



**Sajian Tengah-Bulan Desember 2025, Serial  
Nomor 11 Mendukung Program Kabinet.**

# **APBN OLAH RAGA**

**Sajian Dr Jan Hoesada,  
KSAP**

## **PENDAHULUAN**

Berbagai bentuk perang modern antara lain adalah perang-dagang dan pertandingan olah-raga antar bangsa.

Kejayaan bangsa digambarkan oleh kenaikan & tingkat PDB perkapita dan sumbangan pendapatan-APBN pajak kepada APBN karena kenaikan PDB ( bukan kenaikan tarif pajak) , kekuatan militer dan jumlah perolehan medali pada ajang olah-raga internasional , semua itu memroksi tingkat budaya & kemakmuran bangsa.

Tingkat budaya-bangsa digambarkan oleh bentuk masyarakat ber basis kepercayaan ( *trust society*) , keamanan sosial, kebebasan & iklim demokrasi , rerata pendidikan formal bangsa, jumlah inovasi & hak-paten bangsa dan PDB perkapita.

PDB perkapita dan tren pertumbuhan PDB perkapita memroksi kualitas bangsa cq kualitas budaya & kualitas demokrasi cq perlindungan hak-milik , kualitas keamanan dan keleluasaan mencari nafkah , seringkali terujuk pada kualitas kabinet, rerata pendidikan formal, budaya rasional & konstruktif berwawasan global, jumlah inovasi dan ketahanan ekonomi. Ketahanan ekonomi di proksi sistem perpajakan pro-pembangunan ekonomi berkeadilan sosial.

Makalah amat naif dan dangkal, sidang pembaca di mohon memperluas cakrawala-pikir dengan referensi/sumber lain yang lebih luas dan afdol.

Disamping untuk keperluan KSAP sendiri, makalah di sajikan untuk membantu Kabinet dalam membangun kejayaan bangsa bidang olah-raga prestasi.

## **TEORI KECERDASAN**

Kecerdasan olah-raga termaktub dalam enam jenis kecerdasan yang umum dikenal adalah Kecerdasan Logika-Matematika, Kecerdasan Linguistik, Kecerdasan Visual-Spasial, Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Musikal, dan Kecerdasan Interpersonal. Selain itu, ada juga Kecerdasan Intrapersonal dan Kecerdasan Naturalis yang sering disebutkan.

Berikut adalah penjelasan tentang enam jenis kecerdasan tersebut:

1. **Kecerdasan Logika-Matematika:** Kemampuan untuk berpikir logis, memecahkan masalah, dan menganalisis pola.
2. **Kecerdasan Linguistik:** Kemampuan dalam menggunakan bahasa, baik dalam berbicara maupun menulis.
3. **Kecerdasan Visual-Spasial:** Kemampuan untuk memahami dan memvisualisasikan objek dalam ruang.
4. **Kecerdasan Kinestetik:** Kemampuan dalam menggunakan dan mengontrol tubuh, serta memiliki koordinasi syaraf & otot yang baik, dibutuhkan pada jenis olah-raga tertentu.
5. **Kecerdasan Musikal:** Sensitivitas terhadap irama, nada, dan suara, serta kemampuan untuk menciptakan atau menikmati musik.
6. **Kecerdasan Interpersonal:** Kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain, serta merasakan emosi mereka.
7. Selain keenam jenis kecerdasan di atas, terdapat Kecerdasan Intrapersonal (memahami diri sendiri) dan Kecerdasan Naturalis (memahami alam dan lingkungan) yang sering disebut dalam teori kecerdasan majemuk.

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang untuk mengontrol dan menggunakan tubuhnya dalam berbagai aktivitas, baik untuk mengekspresikan ide, perasaan, atau untuk mengubah dan menciptakan sesuatu. Ini melibatkan koordinasi yang baik antara pikiran dan tubuh, serta keterampilan dalam menggunakan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.

Jangan keliru, terdapat pula berbagai olimpiade non-kinestetik (?) seperti olimpiade matematika, catur dll. yang bertaraf internasional, dan NKRI sering ikut serta.

Elaborasi sbb:

- a. **Kemampuan Mengontrol Tubuh:** Orang dengan kecerdasan kinestetik memiliki kemampuan yang baik dalam mengendalikan gerakan tubuh, baik gerakan besar (seperti berlari, menari) maupun gerakan kecil (seperti menulis, melukis).
- b. **Eksprasi Diri Melalui Gerakan:** Mereka dapat menggunakan gerakan tubuh untuk menyampaikan ide, perasaan, atau informasi.
- c. **Keterampilan Tangan dan Tubuh:** Kecerdasan ini juga melibatkan keterampilan tangan untuk memanipulasi objek, menciptakan sesuatu, atau memperbaiki sesuatu.

### **Gaya Belajar Kinestetik:**

Orang dengan kecerdasan kinestetik cenderung lebih suka belajar melalui pengalaman langsung, seperti mencoba, melakukan, atau mempraktikkan.

### **Contoh:**

Olahraga, menari, melukis, kerajinan tangan, dan berbagai aktivitas fisik lainnya adalah contoh dari kecerdasan kinestetik.

Melukis membutuhkan beberapa jenis kecerdasan, namun yang paling menonjol adalah kecerdasan spasial-visual. Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan memvisualisasikan objek dan ruang dalam pikiran, serta memahami bentuk, gambar, pola, dan tekstur. Selain itu, melukis juga melibatkan kecerdasan kreatif, yang memungkinkan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru dan menghasilkan karya seni yang unik.

Elaborasi sbb:

- a. **Kecerdasan Spasial-Visual:** Orang yang memiliki kecerdasan ini cenderung pandai dalam seni visual, seperti melukis, menggambar, dan membuat patung. Mereka mampu membayangkan bagaimana objek akan terlihat dalam ruang dan bagaimana memanipulasi objek tersebut.
- b. **Kreativitas:** Melukis membutuhkan imajinasi dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Kecerdasan kreatif memungkinkan seseorang untuk menghasilkan gagasan unik dan mengekspresikan diri melalui seni.
- c. **Kecerdasan Interpersonal (opsional):** Jika melukis melibatkan kolaborasi atau interaksi dengan orang lain, kecerdasan interpersonal juga berperan penting. Ini melibatkan kemampuan untuk memahami dan berkomunikasi dengan orang lain.
- d. **Kecerdasan Kinestetik (opsional):** Jika melukis melibatkan penggunaan tangan dan gerakan fisik yang lebih kompleks, kecerdasan kinestetik-jasmani juga bisa menjadi faktor penting.

Terdapat berbagai kumpulan kecerdasan untuk suatu kegiatan, misalnya :

- Secara umum, melukis atau perupa adalah aktivitas yang melibatkan kombinasi dari berbagai jenis kecerdasan, namun kecerdasan spasial-visual dan kreatif adalah yang paling mendasar dan penting. Perancang busana dan seni make-up tergolong melukis dan/atau perupa.
- Untuk kegiatan seni-sulap, beberapa kecerdasan yang penting adalah kecerdasan visual-spasial, kinestetik, dan linguistik. Kecerdasan visual-spasial membantu dalam memvisualisasikan trik dan manipulasi objek, sedangkan kecerdasan kinestetik penting untuk keterampilan tangan dan gerakan yang halus. Kecerdasan linguistik bermanfaat untuk komunikasi dan interaksi dengan penonton.

Berikut adalah uraian lebih detail tentang kecerdasan reka-sulap yang relevan:

- a. **Kecerdasan Visual-Spasial:** Pesulap perlu mampu memvisualisasikan bagaimana trik akan terlihat, bagaimana objek akan bergerak, dan bagaimana penonton akan bereaksi. Keterampilan ini juga penting untuk menciptakan efek ilusi yang memukau.
- b. **Kecerdasan Kinestetik:** Keterampilan tangan yang halus dan gerakan yang terkoordinasi sangat penting dalam sulap. Pesulap harus dapat melakukan manipulasi kartu, koin, atau objek lainnya dengan cepat dan akurat.

- c. **Kecerdasan Linguistik:** Pesulap yang baik harus dapat menjelaskan trik dengan jelas dan menarik, membangun cerita yang menarik, dan berinteraksi dengan penonton secara efektif.
  - d. **Kecerdasan Logis-Matematis:** Pemahaman dasar tentang matematika dan logika bisa membantu dalam memahami prinsip di balik beberapa trik sulap, misalnya dalam trik perhitungan atau tebak-tebakan.
  - e. **Kecerdasan Interpersonal:** Kemampuan untuk membaca reaksi penonton, memahami suasana hati mereka, dan menyesuaikan pertunjukan dengan audiens sangat penting.
  - f. **Kecerdasan Intrapersonal:** Pemahaman diri sendiri, termasuk kekuatan dan kelemahan, sangat penting untuk mengembangkan gaya sulap yang unik dan meningkatkan kepercayaan diri.
  - g. Selain kecerdasan di atas, kreativitas, imajinasi, dan kemampuan beradaptasi juga merupakan faktor penting dalam menjadi pesulap yang sukses.
- o Penyanyi mempunyai kecerdasan kinestetik pada pita-suara yang harus di dukung oleh seluruh otot tubuh yang lain, dilengkapi kecerdasan musikal dan hampir seluruh jenis kecerdasan yang lain seperti halnya kecerdasan majemuk pesulap. Seperti atlet lompat tinggi, kemampuan otot pita-suara di gambarkan oleh range oktaf (nada terendah sampai nada tertinggi, dalam klasifikasi octave). Stefan Joubert, 2023, menyajikan makalah berjudul *Singers With Highest Octave Range*, antara lain mengungkapkan berbagai penyanyi mempunyai range-octave antara lain adalah Mariah Carey ( terendah G2, tertinggi G7). Christina Aguilera ( E3 sampai F#7), Prince (4 octave), Whitney Houston (G#2 sampai G#6), Axl Rose (B6 dan C7), Tina Turner (E3 sampai A5), Celine Dion (G#2 ke E6), Kelly Clarkson (G3 sampai G5). Tim Storms memiliki suara berkisaran 10 octave , sehingga tercatat pada the *Guinness World Record*.

## KINERJA INVESTASI SWASTA DARI NKRI

Farhan Kalyara Attar, 2024, menyajikan artikel berjudul *11 Klub Sepak Bola Luar Negeri yang Pernah dan Masih Milik Orang Indonesia*, antara lain mengungkapkan bahwa sepak bola merupakan salah satu olahraga yang paling populer di dunia, termasuk di Indonesia. Bidang olahraga ini terkenal memiliki jumlah perputaran uang yang fantastis. Di balik besarnya transaksi dalam dunia sepak bola internasional terdapat sokongan dana yang digelontorkan oleh para pemilik klub. Dalam beberapa tahun terakhir, beberapa pengusaha Indonesia masuk ke bisnis sepak bola internasional dan membeli klub sepak bola di luar negeri. Sebagian diantara mereka ada yang berhasil membangun klub tersebut menjadi lebih baik, namun ada juga yang akhirnya melepas kepemilikan sahamnya.

Dilansir dari berbagai sumber, berikut 11 klub sepak bola yang pernah dan masih dimiliki orang Indonesia:

1. Como 1907: Como 1907 sedang menjadi pembicaraan hangat di masyarakat Indonesia. Tim asal Italia yang dimiliki orang Indonesia ini baru saja promosi ke Serie A. Keluarga Hartono melalui anak perusahaan Grup Djarum mengambil alih saham Como 1907 pada awal tahun 2019. Investasi dari mereka merupakan salah satu upaya untuk membangkitkan Como 1907 dari kebangkrutan yang mereka alami pada tahun 2016.

2. Brisbane Roar: Klub yang bermain di Liga Australia ini dimiliki oleh perusahaan besar milik keluarga Bakrie. Mulanya, Bakrie Group membeli 70 persen saham Brisbane Roar pada tahun 2011. Setahun kemudian, barulah Bakrie Group membeli saham Brisbane Roar secara keseluruhan.

3. Tranmere Rovers: Tranmere Rovers yang bermain di liga kasta keempat sepak bola Inggris. Klub ini dibeli oleh perusahaan milik Wandu, Lukito, dan Paulus Wanandi, yakni Santini Group pada tahun 2019. Meski jumlah pastinya tidak pernah diumumkan ke publik, namun Santini Group diketahui memiliki mayoritas saham dari Tranmere Rovers.

4. US Lecce: Salah satu klub besar di Italia ini pernah diakuisisi oleh CEO Emtek, Alvin Sariaatmadja pada tahun 2022. Alvin membentuk konsorsium yang mengakuisisi 10 persen dari saham US Lecce. Sebelumnya, banyak yang menduga konsorsium ini dibentuk oleh Raffi Ahmad. Namun, kabar tersebut dibantah oleh salah satu media Italia.

5. Oxford United;: Dua pengusaha asal Indonesia, Erick Thohir dan Anindya Bakrie membeli 51 persen saham Oxford United pada tahun 2022. Tim asal Inggris ini menjadi klub bola luar negeri ketiga yang pernah dimiliki oleh Etho, setelah DC United dan Inter Milan.

6. FC Verbroedering Dender, Klub asal Belgia ini dimiliki oleh mantan anggota Komite Eksekutif PSSI, Sihar Sitorus. Ia diketahui membeli FC Verbroedering Dender pada tahun 2018 dengan tujuan untuk membentuk pembinaan muda.

Penjelasan Klub Bola Luar Negeri yang Pernah Dimiliki Orang Indonesia adalah sbb :

1. Inter Milan : Ketua Umum PSSI, Erick Thohir sempat mengejutkan masyarakat Indonesia pada tahun 2013 karena membeli 70 persen saham klub raksasa Italia, Inter Milan. Namun, pria yang akrab disapa Etho tersebut melepas saham sebagian sahamnya pada tahun 2016. Pada akhirnya, Etho melepas seluruh kepemilikan saham Inter Milan pada tahun 2019.

2. DC United: Erick Thohir pernah memiliki saham mayoritas sebuah klub asal Amerika, DC United. Ia diketahui memegang 75 persen saham klub MLS tersebut pada tahun 2013 sebelum menjualnya ke Jason Levien pada tahun 2018.

3. Lechia Gdansk: Salah satu Ustad kondang Indonesia, Yusuf Mansur pernah memiliki saham Lechia Gdansk pada tahun 2018 lalu. Ia membeli 10 persen saham tersebut melalui perusahaan miliknya, Paytren. Namun, Yusuf Mansur melepas kepemilikan sahamnya tidak lama setelah Egi Maulana Vikri keluar dari Lechia Gdansk pada tahun 2021.

4. Leicester City: Klub yang pernah menjuarai Liga Inggris ini ternyata pernah memiliki aliran dana dari salah satu pengusaha asal Indonesia, Iman Arif. Mantan Ketua Badan Tim Nasional PSSI tersebut diketahui membeli 20 persen saham Leicester City pada tahun 2010 dan melepasnya pada tahun 2012.

5. CS Vise: Selain Brisbane Roar, Bakrie Group juga pernah memiliki klub sepak bola asal Belgia, CS Vise. Bakrie Group diketahui membeli CS Vise pada tahun 2011. Mereka membawa beberapa pemain bola Indonesia seperti Syamsir Alam dan Manahati Lestusen untuk bermain di klub ini. Bakrie Group melepas kepemilikan CS Vise pada tahun 2014.

## EKONOMI SEPAK BOLA

Ekonomi sepak bola merujuk pada berbagai aspek keuangan dan komersial yang terkait dengan industri sepak bola, mulai dari transfer pemain, hak siar, hingga sponsorship dan merchandise. Sepak bola merupakan industri yang besar dan menguntungkan, dengan pendapatan yang mencapai miliaran dolar di seluruh dunia.

Aspek-aspek utama ekonomi sepak bola:

- **Transfer Pemain:** Biaya transfer pemain yang sangat tinggi adalah salah satu aspek



paling mencolok dalam ekonomi sepak bola. Contohnya, transfer Neymar dari Barcelona ke PSG senilai 222 juta euro (sekitar 3,5 triliun rupiah) pada tahun 2017 menunjukkan betapa besar jumlah uang yang dipertaruhkan.

- **Gaji Pemain:** Gaji pemain sepak bola juga sangat tinggi, dengan Cristiano Ronaldo dilaporkan memiliki gaji termahal di dunia, mencapai 189 juta euro (sekitar 3,82 triliun rupiah) per musim.

- **Hak Siar:** Hak siar televisi adalah sumber pendapatan yang signifikan bagi klub dan liga sepak bola. Contohnya, Emtek sebagai

pemilik hak siar Liga 1 di Indonesia diperkirakan memperoleh pendapatan iklan senilai Rp 354 miliar pada 2019.

- **Sponsorship dan Pemasukan Komersial:** Sponsor dan penjualan merchandise juga merupakan sumber pendapatan penting bagi klub dan liga. Sebanyak 48% pendapatan klub 10 besar pendapatan terbesar selama 2023-2024 ditopang oleh pemasukan komersial.
- **Dampak Ekonomi:** Sepak bola memiliki dampak ekonomi yang luas, baik secara lokal maupun global. Pertandingan sepak bola dapat menciptakan perputaran ekonomi yang signifikan, seperti yang terjadi pada pertandingan Indonesia vs Argentina di tahun 2023, yang diperkirakan menghasilkan perputaran uang hampir Rp 1 triliun.
- **Financial Fair Play (FFP):** Regulasi FFP bertujuan untuk menciptakan keadilan finansial di antara klub-klub sepak bola, dengan tujuan untuk mencegah klub-klub yang memiliki sumber daya finansial yang besar secara signifikan lebih unggul dari klub-klub lain.

Pada artikel lain, sekitar 10 tahun lalu penulis makalah di bawah ini, menguraikan bahwa pemerintah wilayah Barcelona menjadi nama paling terkenal di muka bumi, berbagai pemda membangkitkan daya juang kedaerahan melalui tim sepak bola pemda, antara lain PSMS, Perija, Persib, Persebaya, Arema, menimbulkan irihati rakyat pemda-pemda lain. Untuk pemda berpotensi bola, APBD bola berpotensi menjadi rencana yang paling didukung masyarakat setempat. PSMS disebut The Killer mengalahkan berbagai kesebelasan negara

negara lain seperti Malaysia, Korea dan Jepang membangkitkan harga diri dan semangat bangsa Indonesia. Kita tidak heran apabila kesebelasan berlambang daun tembakau mendapat dukungan keuangan berbagai pabrik rokok. Bagi wartawan daerah, liputan bola, skandal, ketegangan organisasi, transfer pemain, peranan Menpora, rekomendasi Badan Olah Raga Profesional Indonesia (BOPI) untuk Indonesia Super League (ISL) dan kemarahan masyarakat daerah bila kesebelasannya masuk pada Katagori C.

Sejarah olah raga Indonesia tak pernah lepas dari cabang sepak bola, sebagai salah satu cabang kebanggaan beberapa pemda, membuat iri hati pemda selebihnya. Tim sepak bola pemerintah daerah adalah sarana *social marketing*, menyebabkan suatu pemda menjadi bahan pembicaraan DPR dan seluruh rakyat Indonesia.

PSSI dan Timnas merupakan para pejuang bola bangsa, dan setiap pemda memimpikan putra daerahnya masuk Timnas.

Pada situasi dunia yang makin penuh konflik, teror dan peperangan, FIFA berjalan konsisten menyatukan bangsa-bangsa di lapangan hijau. Beberapa negara yang memperoleh giliran perhelatan dunia memilih motto "*a time to make friend*", sementara para pengamat melihatnya sebagai "*a time to make money*" bagi bangsa tersebut, memberi pemasukan rezeki bagi dunia usaha dan rakyat setempat.

FIFA sendiri memperoleh sekitar USD 5 Miliar atau Rp. 65 Triliun pada tiap perhelatan akbar tersebut, antara lain melalui penjualan hak siar TV, penjualan tiket, sponsor, penjualan barang-komoditas dan lain-lain. Sebanyak 20.000 media massa meliput perhelatan, hotel-hotel dan sarana wisata berkelimpahan tamu karena jutaan fans datang ke negara tempat perhelatan. Laba bersih negara penyelenggara sekitar satu miliar USD.

Negara harus membuat perencanaan paling sedikit 10 tahun dan mengeluarkan dana investasi sekitar 2 miliar USD untuk stadion dan lain-lain, sehingga mengundang berbagai sponsor seperti ADIDAS dan perusahaan multinasional yang lain.

Popularitas kriket untuk sementara menurun di India, mayoritas wanita India memilih negara favorit daripada tingkat ketampanan tim. Aktor laga biasanya mengidolakan tim agresif dan agak brutal, para istri di Vietnam repot menyediakan bekal untuk suami nonton diluar rumah, karena bebas berteriak di pub, bar, kafe, arena kolam renang hotel, ditambah lagi hadiah topi dan kaus gratis untuk pembelian bir.

Aspek strategis amat kental pada sepak bola dan berbagai istilah strategis berkembang dengan amat subur, misalnya man of the match, strategi formasi, samba, dan istilah total football. Para pemain yang baru diturunkan pada tengah permainan dapat langsung melebur diri pada irama permainan karena secara mental ia ikut serta ditengah lapangan tatkala menunggu giliran tugas. membaca irama lawan, memperoleh *insight* dan sanggup melebur dirinya kedalam irama itu secara serta merta dalam menit pertama ia masuk. Dalam ilmu manajemen, produk baru mempunyai tenaga menyapu pasar lebih besar, dan penyerang baru mempunyai gairah tempur dan kesegaran jasmani dua kali lipat pemain lama dilapangan. Dalam kalkulasi Zun Tsu, 3 baru tim Australia sekitar 2 kali lipat 3 lama tim Jepang, walau Jepang terkenal akan stamina. Dalam bola, tak ada keunggulan jumlah pasukan, kecuali karena ada diskualifikasi. Strategi serangan frontal dengan 3 pamanin baru turun serentak, adalah strategi serangan gelombang besar atau air bah, juga menyebabkan lawan tak fokus lagi menahan penyerang utama. Jangan pernah memandang enteng lawan. Sebagian besar tim

menang karena kerja keras dan semangat pantang menyerah dari seluruh pemain, tentu saja dengan sentuhan akhir para maestro menjelang usai. Kesebelasan apapun samasaja dengan kumpulan karyawan terbaik tanpa manajemen yang baik, tak mungkin efektif.

Sepak bola adalah bentuk perang modern antar bangsa, supremasi bola menggambarkan kedigdayaan bangsa, membuat bangsa itu lebih populer dalam pergaulan dunia, termasuk hubungan dagang, kerjasama ekonomi dan tiket menuju kemakmuran yang lebih baik. Sesungguhnya kinerja bola memroksi kekayaan atau SD bangsa, APBN, GDP, income percapita, daya juang, daya saing dan penguasaan teknologi bangsa itu.

Tak heran apabila banyak kepala negara menyempatkan diri hadir mendukung kesebelasan negaranya, Putri Mahkota Jepang Takamado mengunjungi pusat latihan tim Jepang di Bonn, Presiden Ekuador berdoa sebelum menyaksikan "perjuangan" kesebelasannya melawan tim negara lain. Bagi seorang perdana menteri seperti Merkel, pesona bola bukan pesona emosional, namun pesona rasional setara pada dunia politik, kemampuan mengombinasi unsur-unsur masyarakat yang belum tentu mudah diharmonisasi, dilandasi keyakinan dan keteguhan hati, pendirian teguh yang melahirkan kepercayaan. Atas dasar itulah para pelatih mereformasi dan meredefinisikan sepak bola lebih ilmiah dan terfokus sasaran, dengan ciri efisiensi waktu, berpendekatan psikologi, dilengkapi latihan kebugaran-kelenturan revolusioner atau ilmu bela diri.

Berbagai kesebelasan negara Asia termasuk Australia membawa misi dan ambisi sendiri-sendiri ke Piala Dunia. Asia memiliki setengah penduduk bumi, makin berambisi untuk bicara pada pentas dunia. Kelihatannya kemenangan Korut atas Italia (1-0) pada tahun 1966 menjadi awal kebangkitan sepak bola Asia.

Bola berpotensi merukunkan bangsa-bangsa. *Strategic outsourcing* pada perusahaan komersial kini makin populer pula pada dunia bola, juga telah menyentuh Indonesia. Asal dan keaslian pemain bukan masalah, dan menjadi pemenang Liga adalah segala-galanya.

Kita sama mafhum bahwa Liga Djarum Indonesia diwarnai oleh para pemain asing. Persela Lamongan misalnya, menurunkan lima pemain asal Brasil untuk mengalahkan kesebelasan daerah lain. Menjelang pertengahan dasawarsa 1990 an lebih dari 350 orang pemain asal Afrika bermain di Eropa, dan pada awal milenium meningkat dua kali lipat menjadi 770 orang ditambah 145 pemain yang bermain pada liga-liga paling rendah di Eropa.

Kita sama mafhum bahwa infrastruktur bangsa berkorelasi kuat dengan keberhasilan tim nasional. Berbagai rezim militer membenarkan kesebelasan nasional yang pulang membawa kekalahan. Tim badai gurun AS berlatih dipangkalan militer, menggunakan disiplin tentara dalam bermain bola, menghasilkan berbagai pertandingan terhebat melawan bangsa-bangsa lain. Departemen Pertahanan Korea Selatan akan memberi pembebasan wajib militer bagi pemain tim piala dunia bila lolos ke 16 besar, ditambah fasilitas yang diberikan pihak militer kepada atlet peraih medali emas Olimpiade dan Asian Games. Kesebelasan Korea harus berlatih bela diri.

Walaupun memiliki jajaran petenis, pembalap formula satu dan tebaran bintang lain, bagi Reino de Espana (nama resmi negara Spanyol), sepak bola adalah olah raga utama. Siaran TV Spanyol didominasi program olah raga, terutama sepak bola. Real Madrid dan Barcelona adalah identitas utama sepak bola Spanyol. Sukses Barcelona di Eropa mewakili kebanggaan rakyat Spanyol secara utuh. Sebagian orang Spanyol mengidentifikasi diri sebagai orang



Basque atau Catalan, bahkan Galicien katimbang Spanyol. Fanatisme wilayah menghasilkan klub wilayah, dan sejak tahun 1987 tim nasional Spanyol tak berani tampil di Stadion Nou Camp, Barcelona sebagai wilayah orang Catalan, dan mereka membenci tim nasional Spanyol yang mewakili Pusat, Madrid. Karena kesatuan hati nasional tak pernah tercapai, maka tim nasional mewakili bangsa praktis tak pernah terbentuk, dan tak heran apabila Spanyol sulit memperoleh prestasi hebat di Piala Dunia. Kesebelasan Spanyol hadir dengan sederet pemain bernama harum dan besar diberbagai kompetisi antar klub Liga Eropa, berciri maestro berciri individual, seniman yang memuja keindahan, suka berlama-lama menggiring bola dan mencetak goal sempurna dan melanggar segala hukum kebersamaan dan kerjasama tim.

Apabila terlampau banyak bintang dengan lima penyerang berkualitas berimbang, maka pelatih sengaja memilih pola 4-3-3 agar dapat menempatkan sebanyak mungkin penyerang. Formasi serang semacam ini mempunyai kelemahan bawaan lemah dipertahanan, terutama bila lawan ahli manuver.

Manajemen slogan adalah ciri khas ekonomi bola. Slogan-slogan menjadi amat penting membangkitkan etos-juang, antara lain; Come On the Elephants! Win the Cup in Style (Pantai Gading), Belief and A lion Strength, for Victory and Our Fans(Ceko), One Nation, One Trophy, Eleven Lions! (Inggris), Stars of Persia (Iran), Go Black Stars, the Stars of Our World (Ghana), Australia's Soccer-Bound for Glory; Get Up, Argentina are On the Move; Ecuador My Life, Football My Passion, the Cup My Goal; Blue Pride, Italy in Our Hearts; Light Up Your Samurai Spirit; Never Ending Legend- United Korea; Spain, One Country, One Goal. Jelaslah, alangkah negaranya sepak bola itu !

Pemain adalah komoditas perdagangan. Transfer pemain dan pelatih terjadi amat cepat. Komoditas paling panas tentu saja pencetak goal terbanyak. Piala Dunia disamping sebagai ajang perang supremasi antar negara unjuk digdaya, adalah ajang promosi pemasaran global.

Para pemain legendaris menjadi bintang iklan produk bertaraf dunia. Lenovo melalui Ronaldinho; *I need mobility. I need speed. I need to connect. So should you !*. Nama-nama komersial, bombastis, macho jelas merupakan pemicu semangat juang tim, namun mempunyai nilai komersial amat besar sebagai pembangkit euphoria massa.

Dunia bola adalah dunia padat-pameo dan julukan bernilai-komersial, misalnya sang arsitek, sepatu emas (pencetak gol terbanyak), the play maker, man of the match, lalu berbagai nama keren seperti Der Panzer dan Der Kaiser (Sang Kaisar), Tim Azzuri, the Three Lions, Badai Gurun, Socceroos, The Magic Quartet, Yasser The Storm Al Kahtani, The Yellow Vikings, Sellecao, tim Oranye dan Red Devils. Walaupun menggunakan simbol simbol berciri macho , terjadi peningkatan peminat, presenter, pemerhati atau analis bola dari kalangan wanita termasuk di Indonesia. Penghasilan seorang pemain legendaris dapat mencapai setengah sampai satu triliun Rupiah pertahun, pada umumnya penjaga gawang atau striker pencetak goal berpendapatan terbanyak sepanjang menguasai teknik tinggi, terutama kemampuan dribel tak ada duanya.

Ukuran kinerja pemain makin realistis dan sesungguhnya pemain terbaik tak perlu pencetak goal terbanyak. Bagi FIFA, tertengarai bahwa pemain yang tak pernah mencetak goal dan mendapat kartu kuning tetap dapat terpilih sebagai pemain terbaik suatu perhelatan Piala Dunia. Ukuran pemain terbaik antara lain adalah mampu memberi pengaruh positif bagi timnya, mampu mengangkat derajat tim pada setiap pertandingan tanpa perlu harus bermain

90 menit penuh. Pemain berwajah tampan, dipuja ribuan fans Korsel, dan berbagai negara penggemar wajah tampan. Gagasan FIFA tersebut sangat baik diterapkan pada perusahaan komersial, dalam nominasi karyawan teladan tahunan, sesuai konsep kepemimpinan (*leadership*) sejati, tanpa ada nominasi otomatis dan keliru bahwa *the best performer* harus *playing captain* dalam sepak bola atau CEO dalam perusahaan.

Pendapatan 2003-2006 termasuk Piala Dunia 2006 diramalkan mencapai USD 1,6 Miliar atau 15,5 Triliun Rupiah. Laba bersih tahun 2004 mencapai 158 juta franc Swiss, meningkat 12 % dari tahun 2003. Target laba akhir tahun 2006 sekitar 450 juta franc Swiss atau 3,4 Triliun Rupiah. Dengan demikian sangat mungkin trend kenaikan laba tahunan itu diatas 100 % pertahun. Total asset lancar mudah cair dewasa ini sekitar 439 juta franc Swiss atau sekitar 3,3 Triliun Rupiah, sehingga dengan mudah memberi bantuan, donasi, subsidi kepada sepak bola nasional seperti PSSI.

Piala Dunia 2006 adalah tentang hiburan, pertandingan olahraga dan bisnis. Jumlah hadiah yang disebar FIFA untuk Piala Dunia 2006 menjadi 332 juta franc Swiss atau 2,5 Triliun Rupiah, naik hampir 40 % dibanding Piala Dunia 2002. Hadiah untuk tim juara di Jerman kali ini sebesar 24, 5 juta franc Swiss atau sekitar 186,8 Miliar Rupiah.

Sebagai entitas akuntansi, FIFA pernah membukukan rugi sekitar 75 juta franc Swiss karena kebangkrutan ISL dan Kirch, mitra pemasaran dan televisi FIFA.

Sebagai entitas lumayan komersial, jabatan Presiden FIFA juga diwarnai isu *backroom dealing* atau KKN. Pimpinan FIFA bebas berpergian kemana saja atas biaya FIFA dengan uang saku USD 500 perhari diluar gaji, tunjangan dan bonus.

Dunia publikasi cetak tak terlepas dari bola, termasuk media masa cetak, majalah khusus tentang bola, tayangan TV, dan radio. Sarana paling efektif tentu saja masih jaringan TV, karena mampu menggambarkan suara gemuruh stadion, gerak dan situasi momen kritical. Buku-buku bola dewasa ini menduduki peringkat makin populer, misalnya The Official World Cup Fact File, The Treasures of the World Cup dan Superstars World Cup.

Dunia kesehatan dan kedokteran juga terlibat dalam bola, misalnya pengembangan teknologi pemulihan segera cedera fisik secara cepat, analisis kejiwaan pemain, bahkan analisis baik buruk kegiatan intim pra pertandingan. Ditemukan secara klinis, pemain emosional berkinerja lebih baik di lapangan apabila melakukan kegiatan seks sehari sebelum pertandingan, sebaliknya pemain yang tak terlampaui agresif makin tumpul apabila mengalami penurunan kadar testoteron pra pertandingan akibat hubungan badan. Hipotesis penurunan kadar testoteron itu berkorelasi positif pada kegagalan mencapai “inverted U” dalam psikologi olahraga, suatu kurva U terbalik yang menggambarkan pencapaian optimal motivasi, perilaku, kewaspadaan puncak saat bertanding.

Manajemen aset umumnya, manajemen stadion khususnya juga menjadi isu khusus berdimensi estetika, kesehatan pemain, dan suhu udara stadion yang mempunyai kemampuan membuka atau menutup atap stadion. Manajemen gambar TV terganggu oleh gambar kerangka atap stadion tertutup mengganggu kenikmatan pemirsa seluruh dunia. Masalah manajemen lain adalah udara pengap dan udara panas dapat mencapai 50 derajat celcius, membutuhkan sebuah sistem AC yang mahal. Panitia piala dunia juga menyediakan tenda pengganti tarif hotel yang tak terjangkau oleh para supporter dengan tariff 20 Euro termasuk makan pagi. Pusat media menyediakan fasilitas internet, kafe, ruang makan, faksimili dll

untuk 250 orang wartawan peliput. Bagi kepolisian, Hooligan lebih nyata dari Al Qaeda atau ISIS. Sepertiga dari 64 partai Piala Dunia rentan kekerasan, ditambah 200 lokasi nonton bareng diberbagai kota di Jerman, terutama pengendalian Hooligan dari Jerman, Inggris dan Polandia yang berpotensi menimbulkan huru-hara, perkelahian dan kerusakan. Kolaborasi keamanan piala dunia dengan 13 negara, menghadirkan 300 perwira polisi manca negara. Disamping itu pengamanan akan risiko terorisme pada kesebelasan AS pasca wafatnya Abu Musab Al Zarqawi dari Irak dan pro-kontra Nazi di Jerman sendiri menambah beban kepolisian Jerman. Pada Piala Dunia 2002 di Korsel dan Jepang, Tim sepak bola AS dikawal tank dan helicopter. Makanan juga merupakan masalah dalam ekonomi sepak bola, misalnya menu funge bagi tim Angola (bubur jagung dan tepung khas) tak dapat setiap hari dinikmati oleh tim Angola, walau official Anggola dilengkapi lima koki, pembuat kue, pelayan dan bartender. Tanpa makanan khusus, tim Angola menjadi loyo tak termotivasi untuk berjuang dilapangan. Koki Portugal menyajikan sup ayam bagi kesebelasan Portugal, walaupun kurang tepat dari sisi nutrisi, mengizinkan anggur bagi Tim kecuali pada hari pertandingan, ehm, untuk mencegah atlet rindu-rumah. Penjualan siaran TV dan perangkat keras TV berbagai negara meningkat drastis karena piala dunia mendekati angka 200% dan pada masa tersebut masyarakat Indonesia kecewa berat apabila SCTV tak mampu menyiarkan upacara pembukaan. Telkomsel meluncurkan fasilitas info jadwal, prediksi, catatan gol, dan MMS tim jagoan dengan membayar info atau content yang dibeli. Info lengkap melalui langganan SMS Alert dengan akses 4556, tagihan berdasar SMS yang kita terima saja, tersedia pula fasilitas download wallpaper pemain favorit Harga lagu – lagu resmi piala dunia dapat diperoleh dari Telkomsel. Official Album World Cup 2006 dapat kita beli pada tiap toko CD paska pertandingan. Bisnis internet juga berkembang karena bola. Penggemar sepakbola juga makin banyak menggunakan aplikasi pencari seperti [www.google.com](http://www.google.com), [www.google.co.id](http://www.google.co.id), layanan Google Earth (<http://earth.google.com>), ESRI, [www.orangetea.eu](http://www.orangetea.eu), Google SketchUp (<http://sketchup.google.com>) yang mampu membawa kita ke stadion-stadion Piala Dunia.

Di lapangan, kode bendera dan rahasia antar wasit dan hakim garis kini dilengkapi *earphone* nirkabel. Wasit yang harus berada 13 meter dari wilayah perebutan bola kini dapat minta bantuan pengawasan hakim garis bila pandangan terhalang pemain. Hampir semua kepala negara peduli akan kejayaan tim sepak bola bangsanya, dan impian setiap orang bahwa timnya menjadi juara dunia.

## **UFC SEBAGAI UNSUR KEJAYAAN BANGSA**

UFC dapat memberikan kontribusi bagi "kejayaan bangsa" melalui beberapa cara, yaitu: meningkatkan citra nasional, menginspirasi generasi muda, dan mendongkrak ekonomi. Keberhasilan petarung Indonesia di UFC dapat mengangkat nama bangsa di mata dunia dan menjadi contoh positif bagi generasi muda untuk meraih prestasi di bidang olahraga. Selain itu, UFC dapat menjadi sumber pendapatan baru bagi negara melalui promosi, pariwisata, dan industri terkait seni bela diri.

Berikut adalah penjelasan lebih detail:

### **1. Meningkatkan Citra Nasional:**

- Prestasi petarung Indonesia di UFC, seperti Jeka Saragih, dapat menjadi sumber kebanggaan nasional dan meningkatkan citra Indonesia di mata dunia.
- Keberhasilan mereka dapat menunjukkan kepada dunia bahwa Indonesia memiliki potensi dan bakat di bidang olahraga, khususnya seni bela diri campuran.

## 2. Menginspirasi Generasi Muda:

- Keberhasilan petarung Indonesia di UFC dapat menginspirasi generasi muda untuk berani bermimpi besar dan mengejar cita-cita mereka di bidang olahraga.
- Jeka Saragih, misalnya, menjadi contoh nyata bahwa seorang petarung dari Indonesia dapat meraih kesuksesan di panggung internasional.

## 3. Mendongkrak Ekonomi:

- UFC dapat menjadi sumber pendapatan baru bagi Indonesia melalui promosi, pariwisata, dan industri terkait seni bela diri.
- Event-event UFC di Indonesia dapat menarik banyak wisatawan dan penggemar, yang dapat meningkatkan pendapatan daerah dan berbagai sektor ekonomi lainnya.

### Contoh Konkret:

- **Jeka Saragih:**

Petarung Indonesia yang berhasil debut di UFC dan memberikan kemenangan pada debutnya, membuktikan bahwa atlet Indonesia memiliki potensi untuk meraih kesuksesan di panggung internasional.

- **Perjalanan Jeka Saragih:**

Perjalanan Jeka dari kota kecil di Indonesia menuju UFC adalah inspirasi bagi banyak orang, membuktikan bahwa segalanya mungkin terjadi dengan tekad dan kerja keras.

### Kesimpulan:

UFC dapat menjadi sarana untuk meningkatkan citra nasional, menginspirasi generasi muda, dan mendongkrak ekonomi. Keberhasilan petarung Indonesia di UFC dapat menjadi bukti bahwa Indonesia memiliki potensi dan bakat di bidang olahraga, dan dapat menjadi contoh inspiratif bagi generasi muda untuk meraih prestasi di bidang olahraga.

Tidak ada satu negara yang secara mutlak bisa disebut sebagai "negara terbaik" dalam UFC, karena UFC adalah ajang internasional dengan petarung dari berbagai negara. Namun, beberapa negara memiliki sejarah panjang dan kesuksesan dalam UFC, seperti Rusia, Brasil, Amerika Serikat, dan Kanada.

### Elaborasi:

- **Rusia:** Rusia dikenal dengan petarung-petarung tangguh seperti Khabib Nurmagomedov, yang menjadi simbol dominasi Rusia di UFC.
- **Brasil:** Brasil memiliki sejarah panjang dalam UFC, dengan petarung-petarung legendaris seperti Royce Gracie dan Jose Aldo.
- **Amerika Serikat:** Amerika Serikat juga memiliki banyak petarung sukses di UFC, termasuk Jon Jones, Daniel Cormier, dan Amanda Nunes.
- **Kanada:** Kanada memiliki beberapa petarung sukses, seperti Georges St-Pierre.

- Selain negara-negara di atas, beberapa negara lain seperti Irlandia (Conor McGregor), Cina (Zhang Weili), dan lain-lain juga memiliki petarung-petarung yang sukses di UFC.

Kesimpulan, tidak ada satu negara yang secara mutlak bisa disebut sebagai "negara terbaik" di UFC. Semua negara dengan petarung-petarung yang sukses di UFC memiliki sejarah dan kontribusi yang unik dalam perkembangan seni bela diri campuran.

## CATUR

Artikel 2024 berjudul *Olimpiade Catur 2024 Babak ke-10: Tim Catur Putri Indonesia Lumpuhkan Barbados, Tim Putra Dijegal Andorra*, sumber Humas PB Percasi, antara lain mengungkapkan bahwa Tim catur putri Indonesia di Olimpiade Catur 2024 di Budapest, Hungaria kembali tampil gemilang, setelah di babak sebelumnya kalah dari Korea Selatan. Pada babak ke-10, mereka mengalahkan Barbados pada 21 September 2024. Sayangnya, tim catur putra harus mengakui keunggulan Andorra. Tim catur putri itu menurunkan dua pemain senior dan dua pemain junior. mampu menggulung Barbados dengan menang telak 4:0. Diawali dengan kemenangan pemain junior, Clementia Adeline (Elo Rating 1550) di meja 4 melawan WCM Kiarra Eversley (1615). Di partai ini, Clementia memanfaatkan kelemahan hitam saat bidaknya tidak terkoordinasi. Tekanan yang dilakukan menyebabkan lawannya miscalculasi hingga kalah perwira dan akhirnya Kiarra menyerah. Dengan kemenangannya ini, Clementia berhak meraih gelar WFM (Woman Fide master) karena telah membukukan 6,5 point dari 10 babak yang dipertandingkan. Kemengangan Indonesia berlanjut di papan 3, saat Evi Yuliana (1912) mampu menyelesaikan partainya di langkah ke 44 saat melawan WCM Chanon Reifer-Belle (1736). Meski Evi sempat mengorbankan 1 bidaknya yang ditolak Chanon, namun keputusan ini justru menguntungkan karena punya kesempatan mengembangkan dan menyusun seluruh bidaknya dan semakin siap melakukan pukulan. Saat lawan lengah, Evi langsung menyerang hingga lawannya menyerah. Dua pemain senior, Lindri Juni dan Evi Lindiawati pun tak mau ketinggalan, keduanya pun mengandaskan lawan-lawan mereka.

Di meja 2, WCM Evi Lindiawati (1940) menang dari WCM Katrina Blackman. "Setelah pembukaan memasuki babak tengah, buah catur Evi lebih terkoordinasi baik. Sementara buah catur Katrina tidak harmonis susunannya, untuk bertahan atas ancaman putih maupun persiapan melakukan counterplay. Sehingga Evi berhasil melakukan serangan dan merusak koordinasi buah, sehingga meraih keuntungan materi," kata Lisa Lumongdong, kapten tim catur putri Indonesia.

Sementara di meja 1, terjadi permainan alot antara WIM Lindri Juni Widjayanti (2155) dan WCM Hannah Wilson (1818), namun Lindri yang unggul pengalaman, akhirnya bisa mengatasi situasi awal di pembukaan yang kurang nyaman untuk bidak hitam.

Sementara Hannah yang memegang bidak putih tak dapat memanfaatkan situasi tersebut. Lindri akhirnya dapat melakukan konsolidasi untuk terus memperbaiki posisi dan melakukan persiapan serangan balik hingga akhirnya unggul sampai 2 bidak di permainan akhir.

Lindri, pecatur senior putri yang terakhir turun di Olimpiade 1996 ini, kembali bermain catur untuk Indonesia setelah sekian lama tak berlaga di pertandingan internasional. "Karena lama tidak main, kecepatan waktu berpikir agak terpengaruh. Tetapi lega juga bisa menang,

karena bermain di Olimpiade itu tekanannya berbeda dengan di pertandingan lain," ujar Lindri.

Dikutip dari rilis Humas PB Percasi, pada bagian tim catur putra, Andrean dan rekan-rekannya harus mengakui keunggulan tim Andorra yang berada di urutan 61 seeded dunia tersebut. Namun Indonesia pun kalah terhormat dengan skor tipis 1½-2½.

FM Andrean Susilodinata (2393) harus mengakui keunggulan GM Lance Handerson De La Fuente ((2519). Andrean memang terlihat kalah kelas dari GM Fuente yang terus mendikte dan merebut bidak-bidak Andrean satu per satu.

Kekalahan dialami juga oleh Zacky Dhia Ulhaq (2203) yang bermain di meja 3, yang tunduk pada M Serni Ribera Veganzones (2309). Zacky yang sempat lebih dulu aktif menyerang, perlahan seperti kehabisan tenaga, serangan Zacky satu per satu dipukul mundur para perwiranya dan berbalik menjadi bertahan total. Itu pun tetap tidak menolong. Serni pun menang.

Sementara pemain papan 4, CM Fabian Glen Mariano (2121) berbagi angka sama dengan CM Josep Maria Ribera Veganzones (2167). Fabian yang unggul satu bidak dalam permainan akhir benteng, gajah belang, tiga bidak lawan dua bidak, posisi Raja Fabian pasif sekali, begitu juga benteng dan gajahnya sehingga terjadi pengulangan tiga kali bangunan yang sama.

"Josep yang melihat kedua temannya sudah menang langsung mengklaim remis ke wasit. Wasit lapangan kemudian membawa kedua pemain ke wasit sektor untuk mengecek apakah benar terjadi three fold repetition. Ternyata benar. Jadi otomatis remis," ujar Kristianus Liem, kapten tim catur putra Indonesia.

Satu-satunya kemenangan dihasilkan dari pemain papan 2 FM Satria Duta Cahaya (2219), yang lagi-lagi membuat kejutan dengan mengalahkan pemain yang di atas kertas jauh lebih tangguh, IM Jordi Fluvia Poyatos.

"Duta menang lagi menghadapi lawan yang lebih tinggi gelar dan ratingnya, ia bermain sesuai dengan karakter dan gayanya yang sebisa mungkin tidak membiarkan posisi di atas papan menjadi kering atau sederhana tanpa percikan api taktis," kata Kris, menjelaskan.

Kris menambahkan, Pada langkah ke-17, ketika lawannya mengajak tukar menteri, Duta menolak walau untuk itu kerangka bidaknya harus bertumpuk di lajur-c. Tiga langkah berselang lawannya terkejut ketika benteng Duta melakukan manuver ke petak f4 dan kemudian g4, tiba-tiba ada ancaman mat yang sulit ditangkis. Jordi pun menyerah dilangkah 22.

Olimpiade Catur 2024 di Budapest, Hungaria menyisakan satu babak terakhir. Pada babak ke-11, tim putri catur Indonesia akan menghadapi tim Jepang dan tim putra akan melawan tim Libya.

**Tren pasar sebagai berikut.** Thoriq Az Zuhri, 2025, menyajikan artikel berjudul *Melihat Fenomena Pemain Catur Dunia Gabung Tim Esports*, sumber SKOR.id, EschartLiquipedia, yang antara lain mengajak: Mari melihat lebih dekat fenomena pemain catur dunia yang berbondong-bondong bergabung dengan tim esports. Magnus Carlsen mungkin adalah

pemain catur paling terkenal saat ini, ia juga salah satu pemain catur terhebat sepanjang sejarah dengan berbagai gelar yang ia miliki. Di sisi lain dunia, Team Liquid adalah salah satu tim Esports terbesar dunia, memiliki banyak divisi yang hampir semuanya sukses di berbagai skena esports dunia. Dulu, mungkin tak pernah terpikirkan dua entitas ini bergabung menjadi satu, hal yang kini benar-benar terjadi.

Team Liquid merekrut Magnus Carlsen sebagai salah satu pemain mereka, selain juga Fabiano Caruana, pemain top dunia lainnya. Apa yang sebenarnya terjadi? Team Liquid tak sendiri melakukan hal ini. Team Falcons asal Arab Saudi misalnya, mereka juga merekrut pemain catur kelas dunia, Hikaru Nakamura. Arjun Erigaisi bergabung dengan Gen.G Esports, serta ada Ian Nepomniachtchi yang gabung Aurora Gaming, dan masih banyak lagi. Hal ini tak terlepas dari gelaran Esports World Cup 2025 alias Piala Dunia Esports 2025 yang bakal segera hadir.

Salah satu cabang terbaru dalam Esports World Cup 2025 nanti adalah catur, dengan pertarungan esports dilakukan via laman catur paling terkenal di dunia, Chess.com. Keikutsertaan catur ini diumumkan pada 17 Desember 2024 lalu. Catur di Esports World Cup 2025 akan menjadi pengganti Tour Final dari Champions Chess Tour dan kini menjadi turnamen akhir dari CCT. Dengan prize pool alias total hadiah mencapai 1,5 juta dolar AS, turnamen catur ini tentu menjadi salah satu magnet bagi tim-tim esports dan para pemain catur dunia. Hal ini yang kemudian mendorong tim-tim esports merekrut para pemain catur kelas dunia ke tim mereka. Selain karena hadiah, medali dari catur ini juga bisa menambah koleksi medali mereka untuk bisa jadi juara umum Esports World Cup 2025. Sejauh ini sudah ada tiga pemain yang memastikan lolos ke turnamen nanti, lolos via koleksi poin CCT. Ketiganya adalah Magnus Carlsen (Team Liquid), Hikaru Nakamura (Team Falcons), dan Ian Nepomniachtchi (Aurora). Nantinya akan ada total 16 pemain yang lolos untuk berebut jadi juara, pada perhelatan di Boulevard Riyadh City, Arab Saudi, pada 29 Juli sampai 1 Agustus 2025 mendatang.

## **VOLI**

Artikel berjudul *Timnas Bola Voli Indonesia U-21 Tampil di Piala Dunia Junior 2025, Putra dan Putri Sama-sama Masuk di Grup Berat*, sumber TEMPO.CO, Jakarta, antar lain mengungkapkan bahwa Timnas bola voli putra dan putri Indonesia U-21 akan tampil di Volleyball Youth World Championship Mens U-21 2025 (Kejuaraan Dunia Bola Voli Junior U-21) yang akan berlangsung di RRT, 18 hingga 31 Agustus. Dalam undian di Lausanne, Swiss, Rabu waktu setempat, Indonesia tergabung di pool D. Mereka akan bersaing dengan Italia, Argentina, Tunisia, Perancis, dan Ukraina. Dalam undian tersebut terdapat 96 negara baik putra maupun putri akan bersaing di kejuaraan dunia Volleyball Youth World Championship U-19 dan U-21. "Setiap turnamen akan menampilkan 24 tim nasional, yang sekarang dialokasikan ke dalam empat pul yang terdiri dari enam negara," tulis laman FIVB, Kamis. "Setelah berakhirnya permainan di pul, empat tim terbaik di setiap pool akan maju ke babak delapan. Tim peringkat kelima dan keenam di pool mereka akan terus beraksi, bermain di babak playoff untuk menentukan posisi akhir dari ke-17 hingga ke-24."

agoesryoga , 2025, menyajikn Artikel berjudul *Kiprah Megawati Hangestri di Dunia Voli* , sumber GEMARNEWS.COM , antara lain mengungkapkan bahwa Megawati Hangestri Pertiwi sebagai pemain voli asal Indonesia, tak hanya sukses mengharumkan nama bangsa di kancan nasional, tetapi juga berhasil menembus pasar internasional dengan menjadi salah satu pemain andalan di Liga Voli Korea Selatan dengan membela tim Red Sparks. Megawati

Hangestri adalah salah satu atlet bola voli terkemuka asal Indonesia. Ia lahir pada 22 Oktober 1999 di Jember, Jawa Timur, berjulukan sebagai *Megatron* karena *smash*, telah menunjukkan bakatnya di voli sejak usia muda dan berhasil menorehkan prestasi gemilang di tingkat nasional maupun internasional. Pada tahun 2021, Megawati mengambil langkah besar dalam kariernya dengan bergabung dengan tim Red Sparks di Korea Selatan. Red Sparks adalah salah satu tim terbaik dalam *Korean V-League*, liga bola voli profesional wanita di Korea Selatan. Kehadiran Megawati di Red Sparks membawa angin segar bagi tim tersebut. Megawati menunjukkan banyak prestasi gemilang selama bergabung dengan Red Sparks. Ia berhasil meraih predikat MVP ronde 4 Liga Voli Korea musim ini setelah mendapatkan 21 dari 31 suara. Keberhasilannya ini juga turut mengantarkan Red Sparks meraih 13 kemenangan beruntun, sebuah rekor tersendiri bagi tim tersebut.

## KINERJA OLIMPIADE

Posisi puncak klasemen akhir Olimpiade Paris 2024 diraih oleh Amerika Serikat (AS) yang mengoleksi 126 medali, yang terdiri dari 40 emas, 44 perak, dan 42 perunggu. Sedangkan peringkat ke-2 adalah Republik Rakyat Tiongkok (RRT) dengan raihan total **91** medali (40 emas, 27 perak, dan 24 perunggu).

Pemerintah Indonesia memberikan prioritas pada 13 cabang olahraga untuk mendapatkan dana pelatnas, dengan 12 di antaranya mengirimkan wakil di Olimpiade Paris 2024. Indonesia meraih 2 medali emas dan 1 medali perunggu di Olimpiade Paris 2024, menempatkan Indonesia di peringkat ke-39 secara global dan ke-2 di antara negara ASEAN. Medali emas diraih oleh Veddriq Leonardo (panjat tebing) dan Rizki Juniansyah (angkat besi), sementara Gregoria Mariska Tunjung meraih perunggu dari cabang bulu tangkis. Pemerintah Indonesia memberikan anggaran pelatnas sebesar Rp 1,63 triliun untuk Deputi Bidang Peningkatan Prestasi Olahraga pada tahun anggaran 2025.

## BERBAGAI NEGARA YANG MEMENTINGKAN KINERJA OLAH-RAGA

Negara-negara dengan prestasi olahraga terbaik di dunia antara lain adalah Amerika Serikat, Rusia (dahulu Uni Soviet), Britania Raya, dan Finlandia. Amerika Serikat menduduki peringkat teratas dalam hal jumlah medali Olimpiade di berbagai cabang olahraga, termasuk atletik. Selain itu, negara-negara seperti RRT, Jerman, dan Jepang juga memiliki partisipasi yang luas dan berhasil di berbagai cabang olahraga.

- **Amerika Serikat:** Menjadi negara dengan jumlah medali Olimpiade terbanyak, terutama dalam cabang olahraga atletik.
- **Rusia (dahulu Uni Soviet):** Memiliki sejarah panjang dalam meraih medali Olimpiade dan masih menjadi kekuatan besar dalam berbagai cabang olahraga.
- **Britania Raya:** Memiliki prestasi yang signifikan di berbagai cabang olahraga, termasuk atletik, renang, dan senam.
- **Finlandia:** Meraih banyak medali Olimpiade dalam cabang olahraga seperti lari dan ski.



**RRC, Jerman, dan Jepang** menjadi negara-negara dengan partisipasi yang luas di Olimpiade dan memiliki prestasi yang baik di berbagai cabang olahraga. Selain negara-negara di atas, ada banyak negara lain yang memiliki prestasi olahraga yang patut diperhitungkan, seperti Kanada, Australia, dan Norwegia.

Olahraga Paling Populer adalah :

- **Sepak Bola:**

Olahraga paling populer di dunia dengan penggemar terbesar di seluruh dunia, dan berbagai liga serta kompetisi internasional seperti Piala Dunia FIFA.

- **Bola Basket:**

Olahraga populer di banyak negara, terutama di Amerika Serikat dan Eropa Timur.

- **Bulu Tangkis:**

Olahraga populer di Asia, khususnya di Cina, Indonesia, dan Malaysia.



- **Renang:**

Olahraga yang sangat populer dan disukai oleh banyak orang di seluruh dunia.

Berbagai negara memiliki olahraga nasional yang berbeda-beda, yang mencerminkan budaya dan sejarah mereka. Contohnya, kriket menjadi olahraga nasional di banyak negara, seperti India, Australia, dan Inggris.

### **APBN INGGRIS**

Pemerintah Inggris memberikan dukungan finansial yang signifikan terhadap olahraga melalui APBN. Pada tahun 2020, pemerintah mengalokasikan dana bantuan senilai 300 juta poundsterling (sekitar Rp5,6 triliun) untuk membantu berbagai kompetisi yang terdampak

pandemi COVID-19. Dana ini dialokasikan untuk berbagai cabang olahraga, termasuk rugby, pacuan kuda, klub-klub sepak bola National League, sepak bola putri, motorsport, tenis, netball, bola basket, hoki es, bulu tangkis, dan pacuan anjing.

Lebih detail:

- **Dana Bantuan Khusus:** Pengalokasian dana bantuan ini merupakan respons terhadap dampak pandemi COVID-19 yang menyebabkan kesulitan finansial bagi banyak kompetisi olahraga.
- **Prioritas:** Rugby menerima porsi terbesar dari dana bantuan ini, diikuti oleh pacuan kuda, lalu National League dan sepak bola putri.
- **Tujuan:** Tujuan utama dari dukungan ini adalah untuk memastikan keberlangsungan kompetisi dan membantu organisasi olahraga yang terdampak.

- **Tidak Termasuk:** Liga top sepak bola (Liga Premier) dan kriket tidak menerima bantuan karena dianggap memiliki sumber pendapatan yang cukup besar.
- **Sektor lain:** Selain dana bantuan, pemerintah Inggris juga memiliki berbagai program dan kebijakan untuk mendukung olahraga secara umum, seperti melalui Sport England dan UK Sport.

## APBN RUSIA

Rusia adalah negara pemuja kinerja olah-raga sebagai salah satu kinerja-bangsa. Apakah APBN Olah-Raga termasuk dalam APBN Pertahanan Negara Rusia ? Anggaran Rusia untuk olahraga, atau "apbn rusia utk olah raga" tidak secara spesifik disebutkan dalam hasil pencarian. Namun, terdapat informasi tentang anggaran negara Rusia, termasuk anggaran pertahanan, yang meningkat signifikan. Rusia meningkatkan belanja pertahanan hingga 40% dari APBN, mencapai 13,5 triliun rubel (sekitar Rp2.200 triliun) di tahun 2025. Anggaran ini lebih besar 3 triliun rubel dibandingkan tahun 2024, yang menunjukkan fokus utama pada pertahanan.

Meskipun tidak ada informasi rinci tentang anggaran olahraga, kemungkinan pengeluaran untuk olahraga terintegrasi dalam anggaran negara secara umum. Belanja negara Rusia pada tahun 2021 mencapai \$340 miliar. Peningkatan anggaran pertahanan, seperti yang telah disebutkan, menunjukkan prioritas utama pemerintah.

Untuk mendapatkan informasi lebih spesifik tentang anggaran olahraga Rusia, perlu dilakukan pencarian yang lebih mendalam ke sumber-sumber resmi pemerintah Rusia atau lembaga terkait olahraga.

## APBN RRT.

Anggaran APBN untuk olahraga di Republik Rakyat Tiongkok (RRT) pada tahun 2019 mencapai CNY 9,35 miliar, yang jika dikonversi ke Rupiah menjadi sekitar Rp 20,76 triliun. Anggaran ini menunjukkan komitmen besar dari pemerintah RRT terhadap pengembangan dan prestasi olahraga, yang kemudian membuahkan hasil di berbagai ajang internasional seperti Olimpiade.

Belanja Badan Olahraga Tiongkok (RRC General Administration of Sport) tahun 2019 mencapai CNY 9,35 miliar, dengan kurs tengah Bank Indonesia saat itu (CNY 1 = Rp 2.221,815), nilainya sekitar Rp 20,76 triliun. Anggaran yang besar ini membantu Tiongkok meraih prestasi gemilang di Olimpiade dan ajang internasional lainnya. Anggaran ini menunjukkan bahwa pemerintah RRT memberikan perhatian serius terhadap pengembangan olahraga, baik di tingkat nasional maupun internasional.

Strategi pencarian calon atlet RRC (Republik Rakyat Tiongkok) biasanya melibatkan pendekatan yang komprehensif, termasuk seleksi atlet muda berbakat, pengembangan bakat melalui sistem pelatihan yang terstruktur, dan penggunaan teknologi untuk analisis performa.

- **Identifikasi dan Seleksi Bakat:** RRC memiliki sistem seleksi bakat yang kuat, dimulai dari tingkat lokal hingga nasional. Mereka mencari atlet muda dengan potensi tinggi, baik dari sekolah olahraga, klub, maupun kompetisi lokal. Seleksi biasanya mencakup tes fisik, seperti anthropometri (postur tubuh), VO2max (kapasitas aerobik), dan kecepatan, serta tes keterampilan olahraga yang relevan.

- **Pengembangan Bakat:** Atlet muda terpilih kemudian ditempatkan dalam program pelatihan yang terstruktur dan komprehensif. Program ini mencakup latihan fisik, latihan teknik, latihan taktik, serta pengembangan mental dan fisik. Pelatih dan staf pendukung berpengalaman memberikan bimbingan dan dukungan kepada para atlet muda.
- **Penggunaan Teknologi:** RRC memanfaatkan teknologi untuk mengumpulkan dan menganalisis data performa atlet. Wearable devices, aplikasi pelacakan, dan software analisis video digunakan untuk memantau kemajuan dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Data ini kemudian digunakan untuk menyesuaikan program pelatihan dan meningkatkan efektivitasnya.
- **Pendekatan "Atlet Terbaik":** Terdapat argumen yang mendukung pendekatan "atlet terbaik", yang menekankan pada pengembangan bakat individu secara maksimal. Pendekatan ini beranggapan bahwa manfaat jangka panjang dari eksplorasi bakat individu mendominasi biaya jangka pendek dari ketidaksesuaian sementara antara permintaan dan penawaran.

Contoh Konkret:

- **Seleksi Atlet Muda:** Sistem seleksi bakat dimulai dari tingkat sekolah dan klub, dengan kompetisi lokal sebagai sarana untuk mengidentifikasi atlet muda berbakat.
- **Pengembangan Bakat:** Atlet muda yang terpilih kemudian mengikuti program pelatihan di pusat pelatihan nasional atau pusat pelatihan khusus cabang olahraga tertentu.
- **Penggunaan Teknologi:** RRC menggunakan wearable devices untuk memantau denyut jantung, kecepatan, dan jarak tempuh atlet selama latihan, serta software analisis video untuk mengidentifikasi kesalahan teknik.

## APBN SPANYOL

Budaya pariwisata adalah penyebab jumlah turis tahunan lebih besar dari jumlah penduduk. Hidayat Setiaji, 2029, menyajikan artikel berjudul *Spanyol Serious Urus Sepak Bola, Dampak Ekonominya Luar Biasa*, sumber CNBC Indonesia, antara lain mengutip sumber Barcelona (REUTERS/Jon Nazca) yang mengungkapkan bahwa sepak bola juga menjadi penyumbang penerimaan negara. Pada musim 2016/2017, PWC mencatat kompetisi La Liga menyumbang EUR 4,09 miliar euro ke kas negara. Perinciannya adalah EUR 1,16 miliar Pajak Pertambahan Nilai (PPN), EUR 1,07 miliar Pajak Penghasilan (PPH) orang pribadi, EUR 1,04 miliar untuk jaminan sosial, EUR 640 juta PPh badan, serta EUR 175 juta dari kepabeanan dan cukai. "PPN datang dari aktivitas konsumsi yang terkait pertandingan sepak bola, seperti konsumsi di restoran saat menonton pertandingan. Sementara PPh cukup besar karena ada kenaikan gaji pemain dan mereka yang bekerja di klub," sebut PWC. Setoran pajak dari La Liga, menurut PWC, setara dengan 2,7 kali dari anggaran diplomasi Spanyol. Juga sama dengan 4,7 kali dari anggaran pengembangan perdagangan, pariwisata, dan UMKM. Sepak bola sudah menjelma menjadi industri yang meningkatkan penerimaan negara, penciptaan lapangan kerja, dan pertumbuhan ekonomi.

Sumber TTW, 2025, menyajikan artikel berjudul *Spanyol Muncul Sebagai Pusat Kekuatan Global dalam Pariwisata Olahraga dengan Pertumbuhan Pesat yang Diproyeksikan Akan Melebihi Hampir Enam Puluh Lima Miliar Dolar pada Tahun 2034*, antara lain mengungkapkan bahwa pasar pariwisata olahraga Spanyol siap mengalami pertumbuhan

pesat, diperkirakan mencapai USD 64.3 miliar pada tahun 2034, didorong oleh permintaan global dan acara kelas dunia. Spanyol berada di jalur yang tepat untuk menjadi kekuatan dominan dalam pariwisata olahraga global, dengan perkiraan yang memperkirakan pasar akan mencapai sekitar USD 64,341.3 juta pada tahun 2034. Proyeksi ini mencerminkan CAGR yang mengesankan sebesar 13.5%, naik dari perkiraan USD 18,135.6 juta pada tahun 2024.

Terkenal dengan budayanya yang dinamis, kota-kota bersejarah, dan pemandangan alamnya yang indah, Spanyol sebagai negara turisme dunia kini telah mengukuhkan dirinya sebagai tujuan wisata bagi para penggemar olahraga dari seluruh dunia. Reputasi negara ini sebagai tuan rumah acara olahraga ikonik yang dipadukan dengan infrastrukturnya yang terus berkembang mendorong pertumbuhan yang belum pernah terjadi sebelumnya dalam segmen pariwisata yang dinamis ini.

Sektor pariwisata olahraga Spanyol mencakup spektrum pengalaman yang luas—mulai dari turnamen internasional besar dan liga olahraga domestik hingga olahraga petualangan dan acara rekreasi. Selama dekade terakhir, industri ini terus berkembang, dengan kota-kota seperti Madrid, Barcelona, dan Valencia yang memimpin dalam menarik atlet dan penonton, baik itu pertandingan sepak bola di Camp Nou yang legendaris, kejuaraan tenis, balapan Formula 1 yang mendebarkan, atau bersepeda melintasi Pyrenees, Spanyol menawarkan portofolio pengalaman olahraga yang beragam. Pilihan-pilihan ini telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap lintasan pertumbuhan pasar yang tajam, yang menjadi landasan bagi ekspansi lebih lanjut di tahun-tahun mendatang.



The image shows a woman wearing a black hijab looking towards a digital display. The display features a table titled 'MEGAWATI TOP SCORE' with columns for rank, name, and points. The table lists the top 8 scores of various athletes.

| # | NAME               | POINT |
|---|--------------------|-------|
| 1 | MEGAWATI HANGESTRI | 1020  |
| 2 | GYSELLE SILVA      | 1008  |
| 3 | VICTORIA DANCHAK   | 910   |
| 4 | VANJA BUKILIC      | 800   |
| 5 | MONMA BASSOKO      | 791   |
| 6 | KIM YEON KYUNG     | 718   |
| 7 | MERLUN NIKOLOVA    | 637   |
| 8 | TAYLOR FRICANO     | 562   |

### Apa yang Mendorong Meningkatnya Pariwisata Olahraga di Spanyol

Beberapa faktor berpengaruh mendorong lonjakan bisnis perjalanan-wisata yang berpusat pada olahraga:

- **Tempat dan infrastruktur olahraga elit:** Spanyol memiliki banyak fasilitas papan atas, mulai dari stadion sepak bola terkenal di dunia hingga lintasan balap dan akademi pelatihan yang dibangun khusus. Aset-aset ini menarik atlet, tim, dan basis penggemar internasional yang besar.
- **Iklim dan geografi:** Dengan iklim Mediterania dan topografi yang bervariasi, Spanyol sangat ideal untuk wisata olahraga sepanjang tahun. Pantai, pegunungan, dan ruang perkotaan semuanya menyediakan kesempatan untuk berbagai olahraga luar ruangan dan air.
- **Mengembangkan minat pada olahraga aktif dan petualangan:** Di luar acara-acara utama, wisatawan makin tertarik pada pengalaman seperti retret golf, tur bersepeda, wisata hiking, dan olahraga air—yang masing-masing berkontribusi pada pertumbuhan pasar perjalanan khusus.
- **Sinergi budaya:** Turis yang mencari lebih dari sekadar pengalaman di hari pertandingan menemukan nilai dalam perpaduan budaya, kuliner, dan hiburan atletik

Spanyol yang sempurna. Perpaduan ini menciptakan pengalaman perjalanan yang tak terlupakan dan meningkatkan kunjungan berulang.

### **Daya Tarik Pariwisata Olahraga Internasional Spanyol**

Spanyol terus menarik penggemar olahraga dari seluruh dunia, terutama dari pasar pengumpulan utama seperti Amerika Serikat, Inggris, Prancis, Jerman, dan baru-baru ini, negara-negara ekonomi berkembang di Asia dan Timur Tengah.

Konektivitas negara ini melalui bandara internasional, kereta api berkecepatan tinggi, dan pilihan akomodasi yang luas meningkatkan aksesibilitasnya. Selain itu, paket perjalanan yang kompetitif yang disertai dengan tiket acara, sesi pelatihan, dan tur wisata menjadikan Spanyol pilihan yang menarik bagi pelancong solo maupun rombongan tur.

Khususnya, Spanyol menarik banyak profil wisatawan—mulai dari penggemar dan atlet amatir hingga profesional yang mencari pelatihan performa tinggi atau kamp pra-musim.

### **Kendala Utama yang Menantang Pasar Turisme Spanyol sbb :**

Meskipun pertumbuhannya mengesankan, pasar pariwisata olahraga Spanyol menghadapi beberapa tantangan:

- **Permintaan berfluktuasi sepanjang musim:** Jumlah pengunjung meningkat selama acara utama tetapi dapat menurun secara signifikan selama musim sepi. Hal ini memengaruhi konsistensi pendapatan dan memberi tekanan pada bisnis untuk mendiversifikasi penawaran.
- **Tekanan lingkungan dan keberlanjutan:** Masuknya wisatawan, terutama di kawasan alam yang sensitif, memerlukan praktik pariwisata yang bertanggung jawab. Mengelola limbah, melestarikan ekosistem, dan mempromosikan infrastruktur hijau adalah kunci pertumbuhan berkelanjutan.
- **Kepadatan tempat dan akomodasi:** Acara olahraga populer sering kali menyebabkan fasilitas menjadi penuh sesak, yang berdampak pada pengalaman wisatawan dan kualitas hidup masyarakat setempat. Manajemen keramaian yang efektif dan peningkatan skala infrastruktur sangat penting.
- **Meningkatnya persaingan global:** Negara-negara seperti Italia, Inggris, dan Prancis terus berinovasi dalam bidang pariwisata olahraga. Untuk mempertahankan keunggulannya, Spanyol harus terus meningkatkan penawaran layanan dan integrasi digitalnya.
- **Pergeseran ekonomi** Ketidakpastian ekonomi global dan inflasi dapat memengaruhi anggaran perjalanan, terutama untuk sektor yang tidak penting seperti pariwisata olahraga. Hal ini membuat pasar sensitif terhadap fluktuasi keuangan dan memerlukan strategi penetapan harga yang fleksibel.

### **Perusahaan-Perusahaan Teratas yang Membentuk Lanskap Pariwisata Olahraga di Spanyol**

- Pariwisata Olahraga CN
- Perjalanan Olahraga Kaptiva
- DMC yang ceria
- Tur keliling

- Perjalanan Penting ke Spanyol
- Agensi Olahraga dan Perjalanan Eropa
- Tur Olahraga Spanyol
- Cukup Jelajahi
- Wisata Pantai
- Perjalanan ke Madrid
- Bukan Hanya Turis

Akses penuh ke laporan tersedia di  
<https://www.futuremarketinsights.com/reports/spain-sports-tourism-market>

## **Rincian Pasar Pariwisata Olahraga Spanyol Berdasarkan Segmen**

### **Berdasarkan Olahraga**

- Sepak bola)
- Jangkrik
- Motorsports
- Bola basket
- Olahraga lainnya

### **Berdasarkan Jenis Pariwisata**

- Pariwisata Olahraga Berbasis Acara
- Perjalanan Olahraga Nostalgia
- Partisipasi Aktif Pariwisata
- Pariwisata Penonton Pasif

### **Berdasarkan Target Audiens**

- Pria
- Wanita
- anak-anak

### **Oleh Booking Channel**

- Telepon
- Platform online
- Di tempat/Tatap muka

### **Berdasarkan Jenis Pelancong**

- Pelancong domestik
- Turis internasional

### **Berdasarkan Struktur Tur**

- Perjalanan Mandiri
- Grup Tur Berpemandu
- Paket Lengkap

## **Berdasarkan Kelompok Umur**

- 15–25 Tahun
- 26–35 Tahun
- 36–45 Tahun
- 46–55 Tahun
- 56–65 Tahun
- 66–75 Tahun

## **Tentang Future Market Insights (FMI)**

Future Market Insights, Inc., otoritas yang diakui secara global dalam intelijen pasar, menawarkan wawasan terperinci dan panduan strategis di berbagai sektor, termasuk pariwisata, pengemasan, perawatan kesehatan, teknologi konsumen, dan banyak lagi. Dengan lebih dari 400 analis di lebih dari 110 negara, FMI memberikan data khusus kawasan dan prakiraan pertumbuhan untuk mendorong pengambilan keputusan yang tepat. Sebagai organisasi bersertifikat ESOMAR dan pemenang Penghargaan Stevie, FMI adalah sumber terpercaya untuk tren dan prakiraan pasar.

## **APBN AS**

Anggaran untuk olahraga di Amerika Serikat tidak secara langsung dialokasikan dari APBN federal, melainkan berasal dari sektor swasta dan sumber lain. Liga olahraga profesional seperti NFL, MLB, NBA, NHL, dan MLS memiliki pendapatan yang signifikan dari penjualan tiket, hak siar, dan sponsor. Selain itu, ada juga pendanaan dari pemerintah lokal dan negara bagian untuk mendukung fasilitas olahraga dan acara olahraga.

- **Liga Olahraga Profesional:** Liga-liga seperti NFL, MLB, NBA, NHL, dan MLS memiliki pendapatan yang sangat besar dari penjualan tiket, hak siar televisi, sponsor, dan pendapatan lain. NBA saja memiliki pendapatan sekitar 10 miliar dolar AS di musim 2021/2022, menurut situs web Forbes [1].
- **Pemerintah Lokal dan Negara Bagian:** Pemerintah lokal dan negara bagian juga memberikan dukungan finansial untuk olahraga melalui fasilitas olahraga, pengembangan pariwisata, dan pendanaan acara olahraga besar seperti Super Bowl dan Olimpiade, seperti yang dilaporkan Kompas.com .
- **Pemerintah Federal:** Pemerintah federal tidak secara langsung mengalokasikan anggaran besar untuk olahraga, tetapi memiliki peran dalam regulasi dan kebijakan yang memengaruhi industri olahraga, seperti yang dijelaskan Trading Economics .
- **Anggaran Olimpiade:** Olimpiade, yang diadakan di berbagai negara, juga membutuhkan anggaran yang signifikan dari pemerintah dan sponsor swasta untuk membiayai pembangunan fasilitas, keamanan, dan operasi acara.
- **Super Bowl:** Super Bowl, final liga NFL, juga memiliki dampak ekonomi yang besar, dengan kota tuan rumah menghabiskan jutaan dolar untuk persiapan dan promosi.

## **APBN SAUDI ARABIA**

Pemerintah Arab Saudi telah mengalokasikan dana yang signifikan dalam APBN untuk sektor olahraga sebagai bagian dari Visi 2030, yang bertujuan untuk meningkatkan industri olahraga dan menarik wisatawan. Dana tersebut digunakan untuk mendukung berbagai inisiatif olahraga, termasuk penyelenggaraan acara internasional, pembangunan infrastruktur, dan pengembangan bakat atlet muda.

Berikut beberapa poin penting mengenai APBN olahraga di Arab Saudi:

- **Visi 2030:** Visi 2030 menargetkan peningkatan nilai pasar sektor olahraga menjadi 80 miliar riyal pada tahun 2030.
- **Penyelenggaraan Acara Internasional:** Arab Saudi aktif menyelenggarakan berbagai acara olahraga internasional, seperti turnamen WWE, UFC, dan Piala Dunia 2034.
- **Infrastruktur Olahraga:** Pemerintah Saudi berinvestasi besar dalam pembangunan infrastruktur olahraga modern, termasuk stadion dan pusat pelatihan.
- **Peningkatan Bakat:** Arab Saudi juga berfokus pada pengembangan bakat atlet muda melalui berbagai program pelatihan dan kompetisi.
- **Pengaruh Ekonomi:** Penyelenggaraan acara olahraga dan investasi dalam industri ini diharapkan dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi, menarik wisatawan, dan menciptakan lapangan kerja, menurut sumber AstroLabs.
- **Inisiatif "Sports for All":** Pemerintah meluncurkan inisiatif "Sports for All" untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam olahraga dan aktivitas fisik, menurut sumber Atlantic Council.

## APBN NKRI

APBN Olah Raga adalah APBN pemeliharaan kesehatan dan peningkatan produktivitas bangsa, mengurangi beban APBN untuk BPJS atau semacamnya. Kejayaan/kemakmuran bangsa di proksi pula antara lain oleh perolehan penghargaan olah-raga pada ajang internasional, terutama Olimpiade.

Strategi NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia) untuk pembangunan prestasi olahraga melibatkan pembinaan atlet sejak dini, pengembangan infrastruktur olahraga, peningkatan kualitas pelatih dan tenaga pendukung, serta partisipasi aktif dalam ajang internasional.

- **Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia:** Pembinaan atlet dilakukan secara terpadu dari tingkat daerah hingga nasional, dengan fokus pada pelatihan dan sertifikasi berjenjang. Peningkatan kualitas pelatih dan tenaga pendukung (wasit, juri, dll.) juga penting untuk memastikan standar kompetensi yang tinggi.
- **Pembangunan dan Pemanfaatan Infrastruktur:** Ketersediaan fasilitas olahraga yang memadai (stadion, kolam renang, lapangan, dll.) sangat penting untuk mendukung kegiatan latihan dan kompetisi.
- **Partisipasi Aktif dalam Ajang Internasional:** Berpartisipasi dalam berbagai kompetisi internasional (Olimpiade, Asian Games, dll.) memberikan pengalaman berharga bagi atlet dan menjadi tolok ukur prestasi olahraga nasional.
- **Penyusunan Sport Development Index (SDI):** SDI merupakan instrumen penting untuk mengukur keberhasilan pembangunan olahraga bangsa dan membantu pemerintah dalam merumuskan kebijakan yang tepat.
- **Pengintegrasian dengan Sistem Pendidikan:** Olahraga perlu diintegrasikan dengan sistem pendidikan untuk menumbuhkan minat dan bakat olahraga sejak dini.
- **Peningkatan Keterlibatan Swasta:** Keterlibatan pihak swasta dalam pembinaan olahraga dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas kegiatan olahraga.



- **Pengembangan Industri Olahraga:** Industri Olahraga adalah industri yang dapat menciptakan peluang ekonomi baru dan meningkatkan kesadaran akan kesehatan masyarakat akan pentingnya olahraga.
- **Pembentukan Organisasi Keolahragaan yang Profesional:** Organisasi keolahragaan yang profesional dan terstruktur dapat membantu meningkatkan efektivitas pembinaan olahraga.
- **Peraturan Presiden Nomor 86 Tahun 2021 (DBON):** DBON merupakan Rencana Induk yang berisi kebijakan pembinaan dan pengembangan keolahragaan nasional.
- Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) untuk olahraga di Indonesia, khususnya yang dikelola oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), telah mengalami peningkatan pada tahun 2024.
- Pagu anggaran definitif untuk tahun 2025 sebelumnya ditetapkan sebesar Rp2,330 triliun, namun mengalami penurunan menjadi Rp1,034 triliun setelah rekonstruksi anggaran.

Detail Anggaran Olahraga dalam APBN:

- **Kenaikan APBN untuk Kepemudaan dan Keolahragaan:** Menpora Dito Ariotedjo menyebutkan adanya kenaikan postur APBN 2024 di bidang kepemudaan dan keolahragaan.
- **Pagu Definitif 2025:** Pagu definitif tahun anggaran 2025 untuk Kemenpora awalnya sebesar Rp2,3 triliun.
- **Rekonstruksi Anggaran 2025:** Setelah rekonstruksi efisiensi anggaran, pagu tersebut berkurang menjadi Rp1,03 triliun.
- **Alokasi untuk Peningkatan Prestasi Olahraga:** Pada pagu definitif tahun anggaran 2025, Deputy Bidang Peningkatan Prestasi Olahraga mendapatkan anggaran sebesar Rp 1,63 triliun. Namun, setelah rekonstruksi, anggaran ini menjadi Rp 473,5 miliar.
- **Prioritas 13 Cabang Olahraga:** Pemerintah memprioritaskan anggaran untuk 13 cabang olahraga, termasuk panjat tebing, angkat besi, bulu tangkis, dan lainnya.
- **Anggaran PON XXI Aceh-Sumut 2024:** Total anggaran PON XXI Aceh-Sumut 2024 mencapai Rp 3,94 Triliun, dengan alokasi APBN Kemenpora sebesar Rp 487,2 Miliar dan APBN PUPR sebesar Rp 1,725 Triliun.

Efisiensi Anggaran:

- Kemenpora melakukan efisiensi anggaran sebesar Rp1,29 triliun untuk penyelenggaraan program kerja pada tahun 2025.
- Efisiensi ini dilakukan sebagai bagian dari kebijakan pemerintah untuk mengoptimalkan penggunaan anggaran negara.

Perlu diperhatikan bahwa:

- Penyusunan APBN bertujuan untuk bertanggung jawab terhadap kesejahteraan dan kemakmuran rakyat.
- APBN merupakan instrumen utama yang digunakan oleh pemerintah untuk menjalankan fungsi-fungsi negara.
- Kementerian Pemuda dan Olahraga berperan penting dalam pengelolaan APBN di bidang kepemudaan dan olahraga.

Strategi pencarian bibit unggul atlet nasional melibatkan beberapa pendekatan, di antaranya adalah dengan fokus pada olahraga pendidikan, melakukan kunjungan ke daerah, dan menggelar kompetisi. Selain itu, identifikasi bakat sejak dini melalui ajang seperti Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) juga penting.

Berikut adalah beberapa strategi yang dapat dilakukan:

**1. Pendidikan Olah-Raga:**

- Meningkatkan kualitas olahraga di sekolah-sekolah, khususnya di tingkat SD dan SMP, agar menjadi tempat yang efektif untuk mengidentifikasi bakat atlet sejak dini.
- Guru Pendidikan Jasmani memiliki peran penting dalam mengidentifikasi bakat dan potensi atlet di sekolah.
- Olahraga Pendidikan dapat menjadi landasan untuk pengembangan atlet di masa depan, menurut sumber Kemenpora.

**2. Kunjungan Kemenpora ke Daerah dan Pembangunan Kompetisi Olah-Raga:**

- Melakukan kunjungan ke daerah-daerah untuk mengidentifikasi bakat dan potensi atlet lokal.
- Menyelenggarakan kompetisi olahraga di berbagai tingkat, mulai dari tingkat sekolah hingga tingkat nasional, untuk memberikan kesempatan bagi atlet muda untuk bertanding dan menunjukkan kemampuan mereka.
- Kompetisi seperti O2SN dapat menjadi sarana efektif untuk mencari bibit unggul.

**3. Identifikasi Bakat Dini:**

- Menggunakan kriteria antropometri (ukuran tubuh) dan karakteristik fisik tertentu untuk mengidentifikasi anak-anak yang berpotensi menjadi atlet unggul.
- Melakukan pengujian dan seleksi untuk mengidentifikasi bakat khusus dan potensi atlet.

**4. Sinergi dan Dukungan:**

- Membangun sinergi antara pemerintah pusat, pemerintah daerah, KONI, dan organisasi olahraga untuk mendukung pencarian bibit unggul.
- Memberikan dukungan yang komprehensif, mulai dari dukungan finansial, fasilitas, hingga pembinaan yang berkualitas.

**5. Pencarian Bibit Unggul Sepak Bola:**

- Ajang seperti Piala KONI dapat menjadi ajang strategis untuk mencari bibit unggul sepak bola.
- Dukungan dari berbagai pemangku kepentingan seperti KONI, pemerintah, dan klub sepak bola sangat penting untuk mengembangkan talenta muda.
- Pencarian bibit unggul atlet dimulai dari sekolah-sekolah, sejak berusia 7 tahun.

- Pemerintah cq Menpora dan/atau K/L lain <sup>1</sup> membuat portal bagi seluruh warga agar dapat menawarkan diri sebagai calon Atlet Terdukung APBN.

Selamat Tahun Baru 2026.

---

<sup>1</sup> Misalnya, untuk olah-raga catur mungkin portal Depdiknas.