

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berbagai macam olah raga telah berkembang di Indonesia seiring berubahnya zaman ini. Saat ini olah raga yang begitu populer dikalangan masyarakat adalah sepak bola, karena olah raga ini tidak mengenal usia dan jenis kelamin, siapa pun bisa memainkannya. Olah raga sepakbola disebut juga sebagai bahasa persatuan, karena di setiap ajang turnamen sekelas Piala Dunia sering mempertemukan Negara-negara yang mengalami konflik politik, tapi dalam sepak bola semua itu dapat dilupakan. Karena olah raga sepak bola sangat menjunjung tinggi *fair play* dan sportifitas.

Menurut Bill Murray (Murray, 1998 : 10), pakar sejarah sepak bola, dalam bukunya *The World Game : A History of Soccer*, sepak bola sudah dimainkan sejak awal Masehi. Saat itu, orang-orang di era Mesir Kuno sudah mengenal permainan membawa dan menendang bola yang dibuat dari buntalan kain linen. Sejarah Yunani Purba juga mencatat ada sebuah permainan yang disebut *episcuro*, yaitu permainan menggunakan bola. Sebagai bukti sejarah peristiwa tersebut dapat diketahui dari relief-relief di dinding museum yang melukiskan anak muda memegang bola bulat dan memainkannya dengan paha. (Murray, 1998 : 10)

Salah satu komunitas sepak bola di kota Jambi yaitu Jambi Fun Soccer yang memiliki fasilitas dan kenyamanan yang memadai. Jambi Fun Soccer berdiri sejak 12 Agustus 2020 yang membangun sebuah wadah untuk masyarakat berolahraga khususnya sepak bola. Di era digital saat ini, pada umumnya masyarakat enggan untuk berolahraga karena kurangnya wadah untuk berolahraga, kegiatan olahraga

yang membosankan, dan fasilitas yang kurang memadai. Maka dari itu Jambi Fun Soccer membuat suasana bermain sepak bola lebih modern dan menyenangkan dimana setiap kegiatannya ada fasilitas yang didapat seperti, foto ketika sedang bermain, layanan *Fisioterapi*, minuman, puding, dan wasit berlisensi.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, penulis ingin mengumpulkan data mengenai persepsi member Jambi Fun Soccer terhadap minat masyarakat untuk bermain sepak bola dengan tujuan menumbuhkan semangat masyarakat untuk berolahraga. Bagi mahasiswa, sebagai referensi dalam meningkatkan penelitian selanjutnya.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas indentifikasi masalah yang muncul adalah sebagai berikut:

- 1). Kurangnya minat masyarakat dalam berolahraga khususnya olahraga sepak bola.
- 2). Di zaman digital saat ini rendahnya keinginan masyarakat dalam bermain sepak bola.

1.3. Rumusan Masalah

“Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana persepsi member Jambi Fun Soccer terhadap minat masyarakat untuk bermain sepak bola ?”

1.4. Batasan Masalah

Guna menghindari munculnya penafsiran yang berbeda-beda dan pertimbangan aspek-aspek metodologi kelayakan dilapangan serta keterbatasan peneliti, maka perlu kiranya diberikan pembatasan masalah. Pembatasan masalah ini diberikan agar ruang lingkup permasalahan menjadi jelas. Maka dari itu, peneliti hanya akan menggunakan kuesioner dalam bentuk *google forms*. Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Persepsi Member Jambi Fun Soccer Terhadap Minat Masyarakat Untuk Bermain Sepak Bola”.

1.5. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Persepsi Member Jambi Fun Soccer Terhadap Minat Masyarakat Untuk Bermain Sepak Bola .

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, sebagai berikut.

1). Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang minat masyarakat dalam berolahraga, khususnya dalam bermain sepak bola.

2). Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas

Akan mendapatkan suatu data, mengenai untuk mengetahui Persepsi Member Jambi Fun Soccer Terhadap Minat Masyarakat Untuk Bermain Sepak Bola.

b. Bagi Masyarakat

Bisa digunakan sebagai pedoman dalam mengevaluasi serta meningkatkan minat masyarakat untuk bermain sepak bola.

c. Bagi Mahasiswa

Dapat dijadikan referensi dan acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

