

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah aktivitas gerak manusia menurut teknik tertentu, dalam pelaksanaannya terdapat unsur bermain, ada rasa senang, dilakukan pada waktu luang, dan kepuasan tersendiri. Manusia adalah makhluk hidup yang aktivitasnya sangat tinggi. Rutinitas yang sangat tinggi tersebut harus ditunjang dengan kondisi psikologis dan fisik tubuh yang seimbang. Keseimbangan kondisi fisik dan psikologis tersebut dapat dicapai dengan usaha manusia melalui aktivitas olahraga dan rekreasi yang bertujuan mengurangi tegangan-tegangan pada pikiran (*refreshing and relaxation*).

Pada kenyataannya, olahraga merupakan suatu bidang kajian yang luwes sekali. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, olahraga berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia, yang terhubung dengan perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti olahraga yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Olahraga merupakan aktivitas fisik yang dilakukan untuk mendapatkan tubuh yang sehat dan kuat, aktivitas itu sendiri cenderung ada yang menyenangkan dan menghibur. Olahraga merupakan aktivitas fisik yang dilakukan untuk mendapatkan tubuh sehat dan kuat, aktivitas itu sendiri cenderung yang menyenangkan dan menghibur.

Salah satu cabang olahraga yang menyenangkan serta menghibur dan yang paling banyak diminati oleh seluruh kalangan manusia adalah sepakbola. Sepakbola kini telah mengalami banyak perkembangan ditinjau dari berbagai aspek mulai dari teknologi, sistem pertandingan, taktik, teknik, dan bahkan perkembangannya. Para pemain sepakbola telah memunculkan inovasi baru dalam pertunjukkan sepakbola, sekarang ini muncul berbagai varian dalam memainkan bola seperti *futsal*, *street soccer*, dan *freestyle soccer*.

Freestyle soccer atau yang juga dikenal dengan *freestyle football* adalah seni, kreativitas, dan olahraga yang relatif baru, tetapi ketika kita melihat dan kembali ke sejarah, banyak yang mungkin belum tahu bahwa itu sebenarnya adalah sebuah seni kuno yang pernah dan telah ada selama lebih dari 1500 tahun yang lalu. Saat ini kemungkinan kecil sekali untuk mengetahui asal-usul olahraga ini atau untuk mencari tahu siapa *freestyler* pertama di muka bumi ini, karena gaya bebas dalam sepakbola adalah kombinasi dari disiplin gerakan-gerakan lain yang telah dikembangkan selama bertahun-tahun di berbagai negara pada saat yang hampir bersamaan.

Di Asia ada beberapa olahraga yang berkaitan erat dengan awal berkembangnya *freestyle football*, sebut saja seperti *Kemari*, *Jianzi*, dan *Chinlone*, bahkan olahraga ini telah dipraktikkan sejak 1800-an tahun yang lalu oleh pemain sirkus seperti Enrico Rastelli dan Francis Brunn. *Juggling* adalah istilah populer yang muncul pada masa berikutnya. Sebuah istilah untuk menggambarkan permainan menggunakan benda bulat, *juggling* biasa dilakukan untuk sekedar mengisi waktu santai sendiri atau diantara teman-teman. Olahraga ini masih

dimainkan hari ini meskipun itu bukan seni yang sama, setidaknya banyak trik dan ide-ide yang sangat mirip.

Freestyle football sendiri mulai dimainkan sejak awal tahun 1990-an, salah satu pihak yang mempopulerkan hal ini adalah produsen *apparel* olahraga asal Amerika Serikat *Nike*, yang membuat iklan dengan tema “*Joga Bonito*” yang memiliki arti “sepakbola indah” dalam bahasa Indonesia. Dalam iklan-iklan yang mengusung tema *joga bonito* tersebut diperlihatkan para pemain sepakbola yang sedang memainkan bola dengan cara-cara yang tidak konvensional dan sangat menarik perhatian. Sejak *Nike* membuat iklan tersebut permainan *freestyle football* semakin dikenal oleh banyak orang. Kepopuleran *freestyle football* bahkan semakin meningkat berkat media sosial *Youtube* dimana orang-orang mengunggah video.

Di tengah kepopuleran sepakbola ternyata ada sebagian orang yang mulai memainkan olahraga ini dengan cara yang lain, mereka memainkan si kulit bundar dengan berbagai gaya akrobatik yang disebut dengan *freestyle football*. Pada dasarnya permainan *freestyle football* tidak seperti permainan bola pada umumnya yang harus berlari-lari mengejar bola, setiap pemain hanya perlu mempertahankan bola untuk tidak jatuh menyentuh tanah dengan cara di *juggling*. Dan pemain harus menghitung berapa kali dia dapat terus mempertahankan bola tanpa membiarkannya lepas dan jatuh ke tanah.

Awal mula sepakbola gaya bebas (*freestyle football*) diperkenalkan di Indonesia sekitar tahun 2005-2006. Untuk komunitas *freestyle* sendiri sebelumnya sudah terbentuk di Indonesia, salah satunya adalah *freestyle basket*. Seiring

berkembangnya media dan kecanggihan teknologi, perkembangan *freestyle football* di Indonesia terbilang cukup signifikan, ditandai dengan munculnya beberapa *freestyler* Indonesia yang sudah mulai ikut memeriahkan dalam acara yang bertemakan sepakbola.

Freestyle football di Indonesia mulai mendapatkan angin segar dan memulai babak baru ketika pada pertengahan tahun 2006 ada sebuah *brand* yang memberikan *support* dan berhasil menggelar sebuah *event* yang menambahkan kategori "*Freestyle Football*" didalamnya. Pada ajang ini mereka berhasil mendatangkan para *freestyler* dunia yang menjadi jawara di era kejayaannya, sebut saja Nam The Man, kemudian ada juga *freestyler* asal Swedia, yaitu Palle yang di datangkan ke Indonesia dalam memeriahkan *Event Soccer Cage* (sepakbola dalam kerangkeng). Ajang *Soccer Cage* tahun 2006 ini berdampak sangat positif pada perkembangan *freestyle football* di Indonesia, di satu sisi melahirkan para *freestyler football* di Indonesia, di sisi lain juga memunculkan beberapa pelopor tim *freestyle football* di Tanah Air, di antaranya FSI Jakarta, N-WAE Bandung, DST *Don't Stop Tricks*-Surabaya dan dari Solo *The Gamblis*.

Pada tahun 2008 berdirilah Komunitas *360 Degree Freestyle Soccer Medan-Indonesia* yang merupakan salah satu kelompok yang bergerak di bidang olahraga dan mengutamakan *freestyle football* sebagai acuan utama dalam permainan di komunitas tersebut. Komunitas ini diketuai dan dibentuk oleh Muhammad Abbas, untuk memperkenalkan *freestyle football* kepada kalangan muda khususnya di Kota Medan. Selain aktif di *event-event* produk ataupun *event* yang bertemakan sepakbola, komunitas ini juga aktif dalam kegiatan sosial seperti

Peduli Sinabung dan Gempa Aceh, dan ini memiliki daya tarik tersendiri dengan menampilkan permainan *freestyle football* dalam setiap kegiatannya untuk menarik simpati masyarakat agar ikut berpartisipasi dalam aksi sosial yang mereka lakukan, saat ini *freestyle football* bukan hanya digemari oleh kalangan muda saja, namun anak-anak serta orang tua sekalipun banyak yang mencoba melakukan trik *freestyle football* di sela-sela waktu olahraga mereka.

Dalam *freestyle football* terdapat tahapan-tahapan latihan mencapai sebuah gerakan yang indah ataupun biasa disebut *tricks*. Ada tahapan untuk pemula (*Novice*) yaitu melakukan *juggling* dan ada tahapan untuk berkelanjutan namanya (*Advance*) yang berisikan *tricks atw, htw, crossover* dan lain-lain. Para pemula dan yang sudah berkelanjutan biasanya hanya mempelajari dan terfokus pada satu trik saja, sehingga muncul rasa bosan, jenuh dan sulit menguasai trik baru, sehingga pada saat latihan dan kompetisi terkesan monoton, serta membuat sulitnya pemain atau anggota komunitas bersaing dengan komunitas-komunitas *freestyle soccer* lainnya di kejuaraan nasional. Untuk itu penulis mengambil judul “Pengembangan Kombinasi Latihan *Novice* dan *Advance* dalam Permainan Sepakbola Gaya Bebas (*Freestyle Football*) pada Komunitas *360 Degree Freestyle Soccer* Medan-Indonesia Tahun 2016”. Peneliti ingin membuat dan mengamati pengkombinasian antara latihan *novice* dan *advance* agar para pemula dan lanjutan dapat memahami serta mampu menguasai dan melakukan trik dengan baik dan benar, sehingga latihan *freestyle football* akan lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga anggota komunitas mampu bersaing di kejuaraan nasional, seperti IFFC (*Indonesia Freestyle Football Competition*) dan Mewakili

Indonesia di ajang Asia dan Dunia, seperti AFFC (*Asian Freestyle Football Competition*) dan *Redbull Street Style*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti diatas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan latihan *novice* dalam permainan *freestyle football* ?
2. Bagaimana pengembangan latihan *advance* dalam permainan *freestyle football* ?
3. Seberapa penting pengembangan latihan *novice* dalam permainan *freestyle football* ?
4. Seberapa penting pengembangan latihan *advance* dalam permainan *freestyle football* ?
5. Apa manfaat pengkombinasian latihan *novice* dan *advance* dalam permainan *freestyle football* ?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas maka penulis membuat batasan masalah untuk menghindari pembahasan yang lebih luas lagi, penulis hanya berfokus kepada pengembangan kombinasi latihan *novice* dan *advance* dalam permainan *freestyle football*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini adalah bagaimana

pengembangan kombinasi latihan *novice* dan *advance* dalam permainan *freestyle football* ?

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah kombinasi latihan *novice* dan *advance* dalam permainan *freestyle football*. Produk yang dihasilkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk membuat dan mengembangkan kombinasi latihan *novice* dan *advance* dalam permainan *freestyle football*, serta tercapainya prestasi para anggota *freestyle soccer* di komunitas ini.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti sebagai penambah wawasan dan pengetahuan, dan juga sebagai bahan masukan kepada calon-calon peneliti berikutnya khususnya bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan.