

Pendayagunaan Iptek dan Pengetahuan Tradisional untuk Pembangunan Kepemimpinan Kepemudaan dan Kemutakhiran Olah Raga¹⁾

Dicky R. Munaf²⁾

Abstract

National character development is, among other, determined by Formal-Education process entitled to the citizenries. Beside to improve "leadership-morality", which nowadays requires innovation & technology as a base of human civilization. The aforementioned morale elevation is an answer over quality & competitiveness of next generation's to be a nation, sportivity etc. To enable them becoming pioneer in every action & appreciation toward traditional knowledge. In this thesis, such context is detailed for juvenile and sport sectors, also to be explained on recommendation domains of youth & sports developments.

I. Pendahuluan

Salah satu aspek dari proses perkembangan sistematis dari sistem pembangunan nasional adalah bertujuan utama untuk pembentukan karakter bangsa melalui Sumber Daya Manusianya bukan hanya dari sisi pendidikan tapi juga dari moral kepemimpinannya yang harus dikaitkan dengan dinamika lingkungan strategis yang dicirikan dengan globalisasi serta fenomena paradoksnya yaitu : unifi dan tribalisme.

Hal yang terpenting dan terkait dengan hal tersebut adalah dihindainya inovasi dan teknologi sebagai sumber utama pertumbuhan keamanan suatu bangsa dalam arti luas yang mencakup pula sosioekonomi, sosiodynamika maupun sositologi.

Bertolak dari fenomena yang tersebut diatas, maka pengembangan moral khususnya dituntut untuk meningkatkan kualitas dan daya saing luarannya (*spirit to be a nation* generasi pemuda, sportivitas dan lain-lain) dan relevansi programnya untuk menjawab dan membentuk keperluan nyata dimasyarakat, baik saat ini dan masa mendatang yang pada gilirannya akan membawa tugas mempertahankan dan meningkatkan martabat bangsa dengan moral kepemimpinan. Hal ini hanya dapat tercapai dengan terbentuknya iklim yang kondusif sehingga mampu merangsang kinerja seoptimal mungkin dan mampu menjadi "*pioneer*" dalam menghadapi tantangan bagi proses pengembangan dan penyempurnaan sistem kemasyarakatan saat ini pada khususnya dan peradaban manusia pada umumnya.

Tuntutan untuk memperkuat kualitas kepemudaan dan olahraga serta implementasi program relevansinya sebagai interaksi mutualisme dengan masyarakat diusulkan akan menghadirkan sosok penataan paradigma baru dalam manajemen *spirit to be a nation* dan sportivitas melalui pengembangan kepemimpinan kepemudaan

1) Pengembangan Makalah Penulis, 21 Agustus 2003

2) KK-Ilmu Kemanusiaan FSRD ITB

dan kemutakhiran oleh raga melalui Iptek dan Pengetahuan Tradisional.

Hal pokok dalam paradigma baru manajemen tersebut adalah membangun suatu sistem manajemen dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- berpandangan kedepan serta lebih berdaya cipta, yang akan mampu secara efektif menghadapi tantangan pembangunan nasional dalam era globalisasi yang sarat dengan perubahan
- ditopang pada cara berpikir baru yang dicirikan oleh sifat non-monolitik artinya memberi tempat lebih mengemuka pada prakarsa serta cenderung meluaskan pengaturan diri mandiri secara bertanggung jawab dan mampu menghargai dan menerapkan kekayaan pengetahuan tradisional.

Paradigma baru manajemen ini mengarah pada “*Competitive Based*” dimana basis kompetisi ini berarti institusi yang memiliki otoritas kepemudaan dan olahraga harus cermat mendefinisikan karakter programnya yang bisa melihat perubahan sebagai potensi; pemberi gagasan; pelayan inspirasi yang disertai arah program yang tegas. Karakter ini akan memberi kepuasan para *stakeholder* dan para pelaksana yang pada gilirannya akan menjadikan kepemudaan dan olahraga menjadi pioner dalam orientasi perkembangan ilmu.

II. Orientasi Perkembangan Saat Ini

Seiring dengan adanya perubahan orientasi sistem manajemen kepemudaan dan olahraga yang tertuang dalam Renstra Kementerian Pemuda dan Olah Raga 2005-2009, dilain pihak tumbuh suatu bidang ilmu sosioteknologi yang memiliki tubuh keilmuan (*body of knowledge*) untuk mengoptimalkan kemanfaatan iptek dan pengetahuan tradisional. Ilmu ini

berkembang pesat sehingga orientasi manusia saat ini adalah cenderung bekerja untuk penciptaan lingkungan binaan yang serasi untuk memenuhi kebutuhan manusia, sebagai individual atau kelompok, dalam usahanya meningkatkan kualitas hidupnya dan martabat bangsanya.

Antisipasi terhadap orientasi ini adalah bahwa metoda pikir konvensional monodisiplin saat ini tampaknya harus diubah menjadi metoda pikir multidisiplin yang kesemuanya harus terpadu, terkendali dan bersinergi dengan baik.

Untuk mendefinisikan karakter program guna mencapai hal diatas, hendaknya kita mulai dari karakter institusi yang menaunginya. Jika karakter institusi juga terkait dengan misinya sebagai pengembang martabat bangsa, maka karakter program harus pula mengandung unsur-unsur yang mampu mensinergikan perkembangan global dengan kekuatan pengetahuan yang dimiliki bangsa Indonesia. Dalam hal ini digunakan pengetahuan tradisional yang harus digali potensinya sebagai peluang daya saing dan membentuk ciri khas dari karakter Kepemudaan dan Olah Raga Indonesia.

Representasi sinergi antara pengetahuan perkembangan global dengan kekuatan pengetahuan tradisional dituangkan dalam program yang merupakan akumulasi pengetahuan generasi muda. Akumulasi 2 jalur pengetahuan tersebut hendaknya juga diperkuat dengan pengetahuan mendasar tentang dinamika sosioekonomi yang meliputi 3 faktor, yaitu : pangsa pasar produksi ; struktur dan keterkaitan pelaku produksi dan iklim usaha kompetitif berbasis inovasi.

III. Pengetahuan Tradisional Sebagai Basis Pengembangan

Substansi pengetahuan Tradisional yang dibahas dalam konteks materi makalah ini, yaitu terkait dengan 2 aspek dari 8 aspek

pengetahuan tradisional secara umum, yaitu pengetahuan tentang kepemimpinan dan kemutakhiran olahraga. Dengan demikian nomenklatur pengetahuan tradisional yang diusulkan adalah dalam kelompok *traditional technology*.

Meskipun substansi pengetahuan tradisional sangat dipengaruhi kultur masyarakat dimana ia berkembang, tetapi terdapat *common denominator* dari pengetahuan tersebut seperti dalam hal kepemimpinan, sportivitas dan *spirit to be a nation* yang menonjolkan logika dan budaya masyarakat dalam tatacara membangun suatu bangsa.

Berdasarkan pemahaman tersebut yang mengarah pada pembentukan peradaban oleh suatu bangsa dan kondisi saat ini yang sarat dengan penetrasi budaya antar bangsa tanpa batas, peran unsur **Kepemudaan dan Olahraga** untuk berkontribusi langsung pada kehidupan bangsa dan negara saat ini adalah secara langsung terkait dengan meningkatkan dan mempertahankan *Spirit to be a nation* (Nasionalisme) Bangsa Indonesia, karena secara filosofi sosiologi empiris terbukti bahwa Nasionalisme secara signifikan dapat mengeliminir krisis kebudayaan suatu bangsa.

Spirit to be a nation ini merupakan ujung tombak dari pembangunan kepemudaan dan keolahragaan untuk membela NKRI serta sebagai penjamin pengakuan martabat dan kebanggaan Bangsa Indonesia di dunia Internasional. Pembangunan *Spirit to be a nation* inilah yang perlu menjadi kompetensi strategis lembaga pemerintah yang menangani sektor dengan *leverage* signifikan yaitu pemuda dan olahraga utamanya yang terkait dalam nilai-nilai kepemimpinan dan kemutakhiran olahraga. Selain itu lembaga pemerintah ini juga harus berperan serta dalam sektor *Spirit to be a nation* dengan berbagai cara agar

mudah dicerna dan ditindak lanjuti oleh masyarakat.

Untuk penguatan program strategis dari Institusi Kepemudaan dan Olahraga yang telah ada, perlu dijabarkan terlebih dahulu tentang tolok ukur keberhasilan program strategisnya[6], yaitu :

- a. Masyarakat memahami serta menindaklanjuti secara proaktif masalah strategis nasional dan Internasional yang teridentifikasi yang terkait dengan kepemudaan dan olahraga.
- b. Masyarakat memerlukan institusi yang dipimpin oleh birokrat dengan profesionalisme dan wawasannya yang mampu mengantisipasi serta menciptakan nilai strategis suatu masalah nasional dan internasional secara multi sektor dan terkait dengan sektor kepemudaan dan olahraga.

Guna mendukung dampak yang diharapkan tersebut, maka domain pembangunan kepemudaan dan olahraga perlu difokuskan dengan mekanisme pada Gambar 1 :

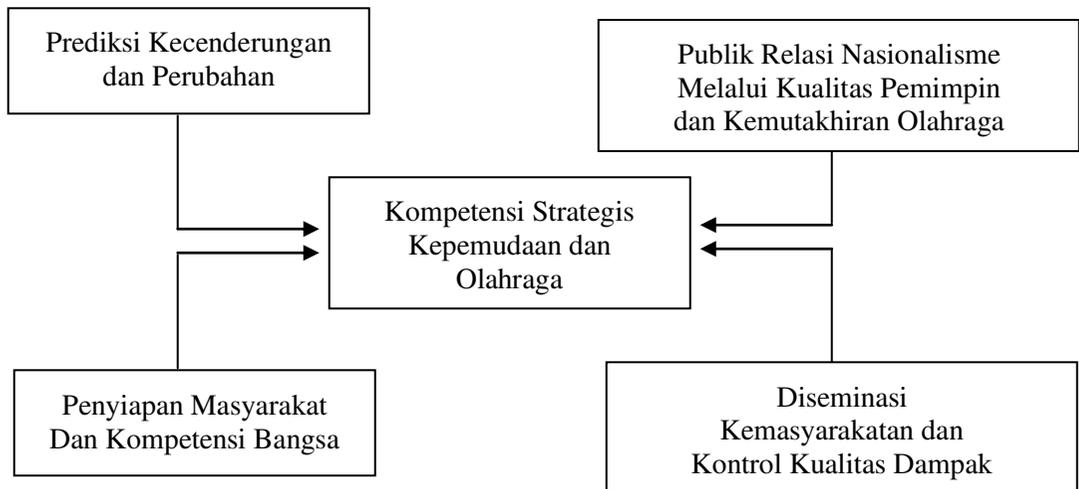
Berdasarkan domain tersebut yang ditunjukkan untuk mencapai kompetensi strategis tersebut, diusulkan program strategis yang melibatkan kepemimpinan pemuda dan kemutakhiran olahraga antara lain :

- a. Berperan sebagai pusat antisipasi pola interaksi kehidupan antar bangsa yang menunjang upaya pembangunan citra bangsa didunia internasional. Antisipasi ini menjadi penting untuk memperkuat posisi Indonesia dalam beberapa perubahan paradigma internasional.
- b. Berperan sebagai pusat pembangunan dan desiminasi *Spirit to be a nation* melalui peningkatan kegiatannya dengan interaksinya bersama sektor publik,

sektor swasta, dan masyarakat lainnya yang melibatkan kepemimpinan pemuda dan kemutakhiran olahraga. Substansi utama adalah penyiapan masyarakat tentang dinamika nasionalisme.

- c. Berperan sebagai laboratorium pemerintahan melalui simulasi pengujian dampak suatu regulasi yang akan disampaikan pemerintah

kemasyarakat. Uji simulasi ini diperlukan untuk mengantisipasi dampak suatu regulasi pada masyarakat khususnya pemuda sehingga dapat diprediksi dampak negatif yang mungkin timbul serta diprediksi metoda Sosialisasi Kebijakan yang paling tepat guna mengeliminir dampak tersebut.



Gambar 1. Domain Pembangunan Kepemudaan dan Olahraga

Pustaka

1. Abdul Kalami, "INDIA 2020", Viking Penguins Books India, 1998.
2. Munaf, D.R., "Konsepsi Dan Tolok Ukur Ketahanan Regional Dalam Mengantisipasi Akselerasi Dinamika Paradigma Global", Taskep Peserta Lemhanas KRA 32, 1999.
3. Munaf, D.R., "Grey Literature Modal Dasar ITB Untuk Menjadi Unsur Penentu Utama Perkembangan Pasar, Struktur Produksi Dan Iklim Usaha", Position Paper Calon Potensial Rektor ITB, September 2001.
4. Munaf, D.R., "ITB Sebagai Aktor Non-Teritorial Transnasional Pendidikan Dan Iptek Indonesia", Lomba ITB 2020, 25 Juli 2003.
5. Tjia, M.O., "Peranan MIPA Pada Perkembangan Teknologi Dan Budaya".
6. — "Rencana Strategis Kementerian Pemuda dan Olahraga 2005 - 2009", 2005