

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbicara tentang negara Jepang memang tidak akan ada habisnya, banyak hal yang menjadi populer di negara lain karena awalnya sangat populer di Jepang. Para *fans* fanatik negara yang terkenal oleh *anime*-nya ini langsung ikut gandrung dengan sesuatu yang sedang populer di Jepang, salah satunya adalah olahraga. Olahraga adalah kegiatan yang bisa dilakukan kapanpun, bahkan kegiatan sederhana pun dapat menjadi kegiatan olahraga yang baik. Olahraga dapat menciptakan kebugaran pada tubuh yang tentunya sangat baik juga untuk kesehatan, salah satunya dapat memperlancar peredaran darah sehingga membuat pikiran menjadi lebih segar.

Mutohir (dalam Septianto, 2016:1) menjelaskan bahwa “olahraga adalah proses sistematis yang terdiri atas setiap kegiatan dan usaha yang dapat membantu perkembangan ataupun membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan, ataupun anggota masyarakat. Olahraga dapat berupa permainan, pertandingan, serta prestasi puncak di dalam pembentukan manusia yang memiliki ideologi yang seutuhnya dan berkualitas yang didasarkan pada dasar negara dan Pancasila”.

Menurut Menpora Maladi (dalam Khairuddin, 2018:3), “Olahraga mencakup segala kegiatan manusia yang ditujukan untuk melaksanakan misi hidupnya dan cita-cita hidupnya, cita-cita nasional politik, sosial, ekonomi, cultural dan sebagainya”.

Menurut Ajidarma (dalam Khairuddin, 2018:4), “olahraga adalah sarana kompetisi untuk menjadi nomer satu”. Olahraga sebagai alat motivasi diri agar bisa menjadi lebih baik dari yang lainnya. Pendapat dari Seno ini bisa menimbulkan rasa nasionalisme individu maupun anggota masyarakat dengan cara menanamkan pada diri dan menerapkan pada kehidupan sehari-hari bahwa mereka harus menjadi yang nomer satu baik dalam masyarakat maupun dalam kancan internasional.

Ichsan (1991:80) (dalam <http://messamedia.blogspot.com/2016/11/tujuan-olahraga.html>) menyebutkan bahwa “olahraga pada dasarnya berisi kegiatan yang berorientasi pada gerak, pelaksanaannya tergantung pada kemampuan dan tujuan yang ingin dicapai pelakunya”. Mengenai tujuan olahraga Soudan dan Everett melakukan penelitian terhadap mahasiswa yang dikutip oleh Abdulah (1994:23) adalah sebagai berikut:

- a. Memelihara kesehatan dan kondisi jasmani yang baik
- b. Memperoleh kesenangan dan kegembiraan
- c. Memperoleh kepercayaan diri
- d. Memperoleh latihan secara teratur
- e. Membentuk kebiasaan menggunakan waktu untuk aktivitas yang menyenangkan
- f. Mencegah, mengetahui, dan mengoreksi kelemahan dan cacat jasmani

Olahraga adalah suatu bentuk kegiatan jasmani yang terdapat di dalam permainan, perlombaan dan kegiatan intensif dalam rangka memperoleh relevansi kemenangan dan prestasi optimal. Konsep inilah yang mendasari olahraga sebagai

pendidikan dan pembentukan karakter perorangan maupun kelompok masyarakat untuk meningkatkan kualitas hidup yang lebih baik.

Selanjutnya tujuan olahraga menurut Deprtemen pendidikan dan kebudayaan (1985:47) (dalam [http://messamedia.blogspot.com/2016/11/ tujuan-olahraga. html](http://messamedia.blogspot.com/2016/11/tujuan-olahraga.html)) sebagai berikut:

- a. Untuk mencari kesenangan (rekreasi)
- b. Untuk mengisi waktu luang
- c. Untuk kesehatan tubuh
- d. Untuk physical fitnees
- e. Untuk penyembuhan / pengobatan
- f. Untuk pembentukan tubuh / sikap
- g. Untuk mencapai prestasi
- h. Untuk prestis
- i. Untuk mencari nafkah
- j. Sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan

Sedangkan menurut lutan (1992:23) (dalam [http:// messamedia.blogspot.com/2016/11/tujuan-olahraga.html](http://messamedia.blogspot.com/2016/11/tujuan-olahraga.html)) berdasarkan penekanan tujuan olahraga dibagi menjadi empat, yaitu sebagai berikut:

- a. Olahraga prestasi (olahraga kompetitif) yang menekankan pada pencapaian prestasi, kemenangan, atau keunggulan dalam perlombaan atau pertandingan
- b. Olahraga pendidikan yang menekankan pada pencapaian tujuan pendidikan

- c. Olahraga profesional yang menekankan pencapaian tujuan yang bersifat material
- d. Olahraga kesehatan untuk pencapaian derajat sehat yang lebih baik

Berdasarkan dari ketiga pendapat tersebut, maka intensitas olahraga itu sendiri akan sangat ditentukan oleh tujuan apa yang hendak dicapai, seseorang melakukan olahraga memiliki tujuan seperti untuk mendapatkan prestasi, kesenangan atau kegembiraan, pendidikan, pemeliharaan kesehatan, atau sebagai mata pencaharian. Apabila olahraga tersebut dilakukan secara teratur, terarah, dan terkendali maka akan memberikan manfaat kepada diri seseorang, sebagai mana dijelaskan oleh Supandi (1992:34) bahwa: “Bergerak wajib bagi manusia, pelakunya akan memperoleh manfaat, sedangkan yang tidak akan memperoleh mudarat”. (<http://messamedia.blogspot.com/2016/11/tujuan-olahraga.html>)

Olahraga adalah suatu kegiatan yang setiap individu dapat menikmatinya secara perseorangan maupun berkelompok. Pada saat yang sama, menonton orang lain berolahraga dapat juga jadi hal yang menyenangkan. Untuk mencari tahu sejauh mana olahraga itu terkenal, satu yang harus dilihat pada hal-hal yang menjadi tolak ukur adalah bagian waktu yang diberikan untuk olahraga di program-program televisi, anak-anak memainkan olahraga ini di luar dan keistimewaan yang disediakan untuk olahraga di majalah yang di jual di toko buku.

Terdapat jenis dan cabang yang sangat beragam dalam dunia olahraga. Salah satu cabang olahraga yang banyak dimainkan masyarakat Jepang adalah *baseball*. Bagi masyarakat Jepang permainan ini sangat menarik, karena dalam permainannya menggunakan seragam yang menarik dan menggunakan teriakan-

teriakan dengan istilah asing. *Baseball* diciptakan oleh George Hancoc di kota Chicago Amerika.

George Hancock adalah seorang reporter Chicago Board of Traded yang menemukan permainan *baseball* yang permainan pertama dimainkan di dalam ruangan, di dalam gedung olahraga Farragut Boat Club Chicago secara tidak sengaja.

Awalnya terdapat beberapa alumni Universitas Yale dan Harvard sedang mendengarkan hasil akhir pertandingan sepak bola Amerika antara Yale dan Harvard di gedung olahraga klub Farragut Boat. Setelah skor akhir diumumkan yaitu kemenangan Yale, seorang alumni Yale dengan antusias melempar sebuah sarung tinju ke pendukung Harvard. Seseorang dengan reflek mengambil sebuah tongkat dan memukul ke arah sarung tinju itu. Melihat hal itu George Hancock memberikan sebuah ide dan menyarankan untuk membuat sebuah permainan di dalam ruangan dengan bola yang dibuat dari sarung tinju yang dilempar tadi. Dia mengambil sarung tinju itu dan mengikatnya dengan erat memakai sebuah tali, supaya menyerupai bola. Kemudian dengan beberapa buah kapur, Hancock menandai lantai menyerupai lapangan *baseball*. Sebagai pemukul digunakanlah sebuah sapu. Tim dibagi menjadi dua dan Hancock meneriakkan kata-kata “Play ball”, maka dimulailah permainan itu dengan skor akhir 44-40. (<https://blogpenemu.blogspot.com/2016/08/george-hancock-penemu-olah-raga-sofball.html>)

Baseball adalah Olahraga yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari sembilan orang untuk bertahan (*diffensive*) dan dapat pula ditambah oleh seorang pemukul DH (*designated hitter*) untuk menyerang

(*offensive*). Pemenang dalam permainan *baseball* ditentukan dengan sistem *point*. Maka dari itu regu yang berhasil mengumpulkan *point* sebanyak-banyaknya dengan cara berlari dan menyentuh tiap *base* hingga kembali ke *home plate* tanpa mati maka dia yang menang. *Baseball* merupakan olahraga yang mulai populer di dunia. Hal ini terbukti dengan banyaknya pertandingan-pertandingan Nasional dan Internasional antar negara dan liga-liga yang mulai meningkat di beberapa negara seperti Amerika, dan tidak terkecuali Jepang.

Baseball atau yang lebih dikenal oleh masyarakat Jepang dengan sebutan *Yakyuu* (野球) pertamakali diperkenalkan di Jepang pada tahun 1873.

Seorang profesor Amerika bernama Horace Wilson yang memperkenalkannya ke para mahasiswa di Kaisei Gakko (sekarang Tokyo Imperial University). Walaupun demikian, Profesor Wilson tidak bisa dijadikan acuan mengapa *baseball* begitu populer di Jepang. Begitupun dengan Albert Bates, seorang dosen Amerika di Kaitaku University, yang sudah mengorganisasikan pertandingan pertama *baseball* yang profesional. Justru yang membuat *baseball* terkenal ialah Hiroshi Hiraoka, seorang teknisi kereta api yang pernah belajar ke Amerika. Ia merupakan *fans* dari Boston Red Sox. Orang inilah yang pertama kali membentuk tim *baseball* bernama Shinbashi Athletic Club pada tahun 1878, dan semenjak itulah *baseball* tumbuh berkembang di Jepang. Sejak Shinbashi Athletic Club muncul, mulai banyak bermunculan tim-tim *baseball* lainnya.

Setelah era Shinbashi Athletic Club itu, kepopuleran *baseball* makin menjadi ketika tim Ichikou muncul di tahun 1886. Tim Ichikou merupakan tim SMA pertama di Tokyo, juga dikenal sebagai *prep school* paling prestisius (berwibawa). Perjuangan Ichikou patut diacungi jempol. Pernah ditolak

bertanding karena alasan rasial (perbedaan warna kulit) serta kalah dari Meiji Gakuin dengan telak, namun mereka tidak menyerah. Mereka bangkit dan malah mengembangkan teknik latihan yang tergolong unik kala itu. Teknik latihan mereka tak jauh berbeda dengan teknik latihan pada kendo atau sumo. Tidak sia-sia bereksperimen, mereka akhirnya sanggup mengalahkan Yokohama Athletic Club, yang dulu menolak karena alasan rasial (perbedaan warna kulit). Bahkan semenjak itulah, *baseball* semakin mendapatkan perhatian oleh masyarakat Jepang. Banyak universitas yang membentuk tim *baseball* karena mereka.

Yakyuu (野球) atau *baseball* adalah salah satu olahraga terpopuler di Jepang. *Baseball* bukan hanya merupakan sebuah olahraga permainan, tapi sudah menjadi sebuah budaya yang lekat dengan masyarakat Jepang. *Baseball* sangat terkenal bagi masyarakat Jepang baik di level profesional maupun amatir. Hal ini terlihat pada *euforia baseball* di kalangan siswa SMA juga tidak kalah dengan *baseball* profesional, karena turnamen *baseball* SMA setiap musim selalu ditayangkan di NHK (*Nippon Hoso Kyokai*) dan masyarakat Jepang selalu mendukung tim dari daerah mereka agar bisa maju sampai ke *Kōshien* turnamen. Bahkan, *baseball* SMA Jepang merupakan yang nomor satu di dunia. Persaingan *baseball* SMA di Jepang bahkan lebih ketat dibanding *baseball* profesional. Mereka giat berlatih setiap hari agar pada saat SMA mereka bisa bermain sebagai tim yang bertanding dalam turnamen *baseball* untuk tingkat SMA di Jepang yang disebut *Kōshien* (甲子園). (<http://ppion.org/baseball-dan-pembentukan-karakter/>)

Turnamen yang diadakan oleh *Japan High School Baseball Federation* ini dilaksanakan dua kali dalam setahun, yaitu saat musim semi dan musim panas di

Hanshin *Kōshien* Stadium di Nishinomiya, Jepang. *Kōshien* turnamen sangatlah berkesan dan diidam-idamkan bagi anak-anak SMA dan merupakan ajang yang sangat bergengsi.

Kōshien turnamen ini diadakan untuk seluruh prefektur di Jepang mulai dari Hokkaido sampai Okinawa. Satu prefektur diwakili oleh satu tim yang terdiri dari 50 orang atau lebih untuk prefektur yang besar. Menjadi pemain *baseball* profesional merupakan salah satu cita-cita anak-anak Jepang. Terlebih lagi setelah ada pemain Jepang yang bermain untuk liga-liga besar Amerika seperti Matsui Hideki dan Ichiro. Untuk menjadi anggota tim, perjuangannya tidaklah mudah karena kompetisinya sangat ketat. Terpilih menjadi anggota tim yang bertanding dalam turnamen ini sangat sulit, sehingga memiliki arti yang sangat penting bagi mereka. Turnamen ini bisa menjadi batu loncatan bagi mereka yang terpilih untuk bisa menjadi anggota tim *baseball* profesional.

Selain bisa terjun menjadi anggota tim *baseball* profesional, kesempatan bagi tim yang bertanding di *Kōshien* Turnamen ini juga membawa manfaat lain yang tidak kalah pentingnya. Mereka yang tidak ingin menjadi tim profesional akan lebih mudah masuk universitas atau mendapatkan pekerjaan. Sebab di Jepang, *baseball* bukan hanya sekedar olahraga. Siswa yang dapat masuk sebagai tim dan bertanding di turnamen tersebut artinya sudah teruji mental, fisik dan sikapnya. Dengan kata lain, *baseball* menjadi sarana pembentukan karakter bagi mereka, pembentukan *manner* yang baik. Institusi di Jepang, baik institusi pendidikan maupun perusahaan sangat percaya dengan kualitas orang-orang yang pernah mengikuti *Kōshien* Turnamen.

Hingga saat ini, masih ada sebuah tradisi yang dilakukan oleh para siswa SMA pada saat *Kōshien* Turnamen diadakan. Tradisi itu adalah mengambil dan mengumpulkan tanah dari stadion di mana *Kōshien* turnamen dilaksanakan. Para pemain yang mengalami kekalahan menjadikan tanah tersebut sebagai motivasi agar bisa bangkit dan mulai mengasah kemampuan mereka agar bisa kembali bermain di *Kōshien* turnamen berikutnya. Para pemain yang menang menjadikan tanah tersebut sebagai sebuah kenang-kenangan. (dalam Ghozally, 2005:79)

Anak kelas satu dan dua ada juga yang mengambil tanah *koushien*, mereka menjadikan sebagai motivasi agar bisa menjadi salah satu anggota tim *baseball* sekolah dan bermain pada saat *kōshien* turnamen. Ada juga yang menjadikan sebagai tanah *koushien* sebagai hiasan kamar yang mereka masukan kedalam sebuah wadah. (<https://seikatsu-ura.com/527.html>)

Tanah bagi masyarakat Jepang mempunyai makna yang sangat istimewa, sebagai bagian dari bumi yang dianggap sakral, mempunyai kekuatan untuk memberikan perlindungan bagi umat manusia. (dalam Ghozally, 2005:79). Dalam agama Shinto yang merupakan paham animisme dengan pemujaan terhadap gejala-gejala alam mempercayai bahwasanya semua benda baik yang hidup maupun yang mati dianggap memiliki ruh atau spirit. Semua ruh atau spirit itu dianggap memiliki daya kekuasaan yang berpengaruh terhadap kehidupan mereka, daya-daya kekuasaan tersebut mereka puja dan disebut dengan “Kami”. “Kami” dapat diartikan dengan “Dewa” (Tuhan, God dan sebagainya). Dewa-dewa dalam agama Shinto jumlahnya tidak terbatas, bahkan senantiasa bertambah, hal ini diungkapkan dalam istilah “Yao-Yarozuno Kami” yang berarti “delapan miliun dewa”. Orang Jepang (Shinto) mengakui adanya dewa bumi dan dewa langit

(dewa surgawi) dan dewa yang tertinggi adalah Dewi Matahari (Amaterasu Omikami) yang dikaitkan dengan pemberi kamakmuran dan kesejahteraan serta kemajuan dalam bidang pertanian. (dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Shinto>)

Baseball di Jepang memang sangat populer, dikarenakan olahraga ini pernah tercatat memberikan keuntungan sebesar \$1.5 milyar dalam setahun, yang datang dari penjualan tiket. Perputaran uang di olahraga ini begitu tinggi. Selain dari penjualan tiket, pendapatan juga berasal dari hak siar televisi, *merchandise*, sponsor, dan distribusi internet. Bahkan gaji pemain profesional Jepang adalah sekitar \$500,000, yang hanya beda \$3 di Amerika. Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin meneliti kenapa olahraga *baseball* yang bukan olahraga asli dari Jepang sangat populer di Jepang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana sejarah dan perkembangan olahraga *baseball* di Jepang?
2. Kenapa olahraga *baseball* populer di Jepang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan bagaimana sejarah dan perkembangan olahraga *baseball* di Jepang.
2. Menjelaskan kenapa olahraga *baseball* bisa sangat populer di Jepang.

1.4 Kontribusi Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna dan dapat menambah informasi bagi peneliti yang berkaitan dengan kepopuleran olahraga *baseball* di Jepang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi atau sebagai kerangka acuan terhadap laporan dengan permasalahan yang ada, yang berhubungan dengan keberadaan dan kepopuleran olahraga *baseball* di Jepang.

1.5 Kerangka Pemikiran

Sekarang ini dunia persepakbolaan Jepang semakin mengalami peningkatan. Apalagi semakin banyak pesepakbola Jepang yang bermain di negara Eropa. Ada Shinji Kagawa di Inggris, Makoto Hasebe di Jerman, dan juga Yuto Nagatomo di Italia. (<https://japanesestation.com/inilah-sejarah-baseball-di-jepang-dan-alasan-mengapa-baseball-begitu-dicintai/>)

Tetapi, di balik peningkatan di cabang olahraga sepak bola, ternyata olahraga yang sangat populer di kalangan masyarakat Jepang adalah *baseball*. Dilihat dari semaraknya turnamen *baseball* yang diadakan setiap tahun oleh federasi *baseball* setiap tahunnya. Semangat dari masyarakat Jepang untuk menyaksikan pertandingan *baseball* baik secara langsung maupun melalui siaran televisi, dan mudah ditemukannya toko-toko olahraga di Jepang yang menjual pernak-pernik *baseball*.

Bahkan, pada tingkat SMA ada yang rela sekolah dan bahkan merantau ke daerah terpencil yang sangat jauh dari perkotaan agar bisa masuk ke dalam tim *baseball*. Karena semakin terpencil sekolah yang dimasuki maka akan semakin besar peluang untuk bisa masuk tim *baseball* untuk mewakili prefektur dalam *Kōshien* turnamen yang diadakan setiap tahunnya. Menjadi pemain *baseball* adalah satu impian dari para pemuda Jepang.

Berdasarkan penjelasan fenomena di atas, penulis tertarik untuk membahas sejarah perkembangan *baseball* dan kepopulerannya di Jepang.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang dipergunakan dalam penelitian ini menyangkut tentang sumber data, metode penelitian, metode dan teknik pengumpulan data serta metode dan teknik analisis data seperti yang diuraikan di bawah ini.

1.6.1 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Shields; Rangarajan (dalam Sinambela, 2014:66-67) penelitian deskriptif adalah penelitian yang mendeskriptifkan karakteristik dari suatu populasi tentang suatu fenomena yang diamati. Penelitian deskriptif salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk menyajikan gambaran yang lengkap mengenai seting sosial. Dalam hal ini penelitian akan mengeksplorasi dan mengklarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial dengan jalan menggambarkan sejumlah variable yang berhubungan dengan masalah dan variable yang diamati. Dalam penelitian ini, sudah harus didefinisikan variable penelitian dan jawaban pertanyaan siapa yang akan menggali informasi yang dibutuhkan. Pada dasarnya tujuan penelitian deskriptif adalah dapat menghasilkan gambaran yang akurat tentang fenomena yang diteliti, menggambarkan proses yang terjadi, menyajikan berbagai informasi penting tentang variable tersebut.

Menurut Sukmadinata (2009:53-60) penelitian kualitatif deskriptif adalah “penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan orang secara individual maupun kelompok”. Selain itu, Sukmadinata (2009:18), menyatakan

bahwa penelitian deskriptif bertujuan mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya. (<http://eprints.ums.ac.id/34000/8/BAB%20III.pdf>)

Menurut (Zuriah, 2016: 139), bahwa:

”penyelidikan deskriptif tertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang. Karena banyak sekali ragam penyelidikan demikian, metode penyelidikan deskriptif lebih merupakan istilah umum yang mencakup berbagai teknik deskriptif. Diantaranya ialah penyelidikan yang menuturkan, menganalisa, dan mengklasifikasi, penyelidikan dengan teknik survei, dengan teknik interview, angket, observasi, atau dengan teknik test; studi kasus, studi komperatif, studi waktu, dan gerak, analisa kuantitatif, studi kooperatif atau operasional”.

Dari beberapa pandangan para ahli mengenai metode penelitian deskriptif penulis menyimpulkan bahwa penelitian deskriptif tidak terbatas hanya sampai pada pengumpulan data dan penyusunan data, tetapi meliputi analisa dan interpretasi tentang arti data itu. Karena itulah maka dapat terjadi sebuah penelitian deskriptif membandingkan persamaan dan perbedaan fenomena tertentu lalu mengambil bentuk studi komperatif; atau mengukur sesuatu dimensi seperti dalam berbagai bentuk studi kuantitatif, angket, test, interview dan lain-lain; atau mengadakan klasifikasi, ataupun mengadakan penilaian menetapkan standar (normatif), menetapkan hubungan dan kedudukan (status) satu unsur dengan unsur yang lain.

Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar sesama fenomena yang diselidiki secara apa adanya.

1.6.2 Sumber Data

Holbrook dan Atkinson (dalam Maryaeni, 2005:60-61) menjelaskan, berbicara tentang data kita tidak dapat mengabaikan *language, knowledge, and power*. Konsep *language* terkait dengan tekstualisasi, *knowledge* dengan perspektif, dan *power* dengan kebermaknaan data penelitian sebagai landasan empiris dalam usaha memanfaatkan hasil penelitian bagi peningkatan kualitas kehidupan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik suatu pengertian, bahwa data penelitian kualitatif bisa berupa tulisan, rekaman ujaran secara lisan, gambar, angka, pertunjukan kesenian, relief-relief, dan berbagai bentuk data lain yang bisa ditransposisikan sebagai teks. Data tersebut bisa bersumber dari hasil survei, observasi, wawancara, dokumen, rekaman, hasil evaluasi, dan sebagainya. Ada tiga hal pokok yang harus diperhatikan ketika peneliti berhubungan dengan data. Ketiga hal pokok tersebut adalah 1) perspektif, 2) tekstualisasi, 3) kebermaknaan.

Menurut Istijanto (dalam Sinambela, 2014:112) dalam perolehan data, terdapat berbagai sumber yang bisa diakses oleh peneliti untuk menghasilkan informasi. Berdasarkan sumbernya, data dapat dibagi menjadi dua kelompok besar yang disebut data primer dan data skunder.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang didapat dari metodologi penelitian yang dilakukan secara langsung oleh peneliti untuk mendapatkan data. Data primer terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dapat diperoleh melalui metode survey, eksperimen dan observasi. Jika diperoleh dengan survey dapat dilakukan secara langsung dari individu atau menggunakan

media telepon, surat dan internet. Sementara data kualitatif dapat diperoleh wawancara, dan fokus diskusi berkelompok.

b. Data Sekunder

Data sekunder berasal dari bahasa Inggris "*secondary*" yang berarti kedua (Istijanto, 2005). Oleh karenanya data sekunder dapat didefinisikan sebagai data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain diolah dan dipublikasikan untuk kepentingan tertentu. Peneliti hanya meminjam data tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti, dalam hal ini, peneliti adalah "tangan kedua" yang sekedar mencatat, mengakses, atau hanya memanfaatkan data yang ada untuk penelitiannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, sejalan dengan pemikiran Buglin (dalam Sinambela, 2014:111), bahwa data adalah "bahan keterangan tentang sesuatu objek penelitian yang diperoleh di lokasi penelitian. Keterangan dimaksud yang diperoleh dalam bentuk angka atau yang diangkakan, kalimat, gambar, rekaman, dan lain-lain". Dilihat dari cara perolehannya, data dibagi dalam dua jenis yaitu data primer dan data skunder. Data primer yaitu data yang diperoleh peneliti secara langsung dengan usahanya sendiri melalui instrument yang dipersiapkannya, diolah dan disajikannya sendiri, dan data sekunder yaitu data yang dipinjam dari sumber lain dan sudah tersaji dengan baik, peneliti tinggal menggunakannya sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dilakukannya. Agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan, seyogyanya dilakukan dengan prosedur yang baik dan benar.

1.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah kegiatan yang dilakukan sehubungan dengan cara-cara umum pengumpulan data penelitian. Adapun teknik yang penulis gunakan adalah studi kepustakaan (*library research*), dengan mengambil sumber acuan dari berbagai buku yang berhubungan dengan kebudayaan, dan buku-buku panduan yang berkaitan dengan munculnya kebudayaan suatu bangsa serta buku-buku lainnya. Selain itu, penulis juga memanfaatkan situs-situs internet yang membahas tentang *kepopuleran baseball di Jepang* untuk melengkapi data-data penelitian.

Usman dan Akbar (2011:57) mengatakan “angket ialah daftar pertanyaan yang dikirimkan kepada responden baik secara langsung atau tidak langsung (melalui pos atau perantara)” .

Narbuko dan Achmadi (2007:76) mengatakan metode angket atau kuesioner adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti untuk memperoleh data, angket disebarkan kepada responden.

Siregar (2017:44) kuesioner atau angket terbagi atas dua jenis yaitu angket terbuka dan angket tertutup.

1. Angket terbuka merupakan angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada responden yang memberikan keleluasaan kepada responden untuk memberikan pendapat sesuai dengan keinginan mereka.
2. Angket tertutup merupakan angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada responden dalam bentuk pilihan ganda. Jadi

angket atau kuesioner jenis ini responden tidak diberi kesempatan untuk mengeluarkan pendapat.

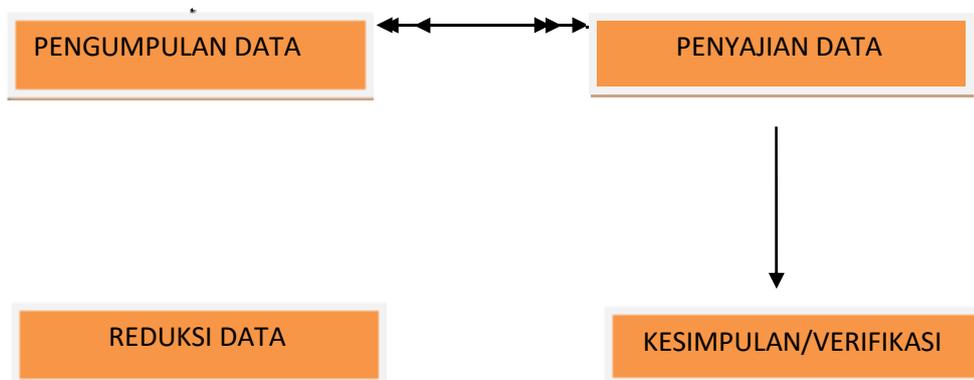
Sesuai dengan penjelasan di atas terdapat dua jenis angket yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Disini penulis menggunakan angket terbuka untuk dijadikan sebagai teknik pengumpulan data. Karena dengan menggunakan angket terbuka penulis berharap jawaban dari responden akan bisa sangat membantu dalam penelitian.

1.6.4 Teknik Analisa Data

Analisis data merupakan cara mengorganisasi data yang diperoleh kedalam sebuah kategori, menjabarkan data kedalam unit-unit, menganalisa data yang penting, menyusun atau menyajikan data yang sesuai dengan masalah penelitian dalam bentuk laporan dan membuat kesimpulan agar mudah untuk dipahami.

Berdasarkan hal tersebut, disini penulis menggunakan analisis data model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Menurut Miles dan Huberman (dalam Pawito, 2007:104) analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Hal tersebut dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:



Gambar 1.1 Analisis data model Interaktif Miles Huberman
Sumber: http://www.academia.edu/7440214/Analisispenelitian_kualitatif_model_miles_dan_huberman

Menurut Diagram hubungan antar komponen model interaktif, analisis data kualitatif merupakan upaya yang berlanjut, berulang dan terus-menerus. Masalah reduksi data penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian kegiatan analisis yang saling susul menyusul.

Komponen-komponen data model interaktif dijelaskan sebagai berikut:

- a. Reduksi adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang dan mengorganisasikan data dalam suatu cara, dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan di verifikasi.
- b. Penyajian data (*data display*) yaitu melibatkan langkah-langkah mengorganisasikan data, yakni menjalin (kelompok) data yang satu dengan (kelompok) data yang lain, sehingga seluruh data yang dianalisis benar-benar dilibatkan dalam suatu kesatuan karena dalam penelitian kualitatif data biasanya sangat beraneka ragam perspektif dan terasa bertumpuk maka penyajian data pada umumnya sangat membantu.
- c. Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif model interaktif adalah penarikan kesimpulan dari verifikasi. Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data. Peneliti dalam kaitan ini masih harus mengkonfirmasi, mempertajam, atau mungkin merevisi kesimpulan-kesimpulan yang telah dibuat untuk sampai pada

kesimpulan final berupa proposisi-proposisi ilmiah mengenai gejala atau realitas yang telah diteliti.

Kerangka Konseptual

