

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Rugby union merupakan olahraga penuh kontak fisik yang dimainkan 15 orang di dalamnya dengan memainkan bola berbentuk oval. Menurut sejarah yang masih simpang siur kebenarannya, seorang anak dari Sekolah Independen Rugby, Warwickshire di tahun 1824 nekat melanggar aturan permainan sepak bola di sekolahnya. Anak itu bernama William Webb Ellis, yang ke depannya menjadi bapak dari olahraga ini. Setelah melalui berbagai perubahan keputusan oleh lembaga olahraga Cambridge, olahraga ini meluas di Inggris Raya. Olahraga ini kemudian menyebar ke Inggris Selatan dan terbentuklah Rugby Football Union (RFU) di tahun 1871. Olahraga ini kemudian menyebar ketika Inggris Raya menjelajahi dunia dalam misi *Gold, Glory, and Gospel*. Di masa itu, olahraga ini masih memegang status olahraga amatir, dimana pemainnya tidak dibayar dan tidak dianggap profesional. Olahraga ini baru memiliki status profesional di tahun 1995 dan melepas batasan-batasan amatirisme di dunia *rugby union*. Semenjak itu, popularitas olahraga ini mengalami naik dan turun dengan peraturan, kualitas, dan kontroversinya (World Rugby 2021).

Peraturan utama yang ada dalam permainan *rugby union* adalah melakukan kontak fisik secara aktif selama 40 x 2 menit. Untuk mencetak poin, ada 4 cara. Pertama adalah dengan mencetak *try* untuk skor 5 poin dengan tambahan 2 poin jika bisa memasukkan bola ke gawang setelah mencetak *try*. Lalu ada tendangan penalti dan tendangan *drop* yang masing-masing mendapatkan 3 poin. Kontak fisik dilakukan seperti menahan pemain lawan menggunakan teknik *grounding* seperti gulat, atau perebutan bola dengan *scrum*. Satu hal yang membedakan *rugby union* dengan olahraga tim dan kontak lain seperti sepakbola adalah peraturan spesial dimana tidak ada satupun pemain yang boleh melawan wasit, baik secara verbal maupun fisik. Hal ini mengakibatkan pemain *rugby union* lebih mudah menghormati rival dan wasit yang mengatur permainan.

Saat ini, popularitas *rugby union* seiring tahun mengalami kenaikan dan yang signifikan dengan berbagai kontroversi di sekelilingnya. Hukum lapangan yang

kerap berubah untuk keselamatan pemain di lapangan menjadi salah satu kunci menurunnya popularitas *rugby union* di seluruh belahan dunia. Banyak opini mengatakan bahwa permainan *rugby union* menjadi kurang keras. Di samping itu, negara seperti Amerika Serikat dan Chile mendapat kenaikan popularitas karena permainan digelar di musim panas, dimana olahraga lain dimainkan di musim dingin. Olahraga ini juga memiliki turnamen terbesar yang digelar 4 tahun sekali dengan judul *Rugby World Cup* atau Piala Dunia Rugby. Turnamen ini mulai digelar tahun 1987 di Selandia Baru dan Australia. Semenjak itu, turnamen ini mengalami kenaikan popularitas di televisi. Terakhir adalah Jepang yang menjadi tuan rumah Piala Dunia Rugby di tahun 2019. Di Jepang saja, sebanyak 56% televisi yang menyala di tanggal 13 Oktober 2019 menyaksikan pertandingan antara Jepang melawan Skotlandia yang dimenangkan oleh tuan rumah dengan skor 28-21 (NHK News 2019). Secara umum, *viewership rugby union* mengalami kenaikan jumlah penonton global sebesar 250% persen dibandingkan Piala Dunia di Inggris tahun 2015 dengan penonton sebanyak 857 juta penonton dari seluruh dunia (World Rugby 2019). Ditambah lagi popularitas olahraga yang naik setelah Fiji memenangkan medali emas Olimpiade kategori *sevens* di Olimpiade Tokyo 2020.

Kementerian Pendidikan dan Olahraga Republik Indonesia membentuk organisasi bernama Persatuan Rugby Union Indonesia (PRUI) di tahun 2004. Persatuan Rugby Union Indonesia merupakan organisasi olahraga di bawah Kementerian Olahraga Nasional Republik Indonesia yang mengurus olahraga *rugby union* di Indonesia. Lambang resmi PRUI menggunakan badak Sumatra yang menunjukkan kekuatan Tim Nasional Indonesia di lapangan. Lambang badak dalam logo mereka dilingkari dengan lingkaran merah di sekeliling kepala badak tersebut dengan “Indonesian Rugby” berada di dalam lingkaran tersebut. Meskipun tergolong baru, PRUI mampu memasukkan olahraga *rugby union* kategori *sevens* untuk dikompetisikan dalam Pekan Olahraga Nasional 2020 di Papua yang diikuti 7 Provinsi dari seluruh Indonesia. PRUI adalah organisasi kepengurusan olahraga di bawah Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), Asia Rugby, dan World Rugby.

Rugby union cabang *sevens* pertama kalinya digelar sebagai kompetisi nasional di ajang PON 2020 yang diselenggarakan di Papua. Kompetisi itu diikuti oleh 6 provinsi untuk kategori putra dan putri. Emas PON 2020 cabang *rugby union* dimenangkan oleh Papua untuk kategori pria, sedangkan DKI Jakarta memenangkan kategori wanita. Saat ini, *rugby union* masuk dalam kalender olahraga nasional dan mendapatkan perhatian lebih dari KONI. PRUI berharap agar *rugby union* lebih mudah dikenal dan berkembang di Indonesia, agar Indonesia juga dapat turut serta di ajang *rugby union* internasional.

Dalam memperkenalkan olahraga *rugby union* di Indonesia, PRUI menggunakan program dari World Rugby bernama “*Get Into Rugby*”. Target PRUI adalah untuk memperkenalkan olahraga *rugby union* ke 60 sekolah dan 15 universitas di Indonesia setiap tahunnya. Di Jawa Barat, tercapai sekitar 150 sekolah dan 35 universitas di tahun 2018.

Saat ini, mayoritas masyarakat masih sulit membedakan antara *rugby union* dengan *gridiron football* atau biasa dikenal dengan *american football*. Hal ini sering terjadi dikarenakan media lokal yang masih kebingungan memilih diksi resmi untuk kedua olahraga tersebut. Pengaruh *pop culture* luar negeri yang masuk ke media hiburan di Indonesia mempengaruhi bagaimana masyarakat mengenal olahraga *rugby union* lebih dahulu.

Dalam buku KBBI, kata baku *rugby union* adalah rugbi. Namun, dikarenakan banyaknya olahraga yang bercabang dari rugbi, maka kebanyakan media menggunakan bahasa Inggris. Bola dari kedua olahraga juga terlihat sama di televisi, yang membuat masalah misinformasi ini lebih pelik.

Banyak pula persepsi di kalangan masyarakat bahwa pemain *rugby union* hanya akan mengandalkan emosi ketika bermain *rugby union*, mengingat kontak fisik yang konstan dalam permainan ini. Juga mengingat betapa kerasnya permainan ini di lapangan. Anggapan bahwa olahraga ini hanya akan mencederai tubuh dibanding meningkatkan kebugaran juga masih menjadi sentimen yang ada di

kebanyakan masyarakat. Untuk itu diperlukan upaya memberikan informasi untuk memperkenalkan olahraga *rugby union* kepada masyarakat luas.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan temuan yang ditunjukkan pada latar belakang di atas, masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

- Kurangnya perhatian masyarakat dalam melihat olahraga yang tergolong baru dikenal, seperti *rugby union*
- Sentimen mayoritas masyarakat yang mengetahui olahraga ini yang masih terbilang negatif
- Liputan dan cakupan media mengenai *rugby union* yang terbilang minim di media dibanding olahraga lainnya.
- Pengaruh *pop culture* yang tidak dibarengi oleh pengetahuan ke olahraga tersebut menimbulkan kesalahpahaman.
- Dikarenakan kurangnya informasi dari media mengenai *rugby union*, banyak bagian dari masyarakat masih belum bisa membedakan olahraga ini dengan olahraga pecahan atau olahraga yang merupakan modifikasi dari *rugby union*. Seperti *American Football*
- Persatuan Rugby Union Indonesia (PRUI) yang merupakan organisasi baru masih belum banyak melakukan sosialisasi.

I.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang tercantum di atas, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah:

Bagaimana menginformasikan olahraga *rugby union* di masyarakat kepada masyarakat luas.

I.4. Batasan Masalah

I.4.1 Batasan Objek

Batasan dalam perancangan karya adalah lingkup masalah yang diberi batasan agar hasil rancangan bisa lebih fokus. Batasan objek rancangan dibahas untuk menghindari kerancuan dalam interpretasi hasil sebuah rancangan, penelitian, atau karya. Batasan objek tersebut adalah:

- Kasus yang dijadikan fokus adalah *rugby union* di Indonesia dan perkembangannya di Indonesia
- Pembahasan yang spesifik mengenai olahraga *rugby*, dimana yang dipilih adalah *rugby union* dibanding kode lain seperti *rugby league* atau *american football*.

I.4.2 Batasan Ruang dan Waktu

Konteksnya, ruang diartikan sebagai batasan seperti jumlah subjek yang dijangkau, materi yang akan dibahas, ataupun tempat penelitian. Sedangkan waktu merupakan bagaimana informasi dapat berkembang dari masa ke masa. Batasan ruang dan waktu perancangan seperti:

- Lingkup masyarakat yang akan dijangkau.
- Pengukuran yang dilakukan berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner, dilakukan ke responden yang sudah ditentukan karakteristiknya.
- Relevansi olahraga dibanding olahraga lainnya.

I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1 Tujuan Perancangan

Tujuan rancangan adalah untuk menyebarkan informasi untuk masyarakat dalam memahami olahraga *rugby union* dan perkembangannya. Sehingga tujuan perancangan dapat terfokus dari batasan objek yang telah ditetapkan. Informasi yang disebar juga diharapkan memiliki relevansi di masa mendatang.

I.5.2 Manfaat Perancangan

a. Manfaat teoritis

- Sebagai salah satu alat dasar dalam pengenalan dan pengembangan olahraga *rugby union*.
- Menyebarkan informasi olahraga *rugby union* ke pelajar.

b. Manfaat Praktis

- Menjadi bahan masukan bagi ilmu keolahragaan karena *rugby union* merupakan olahraga yang menjunjung tinggi nilai sportivitas dan kerjasama tim di lapangan.
- Agar masyarakat memahami lebih mendalam tentang olahraga *rugby union*.