

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat Persepsi Kompetensi Pelatih

Pengertian Persepsi telah banyak dirumuskan oleh para ahli menurut sudut pandang masing masing. Menurut James O. Lugo persepsi merupakan fungsi jiwa untuk menginterpretasikan kesan kesan yang timbul yang merupakan hasil kerja indera, sehingga individu menyadari kenyataan sekitarnya.¹

Menurut Malcom Hardy persepsi adalah suatu proses pengorganisasian dan interpretasi segala informasi yang datang dari organ-organ indera sebelum segala informasi tersebut dimengerti.² Proses pengorganisasian dan interpretasi ini didukung oleh pendapat Slameto yang menyatakan bahwa persepsi adalah suatu proses yang menyangkut masuknya informasi atau pesan kedalam otak manusia. Melalui persepsi, manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungan melalui -inderanya, dimana prinsip-prinsip dasar persepsi meliputi :

a) Persepsi itu relatif

¹ Mar'at, Sikap Manusia Perubahan Serta Pengukurannya, (Bandung: Galia Indonesia, 1984), h. 22.

² Malcom Hardy, Pengantar Psikologi, (Jakarta: Erlangga, 1988), h. 83.

- b) Persepsi itu selektif
- c) Persepsi itu mempunyai tatanan
- d) Persepsi dipengaruhi oleh harapan dan kesiapan
- e) Persepsi seseorang atau kelompok dapat jauh berbeda dengan seseorang atau kelompok lainnya sekalipun situasinya sama.³

Menurut Hasan Shadily, persepsi diartikan sebagai suatu proses mental yang menghasilkan bayangan pada diri individu sehingga dapat mengenal sesuatu dengan jalan asosiasi baik secara indera pengelihat, perabaan, dan sebagainya sehingga bayangan tersebut dapat disadari.⁴

Walgito menyatakan bahwa terjadinya persepsi merupakan suatu yang terjadi dalam tahap-tahap berikut:

- 1) Tahap pertama, merupakan tahap yang dikenal dengan nama proses kealaman atau proses fisik, merupakan proses ditangkapnya suatu stimulus oleh alat indera manusia.
- 2) Tahap kedua, merupakan tahap yang dikenal dengan proses fisiologis, merupakan proses diteruskannya stimulus yang diterima oleh reseptor (alat indera) melalui saraf-saraf sensoris.
- 3) Tahap ketiga, merupakan tahap yang dikenal dengan nama proses psikologik, merupakan proses timbulnya kesadaran individu tentang stimulus yang diterima reseptor.
- 4) Tahap ke empat, merupakan hasil yang diperoleh dari proses persepsi yaitu berupa tanggapan dan perilaku.⁵

Dari paparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi adalah proses pengolahan informasi dari lingkungan yang berupa stimulus, yang diterima melalui alat indera dan diteruskan ke otak

³ Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Bina Aksara, 1988), h.10.

⁴ Hasan Sadily, *Ensiklopedi*, (Jakarta: Ichtiar Baru-van Hoeve, 1983), h. 268.

⁵ Slameto, *op. cit.*, h 10.

untuk diseleksi, diorganisasikan sehingga menimbulkan penafsiran atau penginterpretasian yang berupa penilaian dari penginderaan atau pengalaman sebelumnya. Persepsi merupakan hasil interaksi antara dunia luar individu (lingkungan) dengan pengalaman individu yang sudah diinternalisasi dengan sistem sensorik alat indera sebagai penghubung, dan diinterpretasikan oleh system syaraf di otak.

Menurut UU No. 13/2003 tentang Ketenagakerjaan: pasal 1 ayat 10 Kompetensi adalah kemampuan kerja setiap individu yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang sesuai dengan standar yang ditetapkan”⁶

Kompetensi berasal dari kata *competency* merupakan kata benda yang menurut Powell diartikan sebagai 1) kecakapan, kemampuan, kompetensi 2) wewenang. Kata sifat dari *competence* adalah *competent* yang berarti cakap, mampu, dan tangkas. Pengertian kompetensi ini pada prinsipnya sama dengan pengertian kompetensi menurut Stephen Robbin bahwa kompetensi adalah kemampuan atau kapasitas seseorang untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan, dimana kemampuan ini ditentukan oleh 2 faktor yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik.⁷

⁶ <http://mengerjakantugas.blogspot.com/2009/03/pengertian-kompetensi.html>. Diakses Rabu, 2 Juli 2014, 14.15 WIB.

⁷ <http://xerma.blogspot.com/2014/02/pengertian-kompetensi-menurut-para-ahli.html>. Diakses Rabu, 2 Juli 2014, 14.20 WIB.

Menurut Dellla Summers dan Radolf Quirk kompetensi adalah kemampuan mengerjakan sesuatu dengan benar , Sedangkan Sally Wechmeier Michael Abhy berpendapat bahwa kompetensi adalah kemampuan untuk mengerjakan sesuatu dengan baik atau suatu keterampilan yang diperlukan untuk suatu pekerjaan atau tugas tertentu.⁸

Menurut Kamus Istilah Olahraga , *Coach* adalah orang yang melatih pemain dan menentukan siasat, teknik, dan lain-lain dalam penyusunan tim.⁹

Tugas pelatih sangat luas dan tidak terbatas hanya pada mengantarkan atlitnya untuk meraih prestasi setinggi-tingginya, tetapi seorang pelatih juga hendaknya mempertimbangkan faktor lain dari diri atlet, seperti sikap dan moral atlet, seorang pelatih juga hendaknya berperan sebagai seorang pendidik, seorang *role model*, seorang ayah, atau bahkan teman sehati.

Harsono dalam bukunya berpendapat sebagai berikut:

Coaching adalah suatu ilmu dan suatu seni. Disebut ilmu oleh karena tanpa menguasai ilmu-ilmu yang erat hubungannya dengan olahraga seperti ilmu faal, ilmu urai, psikologi, sosiologi, dan sebagainya orang tidak bisa bertugas sebagai pelatih yang

⁸ <http://herusaoping.blogspot.com/2009/12/pengertian-kompetensi.html>. Diakses Kamis, 3 Juli 2014, 20.00 WIB.

⁹ *Kamus Istilah Olahraga*, Depdikbud, (Jakarta, 1982), h 28.

sukses. Akan tetapi ilmu saja tidak cukup kalau pelatih tidak mampu menerapkan fakta-fakta ilmiah tersebut kedalam bidang coaching. Banyak pelatih berpendapat bahwa cara atau seni penerapan ini lebih sukar daripada mempelajari ilmu itu sendiri.¹⁰

Setiap pelatih juga perlu memahami sifat-sifat kepribadiannya sendiri untuk dapat menyadari kelemahan dan selanjutnya berusaha mengatasi kelemahan tersebut.

Pelatih juga hendaknya menguasai ilmu dan seni berkomunikasi dengan atlet. Kepercayaan atlet kepadanya banyak disebabkan karena dia memiliki keterampilan mendengar dengan baik, yaitu mendengar masalah-masalah yang dikemukakan atlet.

Oleh karena itu Dapat dikatakan bahwa pada dasarnya untuk mencapai keberhasilan dalam kepelatihan harus didasari dengan mengadopsi gaya melatih yang cocok dengan keunikan personal masing-masing tapi gaya apapun yang diterapkan seorang pelatih harus bisa menumbuhkan ketertarikan dan rasa hormat dari atlet yang dibimbingnya. Seperti yang dikemukakan Counsilman “ *Affection and respect is not the coach's due, it must be earned. In order to earn it, he*

¹⁰ Harsono. *Coaching dan Aspek-aspek Psikologi dalam Coaching*. (Jakarta : CV Tambak Kusuma, 1988), h. 31.

*must present his team with a sound traing programme and with well planned and organized practice session*¹¹

Ada beberapa kemampuan utama yang seharusnya dimiliki pelatih yaitu : (1) Pengetahuan, (2) Keterampilan, (3) Sikap Hidup (Filasafat).

1. Pengetahuan diperlukan untuk melakukan pengkajian teoretis mengenai masalah-masalah yang berhubungan dengan pelatihan. ilmu-ilmu yang dibutuhkan adalah ilmu-ilmu utama tentang masalah keolahragaan dan ilmu-ilmu dari bidang studi lainnya sebagai penunjang untuk pelatihan.
2. Seorang pelatih harus memiliki keterampilan yang memadai diantaranya adalah :
 - a. Keterampilan teknis. satu hal yang tidak dapat disangkal bahwa seorang pelatih harus punya keterampilan dalam bidang keolahragaan. Keterampilan ini akan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada atlet yang dibina. Meskipun demikian tidak berarti bahwa keterampilan teknis yang dikuasai selalu berhasil untuk mencapai hasil yang diharapkan.

¹¹ Frank S, Pyke, Ph.D ., *Towards Better Coaching : The Art and Science of Sport Coaching*, (Canberra, Australian Government Publishing Service, 1980), h. 6.

- b. Keterampilan konseptual. Pelatih dalam melaksanakan tugasnya bertindak sebagai pemimpin, oleh karenanya kemampuan konseptual sangat diperlukan.
 - c. Keterampilan manajerial. Seorang pelatih dalam melakukan tugasnya selalu berhubungan dengan orang lain. Oleh karena itu keterampilan mengelola manusia sangat diperlukan.
 - d. Keterampilan hubungan antar personal. Seorang pelatih harus mampu memberikan motivasi kepada atletnya.
3. Sikap hidup/ filsafat. pelatih harus sadar dimana dia berada, sehingga sikap serta perilaku yang dibawakan tidak berbeda dengan sistem yang dianut oleh atlet dan masyarakat sekitarnya.¹²

Menurut Harsono, tiga hal yang akan menunjang suksesnya seorang pelatih dalam tugasnya ialah : (a). Latar belakang pendidikannya dalam ilmu-ilmu yang erat hubungannya dengan olahraga, (b). pengalamannya dalam olahraga baik sebagai atlet top maupun sebagai pelatih, dan (c). motivasinya untuk senantiasa memperkaya diri dengan ilmu dan pengetahuan yang mutakhir mengenai olahraga, khususnya cabang olahraganya.¹³

¹² Harsuki, *Perkembangan Olahraga Terkini Kajian Para Pakar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), h. 30.

¹³ Harsono, *op. cit.*, h. 32.

Menurut Anggaran Rumah Tangga (ART) Perkemi : “Pelatih kempo adalah setiap kenshi yang berdasarkan surat keputusan diangkat sebagai pelatih kempo, pengangkatan mana hanya dapat dilakukan setelah kenshi yang bersangkutan memenuhi setiap dan seluruh persyaratan.¹⁴

Dari pengertian diatas menurut ART PERKEMI maka seorang pelatih Kempo bukanlah orang yang sembarangan namun merupakan kenshi yang memang ahli dan memenuhi persyaratan yang ada. Adapun persyaratan yang dimiliki ialah sebagai berikut :

Persyaratan Pelatih Nasional :

- Minimal Kenshi III DAN
- Telah Mengikuti dan berhasil lulus penataran ujian pelatih nasional
- Telah pelatih kempo daerah secara aktif paling sedikit selama 3 tahun berturut-turut
- Telah mengikuti Gashuku Nasional dan Gashuku Nasional Wilayah paling sedikit 3 kali dalam jangka waktu 3 tahun terakhir sebelum yang bersangkutan diangkat sebagai pelatih kempo nasional.
- Berumur 21 tahun atau lebih

¹⁴ Timbul Thomas Lubis, *Organisasi Managemen Adnistrasi PERKEMI (buku II)*, (Jakarta : PB PERKEMI, 2008), h. 118.

Dalam hal ini peneliti mengambil kesimpulan bahwa pelatih kempo bukanlah sembarang orang dan bisa dengan mudah untuk menjadi pelatih, karena begitu banyak kriteria dan persyaratan menjadi pelatih. Terlepas dari persyaratan menjadi pelatih kempo sendiri memiliki lebih dari 300 teknik dan kesemuanya merupakan teknik yang berkesinambungan tentu bukan hal yang mudah untuk menguasainya. Diperlukan waktu dan usaha untuk mencapai tingkatan yang disyaratkan.

Dari berbagai uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa persepsi kompetensi pelatih adalah proses pengolahan informasi dari lingkungan mengenai kemampuan kerja pelatih sebagai orang yang melatih pemain dan menentukan siasat, teknik, dan lain-lain dalam penyusunan tim yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang sesuai dengan standar yang ditetapkan.

2. Hakikat Olahraga Beladiri Kempo

Menurut pendapat dari sebagian ahli, olahraga juga memiliki suatu aturan atau nilai yang terkandung didalamnya. Seperti yang dikemukakan oleh Bennet *"Olahraga (sport) adalah aktivitas jasmani yang dilembagakan yang peraturannya ditetapkan bukan oleh*

*pelakunya atau secara eksternal dan sebelum melakukan aktivitas tersebut*¹⁵.

Olahraga dengan adanya peraturan yang telah dibuat memiliki unsur kompetitif didalamnya. Namun telah diakui bahwa istilah olahraga biasanya digunakan dengan konsep yang lebih luas mencakup “atletik”, games, permainan, senam, dan aktivitas-aktivitas perorangan dan beregu baik kompetitif maupun non-kompetitif.

Menurut Wikipedia Olahraga adalah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga secara rohani¹⁶. Tidak hanya menyehatkan tubuh tapi juga melatih secara rohani. Willkerson dan Dodder telah melakukan penelitian untuk menemukan manfaat apa yang diperoleh dari berolahraga antara lain :

- Pelepasan emosi. Olahraga adalah salah satu cara terbaik untuk menyatakan emosi dan mengendurkan ketegangan, jadi bertindak sebagai satu kutub keselamatan dan katarsis untuk meniadakan kecenderungan agresif.
- Menunjukkan identitas. Olahraga memberikan kesempatan dikenal orang dan menunjukkan kualitas diri.
- Kontrol Sosial. Olahraga memberikan cara mengontrol orang dalam satu masyarakat bila ada penyimpangan perilaku.

¹⁵ Harsuki, MA, *op. cit.*, h. 30.

¹⁶ <http://id.wikipedia.org/wiki/Olahraga>. Diakses Rabu, 30 April 2014, 19.35 WIB.

- Sosialisasi. Olahraga dapat berperan sebagai satu cara untuk terjadinya kontak sosial sesama penggemar olahraga.
- Agen perubahan. Olahraga menghasilkan perubahan sosial, pola perilaku baru, dan menjadi satu faktor yang mengubah jalan sejarah. Umpamanya, olahraga memungkinkan untuk berinteraksi dari semua jenis manusia dan untuk mobilitas keatas berdasarkan kemampuan.
- Semangat kolektif. Olahraga menciptakan semangat kebersamaan yang membuat orang bersatu untuk mencari tujuan bersama.
- Sukses. Olahraga memberikan perasaan berhasil, baik sebagai pemain maupun penonton, bila seorang pemain atau regu memperoleh sukses.¹⁷

Selain olahraga permainan terdapat juga olahraga beladiri. Seni beladiri merupakan satu kesenian yang timbul sebagai satu cara seseorang untuk mempertahankan diri. Seni beladiri pada awalnya diciptakan dengan maksud sebagai alat mempertahankan diri dari keganasan alam sekitar. Seiring berjalannya waktu seni beladiri pun memiliki makna yang telah meluas. tak lagi hanya sebagai mempertahankan diri saja. Kadang seni beladiri digunakan sebagai alat

¹⁷ Harsuki, MA, *op. cit.*, h. 30.

atau seni membunuh yang efektif dan efisien tergantung maksud dan tujuan penggunaan.

Beladiri dalam arti luas adalah bagaimana cara seseorang mempertahankan dirinya baik dari segi harga diri, harkat dan martabatnya tetap terjaga. Istilah beladiri sendiri merupakan sebuah penghalusan dari kata “ilmu berkelahi”. Sedangkan seni beladiri atau *martial arts* merupakan suatu seni yang timbul dari cara seseorang mempertahankan diri.

Beladiri sudah dikenal sejak zaman prasejarah. Kala itu alam masih sedemikian buas berbanding dengan tingkat kehidupan dan cara hidup manusia yang masih sederhana. Disaat manusia masih bergantung sepenuhnya dari alam tentu dibutuhkan teknik teknik tertentu baik untuk berburu hingga melindungi kelompoknya dari serangan binatang buas.

Setelah peradaban manusia semakin berkembang, makin berkembang pula keberadaan beladiri. Apalagi setelah manusia mengenal konflik dengan manusia lain yang akhirnya memicu perang. Berbagai aliran beladiri mulai muncul. Ada yang mengambil ilham dari gerakan alam, meniru gerakan pohon, meniru gerakan binatang hingga penggunaan senjata yang lebih baik.

Manusia sebagai makhluk sosial yang memiliki pemikiran dan perasaan yang membuatnya lebih mulia dari makhluk ciptaan Tuhan

lainnya. Manusiapun selain mampu menyadari keberadaan Tuhan sebagai sosok Pencipta dan Pelindung. Dari sanalah kemudian beladiri mengalami perkembangan yang lebih baik lagi. Bukan hanya sebagai alat pembuktian kekuatan dan perlindungan diri, tapi juga sebagai jalan menuju keselarasan kehidupan. Beladiri yang awalnya hanya berupa sistem perlindungan diri berubah menjadi sebuah wadah untuk membina baik fisik, mental dan spiritual.

Beladiri secara konsep kata yang digunakan mengarah pada pembelaan diri. Dalam buku Tokuhon Beladiri Shorinji Kempo¹⁸ dalam falsafahnya dikenal istilah "*shushu koju*" yang berarti bertahan diutamakan, menyerang disesuaikan dengan keadaan dan keperluan saja. Beladiri bukanlah alat untuk mengintimidasi pihak lain. Jika beladiri hanya digunakan sebagai sarana pertarungan dan pembuktian kekuatan, maka saat itulah beladiri kehilangan esensinya sebagai jalan menuju keselarasan dan keseimbangan baik sesama manusia dan alam semesta.

Perkelahian dalam beladiri merupakan pilihan terakhir jika memang cara lain sudah tak bisa dihindarkan lagi. Seperti yang selama ini dengungkan oleh masyarakat modern bahwa perkelahian dan pertarungan bukanlah satu-satunya jalan yang bisa digunakan untuk

¹⁸ WSKO, *Shorinji Kempo Tokuhon English Version*, (Japan : Toppan Printing Co.Ltd, 2005), h. 13.

menyelesaikan konflik yang kerap kali terjadi. Sebagai kesimpulan, beladiri bukanlah sekedar eksplorasi batas kekuatan seseorang, tapi juga wadah pengembangan diri menuju keselarasan demi terwujudnya tatanan masyarakat yang teratur dan cinta damai.

Enam belas tahun sebelum para pendiri Kempo di Indonesia mempelajari kempo di Jepang, tepatnya bulan Juni tahun 1946, Doshin So Pendiri Kempo di Jepang kembali ke tanah airnya setelah 17 tahun mendalami ilmu Shiao Liem Sie Kung Fu dibawah asuhan Mahaguru ke 20 We Tay Son. Karena ketekunannya Doshin So diberi penghargaan sebagai Sihang (mahaguru) ke 21 dan diberi izin serta mandat untuk meneruskan ajaran Shiao Liem Sie Kung Fu yang dikemudian hari disempurnakan menjadi Shorinji Kempo di Jepang.

Dalam Kempo dikenal 2 macam teknik keras yang disebut *goho* dan teknik yang halus disebut *juho*. Tidak dibenarkan hanya menguasai satu aspek saja, keras saja atau lembut saja. Keduanya adalah sebuah keharusan sesuai dengan kurikulum dan tingkatan. Jika dirunut teknik kempo terdiri lebih dari 300 teknik yang terbagi sesuai tingkatan.

Menurut Surya Tono Wijaya (V DAN) sebenarnya kempo merupakan seni beladiri klasik asal Jepang yang lebih banyak menggunakan permainan tangan. Dalam perkembangannya, kempo juga mengenal beberapa aliran dan metode. Dia menyebutkan, ada

beberapa aliran kempo yang saat ini dikenal di Jepang dan diadopsi negara lain :

- *Nihon Koryu Kempo* : Tokoh yang menganut aliran beladiri ini adalah Ueno Takeshi lahir sebelum masa Tokugawa (Zaman Meiji). Aliran ini berasal dari kombinasi antara *Jujutsu* aliran *Shinto Tenshin-ryu*, teknik persenjataan dan tangan kosong *Asayama Ichidenryu*, bahkan juga kombinasi dengan *Shinto Muso-ryu* dengan jurus *Daken Taijitsu* aliran *Hontai Kijin Chosui-ryu*. Aliran ini merupakan kombinasi beladiri klasik Jepang dan modern, salah satu pewarisnya adalah Grandmaster Shoto Tanemura dari *Genbukan Dojo*.
- *Nihon Kempo* : Diciptakan oleh Master Masaru Sawayama . Tekniknya cukup unik karena merupakan kombinasi teknik pukulan tendangan dari karate dengan teknik bantingan dan pergumulan dari Judo dan Jujutsu. Teknik ini juga yang banyak diadopsi para kenshi di banyak negara termasuk di Indonesia.
- *Kosho-ryu Kempo* : Merupakan seni beladiri klasik Jepang yang diwariskan secara turun-temurun dari keluarga Mitose. Kemudian dalam perkembangannya Grandmaster Mitose menurunkan ilmunya kepada muridnya yang berkebangsaan

Amerika oleh karena itu beladiri ini disebut American Kempo Karate.

- *Shorinji Kempo* : Seni beladiri ini bisa dikatakan cukup modern, Karena kempo yang berasal dari jepang digabungkan dengan teknik beladiri yang berasal dari tiongkok kuno. Konon aliran ini lebih religious karena dilandaskan pada ajaran sang Budha. Ajaran Siaw Liem Sie Kung Fu yang dikemudian hari disempurnakan menjadi Shorinji Kempo di Jepang.

Shorinji Kempo sendiri sudah dipertandingkan baik dalam skala event nasional maupun dunia. Kempo mempertandingkan 2 nomor kejuaraan yaitu Embu dan Randori. Embu sendiri merupakan pertandingan yang berupa keindahan dan kebenaran teknik sebagai landasan penilaian.. Embu dibagi lagi menjadi dua, Beregu dan berpasangan. Keduanya memainkan rangkaian yang terdiri atas 6 Komposisi teknik yang disesuaikan dengan tingkatan. Dimainkan dalam waktu tidak kurang dari satu setengah menit dan tidak lebih dari dua menit.

Sedangkan Randori merupakan pertarungan bebas terbatas. Terbatas karena hanya boleh mengarahkan sasaran kearah anggota badan yang tertutup pelindung. Dalam Randori digunakan pelindung kepala, dada dan kemaluan serta sarung tinju. Randori dimainkan

dengan waktu dua menit murni yang berarti jika wasit menghentikan pertandingan jika salah satu pemain keluar arena yang berukuran 7x7 meter atau sebab lainnya.

Kesimpulannya adalah Kempo merupakan olahraga beladiri yang menggabungkan dua aspek yaitu keras (*goho*) dan kehalusan teknik (*juho*). Dalam falsafahnya terdapat bagian yang menerangkan bahwa kempo mengutamakan bertahan terlebih dahulu, kemudian menyerang sesuai keadaan. *Fusatsu Katsujin* yang berarti dilarang membunuh menyakiti namun membangun dan menolong. Selain sebagai seni, kempo juga telah dijadikan sarana berprestasi baik di dalam dan luar negeri.

3. Hakikat SEA Games

SEA Games pada mulanya berawal dari sebuah ajang olahraga bernama *South East Asian Peninsular Games* (Pesta Olahraga Semenanjung Asia Tenggara). SEAP Games pertama kali dicetuskan oleh Laung Sukhumnaipradit, seorang wakil presiden Komite Olimpiade Thailand, pada bulan Mei tahun 1958 pada saat Asia Games ke-3 yang diadakan di Tokyo, Jepang.

Pada Saat Asia Games berlangsung, para utusan dari beberapa negara semenanjung Asia tenggara mengadakan sebuah pertemuan untuk mengadakan pesta olahraga sendiri dikawasan semenanjung

Asia tenggara dengan tujuan untuk saling menjaga persatuan dan kesatuan antara negara – negara di Asia Tenggara. Maka terbentuklah sebuah ajang olahraga di semenanjung Asia Tenggara dengan nama *South East Asian Peninsular Games* yang diadakan 2 tahun sekali sebagai hasil dari pertemuan tersebut. SEAP Games pertama kali diselenggarakan pada bulan Desember tahun 1959 di kota Bangkok, Thailand, yang diikuti oleh Thailand, Myanmar, Laos, Kamboja, Vietnam, Malaysia, dan Singapura.

Tahun 1977, negara Indonesia dan Filipina secara resmi masuk menjadi anggota baru. Karena Indonesia dan Filipina bukan termasuk negara Asia Tenggara Daratan, Komite olimpiade *SEAP Games* mengubah nama *SEAP Games* menjadi *SEAGF (South East Asian Games Federation)*. Tetapi beberapa waktu kemudian *SEAGF* berganti nama lagi menjadi *SEA Games (South East Asian Games)* hingga sekarang.

Seiring dengan munculnya negara-negara baru di Asia Tenggara, maka keanggotaan *SEA Games* pun menjadi bertambah. Seperti Brunei Darussalam yang secara resmi bergabung pada saat *SEA Games* ke-10 tahun 1979, dan Timor Leste yang juga resmi bergabung pada saat *SEA Games* ke-22 tahun 2003.

Pada saat ini peraturan pertandingan di *SEA Games* diatur oleh Federasi Olahraga Asia Tenggara, selain itu secara langsung diawasi

oleh Komite Olimpiade Internasional (IOC) dan Dewan Olimpiade Asia (OCA).

SEA Games ke-25 tahun 2009 yang diselenggarakan di kota Vientiane, Laos, merupakan pesta olahraga yang spesial karena bertepatan pada HUT *SEA Games* yang ke-50, sejak diadakan pertama kali di Bangkok, Thailand, tahun 1959.

Setelah *SEA Games* ke-27 di Myanmar saat ini, telah ditetapkan tuan rumah *SEA Games* ke-28 tahun 2015 di Singapura, *SEA Games* ke-29 tahun 2017 di Malaysia, *SEA Games* ke-30 tahun 2019 di Brunei Darussalam.¹⁹

Kempo mulai dipertandingkan di *SEA Games* di Jakarta tahun 2011 lalu. Sebelumnya kempo telah melakukan eksebisi pada *SEA Games* tahun 2007 dan tahun 2009. Tahun 2011 kempo mempertandingkan 16 nomor yang diikuti atlet Indonesia sebanyak 32 orang baik embu maupun randori . Adapun nomor pertandingan kempo sebagai berikut :

- Embu :
 - o Embu Berpasangan Putra Kyu Kenshi
 - o Embu Berpasangan Putri Kyu Kenshi
 - o Embu Berpasangan Campuran Kyu Kenshi
 - o Embu Berpasangan Putra Yudansha

¹⁹ <http://sejarah.kompasiana.com/2013/12/10/kilas-balik-sejarah-sea-games-615424.html>. Diakses Kamis, 1 Mei 2014, 20.22 WIB.

- o Embu Berpasangan Putri Yudansha
- o Embu Berpasangan Campuran Yudansha
- o Embu Beregu Kyu Kenshi
- o Embu Beregu Yudansha
- Randori :
 - o Randori Putra Kelas 50kg
 - o Randori Putra Kelas 55kg
 - o Randori Putra Kelas 65kg
 - o Randori Putra Kelas 70kg
 - o Randori Putri Kelas 45kg
 - o Randori Putri Kelas 48kg
 - o Randori Putri Kelas 54kg
 - o Randori Putri Kelas 57kg

Adapun di *SEA Games* Tahun 2013 lalu kempo mempertandingkan 18 nomor dengan penambahan di nomor Embu yaitu :

- o Embu Beregu Putra 8 Kenshi
- o Embu Beregu Putra 4Kenshi
- o Embu Beregu Putri 8 Kenshi
- o Embu Beregu Putri 4 Kenshi

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan Kajian teori diatas bahwa dalam berolahraga seseorang ingin berprestasi terlepas dari apapun cabang olahraganya. Meskipun begitu prestasi bukanlah hal yang instan karena diperlukan berbagai usaha untuk meraihnya. Prestasi dalam cabang olahraga berangkat dari perencanaan

yang matang, sistematis, dan berkesinambungan serta dari dukungan berbagai pihak mulai dari atlet, pelatih, manager, hingga ke dukungan pemerintah baik daerah maupun pusat.

Pelatih sebagai seorang yang kelak mampu menempa atlet dan memiliki kejelian untuk mencari materi unggul dari sekian juta pemuda Indonesia justru lebih sulit dicari. Menjadi atlet yang sukses memang tidak mudah tapi menjadi pelatih yang mumpuni membutuhkan proses yang lebih panjang lagi. Sebagai perbandingan, pelatih yang baik biasanya berangkat dari atlet yang baik pula, namun tidak semua atlet berprestasi bisa menjadi pelatih yang baik. Meskipun begitu atlet dan pelatih adalah dua komponen yang tak terpisahkan untuk mencapai prestasi.

Oleh karena itu gagal atau berhasilnya prestasi olahraga membutuhkan peran pelatih secara konkrit. Untuk itulah peneliti ingin meneliti berdasarkan aspek aspek yang ada dalam diri pelatih apakah terdapat pula di dalam diri pelatih tim nasional Indonesia pada SEAGames XXVII tahun 2013 di Myanmar. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui persepsi atlet terhadap kompetensi yang dimiliki pelatih olahraga beladiri kempo.

C. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan penjabaran deskripsi teori diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sementara bahwa dimensi yang berasal dari persepsi atlet terhadap kompetensi pelatih juga terdapat didalam diri Pelatih SEAGAMES Kempo Indonesia tahun 2013.