tantangan tersendiri. Persaingan untuk mendapatkan sponsor dan pendapatan media yang tinggi sering kali menempatkan tekanan tambahan pada atlet, federasi olahraga, dan negara tuan rumah. Selain itu, biaya penyelenggaraan Olimpiade yang tinggi dapat menjadi beban finansial bagi negara tuan rumah, dengan risiko meninggalkan infrastruktur yang tidak terpakai setelah acara selesai (Suryanto, 2018). Olimpiade tetap memiliki dampak sosial dan budaya yang signifikan di era kontemporer. Acara ini

tidak hanya menjadi platform untuk mempromosikan perdamaian dan persaudaraan antar bangsa, tetapi juga untuk memperkenalkan warisan budaya dan tradisi masyarakat tuan rumah kepada dunia. Namun, Olimpiade juga dapat memunculkan masalah seperti gentrifikasi dan peningkatan harga properti di kota tuan rumah, yang dapat mengancam keberlangsungan komunitas lokal (Soekarno, 2015).

Di era kontemporer, Olimpiade juga menghadapi tekanan untuk melakukan perubahan dalam kebijakan dan tata kelola. Isu seperti doping, korupsi, dan pelanggaran hak asasi manusia semakin mendapat perhatian dari masyarakat internasional. COI dan federasi olahraga diharapkan untuk mengambil langkah-langkah tegas dalam menangani masalah-masalah ini demi mempertahankan integritas dan citra Olimpiade (Ramadhan, 2018). Olimpiade di zaman kontemporer merupakan sebuah fenomena yang terus berkembang, dipengaruhi oleh perubahan global dalam teknologi, budaya, dan tata kelola. Sementara transformasi ini membawa peluang baru bagi partisipasi dan promosi, Olimpiade juga dihadapkan pada berbagai tantangan, termasuk komersialisasi berlebihan, isu-isu sosial, dan tata kelola yang kompleks. Bagi Indonesia, partisipasi dalam Olimpiade di era kontemporer tidak hanya tentang prestasi atlet, tetapi juga tentang bagaimana negara ini dapat berkontribusi pada pembentukan masa depan Olimpiade yang lebih inklusif, berkelanjutan, dan bermakna.

Di tengah dinamika Olimpiade di era kontemporer, Indonesia memiliki peran penting dalam menavigasi tantangan dan memanfaatkan peluang yang muncul. Berikut beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan oleh Indonesia dalam konteks Olimpiade :

1. Untuk dapat bersaing secara kompetitif di tingkat internasional, Indonesia perlu fokus pada pengembangan atlet dan infrastruktur olahraga yang memadai. Dukungan

finansial yang cukup serta pelatihan dan pembinaan yang berkualitas merupakan kunci untuk menciptakan atlet yang berpotensi meraih prestasi di ajang Olimpiade (Sukamto, 2017).

2. Kolaborasi antara pihak swasta, pemerintah, dan federasi olahraga menjadi penting dalam mendukung persiapan dan partisipasi Indonesia dalam Olimpiade. Dukungan dari sektor swasta dalam bentuk sponsor dan investasi dapat membantu mengurangi beban finansial yang ditanggung oleh pemerintah dan meningkatkan kesempatan bagi atlet untuk berlatih dan berkompetisi di tingkat internasional (Sukamto, 2017).
3. Olimpiade juga merupakan kesempatan bagi Indonesia untuk mempromosikan warisan budaya dan tradisi uniknya kepada dunia. Melalui upaya promosi yang kreatif dan strategis, Indonesia dapat menggunakan platform Olimpiade untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap kekayaan budaya negara ini (Soekarno, 2015).
4. Selain fokus pada prestasi atlet, Indonesia juga perlu memperkuat kesadaran akan pentingnya olahraga dalam membangun karakter dan kesehatan masyarakat. Program-program olahraga yang inklusif dan terjangkau dapat membantu meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan olahraga, serta menciptakan pondasi yang kuat untuk mengembangkan bakat-bakat potensial di bidang olahraga (Sukamto, 2017).

Dalam menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang terkait dengan Olimpiade di era kontemporer, Indonesia perlu mengambil langkah-langkah strategis dalam kebijakan dan pembangunan infrastruktur olahraga. Langkah pertama yang harus diambil adalah, Indonesia perlu menyusun kebijakan olahraga nasional yang komprehensif dan berkelanjutan, yang meliputi strategi pengembangan atlet, pembangunan infrastruktur, dan promosi warisan budaya. Selain itu pemerintah perlu mendorong kolaborasi yang lebih erat dengan pihak swasta dalam mendukung pembinaan atlet dan penyelenggaraan acara

olahraga. Investasi dalam pengembangan sumber daya manusia di bidang olahraga, termasuk pelatih, pengurus, dan ahli nutrisi, merupakan langkah penting untuk meningkatkan prestasi atlet Indonesia. Dan program-program promosi olahraga yang menyasar berbagai lapisan masyarakat perlu diperkuat untuk meningkatkan partisipasi dan kesadaran akan pentingnya gaya hidup sehat dan aktif. Dengan mengambil langkah-langkah tersebut, Indonesia dapat memperkuat posisinya dalam arena olahraga internasional dan berkontribusi pada pengembangan Olimpiade yang lebih inklusif, berkelanjutan, dan bermakna bagi seluruh masyarakat global.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusnadi, A. (2018). *Pierre de Coubertin: Visionary of the Modern Olympic Games*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Soegijoko, B. (2017). "The Political Context of the Formation of the Modern Olympic Games." *Journal of International Relations*, 12(2), 45-62.
- Santoso, C. (2016). "Social Changes and the Emergence of Modern Olympic Games." *Social Studies Quarterly*, 40(3), 211-228.
- Wibowo, D. (2019). "The Impact of Modern Olympic Games on Sports Development." *International Journal of Sports Science*, 25(1), 78-92.
- Pranowo, E. (2018). "The Political Significance of Hosting the Modern Olympic Games." *Diplomatic Studies Review*, 15(2), 120-135.
- Poerwadi, T. (2018). "Sejarah Olimpiade Modern: Perspektif Global." Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Yusuf, A. (2016). "Olahraga Indonesia dalam Tantangan Global: Studi Kasus Olimpiade Modern." Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Riyadi, S. (2019). "Budaya dan Identitas dalam Olimpiade Modern." Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Kusuma, H. (2020). "Ekonomi Olimpiade: Tantangan dan Peluang di Masa Depan." Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Agusman, A. (2016). "Pengaruh Media Sosial dalam Menyebarkan Informasi Olimpiade Rio 2016". *Jurnal Komunikasi Olahraga*, 3(2), 45-56.
- Barker, D. A. (2015). "The Olympics and the search for global peace: from the ancient games to the modern era". *Routledge*.

- Bisri, F. A. (2020). "Inklusi Olahraga Ekstrim dalam Olimpiade: Tantangan dan Peluang". *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(1), 78-89.
- Ramadhan, R. (2018). "Politik dalam Olimpiade Modern: Studi Kasus Boikot Olimpiade Moskow 1980". *Jurnal Hubungan Internasional*, 7(2), 112-125.
- Soekarno, A. (2015). "Olimpiade dan Identitas Nasional: Perspektif Budaya". *Jurnal Kajian Budaya*, 12(3), 210-223.
- Sukanto, B. (2017). "Tantangan Pembinaan Prestasi Olahraga Indonesia dalam Kancah Internasional". *Jurnal Penelitian Olahraga*, 4(2), 34-45.
- Suryanto, H. (2018). "Dampak Sosial dan Budaya Olimpiade: Studi Kasus Rio 2016". *Jurnal Kajian Sosial*, 15(1), 56-67.

BAB 5

ASIAN GAMES DAN SEA GAMES

Oleh Muhammad Muhibbi

5.1 Asian Games

5.1.1 Sejarah

Olahraga Asia yang diselenggarakan setiap empat tahun sekali disebut Asian Games. Pada awalnya, hanya tiga negara yang berpartisipasi: Kerajaan Jepang, Kepulauan Filipina, dan Republik Tiongkok, ASIAN Games disebut sebagai Kejuaraan Konfederasi Timur Tengah. Tujuannya adalah untuk membuat tiga negara tersebut berdamai. *Far Eastern Championship Games* pertama kali diadakan di Manila pada tahun 1913. Itu diadakan setiap dua tahun sekali. Namun, persaingan yang dimulai pada tahun 1913 ini tidak bertahan lama karena pada tahun 1938, Kerajaan Jepang menyerang Republik Tiongkok dan mengambil Kepulauan Filipina. Setelah Perang Dunia kedua, turnamen jenis ini diselenggarakan kembali. Banyak negara Asia yang mendapat kemerdekaan setelah perang dunia kedua berkontribusi pada gagasan bahwa kompetisi olahraga di Asia harus didasarkan pada persahabatan dan sportivitas nasional daripada unjuk kekuatan dan kekerasan (Dolles & Söderman, 2008; Puspitorini et al., 2019).

ASIAN games mulai dirintis setelah dilaksanakannya konferensi negara-negara asia (*Asia Relations Conference*) di New Delhi tahun 1947. Dalam konferensi tersebut, Guru Dutt Sondhi yang merupakan anggota IOC (*International Olympic Committee*) dari India mengajukan sebuah usulan mengenai pembentukan

federasi kejuaraan olahraga tingkat Asia. Usulan tersebut belum bisa terwujud karena sebagian besar anggota konferensi tidak menyetujuinya. Penolakan itu tidak menyurutkan niat Guru Dott Sondhi dan gagasannya diajukan kembali dalam pertemuan *Amateur Athletic Federation of India* yang diselenggarakan bulan Februari 1948. Usulan Guru Dott Sondhi mulai diperhitungkan, walaupun terkendala dengan diselenggarakannya Olimpiade London yang menyebabkan negara-negara anggota lebih fokus untuk berpartisipasi dalam Olimpiade London. Guru Dott Sondhi menghimbau kepada negara-negara Asia yang tengah mengikuti Olimpiade London untuk berkumpul guna merundingkan pembentukan federasi pesta olahraga Asia yang sempat tertunda. Pertemuan diadakan di Hotel Mount Royal tanggal 8 Agustus 1948 dan membuahkan kesepakatan pembentukan Federasi Atletik Asia. Keputusan tersebut ditindaklanjuti dalam pertemuan tanggal 11 Agustus 1948 dengan hasil berupa draft kasar AAAF (*ASIAN Amateur Athletic Federation*) (Ali, 2022; Dolles & Söderman, 2008; Puspitorini et al., 2019).

Panitia pengesahan federasi yaitu Mr. Maharajashiraj Yadvindra Singh Mahendra Bahadur dari Patiala (India) ditunjuk sebagai ketua federasi, Mr. Jorge B. Vargas (Filipina) sebagai wakil ketua, dan Mr. Gun Sun Hoh (Taiwan) ditunjuk sebagai sekretaris. Pematangan agenda ini dilakukan dalam pertemuan tanggal 12-13 Februari 1949 di New Delhi yang dihadiri perwakilan dari Filipina, Burma, India, Sri Lanka, Afghanistan, Pakistan, Nepal Thailand serta Indonesia. Federasi Atletik Asia akhirnya terbentuk dengan sedikit perubahan nama dari AAAF menjadi AGF (*ASIAN Games Federation*) dengan ditandatanganinya "*Memorandum*" di Patiala House, New Delhi (India). Disamping itu, Mr. Gun Sun Hoh yang awalnya ditunjuk menjadi sekretaris mengundurkan diri dari jabatannya karena situasi politik di China sedang tidak menguntungkan sehingga tugasnya dilimpahkan kembali kepada komite dan akhirnya ditunjuklah Guru Dott Sondhi sebagai penggantinya. ASIAN

Games pertama terlaksana pada tanggal 4-10 Maret 1951 di New Delhi dan diikuti oleh 11 negara yaitu Afghanistan, Burma, Ceylon atau Sri Lanka, India, Indonesia, Iran, Jepang, Nepal, Filipina, Singapura, dan Thailand dengan 489 atlet. Pesta olahraga ini kemudian dilaksanakan setiap empat tahun sekali (Ali, 2022; Dolles & Söderman, 2008; Puspitorini et al., 2019). Perjalanan pesta olahraga ASIAN Games pertama sampai ke-XIX dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. 1. Tuan Rumah ASIAN Games

Edisi	Tahun	Tanggal	Tuan Rumah	Kota	Tempat	Motto
I	1951	4-11 Maret	India	New Delhi	Stadion Nasional Dhyana Chand	<i>Play the game in the spirit of the game</i>
II	1954	1-9 Mei	Filipina	Manila	Stadion Rizal Memorial	<i>Ever Onward</i>
III	1958	24 Mei – 1 Juni	Jepang	Tokyo	Stadion Nasional	<i>Ever Onward</i>
IV	1962	24 Agustus – 4 September	Indonesia	Jakarta	Stadion Gelora Bung Karno	<i>Ever Onward</i>
V	1966	9-20 Desember	Thailand	Bangkok	Stadion Nasional	<i>Ever Onward</i>
VI	1970	9-20 Desember	Thailand	Bangkok	Stadion Nasional	<i>Ever Onward</i>
VII	1974	1-16 September	Iran	Teheran	Stadion Aryamehr	<i>Ever Onward</i>
VIII	1978	9-20 Desember	Thailand	Bangkok	Stadion Nasional	<i>Ever Onward</i>
IX	1982	19 November – 4 Desember	India	New Delhi	Stadion Jawaharlal Nehru	<i>Friendship, Fraternity, and Forever</i>
X	1986	20 September – 5 Oktober	Korea Selatan	Seoul	Stadion Olympic	<i>Cheon gubaek palsip-yuk nyeon Asia gyeonggi daehoe / Cheon gubaek palsip-yuk nyeon ASIAN Geim</i>

Edisi	Tahun	Tanggal	Tuan Rumah	Kota	Tempat	Motto
XI	1990	22 September – 7 Oktober	Tiongkok	Beijing	Stadion Worker's	<i>Unity, friendship and progress</i> (Chinese: ; pinyin: Tuá njié, yǒuyì, jìnbù)
XII	1994	2-16 Oktober	Jepang	Hiroshima	Stadion Hiroshima Park Main	<i>ASIAN Harmony</i>
XIII	1998	6-20 Desember	Thailand	Bangkok	Stadion Nasional Rajamangala	<i>Friendship Beyond Frontiers</i> (Thai: มิตรภาพไร้พรมแดน) <i>Mitrphāph rî phrmdæn</i>
XIV	2002	29 September – 14 Oktober	Korea Selatan	Busan	Stadion Busan Asiad Main	<i>New Vision, New Asia</i> (Korean: RR: saeroun bjeon, saeroun asia)
XV	2006	1-15 Desember	Qatar	Doha	Stadion Internasional Khalifa	<i>The Games of Your Life</i>
XVI	2010	12-27 November	Tiongkok	Guangzhou	Stadion Haixinsha Island	<i>Thrilling Games, Harmonious Asia</i> (Chinese: shèng huì, jí qíng yǎ zhōu) <i>héxié</i>

Edisi	Tahun	Tanggal	Tuan Rumah	Kota	Tempat	Motto
XVII	2014	19 September – 4 Oktober	Korea Selatan	Incheon	Stadion Incheon Asiad Main	<i>DiversityShinesHere(Korean: romanized: Pyeonghwaui sumgyeol, asiaui mirae, Hanja</i>
XVIII	2018	18 Agustus – 2 September	Indonesia	Jakarta - Palembang	Stadion Gelora Bung Karno	<i>Energy of Asia</i>
XIX	2022	23 September – 8 Oktober	Tiongkok	Hangzhou	Stadion Hangzhou Sports Park	<i>Heart to Heart, @Future (Chinese)</i>

(Sumber: Ali, 2022; Puspitorini et al., 2019)

Tabel 5. 2. Pelaksanaan ASIAN Games

Edisi	Pembukaan	Penutupan	Pembacaan Janji Atlet	Pembacaan Sumpah Hakim	Penyalan Obor
I	Presiden Mr. Rajendra Prasa	N/A	Mr. Baldev Singh	N/A	Mr. Dalip Singh
II	Presiden Mr. Ramon Magsaysay	N/A	Mr. Martin Gison	N/A	Mr. Enriquito Beech
III	Kaisar Mr. Hirohito	N/A	N/A	N/A	Mr. Mikio Oda

Edisi	Pembukaan	Penutupan	Pembacaan Janji Atlet	Pembacaan Sumpah Hakim	Penyalan Obor
IV	Presiden Mr. Soekarno	N/A	Mr. Fery Sonneville	N/A	Mr. Effendi Saleh
V	Raja Mr. Bhumibol Adulyadej	N/A	N/A	N/A	N/A
VI	Raja Mr. Bhumibol Adulyadej	N/A	N/A	N/A	Mr. Preeda Chullamondhoj
VII	Shah Raja Mr. Mohammad Reza Pahlavi	N/A	Mr. Mansour Barzegar	N/A	Mr. Golverdi Peymani
VIII	Raja Mr. Bhumibol Adulyadej	N/A	N/A	N/A	N/A
IX	Presiden Mr. Fahad Al-Ahmed Al-Jaber Al-Sabah	N/A	Mr. P.T Usha	N/A	Mr Deanna Syme Tewari & Mr. Balbir Singh Sr

Edisi	Pembukaan	Penutupan	Pembacaan Janji Atlet	Pembacaan Sumpah Hakim	Penyalan Obor
X	Presiden Mr. Chun Doo-hwan	Mr. Fahad Al-Ahmed Al-Jaber Al-Sabah	N/A	N/A	Mr Jang Jae-keun & Mr. Park Mi-sun
XI	Presiden Mr. Yang Shangkun	Mr. Roy de Silva	Mr. Chen Longcan	N/A	Mr. Xu Haifeng, Mr. Gao Min & Mr. Zhang Rongfang
XII	Kaisar Mr. Akihito	Mr. Ahmad Al-Fahad Al-Sabah	Mr. Ryohei Koba	N/A	Mr. Aki Ichijo & Mr. Yasunori Uchitomi
XIII	Raja Mr. Bhumibol Adulyadej	Putra Mahkota Mr. Vajiralongkom	Mr. Preeda Chulamonthol	Mr. Songsak Charoenpong	Mr. Somluck Kamsing
XIV	Presiden Mr. Kim Dae-jung	Mr. Samih Moudallal	Mr. Moon Dae-sung & Mr. Ryu Ji-hye	N/A	Mr. Ha Hyung-joo & Mr. Kye Sun-hui
XV	Panglima Tinggi Mr. Hamad bin Khalifa Al Thani	Mr. Ahmad Al-Fahad Al-Sabah	Mr. Mubarak Eid Bilal	Mr. Abd Allah Al-Bulooshi	Mr. Mohammed bin Hamad bin Khalifa Al Thani
XVI	Perdana Menteri Mr. Wen Jiabao	Mr. Ahmad Al-Fahad Al-Sabah	Mr. Fu Haifeng	Mr. Yan Ninan	Mr. He Chong

Edisi	Pembukaan	Penutupan	Pembacaan Janji Atlet	Pembacaan Sumpah Hakim	Penyalan Obor
XVII	Presiden Mr. Park Geun Hya	Mr. Ahmad Al-Fahad Al-Sabah	Mr. Oh Jin-hyek	Mr. Kim Hong-lae & Mr. Shu Hea-jung	Mr. Lee Yong-ae
XVIII	Presiden Mr. Joko Widodo	Mr. Ahmad Al-Fahad Al-Sabah	Mr. Arki Dikania Wisnu	Mr. Wahyana	Mrs. Susi Susanti
XIX	Presiden Mr. Xi Jinping	Mr. Randhir Singh	Mr. Zheng Siwei & Mr. Sun Yingsha	N/A	Mr. Wang Shun

(Sumber: Ali, 2022; Puspitorini et al., 2019)

Tabel 5. 3. Jumlah Negara, Cabang Olahraga, Atlet, dan Medali ASIAN Games

Edisi	Negara Peserta	Cabang Olahraga/Nomor	Jumlah Atlet	Jumlah Medali	Juara Umum
I	11	6/57	489	169	Jepang
II	18	8/77	970	229	
III	20	13/97	1.820	350	
IV	15	13/120	1.460	372	
V	18	14/142	1.945	450	
VI	18	13/135	2.400	423	
VII	28	16/200	3.010	609	
VIII	25	19/199	3.842	626	
IX	33	21/196	4.595	614	China
X	27	25/296	4.839	848	
XI	31	27/308	6.122	976	

Edisi	Negara Peserta	Cabang Olahraga/Nomor	Jumlah Atlet	Jumlah Medali	Juara Umum
XII	42	34/337	6.828	1.079	
XIII	41	36/377	6.554	1.225	
XIV	44	38/419	7.711	1.350	
XV	45	39/424	9.520	1.393	
XVI	45	42/476	9.704	1.577	
XVII	45	36/439	9.501	1.454	
XVIII	46	46/465	11.300	1.553	
XIX	46	40/481	11.909	1.593	

(Sumber: Ali, 2022; Puspitorini et al., 2019)

Tabel 5. 4. Negara Peserta ASIAN Games

Negara	Tahun Pelaksanaan	Negara	Tahun Pelaksanaan
Afghanistan	1951-1978, 1990, 1994, sejak 2002	Macau	Sejak 1990
Atlet Independen	2022	Malaysia	Sejak 1954
Bahrain	Sejak 1974	Maldives	Sejak 1982
Bangladesh	Sejak 1978	Mongolia	1974-1982, sejak 1990
Bhutan	Sejak 1986	Nepal	1951, 1958, sejak 1970
Brunei	Sejak 1990	North Borneo	1954, 1958
Burma/Myanmar	1951-1982, sejak 1990	Korea Utara	1974-1982, 1990, sejak 1998
Ceylon/Sri Lanka	Semua	Oman	Sejak 1982
China	Sejak 1974	Pakistan	Sejak 1954

Negara	Tahun Pelaksanaan	Negara	Tahun Pelaksanaan
China Taipei	Sejak 1990	Palistina	Sejak 1990
Timor Timur	Sejak 2002	Filipina	Semua
Hongkong	Sejak 1954	Qatar	Sejak 1978
India	Semua	Saudi Arabia	1978-1994, sejak 2002
Indonesia	Semua	Singapura	Semua
Iran	1951, 1958, 1966-1974, sejak 1982	Korea Selatan	Sejak 1954
Iraq	1974-1986, sejak 2006	Syria	1978, 1982, sejak 1990
Israel	1954, 1958, 1966-1974	Tajikistan	Sejak 1994
Jepang	Semua	Thailand	Semua
Korea	2018	Tionggok	1954, 1958, 1966, 1970
Yordania	1986, sejak 1994	Turkmenistan	Sejak 1994

Negara	Tahun Pelaksanaan	Negara	Tahun Pelaksanaan
Kamboja	1954-1962, sejak 1994	Uni Emirat Arab	Sejak 1978
Kazakhstan	Sejak 1994	Uzbekistan	Sejak 1994
Kuwait	Sejak 1974	Vietnam	1954, 1982, sejak 1990
Kirgistan	Sejak 1994	Vietnam Selatan	1958-1974
Republik Khmer	1970, 1974	Yaman	Sejak 1990
Laos	1974, 1982, sejak 1990	Yaman Selatan	1982
Lebanon	Sejak 1978	Yaman Utara	1982, 1986

(Sumber: Ali, 2022; Puspitorini et al., 2019)

Tabel 5. 5. Cabang Olahraga ASIAN Games

Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan	Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan
Artistic Swimming	Sejak 1994	Rhythmic Gymnastics	Sejak 1994
Diving	Semua	Trampoline	Sejak 2006
Marathon Swimming	Sejak 2022	Handball	Sejak 1982
Swimming	Semua	Jet Ski	2018
Water Polo	Semua	Judo	Sejak 1986
Archery	Sejak 1978	Ju-Jitsu	Sejak 2018
Athletics	Semua	Kabaddi	Sejak 1990
Badminton	Sejak 1962	Karate	Sejak 1994
Baseball	Sejak 1994	Kurash	Sejak 2018
Softball	Sejak 1990	Pencak Silat	2018
Basketball	Semua	Sambo	2018

Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan	Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan
3x3 Basketball	Sejak 2018	Modern Pentathlon	1994, 2002, sejak 2010
Chess	2006-2010, sejak 2022	Paragliding	2018
Contract Bridge	Sejak 2018	Artistic Roller Skating	2010, sejak 2022
Go	2010, sejak 2022	Inline Freestyle Skating	Sejak 2022
Xiangqi	2010, sejak 2022	Roller Speed Skating	2010, sejak 2018
Bodybuilding	2002-2006	Skateboarding	Sejak 2018
Bowling	1978, 1986, 1994-2018	Rowing	Sejak 1982
Boxing	Sejak 1954	Rugby Union	1998-2002
Slalom Canoeing	Sejak 2010	Rugby Sevens	Sejak 1998
Sprint Canoeing	Sejak 1990	Sailing	1970, sejak 1978
Cricket	2010-2014, sejak 2022	Sepak Takraw	Sejak 1990
Cue Sports	1998-2010	Shooting	Sejak 1954

Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan	Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan
BMX Racing	Sejak 2010	Sport Climbing	Sejak 2018
Mountain Biking	1998-2002, sejak 2010	Squash	Sejak 1998
Road Cycling	1951, sejak 1958	Table Tennis	1958-1966, sejak 1974
Track Cycling	1951, 1958, sejak 1966	Taekwondo	1986, sejak 1994
Dancesport	2010, sejak 2022	Tennis	1958-1966, sejak 1974
Dragon Boat	2010, sejak 2018	Soft Tennis	Sejak 1994
Equestrian	1982-1986, sejak 1994	Triathlon	Sejak 2006
Esports	Sejak 2022	Volleyball	Sejak 1994
Fencing	1974-1978, sejak 1986	Nine a Side Volleyball	1958-1962
Field Hockey	Sejak 1958	Beach Volleyball	Sejak 1998
Football	Semua	Weightlifting	1951-1958, sejak 1966
Golf	Sejak 1982	Wrestling	Sejak 1954

Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan	Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan
Artistic Gymnastics	Sejak 1974	Wushu	Sejak 1990

(Sumber: Ali, 2022; Puspitorini et al., 2019)

5.1.2 ASIAN Games di Indonesia

Pada tahun 1951, Indonesia berpartisipasi dalam ASIAN Games untuk pertama kalinya, yang diadakan di India. Mereka kemudian berpartisipasi secara konsisten sejak itu. Mereka juga pernah menjadi tuan rumah ASIAN Games pada tahun 1962 dan 2018, dan atlet Indonesia berhasil mengharumkan nama bangsa dengan menempati posisi kedua di belakang juara bertahan Jepang. Pada tahun 2018, Indonesia menjadi tuan rumah ASIAN Games ke-XV.

1. ASIAN Games ke-IV (1962)

Indonesia ingin menjadi tuan rumah ASIAN Games pertama kalinya pada pertemuan AGF di New Dehi pada tahun 1951, tetapi tidak berhasil. Dalam sidang AGF tahun 1951 di India, usulan atau proposal Indonesia untuk menjadi tuan rumah ASIAN Games ke-II pada tahun 1954 tidak berhasil karena banyak anggota AGF tidak yakin akan kemampuan pemerintah Indonesia. Sebagian besar anggota Federasi Pertandingan Asia (AGF) memilih Manila (Filipina) untuk menjadi tuan rumah. Namun keinginan dan komitmen Indonesia untuk menyelenggarakan ASIAN Games ke-II tahun 1954 tetap kuat. Bersamaan dengan ASIAN Games kedua pada tahun 1954, niat itu kembali diajukan selama sidang AGF di Manila. Namun, AGF tidak lagi percaya pada kemampuan pemerintah Indonesia untuk memastikan bahwa ASIAN Games ke-III akan berlangsung atau tidak. Pada tahun 1958, Tokyo (Jepang) dipilih sebagai tuan rumah ASIAN Games ke-III oleh sebagian besar anggota AGF. Delegasi Indonesia juga dengan berani mengumumkan rencana mereka untuk menyelenggarakan ASIAN Games ke-4 pada tahun 1962 di Melbourne (Australia) untuk mendapatkan dukungan dan menunjukkan kesungguhan atau komitmen Indonesia (Rahayu, 2012).

Salah satu masalah besar yang dihadapi penyelenggaraan ASIAN Games ke-IV adalah kurangnya kemampuan karyawan resmi Indonesia untuk mengelola dan mengatur acara olahraga. AGF meminta Indonesia untuk mendirikan organisasi yang dapat mengurus, mendanai, dan mengawasi kompetisi seperti ASIAN Games. Selain itu, mereka juga harus memiliki tanggung jawab untuk menyediakan fasilitas olahraga serta berbagai bangunan dan fasilitas lainnya yang dapat digunakan untuk berbagai macam acara, seperti acara olahraga dan upacara pembukaan. Selain itu, Indonesia harus memenuhi semua persyaratan anggaran dasar AGF. Pada 10 Juli 1958, Presiden Soekarno meminta para menteri untuk melaksanakan ASIAN Games ke-IV di Jakarta pada tahun 1962 dengan sesempurna mungkin untuk mempercepat persiapan dan suksesnya. KOI (Komite Olimpiade Indonesia) berhasil membuat rancangan rinci untuk persiapan ASIAN Games ke-IV di Kaliurang (Yogyakarta) pada tanggal 7–8 Agustus 1958. Hasil rancangan pertemuan di Kaliurang disampaikan kepada pemerintah oleh Komite Olimpiade Indonesia (KOI) pada 13 Agustus 1958. Menurut usul KOI, pemerintah membentuk panitia *Ad Hoc* untuk urusan ASIAN Games. Mereka terdiri dari seorang Wakil KOI, Menteri Luar Negeri, Menteri Penerangan, dan Menteri Keuangan sebagai ketua. Anggota tim *Ad Hoc* kemudian terdiri dari Menteri Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan, Menteri Stabilisasi Ekonomi, dan Menteri Kesehatan (Rahayu, 2012).

Dalam sidangnya pada 23 Mei 1958 di Tokyo (Jepang), AGF menetapkan bahwa ASIAN Games ke-IV akan diadakan di Jakarta (Indonesia) pada tahun 1962. Pertandingan ini mencakup berbagai elemen dari kehidupan masyarakat, seperti ekonomi, sosial, budaya, dan politik nasional dan internasional. Pemerintah dan rakyat

Indonesia sangat bertanggung jawab untuk menyelenggarakan ASIAN Games ke-IV, sehingga diperlukan persiapan dan perencanaan yang sangat baik. Agar persiapan, persiapan, dan pelaksanaan ASIAN Games ke-IV dapat dilakukan dengan sempurna, pemerintah juga merasa perlu membentuk kelompok yang terdiri dari ahli dari seluruh masyarakat, baik dari organisasi pemerintah maupun organisasi keolahragaan. Terakhir, sebagai akibat dari perubahan dalam struktur ketatanegaraan yang terjadi pada tanggal 5 Juli 1959, pemerintah merasa perlu untuk mengevaluasi kembali peraturan yang tercantum dalam Keputusan Presiden tanggal 11 Mei 1959 No. 113 tahun 1959 dan Keputusan Presiden tanggal 31 Maret 1960 No. 48 tahun 1960 yang berkaitan dengan persiapan untuk Pertandingan Asian Games ke-IV yang diadakan di Jakarta (Indonesia) pada tahun 1962. Presiden Soekarno menyatakan bahwa Pertandingan Asia ke-4 di Jakarta, Indonesia, tidak diselenggarakan oleh pemerintah atau departemen pemerintah. Sebaliknya, itu diselenggarakan oleh sebuah badan non-pemerintah dengan dukungan penuh pemerintah Indonesia. Kemudian dibentuk Dewan ASIAN Games Indonesia (DAGI), dengan KOI sebagai pemegang utama. DAGI bertanggung jawab secara langsung kepada Federasi Olahraga Asia (AGF) dan seluruh dunia olahraga (Fahri, 2023).

R. Maladi telah ditunjuk sebagai direktur pembangunan pusat olahraga di kawasan Senayan—juga dikenal sebagai Gelora Bung Karno atau Komplek ASIAN Games—dan dia telah memainkan peran strategis dalam berbagai acara olahraga sejak penunjukan tersebut. R. Maladi juga menjabat sebagai sekretaris umum AGF, sekretaris umum DAGI, wakil ketua KOI, dan ketua PSSI. Disarankan agar semua pertandingan olahraga di Indonesia berkonsentrasi untuk memastikan bahwa hasilnya tidak

akan menghancurkan reputasi Indonesia di ASEAN Games IV di Jakarta (Indonesia) pada tahun 1962. Akibatnya, Presiden Soekarno mengeluarkan Keppres RI No. 79 tahun 1961 untuk membentuk Tim Indonesia yang kuat yang diawasi dan dipimpin oleh Dewan ASIAN Games Indonesia (DAGI) (Yosephine & Indriyanto, 2021).

2. ASIAN Games ke-XVIII (2018)

Sebagai tuan rumah, ASEAN Games ke-XVIII 2018 berlangsung di Jakarta dan Palembang, serta di beberapa daerah lain di Indonesia, seperti Lampung, Jawa Barat, dan Banten. Sebanyak empat puluh cabang olahraga berpartisipasi. Sebagian besar lokasi ASIAN Games ke-XVIII 2018 di Jakarta berada di Gelora Bung Karno (Senayan). Kawasan Pulo Mas, bagaimanapun, dipilih untuk cabang berkuda. Beberapa nomor pertandingan juga akan diadakan di Jakarta Internasional Expo Kemayoran, Monumen Nasional, dan Taman Impian Jaya Ancol. Pada tahun 1962, Pesta Olahraga Asia pertama kali diadakan di Jakarta, ibu kota Indonesia, dan Palembang, ibu kota Provinsi Sumatra Selatan. Acara diadakan di beberapa lokasi di Jawa Barat dan Banten, serta di dua kota, salah satunya Bandung. Upacara pembukaan dan penutupan Olimpiade dilakukan di Gelora Bung Karno di Jakarta. Untuk pertama kalinya, olahraga eksibisi seperti *eSports* dan *polo kano* (Chintami et al., 2021; Puspitorini et al., 2019).

China meraih medali untuk kesepuluh kalinya. Pada upacara pembukaan, Korea Utara dan Korea Selatan berpawai di bawah Bendera Penyatuan Korea dan bermain dalam beberapa nomor pertandingan untuk pertama kalinya. Sebagai tim, mereka memenangkan satu dan medali emas pertama. Perenang Jepang Rikako Ikee dinobatkan sebagai atlet terbaik (*MVP*) dalam pesta olahraga ini. Ajang olahraga ini memecahkan enam rekor dunia, delapan belas

rekor Asia, dan delapan puluh enam rekor Pesta Olahraga Asia (Puspitorini et al., 2019).

Hanoi mengalahkan Dubai dan Surabaya untuk menjadi tuan rumah ASIAN Games ke-XVIII pada 8 November 2012. Menit terakhir, Dubai menyatakan keinginan mereka untuk berkonsentrasi pada tawaran berikutnya. Wakil ketua Komite Olimpiade Nasional Uni Emirat Arab menentang penarikan dan mengatakan bahwa Dubai "tidak mengajukan diri untuk menyelenggarakan dan hanya dianggap melakukannya". Namun, kemungkinan Vietnam menjadi tuan rumah pada Maret 2014 sangat kecil. Hal ini termasuk kekhawatiran tentang kesesuaian anggaran sebesar US\$ 150 juta yang diantisipasi. Pada akhirnya, ada spekulasi bahwa pemerintah akan menghabiskan lebih dari US\$ 300 juta. Kritikus juga mengkritik bahwa beberapa stadion yang dibangun untuk SEA Games 2003 tidak digunakan lagi sejak saat itu. Menurut Ha Quang Du, mantan ketua Komite Olimpiade Vietnam, menjadi tuan rumah ASIAN Games tidak akan meningkatkan pariwisata Vietnam (Puspitorini et al., 2019).

Pada 17 April 2014, Hanoi secara resmi ditetapkan sebagai tuan rumah oleh Perdana Menteri Vietnam Nguyen Tan Dung. Ia menyatakan bahwa ketidaksiapan dan resesi ekonomi adalah dua penyebab utama kegagalan negara. Negara tidak dapat membayar untuk membangun fasilitas dan tempat yang diperlukan untuk acara tersebut, menurutnya. Banyak orang Vietnam menyukai keputusan untuk mundur. Penarikan ini tidak memiliki sanksi (Puspitorini et al., 2019).

Setelah Hanoi menolak, OCA (*Olympic Council of Asia*) menyatakan bahwa Indonesia, Tiongkok, dan Uni Emirat Arab adalah kandidat terbaik untuk menjadi tuan rumah ASIAN Games ke-XVIII. Indonesia dianggap sebagai

favorit karena Surabaya adalah *runner-up* dari tawaran sebelumnya dan siap melakukannya jika dipilih. India dan Filipina berusaha menjadi tuan rumah Asian Games ke-18. Namun, India tidak dapat mengajukan tawaran karena mereka tidak dapat mengadakan audiensi dengan Perdana Menteri Narendra Modi setelah perpanjangan waktu yang diberikan oleh OCA. OCA mengunjungi beberapa kota di Indonesia yang mungkin menjadi tuan rumah ASIAN Games pada 5 Mei 2014. Ada Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Palembang di antaranya; namun, Surabaya memilih untuk tidak menjadi tuan rumah dan berkonsentrasi pada *Asian Youth Games 2021*. Pada tanggal 25 Juli 2014, OCA menetapkan Jakarta sebagai tuan rumah ASIAN Games ke-XVIII, bersama dengan Palembang. Jakarta memiliki banyak tempat olahraga, transportasi yang baik, dan pilihan penginapan seperti hotel dan penginapan. Karena pemilihan presiden 2019 akan diadakan pada tahun itu, jadwal ASIAN Games diundur dari tahun 2019 menjadi 2018. Setelah menandatangani kontrak tuan rumah pada 20 September 2014, Indonesia ditunjuk secara simbolis sebagai tuan rumah ASIAN Games ke-XVII 2014 di Incheon oleh OCA (Chintami et al., 2021).

Setelah dipilih sebagai tuan rumah ASIAN Games ke-XVIII, pemerintah Indonesia membentuk komite resmi yang disebut INASGOC (*Indonesia ASIAN Games Organizing Committee*). Keputusan ini dibuat pada pertemuan OCA di Incheon, Korea Selatan, pada 19 September 2014. INASGOC akan bertanggung jawab untuk merencanakan, mempersiapkan, dan menyelenggarakan ASIAN Games ke-18 pada tahun 2018. Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Sumatera Selatan, Jawa Barat, dan Banten akan menjadi tuan rumah berbagai acara pada tahun 2018. Presiden Republik Indonesia bertanggung jawab secara langsung atas Panitia Nasional INASGOC. Sejak 2016,

Komite Penyelenggaraan Pertandingan ASIAN Indonesia (INASGOC) berfokus pada memperbaiki lokasi pertandingan di empat Provinsi di atas. Selain itu, Komite Penyelenggaraan ASEAN Games (INASGOC) Indonesia telah mulai mengumpulkan sekitar 15.000 sukarelawan untuk membantu persiapan dan pelaksanaan ASEAN Games ke-18 pada tahun 2018 (Chintami et al., 2021).

Logo ASIAN Games ke-XVIII 2018 menampilkan matahari di tengah stadion utama Gelora Bung Karno. Presiden Joko Widodo memilih logo ASIAN Games ke-18 tahun 2018 yang menggambarkan matahari sebagai sumber energi yang menyebar ke delapan jalur di seluruh Asia dengan harapan agar Indonesia dapat menunjukkan kehebatannya. Selain itu, makna logo ASIAN Games ke-XVIII 2018 menunjukkan keinginan kuat untuk mengingat Indonesia dan mempromosikan negara tersebut di seluruh dunia. Indonesia berharap dapat menunjukkan kepada dunia apa yang mereka capai dengan menyelenggarakan ASIAN Games ke-XVIII 2018. Logo lama yang berupa untaian bulu burung cendrawasih digantikan oleh yang baru. Logo ASIAN Games ke-XVIII 2018 menggambarkan matahari sebagai sumber energi yang tersebar di seluruh Asia (Puspitorini et al., 2019).

Satu tahun sebelum ASIAN Games dimulai, acara yang sama diadakan di Monumen Nasional di Jakarta dan Benteng Kuto Besak di Palembang pada 18 Agustus 2017. Taeyeon dan Hyoyeon dari *K-pop Girls Generation* tampil di acara di Jakarta yang dihadiri oleh Presiden Joko Widodo. Di Tugu Selamat Datang dan di depan Stadion Gelora Sriwijaya, jam hitung mundur diresmikan. Sejak Desember 2017, Lahore (Pakistan) menjadi kota pertama yang mengadakan fun run di berbagai negara Asia. ASIAN Games mengumumkan obornya pada Mei 2018 untuk merayakan 100 hari menjelang Olimpiade 2018. Desain obor berasal

dari senjata tradisional golok dari Betawi (Jakarta) dan kulit dari Palembang. Pada 13 Juli 2018, INASGOC merilis album resmi ASIAN Games ke-XVIII 2018, *Energy of Asia*. Album ini mengandung 13 lagu yang diciptakan oleh artis musik dari berbagai genre (Puspitorini et al., 2019).

Relawan ASIAN Games ke-18 tahun 2018 melakukan banyak hal sebelum dan selama pertandingan. 13.000 orang adalah target relawan Games Times; 11.000 di antaranya berada di Jakarta, dan sisanya berada di Palembang. 31.283 aplikasi diterima untuk gelombang pertama Turnamen Invitasi. Pada gelombang kedua, yang berlangsung dari 18 Januari hingga 5 Maret 2018, lebih dari 36.000 aplikasi diterima. Kaos merah, biru, dan kuning, tas selempang, jaket, topi, dan celana panjang coklat yang dapat dilepas menjadi celana pendek adalah seragam yang dikenakan oleh para relawan. Atlet, anggota keluarga, media, dan pejabat mengenakan lencana akreditasi foto yang memberi relawan akses ke lokasi dan bangunan tertentu (Puspitorini et al., 2019).

5.1.3 Peran ASIAN Games di Indonesia

ASIAN Games terdiri dari banyak kompetisi olahraga, diplomasi publik Indonesia jelas mengambil bentuk olahraga. Dianggap bahwa diplomasi olahraga memiliki potensi untuk meningkatkan hubungan antara negara baik dalam jangka pendek maupun panjang. Trunkos dan Heere juga memberikan beberapa alasan mengapa diplomasi olahraga dapat membantu hubungan antar negara menjadi lebih baik. Pertama, para pemimpin internasional dapat berkumpul di lokasi dan alasan informal di ajang olahraga. Alasan kedua berkaitan dengan tuan rumah turnamen olahraga, yang akan mendapatkan wawasan dan masukan baru dari negara-negara lain yang akan bermanfaat bagi kemajuan negara tuan rumah. Olahraga juga membantu orang berbagi budaya dan bahasa dan membangun hubungan

perdagangan baru. Selain itu, akan ada peningkatan kesadaran bahwa perwakilan olahraga memiliki peran dalam menjalin hubungan internasional. Olahraga juga dapat memberikan legitimasi bagi negara baru dan meningkatkan image negara tuan rumah. Pemaparan tersebut membuat kesimpulan bahwa diplomasi olahraga, sebagai bagian dari diplomasi publik, dapat sangat menguntungkan negara terkait (Puspitorini et al., 2019).

Selain itu, Soekarno menggunakan ASIAN Games untuk meningkatkan rasa nasionalisme Indonesia dan meningkatkan reputasi Indonesia di mata dunia. Ia menyatakan bahwa ASIAN Games merupakan bagian dari upaya diplomatik pemerintah Indonesia. Pada saat itu, orang percaya bahwa menjadi tuan rumah ASIAN Games ke-IV pada tahun 1962 akan meningkatkan martabat Indonesia di dunia. Dengan menjadi tuan rumah ASIAN Games, Indonesia ingin menunjukkan dirinya sebagai negara yang mampu dan bukan hanya negara Asia. Pada akhirnya, ASIAN Games telah membangun reputasi yang baik untuk Indonesia di dunia internasional (Lutan, 2005)

Orang-orang sering mengatakan bahwa rencana luar negeri Indonesia termasuk ASIAN Games ke-XVIII 2018. Dalam tulisannya, dia mengatakan bahwa Indonesia dapat menggunakan ASIAN Games ke-18 tahun 2018 untuk meningkatkan namanya dan memperkuat hubungannya dengan negara-negara Asia lainnya. Ia menyatakan bahwa kemenangan Indonesia sebagai tuan rumah secara tidak langsung meningkatkan kekuatan halus Indonesia. Pernyataan tersebut didukung oleh tulisan Trotier yang berfokus pada analisis soft power. Dia melihat ASIAN Games ke-XVIII 2018 sebagai sarana diplomasi Indonesia dalam hal ini. Banyak negara, termasuk Indonesia, menggunakan Asian Games, acara olahraga besar, untuk diplomasi. Sebagai tuan rumah ASIAN Games ke-18 tahun 2018, Indonesia telah menunjukkan kapasitas dan kredibilitasnya. Trotier juga menyatakan bahwa pertandingan olahraga besar seperti ASIAN Games telah mengumpulkan para

pemimpin dunia, sumber dana kapital, pengetahuan, dan teknologi dari berbagai negara yang berpartisipasi. Oleh karena itu, ASIAN Games ke-XVIII 2018 juga digunakan untuk meningkatkan hubungan antara negara peserta dengan memberi mereka kesempatan untuk bertemu dan berbicara satu sama lain. Acara tersebut juga membuka pintu untuk kerja sama internasional dan menunjukkan Asia sebagai bagian dari dunia (Trotier, 2021).

Menurut "ASIAN Games ke-XVIII 2018", yang diselenggarakan oleh pemerintah Indonesia, termasuk dalam kategori diplomasi publik atau diplomasi budaya adalah "usaha aktor internasional untuk mengatur lingkungan nasional melalui keterlibatan dengan masyarakat umum internasional" di mana pelakunya berusaha menciptakan lingkungan dunia sepanjang penayangannya. ASIAN Games ke-XVIII 2018 adalah contoh implementasi penyiaran global. Cara Indonesia menggunakan acara tersebut untuk mencapai tujuan diplomasi publik menunjukkan elemen penyiaran internasional. Karena acara ASIAN Games ke-18 tahun 2018 disiarkan melalui berbagai kanal televisi domestik di banyak negara, serta platform penayangan *online* seperti *YouTube*, jelas bahwa Indonesia juga berusaha menjalin hubungan diplomatik dengan negara-negara non-Asia. Atlet dari berbagai negara juga diharapkan untuk hadir dan menyaksikan jalannya pertandingan (Puspitorini et al., 2019).

ASIAN Games 2018, yang memiliki skala yang besar dan bertujuan untuk meningkatkan hubungan antara negara-negara Asia, menunjukkan relevansi diplomasi publik Indonesia untuk masyarakat Asia. Menurut BBC News, ASIAN Games 2018 menorehkan sejarah dalam "mengangkat energi Asia" karena Indonesia menunjukkan kepada dunia bahwa ia mampu menyatukan dan membangkitkan energi masyarakat Asia, serta menunjukkan keindahannya dan kemampuannya sebagai salah satu negara Asia. Kita dapat melihat pelaksanaan ASIAN Games ke-18 tahun 2018 sebagai bagian dari upaya pemerintah

Indonesia untuk menunjukkan bahwa Indonesia adalah negara yang kuat dan mampu. Indonesia telah mencapai hal ini dengan mendapatkan pengakuan dari banyak negara karena kemampuan untuk menyelenggarakan acara olahraga megah yang memiliki dampak jangka panjang. Ini ditunjukkan oleh banyak negara yang mendukung Indonesia selama proses pengajuan dirinya sebagai tuan rumah Olimpiade 2032. Membantu mencapai tujuan tersebut, keberhasilan Indonesia dalam menyelenggarakan ASIAN Games ke-XVIII 2018 telah menarik perhatian media global (Puspitorini et al., 2019).

Selain itu, Indonesia berusaha mempromosikan budaya dan identitasnya di mata dunia. Tujuan tersebut juga dicapai melalui penggunaan maskot Olimpiade 2018 yang merupakan hewan asli Indonesia yang mengenakan pakaian tradisional Indonesia. Salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan adalah pencak silat, olahraga tradisional Indonesia. Indonesia ingin menunjukkan bahwa ia adalah negara yang mendukung perdamaian juga. Indonesia berhasil melakukannya dengan memasukkan nilai persahabatan Asia ke dalam logo dan slogan ASIAN Games ke-XVIII 2018. Indonesia juga menerima pujian dan tanggapan positif dari warga negara dan turis. Akibatnya, Indonesia akan berhasil memenuhi kebutuhan nasionalnya, seperti yang ditunjukkan oleh komitmennya untuk menyelenggarakan ASIAN Games ke-XVIII 2018 dengan penuh tenaga dan dana. Menurut Joseph Nye, suatu negara akan bersedia membayar "harga" apa pun untuk mempromosikan dan mempertahankan identitasnya, dan tindakan yang diambil oleh Indonesia sejalan dengan teori ini (Puspitorini et al., 2019; Sundari, 2018).

ASIAN Games ke-18 2018 juga berdampak pada sektor perhotelan, bisnis di sekitar lokasi, dan pusat perbelanjaan. Selama ASIAN Games ke-XVIII 2018 di Palembang, okupansi hotel berbintang mencapai 70% dalam waktu singkat, seperti yang terjadi di Jakarta dengan kenaikan 10%-20%, sehingga total okupansi menjadi 90%. Namun, sebagian besar perhotelan yang terkena dampak berada di sekitar lokasi, dan pusat perbelanjaan di sekitar lokasi mengalami kenaikan pelanggan sebesar 20%. Oleh karena itu, kita dapat mengantisipasi peningkatan sektor pajak di kawasan tersebut. Akibatnya, Indonesia telah menggunakan diplomasi publik untuk mencapai tujuan ekonominya yang lebih baik, seperti peningkatan pariwisata dan pertumbuhan ekonomi. ASIAN Games ke-18 tahun 2018 memiliki dampak yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia. Dengan diadakannya ASIAN Games, sektor ekonomi Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan, termasuk investasi asing, pendapatan lokal, dan sektor pariwisata, termasuk perhotelan dan pusat perbelanjaan. Indonesia dan negara-negara Asia memiliki kepentingan nasional yang sama. Mereka berinteraksi secara global karena kepentingan yang sama. Dalam hal ekonomi, misalnya, China menanamkan modal investasi terbanyak di sektor logam dasar Indonesia setelah Olimpiade Asia 2018. Ini menunjukkan kepentingan yang saling menguntungkan, di mana Indonesia mendapatkan modal dan China mendapatkan keuntungan dari sumber daya alam Indonesia. Akibatnya, Indonesia berkomitmen untuk melakukan upaya besar untuk menyelenggarakan Olimpiade Asia 2018 (Brown, 2006).

Beberapa bukti menunjukkan bahwa Indonesia menggunakan ASIAN Games ke-18 tahun 2018 untuk mempromosikan identitasnya dengan menggunakan diplomasi kultural. Sebagai akibat dari branding nasional jangka panjang, dampak pada sektor perekonomian dan pariwisata akan terasa baik selama persiapan ASIAN Games ke-XVIII 2018 maupun

selama berlangsungnya. Kerjasama antara negara-negara peserta Asian Games 2018 dengan Indonesia dimulai, dianggap sebagai keuntungan ekonomi. Dianggap juga penting untuk mendukung perdamaian dan ketertiban global. Pemimpin dunia dan atlet dari negara-negara yang terlibat konflik hadir di Asian Games 2018. Dengan menyelenggarakan ASIAN Games ke-XVIII 2018, Indonesia tidak hanya mempromosikan ketertiban dan perdamaian, tetapi juga berkontribusi pada stabilitas di Asia Tenggara. Oleh karena itu, kita dapat melihat bahwa Indonesia melakukan upaya besar untuk menyelenggarakan acara tersebut sebagai sarana diplomasi publik untuk memenuhi kepentingan nasionalnya dan mempromosikan nilai-nilai yang penting untuk kelangsungan hidup Indonesia (Puspitorini et al., 2019).

5.1.4 Prestasi Indonesia

Saat ini, ASIAN Games menjadi acara multiolahraga terbesar kedua di dunia setelah Olimpiade; namun, beberapa orang menganggap ASIAN Games sebagai acara multiolahraga terbesar di Asia. Sejak penyelenggaraan pertamanya di India pada tahun 1951, Indonesia telah mengikuti pesta olahraga terbesar di Asia sebanyak 18 kali (Shin et al., 2016; Trotier, 2021). Gambar 1 berikut menunjukkan prestasi Indonesia di ASIAN Games.



Gambar 5. 1. Prestasi Indonesia di ASIAN Games
(Sumber: Putra, 2021)

Peringkat kedua adalah prestasi tertinggi yang pernah dicapai oleh atlet Indonesia, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Kejuaraan Asia Keempat diadakan di Indonesia pada tahun 1962. Jepang mendapatkan 152 medali, sedangkan Indonesia mendapatkan 51 medali—11 emas, 12 perak, dan 28 perunggu. Hingga saat ini, prestasi serupa belum pernah terjadi lagi sejak tahun 1962. Akibatnya, Indonesia hanya mencapai peringkat empat di ASEAN Games ke-18 di Jakarta dan Palembang tahun 2018. Namun, di ASIAN Games ke-18, Indonesia memecahkan rekor medali tertinggi sejak ASEAN Games sebelumnya dengan mendapatkan 98 medali (31 emas, 24 perak, dan 43 perunggu) (Ardiyanto, 2019).

Indonesia telah mencapai peringkat ketujuh sebanyak empat kali di ASIAN Games. Ini terjadi pada ASIAN Games pertama di India tahun 1951, di mana mereka memperoleh 5 medali perunggu; pada ASIAN Games ke-V di Thailand tahun 1966, di mana mereka memperoleh 22 medali (5 emas, 5 perak, dan 12 perunggu); dan pada ASIAN Games ke-XI di Tiongkok tahun 1990, di mana mereka memperoleh 33 medali (8 emas, 7 perak, dan 18 perunggu). Tiga kali, peringkat kesembilan adalah peringkat berikutnya yang paling banyak diterima di Indonesia. Pasukan Garuda mendapat 20 medali pada Asian Games VI di Thailand tahun 1970 (2 emas, 5 perak, dan 13 perunggu), 11 medali pada Asian Games VII di Iran tahun 1974 (3 emas, 4 perak, dan 4 perunggu), dan 20 medali pada Asian Games XI di Tiongkok (China) tahun 1986 (1 emas, 5 perak, dan 13 perunggu). Selain prestasi yang disebutkan di atas, Indonesia juga menduduki peringkat kesebelas dua kali berturut-turut di ASIAN Games XII dan XIII. Peringkat kesembilan adalah peringkat berikutnya yang paling populer di Indonesia tiga kali. Pada Asian Games VI di Thailand tahun 1970, pasukan Garuda memperoleh 20 medali (2 emas, 5 perak, dan 13 perunggu), 11 medali pada Asian Games VII di Iran tahun 1974 (3 emas, 4 perak, dan 4 perunggu), dan 20

medali pada Asian Games XI di Tiongkok (China) tahun 1986 (1 emas, 5 perak, dan 13 perunggu). Selain prestasi yang disebutkan di atas, Indonesia menduduki peringkat kesebelas selama dua pertandingan ASIAN Games XII dan XIII secara berturut-turut (Puspitorini et al., 2019; Putra, 2021; Rahayu, 2012).

Indonesia pernah menjadi tuan rumah ASIAN Games dua kali pada tahun 1962: ASIAN Games IV dan ASIAN Games XVIII. Tabel 6 menunjukkan bahwa prestasi Indonesia meningkat secara signifikan sebagai tuan rumah. Indonesia menjadi juara ASIAN Games 1962 dengan selisih medali antara tuan rumah dan peserta sebelumnya sebanyak 45 medali, peningkatan sebesar 750% dari perolehan medali sebelumnya. Peningkatan ini jauh melampaui peningkatan rata-rata keseluruhan sebesar 160,57% (Putra, 2021; Trotier, 2021).

Tabel 5. 6. Peningkatan Prestasi Indonesia di ASIAN Games

Tahun	Tuan Rumah	Medali Sebelumnya	Medali Saat Hosting	Selisih	Peningkatan (%)
1951	India	-	51	-	-
1954	Filipina	19	45	26	136.84
1958	Jepang	98	138	40	40.82
1962	Indonesia	6	51	45	750.00
1966	Thailand	12	37	25	208.33
1970	Thailand	37	39	2	5.41
1974	Iran	23	81	58	252.17
1978	Thailand	14	42	28	200.00
1982	India	28	57	29	103.57
1986	Korsel	93	224	131	140.86
1990	Cina	222	341	119	53.60
1994	Jepang	174	218	44	25.29
1998	Thailand	26	90	64	246.15
2002	Korsel	164	260	96	58.54
2006	Qatar	17	32	15	88.24
2010	Cina	316	416	100	31.65
2014	Korsel	232	228	-4	-1.72
2018	Indonesia	20	98	78	390.00
				%Rata-rata	160.57

(Sumber: Putra, 2021)

Peningkatan yang signifikan juga dilihat saat Indonesia menjadi tuan rumah ASIAN Games ke-18 pada 2018. Indonesia menerima 78 medali dari ASIAN Games sebelumnya, bersama dengan peningkatan persentase 390%, menempatkan Indonesia sebagai tuan rumah dengan peningkatan persentase tertinggi. Satu-satunya negara tuan rumah ASIAN Games, Jepang dan Tiongkok—juga dikenal sebagai China—berhasil menjadi juara, prestasi yang bahkan belum pernah disamai oleh negara lain di Asia. Ini tidak mengherankan karena dominasi mereka terhadap ajang tersebut. Jepang menjadi juara ASIAN Games delapan kali sebelum Tiongkok (China) mengambil alih (Putra, 2021; Rahayu, 2012).

5.2 SEA GAMES

5.2.1 Sejarah

Sebelum diubah menjadi SEA (*South East ASIAN Games*), SEAP (*South East ASIAN Paninsular*) Games adalah acara olahraga yang diikuti oleh negara-negara di Asia Tenggara. Tujuan SEA Games adalah untuk menjadi acara regional yang mendorong orang-orang di Asia Tenggara untuk bekerja sama, saling memahami, dan berinteraksi satu sama lain. SEA Games diadakan secara teratur dua kali setiap dua tahun. Pertandingan berlangsung selama dua belas hari, dan dibuka dan ditutup dengan upacara.

Bertanggung jawab atas pelaksanaan SEA Games adalah Komite Olimpiade Internasional (IOC) dan Dewan Olimpiade Asia (OCA). IOC adalah organisasi internasional independen nirlaba yang berkomitmen untuk memperbaiki dunia melalui olahraga. Dua tahun sebelum Olimpiade pertama era modern, yang diadakan pada April 1896, Pierre de Coubertin membentuk IOC pada 23 Juni 1894. Anggota Komisi Olimpiade (IOC) bertanggung jawab atas Gerakan Olimpiade dan adalah individu yang mewakili negara mereka sendiri, bukan delegasi negara. Namun demikian, OCA bertanggung jawab atas semua olahraga di Asia, dengan

kantor pusat permanen di Kuwait. Tujuan utama OCA adalah untuk memperluas olahraga, budaya, dan pendidikan pemuda di Asia serta mendorong perdamaian, rasa hormat internasional, dan persahabatan melalui olahraga (Anugerah, 2021; Wikipedia, 2023).

Untuk membuka SEA Games, Laung Sukhumnaipradit, Wakil Presiden Komite Olimpiade Thailand, mengusulkan kompetisi atletik yang lebih kecil di mana negara-negara Semenanjung Asia Tenggara berpartisipasi. Pada Olimpiade Asia Ketiga di Tokyo (Jepang) pada tahun 1958, gagasan ini muncul. Pada 22 Mei 1958, ia juga berkumpul di Thailand dengan perwakilan dari Burma (Myanmar), Laos, dan Malaysia. Gagasan bahwa negara-negara di semenanjung Asia Tenggara memiliki banyak kesamaan adalah dasar dari gagasan ini. Mereka memiliki ekonomi yang baik dan penduduknya sederhana. Negara-negara memiliki standar olahraga yang hampir identik. Acara tersebut akan memberi atlet Asia Tenggara kesempatan untuk meningkatkan standar mereka. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan para atlet sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam kompetisi yang lebih besar, seperti Asian Games dan Olimpiade Dunia. Pertemuan tersebut memutuskan untuk membentuk Federasi Pertandingan SEAP Games pada bulan Juni 1959 (Anugerah, 2021; Wikipedia, 2023).

SEAP Games didirikan oleh enam negara: Thailand, Burma, Kamboja, Laos, Malaysia, dan Vietnam. Logonya terdiri dari enam cincin yang bertautan. Presiden pertama Federasi adalah Jenderal Prabhas Charusatiara dari Thailand. Mayapradit diangkat menjadi wakil presiden. Kalya Israsena juga ditunjuk sebagai Sekretaris Kehormatan. Selain itu, U Paing dari Burma, Sisowath Essaro dari Kamboja, Nakkhla Souvannong dari Laos, Thong Poh Nyen dari Malaysia, dan Nguyen Phuoc Vong dari Vietnam adalah anggota komite yang sangat baik. SEAP Games pertama kali diadakan di Thailand pada tahun 1959. Di Stadion Nasional Bangkok, Yang Mulia Raja Bhumibol Adulyadej dari

Thailand secara resmi membuka SEAP Games pertama. Saat itu, dua belas cabang olahraga memiliki 800 atlet dan perwakilan resmi. Atletik, badminton, basket, tinju, sepeda, sepak bola, tenis, tembak, renang, tenis meja, bola voli, dan angkat beban adalah 12 jenis olahraga (Anugerah, 2021; Wikipedia, 2023).

Setelah diputuskan oleh federasi, anggota organisasi diberikan tugas untuk menjadi tuan rumah SEAP Games. Anggota diberikan tugas ini secara bergiliran sesuai urutan abjad. Oleh karena itu, SEAP Games ke-II diadakan di Rangoon (Burma), diresmikan oleh Presiden Win Maung dari Burma pada tahun 1961. Meskipun tidak berpartisipasi dalam pertandingan pertama, Kamboja berpartisipasi dalam pertandingan kedua. Tujuh negara anggota SEAP Games berpartisipasi dalam pertandingan kedua. Ada lebih dari 800 atlet dan perwakilan resmi yang berpartisipasi. Saat Kamboja ditunjuk sebagai tuan rumah SEAP Games ke-III pada tahun 1963, ada masalah yang menghalangi proses persiapan. Karena kekacauan di negara tersebut dan konflik dengan *International Amateur Athletic Federation*. Kemudian dialihkan ke Laos untuk menyelenggarakan SEAP Games ke-III. Namun, Laos menolak untuk menjadi tuan rumah pada 1965, sehingga penyelenggaraan SEAP Games 1963 tidak dapat dilakukan. Pada tahun 1965, Laos juga menghadapi masalah dalam menyelenggarakan SEAP Games. Penyelenggaraan SEAP Games ke-III diambil alih oleh Malaysia. Gelaran di Kuala Lumpur melibatkan 1.300 atlet dan perwakilan resmi. Singapura, yang baru saja memperoleh kemerdekaannya sekarang menjadi anggota SEAP Games Federation (Anugerah, 2021; Wikipedia, 2023).

Negara-negara anggota mengeluhkan ketidakmampuan Laos, Vietnam, dan Kamboja untuk memenuhi syarat sebagai tuan rumah Olimpiade SEAP Games. Pada tahun 1967, Kamboja menolak lagi untuk menjadi tuan rumah. Sekitar 1.200 orang berkumpul di Bangkok setelah Thailand mengambil alih. Karena masalah negaranya, Vietnam adalah tuan rumah berikutnya. Pada

tahun 1969, SEAP Games V kemudian diadakan di Rangoon (Burma/Myanmar). Singapura, anggota tertua, mengusulkan pengganti SEAP Games menjadi SEA Games. Singapura juga mempertimbangkan untuk meminta bantuan Indonesia dan Filipina untuk menghidupkan kembali kompetisi. Kedua negara itu juga dianggap lebih maju dalam hal olahraga internasional dibandingkan dengan Federasi Olahraga SEAP yang baru dibentuk. Thailand tidak langsung setuju, dan mereka tetap percaya bahwa SEAP Games hanya perlu diskalakan secara kecil-kecilan. Keluar dari semenanjung akan mengaburkan tujuan Olimpiade pertama. Malaysia mendukung Singapura untuk mengubah nama saat SEAP Games ke-VI di Kuala Lumpur pada 1971, tetapi tidak berhasil. Hanya Thailand, Burma/Myanmar, Malaysia, dan Singapura yang benar-benar berpartisipasi dalam kompetisi, meskipun masih dalam kerangka asli. Kamboja, Laos, dan Vietnam mengirimkan tentara yang sebagian besar tidak menerima pelatihan apa pun selama perang. Keempat negara yang saat ini bertanggung jawab untuk menyelenggarakan Olimpiade semakin terkuras ketika Burma/Myanmar yang menjadi tuan rumah Olimpiade pada tahun 1969 menolak untuk menawarkan bantuan karena kemerosotan ekonominya. SEAP Games VII pertama kali diadakan di Singapura pada tahun 1973. Stadion Nasional yang baru dan kontemporer dihadiri oleh peserta dari ketujuh negara anggota (Anugerah, 2021; Wikipedia, 2023).

Namun, SEAP Games ke-VII yang diadakan di Bangkok pada tahun 1975 dihadiri oleh hanya empat negara anggota. Karena masalah politik di Kamboja, Vietnam, dan Laos, mereka tidak dapat menghadiri acara tersebut dan tidak yakin apakah mereka akan melakukannya lagi. SEAP Games menghadapi masalah karena masalah politik di beberapa negara anggota dan peningkatan biaya negara tuan rumah. Malaysia ingin memperluas Federasinya dengan bergabung dengan negara-negara Asia Tenggara lainnya. Dengan mengundang Brunei

Darussalam, Indonesia, dan Filipina untuk berpartisipasi, Malaysia ingin kembali menyelenggarakan Olimpiade. Tiga negara anggota baru tersebut secara resmi menjadi anggota Federasi pada 5 Februari 1977 setelah solusi tersebut ditemukan. Kolonel Nereo Andolong dari Filipina dan Ferry Sonnevile dari Indonesia hadir dalam kesempatan itu (Anugerah, 2021; Wikipedia, 2023).

Dengan kedatangan anggota baru, kata "*Peninsula*" dihapus dari nama federasi dan acara. Tujuh negara berpartisipasi dalam SEA Games IX di Kuala Lumpur pada tahun 1977. Indonesia dan Filipina mendukung penuh Olimpiade sejak mereka menjadi anggota baru. Sebagai anggota baru, Indonesia mengadakan SEA Games ke-X di Jakarta pada tahun 1979. Selain itu, SEA Games XI yang diadakan di Manila (Filipina) pada tahun 1981 dihadiri oleh 2.000 atlet dan perwakilan resmi. Singapura mengambil alih SEA Games XII pada tahun 1983, saat Brunei memperingati kemerdekaannya. SEA Games menjadi lebih kuat sejak saat itu. SEA Games ke-13 tahun 1985 diadakan di Bangkok, SEA Games ke-14 tahun 1987 diadakan di Jakarta, dan SEA Games ke-15 tahun 1989 diadakan di Kuala Lumpur. Vietnam dan Laos mengikuti SEA Games ke-16 (1991 di Manila, SEA Games ke-17 (1993 di Singapura, dan SEA Games ke-18 (1995 di Chiang Mai, Thailand) dengan 3.160 atlet dan perwakilan resmi. Acara tersebut pertama kali diadakan di luar ibu kota negara tuan rumah pada tahun 1995. Dengan kembalinya Kamboja, sepuluh negara anggota pertama kali dapat mengambil bagian. Pada tahun 2003, Timor Timur menjadi anggota Federasi (Anugerah, 2021; Wikipedia, 2023).

Jumlah cabang olahraga yang berpartisipasi dalam SEA Games terus meningkat. Hanya ada dua belas cabang olahraga saat penyelenggaraan dimulai. Saat ini ada 52 organisasi olahraga. Banyak olahraga, termasuk badminton, panah, basket, catur, tinju, biliar, sepeda, anggar, golf, judo, karate, sepak bola, renang, pencak silat, polo, pancing, tenis, taekwondo, bola voli,

dan wushu. Untuk pertama kalinya di SEA Games 2019, cabang olahraga e-Sports mengambil bagian dalam enam pertandingan. Electronic sports, biasanya dilakukan oleh pemain profesional, disebut e-sports. Selain itu, "*E-Sports*" adalah istilah yang mengacu pada kompetisi permainan video dengan banyak pemain. Enam *E-Sports* berpartisipasi dalam SEA Games ke-XXX di Filipina Ini termasuk *Mobile Legends*, *Dota 2*, *StarCraft II*, *Arena of Valor (AoV)*, *Heartstone*, dan *Tekken 7* (Anugerah, 2021; Wikipedia, 2023). Perjalanan pesta olahraga SEA Games pertama sampai ke-XXXII dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 5. 7. Tuan Rumah SEA Games

Edisi	Tahun	Tuan Rumah	Kota	Pembukaan
<i>South East ASIAN Paninsular (SEAP) Games</i>				
I	1959	Thailand	Bangkok	Raja Bhumibol Adulyadej
II	1961	Burma/Myanmar	Yangon	Presiden Win Maung
1963		Kamboja yang terpilih sebagai tuan rumah mengundurkan diri akibat masalah politik dalam negeri		
III	1965	Malaysia	Kuala Lumpur	Sultan Ismail Nasiruddin
IV	1967	Thailand	Bangkok	Raja Bhumibol Adulyadej
V	1969	Burma/Myanmar	Yangon	Presiden Ne Win
VI	1971	Malaysia	Kuala Lumpur	Sultan Abdul Halim
VII	1973	Singapura	Singapura	Presiden Benjamin Sheares
VIII	1975	Thailand	Bangkok	Raja Bhumibol Adulyadej
<i>South East ASIAN (SEA) Games</i>				

Edisi	Tahun	Tuan Rumah	Kota	Pembukaan
IX	1977	Malaysia	Kuala Lumpur	Sultan Yahya Petra
X	1979	Indonesia	Jakarta	Presiden Soeharto
XI	1981	Filipina	Manila	Presiden Ferdinand Marcos
XII	1983	Singapura	Singapura	Presiden Devan Nair
XIII	1985	Thailand	Bangkok	Raja Bhumibol Adulyadej
XIV	1987	Indonesia	Jakarta	Presiden Soeharto
XV	1989	Malaysia	Kuala Lumpur	Sultan Azlan Shah
XVI	1991	Filipina	Manila	Presiden Corazon Aquino
XVII	1993	Singapura	Singapura	Presiden Wee Kim Wee
XVIII	1995	Thailand	Chiang Mai	Pewaris tahta Vajiralongkorn
XIX	1997	Indonesia	Jakarta	Presiden Soeharto
XX	1999	Brunei Darussalam	Bandar Seri Begawan	Sultan Hassanal Bolkiah
XXI	2001	Malaysia	Kuala Lumpur	Sultan Salahuddin
XXII	2003	Vietnam	Hanoi dan Ho Chi Minh City	Perdana Menteri Phan Văn Khải
XXIII	2005	Filipina	Manila	Presiden Gloria Macapagal Arroyo

Edisi	Tahun	Tuan Rumah	Kota	Pembukaan
XXIV	2007	Thailand	Nakhon Ratchasima	Pewaris tahta Vajiralongkorn
XXV	2009	Laos	Vientiane	Presiden Choummaly Sayasone
XXVI	2011	Indonesia	Jakarta dan Palembang	Presiden Susilo Bambang Yudhoyono
XXVII	2013	Myanmar	Naypyidaw	Wakil Presiden Nyan Tun
XXVIII	2015	Singapura	Singapura	Presiden Tony Tan
XXIX	2017	Malaysia	Kuala Lumpur	Sultan Muhammad V
XXX	2019	Filipina	Manila	Presiden Rodrigo Duterte
XXXI	2021	Vietnam	Hanoi	Presiden Nguyen Xuan Phuc
XXXII	2023	Kamboja	Phnom Penh	Perdana Menteri Hun Sen

(Sumber: Wikipedia, 2023)

Tabel 5. 8. Pelaksanaan SEA Games

Edisi	Tanggal	Cabang Olahraga	Negara Peserta	Jumlah Atlet	Juara Umum
<i>South East ASIAN Paninsular (SEAP) Games</i>					
I	12-17 Desember	12	6	518	Thailand
II	11-16 Desember	13	7	623	Burma/Myanmar

Edisi	Tanggal	Cabang Olahraga	Negara Peserta	Jumlah Atlet	Juara Umum
1963		Kamboja yang terpilih sebagai tuan rumah mengundurkan diri akibat masalah politik dalam negeri			
III	14-21 Desember	14	6	963	Malaysia
IV	9-16 Desember	16	6	984	Thailand
V	6-13 Desember	15	6	920	Burma/Myanmar
VI	6-13 Desember	15	7	957	Thailand
VII	1-8 September	16	7	1.632	Thailand
VIII	9-16 Desember	18	4	1.142	Thailand
<i>South East ASIAN (SEA) Games</i>					
IX	19-26 November	18	7	N/A	Indonesia
X	21-30 September	18	7	N/A	Indonesia
XI	6-15 Desember	18	7	1.800	Indonesia
XII	28 Mei – 6 Juni	18	8	N/A	Indonesia
XIII	8-17 Desember	18	8	N/A	Thailand
XIV	9-20 September	26	8	N/A	Indonesia
XV	20-31 Agustus	24	9	2.800	Indonesia
XVI	24 November	28	9	N/A	Indonesia

Edisi	Tanggal	Cabang Olahraga	Negara Peserta	Jumlah Atlet	Juara Umum
	- 3 Desember				
XVII	12-20 Juni	29	9	3.000	Indonesia
XVIII	9-17 Desember	28	10	3.262	Thailand
XIX	11-19 Oktober	36	10	5.179	Indonesia
XX	7-15 Agustus	21	10	2.365	Thailand
XXI	8-17 September	32	10	4.165	Malaysia
XXII	5-13 Desember	32	11	5.000	Vietnam
XXIII	27 November - 5 Desember	40	11	5.336	Filipina
XXIV	6-15 Desember	43	11	5.282	Thailand
XXV	9-18 Desember	29	11	3.100	Thailand
XXVI	11-22 November	44	11	4.965	Indonesia
XXVII	11-22 Desember	37	11	4.730	Thailand
XXVII I	5-16 Juni	36	11	4.370	Thailand
XXIX	19-30 Agustus	38	11	4.709	Malaysia
XXX	30 November - 11 Desember	56	11	5.630	Filipina
XXXI	12-23 Mei	40	11	7037	Vietnam

Edisi	Tanggal	Cabang Olahraga	Negara Peserta	Jumlah Atlet	Juara Umum
XXXII	5-17 Mei	37	11	6.210	Vietnam

(Sumber: Wikipedia, 2023)

Tabel 5. 9. Negara Peserta SEA Games

Negara	Tahun Pelaksanaan	Negara	Tahun Pelaksanaan
Thailand	Semua	Singapura	Semua
Vietnam Selatan	1959-1973	Indonesia	Sejak 1977
Vietnam	Sejak 1989	Brunei Darussalam	1977-1991, sejak 1995
Kamboja	1961, 1983-1987, sejak 1995	Filipina	Sejak 1977
Burma/Myanmar	Semua	Timor Leste	Sejak 2003
Laos	1959-1973, sejak 1989	Republik Khmer	1981, 1983
Malaysia	Semua		

(Sumber: Wikipedia, 2023)

Tabel 5. 10. Cabang Olahraga SEA Games

Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan	Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan
<i>Athletics</i>	Semua	<i>Kurash</i>	2019-2021
<i>Archery</i>	1977-1997, 2001-2021	<i>Kenpo</i>	2011-2013
<i>Arnis</i>	1991, 2005, 2019, 2023	<i>Kun Khmer</i>	2023
<i>Aquathlon</i>	2023	<i>Lawn Bowls</i>	1999, 2001, 2005, 2007, 2017-2019
<i>Badminton</i>	Semua	<i>Modern Pentathlon</i>	2019
<i>Baseball</i>	2005-2007, 2011, 2019	<i>Netball</i>	2019-2021

Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan	Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan
<i>Basketball</i>	1979-2003, 2007, sejak 2011	<i>Obstacle Racing</i>	2019, 2023
<i>Boxing</i>	Semua	<i>Pencak Silat</i>	1987-1989, 1993-1997, sejak 2001
<i>Billiards and Snooker</i>	Sejak 1967	<i>Paragliding</i>	2011
<i>Bowling</i>	1977-1979, 1983-2001, 2005-2007, 2011, 2015-2021	<i>Petanque</i>	Sejak 2001
<i>Bokator</i>	2023	<i>Polo</i>	2007, 2017-2019
<i>Bodybuilding</i>	1987-1993, 1997, 2003-2007, 2013, 2021	<i>Rowing</i>	1989-1991, 1997, 2001-2007, 2011-2015, sejak 2019
<i>Beach Handball</i>	2019-2021	<i>Rugby Sevens</i>	2015-2019
<i>Canoeing</i>	1985, 1995, 2001, 2005-2007, 2011-2015, 2019-2021	<i>Roller Sports</i>	2011
<i>Cycling</i>	1959-1979, sejak 1983	<i>Rugby Union</i>	1969, 1977-1979, 1995, 2007
<i>Chess</i>	2003-2005, 2011-2013, sejak 2019	<i>Synchronized Swimming</i>	2001, 2011, 2015-2017
<i>Cricket</i>	2017, 2023	<i>Swimming</i>	Semua
<i>Chinlone</i>	2013	<i>Sailing</i>	1961, 1967-1971, 1975-1977, 1983-1997, 2001, 2005-2007, 2011-2019, 2023
<i>Competition Climbing</i>	2011	<i>Shooting</i>	1959-2021

Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan	Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan
<i>Contract Bridge</i>	2011	<i>Skateboarding</i>	2019
<i>Diving</i>	Sejak 1965	<i>Softball</i>	1981-1983, 1989, 2003-2005, 2011, 2015, 2019
<i>Dance Sport</i>	2005-2009, sejk 2019	<i>Surfing</i>	2019
<i>Duathlon</i>	Sejak 2019	<i>Short Track Speed Skating</i>	2017-2019
<i>Equestrian</i>	1983, 1995, 2001, 2005-2007, 2011-2017	<i>Sambo</i>	2019
<i>E-Sports</i>	Sejak 2019	<i>Sepak Takraw</i>	1967-1969, sejak 1973
<i>Fencing</i>	2003-2007, 2011, sejak 2015	<i>Squash</i>	1991-2001, 2005-2007, 2015-2019
<i>Field Hockey</i>	1971-1979, 1983, 1987-1989, 1993-2001, 2007, 2013-2017, 2023	<i>Shuttle Cock</i>	2007-2009
<i>Figure Skating</i>	2017-2019	<i>Soft Tennis</i>	2011, 2019, 2023
<i>Football</i>	Semua	<i>Table Tennis</i>	Semua
<i>Fin Swimming</i>	2003, 2009-2011, sejak 2021	<i>Taekwondo</i>	Sejak 1985
<i>Futsal</i>	2007, 2011-2013, 2017, 2021	<i>Tennis</i>	1959-2011, sejak 2015
<i>Floorball</i>	2015, 2019, 2023	<i>Triathlon</i>	2005-2007, sejak 2015
<i>Golf</i>	1985-1997, 2001, sejak 2005	<i>Volleyball</i>	1959-1997, sejak 2001
<i>Gymnastics</i>	1979-1981, 1985-1997, 2001-2007, 2011, sejak 2015	<i>Vovinam</i>	2011-2013, sejak 2021
<i>Handball</i>	2005-2007, 2021	<i>Water Polo</i>	1965-2019, 2023

Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan	Cabang Olahraga	Tahun Pelaksanaan
<i>Indoor Hockey</i>	2017-2019, 2023	<i>Weightlifting</i>	1959-1997, 2001-2013, sejak 2017
<i>Ice Hockey</i>	2017-2019	<i>Wrestling</i>	1987, 1997, 2003-2013, sejak 2019
<i>Judo</i>	1967-1997, sejak 2001	<i>Wushu</i>	1991-1993, 1997, sejak 2001
<i>Ju-Jitsu</i>	Sejak 2019	<i>Waterskiing</i>	1987, 1997, 2011, 2015-2019
<i>Karate</i>	1985-1991, 1995-1997, 2001-2013, sejak 2017	<i>Xiangqi</i>	Sejak 2021
<i>Kickboxing</i>	Sejak 2019		

(Sumber: Wikipedia, 2023)

5.2.2 SEA Games di Indonesia

Pada tahun 1979, Indonesia menjadi tuan rumah SEA Games ke-X, dan enam negara lain ikut serta. Dengan 18 cabang olahraga, berlangsung dari 21 September hingga 30 September 1979. Jakarta kembali menjadi tuan rumah SEA Games ke-XIV pada tahun 1979, delapan tahun kemudian. 8 negara dengan 29 cabang olahraga berpartisipasi dalam SEA Games 1987, yang berlangsung dari 9 hingga 20 Desember. Memboyong 183 medali emas dari 403 medali yang diperebutkan, Indonesia menjadi juara umum SEA Games untuk kelima kalinya. Thailand, juara umum bertahan, hanya mampu merebut 63 medali emas, sehingga Thailand hanya menjadi Juara Dua dan disusul Filipina di posisi ketiga. Indonesia juga jauh meninggalkannya. Sepuluh tahun kemudian, SEA Games 1997 kembali diselenggarakan di Indonesia. SEA Games 1997 diikuti oleh 10 negara dengan 36 cabang olahraga, dan diadakan di Ibukota Jakarta. Indonesia

memiliki peluang keempat untuk menyelenggarakan SEA Games 2011. Edisi ke-29 ini berbeda dengan edisi sebelumnya yang hanya berlangsung di Jakarta; kali ini diadakan di dua lokasi: Palembang dan Jakarta, dari 11 November hingga 22 November 2011. 44 cabang olahraga berpartisipasi dalam SEA Games 2011, dengan 11 negara terakhir (Kardi, 2019; Zubir, 2016).

SEAP GAMES diubah menjadi SEA Games (*Southeast ASIAN Games*) setelah kedatangan Indonesia dan Filipina pada tahun 1977. SEA Games ke-10 dan ke-22 diikuti oleh Brunei dan Timor Leste, masing-masing. SEA Games di Malaysia pada tahun 1977 menjadi SEA Games ke-9, bukan ke-10, karena SEA Games di Kamboja pada tahun 1963 dibatalkan. Meskipun SEA Games 1977 adalah kejuaraan olahraga pertama Indonesia, sangat menarik bahwa Indonesia memenangkan 137 medali, masing-masing 62 emas, 41 perak, dan 34 perunggu. Bagi negara peserta yang baru berpartisipasi dalam kompetisi bergengsi ini, ini adalah pencapaian yang luar biasa.

Diputuskan pada Senin (4/6) di Nakon Rachasima, Thailand, bahwa Indonesia akan menjadi tuan rumah SEA Games ke-XXVI, yang diadakan setiap dua tahun sekali. Pada bulan Desember 2007, SEA Games ke-XXIV akan diadakan. Delegasi dari sebelas negara anggota Federasi SEA Games sangat senang dengan keputusan Indonesia untuk menjadi tuan rumah, kata Rita Subowo, Ketua Umum KONI Pusat. SEA Games ke-25 akan diadakan di Laos pada tahun 2009, tetapi SEA Games ke-26 akan diadakan di Jawa Barat dan Jawa Tengah pada tahun 2011. Ini berdasarkan keputusan pemerintah bahwa dua negara tersebut akan menjadi tuan rumah SEA Games (Kardi, 2019; Zubir, 2016).

Rita Subowo menyatakan bahwa setelah pengumuman Wakil Presiden Jusuf Kalla pada bulan Agustus tahun lalu bahwa Riau akan menjadi tuan rumah PON-XVIII, telah diputuskan bahwa Jawa Barat dan Jawa Tengah akan menjadi tuan rumah SEA Games ke-XXVI. "Keterlibatan dua daerah tersebut untuk

menunjang suksesnya penyelenggaraan SEA Games ke-XXVI,” kata Rita Subowo. Selain itu, Sumatera Selatan, Palembang, dan DKI Jakarta akan menjadi tuan rumah SEA Games ke-26. Indonesia adalah tuan rumah SEA Games ke-XXVI, yang memiliki tema yang menarik. Kita dapat meningkatkan martabat dan derajat negara kita dengan SEA Games. Bandung adalah salah satu kota di Jawa Barat yang akan menjadi tuan rumah SEA Games ini. Ini adalah kesempatan yang bagus untuk mempromosikan Bandung dan Indonesia di mata anggota ASEAN. Logo dan maskot ini dapat menunjukkan kebanggaan Bandung sebagai kota dan negara. Keadaan dan kondisi yang tepat harus ada untuk menyelenggarakan pesta olahraga ini (Kardi, 2019; Zubir, 2016).

Kota Palembang membutuhkan berbagai fasilitas dan infrastruktur berstandar internasional untuk menjamin setiap cabang olahraga yang akan berpartisipasi dalam SEA Games 2011. Stadion atletik berstandar internasional harus dibangun untuk menerima semua jenis olahraga. Ini harus mencakup lapangan atletik utama, lapangan pemanasan, dan fasilitas pendukung lainnya. Lapangan atletik utama terdiri dari lintasan lari, lompat, lempar, dan tolak. Lapangan pemanasan digunakan untuk pemanasan sebelum berolahraga. Selain itu, fasilitas pendukung terdiri dari gudang, ruang ganti, kebutuhan MCK, tribun (penonton, VIP, dan media), dan lainnya. Selain mencapai tujuan untuk menyukseskan SEA Games 2011, pembangunan stadion atletik akan menjadi aset penting bagi kota Palembang di masa mendatang, memberikan kontribusi yang signifikan untuk kemajuan olahraga secara keseluruhan, khususnya olahraga atletik (Kardi, 2019; Zubir, 2016).

Logo burung garuda SEA Games ke-26 diresmikan pada 15 Januari 2011. Burung garuda adalah simbol kekuatan dan negara Indonesia. Kepakan sayapnya menggambarkan kejayaan dan kemegahan. Logo ini memiliki tiga warna: merah menunjukkan keberanian, semangat, dan nasionalisme, hijau menunjukkan alam pegunungan Indonesia, dan biru menunjukkan kekayaan

dan air laut Indonesia. Sekitar 200 hari sebelum SEA Games 2011, logo tersebut ditambahkan pada 25 April 2011. Komodo telah lama dikenal sebagai makhluk yang berani menghadapi tantangan. Dia memilih kadal sebagai hewan terbesar di dunia karena hewan asli Indonesia sangat dihormati dan populasinya langka. Selama jutaan tahun, penduduknya telah tinggal dan berkembang di Kepulauan Timur Indonesia, Pulau Komodo, Flores, dan Nusa Tenggara Timur (NTT). Saat ini, sekitar 3000 hingga 5000 orang tinggal di Taman Nasional Komodo, yang berada di Nusa Tenggara Timur dan terdiri dari pulau Komodo, pulau Rinca, dan pulau Padar. Secara filosofis, kata "Modo" adalah singkatan dari nama Komodo, dan "Modo-Modi" adalah perubahan dari kata "Muda-Mudi", yang berarti "pemuda-pemudi". Dengan memilih Modo dan Modi sebagai maskot, Komodo akan semakin terkenal. Karena Indonesia mendaftarkan Taman Nasional Komodo sebagai salah satu dari "*New 7 Wonders of Nature*" di dunia, SEA Games akan menjadi momentum penting untuk memperkenalkan komodo ke seluruh dunia (Kardi, 2019; Zubir, 2016).

5.2.3 Peran SEA Games di Indonesia

Filipina, Thailand, Vietnam, Malaysia, Indonesia, Singapore, Myanmar, Laos, Brunai, Kamboja, dan Timor Leste adalah anggota dari ASEAN, dan Pesta Olahraga Negara-negara Asia Tenggara diadakan untuk meningkatkan kerja sama, keakraban, dan hubungan. Sebagai identitasnya, pesta olahraga selalu memiliki logo dan maskot. Untuk pesta olahraga ini, logo sangat penting karena memberi kita pemahaman tentang lokasi, tahun, dan jenis pesta, serta ciri khas negara tempatnya. Kita dapat langsung mengetahuinya dengan melihat sekilas. Setiap logo menunjukkan tahun, tempat, dan tanggal pesta olahraga karena berlangsung selama empat belas hari. Selain itu, setiap logo yang digunakan untuk acara olahraga ini selalu memiliki sepuluh lingkaran, yang merupakan simbol dari negara-negara ASEAN. Selain logo, setiap pesta olahraga selalu memiliki maskot.

Maskot dan logo ini selalu berhubungan satu sama lain. Tujuan dari adanya maskot adalah untuk membuat pesta olah raga lebih unik dan meningkatkan identitas lokasi (Leonardo, 2011).

Acara ini bukan hanya masalah olahraga; Indonesia dapat mencapai setidaknya tiga kesuksesan selama SEA GAMES ke-XXVI mendatang: prestasi, penyelenggaraan, dan peningkatan ekonomi, terutama di dua kota utama yang akan berpartisipasi, Palembang dan Jakarta. Di tahun 2011, dua negara lain bekerja sama dengan Kementerian Pemuda dan Olahraga Indonesia: Korea dan Laos. Manajer Pelatnas Taekwondo Yoseph Hungan mengatakan bahwa sebanyak 34 taekwondo akan berpartisipasi di SEA Games, dan tujuan kerja sama teknis ini adalah untuk meningkatkan prestasi atlet taekwondo, menurut Forum Pemuda dan Olahraga (Formula) Kemenpora edisi April hingga Mei 2011. Kementerian Olahraga dan Universitas Olahraga Nasional Korea (KNSU) menandatangani *Memorandum of Understanding (MoU)* pada 7 Mei 2011, yang menghasilkan bimbingan teknis ini. *MoU* termasuk pertukaran atlet dan pelatih, penelitian bersama, pertukaran data ilmu olahraga, dan pelatihan-pelatihan bersama. Taekwondo dan cabang panahan juga mendapat prioritas yang sama. Indonesia berada di posisi yang sama dengan Korea Selatan dalam hal bulutangkis karena, meskipun negara ini terlibat dalam olahraga ini selama bertahun-tahun, prestasinya telah menurun dalam beberapa tahun terakhir (Alamsyah, 2010).

Pada akhir Februari, Menpora Andi Malarangeng menyatakan bahwa Kementerian Olahraga dan Pendidikan Jasmani Indonesia dan Kementerian Olahraga dan Pendidikan Jasmani Laos telah bekerja sama untuk menjadikan Laos sebagai kekuatan olahraga Indo-China baru. Dia mengatakan bahwa Indonesia dapat belajar dari Laos tentang olahraga Indo-China yang lebih populer, seperti petanque dan vovinam, yang baru saja dimulai di Indonesia. Sementara itu, Indonesia banyak membantu Laos dalam hal keolahragaan, seperti membentuk Komite Olimpiade Internasional. *Memorandum of Understanding (MoU)*

antara dua negara melibatkan pertukaran pelatih, atlet, dan informasi lainnya untuk meningkatkan prestasi. Namun demikian, di luar hal ini, kesepakatan ini diharapkan memungkinkan kerja sama yang lebih luas di luar olahraga hanya dalam bidang olahraga. Ini juga diharapkan karena Indonesia dan Laos adalah anggota ASEAN. Selain itu, Indonesia dan India bekerja sama dalam olahraga di bulan Mei 2011. Fokus kerja sama adalah di bidang sains olahraga dan kedokteran olahraga. India memungkinkan atlet Indonesia untuk menggunakan fasilitas olahraga negara melalui Kemenporanya. India dan Indonesia akan mengisi area olahraga mereka yang kurang baik seperti yang dilakukan India dalam kriket dan Indonesia dalam bulutangkis. Pebulutangkis putri terbaik India Saina Nehwal, yang saat ini berada di posisi empat dunia, pernah belajar di Indonesia. Salah satu provinsi yang direkomendasikan untuk menerapkan kerjasama ini adalah Jawa Barat. Di awal tahun ini, Indonesia dan Australia juga bekerja sama dalam olahraga. Komite Olimpiade Indonesia dan Kedutaan Australia mengadakan seminar pada Januari 2011 untuk membahas sistem pelatihan olahraga yang luar biasa di seluruh dunia. Orang-orang di sana, termasuk orang Aceh dan Surabaya, bermain olahraga populer seperti sepak bola dan bulutangkis, serta olahraga tradisional seperti pencak silat (Arif, 2014).

Menurut Harian Kompas, persiapan SEA Games telah meningkatkan ekonomi Palembang dan daerah sekitarnya sejak awal 2011, dengan peningkatan ekonomi provinsi hingga 6,4% sebagai akibat dari pembangunan besar-besaran fasilitas dan prasarana menjelang acara. Ini menunjukkan bahwa penyelenggaraan SEA Games dapat meningkatkan ekonomi Sumatera Selatan lebih dari hanya industri besar. Pembangunan sejumlah hotel baru, penyerapan setidaknya 4.000 tenaga kerja untuk proyek, dan peningkatan aktivitas di pusat kerajinan rakyat untuk membuat cinderamata adalah beberapa bukti pertumbuhan ekonomi. Ajang tersebut diperkirakan akan

melibatkan 5.000 atlet dari sebelas negara Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Banyak orang, termasuk sponsor, pejabat olahraga, jurnalis, ahli, dan komentator, serta pendukung dari berbagai negara yang berpartisipasi, diperkirakan akan mendorong konsumsi domestik selama SEA Games. Ekspor barang dan jasa Indonesia tidak biasa dalam hal perdagangan, meskipun ada beberapa orang yang mengklaim bahwa lonjakannya tidak sebanding dengan PON (Pekan Olahraga Nasional). Barang dan jasa yang diekspor untuk pelanggan internasional bukanlah konsumen yang didatangkan. Jika ini terjadi, industri pelayanan, akomodasi, transportasi, hotel, restoran, dan hiburan akan sangat menguntungkan (Harjito et al., 2021)a.

Dalam hal penginapan, hal-hal yang diperhatikan termasuk hotel dan restoran, sarana transportasi dan angkutan, akses ke tempat cinderamata atau wisata, dan keberadaan mall. Sektor hotel adalah salah satu sektor ekonomi yang paling menguntungkan. Diperkirakan puluhan ribu orang dari dalam dan luar negeri akan menghadiri perayaan. Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI) telah menyiapkan ribuan kamar untuk tamu yang datang ke Sumatera Selatan selama acara berlangsung. Menurut Herlan Asfiudin, Ketua PHRI Sumsel, jika PON tahun 2004 berhasil, sektor perhotelan dapat meraup keuntungan sebesar 400 persen hingga 500 persen dari hari biasa. Dia berharap dapat mencapai keuntungan 400 atau 500 persen untuk SEA Games ini, jika kita dapat mencapai 300 persen pada PON kemarin. SEA Games juga diharapkan mendorong sektor pariwisata. PHRI akan bekerja sama dengan Dinas Pariwisata Sumsel untuk menyediakan layanan perhotelan dan paket wisata yang lebih menarik bagi turis yang berkunjung ke Sumatera Selatan (Simatupang, 2024).

Wisata di Indonesia, termasuk Sumatera Selatan, memiliki banyak pesona, termasuk pesona alam, sejarah, budaya, agama, dan makanan. Beberapa tempat wisata masih diatur dan

dipromosikan, seperti Pulau Kemaro. Beberapa di antaranya adalah Sungai Musi, Air Terjun Lematang, Hutan Wisata Punti kayu, Masjid Agung Palembang, Benteng Kuto Besak, dan Museum Sutan Mahmud Badaruddin II. Tempat wisata populer lainnya termasuk Ancol, Taman Mini Indonesia Indah, Monas, Kepulauan Seribu, dan Kebun Binatang Ragunan. Namun demikian, pariwisata meningkat di luar dua kota penyelenggara dan di daerah lain, seperti Bali dan Yogyakarta. Kunjungan wisatawan ke Indonesia diperkirakan akan meningkat setelah SEA Games. Keanekaragaman kuliner Indonesia adalah bagian menarik dari paket pariwisata. Selain pempek, Anda dapat menemukan berbagai jenis makanan lain, seperti mie celor, mie pangsit, mie tumis, celimpungan, laksan, model, tekwan, kerupuk (kerupuk ikan), dan pindang. Engkak ketan, bolu kojo atau makau, dan kue lapis adalah beberapa cemilan khusus yang terkenal. Banyak cita rasa kuliner di kota ini berasal dari budaya Melayu, Tiongkok, dan Peranakan, yang membuatnya kaya ragam dan rasa. Namun, ajang ini harus mempromosikan berbagai makanan Indonesia yang tidak hanya khas Palembang tetapi juga merupakan bagian dari kekayaan kuliner dan kreatifitas negara (Simatupang, 2024).

Industri kerajinan juga menghasilkan banyak barang. Permintaan untuk souvenir, buah-buahan buatan tangan, dan barang kerajinan diperkirakan akan meningkat. Sebelum SEA Games dimulai, pengusaha souvenir Palembang secara bertahap membuat berbagai variasi dan motif. Pengusaha Sumatera Selatan berharap dapat membuat karya seni yang mirip dengan yang dibuat di Yogyakarta, Bandung, dan Bali, yang sudah memiliki reputasi di dunia internasional. Palembang memiliki sejarah dan terkenal karena kain songket dan ukir kayunya. Industri kerajinan Palembang telah menyediakan berbagai macam motif dan variasi selama bertahun-tahun. Barang-barang seperti kemeja, sarung bantal, spre, dan taplak meja dihiasi dengan motif khas Palembang. Saat ini, UKM Sumatera Selatan

menghasilkan 150 jenis barang. Para pengusaha memperkirakan bahwa barang-barang kerajinan, seperti kartu pos, ukiran corak jembatan ampera, dan miniatur lemari ukir khas Palembang, akan sangat laris di pasar selama SEA Games karena desain khusus yang berfungsi sebagai pajangan dan memiliki fungsi teknis, seperti gantungan kunci dan figura. Untuk mendukung usaha kecil dan menengah (UKM), pemerintah Provinsi Sumatera Selatan akan menyelenggarakan SEA Games 2011/Sriwijaya International Expo mulai tanggal 12–20 Nopember 2011. Acara berlangsung di Pusat Promosi Sriwijaya di Kompleks Dekranasda, Jakabaring. Kegiatan yang direncanakan meliputi pameran industri besar, industri kecil dan menengah (IKM), investasi, forum diskusi perdagangan, pariwisata, pekan seni dan film, acara seni budaya, dan pentas artis. Pakaian, pakaian, gaya, hadiah, kulit dan alas kaki, kerajinan tangan, furniture, aksesoris, makanan dan minuman dalam kemasan, mobil, suku cadang dan aksesoris, bahan bangunan, properti, dan interior, serta potensi lokal lainnya akan ditampilkan di acara tersebut. Mitra binaan pemerintah provinsi, kota, dan kabupaten, departemen, perusahaan swasta, dan BUMS adalah target pesertanya (Harjito et al., 2021).

Provinsi Sumatera Selatan memiliki lima belas kabupaten dan kota. Ada 45 stand, dengan tiga stand untuk setiap kabupaten/kota. Lebih dari 300 lokasi di seluruh dunia akan menyelenggarakan acara tersebut. Beberapa negara lain telah mendaftar, termasuk Finlandia, Philipina, Malaysia, dan Korea. Acara yang awalnya disebut Sriwijaya Expo diadakan pada bulan Juni. Sebaliknya, acara besar seperti SEA Games akan meningkatkan reputasi negara dan mendorong kemajuan ekonomi. Akan menarik sekitar 10.000 pengunjung, terutama dari negara peserta SEA Games, pemerintah kabupaten/kota Sumsel, dinas, badan, dan kantor tingkat provinsi, kementerian, BUMN/BUMD, dan provinsi lain yang tertarik. SEA Games 2011 juga dapat menawarkan peluang pertumbuhan ekonomi bagi

pengusaha di luar Sumatera Selatan. Indonesia juga dapat menggunakan kesempatan ini untuk meningkatkan produksi dan ekspor produk olahraga. Penggunaan alat olahraga lokal akan dioptimalkan untuk kompetisi ini di seluruh divisi. Di masa depan, pembangunan fasilitas olahraga pasti akan menguntungkan pariwisata dan industri lain. Olahraga memiliki potensi untuk meningkatkan ekonomi Kota Palembang. Dalam beberapa tahun terakhir, alat olahraga Indonesia telah diekspor ke banyak negara di seluruh dunia. Pakaian olahraga atau pakaian jadi, bola, meja tenis, peralatan tenis, tas olahraga, busur dan panah, pakaian renang batik, peralatan golf, shuttlecocks, dan produk lainnya termasuk dalam kategori ini. Beberapa alat olahraga Indonesia sebelumnya telah berhasil masuk ke pasar internasional. Misalnya, PT Sinjaraga Santika Sport melihat permintaan bola sepak bermerek Triple S meningkat tajam menjelang Piala Dunia Afrika Selatan. Indonesia bukan hanya produsen alat olahraga tetapi juga salah satu eksportir sepatu olahraga paling besar di dunia. Di tengah maraknya merek asing yang membuat alat-alat dan pakaian olahraga, upaya untuk mendirikan merek sendiri patut dihargai. Meskipun banyak merek asing membangun pabrik di Indonesia, beberapa merek domestik berhasil mengeksport produk mereka, seperti PT Panarub, yang membuat Specs Shoes (Harjito et al., 2021; Leonardo, 2011; Simatupang, 2024).

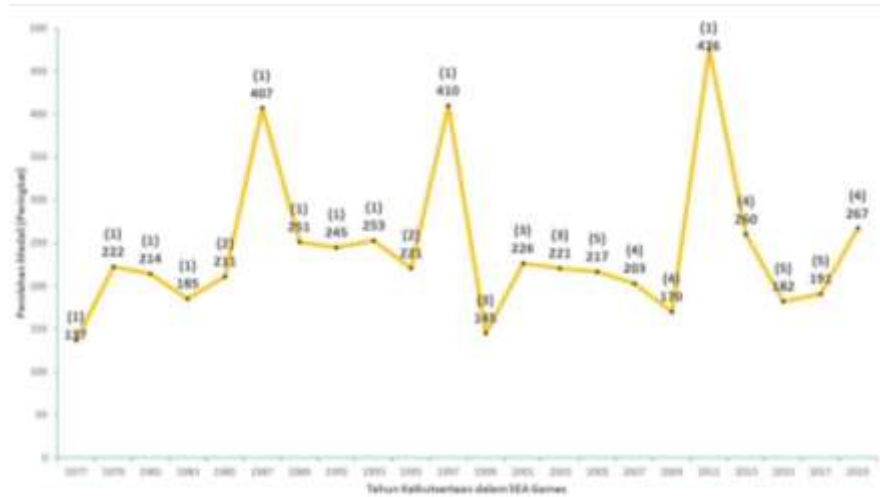
Secara keseluruhan, acara ini adalah kesempatan yang sempurna untuk meningkatkan reputasi Indonesia di seluruh dunia. Dilaporkan kepada Jakarta Post oleh Direktur Inasoc Rachmat Gobel. Ekonomi telah mengalami pembangunan riil, yang mencakup pembangunan gedung, sarana, dan prasarana, bahkan provinsi. *Palembang Sport City* diharapkan dapat menarik investor asing untuk berinvestasi di Sriwijaya dengan pembangunan kompleks olahraga di Jakabaring. Kompleks ini memiliki potensi besar untuk berkembang menjadi pusat sarana olahraga dan rekreasi, serta tujuan wisata baik di dalam negeri

maupun di luar negeri. Meskipun kompleks Jakabaring masih menarik pengunjung domestik dan lokal, pengunjung saat ini lebih banyak. Secara keseluruhan, keyakinan bahwa olahraga adalah cara terbaik untuk meningkatkan ekonomi dapat memiliki dampak yang signifikan pada bidang lain. Gubernur Sumatera Selatan Alex Noerdin menyatakan bahwa penyelenggaraan SEA Games ke-XXVI di Palembang, Sumatera Selatan, akan mendorong investasi di masa depan, seperti yang dilaporkan Harian Kompas. Peningkatan iklim investasi di daerah juga didorong oleh perbaikan infrastruktur nasional untuk menyambut acara olahraga tingkat Asia Tenggara, seperti perbaikan jalan nasional, perluasan bandara, perbaikan stasiun kereta api, dan penambahan jalur bus rapid transit. SEA Games juga dianggap sebagai cara untuk menunjukkan Sumatera Selatan sebagai negara yang aman dengan penduduk yang aman dan pemerintah yang dapat dipercaya (Harjito et al., 2021; Leonardo, 2011; Simatupang, 2024).

Lapangan olahraga dan pusat olahraga Jakabaring akan menjadi aset lokal setelah SEA Games. Fasilitas berstandar internasional ini akan digunakan untuk menyelenggarakan acara olahraga internasional. Palembang juga akan menjadi tuan rumah sejumlah acara olahraga tingkat Asia dan Asia Pasifik pada tahun mendatang. Salah satu fasilitas umum lain yang dibangun untuk mendukung SEA Games adalah rumah sakit berstandar internasional yang baru dibangun di SUMSEL. Rumah sakit ini dibangun di lahan yang dimiliki oleh pemerintah Provinsi Sumsel dan dibangun dengan sistem build operate transfer (BOT), yang berarti rumah sakit akan kembali ke Pemprov Sumsel setelah 30 tahun. Jika SEA Games tidak terjadi, rumah sakit jenis ini baru diproyeksikan akan dibangun di Palembang dalam dua puluh tahun mendatang. Ini telah menjadi salah satu metode yang memungkinkan pembangunan wilayah berjalan lebih cepat (Harjito et al., 2021; Leonardo, 2011; Simatupang, 2024).

5.2.4 Prestasi Indonesia

Sejarah mencatat bahwa Indonesia mengikuti SEA Games yang pertama kali diadakan di Malaysia pada tahun 1977. Saat ini, Indonesia telah berpartisipasi dalam pesta olahraga terbesar di Asia Tenggara selama dua puluh dua kali. Gambar 2 berikut menunjukkan prestasi Indonesia di SEA Games.



Gambar 5. 2. Prestasi Indonesia di SEA Games
(Sumber: (Putra, 2021)

Di pertandingan pertama mereka di Malaysia tahun 1977, atlet Indonesia mengumpulkan 137 medali, termasuk 62 emas, 41 perak, dan 34 perunggu. Indonesia menjadi juara umum SEA Games ke-IX di Kuala Lumpur, Malaysia, dengan kemenangan ini. Akibatnya, SEA Games ke-X di Indonesia dan SEA Games ke-XII di Singapura menunjukkan bahwa acara menyenangkan ini akan berlanjut di edisi berikutnya. Ini menunjukkan kemenangan Indonesia di SEA Games empat kali berturut-turut, meskipun prestasi mereka agak menurun pada SEA Games ke-13 di Thailand. Mereka mengumpulkan 211 medali, dengan 62 emas, 73 perak, dan 76 perunggu. Indonesia berada di belakang Thailand dengan 217 medali. Meskipun berada di posisi kedua, dia tampaknya mendapatkan lebih banyak medali daripada SEA 122

Games sebelumnya di Singapura, yang menghasilkan 185 medali. Atlet Indonesia terus membuahkan hasil di SEA Games ke-XIV di Jakarta, Indonesia. Mereka menerima 407 medali, yang terdiri dari 183 emas, 136 perak, dan 84 perunggu. Ini menempatkan Indonesia di posisi pertama dan memberikan kemenangan sebagai juara umum SEA Games ke-XIV. Acara ini akan dilanjutkan di SEA Games yang akan datang di Malaysia, Filipina, dan Singapura. Sebenarnya, atlet Indonesia telah memenangkan SEA Games empat kali terakhir. Saat SEA Games IX dan XII berlangsung, peristiwa ini terjadi. Indonesia adalah satu-satunya negara di Asia Tenggara yang dapat bersaing dengannya. Akibatnya, Indonesia disebut sebagai "raja Asia Tenggara" (Dongoran & Dimyati, 2018; Irwansyah et al., 2022; Nopiyanto et al., 2019; Putra, 2021).

Namun, sayangnya, setelah era emas tersebut, prestasi Indonesia mulai menurun. Di SEA Games ke-18 di Thailand, Indonesia menempati urutan kedua dengan 221 medali. Mereka kemudian memenangkan 410 medali di SEA Games berikutnya di Jakarta, termasuk 194 emas, 101 perak, dan 115 perunggu. Tampaknya sulit bagi Indonesia untuk menjadi juara umum di SEA Games berikutnya setelah itu. Selama SEA Games ke-20 di Brunei Darussalam dan SEA Games ke-25 di Thailand, contohnya, prestasi terbaik Indonesia hanya berada di peringkat ketiga. Tim Garuda kemudian meraih juara ke-X pada SEA Games ke-XXVI di Jakarta dan Palembang, Indonesia. Namun, setiap kali Indonesia tidak menjadi tuan rumah SEA Games, mereka tampaknya kesulitan mendapatkan peringkat pertama atau juara umum. Indonesia hanya "mondar-mandir" di peringkat empat dan lima selama SEA Games ke-XXVII hingga ke-XXX. Peneliti menemukan bahwa tempat tinggal membantu mereka mencapai apa yang mereka capai setelah melihat fenomena tersebut di atas. Tabel 11 menunjukkan bahwa Indonesia telah mengikuti SEA Games sejak 1977 (Dongoran & Dimyati, 2018; Irwansyah et al., 2022; Nopiyanto et al., 2019; Putra, 2021).

Tabel 5. 11. Peningkatan Prestasi Indonesia di SEA Games

Tahun	Tuan Rumah	Medali Sebelumnya	Medali Saat <i>Hosting</i>	Selisih	Peningkatan (%)
1977	Malaysia	-	59	-	-
1979	Indonesia	137	222	85	62.04
1981	Filipina	93	187	94	101.08
1983	Singapura	71	134	63	88.73
1985	Thailand	127	217	90	70.87
1987	Indonesia	211	407	196	92.89
1989	Malaysia	144	200	56	38.89
1991	Filipina	127	238	111	87.40
1993	Singapura	95	164	69	72.63
1995	Thailand	196	346	150	76.53
1997	Indonesia	221	410	189	85.52
1999	Brunai	10	47	37	370.00
2001	Malaysia	144	271	127	88.19
2003	Vietnam	132	346	214	162.12
2005	Filipina	177	291	114	64.41
2007	Thailand	283	409	126	44.52
2009	Laos	44	110	66	150.00
2011	Indonesia	170	476	306	180.00
2013	Myanmar	80	85	5	6.25
2015	Singapura	108	259	151	139.81
2017	Malaysia	186	323	137	73.66
2019	Filipina	121	387	266	219.83
				%Rata-Rata	108.35

(Sumber: (Putra, 2021))

Perolehan medali SEA Games meningkat secara signifikan dibandingkan dengan sebelum dan sesudah menjadi tuan rumah; analisis tambahan menemukan peningkatan rata-rata sebesar 108,35% antara sebelum dan sesudah menjadi tuan rumah. Namun, peningkatan Myanmar yang paling kecil pada SEA Games ke-XXVII tahun 2013 adalah 6,25%. Akibatnya, perbedaan medali antara peserta dan tuan rumah menjadi yang paling rendah dalam sejarah SEA Games—hanya lima. Apa yang terjadi di Indonesia saat ini? Indonesia telah menjadi tuan rumah SEA Games empat kali: 1979, 1987, 1997, dan 2011. Atlet Indonesia selalu menjadi juara umum di turnamen Asia Tenggara terbesar. Selain itu, medali tuan rumah meningkat, mencapai 222, 407, 410, 124

dan 476, masing-masing. Dia memecahkan rekor tertinggi bagi Indonesia dengan memperoleh 476 medali pada SEA Games ke-XXVI di Jakarta dan Palembang tahun 2011. Ini adalah satu-satunya negara yang pernah memenangkan SEA Games. Negara lain belum pernah melakukan hal yang sama. Akibatnya, Indonesia disebut sebagai "raja olahraga Asia Tenggara" (Dongoran & Dimiyati, 2018; Irwansyah et al., 2022; Nopiyanto et al., 2019; Putra, 2021).

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah. (2010). Dimensi Sosial Politik SEA GAMES XXVI. *SKH Sumatera Ekspres*, November, 1–4.
- Ali, F. (2022). An analytical study of performance and success rate of Indian athletes and top five ranked countries in Asian games from 1951 to 2018. *International Journal of Physiology, Ntrition and Physical Education*, 7(2), 44–48.
- Anugerah, S. (2021). Sea games ke-30. In *Sea games ke-30*.
- Ardiyanto, H. (2019). Tantangan untuk mempertahankan dan meningkatkan prestasi atlet pasca Asian Games 2018. *JPOS (Journal Power Of Sports)*, 2(2), 15–26.
- Arif, P. (2014). Diplomasi Kebudayaan Indonesia Melalui SEA Games 2011 (Jakarta-Palembang). *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2011(07260030), 1–20.
- Asia, O. C. of. (2024). *Asian Games*. Olympic Council of Asia. <https://olympics.com/ioc/noc-associations/oca>
- Brown, C. (2006). *The Indonesian National Games of 1951 and 1953* (Issue June). Curti University of Technology.
- Chintami, D., Savira, C. M., Ananda, R., Renata, K. Y., Retno, A., & Pangestu, D. K. (2021). Asian Games 2018 sebagai Implementasi Diplomasi Publik Indonesia. *Jurnal Sentris Edisi Khusus Diplomasi*, 228–251.
- Dolles, H., & Söderman, S. (2008). Mega-sporting events in Asia - Impacts on society, business and management: An introduction. *Asian Business and Management*, 7(2), 147–162. <https://doi.org/10.1057/abm.2008.7>
- Dongoran, F., & Dimiyati, D. (2018). Psychological Characteristics of Indonesian Martial Sports Athletes SEA Games 2017. *ICSSHPE* 2017, 1(1), 12–17. <https://doi.org/10.5220/0007054200120017>
- Fahri, A. (2023). Sejarah Keberhasilan Asian Games Iv Pada Masa Demokrasi Terpimpin Tahun 1962. *Nagri Pustaka*, 1(1), 45–57. <https://doi.org/10.62238/nagripustaka.v1i1.30>

- Harjito, D. A., Alam, M. M., & Dewi, R. A. K. (2021). Impacts of international sports events on the stock market: Evidence from the announcement of the 18th asian games and 30th southeast asian games. *International Journal of Sport Finance*, 16(3), 139–147. <https://doi.org/10.32731/IJSF/163.082021.03>
- Irwansyah, R., Faizal, A., Paranoan, A., Wahyudi, A., & Aryanti, N. E. (2022). Analisis Profil Kondisi Fisik Atlet Pelatnas Karate Indonesia Pada Sea Games 2022. *Sport Science ...*, 4(2), 14–21. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/sport/article/view/3202>
- Kardi, I. S. (2019). Psychological Skill Characteristics of Athletics, Weightlifting, Cycling, Swimming, and Waterskiing Athletes based on 2017 SEA Games Medal Achievements. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 55–61. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v4i1.12452>
- Leonardo, H. (2011). Diplomasi Kebudayaan Indonesia Melalui SEA Games 2011. *Repository.Unri.Ac.Id*, 1–15. [https://repository.unri.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/2527/Harry Leonardo.pdf?sequence=1](https://repository.unri.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/2527/Harry%20Leonardo.pdf?sequence=1)
- Lutan, R. (2005). Indonesia and the Asian Games: Sport, Nationalism, and the New Order. *Sport in Society*, 8(3), 414–424. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/17430430500249175>
- Nopiyanto, Y. E., Dimyati, D., & Dongoran, F. (2019). Karakteristik Psikologis Atlet Sea Games Indonesia Ditinjau Dari Cabang Olahraga Tim. *Sporta Saintika*, 4(2), 27. <https://doi.org/10.24036/sporta.v4i2.109>
- Puspitorini, W., Spartmed, J. T., Tangkudung, A. W. A., & Sukur, A. (2019). *Asian Games 2018* (M. Hakim (ed.); I, Issue March). Samudra Biru.
- Putra, M. F. P. (2021). Bagaimana prestasi Indonesia pada SEA Games, Asian Games, serta Olimpiade? Refleksi peringatan Hari Olahraga Nasional ke-38. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(1), 108–129. <https://doi.org/10.54284/jopi.v1i1.8>

- Rahayu, A. (2012). *Pesta Olahraga Asia (Asian Games IV) Tahun 1962 di Jakarta*. Universitas Indonesia.
- Shin, H., Lee, S., & Lee, S. (2016). How mass media frames the mega sporting event: The case of the 17th Incheon Asian Games 2014. *Journal of Physical Education and Sport*, 16(2), 345–360. <https://doi.org/10.7752/jpes.2016.02056>
- Simatupang, P. (2024). Socio-Economic Impacts of Sports Events to Indonesian Hosting Cities : Evidence from SEA Games 2011 , Asian Games 2018 , and PON 2021. *Journal of Social Science Research*, 4, 11500–11513.
- Sundari, F. A. (2018). Peranan Komite Olimpiade Indonesia dalam Meningkatkan Prestasi Keolahragaan Di Indonesia Tahun 1951-1962. *Prodi Ilmu Sejarah*, 3(6), 774–788.
- Trotier, F. (2021). Indonesia's Position in Asia: Increasing Soft Power and Connectivity through the 2018 Asian Games. *TRaNS: Trans -Regional and -National Studies of Southeast Asia*, 9(1), 81–97. <https://doi.org/doi:10.1017/trn.2020.12>
- Wikipedia. (2023). *Pesta Olahraga Asia Tenggara*. Wikipedia. https://id.wikipedia.org/wiki/Pesta_Olahraga_Asia_Tenggara
- Yosephine, E., & Indriyanto. (2021). Perjuangan Indonesia dalam Asian Games ke-4 Tahun 1959-1962 sebagai Bentuk Diplomasi Kebudayaan di Tengah Konflik Global. *Historiografi*, 2(2), 139–146.
- Zubir, Z. (2016). Even Olahraga Dan Kota Satelit: Perkembangan Jakabaring Dalam Tinjauan Sejarah Kota. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 2(2), 482–510.

BAB 6

PERKEMBANGAN SEJARAH OLAHRAGA DAN PON

Oleh Ewan Irawan

6.1 Awal Mula Olahraga di Indonesia

6.1.1 Pengaruh Belanda

Olahraga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia sejak dahulu, menunjukkan bahwa manusia secara alami cenderung terlibat dalam aktivitas fisik (Renson, 2001). Olahraga tidak hanya sekedar aktivitas fisik, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai kemanusiaan dalam sebuah permainan (Luo et al., 2021). Dalam konteks ini, olahraga tidak hanya memberikan manfaat fisik, tetapi juga memiliki dampak psikologis yang signifikan. Partisipasi dalam olahraga telah terbukti meningkatkan kesejahteraan secara subjektif, terutama melalui pengaruh positif terhadap kebahagiaan dan kesejahteraan psikologis (Pawlowski et al., 2011). Selain manfaat fisik dan psikologis, olahraga juga dapat menjadi sarana untuk pengembangan keterampilan hidup. Penelitian menunjukkan bahwa banyak keterampilan yang diperlukan untuk berhasil dalam olahraga dapat ditransfer ke konteks kehidupan sehari-hari, seperti keterampilan komunikasi, kepemimpinan, tanggung jawab, disiplin serta melatih kerja sama antara satu dengan yang lain (Hardcastle et al., 2015). Hal ini menunjukkan bahwa olahraga dapat memberikan kontribusi pada fisik serta pada aspek sosial dan psikologis individu. Selain itu, olahraga juga dapat berperan dalam mempromosikan kesehatan masyarakat secara keseluruhan. Penelitian telah menunjukkan bahwa

olahraga dapat mengurangi risiko gangguan muskuloskeletal selama kehamilan dan masa nifas (Borg-Stein et al., 2011). Selain itu, olahraga juga dapat meningkatkan kemampuan aktivitas fisik serta kualitas hidup seseorang dengan kondisi kesehatan tertentu, seperti orang dengan multiple sclerosis (Feys et al., 2013). Dengan demikian, olahraga bukan sekedar aktivitas fisik, tetapi juga merupakan wadah untuk mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan, meningkatkan kesejahteraan psikologis, mengembangkan keterampilan hidup, dan memajukan kesehatan masyarakat secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting untuk terus mendorong partisipasi dalam olahraga sebagai bagian integral dari kehidupan manusia.

Pemerintahan kolonial Belanda pada abad ke-17 membawa pengaruh yang signifikan terhadap berbagai sektor di Indonesia, antara lain olahraga. Budaya Eropa, aktivitas, dan preferensi olahraga Barat diperkenalkan pada periode ini, dengan kota-kota seperti Batavia (sekarang Jakarta) menjadi pusat kegiatan olahraga Belanda. Perkembangan olah raga di Indonesia pada masa ini mirip dengan perkembangan olah raga di Belanda, dan pengaruh ini terus berlanjut hingga masa pendudukan Jepang. Olahraga adat mulai berkembang lebih pesat pasca kemerdekaan, sejalan dengan kebijakan yang digariskan pada masa Orde Baru (Surya & Fikriya, 2022). Warisan kolonial juga meninggalkan dampak jangka panjang pada sepak bola Indonesia, mempengaruhi politik identitas dalam olahraga tersebut. Diskriminasi historis dalam sepak bola di era kolonial menyoroti isu serupa yang mungkin masih ada hingga saat ini. Masa kolonial tidak hanya mempengaruhi jenis olahraga yang dipraktikkan tetapi juga membentuk dinamika sosial dan struktur kekuasaan dalam olahraga Indonesia, khususnya sepak bola (Harjo, 2022).

Aktivitas olahraga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia sejak dulu, di mana manusia secara alami cenderung bermain dan beraktivitas fisik. Di Indonesia, olahraga pertama kali diperkenalkan melalui pengaruh Belanda pada masa kolonial, yang pada awalnya hanya terbatas pada komunitas kolonial Belanda. Sejarah olahraga di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari konteks kolonialisme, di mana olahraga menjadi salah satu warisan dari masa penjajahan tersebut (Aji, 2022). Selama masa pandemi COVID-19, kegiatan olahraga berfungsi untuk mencegah penyebaran virus. Meskipun demikian, penting untuk tetap berolahraga dengan aman untuk menjaga kesehatan dan meningkatkan imunitas tubuh (Yuliana, 2020). Olahraga merupakan aktivitas yang berguna untuk kesehatan tubuh, kesehatan mental, seperti perkembangan kognitif, mengurangi stress dan meminimalisir depresi (Setyaningrum, 2020). Di Indonesia, olahraga sangat memberikan pengaruh terhadap budaya dan identitas bangsa. Gerakan “olahraga untuk semua” di Indonesia dianggap sebagai kunci keberhasilan dalam mengembangkan olahraga di tanah air, yang bertujuan untuk memperluas partisipasi masyarakat dalam kegiatan olahraga (Rahadian et al., 2021). Selain itu, melalui pendidikan dan pelatihan, cabang olahraga seperti petanque dan kriket diperkenalkan kepada masyarakat untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam bidang olahraga tersebut (Triprayogo et al., 2022; Kurniawan et al., 2022). Dengan demikian, olahraga bukan sekedar aktivitas fisik, tetapi juga merupakan bagian dari budaya, identitas, dan pembangunan masyarakat. Melalui pemahaman sejarah olahraga, pentingnya olahraga selama pandemi, serta upaya pengembangan olahraga di berbagai tingkatan, Indonesia terus memperkaya warisan olahraga dan memperkuat nilai-nilai kemanusiaan melalui permainan.

Setelah kemerdekaan, Indonesia mulai membentuk organisasi olahraga modern sebagai upaya dalam meningkatkan potensi olahraga di Indonesia tanpa ikut campur Belanda. Budaya olahraga menjadi landasan nasional yang mencerminkan sikap dan kebiasaan masyarakat dalam melakukan aktivitas olahraga untuk meningkatkan kesehatan. Peningkatan kebiasaan olahraga meliputi individu dan keluarga dengan memberikan pemahaman dan motivasi terhadap kegunaan serta manfaat olahraga untuk kesehatan dan kemampuan hidup. Pemerintah Indonesia mengakui gerakan nasionalis sebagai prioritas awal dalam kebijakan pembangunan yang koheren yang dipengaruhi oleh kegiatan olahraga (Rahadian et al., 2021). Komite Nasional Olahraga Indonesia (KONI) berperan sebagai wadah olahraga nasional yang menaungi olahraga di Indonesia (Winarni et al., 2021). Selain itu, implementasi kebijakan pendidikan olahraga berdasarkan undang-undang sistem keolahragaan merupakan upaya pembangunan budaya nasional (Ramadhan et al., 2020). Selain itu, faktor budaya seperti kolektivisme, ketakutan akan risiko, dan preferensi terhadap pekerjaan yang aman menjadi tantangan dalam pengembangan kewirausahaan di Indonesia (Rukmana et al., 2023). Dalam konteks pengembangan budaya olahraga, penting untuk memperhatikan peran media dalam konstruksi olahraga, di mana media olahraga umumnya menggambarkan kompetisi pria lebih menarik, berita layak dibaca, dan dramatis dibandingkan dengan kompetisi wanita (Berliana, 2014). Dalam mempengaruhi persepsi dan penerimaan terhadap olahraga bahwa budaya dan media memainkan peran penting. Dengan demikian, pengembangan budaya olahraga di Indonesia memberikan kontribusi positif pada aspek fisik, aspek sosial, budaya, dan kebijakan yang mendukung peningkatan partisipasi masyarakat dalam olahraga sebagai gaya hidup sehat dan sebagai bagian dari pembangunan nasional.

6.1.2 Perkembangan Pada Masa Kemerdekaan

Perspektif sejarah menekankan pada pengakuan signifikan terhadap peran olahraga oleh para founding fathers Indonesia pada masa awal kemerdekaan. Pengakuan ini berakar pada kesadaran yang mendalam dan visi yang berpikiran maju, memanfaatkan olahraga sebagai alat pembentuk karakter bangsa dan membangun kembali harga diri bangsa pasca penjajahan berkepanjangan. Pemanfaatan olahraga untuk pembangunan bangsa dan karakter bertujuan memulihkan harkat dan martabat mental bangsa Indonesia. Selain itu, prestasi atlet Indonesia di kancah internasional juga menjadi simbol perlawanan dan persatuan melawan penjajah, menginspirasi masyarakat, serta mengintegrasikan pendidikan jasmani ke dalam sistem pendidikan nasional untuk menumbuhkan kemandirian dan kesehatan masyarakat. Kajian Supratiknya (2021) tentang identitas nasional di kalangan pemuda Indonesia semakin mendukung gagasan tentang identitas nasional yang kuat, khususnya di kalangan etnis. Hal ini menekankan pentingnya olahraga dalam memperkuat jati diri dan kebanggaan bangsa, terutama dalam konteks budaya yang beragam seperti Indonesia (Supratiknya, 2021).

Era pasca kemerdekaan di Indonesia menyaksikan peran penting olahraga dalam menumbuhkan nasionalisme dan persatuan di kalangan masyarakat. Prestasi atlet Indonesia di kancah dunia mendapat pengakuan internasional, menunjukkan keunggulan bangsa di bidang olahraga (Putra, 2021). Olahraga berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan semangat perlawanan dan persatuan pada masa perjuangan melawan kekuasaan kolonial, dan para atlet yang terlibat dalam gerakan kemerdekaan menjadi sumber inspirasi bagi masyarakat umum (Putra, 2021). Selain itu, integrasi pendidikan jasmani ke dalam sistem pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kemandirian, disiplin, kerja sama tim, dan gaya hidup sehat di kalangan generasi muda, sehingga berkontribusi terhadap

kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan (Rahadian, 2021). Pembentukan organisasi olahraga juga merupakan bagian integral dari gerakan kemerdekaan, yang menekankan pentingnya olahraga dalam membina jati diri dan solidaritas bangsa (Rahadian, 2021). Kajian Wirahman & Alfiyani (2022) mengenai eksistensi politik perempuan pasca kemerdekaan di Indonesia menyoroti dinamika masyarakat yang lebih luas setelah kemerdekaan, sehingga memberikan konteks tambahan terhadap lanskap nasionalisme dan persatuan yang terus berkembang di negara ini.

6.2 Era Awal Kemerdekaan

Persatuan Olahraga Republik Indonesia (PORI) terbentuk Pada tahun 1947, kemudian menjadi awal dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) (Yahandi et al., 2022). KONI merupakan wadah olahraga nasional yang bertugas menuaungi olahraga di Indonesia (Winarni dkk., 2021). Seiring dengan berkembangannya, KONI telah menjadi organisasi untuk mencapai prestasi atlet baik di tingkat provinsi maupun nasional (Shofi et al., 2022). KONI juga terlibat dalam mengadakan kegiatan olahraga antara lain kegiatan Pekan Olahraga Nasional (PON) (Kossay, 2021). Kegiatan tersebut tentu membutuhkan sarana prasarana serta motivasi dalam rangka meningkat prestasi atlet di KONI (Winario, 2023). Faktor-faktor ini berperan penting dalam meningkatkan kinerja atlet dan mencapai hasil yang optimal dalam berbagai kompetisi olahraga. Selain itu, kelas olahraga yang berjenjang juga membantu dalam regenerasi atlet dan pengembangan olahraga di Indonesia (Amanullah et al., 2022). Dalam konteks manajemen, KONI juga terlibat dalam pengembangan sistem informasi untuk memudahkan manajemen pengaduan dan pelatihan atlet (Alfiani et al., 2023). Hal ini menunjukkan upaya KONI dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mendukung para atlet dan memajukan

dunia olahraga di Indonesia. Dengan demikian, KONI memiliki peran yang signifikan dalam pembinaan, pengembangan, dan penyelenggaraan olahraga di Indonesia, serta berperan penting dalam mencetak atlet-atlet berprestasi yang dapat mewakili Indonesia dalam berbagai ajang olahraga internasional. Melalui berbagai inisiatif dan program yang dilakukan, KONI terus berupaya untuk meningkatkan prestasi olahraga Indonesia secara keseluruhan.

KONI berperan penting dalam menyelenggarakan kegiatan olahraga dan pembinaan atlet di Indonesia. Partisipasi Indonesia dalam ajang internasional seperti Asian Games dan Olimpiade menunjukkan keberhasilan Indonesia di bidang olahraga secara global sehingga membawa kebanggaan tersendiri bagi bangsa. Investasi dalam pengembangan stadion, lapangan, dan fasilitas olahraga lainnya sangat penting untuk meningkatkan kualitas atlet. Dukungan finansial dan bantuan infrastruktur dari pemerintah dalam membina atlet potensial (Ramadhan et al., 2020). Selain itu, pengelolaan pembinaan prestasi atlet di balai latihan sangat penting untuk meningkatkan prestasi atlet (Winarni dkk., 2021).

Beberapa cara yang bisa dilakukan Untuk mengembangkan industri olahraga di Indonesia. Pertama, peningkatan infrastruktur olahraga sangat penting untuk mendukung kegiatan olahraga, baik pelatihan maupun kompetisi, serta untuk menarik investor (Slamet et al., 2022). Selain itu, perkembangan media olahraga seperti televisi, radio, dan media online akan membantu meningkatkan popularitas olahraga di Indonesia (Amarta & Anugrah, 2021). Program pelatihan dan pengembangan bakat di bidang olahraga juga perlu ditingkatkan untuk mengidentifikasi dan membina atlet-atlet potensial (Suyanto & Andri, 2020). Sejarah prestasi olahraga Indonesia, seperti keberhasilan menjadi tuan rumah Asian Games 1962, menyoroti pentingnya atlet-atlet legendaris dalam menginspirasi generasi muda (Jaya et al., 2023). untuk menghidupkan olahraga

tradisional sebagai bagian dari identitas dan kekayaan budaya Indonesia juga penting (Guntari et al., 2020). Inisiatif pemerintah dan masyarakat untuk melestarikan olahraga tradisional dan meningkatkan partisipasi dalam olahraga modern juga harus diintensifkan (Andini et al., 2021). Tantangan terkait pengelolaan, keuangan, dan kebijakan olahraga di Indonesia perlu diatasi dengan inovasi pendekatan pengembangan atlet dan manajemen olahraga (Alim, 2020). Pemanfaatan teknologi dalam metode pembinaan dan latihan atlet juga dapat membantu meningkatkan prestasi olahraga Indonesia (Ihsan et al., 2022). Keberhasilan atlet Indonesia di kancah internasional juga penting untuk memperkuat persatuan dan nasionalisme (Amalia dkk., 2021). Dengan adanya peran olahraga dalam mewujudkan masyarakat sehat, disiplin, dan berkarakter, maka upaya pendidikan jasmani untuk membentuk karakter siswa perlu ditingkatkan (Indrianti & Rizqullah, 2020). Secara keseluruhan, perkembangan industri olahraga di Indonesia memerlukan kolaborasi antara pemerintah, masyarakat, dan pemangku kepentingan dalam mewujudkan tujuan bersama yakni menjawab tantangan dan menjemput peluang (Firdaus et al., 2022).

6.3 Era Prestasi dan Tantangan

6.3.1 Puncak Prestasi Olimpiade

Indonesia telah mencapai tonggak sejarah yang signifikan di berbagai ajang olahraga internasional, khususnya Olimpiade. Momen penting antara lain Lukman Niode memenangkan medali Olimpiade pertama bagi Indonesia, perunggu di Olimpiade 1984 di nomor renang gaya bebas 200 meter (Li dkk., 2018). Kehebatan negara ini dalam bulu tangkis terlihat jelas pada Olimpiade Barcelona tahun 1992 dan Olimpiade Atlanta tahun 1996, dengan atlet seperti Alan Budikusuma dan Susi Susanti meraih medali emas di berbagai kategori (Barreiros dkk., 2012). Eliza Nathanael membuat sejarah di Olimpiade Sydney tahun 2000 dengan

meraih medali perak dalam lompat jauh, menjadi atlet atletik Indonesia pertama yang memenangkan medali Olimpiade (Vealey, 1986). Dominasi bulutangkis berlanjut pada Olimpiade Beijing 2008, dimana Markis Kido dan Hendra Setiawan berhasil merebut medali emas di nomor ganda putra (Halima & Mardiana, 2020). Selain itu, Indonesia unggul dalam cabang angkat besi di Olimpiade London 2012 dan Rio 2016, dengan atlet seperti Triyatno, Eko Yuli Irawan, dan Sri Wahyuni Agustiani menyumbang medali perunggu dan perak (Gill, 1986). Di Olimpiade Tokyo 2020, Windy Cantika Aisah menambah prestasi Indonesia dengan meraih medali perak pada kategori angkat besi 49 kg putri (Fajar et al., 2021). Prestasi tersebut mencerminkan kiprah Indonesia di kancah olahraga global yang menunjukkan dedikasi dan bakat para atletnya. Kesuksesan di berbagai cabang olahraga Olimpiade tidak hanya menonjolkan keunggulan individu, namun juga semakin menegaskan eksistensi dan daya saing Indonesia di kancah internasional. Prestasi tersebut merupakan bukti kerja keras, pelatihan, dan sistem pendukung yang telah dilakukan untuk membina dan mengembangkan bakat olahraga di Indonesia.

6.3.2 Tantangan dan Hambatan

Pembangunan olahraga merupakan tanggung jawab bersama yang melibatkan berbagai pihak seperti gerakan olimpiade, pemerintah, organisasi, pemimpin masyarakat, guru, dan peneliti di bidang olahraga. Olahraga sebagai aktivitas global serta unsur penting bagi kesehatan dan kesejahteraan individu dan masyarakat secara keseluruhan (Yuliana, 2020). Pernyataan Presiden SBY saat membuka Liga Pendidikan Indonesia (LPI) 2009 menekankan bahwa melalui olahraga, kita dapat mengembangkan watak bangsa, membangun karakter yang kuat, serta mencapai persatuan, kesatuan, kepedulian, dan kebersamaan antar bangsa (Yuliana, 2020). Olahraga sangat memberikan manfaat fisik serta memiliki dampak sosial dan ekonomi yang signifikan. Misalnya, olahraga wisata dapat

menciptakan bisnis baru, memperkenalkan makanan dan minuman khas daerah, serta menciptakan lapangan kerja baru (Sudiana, 2019). Selain itu, olahraga juga dapat menjadi sarana untuk membangun karakter bangsa. Gerakan "Sport for All" di Indonesia dianggap sebagai kunci keberhasilan dalam pengembangan olahraga di tanah air (Rahadian, 2021). Pembinaan prestasi olahraga juga menjadi aspek penting dalam pengembangan karakter, seperti yang terlihat dalam evaluasi pelatihan prestasi olahraga judo di Kota Bandarlampung (Syahbrudin, 2018). Dengan demikian, melalui berbagai aspek seperti olahraga, pendidikan karakter, dan pelatihan prestasi, masyarakat dapat memperkuat identitas bangsa, memupuk persatuan, dan meningkatkan kesejahteraan secara menyeluruh.

Untuk mengatasi tantangan dan kendala yang dihadapi Indonesia dalam meraih kesuksesan di kompetisi olahraga internasional seperti Olimpiade, diperlukan pendekatan komprehensif yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan. Salah satu tantangan utama adalah terbatasnya sumber daya keuangan yang tersedia untuk mendukung pengembangan dan persiapan atlet. Kendala ini berdampak pada penyediaan fasilitas pelatihan, bimbingan kepelatihan, dan partisipasi dalam kompetisi internasional (Kim et al., 2015). Selain itu, infrastruktur olahraga yang tidak memadai dan kurang optimal di wilayah tertentu di Indonesia menghambat atlet untuk mewujudkan potensi mereka secara maksimal, sehingga menekankan pentingnya fasilitas dan lapangan latihan yang memadai untuk pengembangan atlet yang optimal (Strafford et al., 2021). Tingginya tingkat persaingan di tingkat internasional menimbulkan tantangan yang signifikan, terutama dari negara-negara dengan program pengembangan olahraga yang mapan dan dukungan finansial yang besar. Persaingan yang ketat ini memerlukan upaya ekstra dari para atlet Indonesia untuk bersaing dan meraih kesuksesan (Kurnianugraha et al., 2021). Selain itu, kesiapan mental dan fisik merupakan tantangan

penting bagi para atlet, mengingat tuntutan kompetisi tingkat tinggi seperti Olimpiade. Persiapan yang optimal dan menjaga kesehatan mental menjadi tugas yang menantang bagi para atlet (Ponamgi et al., 2015). Kendala administratif dan hambatan birokrasi, seperti prosedur visa dan persiapan administratif, dapat menghambat atlet dan tim, sehingga membutuhkan waktu dan upaya tambahan untuk menjalani proses yang kompleks (Casey et al., 2019). Kesenjangan dalam pengembangan atlet di berbagai daerah di Indonesia juga menghadirkan tantangan, dimana beberapa daerah memiliki fasilitas dan kesempatan pelatihan yang lebih baik dibandingkan daerah lain, sehingga berdampak pada kualitas dan potensi atlet (Amali et al., 2021). Selain itu, kurangnya minat dan dukungan masyarakat terhadap olahraga tertentu dapat mempengaruhi perkembangan atlet, karena olahraga yang kurang populer mungkin menerima lebih sedikit sumber daya dan dukungan. Faktor eksternal seperti pandemi COVID-19 menimbulkan tantangan baru, seperti pembatasan perjalanan, protokol kesehatan, dan terbatasnya kesempatan berlatih, yang dapat menghambat persiapan dan partisipasi atlet di Olimpiade (Houlihan & Zheng, 2013). Untuk mengatasi tantangan tersebut diperlukan upaya kolaboratif dari pemerintah, federasi olahraga, sektor swasta, dan masyarakat. Meningkatkan infrastruktur, meningkatkan program pengembangan atlet, dan meningkatkan dukungan keuangan merupakan langkah-langkah penting untuk membantu Indonesia mengatasi hambatan-hambatan ini dan mencapai hasil yang lebih baik dalam kompetisi olahraga internasional seperti Olimpiade.

6.4 Peran PON dalam Pembinaan Atlet

6.4.1 Sejarah PON

Pekan Olahraga Nasional (PON) di Indonesia telah menjadi platform penting untuk membina persatuan, jati diri, dan keunggulan olahraga nasional. Sejak diselenggarakan pada tahun 1948, PON telah berkembang menjadi simbol solidaritas nasional dan kecintaan terhadap olahraga di seluruh tanah air. Atlet peserta PON didorong oleh keinginan untuk mencapai prestasi terbaik dan memenuhi target prestasinya, dengan motivasi berprestasi yang tinggi memegang peranan penting dalam keberhasilannya (Dongoran et al., 2020). Ajang tersebut tidak hanya sekedar ajang kompetisi, namun juga merupakan wujud solidaritas dan rasa kebersamaan antar atlet yang mencerminkan semangat persatuan dalam keberagaman di Indonesia. Kapasitas fisik dan psikis para atlet menjadi faktor penting dalam performanya di PON. Penelitian telah mengeksplorasi kemampuan fisik atlet di Papua menjelang PON XX (Putra & Ita, 2019), serta profil psikologis atlet dalam persiapan PON XX di Papua (Dongoran et al., 2020). Selain itu, pengaruh latihan fisik terhadap daya tahan kardiorespirasi yang merupakan komponen penting keberhasilan atlet juga telah dipelajari dalam rangka persiapan atlet menghadapi PON (Rahadiani, 2023).

Memahami dan meningkatkan aspek fisik dan psikis atlet sangat penting dalam mengoptimalkan performa dan prestasinya di PON. Selain itu, kesuksesan PON tidak hanya sekedar prestasi individu, tetapi juga menginspirasi generasi muda dan mempererat persatuan bangsa. Atlet-atlet yang berprestasi di PON kerap tampil mewakili Indonesia di kancah internasional dan membawa kehormatan bagi bangsa. Semangat bersaing di lapangan dilengkapi dengan rasa persahabatan antar atlet, menekankan pentingnya solidaritas dalam olahraga (Solihin et al., 2022).

Partisipasi dan dukungan masyarakat dalam PON, baik sebagai penonton maupun penyelenggara lokal, berkontribusi dalam menciptakan suasana olahraga yang semarak sehingga memperkaya pengalaman acara secara keseluruhan. Kesimpulannya, PON merupakan wadah pembinaan atlet-atlet berbakat, peningkatan pola hidup sehat, dan penanaman kebanggaan bangsa. Evolusi acara yang berkelanjutan, organisasi profesional, fasilitas modern, dan promosi yang kuat mencerminkan kemampuan adaptasi terhadap tantangan global seperti pandemi COVID-19, sehingga memastikan relevansi dan keberlanjutannya di masa depan. Melalui upaya kolektif berbagai pemangku kepentingan, PON terus menjadi mercusuar prestasi olahraga, persaudaraan, dan semangat pantang menyerah para atlet Indonesia.

6.4.2 Dampak Positif PON

Pekan Olahraga Nasional (PON) di Indonesia memiliki dampak positif multidimensi yang signifikan. Pertama, platform PON menjadi penting untuk motivasi dan pelatihan generasi muda. Melalui PON, talenta muda memiliki kesempatan untuk menunjukkan bakat mereka secara nasional, yang pada gilirannya membangun fondasi untuk kemajuan atlet ke tingkat internasional (Till & Baker, 2020). Selain itu, PON juga mendorong pembangunan dan peningkatan fasilitas olahraga di daerah penyelenggara, memberikan manfaat jangka panjang bagi komunitas lokal dan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan olahraga (Budiarto & Qibthiyah, 2022). Kedua, PON meningkatkan minat dan semangat olahraga di kalangan masyarakat. Ajang ini menciptakan momentum tinggi, meningkatkan minat terhadap olahraga, membangkitkan semangat nasionalisme, dan mendorong partisipasi dalam kegiatan olahraga (Kogoya et al., 2022). Selain itu, PON juga memberikan dampak ekonomi yang signifikan dengan meningkatkan perekonomian lokal di daerah penyelenggara, menciptakan peluang usaha, peningkatan penjualan, dan

pengembangan sektor pariwisata (Budiarto & Qibthiyyah, 2022). Terakhir, PON memperkuat persatuan dan persahabatan. Ajang ini menciptakan ikatan persaudaraan di antara atlet dari berbagai provinsi, menciptakan rasa solidaritas, dan meningkatkan kesadaran akan identitas bangsa (Kogoya et al., 2022). Dengan demikian, PON bukan hanya tentang perlombaan, tetapi juga tentang pembangunan bangsa dan memupuk semangat kebangsaan serta persatuan (Kogoya et al., 2022). Dengan dampak positifnya yang mencakup motivasi dan pelatihan generasi muda, peningkatan fasilitas olahraga, peningkatan minat dan semangat olahraga, dampak ekonomi, serta penguatan persatuan dan kebangsaan, PON terbukti menjadi aset berharga bagi Indonesia dalam memajukan olahraga dan membangun karakter generasi muda.

6.5 PON Sebagai Pembentuk Identitas Nasional

Pekan Olahraga Nasional (PON) memiliki peran yang signifikan dalam memperkuat rasa persatuan dan identitas nasional Indonesia. Melalui penyelenggaraan kompetisi olahraga ini, PON mampu menyatukan atlet-atlet dari berbagai provinsi, menciptakan rasa persaudaraan, dan sportivitas antar daerah (Schäfer & Schlichting, 2014). Prestasi atlet dalam PON tidak hanya menjadi kebanggaan provinsi mereka, tetapi juga menjadi sumber kebanggaan nasional, mengingatkan bahwa keberhasilan atlet tersebut adalah keberhasilan bersama bagi bangsa Indonesia (Sampei & Aoyagi-Usui, 2009). Selain itu, PON juga menjadi platform penting untuk pembauran budaya dan identitas nasional, di mana atlet dari berbagai latar belakang budaya bersatu dalam semangat olahraga, menciptakan ruang untuk saling memahami dan menghargai keberagaman (Young et al., 2008). Dukungan nasional merata dari masyarakat Indonesia untuk atlet di PON juga memperkuat keterlibatan seluruh bangsa dalam ajang ini, menunjukkan kesadaran akan pentingnya

olahraga dalam mempersatukan bangsa (Jensen et al., 2010). Keberhasilan atlet PON tidak hanya membentuk identitas olahraga nasional, tetapi juga memberikan rasa bangga dan patriotisme yang tinggi kepada masyarakat, memperkuat rasa cinta tanah air (Towers et al., 2015). Liputan media massa nasional tentang PON juga berperan penting dalam menciptakan kesadaran nasional akan peristiwa tersebut, memperkuat rasa identitas dan kebangsaan (Hartley et al., 2013). Secara keseluruhan, PON bukan hanya ajang olahraga, tetapi juga simbol kebersamaan, persaudaraan, dan identitas nasional Indonesia. Melalui kompetisi ini, bangsa Indonesia mengukuhkan dirinya sebagai entitas yang beraneka ragam namun tetap bersatu dalam semangat kebangsaan dan olahraga, mencerminkan pentingnya olahraga dalam memperkuat identitas nasional sebuah Negara.

6.6 Masa Depan Olahraga Indonesia

Untuk memastikan masa depan olahraga di Indonesia selaras dengan tuntutan masyarakat modern, ada banyak hambatan yang harus dihadapi. Salah satu aspek kuncinya adalah integrasi teknologi ke dalam olahraga untuk meningkatkan kinerja dan beradaptasi dengan perubahan lanskap (Wicker & Breuer, 2011). Namun, sumber daya keuangan yang terbatas menimbulkan hambatan yang signifikan dalam mengembangkan dan memelihara infrastruktur olahraga, mendukung atlet dan pelatih, dan menjalankan program pelatihan yang efektif (Power, 2015). Untuk mengatasi hal ini, peningkatan investasi dari pemerintah, sektor swasta, dan sponsor sangat penting untuk dilakukan di berbagai level. Selanjutnya, fasilitas dan infrastruktur olahraga yang tidak memadai dapat membatasi kesempatan pelatihan bagi para atlet, sehingga menekankan perlunya fasilitas berkualitas dan peningkatan aksesibilitas secara nasional.

Kesenjangan dalam pengembangan atlet antar wilayah dapat menyebabkan kurang dimanfaatkannya talenta. Hal ini menunjukkan pentingnya meningkatkan kualitas dan keseragaman pelatihan atlet melalui program nasional terkoordinasi yang didukung oleh pemerintah dan federasi olahraga. Proses administrasi yang rumit dan keterlambatan birokrasi dapat menghambat persiapan atlet, terutama untuk kompetisi internasional. Perampingan prosedur administrasi dan pengurangan birokrasi sangat penting untuk memastikan kelancaran proses perizinan, kesiapan administrasi, dan partisipasi atlet dalam berbagai event. Selain itu, rendahnya minat dan dukungan masyarakat terhadap olahraga tertentu dapat berdampak pada perkembangan atlet. Kampanye untuk meningkatkan kesadaran dan minat terhadap olahraga, serta kolaborasi dengan media dan komunitas lokal, sangat penting untuk menumbuhkan budaya olahraga. Kesimpulannya, untuk menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh masyarakat modern dan memastikan kemajuan olahraga di Indonesia, sangat penting untuk memanfaatkan teknologi, mengatasi kendala keuangan, meningkatkan infrastruktur, menstandardisasi pengembangan atlet, menyederhanakan proses administrasi, dan meningkatkan minat masyarakat terhadap olahraga melalui kesadaran, kampanye dan keterlibatan komunitas.

6.7 Peluang dan Perkembangan Olahraga Di Indonesia

Olahraga di Indonesia memiliki potensi besar untuk mengalami perkembangan yang signifikan. Perkembangan olahraga di Indonesia tidak hanya dapat meningkatkan kesehatan dan kebugaran masyarakat, tetapi juga dapat menjadi sumber penghasilan dalam industri keolahragaan. Selain itu, perkembangan olahraga juga dapat memperkuat ikatan sosial dan kebangsaan, serta menciptakan prestasi di tingkat internasional (Aris & Asmal, 2020).

Aktivitas dalam sektor olahraga mencakup bisnis yang menyajikan aneka ragam produk atau layanan terkait olahraga. Peluang dalam bidang olahraga, baik secara global maupun di Indonesia, memberikan kontribusi signifikan bagi perekonomian. Sebagai negara yang sedang berkembang secara ekonomi, Indonesia telah memulai berbagai inisiatif di ranah olahraga. Untuk masa depan, penting bagi Indonesia untuk mempertimbangkan strategi-strategi yang dapat meningkatkan sektor olahraga agar dapat setara dengan negara maju untuk memberikan dampak yang lebih besar terhadap kemajuan perekonomian Indonesia (Malik et al., 2020).

Mempergunakan teknologi terkini dalam latihan, evaluasi kemampuan, serta pengelolaan para atlet mampu menciptakan terobosan dan efisiensi yang lebih tinggi. Langkah yang perlu diambil meliputi penanaman modal pada teknologi keolahragaan, termasuk pengolahan data dan pengawasan kinerja, untuk memperbaiki persiapan serta latihan atlet. Kerja sama dengan entitas komersial dan ranah privat berperan dalam penyediaan dana dan sokongan infrastruktur yang memadai serta menunjang terbentuknya sinergi yang bermanfaat bersama antara perusahaan dan program latihan, pengembangan bakat, serta penyelenggaraan ajang kompetisi (Latuheru, 2020; Malik et al., 2020).

Pengembangan infrastruktur olahraga, termasuk fasilitas seperti stadion, arena, dan pusat pelatihan, membuka peluang untuk meningkatkan kualitas atlet dan menjamin pendanaan yang cukup untuk membangun serta merawat fasilitas-fasilitas olahraga di seluruh wilayah Indonesia. Pelaksanaan program pelatihan atlet yang berkesinambungan dan berstruktur dirancang untuk menemukan dan memaksimalkan bakat serta mengoptimalkan kemampuan atlet, mendorong pembinaan yang konsisten dan bisa diukur, dengan perhatian khusus pada pengembangan talenta muda dari berbagai region (Rustandi et al., 2021; Bowo et al., 2020).

Memperluas pemberitaan media mengenai ragam olahraga dan pencapaian para atlet dapat memicu minat publik dan mendukung kelestarian olahraga, serta membangun sinergi dengan media guna memperluas jangkauan dan mempopulerkan berbagai disiplin olahraga. Dengan mengatasi hambatan dan memanfaatkan peluang yang ada, Indonesia bisa mengembangkan ekosistem olahraga yang terintegrasi, menjamin pemerataan pembinaan atlet, dan meningkatkan prestasi olahraga di tingkat domestik maupun global. Melalui dukungan dari berbagai sektor dan kolaborasi yang erat, Indonesia berpotensi mencapai kesuksesan besar di arena olahraga (Budiarto & Surjosatyo, 2021; Tonara, 2020).

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. (2022). Museum olahraga nasional sebagai pusat data dan kajian sejarah olahraga. *Empiricism Journal*, 3(1),74-80. <https://doi.org/10.36312/ej.v3i1.864>
- Amalia, G., M, T., & Widiанти, U. (2021). Sistem informasi sebaran potensi dan peluang investasi industri batu alam, batik, dan rotan kabupaten cirebon menggunakan sistem informasi geografis. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik Dan Ilmu Komputer (Jupiter)*, 1(2), 87-94. <https://doi.org/10.34010/jupiter.v1i2.6692>
- Amali, Z., Sumaryanto, S., Ali, M., Anggita, G., Castyana, B., Rahayu, T., ... & Kusuma, D. (2021). Tarsil as an educational value in indonesian sports system. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 787-798. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i3.44510>
- Amanullah, A., Syafei, M., & Kusuma, I. (2022). Latihan rope jump: pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan shooting sepakbola. *Sprinter Jurnal Ilmu Olahraga*, 3(2), 133-140. <https://doi.org/10.46838/spr.v3i2.215>
- Amarta, A. and Anugrah, I. (2021). Implementasi agile scrum dengan menggunakan trello sebagai manajemen proyek di pt andromedia. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (Jnkti)*, 4(6), 528-534. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v4i6.3702>
- Andini, M., Syamsuri, S., Nindiasari, H., & Novaliyosi, N. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan e-modul berbasis problem based learning pada materi peluang. *Tirtamath Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, 3(2), 116. <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v3i2.12733>
- Antonius, F. (2019). Analisis manajemen pembinaan olahraga prestasi di koni pematang siantar. *Sains Olahraga Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.24114/so.v3i1.13059>
- Ardiansyah, M. (2020). Hubungan kekuatan otot tungkai dan otot perut terhadap akurasi shooting pada ekstrakurikuler futsal. *Jendela Olahraga*, 5(2), 160-167. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i2.6240>

- Aris, A A., & Asmal, S. (2020, July 1). Effect of government regulation on labor competitiveness: Study of nine major Indonesian companies. <https://hcvalidate.perfdribe.com/fb803c746e9148689b3984a31fccd902>
- Ariyanti, D., Putra, S., & Kartini, D. (2021). Perancangan dan implementasi aplikasi pendaftaran online kejuaraan olahraga berbasis web framework laravel dan android (studi kasus koni kota probolinggo). *Energy - Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Teknik*, 11(2), 83-91. <https://doi.org/10.51747/energy.v11i2.926>
- Barreiros, A., Côté, J., & Fonseca, A. (2012). From early to adult sport success: analysing athletes' progression in national squads. *European Journal of Sport Science*, 14(S1). <https://doi.org/10.1080/17461391.2012.671368>
- Berliana, B. (2014). Analisis peran pola asuhan dan proses sosialisasi olahraga beladiri ditinjau dari perspektif kesetaraan gender. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3). <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2389>
- Borg-Stein, J., Fogelman, D., & Ackerman, K. (2011). Exercise, sports participation, and musculoskeletal disorders of pregnancy and postpartum. *Seminars in Neurology*, 31(04), 413-422. <https://doi.org/10.1055/s-0031-1293541>
- Bowo, D., Suprayetno., & Valianto, B. (2020, January 1). Analysis of Strategy for Superior Sporting Achievement in Binjai City in Supporting XIV North Sumatera POPDA. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200305.027>
- Budiarto, A., & Surjosatyo, A. (2021, December 1). Indonesia's Road to Fulfill National Renewable Energy Plan Target in 2025 and 2050: Current Progress, Challenges, and Management Recommendations – A Small Review. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/940/1/012032>
- Budiarto, S. and Qibthiyyah, R. (2022). The relationship of organizing national sports events to local tax revenue in

- indonesia. *Jurnal Ekonomi Indonesia*, 11(2), 173-191.
<https://doi.org/10.52813/jei.v11i2.208>
- Buddhtha, S., Natasha, C., Irwansyah, E., & Budiharto, W. (2019). Building an artificial neural network with backpropagation algorithm to determine teacher engagement based on the indonesian teacher engagement index and presenting the data in a web-based gis. *International Journal of Computational Intelligence Systems*, 12(2), 1575.
<https://doi.org/10.2991/ijcis.d.191101.003>
- Casey, M., Fowlie, J., Charity, M., Harvey, J., & Eime, R. (2019). The implications of female sport policy developments for the community-level sport sector: a perspective from victoria, australia. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 11(4), 657-678.
<https://doi.org/10.1080/19406940.2019.1618892>
- Dongoran, M. and Kalalo, C. (2020). Profil psikologis atlet pekan olahraga nasional (pon) papua menuju pon xx tahun 2020. *Journal Sport Area*, 5(1), 13-21.
[https://doi.org/10.25299/sportarea.2020.vol5\(1\).4621](https://doi.org/10.25299/sportarea.2020.vol5(1).4621)
- Duhe, E., Kadir, S., & Makadada, F. (2023). Kesiapan fisik atlet jelang pekan olahraga mahasiswa nasional xvii. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 5(1), 23-28.
<https://doi.org/10.37311/jjsc.v5i1.16428>
- Fajar, M., Marsudi, I., S, N., Rasyid, A., Pramono, B., & Fepriyanto, A. (2021). Profile of taekwondo athletes in situbondo indonesian.. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211223.087>
- Feys, P., Tytgat, K., Gijbels, D., Groote, L., Baert, I., & Asch, P. (2013). Effects of an 1-day education program on physical functioning, activity and quality of life in community living persons with multiple sclerosis. *Neurorehabilitation*, 33(3), 439-448. <https://doi.org/10.3233/nre-130975>
- Firdaus, M., Pratama, I., Tejawati, A., Anam, M., & Suandi, F. (2022). Pengujian user experience pada aplikasi smart home menggunakan use questionnaire. *Rabit Jurnal*

- Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab, 7(1), 15-22.
<https://doi.org/10.36341/rabit.v7i1.1929>
- Fuad, Z. (2023). Perancangan wisma atlet dengan pendekatan arsitektur tropis. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur Dan Perencanaan*, 7(4), 187-197.
<https://doi.org/10.24815/jimap.v7i4.26673>
- Gill, D. (1986). Competitiveness among females and males in physical activity classes. *Sex Roles*, 15(5-6), 233-247.
<https://doi.org/10.1007/bf00288314>
- Guntari, E., Permana, A., & Umbara, F. (2020). Prototype sistem informasi eksekutif dosen di perguruan tinggi swasta abcd. *Jumanji (Jurnal Masyarakat Informatika Unjani)*, 3(02), 155.
<https://doi.org/10.26874/jumanji.v3i02.65>
- Habibulloh, I. and Wijaya, M. (2023). Karakter mahasiswa program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi berbasis olahraga rekreatif tp. bola kecil dan permainan anak. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(3), 270-275.
<https://doi.org/10.23887/jiku.v10i3.52449>
- Halima, N. and Mardiana, F. (2020). Implementation of headmaster personality competence in developing competitive advantages: a case study in east java, indonesia. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 5(5), 1606-1612.
<https://doi.org/10.22161/ijels.55.40>
- Hardcastle, S., Tye, M., Glassey, R., & Hagger, M. (2015). Exploring the perceived effectiveness of a life skills development program for high-performance athletes. *Psychology of Sport and Exercise*, 16, 139-149.
<https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2014.10.005>
- Harjo, I. (2022). The identity politics in Indonesian football during the colonial period. *Journal Sport Area*, 7(2), 330-342.
[https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7\(2\).8346](https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7(2).8346)
- Hartley, D., Nelson, N., Arthur, R., Barboza, P., Collier, N., Lightfoot, N., ... & Brownstein, J. (2013). An overview of internet

- biosurveillance. *Clinical Microbiology and Infection*, 19(11), 1006-1013. <https://doi.org/10.1111/1469-0691.12273>
- Hati, L. and Ginting, L. (2022). Segitiga kekuasaan demokrasi dipimpin tahun 1959-1965: sukarno, tni-ad dan partai komunis indonesia. *Yupa Historical Studies Journal*, 6(2), 161-180. <https://doi.org/10.30872/yupa.v6i2.1051>
- Hidayat, T., Setijono, H., Kusnanik, N., Nurhasan, N., Ardha, M., & Yang, C. (2022). The implementation of cipp model evaluation at east java women volleyball team during the preparation for indonesia olympic games (pon) xx. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 10(2), 199-206. <https://doi.org/10.13189/saj.2022.100210>
- Houlihan, B. and Zheng, J. (2013). The olympics and elite sport policy: where will it all end?. *The International Journal of the History of Sport*, 30(4), 338-355. <https://doi.org/10.1080/09523367.2013.765726>
- Ihsan, M., Yudhana, A., & Umar, R. (2022). Implementasi perangkat lunak penjaminan mutu menggunakan metode rapid application development (rad). *Techno (Jurnal Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Purwokerto)*, 23(2), 69. <https://doi.org/10.30595/techno.v23i2.10427>
- Indrianti, N. and Rizqullah, A. (2020). Penentuan strategi pengembangan website perguruan tinggi menggunakan quality function deployment. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(2), 143. <https://doi.org/10.31315/jik.v17i2.2328>
- Jaya, S., Triono, W., & Nazar, M. (2023). Sistem pendukung keputusan rekomendasi pengembangan karir dan promosi jabatan struktural dengan metode simple additive weighting (saw) di lingkungan pemerintah kota tegal. *Remik (Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer)*, 7(1), 537-545. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12083>
- Jensen, J., Moriarty, C., Hurley, R., & Stryker, J. (2010). Making sense of cancer news coverage trends: a comparison of

- three comprehensive content analyses. *Journal of Health Communication*, 15(2), 136-151.
<https://doi.org/10.1080/10810730903528025>
- Kim, W., Jun, H., Walker, M., & Drane, D. (2015). Evaluating the perceived social impacts of hosting large-scale sport tourism events: scale development and validation. *Tourism Management*, 48, 21-32.
<https://doi.org/10.1016/j.tourman.2014.10.015>
- Kogoya, K., Guntoro, T., & Putra, M. (2022). Sports event image, satisfaction, motivation, stadium atmosphere, environment, and perception: a study on the biggest multi-sport event in indonesia during the pandemic. *Social Sciences*, 11(6), 241.
<https://doi.org/10.3390/socsci11060241>
- Kossay, M. (2021). Analisis terhadap inpres nomor 9 tahun 2020 dalam kaitannya penyelenggaraan pon papua 2021. *Jurnal Sosial Teknologi*, 1(9).
<https://doi.org/10.36418/jurnalsostech.v1i9.201>
- Kurnianugraha, T., Sari, E., Anwar, M., & Nugroho, D. (2021). Disability sports achievements of indonesian special schools of disability students. *Kinestetik Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 5(1), 186-197.
<https://doi.org/10.33369/jk.v5i1.14378>
- Kurniawan, A., Wiguno, L., & Sugiarto, T. (2022). Pelatihan peraturan dan permainan olahraga cricket untuk guru pjok sd kecamatan kromengan kabupaten malang. *Promotif Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 76.
<https://doi.org/10.17977/um075v2i12022p76-82>
- Latuheru, R V. (2020, December 18). Hubungan Antara Kelentukan Dan Kelincahan Terhadap Keterampilan Dribbling Pada Permainan Hoki.
<https://doi.org/10.26858/sportive.v3i2.17016>
- Li, P., Bosscher, V., Pion, J., Weissensteiner, J., & Vertonghen, J. (2018). Is international junior success a reliable predictor for international senior success in elite combat sports.

- European Journal of Sport Science, 18(4), 550-559.
<https://doi.org/10.1080/17461391.2018.1439104>
- Luo, J., Gao, W., & Wang, Z. (2021). The triboelectric nanogenerator as an innovative technology toward intelligent sports. *Advanced Materials*, 33(17).
<https://doi.org/10.1002/adma.202004178>
- Malik, A., Sunardi, S., & Ardianto, D T. (2020, September 6). Pengembangan Panduan Identifikasi Bakat Olahraga Berbasis Teknologi Sport Search.
<https://doi.org/10.46680/jci.v3i2.30>
- Mautama, P., Darmayasa, I., & Sptyanawati, N. (2022). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe stad berbasis ict untuk meningkatkan hasil belajar pjok materi bola voli pada peserta didik kelas vii smp. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 4(2), 85-91.
<https://doi.org/10.23887/ijst.v4i2.49350>
- Pawlowski, T., Downward, P., & Rasciute, S. (2011). Subjective well-being in european countries—on the age-specific impact of physical activity. *European Review of Aging and Physical Activity*, 8(2), 93-102.
<https://doi.org/10.1007/s11556-011-0085-x>
- Ponamgi, S., DeSimone, C., & Ackerman, M. (2015). Athletes with implantable cardioverter defibrillators. *Clinics in Sports Medicine*, 34(3), 473-487.
<https://doi.org/10.1016/j.csm.2015.03.010>
- Power, M. (2015). How accounting begins: object formation and the accretion of infrastructure. *Accounting Organizations and Society*, 47, 43-55.
<https://doi.org/10.1016/j.aos.2015.10.005>
- Pratama, M., Budiman, E., & Hairah, U. (2020). Sistem informasi manajemen koni provinsi kalimantan timur berbasis web. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (Jurti)*, 3(2), 197.
<https://doi.org/10.30872/jurti.v3i2.4034>
- Pujangga, P., Charli, L., & Remora, H. (2022). Analisis teknik dasar pukulan backhand pada permainan bulu tangkis pb buana

- sakti kota lubuklinggau. E-Sport Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, 3(1), 6-12. <https://doi.org/10.31539/e-sport.v3i1.5194>
- Putra, M. and Ita, S. (2019). Gambaran kapasitas fisik atlet papua: kajian menuju pon xx papua. Jurnal Keolahragaan, 7(2). <https://doi.org/10.21831/jk.v7i2.26967>
- Putra, M. (2021). Bagaimana prestasi indonesia pada sea games, asian games, serta olimpiade? refleksi peringatan hari olahraga nasional ke-38. Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (Jopi), 1(1), 108-129. <https://doi.org/10.54284/jopi.v1i1.8>
- Prayogo, R., Anugrah, S., Falaahudin, A., Iwandana, D., & Festiawan, R. (2021). Pengaruh latihan mandiri dalam rangka pembatasan kegiatan masyarakat: study kasus atlet pencak silat kabupaten karawang. Jurnal Keolahragaan, 9(2), 290-298. <https://doi.org/10.21831/jk.v9i2.43260>
- Rahadian, A., Ma'mun, A., Berliana, B., Nuryadi, N., Mutohir, T., & Irianto, D. (2021). Gerakan sport for all kunci keberhasilan olahraga indonesia. Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (Jopi), 1(1), 78-95. <https://doi.org/10.54284/jopi.v1i1.7>
- Rahadian, D. (2023). Pengaruh latihan fisik terhadap nilai vo2 max atlet pelatda ntb sebagai indikator ketahanan kardiorespirasi menuju pon 2021. Jurnal Ilmiah Permas Jurnal Ilmiah Stikes Kendal, 13(2), 673-682. <https://doi.org/10.32583/pskm.v13i2.879>
- Ramadhan, M., Ma'mun, A., & Mahendra, A. (2020). Implementasi kebijakan olahraga pendidikan sebagai upaya pembangunan melalui olahraga berdasarkan undang-undang sistem keolahragaan nasional. Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan, 5(1), 69-80. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v5i1.23824>
- Renson, R. (2001). Messages from the future: significance of sport and exercise in the third millennium. European Journal of Sport Science, 1(1), 1-17. <https://doi.org/10.1080/17461390100071105>

- Rukmana, A., Bakti, R., Ma'sum, H., & Sholihannnisa, L. (2023). Pengaruh dukungan orang tua, harga diri, pengakuan peluang, dan jejaring terhadap niat berwirausaha di kalangan mahasiswa manajemen di kota bandung. *Jurnal Ekonomi Dan Kewirausahaan West Science*, 1(02), 89-101. <https://doi.org/10.58812/jekws.v1i02.249>
- Rustandi, E., Suherman, A., Ma'mun, A., & Rudi, R. (2021, July 1). Sport for All in Indonesia: A Review of Sport Development Concept. <http://www.hrpub.org/download/20210730/SAJA22-19991932>.
- Sampei, Y. and Aoyagi-Usui, M. (2009). Mass-media coverage, its influence on public awareness of climate-change issues, and implications for japan's national campaign to reduce greenhouse gas emissions. *Global Environmental Change*, 19(2), 203-212. <https://doi.org/10.1016/j.gloenvcha.2008.10.005>
- Santoso, N. (2020). Evaluasi program kelas khusus olahraga tingkat sekolah menengah atas di kabupaten kulonprogo yogyakarta. *Majora Majalah Ilmiah Olahraga*, 26(1), 8-19. <https://doi.org/10.21831/majora.v26i1.30512>
- Saputra, Y. and Paramitha, S. (2020). Project management office strategies of hosting indonesia national olympic games (pon) xix/2016 in west java.. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.032>
- Schäfer, M. and Schlichting, I. (2014). Media representations of climate change: a meta-analysis of the research field. *Environmental Communication*, 8(2), 142-160. <https://doi.org/10.1080/17524032.2014.914050>
- Setyaningrum, D. (2020). Pentingnya olahraga selama pandemi covid-19. *Jurnal Biomedika Dan Kesehatan*, 3(4), 166-168. <https://doi.org/10.18051/jbiomedkes.2020.v3.166-168>
- Shofi, S., Soesanto, A., & Jazuli, A. (2022). Rancang bangun sistem informasi atlet di kabupaten kudus berbasis web. *Jurnal*

- Dialektika Informatika (Detika), 3(1), 7-13.
<https://doi.org/10.24176/detika.v3i1.8847>
- Slamet, A., Mutmainah, D., Rizquallah, R., & Apriani, F. (2022). Analisis nilai tambah dan strategi pengembangan industri olahan kulit buah naga di kabupaten banyuwangi, jawa timur. *Food Scientia Journal of Food Science and Technology*, 2(1), 20-47.
<https://doi.org/10.33830/fsj.v2i1.2686.2022>
- Sobarna, A. (2022). Tes kebugaran jasmani atlet pelatda kota cimahi menuju porprov xiv jawa barat tahun 2022. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Unsiq*, 9(3), 264-270. <https://doi.org/10.32699/ppkm.v9i3.3374>
- Solihin, A., Tofikin, T., & Lubis, . (2022). Psikologi atlet pencak silat riau pasca pon papua xx tahun 2021. *Journal of Sport Education (JoPe)*, 4(2), 131.
<https://doi.org/10.31258/jope.4.2.131-142sia>.
- Strafford, B., Davids, K., North, J., & Stone, J. (2021). Exploring coach perceptions of parkour-style training for athlete learning and development in team sports. *Journal of Motor Learning and Development*, 9(3), 399-421.
<https://doi.org/10.1123/jmld.2021-0005>
- Sudiana, I. (2019). Dampak olahraga wisata bagi masyarakat. *Jurnal Ika*, 16(1), 55.
<https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19826>
- Supratiknya, A. (2021). National identity in the indonesian youth [identitas nasional di kalangan orang muda indonesia]. *Anima Indonesian Psychological Journal*, 36(2), 231-273.
<https://doi.org/10.24123/aipj.v36i2.3137>
- Surya, R. and Fikriya, R. (2022). The contribution of western humanism ideas towards education policy in the dutch east indies (1817-1942). *Paramita Historical Studies Journal*, 32(1). <https://doi.org/10.15294/paramita.v32i1.307>
- Suyanto, S. and Andri, A. (2020). Implementasi rapid application development dalam pengembangan aplikasi pelaporan kerusakan jalan. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan*

- Pembelajaran Informatika), 5(2), 89.
<https://doi.org/10.29100/jipi.v5i2.1758>
- Sya'bandyah, F. (2017). Pembangunan aplikasi informasi lokasi venue pekan olahraga nasional (pon) xix di jawa barat 2016 berbasis android. *Infotronik Jurnal Teknologi Informasi Dan Elektronika*, 1(1), 42.
<https://doi.org/10.32897/infotronik.2016.1.1.8>
- Syahbrudin, J. (2018). Multimedia interaktif berbasis karakter sebagai upaya peningkatan nilai-nilai karakter dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. *Cess (Journal of Computer Engineering System and Science)*, 3(1), 7.
<https://doi.org/10.24114/cess.v3i1.8322>
- Till, K. and Baker, J. (2020). Challenges and [possible] solutions to optimizing talent identification and development in sport. *Frontiers in Psychology*, 11.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00664>
- Tonara, A. (2020, December 25). Analisis Indeks Pembangunan Olahraga Kabupaten Aceh Tengah.
<https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i2.8856>
- Towers, S., Afzal, S., Bernal, G., Bliss, N., Brown, S., Espinoza, B., ... & Castillo-Chavez, C. (2015). Mass media and the contagion of fear: the case of ebola in america. *Plos One*, 10(6), e0129179. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0129179>
- Triprayogo, R., Zubaida, I., & Aqobah, Q. (2022). Sosialisasi cabang olahraga petanque pada guru sma di kota serang. *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat Indonesia*, 1(2), 70-75. <https://doi.org/10.56303/jppmi.v1i2.26>
- Vealey, R. (1986). Conceptualization of sport-confidence and competitive orientation: preliminary investigation and instrument development. *Journal of Sport Psychology*, 8(3), 221-246. <https://doi.org/10.1123/jsp.8.3.221>
- Wicker, P. and Breuer, C. (2011). Scarcity of resources in german non-profit sport clubs. *Sport Management Review*, 14(2), 188-201. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2010.09.001>

- Wijayanto, A. (2022). Refleksi pon xx dan peparnas xvi papua.. <https://doi.org/10.31219/osf.io/uq7m3>
- Winarni, N., Sugiharto, S., & Yogaswara, A. (2021). Management of athlete achievement development, central java student sports coaching and training center. *Medikora*, 20(2), 103-112. <https://doi.org/10.21831/medikora.v20i2.40510>
- Winario, M. (2023). Pengaruh sarana prasarana dan motivasi terhadap prestasi olahraga pada atlet komite olahraga nasional indonesia (koni) provinsi riau. *SHARING*, 2(1), 102-116. <https://doi.org/10.31004/sharing.v2i1.11031>
- Wirahman, H. and Alfiyani, N. (2022). Eksistensi politik perempuan pasca kemerdekaan indonesia. *Spectrum Journal of Gender and Children Studies*, 2(2), 114-131. <https://doi.org/10.30984/spectrum.v2i2.463>
- Yahandi, Z., Ulfah, W., Rahman, I., Renaldi, C., Yuranda, A., & Saputra, M. (2022). Hubungan power tungkai dan power lengan terhadap jumping smash siswa ekstrakurikuler badminton ma nurul falah. *Jurnal Stamina*, 5(5), 191-198. <https://doi.org/10.24036/jst.v5i5.1069>
- Young, M., Norman, G., & Humphreys, K. (2008). Medicine in the popular press: the influence of the media on perceptions of disease. *Plos One*, 3(10), e3552. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0003552>
- Yuliana, Y. (2020). Olahraga yang aman di masa pandemi covid-19 untuk meningkatkan imunitas tubuh. *Jurnal Bali Membangun Bali*, 1(2), 103-110. <https://doi.org/10.51172/jbmb.v1i2.112>

BAB 7

SEJARAH ATLETIK

Oleh Permata Amalya

7.1 Pendahuluan

Atletik, atau olahraga lari, lempar, dan melompat, telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia sejak zaman kuno. Sejarah atletik mencerminkan perjalanan panjang peradaban manusia, melibatkan kompetisi fisik yang mendasari nilai-nilai seperti kekuatan, kecepatan, ketahanan, dan keterampilan teknis. Pada dasarnya, atletik menjadi ekspresi keinginan manusia untuk mengukur dan meningkatkan kemampuan fisik mereka.

Pada periode kuno, bangsa-bangsa seperti Yunani dan Romawi memiliki tradisi atletik yang kuat. Di Yunani, Olimpiade kuno menjadi ajang olahraga tertua yang tercatat, dimulai pada abad ke-8 SM di Olympia. Olimpiade membawa bersamaan atlet-atlet dari berbagai kota-kota kuno yang bersaing dalam lari, lempar, dan berbagai jenis pertandingan lainnya sebagai bentuk penghormatan terhadap dewa-dewa mereka.

Selama Abad Pertengahan, olahraga seringkali terkait dengan kegiatan militer, seperti lomba berkuda dan panahan. Meskipun kompetisi atletik terpusat di wilayah tertentu, semangat kompetisi fisik tetap hidup meskipun dalam konteks yang berbeda. Pada abad ke-15 dan 16, Renaisans memperkenalkan pemikiran baru tentang tubuh manusia, memandangnya sebagai suatu keajaiban yang perlu dipahami dan diperbaiki. Ini menciptakan dasar bagi kebangkitan minat terhadap atletik, dengan atlet menjadi simbol kebugaran dan

kesehatan. Pada abad ke-19, gerakan kebugaran fisik semakin berkembang, terutama di Inggris dan Amerika Serikat. Pada tahun 1896, Olimpiade modern pertama diadakan di Athena, memulai era baru dalam sejarah atletik yang menandai kembalinya tradisi kuno ke panggung global. Atletik terus berkembang dalam format global sepanjang abad ke-20, dengan peningkatan pesat dalam teknologi, penelitian ilmiah, dan partisipasi massa. Prestasi luar biasa dari atlet seperti Jesse Owens, Usain Bolt, dan Jackie Joyner-Kersey telah memperkaya sejarah atletik dengan momen-momen heroik dan prestasi yang menginspirasi. Sejak zaman kuno hingga saat ini, sejarah atletik mencerminkan evolusi budaya dan nilai-nilai manusia, menyatu dengan keinginan konstan untuk mengukur dan merayakan kemampuan fisik. Dalam konteks ini, atletik bukan hanya tentang kejuaraan fisik semata, tetapi juga tentang keterlibatan manusia dalam pencapaian puncak potensinya.

7.2 Peran Gerakan Kebugaran Fisik pada Atletik

Peran Gerakan Kebugaran Fisik dalam dunia atletik sangat signifikan, membentuk dasar untuk pembinaan fisik dan peningkatan kinerja atlet. Gerakan kebugaran fisik tidak hanya mengacu pada latihan olahraga, tetapi juga melibatkan pendekatan ilmiah untuk meningkatkan daya tahan, kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan atlet. Program kebugaran fisik yang efektif dapat membantu mengurangi risiko cedera, memaksimalkan potensi atlet, dan meningkatkan daya tahan tubuh. Ini melibatkan latihan kardiovaskular, latihan kekuatan, fleksibilitas, dan elemen-elemen lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan olahraga tertentu.

Dengan pendekatan yang terstruktur dan berorientasi pada ilmu olahraga, gerakan kebugaran fisik memberikan dasar yang kokoh untuk pengembangan atletik, memungkinkan atlet untuk mencapai tingkat kebugaran optimal dan menyokong

kinerja terbaik mereka di lapangan. Selain itu, gerakan kebugaran fisik juga memiliki dampak positif pada kesehatan umum, membentuk gaya hidup sehat, dan mempromosikan kesadaran akan pentingnya aktivitas fisik dalam menjaga keseimbangan tubuh dan pikiran atlet. Dengan demikian, peran gerakan kebugaran fisik dalam atletik tidak hanya terbatas pada prestasi di lapangan, tetapi juga meresap ke dalam aspek kesejahteraan dan kehidupan sehari-hari atlet.

7.3 Teknologi dan Ilmu Pengetahuan dalam Atletik

Penggabungan teknologi dan ilmu pengetahuan dalam bidang atletik telah menciptakan perubahan revolusioner dalam melatih, mengelola, dan meningkatkan kinerja atlet. Perangkat berbasis teknologi, seperti sensor, perangkat pelacakan, dan alat analisis data, memungkinkan pelatih untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang kemajuan fisik dan fisiologis atlet secara real-time. Analisis video dan teknologi simulasi komputer membuka pintu untuk memahami dengan lebih rinci teknik dan strategi yang dapat meningkatkan kinerja atlet.

Dalam hal penilaian kesehatan dan pemulihan, ilmu pengetahuan memberikan kontribusi besar. Penelitian biomekanika dan fisiologi olahraga membantu merinci aspek-aspek seperti pergerakan tubuh, kekuatan otot, dan fungsi kardiorespirasi, yang semuanya membantu merancang program latihan yang lebih personal dan efektif. Di sisi lain, teknologi pemulihan termasuk terapi laser, perawatan krioterapi, dan penggunaan sensor untuk mengukur tingkat kelelahan dan pemulihan atlet.

Penemuan-penemuan dalam ilmu pengetahuan olahraga dan teknologi terkini tidak hanya memberikan manfaat fisik,

tetapi juga dapat memengaruhi aspek-aspek psikologis atlet. Dengan memahami otak dan emosi, pelatih dapat merancang strategi mental yang mendukung ketahanan mental dan konsentrasi di lapangan.

Secara keseluruhan, integrasi teknologi dan ilmu pengetahuan telah membuka pintu untuk pemahaman yang lebih mendalam dan pendekatan yang lebih terarah dalam mengoptimalkan kinerja atlet. Ini menciptakan lingkungan pelatihan yang inovatif dan adaptif, yang pada akhirnya mengarah pada pencapaian hasil terbaik di bidang atletik.

7.4 Cabang-cabang Atletik dan Cara Melakukannya

Cabang-cabang atletik mencakup berbagai olahraga yang melibatkan kekuatan, kecepatan, kelincahan, dan keterampilan teknis. Setiap cabang memiliki aturan dan teknik yang khas, menciptakan keragaman dalam bentuk aktivitas fisik. Berikut adalah beberapa contoh cabang atletik dan cara melakukannya:

1. Lari: Atletik lari melibatkan berbagai jenis perlombaan, seperti lari cepat, lari jarak menengah, dan lari jarak jauh. Atlet lari mengembangkan kecepatan, daya tahan, dan teknik lari yang efisien.
2. Lompat: Cabang ini mencakup lompat jauh, lompat tinggi, dan lompat tiga kali. Atlet memerlukan kombinasi kecepatan, kekuatan, dan teknik untuk mencapai jarak atau ketinggian maksimal.
3. Lempar: Lempar berbagai objek, seperti lempar lembing, lempar cakram, dan lempar martil, merupakan cabang-cabang atletik yang menguji kekuatan dan teknik lemparan atlet.
4. Renang: Renang mencakup berbagai gaya, seperti gaya bebas, gaya punggung, dan gaya kupu-kupu. Atlet renang mengembangkan kekuatan fisik dan keterampilan teknis untuk melewati air dengan kecepatan dan efisiensi.

5. Angkat Berat: Atlet angkat berat bersaing untuk mengangkat beban tertinggi dalam kategori tertentu, seperti angkat snatch atau clean and jerk. Cabang ini menekankan kekuatan, daya tahan, dan teknik angkat yang benar.
6. Gulat: Gulat adalah olahraga kontak di mana atlet berusaha menjatuhkan lawan mereka atau mendapatkan poin dengan mengontrol posisi tubuh lawan. Ini memerlukan kekuatan, fleksibilitas, dan taktik gulat yang cerdas.
7. Tennis: Tennis adalah olahraga raket yang melibatkan permainan tunggal atau ganda. Atlet tennis mengandalkan kombinasi kecepatan, kekuatan, dan keterampilan teknis untuk mengalahkan lawan.
8. Bulu Tangkis: Bulu tangkis adalah olahraga raket yang melibatkan pemukulan shuttlecock melintasi jaring. Atlet bulu tangkis mengandalkan kecepatan, ketepatan, dan kelincahan.
9. Hockey: Baik dalam bentuk lapangan atau es, hoki melibatkan pemain yang menggunakan tongkat untuk mengontrol bola atau puck dan mencetak gol. Ini memerlukan kombinasi kecepatan, keterampilan teknis, dan kelincahan.
10. Panahan: Atlet panahan mencoba untuk melesatkan panah mereka ke target dengan akurat. Ini membutuhkan kekuatan, konsentrasi, dan teknik tembakan yang baik.

Setiap cabang atletik menuntut persiapan fisik yang khusus dan pengembangan keterampilan teknis yang mendalam. Latihan rutin, pembinaan teknis, dan komitmen yang tinggi merupakan kunci kesuksesan dalam cabang-cabang atletik ini.

7.5 Tren dan Inovasi Terkini dalam Dunia Atletik

Dunia atletik terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan inovasi di berbagai bidang. Beberapa tren dan inovasi terkini yang memengaruhi dunia atletik antara lain:

1. **Teknologi Pemantauan Kinerja:** Penggunaan sensor dan perangkat wearable memungkinkan pemantauan kinerja atlet secara real-time. Data seperti detak jantung, langkah, dan intensitas latihan dapat memberikan wawasan mendalam tentang tingkat kebugaran dan pemulihan atlet.
2. **Analisis Video dan Virtual Reality (VR):** Analisis video dan teknologi VR digunakan untuk memperinci teknik atlet dan menyajikan latihan dalam format simulasi yang mendukung pembelajaran. Ini membantu atlet dan pelatih untuk mengidentifikasi area perbaikan dan meningkatkan kinerja.
3. **Teknologi Pemulihan Cepat:** Inovasi dalam teknologi pemulihan termasuk ruangan krioterapi, terapi kompresi, dan peralatan pemulihan otot yang canggih. Ini membantu dalam mengurangi waktu pemulihan setelah latihan intensif atau cedera.
4. **Pelatihan Berbasis Data:** Pelatihan yang didasarkan pada data memanfaatkan analisis data dan kecerdasan buatan untuk merancang program latihan yang disesuaikan secara individual. Ini membantu atlet mencapai hasil yang lebih baik dengan memanfaatkan kekuatan dan kelemahan mereka.
5. **Kebugaran Mental dan Kesejahteraan Psikologis:** Pengakuan akan pentingnya kesejahteraan mental atlet semakin meningkat. Program kebugaran mental, meditasi, dan aplikasi yang mendukung kesehatan psikologis semakin populer untuk meningkatkan performa dan keseimbangan emosional atlet.
6. **Desain Pakaian Olahraga Inovatif:** Teknologi tekstil canggih digunakan dalam desain pakaian olahraga untuk meningkatkan kenyamanan, mengatur suhu tubuh, dan meningkatkan performa atlet. Pakaian yang menggunakan teknologi anti-peluruhan air dan bahan ringan semakin umum digunakan.
7. **Olahraga Elektronik (Esports):** Esports telah menjadi tren yang mendominasi, memungkinkan para pemain bersaing dalam kompetisi video game. Ini bukan hanya fenomena hiburan, tetapi juga menjadi industri yang serius dengan atlet esport yang dilatih secara profesional.

8. Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI): Kecerdasan buatan digunakan dalam analisis data untuk meramalkan cedera, merancang program latihan yang optimal, dan memberikan wawasan tentang taktik dan strategi dalam olahraga.
9. Pengembangan Nutrisi Olahraga: Inovasi dalam nutrisi olahraga terus berkembang, termasuk penggunaan suplemen yang disesuaikan dengan kebutuhan individu atlet dan pemahaman lebih mendalam tentang diet yang mendukung kinerja optimal.
10. Pemikiran Desain yang Berkelanjutan: Desain fasilitas olahraga dan peralatan atletik semakin memperhatikan aspek keberlanjutan, dengan penggunaan material ramah lingkungan dan prinsip desain yang berkelanjutan.

Tren dan inovasi ini tidak hanya memengaruhi cara atlet berlatih dan bersaing, tetapi juga membuka pintu untuk pencapaian tingkat kinerja yang lebih tinggi dan memperkaya pengalaman atletik secara keseluruhan.

7.6 Pentingnya Atletik

Atletik memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, melibatkan dampak positif pada kesehatan fisik dan mental, pembentukan karakter, serta kontribusi pada kehidupan sosial dan budaya. Berikut adalah beberapa aspek pentingnya atletik:

1. Kesehatan Fisik: Atletik membantu menjaga dan meningkatkan kesehatan fisik. Latihan teratur dapat meningkatkan daya tahan kardiorespirasi, kekuatan otot, dan fleksibilitas, yang semuanya memberikan manfaat kesehatan jangka panjang.
2. Pengembangan Keterampilan Motorik: Berbagai aktivitas atletik melibatkan pengembangan keterampilan motorik seperti keseimbangan, koordinasi, dan kecepatan. Ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan

keterampilan motorik halus dan kasar, terutama pada anak-anak.

3. Kesehatan Mental: Olahraga dan aktivitas atletik terbukti dapat mengurangi stres, meningkatkan suasana hati, dan mengurangi risiko gangguan mental. Partisipasi dalam tim atau kegiatan olahraga individual juga dapat membantu membangun keterampilan sosial dan kemandirian.
4. Pendidikan Karakter: Atletik membentuk karakter melalui pengembangan nilai-nilai seperti disiplin, dedikasi, kerja keras, dan sportivitas. Atlet belajar untuk mengatasi tantangan, bekerja dalam tim, dan menghargai hasil dari usaha keras.
5. Pemberdayaan Individu: Melalui atletik, individu dapat menemukan dan mengembangkan kelebihan mereka, memperoleh rasa pencapaian dan kepercayaan diri. Ini dapat membantu memotivasi mereka untuk meraih tujuan tidak hanya di lapangan olahraga, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.
6. Membentuk Gaya Hidup Sehat: Partisipasi dalam olahraga dan aktivitas atletik mendorong gaya hidup sehat dan kebiasaan positif. Ini mencakup pemilihan makanan yang seimbang, manajemen stres, dan penghindaran perilaku merugikan kesehatan.
7. Integrasi Sosial: Olahraga sering kali menjadi platform untuk membangun hubungan sosial dan integrasi dalam masyarakat. Melalui pertandingan dan latihan, atlet dapat membentuk persahabatan dan koneksi yang berharga.
8. Prestasi dan Pengakuan: Keterlibatan dalam kegiatan atletik dapat menghasilkan prestasi yang diakui dan dihargai, baik di tingkat lokal maupun internasional. Ini memberikan pengakuan atas usaha dan keunggulan atlet.
9. Mengajarkan Nilai Kemenangan dan Kekalahan: Atletik mengajarkan pentingnya menghargai proses, baik dalam kemenangan maupun kekalahan. Atlet belajar bagaimana meresapi kesuksesan dengan rendah hati dan menghadapi kegagalan dengan keberanian untuk bangkit kembali.
10. Penting dalam Pembentukan Identitas Budaya: Olahraga dan atletik sering kali menjadi bagian dari identitas budaya

suatu komunitas atau negara. Keberhasilan atlet dalam arena internasional dapat meningkatkan kebanggaan nasional dan menciptakan ikon-ikon olahraga yang dihormati.

Pentingnya atletik bukan hanya tentang pencapaian prestasi fisik, tetapi juga tentang pembentukan karakter, kesehatan, dan kontribusi positif pada kehidupan individu dan masyarakat secara keseluruhan.

7.7 Dampak Atletik dalam Konteks Globalisasi

Dalam konteks globalisasi, dampak atletik mencapai tingkat yang signifikan, menciptakan jaringan interkoneksi dan menghubungkan komunitas di seluruh dunia melalui olahraga. Pertama, atletik berfungsi sebagai medium yang memfasilitasi pertukaran budaya, mempromosikan pemahaman lintas budaya, dan menghancurkan batasan geografis. Melalui acara internasional seperti Olimpiade, berbagai bangsa dapat berkompetisi secara damai, menciptakan platform yang mendorong dialog dan persahabatan. Selain itu, atletik juga menjadi sarana diplomasi olahraga, di mana konflik dan ketegangan geopolitik dapat diatasi melalui persaingan dan kerjasama atlet. Kedua, globalisasi mengubah cara atlet dan penonton mengakses dan berinteraksi dengan olahraga.

Media sosial dan teknologi informasi membawa peristiwa olahraga langsung ke tangan jutaan penonton di seluruh dunia, menciptakan komunitas global yang mendukung dan membagikan pengalaman olahraga secara instan. Ketiga, dalam ekonomi global, olahraga menjadi industri bernilai triliunan dolar dengan sponsor global, hak siar internasional, dan perdagangan produk olahraga yang mendunia. Ini memberikan peluang ekonomi dan pekerjaan, serta meningkatkan citra dan daya tarik komersial suatu negara. Dengan demikian, dalam era globalisasi

ini, atletik tidak hanya menjadi pertunjukan fisik, tetapi juga kekuatan yang merajut koneksi antarbudaya, mengelola diplomasi, dan memainkan peran kunci dalam pembentukan lanskap global.

7.8 Hal-hal yang Dibutuhkan dalam Atletik

Dalam dunia atletik, sejumlah faktor dan elemen diperlukan untuk mencapai keberhasilan dan keseimbangan holistik antara prestasi olahraga, kesehatan, dan kesejahteraan individu. Berikut adalah beberapa hal yang dibutuhkan dalam atletik:

1. **Pelatihan yang Teratur dan Terarah:** Program pelatihan yang teratur dan terarah membantu membangun kekuatan, daya tahan, kelincahan, dan keterampilan teknis yang diperlukan dalam cabang olahraga tertentu.
2. **Kebugaran Fisik dan Kesehatan:** Mempertahankan kebugaran fisik dan kesehatan yang optimal sangat penting. Ini melibatkan diet seimbang, istirahat yang cukup, dan pemantauan kondisi kesehatan secara berkala.
3. **Peralatan dan Fasilitas Olahraga:** Pemilihan peralatan yang sesuai dengan cabang olahraga dan akses ke fasilitas olahraga yang baik menjadi faktor penting dalam mendukung pelatihan dan persiapan atlet.
4. **Pengembangan Keterampilan Teknis:** Fokus pada pengembangan keterampilan teknis yang spesifik untuk cabang olahraga tertentu merupakan aspek kunci. Ini melibatkan latihan rutin untuk meningkatkan keahlian dan pemahaman terhadap permainan.
5. **Pelatihan Mental:** Pelatihan mental membantu atlet mengelola tekanan, meningkatkan konsentrasi, dan mengembangkan ketahanan mental. Ini termasuk teknik-teknik relaksasi, visualisasi, dan pendekatan psikologis lainnya.
6. **Dukungan Tim dan Kolaborasi:** Dalam banyak olahraga, dukungan dari tim, pelatih, dan rekan setim sangat penting.

Kolaborasi dan kerjasama membantu menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi pertumbuhan atlet.

7. Pemahaman akan Nutrisi: Pengetahuan tentang nutrisi dan pola makan yang sehat adalah aspek penting dalam mendukung energi, pemulihan, dan pertumbuhan otot yang diperlukan dalam prestasi atletik.
8. Pemulihan yang Efektif: Waktu pemulihan yang cukup, termasuk istirahat, tidur yang berkualitas, dan teknik pemulihan seperti terapi fisik dan pemijatan, membantu mencegah cedera dan menjaga kesehatan jangka panjang.
9. Kesadaran akan Etika dan Sportivitas: Etika dan sportivitas menjadi dasar dalam dunia atletik. Menumbuhkan rasa hormat terhadap aturan, lawan, dan semangat bersaing dengan sportivitas sangat penting.
10. Pendekatan Holistik: Pendekatan holistik memperhatikan keseimbangan antara latihan fisik, kesehatan mental, dan kehidupan sehari-hari. Mengakui dan menangani berbagai aspek kehidupan atlet secara menyeluruh meningkatkan kinerja dan kesejahteraan mereka.

7.9 Kesimpulan

Dalam keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa atletik memiliki dampak yang sangat luas dan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dari segi kesehatan fisik, atletik membantu membangun kebugaran dan kesehatan tubuh, menciptakan fondasi yang kokoh untuk kehidupan yang aktif. Dalam pengembangan karakter, atletik memberikan pelajaran berharga tentang disiplin, kerja keras, sportivitas, dan kemampuan untuk mengatasi tantangan. Dalam konteks globalisasi, atletik menjadi pembawa pesan harmoni dan integrasi lintas budaya melalui pertukaran olahraga internasional. Selain itu, fenomena globalisasi juga memengaruhi cara atlet dan penonton terlibat dalam olahraga, menciptakan komunitas global yang saling mendukung dan terkoneksi.

Pentingnya atletik juga terlihat dalam kontribusinya terhadap kesehatan mental, di mana olahraga membantu mengurangi stres, meningkatkan kesejahteraan emosional, dan membangun ketahanan mental. Secara ekonomi, industri olahraga yang terus berkembang menciptakan peluang pekerjaan dan menjadi sumber daya ekonomi yang penting. Dalam hal keterampilan, atletik mengembangkan keterampilan motorik, teknis, dan taktis yang membantu atlet mencapai tingkat keunggulan dalam cabang olahraga tertentu. Selain itu, atletik juga memberikan kesempatan bagi individu untuk mencapai prestasi dan meraih tujuan mereka, baik di tingkat lokal maupun internasional. Dengan demikian, atletik bukan hanya tentang kegiatan fisik semata, tetapi juga menjadi bagian integral dari kehidupan manusia, membawa dampak yang positif dan memainkan peran krusial dalam pembentukan individu, masyarakat, dan dunia secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arthurtakac dan Georgewieczisk. 1995. *Petunjuk Umum Tentang Perencanaan Dan Pengorganisasian Suatu Perlombaan Besar Atletik Internasional*. Jakarta: IAAF-1995.
- Bernhard, G. dan Suhardi Indra. 2012. *Atletik Prinsip Dasar Latihan loncat tinggi, jauh, jangkit dan loncat galah*. (terjemahan dari *String Training Voor.djeugd*). Semarang: Dahara Prize.
- <http://irahayu.blogspot.co.id/2015/02/makalah-olahraga-atletik-lempar-lembing.html>
- <http://yanakumiko.blogspot.co.id/2012/11/sejarah-olahraga-lempar-lembing.html>
- Muhamad Jumidar. (2004). Gerak-Gerak Dasar Atletik dalam Bermain: Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ralph.E.Steben and Sam Bell. (1978). Track and Field: An Administrative Approach to the Science of Coaching. New York: By Jhon Wiley and Sons Inc.
- Tamsir Riyadi. (1985). Petunjuk Atletik. Yogyakarta: FPOK- IKIP Yogyakarta.
- Ulrich Jonath. (1995). Leicht Athketik 1. Laufen. Hamburg:Sport RoRoRo

BAB 8

SEJARAH OLAHRAGA GOLF DAN WOODBALL

Oleh Dwi Tiga Putri

8.1 Sejarah Olahraga Golf

Golf modern berasal dari Skotlandia pada abad ke-15 namun asal-usul kuno olahraga ini masih belum jelas dan diperdebatkan. Beberapa sejarawan mengaitkan olahraga ini dengan permainan Romawi bernama paganica, di mana pesertanya menggunakan tongkat melengkung untuk memukul bola kulit yang diisi (Smith, 2010).

Olahraga Golf adalah sebuah permainan yang sudah sangat tua dimana tidak begitu jelas keaslian asalnya, sering diperdebatkan secara terbuka asalnya apakah dari China, Belanda atau Skotlandia. Tetapi kebanyakan sejarah golf secara teori diterima bahwa olahraga ini berasal dari Skotlandia sekitar tahun 1100. Sebuah permainan mirip seperti golf pertama kali disebutkan dalam Dongxuan Record (China), sebuah buku China abad ke 11. Juga disebutkan pada 26 Februari 1297 di Netherland disebutkan kota bernama Leonen aan de Vecht. Disini Belanda memainkan permainan dengan tongkat dan bola kulit, dimana seseorang memukul bola dengan suatu target ratusan meter jauhnya berkali-kali yang memperoleh pukulan terbanyak sebagai pemenang (Murray *et al.*, 2017).

Sebuah permainan mirip seperti golf pertama kali disebutkan dalam Dongxuan Record (China), sebuah buku China abad ke 11. Juga disebutkan pada 26 Pebruari 1297 di Netherland disebuah kota bernama Leonen aan de Vecht. Disini Belanda memainkan permainan dengan tongkat dan bola kulit, dimana seseorang memukul bola dengan suatu target ratusan meter jauhnya berkali-kali yang memperoleh pukulan terbanyak sebagai pemenang (Torres-Ronda, Sánchez-Medina and González-Badillo, 2011).



Gambar 8. 1. Olahraga Golf

Sumber : siarindo media

Namun demikian, golf modern dipercayai berasal dari Scottish invention (penemuan orang Scotlandia), seperti sebagai permainan yang disebutkan pada abad ke 15, merupakan permainan yang tidak perbolehkan, yaitu permainan gowlf. Beberapa penemu menyarankan bahwa ini menunjuk permainan yang lain dimana lebih mirip dengan hurling atau hockey lapangan daripada golf. Permainan dengan meletakan bola kecil kedalam lubang di tanah menggunakan berbagai pemukul (clubs)

yang dimainkan pada abad ke 17 di Netherlands. Kata golf diambil dari Belanda kolf artinya tongkat, club atau pemukul. Berkembangnya perdagangan diatas Laut Utara selama periode pertengahan dan awal era modern membawa banyak perkembangan bahasa interaksi bangsa Scotland, Belanda dan bahasa-bahasa lainnya. Dari sana dilaporkan tentang kejadian-kejadian awal sejarah golf di benua Eropa. Lapangan golf tertua di dunia adalah The Musselburgh Old Links Golf Course. Bukti menunjukkan bahwa golf pernah dimainkan disini pada tahun 1672, sementara Mary, Ratu Scotlandia memiliki reputasi bermain disana pada tahun 1567. Lapangan Golf tidak selalu memiliki 18 hole. Lapangan St. Andrews Link menempati dataran yang sempit disepanjang laut. Seperti diawal abad ke 15, pemain golf di St. Andrews, di Fife, didirikan dihabitat dengan rute tanah yang langsung naik turun, memainkan kedalam lubang dimana lokasinya di ungkapkan dengan topography. Lapangan nampak keatas permukaan sebelas lubang didesain dari ujung ke ujung dari clubhouse menjauh hingga berakhir sebagai property. Selesai bermain satu kali putaran, berputar kembali, dan bermain untuk seluruh hole atau lubang dengan total 22 holes. Pada tahun 1764, beberapa hole dirasakan terlalu pendek, kemudian karena itu digabungkan. Jumlahnya kemudian berkurang dari 11 menjadi 9, jadi untuk seluruh putaran yang lengkap dengan yang sudah digabungkan menjadi 18 hole. Perubahan terjadi pada umumnya sejak abad ke 19 yaitu mengalami perbaikan-perbaikan, khususnya untuk green, desain bola golf yang lebih baik, menggunakan karet dan peralatan buatan manusia kira-kira sejak tahun 1900, dan memperkenalkan shaft dari besi mulai tahun 1930-an. Juga pada tahun 1930-an golf tee terbuat dari kayu ditemukan. Pada tahun 1970-an menggunakan besi dan kemudian titanium untuk mengganti kepala wood atau kayu dimulai, dan shaft terbuat dari "graphite" (dikenal sebagai carbon fiber) diperkenalkan pada tahun 1980-an. Kemudian tee terbuat dari kayu terus dipopulerkan, berbagai bentuk desain tee dari plastik sudah dikembangkan sampai tahun terakhir ini, dan

bahan sintetis diciptakan untuk modernisasi bola. Kebanyakan bola golf dikenal dengan “dimples” (permukaan berlubang atau dekik). Lubang kecil-kecil ini dibuat dipermukaan bola golf untuk mengurangi tekanan aerodynamic yang mana membuat bola terbang lebih jauh. Golf juga dikenal dalam pengguna bendera-bendera. Ini untuk menunjukkan posisi lubang kepada pemain ketika mereka membuat drive pertama dan jauh dari lubang agar akurat sesuai yang diinginkan. Ketika semua pemain atau group ada dalam jarak putting, bendera kemudian dipindahkan oleh “caddy” atau teman main yang lain agar memudahkan akses bola masuk kedalam lubang (Mun *et al.*, 2015).

8.1.1 Teknik dasar olahraga Golf

Teknik Dasar Bermain Golf yang Harus dikuasai Pemula Terlebih Dulu. Permainan golf kini banyak diminati di kalangan masyarakat. Olahraga satu ini memang terlihat sederhana, santai, dan tidak mengeluarkan banyak keringat seperti olahraga lainnya. Mungkin Anda bercita-cita ingin menjadi seorang pemain golf profesional di masa depan. Untuk menjadi pemain golf profesional Anda harus menguasai teknik dasar untuk pemula terlebih dulu, Sebelum masuk ke teknik dasarnya perlu Anda ketahui bahwa untuk memulai sesuatu harus memiliki tekad kuat untuk belajar. Bermain golf diperlukan kesabaran untuk bisa menjadi mahir kurang lebih dalam kurun waktu 2 sampai 3 bulan. Dalam waktu tersebut Anda akan menguasai cara memegang grip berdiri, impact, feeling, back swing, dan lain-lain. Untuk bisa lebih memahami dengan cepat, Anda harus didampingi mentor atau pembimbing sehingga waktu Anda tidak terbuang banyak (Kumada, Usui and Kondo, 2013).

- **Putting**

Pertama kali yang harus dipelajari adalah putting green dan dalam prosesnya akan terasa mudah dan enjoy. Disinilah para pemula akan diajarkan untuk memahami target akhir golf, dan nantinya Anda akan di dikenalkan dengan putting jarak dekat, naik, miring kiri atau kanan, dan turun.



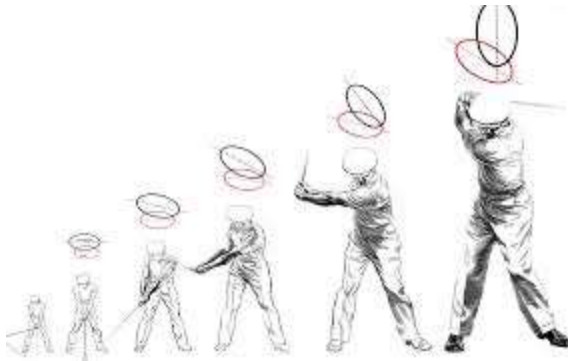
Gambar 8. 2. putting green

- **Iron**

Sebagai pemula Anda harus mencoba berbagai stick golf dengan panjang yang standard. Tidak perlu membeli stick golf, Anda bisa meminjam atau membeli second dulu sebelum akhirnya membeli baru.

- **Swing**

Swing golf harus Anda kuasai benar, karena biasanya bagi pemula berpikir jauhnya pukulan bola tergantung dari kerasnya ayunan tangan. Hal itu adalah pemahaman yang salah, untuk mengoptimalkan jauhnya bola Anda harus memaksimalkan gerakan serasi sentrifugal sehingga meskipun Anda bertubuh kecil tetap bisa memukul bola dengan jauh.



Gambar 8. 3. Swing golf

- Lakukan Driving dan Short Game Sesering Mungkin Perbanyak latihan bisa menjadi satu solusi dalam meningkatkan performa Anda. lakukan driving hingga 100 bola dan putting selama 1 jam, serta 1 putaran mini golf sehingga nantinya skill Anda akan berkembang cepat.
- Jangan Terburu-Buru Turun Ke Lapangan Jika masih belum merasa mahir sebaiknya jangan turun ke lapangan, dikarenakan setiap lapangan pastinya tidak digunakan satu orang saja. Jika belum begitu mahir dikhawatirkan membahayakan pemain lain di lapangan akibat terkena bola Anda
- Catat Skor Setiap Latihan Untuk memonitor kinerja dan potensi Anda berkembang atau tidak sebaiknya catat setiap hole. Nantinya dengan catatan tersebut Anda lebih termotivasi untuk terus mengembangkan bakat Anda.

8.1.2 Peraturan Dalam Permainan Golf

Mengenal Peraturan Dalam Permainan Golf. Permainan golf lebih kita kenal dengan olahraga dengan biaya cukup mahal. Dan perlu Anda ketahui dalam permainan golf ini umumnya terdiri dari 18 lubang dan terdiri dari dua tipe permainan yakni stroke play dan match play (Ali, Marlina Siregar and Marlinda Budiningsih, 2022). Nah untuk Anda yang belum begitu mengerti tentang peraturan permainan golf ini berikut penjelasannya.

Berikut ini akan dijelaskan mengenai peraturan-peraturan di dalam permainan golf mulai dari permainannya, skor, dan lain-lain.

1. Dalam satu ronde biasanya terdiri dari 18 lubang dan terdiri dari dua jenis permainan yakni stroke play dan match play. Untuk pukulan pertama dimulai dari teeing ground, namun pada permainan foursomes dimana dalam dua tim terdiri dari dua orang maka setiap anggota tim memukul secara bergantian memakai satu bola saja. Pukulan dari teeing ground disebut dengan tee shot.
2. Dalam permainan golf yang dinilai adalah jumlah pukulan paling sedikit, jadi setiap pemain harus memasukkan bola ke dalam lubang dengan jumlah pukulan paling sedikit itulah yang menang. Disinilah tiap pemain dituntut untuk memiliki skill dalam memukul dan menentukan arah bola.
3. Karena termasuk dalam olahraga santai maka pemain akan berjalan kaki untuk memukul bila selanjutnya. Biasanya pemain didampingi oleh caddy yang bertugas sebagai asisten atau membantu peralatan pemain bahkan bisa memberikan saran.
4. Untuk skor atau nilai dalam permainan golf memang sedikit membingungkan dan berbeda dari skor olahraga lain. Setiap pemain bisa mendapatkan skor hingga minus, nah untuk lebih jelasnya berikut ini istilah dari papan skor yang perlu Anda ketahui :
 - -2 atau disebut dengan eagle yang berarti dua pukulan di bawah par.
 - -3 disebut dengan double eagle yang berarti tiga pukulan di bawah par.
 - -1 atau birdie berarti satu pukulan di bawah par.
 - 0 atau par dimana satu pukulan di atas par.
 - +1 disebut bogey yang berarti satu pukulan di atas par.
 - +2 double bogey atau dua pukulan di atas par.
 - +3 triple bogey yang berarti tiga pukulan di atas par.

- Hole in one berarti memasukkan bola dari teeing ground ke lubang hanya dengan satu pukulan saja.
5. Pemain diperbolehkan menganggap bolanya tidak dapat dimainkan dalam posisi apapun di dalam lapangan. Untuk memainkan bola, Anda harus melakukan dengan penalti satu pukulan dengan memainkan bola dari posisi dimana bola tersebut terakhir kali dimainkan.
 6. Dalam mendapatkan penalti, Anda diperbolehkan mengangkat, membersihkan, bahkan mengganti bola.

Itulah beberapa peraturan permainan bola golf yang bisa Anda cermati dan taati. Memang terlihat santai namun untuk mendapatkan hasil maksimal atau bahkan hole in one dibutuhkan skill yang mumpuni. Maka dari itu Anda harus sering-sering berlatih (Hsu *et al.*, 2016).

8.1.3 Peralatan Olahraga Golf

- Stick Golf

Ada tiga tipe stik golf (*club*) yaitu: *wood*, *iron*, dan *putter*. *Wedge* adalah *iron* yang digunakan untuk memukul pada jarak yang pendek. *Wood* digunakan untuk memukul jarak yang sangat jauh. Sedangkan *iron* pada jarak menengah. *Putter* hampir selalu digunakan untuk melakukan pukulan di atas green.



Gambar 8. 4. Stick Golf

- Bola Golf

Diameter bola golf minimum adalah 42,67 mm dan harus bermassa lebih dari 45,93 gram. Ada 3 jenis bola golf.



Gambar 8. 5. Bola Golf

- Tee

Tee digunakan untuk ready posisi bola di tee box/ tee ground.



Gambar 8. 6. Tee

- Sarung tangan
Mengenakan sarung tangan pada tangan sebelah kiri.



Gambar 8. 7. Sarung Tangan

- Payung



Gambar 8. 8. Payung

- Lapangan golf



Gambar 8. 9. Lapangan golf

8.1.4 Teknik dasar pukulan dalam olahraga Golf

Posisikan kaki depan Anda sedikit di depan bola. Tempatkan satu kaki Anda sedikit di depan bola. Kaki Anda harus sedikit lebih lebar dari bahu Anda (Zhang *et al.*, 2012).

- Jika Anda pengguna tangan normal, maka kaki yang harus agak sedikit di depan adalah kaki kiri Anda.
- Jika Anda adalah seorang kidal, maka kaki kanan Anda lah yang harus di tempatkan agak sedikit di depan.



Gambar 8. 10. Teknik dasar pukulan dalam olahraga Golf

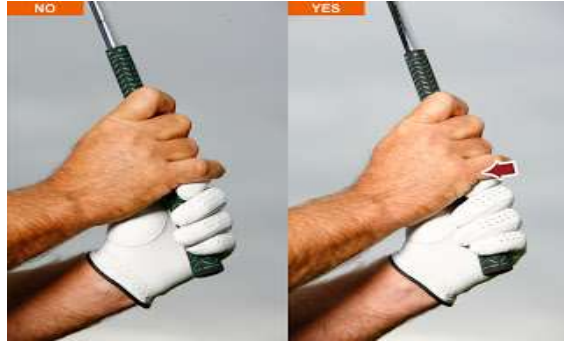
8.1.5 Cara memegang Grip stick Golf

1. **Bagian manapun yang Anda ingin pegang pada tongkat golf Anda, usahakan agar Anda tetap memegangnya dengan tenang.** Dengan tetap memegang tongkat golf Anda dengan tenang, Anda akan mampu memberikan akurasi lebih pada pukulan Anda dan juga Anda akan bisa menjangkau jarak yang Anda inginkan dengan baik.



Gambar 8. 11. Cara memegang Grip stick Golf

2. **Pegangan bisbol.** Cara pegangan ini sama seperti saat Anda memegang sebuah tongkat bisbol. **Catatan:** Tiga tips dibawah ini masih bisa digunakan walaupun Anda seorang kidal.
 - a. Pegang bagian ujung tongkat golf Anda dengan menggunakan tangan kiri Anda.
 - b. Tempatkan tangan kanan Anda dibawah tangan kiri Anda tadi.
 - c. 3.Kencangkan pegangan tangan kiri Anda dan tangan kanan Anda usahakan untuk tetap tenang dengan tidak terlalu kencang menggenggam tongkat golf Anda.



Gambar 8. 12. Pegangan bisbol

3. **Pegangan tumpang tindih.** Selain pegangan bisbol, Anda bisa juga menggunakan pegangan tumpang tindih seperti ini. Pegangan ini akan menambah daya stabilitas pada tongkat golf Anda. Genggam tongkat golf Anda seperti pada pegangan bisbol, namun tempatkan tangan kanan Anda agak sedikit keatas sehingga jari kelingking tangan kanan Anda berada diantara jari telunjuk dan jari tengah tangan kiri Anda.



Gambar 8. 13. Pegangan tumpang tindih

4. **Pegangan kaitan.** Pegangan ini sangat memberikan stabilitas lebih dibanding dua cara pegangan sebelumnya. Cara ini biasanya digunakan oleh pe-golf terkenal seperti

Jack Nicklaus dan Tiger Woods. Untuk menggunakan pegangan ini, pegang tongkat golf seperti menggunakan cara pegangan bisbol lalu kaitkan jari kelingking tangan kanan Anda dengan jari telunjuk dari tangan kiri Anda.



Gambar 8. 14. Pegangan kaitan

8.2 Sejarah Olahraga Woodball

Woodball adalah olahraga memukul bola dari kayu dan keras (bola woodball) beberapa kali sebanyak yang dibutuhkan agar bola bergerak dari titik awal pada *start* (tempat permulaan permainan woodball) menuju gate yang terletak di setiap fairway (lapangan)(Supriatna, Ahmad Yunan Ari and Sulistyorini, 2020). Bola dipukul dengan tongkat yang terbuat dari kayu atau alumunium yang diberi karet pelapis. Setiap pemain harus memukul bola yang tidak bergerak pada arah maupun jarak yang diinginkan dengan menggunakan mallet. Setiap usaha untuk memukul bola, baik berhasil ataupun tidak, disebut *stroke*(Dewi and Broto, 2019).

Olahraga Woodball (bola kayu) pertama kali ditemukan di Taiwan pada tahun 1990 oleh Mr. Ming Hui Weng dan Kuang Chu Young (Imaduddin, 2020). Awalnya mereka hanya ingin membangun sebuah taman bagi kedua orang tuanya, supaya mereka dapat berjalan - jalan dilokasi yang nyaman dengan

pemandangan yang indah di Nei-Shuang, Shuh-Lin, Taipei, Taiwan. Akhirnya setelah mengelilingi area perbukitan, mereka menemukan area teras yang dapat dikembangkan menjadi sebuah tempat olahraga *outdoor*. Ide tersebut berkembang untuk memanfaatkan area tersebut sebagai lapangan bermain bola. Dengan motivasi yang tinggi mereka terus mencoba menciptakan permainan bola (*ball*) dengan system permainan yang unik, dimana bola yang terbuat dari kayu dipukul dengan tongkat yang menyerupai palu (*mallet*, tongkat yang terbuat dari kayu) diarahkan ke gawang kecil (*gate*) yang lebarnya lebih besar sedikit dari bolanya (Yulianingsih, Qurrotaini, 2021).

Permainan Woodball ini hampir mirip dengan permainan golf, namun lubang (*hole*) digantikan dengan gawang kecil (*gate*) dan apabila bola woodball tersebut dipukul dengan *mallet*, bola akan menggelinding dan tidak seperti dengan bola golf yang kalau dipukul akan melambung. Peralatan woodball tersebut disempurnakan dan aturan mainpun segera dibuat, maka pada tahun 1993 permainan olahraga tersebut diresmikan dengan nama Woodball. Pada tahun 1995 woodball mulai diperkenalkan ke Negara lain, dan pada tahun 1999 olahraga Woodball diresmikan sebagai salah satu kejuaraan olahraga pendukung dalam Olimpiade Asia, dan pada tahun yang sama berdirilah induk organisasi Woodball sedunia yang bernama International Woodball Federation (IWbF) (Irawan *et al.*, 2021).

8.2.1 Sejarah Woodball di Indonesia

Pada tahun 2006 olahraga Woodball mulai masuk ke Indonesia, berawal dari diundangnya pengurus Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) yang pada waktu itu diwakili oleh Ibu Rita Subowo bersama dengan Tandiono Jecky mengikuti kejuaraan Woodball internasional tahunan di Malaysia. Sejak saat itulah Woodball terdaftar di KONI dengan nomor: 2751/LNG/X/06 tanggal 4 Oktober 2006 dan merekomendasikan

olahraga Woodball untuk ikut pada 1st Asian Bech Games 2008 di Bali (Wicaksono, Rahayu and Rumini, 2018).

Indonesia Woodball Association (IWbA) berdiri pada tanggal 1 Oktober 2006 dengan pengurusnya : *Tandiono Jecky B Eng, sebagai Presiden, Dr.Ir.Nugroho W., Dipl.WRD.M.Eng sebagai Wakil Presiden dan Sutarjo sebagai Sekretaris Jendral, yang berkedudukan di Pekunden Timur No 25 , Semarang.* Pada Nopember 2006, IWbA mengirim empat orang yaitu Tandiono Jecky, Moch Sahid, Nugroho W dan D,Soetrisno ke Taiwan untuk mengikuti kejuaraan *11thTaiwan Open Woodball Competition 2006* yang berlangsung pada tanggal 16 sampai dengan 21 Nopember 2006 di Kaohsiung, Taiwan dan sesuai dengan keputusan *General Assembly IWbF* pada waktu itu Indonesia ditunjuk sebagai tuan rumah untuk menyelenggarakan *1st Indonesia Open Woodball Championship 2007* yang telah terselenggara di Tlatar, Boyolali pada tanggal 28 Juni 2007 sampai dengan 3 Juli 2007 , dihadiri 6 negara , yaitu Indonesia, Singapura, Malaysia, China, Taiwan dan Vietnam dengan jumlah peserta lebih kurang 250 orang.

Sejak saat itu IWbA yang berpusat di Semarang terus mengembangkan dan mengadakan sosialisasi olahraga Woodball ke seluruh Indonesia yang saat ini sudah mempunyai Pengurus Daerah di 14 Provinsi. Pembinaan atlet terus dilakukan dan membangun lapangan Woodball dimana-mana. serta mengirimkan atlet yang berprestasi untuk mengikuti kejuaraan internasional. Kita bersyukur pada saat ini IWbA sudah menjuarai di ABG 2008 ke I di Bali untuk Tim Puterinya sebagai juara kedua, di ABG 2010 ke II di Muscat, Oman, Tim Putera sebagai juara kedua. Kejuaraan internasional lainnya juga diraihnya seperti Juara Pertama di *6th Asian University Woodball Championship 2009* di Hangzhou, Zhejiang, China, *6th Asian Cup Woodball Championship 2009* di Bali, Thailand Open, *World University Woodball Championship 2010* di Uganda, Philipina

Open 2011 dan kejuaraan internasional lainnya (Dini and Syafutra, 2021).

8.2.2 Kejuaraan Woodball

Woodball telah dipertandingkan di berbagai level/tingkat kejuaraan baik dalam lingkup nasional maupun internasional. Di Indonesia sendiri, IWbA sebagai induk organisasi woodball telah secara rutin menyelenggarakan Kejuaraan Nasional Woodball setiap tahunnya. Pada level Kabupaten/Kota dan Provinsi, telah banyak Kabupaten/Kota dan Provinsi yang juga telah rutin menyelenggarakan Kejuaraan Kabupaten (Kejurkab), Kejuaraan Kota (Kejurkot), dan Kejuaraan Provinsi (Kejurprov) Selain dipertandingkan di kejuaraan *Single Event*, Woodball juga telah dipertandingkan di kejuaraan *Multi Event* seperti Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA), Pekan Olahraga Daerah (PORDA), Pekan Olahraga Provinsi (PORPROV), hingga Eksebis PON 2016 dan Pra-PON 2020.

Pada tingkat internasional, IWbF secara rutin menyelenggarakan kejuaraan World Cup Woodball Championship, Beach Woodball World Cup, dan World University Woodball Championship setiap dua tahun sekali yaitu pada tahun genap. Asian Woodball Federation (AWbF) juga secara rutin menyelenggarakan Asian Cup Woodball Championship, dan Asian University Woodball Championship pada setiap tahun ganjil. Selain itu, anggota dari IWbF setiap tahun menyelenggarakan kejuaraan terbuka yang masuk dalam kalender IWbF International Tour seperti Malaysia Open, China Open, Thailand Open, Korea Open, Hongkong Open, Indonesia Open, dan lainnya. Sedangkan pada kejuaraan *Multi Event*, Woodball telah dipertandingkan pada Asian Beach Games (ABG) yang secara rutin digelar dua tahun sekali sejak tahun 2008.

Tabel 8. 1. Kejuaraan Woodball

SINGLE EVENT		MULTI EVENT	
KABUPATEN/KOTA			
- KEJURKAB		- PORKAB	
- KEJURKOT			
PROVINSI/DAERAH			
- KEJURPROV		- PORPROV	
- KEJURDA		- PORDA	
NASIONAL			
- KEJURNAS		- EKSEBISI PON	
- KEJUARAAN TERBUKA		- PRAPON	
INTERNASIONAL			
- WORLD CUP		- ASIAN BEACH GAMES	
- BEACH WOODBALL			
- WORLD CUP			
- WORLD UNIVERSITY			
- ASIAN CUP			
- ASIAN UNIVERSITY			
- INTERNATIONAL TOUR			

8.2.3 Tim Woodball

Organisasi Tim Woodball :

- 1. Satu tim terdiri dari : Pimpinan tim, Pelatih, Manajer, Kapten dan Anggota tim
- 2. Setiap tim dapat mendaftarkan 4 hingga 8 pemain termasuk Kapten tim. 4 – 6 pemain dari mereka dapat bermain dalam satu kompetisi tim stroke, namun 4 nilai score terbaik yang dihitung sebagai

hasil tim stroke

Pemain :

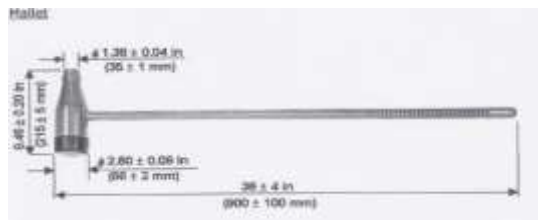
1. Pemain yang namanya tidak terdaftar tidak diijinkan untuk bermain
2. Pemain yang bermain dalam tim sebaiknya memakai pakaian olahraga casual yang seragam
3. Pemain tidak diizinkan mengenakan sepatu hak tinggi atau pakaian yang tidak sesuai untuk olahraga
4. Pemain harus membawa kartu identitas yang dikeluarkan Panitia untuk mengetahui pengesahannya

8.2.4 Perlengkapan Woodball

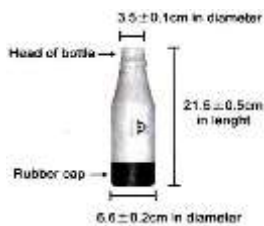
Perlengkapan Woodball terdiri dari : *mallet* (pemukul), bola dan gawang. Perlengkapan yang digunakan harus sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan oleh *International Woodball Federation* (IWBF)

a. Mallet

- a) *Mallet* terbuat dari kayu berbentuk T. Berat kotornya sekitar 800 gram.
- b) Panjang *mallet* adalah 90 cm, kurang lebih 10 cm (terdiri dari pegangan dan kepala berbentuk botol).
- c) Ukuran kepala *mallet* berbentuk botol adalah 21,5 cm panjangnya ; selisih $\pm 0,5$ cm. Dasarnya ditutup dengan topi karet. Garis tengah topi 6,6 cm ; selisih $\pm 0,2$ cm, dasarnya setebal 1,3 cm , selisih $\pm 0,1$ cm ; tingginya 3,8 cm ; selisih $\pm 0,1$ cm , dan ketebalan dinding luarnya 0,5 cm.



Gambar 8. 15. *Mallet*



Gambar 8. 16. Kepala *mallet*



Gambar 8. 17. Karet pelapis *mallet*

b. Bola

Bentuk dan spesifikasi bola adalah sebagai berikut :

- a) Bola harus berbentuk bundar terbuat dari kayu alami, bergaris tengah 9,5 cm dan berat antara 350 gram + 60 gram.
- b) Pada permukaan bola dapat diberi tanda nomor dan angka dan lambang Woodball.



Gambar 8. 18. Bola woodball

c. ***Gate (gawang)***

Bentuk dan spesifikasi bola adalah sebagai berikut :

- Gawang terbuat dari kayu dengan asesori seperti tongkat besi, kelereng kayu dan 2 selang karet.
- Gawang di bentuk dengan dua botol kayu sebagai tonggakinya, yang tanam / tancapkan pada permukaan tanah dengan jarak 15 cm, di ukur dari bagian dalam kedua tonggak.



Gambar 8. 19. Gawang (*gate*)

d. Lapangan woodball

Prinsip umum lapangan Woodball :

- Dapat dilombakan dilapangan rumput, tanah dan pantai
- Pembatas lapangan boleh menggunakan tali/parit ataupun kontur tanah alami (pohon, batu dapat sebagai rintangan).
- Batas lintasan/fairway luar dapat diatur sebagai area untuk penonton dengan mengikuti kontur alam.
- Desain lapangan dibuat pada tata letak yang ideal dan strategis.

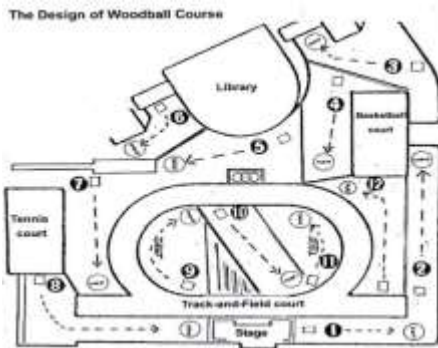
e. Desain Lapangan

1. Desain lapangan woodball terdiri dari 12 Fairway (lintasan) atau kelipatannya
2. Panjang keseluruhan dari 12 fairway dari woodball harus lebih dari 700 m
3. Pada prinsipnya permukaan fairway harus datar dan lembut
4. Fairway dirancang bergaris lurus atau bentuk lengkung sesuai dengan bentuk alami tanah tersebut
5. Fairway dapat dibuatkan rintangan-rintangan sederhana / mudah dan garis pembatas sementara
6. Menurut area permainan woodball perbedaan jarak / panjang fairway di desain bervariasi mulai dari 30 meter sampai dengan 120 m
7. Dalam pertandingan. EO setempat dapat membuat pertimbangan dan membuat peraturan setempat berdasarkan iklim setempat atau bentuk alami dari tempat pertandingan, tetapi tidak bertentangan dengan jiwa utama peraturan woodball
8. Untuk garis pembatas fairway, gunakan tali bulat berdiameter 1 (satu) cm berwarna putih atau kuning

f. Spesifikasi Lapangan Woodball

1. Fairway harus dipelihara dengan teratur dan rumput pada fairway harus dipotong menjelang permainan
2. Lebar tiap fairway harus dirancang sesuai dengan bentuk alaminya, tetapi tidak kurang dari 3 m lebarnya, tidak lebih dari 10 m lebarnya
3. Panjang farway tersebut sebagai jarak pendek untuk sampai dengan 50 m, dan antara 51 m sampai dengan 80 m disebut jarak menengah dan tara 81 m – 130 m disebut jarak panjang
4. Dari jumlah 12 fairway, 4 fairway lainnya melengkung, 2 diantaranya melengkung kekanan, 2 lainnya melengkung kekiri
5. Dari jumlah 12 fairway, paling tidak 2 berjarak panjang dan 2 berjarak pendek

6. Panjang fairway diukur dari sentral point garis start sepanjang garis tengah fairway sampai dengan sentral point depan gawang. Ukuran jarak ini dianggap sebagai jarak sebenarnya dari tiap fairway
7. Pada setiap awalan fairway harus dibuat satu garis horizontal sebagai permulaan yang disebut garis start. Panjang garis ini 2 m, pada ujung garis tersebut ditarik kebelakang sepanjang 3 m sehingga mendekati empat persegi panjang, yang mana disebut sebagai daerah start.
8. Pada ujung tiap fairway harus dibuatkan area gawang melingkar berdiameter 5 m dengan gawang sebagai pusatnya. Area tersebut harus dibatasi sampai dengan 5 m dalam hal pada kedua sisi gawang tidak mendukung. Diantara tepian area gawang dan batas fairway sediakan jarak 2 m atau lebih sebagai bidang penyangga.
9. Gawang diletakkan ditengah area gawang dan dapat menghadap setiap arah fairway.
10. Area start dan area gawang mempunyai kondisi datar dan rata tanpa hambatan.



Gambar 8. 20. Fairway (lapangan woodball)

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A. T., Marlina Siregar, N. and Marlinda Budiningsih, D. (2022) 'Model permainan olahraga golf untuk anak usia 6-8 tahun', *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat)*, 1(1), pp. 12-21.
- Dewi, I. S. and Broto, D. P. (2019) 'Pengembangan tes keterampilan pukulan jarak jauh woodball untuk siswa sekolah dasar Woodball long drive skill test development for upper-grade students of elementary school', *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(2), pp. 50-61.
- Dini, D. M. and Syafutra, W. (2021) 'Implementation of Imagery Training in Increasing parking and Gate-in Shooting Performance of Musi Rawas Woodball', *Jurnal Maenpo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 11(2), p. 143. doi: 10.35194/jm.v11i2.1473.
- Hsu, Y. L. *et al.* (2016) 'Golf swing motion detection using an inertial-sensor-based portable instrument', *2016 IEEE International Conference on Consumer Electronics-Taiwan, ICCE-TW 2016*, pp. 1-2. doi: 10.1109/ICCE-TW.2016.7521016.
- Imaduddin, M. F. (2020) 'Hubungan Kekuatan Otot Lengan dan Koordinasi Mata Tangan Terhadap Penguasaan Teknik Pukulan Jarak Jauh (Long Stroke) Pada Cabang Olahraga Woodball', *JPOS Journal Power of Sports*, 3(2), pp. 37-41.
- Irawan, F. A. *et al.* (2021) 'Motion Analysis of Long-Distance Drive in Woodball Athletes', *ACPES Journal of Physical Education, Sport, and Health (AJPESH)*, 1(2), pp. 172-178. doi: 10.15294/ajpesh.v1i2.49972.
- Kumada, K., Usui, Y. and Kondo, K. (2013) 'Golf swing tracking and evaluation using Kinect sensor and particle filter', *ISPACS 2013 - 2013 International Symposium on Intelligent Signal Processing and Communication Systems*, (1), pp. 698-703. doi: 10.1109/ISPACS.2013.6704639.

- Mun, F. *et al.* (2015) 'Kinematic relationship between rotation of lumbar spine and hip joints during golf swing in professional golfers', *BioMedical Engineering Online*, 14(1), pp. 1–10. doi: 10.1186/s12938-015-0041-5.
- Murray, A. D. *et al.* (2017) 'The relationships between golf and health: A scoping review', *British Journal of Sports Medicine*, 51(1), pp. 12–19. doi: 10.1136/bjsports-2016-096625.
- Smith, M. F. (2010) 'The role of physiology in the development of golf performance', *Sports Medicine*, 40(8), pp. 635–655. doi: 10.2165/11532920-000000000-00000.
- Supriatna, Ahmad Yunan Ari, F. and Sulistyorini (2020) 'Android Apps Based on Woodball Training Guidelines', 29(Icssh 2019), pp. 136–137. doi: 10.2991/ahsr.k.201107.033.
- Torres-Ronda, L., Sánchez-Medina, L. and González-Badillo, J. J. (2011) 'Muscle strength and golf performance: A critical review', *Journal of Sports Science and Medicine*, 10(1), pp. 9–18.
- Wicaksono, W., Rahayu, T. and Rumini, R. (2018) 'The Development of Gating Drill Tool of Woodball Sports Branch on Central Java Woodball Athlete', *Journal of Physical Education and Sports*, 7(3), pp. 246–249. Available at: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes/article/view/24892>.
- Yulianingsih, I., Qurrotaini, L. and... (2021) 'Survei Minat Siswa Usia 12-15 Tahun terhadap Ekastrakulikuler Woodball di SMP N 17 Tangerang Selatan', *SJS: Silampari Journal ...*, 1(1). Available at: <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SJS/article/view/45>.
- Zhang, L. *et al.* (2012) 'A Kinect based Golf Swing Score and Grade System using GMM and SVM', *2012 5th International Congress on Image and Signal Processing, CISP 2012*, (Cisp), pp. 711–715. doi: 10.1109/CISP.2012.6469827.

BIODATA PENULIS



Dr. Ilham Kamaruddin, S. Pd., M. Pd.

Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

Penulis lahir di Sinjai tanggal 19 Desember 1984. Penulis adalah dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar. Tahun 2007 menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi FIK UNM. Pada tahun 2009 menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S2) pada Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Makassar Jurusan Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Pada tahun 2019 menyelesaikan studi pada Program Dotor (S3) Jurusan Pendidikan Olahraga pada Pasca Sarjana, Universitas Negeri Jakarta. Selain aktif mengajar, penulis juga aktif mempublikasikan karya tulis ilmiahnya baik pada jurnal nasional maupun pada jurnal internasional. Beberapa Buku yang telah diterbitkan diantaranya buku Metodologi Penelitian, Beladiri anggar, Permainan Bola Kecil, Media Pengajaran, Manajemen Pendidikan, Konsep Dasar Ilmu Pendidikan, Strategi Pembelajaran dan Metodologi Penelitian Kesehatan Masyarakat.

BIODATA PENULIS



Nasruddin, S.Pd., M.Or.

Dosen Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Cenderawasih

Penulis lahir di Bonto-bonto Kab. Pangkep Provinsi Sulawesi Selatan tanggal 01 Maret 1990. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Cenderawasih, Jayapura, Papua. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Program Studi Penjaskesrek di Universitas Cenderawasih dan melanjutkan S2 pada Program Studi Ilmu Keolahragaan di Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulis menekuni bidang menulis mulai tahun 2021 dan telah aktif dalam pembuatan *book chapter* dengan judul Pendidikan Jasmani yang telah terbit dan memperoleh HAKI. Penulis juga aktif dalam penulisan jurnal penelitian dan pengabdian masyarakat dengan pembiayaan danah hibah maupun biaya mandiri.

BIODATA PENULIS



Ermelinda Y.P. Larung, S.Pd.,M.Or.

Dosen Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu
Keolahragaan
Universitas Cenderawasih

Lahir di Oesao 04 Juni 1989. Menyelesaikan pendidikan Sarjana pada Program Studi Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi Universitas Kristen Artha Wacana Kupang tahun 2011, dan menyelesaikan pendidikan magister pada Pasca Sarjana Program Studi Ilmu Keolahragaan Universitas Sebelas Maret pada Tahun 2015 akhir. Tahun 2017 sampai 2023 menjalani aktivitas sebagai dosen tetap Yayasan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Aryasatya Deo Muri Kupang. Pada bulan Agustus 2023 lolos seleksi PPPK Dosen dan di tempatkan pada Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Cenderawasih Jayapura.

BIODATA PENULIS



Dr. Dindin Abidin, M.Si. AIFO., C.TM., C.CTc

Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam 45

Penulis lahir di Serang Banten tahun 1969. Tamat SDN Cikeusal Serang tahun 1982, SMPN 5 Serang tahun 1985, SMAN 2 Serang tahun 1988. S1 Prodi PJKR (UNISMA) Bekasi lulus tahun 1993, S2 Prodi Sosiologi di Universitas Indonesia (UI) lulus 2003, S3 Prodi POR di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) lulus 2015. Mulai 1993 menjadi Dosen di UNISMA Bekasi, Penulis sudah menerbitkan 16 buku dan telah mencetak 8 judul Diktat untuk perkuliahan, kesibukan lainnya juga aktif Pembicara tingkat Daerah sampai Internasional, Narasumber Program Olahraga Tradisional di TVRI dan Radio. Penulis juga Reviuwer di beberapa Jurnal bereputasi Nasional, SINTA, juga bereputasi Internasional Scopus Q4. Aktif menulis pada jurnal, sudah puluhan artikel tulisannya diterbitkan di Jurnal Nasional maupun Internasional. Penulis sering terlibat di kegiatan KEMENDIKBUDRISTEK maupun KEMENPORA juga di KEMENKEU. Penulis juga beberapa kali mendapatkan Hibah Penelitian dan beberapa karyanya sudah mendapatkan HKI/Hak Kekayaan Intelektual. Penulis juga aktif berorganisasi khususnya di bidang Keolahragaan, baik tingkat Daerah maupun Pengurus Organisasi Keolahragaan tingkat Nasional. Penulis mendapatkan Penghargaan Akademisi Olahraga Terbaik Jawa Barat.

BIODATA PENULIS



Muhammad Muhibbi, M.Pd

Dosen Ilmu Keolahragaan
Universitas Muhammadiyah Semarang

Penulis merupakan seorang dosen Ilmu Keolahragaan FKM Unimus dan juga menjabat sebagai CEO Klinik Massage Seger Waras Semarang. Lahir di Jepara Jawa Tengah, tanggal 10 Januari 1989 anak bungsu dari H. Yasran (Alm) dan Ibu Hj. Turikah. Penulis tamat pendidikan MI Nahdlatul Fata tahun 2001, MTS Matholi'ul Huda tahun 2004, MA Wali Songo Jepara tahun 2007. memulai kuliah S1 di jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) FIK UNNES lulus tahun 2012 kemudian kuliah S2 di Jurusan Pendidikan Olahraga program pascasarjana, UNNES tamat tahun 2018. Saat ini penulis sedang studi lanjut S3 di IKOR UNY.

BIODATA PENULIS



Ewan Irawan, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Penjaskesrek
STKIP Taman Siswa Bima

Penulis lahir di Bima tanggal 08 Mei 1992. Penulis merupakan dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi STKIP Taman Siswa Bima. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Penjaskesrek STKIP Taman Siswa Bima Tahun 2014 dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Jasmani dan Olahraga Universitas Negeri Makassar tahun 2018. Penulis menekuni bidang Menulis serta tugas tri dharma perguruan tinggi yakni sejak aktif menjadi dosen tetap STKIP Taman Siswa Bima tahun 2019. Penulis dalam kegiatan pengajaran mengampuh mata kuliah Sepak Takraw, Tennis Meja, Pembelajaran Perkembangan Motorik, Pendidikan Jasmani Adaptif, Modifikasi Cabang Olahraga, Biomekanika Keolahragaan. Selain mengajar, penulis juga memiliki tugas tambahan di kampus STKIP Taman Siswa Bima sebagai Pembina Kemahasiswaan. Selain aktif mengajar, Penulis juga aktif di pengurus organisasi olahraga meliputi, Pengurus ASKAB PSSI Kabupaten BIMA, Pengurus FOPI Kota BIMA, Pengurus PTMSI Kabupaten Bima. Penulis berharap tulisan ini dapat memberikan kontribusi positif bagi seluruh masyarakat yang membaca tulisan ini.

BIODATA PENULIS



Permata Amalya

Mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan
Fakultas Kesehatan Universitas Ngudi Waluyo

Penulis lahir di Kabupaten Semarang Provinsi Jawa Tengah Pada Tanggal 28 Agustus 2004. Penulis merupakan Mahasiswa semester satu Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Kesehatan Universitas Ngudi Waluyo. Permata Amalya memiliki latar belakang Pendidikan TK RA Kusuma Mulia 1, SD di Bergas Kidul 03 Lulus tahun 2016, lalu SMPN 1 Bandungan Lulus 2019, lalu SMK Syubbanul Wathon Tegalrejo Magelang dengan mengambil jurusan TKJ Lulus 2023.

Permata Amalya juga mengikuti UKM seperti Basket, Futsal di Universitas Ngudi Waluyo. Selain aktif di Organisasi Kemahasiswaan, Permata Amalya juga aktif di bidang organisasi eksternal. Yaitu sebagai sekretaris di Organisasi HIMA (Himpunan Mahasiswa) Program Studi Ilmu Keolahragaan dan BPM (Badan Pengurus Mahasiswa) di Universitas Ngudi Waluyo.

BIODATA PENULIS



Dwi Tiga Putri, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Semarang

Penulis lahir di Kudus tanggal 15 Oktober 1989. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Olahraga. Penulis menekuni bidang Olahraga Golf dan Woodball, Section editor dan Reviewer jurnal INAPES, Bendahara IWbA Kota Semarang 2023-2028. Penulis juga aktif menulis pada Jurnal Ilmiah internasional terindeks SCOPUS, WOS dan Nasional terakreditasi SINTA. Penulis sering melakukan penelitian dan pengabdian masyarakat khususnya pada guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.