

**KONSEP *PLAY, GAMES, SPORT* DAN RELASINYA****Herwin<sup>1\*</sup>, Nur Cholis Majid<sup>1</sup>, Sumaryanto<sup>1</sup>, Subagyo<sup>1</sup>, Komarudin<sup>1</sup>, Sridadi<sup>1</sup>, Raden Sunardianta<sup>1</sup>**<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan. Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

\* Coressponding Author. E-mail: herwin@uny.ac.id

**ABSTRAK**

Kajian ilmiah ini bertujuan untuk memaknai pengertian tentang konsep *play, games, sports* dan relasinya satu dengan lainnya dalam kehidupan manusia. Filsafat olahraga memberikan makna bahwa dalam memandang suatu permasalahan atau kajian pengetahuan harus benar-benar bijaksana. Berdasarkan filsafat olahraga kuno dan modern melalui bangsa Yunani akan mendapat pemaknaan yang berbeda dan dengan persepsi yang berbeda pula. Perdebatan terjadi manakala memaknai sebuah konsep tentang *play, games, sports* dengan sudut pandang yang berbeda yang tidak dapat disatukan. Pemahaman tentang konsep ketiganya akan sejalan bila sudut pandang yang digunakan memiliki kesamaan. Kedalaman investigasi terhadap konsep *play, games, sports* akan memberikan makna yang lebih jelas dan tegas terhadap ketiganya. Batasan atau terminologi yang terkandung di dalamnya akan menjadi semakin jelas. Bahwa ketiganya, *play, games, sports* memiliki hubungan satu dengan lainnya akan semakin kuat. Secara makro *sports* memiliki wilayah konsep lebih luas dibandingkan dengan *games*. *Games* sebagai bagian dari *sports* memiliki kedalaman yang lebih dibandingkan dengan *play*. Oleh karenanya ketiganya memiliki hubungan atau relasi yang kuat. Meskipun demikian konsep ketiganya dapat berdiri secara sendiri-sendiri.

**Kata kunci:** *play, games, sports, homo ludens, Yunani kuno.*

***THE CONCEPT OF PLAY, GAMES, SPORT AND THEIR RELATIONSHIP*****ABSTRACT**

*This scientific study aims to interpret the notion of the concept of play, games, sports and their relationship to one another in human life. hilosophy of sport gives the meaning that in looking at a problem or study of knowledge must be really wise. Based on the philosophy of ancient and modern sports through the Greeks will get different meanings and with different perceptions. Debates occur when interpreting a concept about play, games, sports with different points of view that cannot be put together. The understanding of the three concepts will be in line if the points of view used are similar. The depth of investigation into the concepts of play, games, sports will give a clearer and firmer meaning to the three. The boundaries or terminology contained therein will become increasingly clear. That the three, play, games, sports have a strong relationship with each other. On a macro level, sports have a wider concept area than games. Games as part of sports have more depth than play. Therefore, the three of them have a strong relationship or relationship. However, the three concepts can stand on their own.*

**Keywords:** *play, games, sports, homo ludens, ancient Greece.*

## PENDAHULUAN

Esai-esai tersebut mendekati topik permainan, olahraga, dan permainan dari sudut yang berbeda, tetapi semua melakukannya dengan keyakinan bahwa ada medan yang kaya di sini untuk penyelidikan filosofis dan dengan harapan merangsang lebih banyak pekerjaan di atasnya. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya beda pendekatan dan cara orang mengkaji antara ketiganya, *games, sports, and play*, maka akan berbeda pula pemahamannya. Tentu saja dengan berbagai pendekatan dan memperkaya pengetahuan melalui investigasi, akan mampu memperkuat pemahaman tentang ketiganya. Kekuatan yang dimiliki oleh seorang filosofi adalah melalui investigasi yang mendalam tentang *games, sports, and play*.

## METODE

Dalam kajian ilmiah ini, pendekatan yang dilakukan menggunakan kajian studi pustaka, sehingga didapatkan kajian yang memiliki makna yang mendekati pada pengertian tentang *games, sports, and play*, dan relasinya sehingga dapat dipahami.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Semenjak olahraga telah dipragakan dan dilakukan sejak zaman pra-sejarah atau zaman kuno, telah menjadi materi yang relatif baru dan menjadi bagian dari penyelidikan filosofis secara sistematis. Filsafat olahraga sebagai sub-bidang akademik baru dimulai pada tahun 1970-an itu telah berkembang menjadi bidang penelitian filsafat yang menjanjikan baik untuk memperdalam pemahaman kita tentang olahraga dan untuk menginformasikan praktik olahraga.

Pada awal modernitas, olahraga kembali menonjol dalam kehidupan publik, paling tidak karena potensinya untuk mengembangkan keunggulan manusia dan mempromosikan kehidupan yang baik. Pimpinan sekolah Renaisans memasukkan olahraga ke dalam kurikulum mereka. Bahkan para pemikir Protestan, yang sering dianggap menentang aktivitas santai seperti olahraga, memeluk praktik aktivitas atletik untuk tujuan formatif (Reid, 2012). Martin Luther dan John Milton menganjurkan pemanfaatan kegiatan olahraga untuk mendidik individu dan melatih tentara Kristen (Overman, 2011).

Selama masa pencerahan, berdasarkan penekanan kaum empiris pada pengembangan kapasitas tubuh untuk mencapai data sensorik yang akurat, Jean-Jacques Rousseau berpendapat

perlunya berolahraga dan mengembangkan tubuh dan pikiran secara harmonis (Andrieu, 2014). Teori pedagogis Rousseau, bersama dengan beberapa teori lainnya, diimplementasikan di Inggris dan Jerman Victoria pada abad ke-19, di mana olahraga dinilai sebagai kegiatan pembangunan karakter. Terinspirasi oleh filosofi pedagogis ini, Baron Pierre de Coubertin mendirikan Gerakan Olimpiade, mengenai olahraga Olimpiade sebagai 'filsafat kehidupan yang menempatkan olahraga untuk melayani kemanusiaan' (IOC 2019; lihat juga McFee 2012; Parry 2006). Tujuan dari Gerakan Olimpiade (the Olympic Movement) adalah untuk berkontribusi dalam membangun dunia yang damai dan lebih baik dengan mendidik pemuda melalui olahraga yang dipraktikkan tanpa diskriminasi dalam bentuk apa pun dan dalam semangat Olimpiade, yang membutuhkan saling pengertian dengan semangat persahabatan, solidaritas, dan permainan yang adil. Penyelenggaraan olimpiade modern pertama kali yang didengungkan dan dilaksanakan oleh *Baron de Coubertin* sangat mulia, yaitu persahabatan, tanpa memperdulikan kemenangan dan kekalahan tetap bersahabat. Kesetiakawanan atau solidaritas menjadi bagian penting keikutsertaan dalam olimpiade, tidak memandang ras, suku, agama dan dari bangsa manapun di dunia ini. Makna *sports* adalah semua bentuk aktivitas fisik yang biasanya kompetitif, yang melalui partisipasi santai atau terorganisir, bertujuan untuk menggunakan, memelihara atau meningkatkan kemampuan dan keterampilan fisik sambil memberikan hiburan kepada peserta, dan dalam beberapa kasus, penonton.

### Filosofi *Sport* dan *Play*

Filosofi olahraga sudah ada sebelumnya dan terinspirasi oleh filosofi permainan, terutama *Homo Ludens* (1938) karya Johan Huizinga. Dengan memaknai olahraga, tentu ada permainan didalamnya; sebagai dua hal yang sangat perlu berbagai pendekatan untuk memahami konteksnya. Berbagai sudut pandang dapat memiliki makna yang berbeda satu pandangan dengan pandangan lainnya. Olahraga adalah jenis permainan yang khas dan tidak setiap contoh olahraga adalah turunan dari permainan (Suits, 1988), sehingga olahraga memerlukan analisis filosofis yang independen.

Dalam filsafat sastra olahraga, banyak sekali karakterisasi dan definisi sifat dan ruang lingkup lapangan telah disodorkan (Torres, 2014). Filosofi olahraga memberikan pemeriksaan olahraga dalam hal prinsip-prinsip yang sekaligus mengungkapkan sifat olahraga dan berkaitan

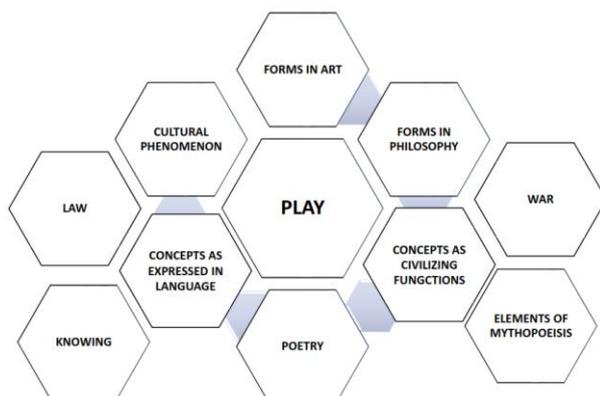
dengan bidang lain untuk seluruh hal dan pengetahuan (Weiss, 1971). Osterhoudt (1973) mengungkapkan bahwasanya cabang filsafat ini berkomitmen untuk menyajikan ujian filosofis yang sejati, atau pemeriksaan otentik reflektif tentang sifat olahraga dan diskusi sistematis tentang isu-isu khusus olahraga sampai mereka direduksi menjadi masalah tatanan filosofis yang jelas.

### **Play, Games, and Sports**

Bermain adalah aktivitas tidak terstruktur. Anak-anak muda kreatif ketika mereka terlibat dalam permainan. Beri tahu anak laki-laki berusia lima tahun untuk pergi bermain dan dia akan berlari, melompat, melompat, dan melakukan jungkir balik. Dia mungkin meluangkan waktu untuk melihat serangga atau mencium bau bunga. Berikan seorang gadis muda sebuah bola dan kemudian dia akan menendangnya, melemparnya, menggulungnya, dan memantulkannya. Anak-anak secara naluri tahu cara bermain – mereka tidak membutuhkan pelatih, klinik, ofisial, papan skor, atau pemandu sorak. Bermain adalah aktivitas fisik dalam bentuknya yang paling murni.

### **Play Sebagai Bagian Homo Ludens**

Konsep bermain (*play*) harus selalu tetap berbeda dari semua bentuk pemikiran lain di mana kita mengekspresikan struktur kehidupan mental dan sosial., Oleh karena itu, kita harus membatasi diri untuk menggambarkan karakteristik utama dari *play*. (Huizinga, 1980). Dalam buku Huizinga, tentang bermain dituangkan dalam konsep *homo ludens*, yang memiliki arti bahwa manusia sebagai makhluk bermain. Dalam kehidupan manusia, terdapat sisi yang tidak dapat dilepaskan, bahwa kebutuhan dalam hidup manusia yang telah bekerja hamper di sebagian waktunya, diperlukan untuk diisi dengan bermain, bercanda gurau dan bercengkrama dengan kelompok, keluarga dan koloninya.



Gambar 1. Diagram *Play* dalam berbagai konteks dan konsep (Huizinga, L. 1980)

Menurut Huizinga (1980), kebutuhan bermain (*play*) memiliki relasi dengan berbagai bidang lainnya dan menjadi bagian dalam kehidupan manusia. Konsep inilah yang kemudian menjadi representasi kehidupan manusia modern. Bahwa dalam setiap bagian diri manusia konsep kebutuhan bermain akan selalu ada, meskipun seberapa besarnya tentu disesuaikan dengan kondisi yang dihadapi manusia itu sendiri. Konsep bermain akan selalu ada dalam berbagai bidang dan menyatu dalam kehidupan manusia, antara lain: Menjadi bagian dari fenomena budaya masyarakat dengan kelompoknya (gambar 1).

1. Menjadi bagian dari seni, yang akan terus berkembang sepanjang hayatnya.
2. bentuk filsafat kehidupan akan selalu ada bermain.
3. Sebagai konsep fungsi dan peran kewarganegaraan
4. Konsep yang diekspresikan dalam berbahasa
5. Memiliki hubungan dengan pengetahuan
6. Memiliki hubungan dengan hukum yang berlaku
7. Memiliki hubungan dengan perang
8. Sebagai bagian dari mythopoeisis

Konsep bermain dapat diterjemahkan ke dalam berbagai bidang tersebut sesuai dengan kapasitas dan kondisi yang sedang dihadapi oleh masyarakat. Namun demikian apa yang disampaikan oleh Huizinga, bahwa konsep bermain akan selalu memiliki relasi dengan berbagai bidang sesuai perkembangan zaman dan akan selalu hadir sepanjang masa. Perbedaan utama antara *game* dan olahraga adalah bahwa *game* melibatkan aktivitas mental dan fisik, sedangkan olahraga terutama melibatkan aktivitas fisik. Permainan adalah aktivitas yang melibatkan keterampilan, pengetahuan, atau keberuntungan, di mana anda mengikuti seperangkat aturan dan mencoba untuk menang melawan lawan. Olahraga, di sisi lain, mengacu pada aktivitas yang melibatkan aktivitas fisik dan keterampilan di mana seorang individu atau tim bersaing dengan orang lain. Meskipun kata-kata ini terkadang dapat dipertukarkan, ada perbedaan yang jelas antara bermain (*play*) dan olahraga (*sports*).

### **Hubungan Sports dan Play**

Olahraga (*sports*) dan bermain (*play*), sudah menjadi bagian kehidupan manusia sejak zaman kuno, dimana Hemingway, et al. (2000), menunjukkan berbagai fakta yang mengarah kepada konsep olahraga dan bermain memiliki hubungan. Bangsa Sumeria dan Mesir Kuno berlatih olahraga (*sport*) untuk mempersiapkan diri menghadapi perang. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya

olahraga (*sports*) untuk menyiapkan kemampuan fisik agar tetap sehat dan kuat, yang kemudian dipergunakan untuk menghadapi musuh di medan perang. Sports dilakukan secara terus menerus agar kebugaran fisik menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi penting dan harus dilakukan.

Hubungan olahraga (*sports*) dalam hal ini menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, khususnya pada peradaban Yunani Kuno. Pada saat itu kondisi menyembah pada Dewa yang diagungkan menjadi bagian kehidupan manusia. Hal ini dapat ditunjukkan dengan berbagai peninggalan yang merupakan prasasti bangsa Yunani Kuno, dalam berbagai artefak yang ditemukan kemudian. Kebutuhan olahraga menjadi sangat penting untuk menempa diri manusia pada zaman tersebut untuk menempa diri agar memiliki tubuh yang sehat dan kuat untuk digunakan berperang dan adu kekuatan fisik. Fakta lainnya yang ditunjukkan tentang hubungan olahraga dengan bermain melalui peninggalan Bangsa Sumeria dan Mesir Kuno berlatih olahraga (*sport*) untuk mempersiapkan diri menghadapi perang. Berbagai aktivitas gerak yang berhubungan dengan olahraga dilakukan untuk mempersiapkan diri untuk menghadapi serangan musuh pada zaman tersebut.

Bangsa Yunani menggunakan olahraga (*sports*) dan dikombinasikan dalam kehidupan mereka untuk selalu berjuang dalam kehidupan berbangsa dalam kehidupannya. Pernyataan tentang sangat penting dalam kehidupan Yunani, diungkapkan dengan kata *ἀγών* (*agón*); yang menurut bahasa Yunani yang berarti berjuang. Konsep ini terus berkembang hingga sekarang yang menunjukkan bahwa untuk mencapai hasil yang baik dan maksimal harus melakukan aktivitas secara maksimal, yang dikonotasi dengan kata berjuang dalam Bahasa Yunani disebut istilah *ἀγών* (*agón*). Hal ini menunjukkan bagian penting dari konsep bermain (*play*) tersembunyi di bidang operasi *ἀγών* (*agón*).

Sementara itu pengertian inti dari *athletics* dalam bahasa Yunani adalah upaya fisik individu untuk menyalip lawan. Hal ini mengandung pengertian dengan melakukan olahraga (*athletics*) dengan baik, akan menjadi seorang menjadi lebih baik dan lebih kuat dibandingkan orang lain yang kurang berlatih. Dengan pengertian diatas, kemudian bahwa *athletics* diharapkan mampu seorang olahragawan mampu bersaing dan bertarung melalui sebuah event untuk berkompetisi menjadi yang terbaik dan terkuat, sehingga mampu memenangkan sebuah kompetisi. Untuk alasan ini, olahraga di Yunani kuno umumnya mengecualikan kompetisi tim dan pertunjukan yang bertujuan

mencetak rekor. Inilah yang kemudian akan menjadi awal mula digelarnya olimpiade modern oleh *Baron de Coubertin* pada tahun 1896, yang melihat bahwa partisipasi menjadi bagian peradaban dalam athletics yang harus diikuti sebagai upaya persahabatan dan memenangkan sebuah event menjadi akibat dari proses berlatih dengan baik.

### **Games (*Panhellenic Games*)**

Awal mula penyelenggaraan event di Yunani kuno sudah dilaksanakan yang dikenal dengan nama *Panhellenic Games*. *By the sixth century B.C., other Panhellenic* (*pan=all, hellenikos =Greek*) *games*. *Panhellenic Games* adalah *games* untuk dan dilaksanakan di Yunani, yang merupakan istilah kolektif untuk empat festival olahraga terpisah yang diadakan di Yunani kuno. Keempat Game tersebut dilaksanakan dengan lokasi di empat kota terpisah di Yunani (Hemingway, et al. 2000). Lokasi *Panhellenic Games* di Yunani seperti nampak pada gambar 2.



Gambar 2. Lokasi *Panhellenic Games* di Yunani

Sebagai bentuk penghargaan terhadap setiap games yang diperlombakan, maka bentuk penghargaan sebagai hadiah atau *reward* dalam bentuk trophy yang terbuat dari bunga zaitun atau sejenisnya, dan juga terbuat dari gerabah atau bahan sejenisnya.

Berikut terdapat empat olimpiade yang dilaksanakan di Yunani dan dilaksanakan secara terpisah di empat kota dengan penghargaan dan diperuntukkan kepada siapa saja hadiah yang diperoleh dalam setiap *games*-nya. Olympic Games, dilaksanakan di kota Olympia, Elis dengan hadiah dalam bentuk rangkaian bunga Zaitun (Kotinos), dipersembahkan kepada Dewa Zeus. Olympic Games, dilaksanakan setiap 4 tahun sekali (menandai awal tahun pertama Olimpiade). Pythian Games, dilaksanakan di kota Delphi dengan hadiah dalam bentuk rangkaian bunga

Laurel (*Laurel wreath*), dipersembahkan kepada Dewa Apollo, yang dilaksanakan setiap 4 tahun (2 tahun setelah Olimpiade; tahun Olimpiade 3). Nemean Games, dilaksanakan Setiap 2 tahun (tahun sebelum dan sesudah Olimpiade; Olimpiade tahun 2 dan 4). Nemean Games dilaksanakan di kota Nemea, Corinthia dengan hadiah dalam bentuk rangkaian bunga *Wild celery*, dipersembahkan kepada Dewa Zeus, Heracles. Event olahraga berikutnya adalah Isthmian Games yang dilaksanakan di kota Isthmia, Sicyon, dengan hadiah *pine* dan dipersembahkan kepada dewa Poseidon. Isthmian games dilaksanakan setiap 2 tahun (tahun yang sama dengan Nemean Games, waktu yang berbeda dalam setahun).

Sebagai symbol penghargaan bagi para juara dan memenangkan sebuah event atau kejuaraan (*games*), maka penghargaan juga diberikan tidak hanya pelaku olahraga saja, melainkan kepada orang-orang terbaik di bidang lainnya. Hal itu digambarkan melalui beberapa bentuk penghargaan yang diberikan kepada beberapa orang terbaik dibidangnya, seperti tampak pada gambar 3. (Hemingway, Collette and Hemingway, Sean. 2002).



Gambar 3. Bentuk Penghargaan

### Games

Games adalah aktivitas dengan seperangkat aturan, peralatan, dan pelatihan minimal. Artinya dalam sebuah *games*, dibutuhkan petunjuk dan pedoman bagaimana harus dilakukan, pesertanya siapa saja, peraturan yang harus ditaati oleh semua peserta. Kemudian bagaimana memainkannya dan harus membutuhkan peralatan apa saja. Untuk mampu melakukannya tentu saja baik perangkat perlombaan atau pertandingan, peserta melalui pembina atau pelatihnya harus mendapatkan pelatihan. Tujuannya agar semuanya baik perangkat dan ofisial serta pelatih memahami bahwa cara memenangkan sebuah games dengan aturan yang jelas. *Games* mungkin kompetitif atau kooperatif dan papan skor bersifat opsional. Sebagai contoh, dengan konteks games adalah pemain bola basket muda dapat memainkan permainan atau

mereka dapat bekerja sama untuk membuat dua puluh lemparan bebas sebagai sebuah tim. Saat permainan dimainkan, dimungkinkan untuk memiliki banyak pemenang.

### SIMPULAN

Konsep *play, games, sports* dan relasinya, sangat erat antara satu dengan yang lainnya. *Sports* merupakan aktivitas manusia yang berupaya untuk memberikan hasil terbaik melalui berbagai bentuk perlombaan dan pertandingan. *Games* merupakan bagian dari *sports* yang selalu ada dengan seperangkat aturan, peralatan, dan digunakan untuk mendapatkan kemenangan melalui sebuah kompetisi. *Play*, merupakan aktivitas yang tidak terstruktur, namun sesuai dengan konsep olahraga modern, maka *play* selalu diikuti seperangkat aturan dan peralatan yang memadai sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan dan disepakati oleh partisipan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dustin Hughes. 2021. <https://www.quora.com/What-is-the-difference-between-game-sports-and-play>. April 22, 2021.
- Hemingway, Colette, and Seán Hemingway. (2002). "Athletics in Ancient Greece." In *Heilbrunn Timeline of Art History*. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000 [http://www.metmuseum.org/toah/hd/ath/hd\\_athl.htm](http://www.metmuseum.org/toah/hd/ath/hd_athl.htm). October 2002).
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Huizinga, J. (2002). *HOMO LUDENS: A Study of the Play-Element in Culture*. *Digital Printing* 2009. London: Routledge.
- Hurka, Thomas. 2019. *Games, Sports, and Play: Philosophical Essays*. Print ISBN-13: 9780198798354. Published to *Oxford Scholarship Online*: October 2019. DOI: 10.1093/oso/9780198798354.001.0001.
- Suits, B. (1988). Tricky Triad: Games, Play, and Sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 15(1), 1–9. doi:10.1080/00948705.1988.9714457. url to share this paper: [scihub.se/10.1080/00948705.1988.9714457](https://scihub.se/10.1080/00948705.1988.9714457)

Maundrell, Richard. (2020). Thomas Hurka (ed.), "Games, Sports, and Play: Philosophical Essays." *Philosophy in Review*. Volume 40, Number 4, November 2020 URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1074028ar> DOI: <https://doi.org/10.7202/1074028ar> See table of contents Publisher(s) University of Victoria.