

BAB II. PEMBAHASAN DAN SOLUSI MASALAH

II.1. Landasan Teori

II.1.1. Pengertian Olahraga

Olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana yang dilakukan orang dengan sadar untuk meningkatkan kemampuan fungsionalnya (Giriwijoyo 2005). Mengacu pada Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional Nomor 3 tahun 2005 Bab II pasal 4 menetapkan bahwa keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan, kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, memepererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkokoh ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa.

II.1.2. Pengertian Olahraga *Rugby Union*

Rugby union adalah olahraga kontak penuh yang melibatkan 15 pemain di setiap tim, dengan 8 pemain pengganti di bangku cadangan. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencetak lebih banyak poin daripada tim lain dan poin dicetak melalui percobaan, konversi, tendangan penalti, dan *drop-goal*.

II.1.3. Pengertian Sentimen dan Persepsi

Sentimen merupakan sebuah pandangan bersifat subjektif terhadap sesuatu yang dipahami seseorang. Sentimen bersifat personal dan dapat berubah seiring perkembangan hal yang dipahami orang tersebut. Sedangkan persepsi merupakan proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Pendapat ini menekankan pada sebuah proses masuknya suatu pesan ke dalam otak manusia. Melalui persepsi, manusia dapat berhubungan dengan lingkungannya. (Slameto 2010)

II.1.4. Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti gambar (foto, lukisan) untuk memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya); (penjelasan)

tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya). Sedangkan gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan untuk memperjelas maksud dari cerita, berita maupun pesan.

II.2. Objek Perancangan

II.2.1. Olahraga *Rugby Union*

Uni rugbi (bahasa Inggris: *Rugby*) adalah permainan kontak fisik dengan bola oval yang dimainkan oleh kedua tim yang terdiri dari 15 pemain. Kedua tim yang saling melawan dapat mencetak skor dengan cara-cara seperti menendang, mengoper, atau membawa bola sampai menyentuh teritori garis gol belakang lawan. Juga tendangan masuk ke gawang yang berada di ujung garis sebelum *in-goal*. Tim dengan poin terbanyak adalah pemenang. (World Rugby 2022)

Permainan dimulai dengan pemain nomor 10 menendang bola dari tengah lapangan, dilanjutkan dengan persaingan merebut atau menahan bola *rugby*. Satu tim dibagi menjadi dua bagian, yakni baris depan dan baris belakang. Baris depan bertugas untuk menahan laju atau merebut bola dari tim lawan. Biasanya, pemain baris depan cenderung bertubuh besar dan kekar. Tujuannya adalah untuk memperkuat pertahanan dan tekel ke lawan. Sedangkan pemain baris belakang cenderung gesit dan lincah. Baris belakang bertujuan untuk membangun serangan ke teritori lawan. Terdapat *time-out* dalam permainan ini.

Pemain hanya boleh melakukan tekel ke pemain lawan yang membawa bola. Jika bola tersebut berhasil menyentuh teritori *in-goal* lawan, maka tim yang menyentuh bola ke wilayah tersebut mendapatkan poin bernama *try*. *Try* bernilai 5 poin. Setelahnya, tim diberi kesempatan untuk menendang bola ke gawang lawan untuk tambahan 2 poin yang disebut *conversion*.

II.2.2. Sejarah Olahraga *Rugby Union*

Di tahun 1823, siswa sekolah independen wilayah Rugby, Warwickshire, Inggris sedang memainkan pertandingan sepak bola. Saat pertandingan berlangsung,

William Webb Ellis tidak sengaja menangkap bola dari tendangan lawan. Tanpa pikir panjang, William Webb Ellis justru melanggar aturan permainan tersebut dan membawa lari bola tersebut ke gawang lawan dengan tangannya. (World Rugby 2015)

Melihat hal ini, Sekolah Independen Rugby dan perwakilan Universitas Cambridge mencoba membuat permainan baru dengan menggunakan nama wilayah Rugby. Setelah beberapa modifikasi, *rugby football* mulai populer di sekolah tinggi yang ada di Inggris di tahun 1871. Kemudian, *rugby football* memiliki peraturan resmi untuk dimainkan di tahun 1881. Salah satu aturan yang mengalami banyak perubahan adalah *scrum*. *Scrum* adalah metode mengulang kembali permainan setelah adanya pelanggaran. Sembilan dari keseluruhan pemain tim akan saling dorong bersama-sama dengan posisi kepala menunduk dan bahu saling menekan. Di posisi ini, pemain dengan posisi *scrum-half* melemparkan bola ke dalam formasi *scrum*, diikuti pemain tengah dalam scrum atau *hooker* mencoba membawa bola ke timnya sendiri dengan cara digiring dengan kaki. (Biscombe 2009)

Olahraga ini banyak mengalami perubahan di masa mendatang. Seperti saat olahraga ini dibawa oleh Inggris ke Amerika Serikat. Pertandingan *rugby* pertama yang tercatat sepanjang sejarah Amerika Serikat adalah pertandingan antara Pennsylvania melawan Sarthmore di tahun 1905. Presiden Amerika Serikat saat itu, Theodore Roosevelt mencoba merubah permainan *rugby* untuk mengurangi skala kekerasan permainan *rugby*. Sejak itu, lahirlah olahraga baru bernama *American football*. (Squidge Rugby 2018)

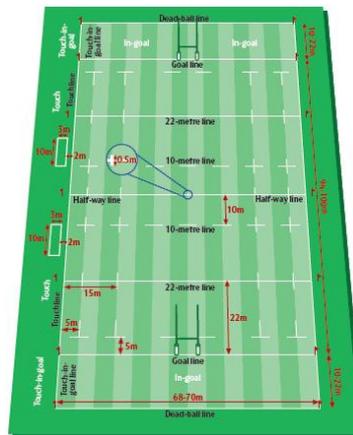
Seiring waktu, olahraga *rugby* semakin berkembang dengan variasinya yang bertambah untuk mempromosikan olahraga ini. Antara tahun 1965 sampai 1985, terdapat perkembangan jumlah klub profesional yang awalnya berjumlah 80 klub menjadi 1200 klub. Kini, permainan *rugby* berkembang hingga ke 105 negara di seluruh dunia, termasuk Indonesia. (*Rugby for Dummies* 2004)

II.2.3. Peraturan Permainan *Rugby Union*

Merujuk kepada buku *Laws of Rugby Union*, peraturan dalam pertandingan, seperti lapangan hingga permainannya adalah sebagai berikut:

II.2.3.1. Lapangan Pertandingan

Rugby union dimainkan di lapangan rumput persegi panjang. Dalam skena *rugby* profesional, panjang lapangan selalu berukuran panjang 100 m dari garis *try* ke garis *try*, tetapi lebar lapangan dan jarak dari garis *try* ke garis bola mati bervariasi. Setiap tim akan mencoba mempertahankan daerah yang berada di belakang tiang gawang yang ditentukan oleh garis *try*, garis bola mati, dan garis sentuh.



Gambar II.1 Lapangan Pertandingan

Sumber: www.laws.worldrugby.org (Diakses November 2021)

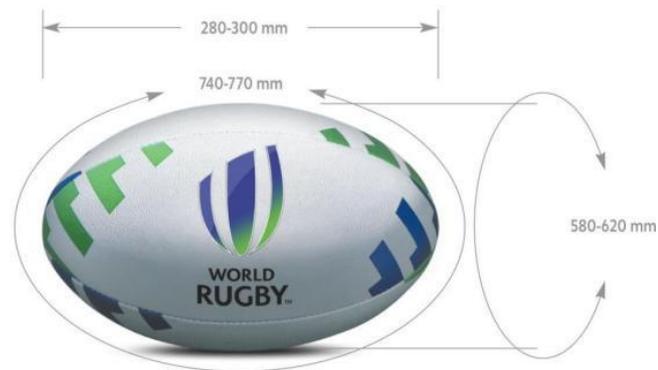
Aturan lapangan adalah sebagai berikut:

- Permainan dimainkan di atas rumput alami atau sintetis.
- Panjang lapangan 100 meter dan lebar maksimal 70 meter dengan panjang *in-goal* minimal 3 meter dan maksimal 22 meter.
- Panjang minimal lapangan 94 meter dan lebar minimal 68 meter dengan panjang *in-goal* minimal 5 meter.

II.2.3.2. Bola

Bola rugby adalah bola ellipsoidal memanjang yang digunakan dalam kedua kode permainan *rugby*. Pengukuran dan beratnya ditentukan oleh World Rugby dan International Rugby League (IRL). Kedua lembaga tersebut adalah badan

pengatur untuk kedua kode olahraga masing-masing, *rugby union* dan *rugby league*.



Gambar II.2 Dimensi Bola *Rugby*

Sumber: www.laws.worldrugby.org (Diakses November 2021)

Aturan bola dalam kode *union* adalah sebagai berikut:

- Bola berbentuk oval.
- Berat bola berkisar antara 410-460 gram.
- Bola berbahan kulit sintetis tahan air agar bola lebih mudah digenggam.

II.2.3.3. Pemain

Setiap tim terdiri dari 15 pemain utama dengan 8 pemain cadangan. Satu tim terdiri dari dua kelompok. Kelompok pertama adalah *front row* yang terdiri dari delapan pemain. Kelompok kedua adalah *back row* yang terdiri dari 7 pemain.



Gambar II.3 Posisi Pemain

Sumber: ruck.co.uk (Diakses November 2021)

II.2.3.4. Alat yang perlu digunakan

Dikarenakan kontak fisik yang keras dalam permainan ini, World Rugby mengatur apa yang perlu dikenakan pemain untuk keamanan para pemain yang berpartisipasi. Alat tersebut diantaranya:

- Pelindung gigi

Pelindung mulut ortodontik dibuat khusus menggunakan standar dokter gigi. Versi yang lebih murah di pasaran biasanya dipakai dengan menggigit pelindung mulut yang telah dilunakkan dalam air panas. Saat digunakan, pelindung mengurangi resiko gigi patah saat pemain mengalami tekel.



Gambar II.4 Pelindung mulut

Sumber: <https://gameonmouthguards.com/products/game-on%C2%AE-mouthguard.jpg>
(Diakses Juni 2022)

- Pelindung tubuh dengan beban yang ringan

Tidak seperti pelindung tubuh di olahraga *American Football*, beban dari pelindung tubuh pemain *rugby* harus ringan. Ini dikarenakan permainan *rugby* yang terus menerus berjalan dan perlu banyak hantaman dalam 2 babak pertandingan. Pelindung digunakan di dalam seragam pemain dan bersifat opsional.



Gambar II.5 Pelindung tubuh

Sumber: <https://www.decathlon.co.id/en/body-protection/309126-46897-adult-rugby-shoulder-pads-r100-blackslashyellow.html> (Diakses Juni 2022)

- Pelindung kepala

Pelindung kepala harus memenuhi standar World Rugby. Pelindung kepala harus pas di kepala dan dikunci menggunakan tali dagu. Lubang yang ada di sekitar *headgear* menjaga kepala berventilasi dengan baik.



Gambar II.6 Pelindung kepala

<https://www.decathlon.co.id/en/rugby-equipment/6235-64716-500-adult-rugby-scrum-cap-black-grey.html> (Diakses Juni 2022)

- Sepatu dengan pul yang tinggi dan keras

Pul pada sepatu berfungsi untuk menahan agar pemain tidak tergelincir ketika beraksi di lapangan rumput. Untuk pemain penyerang, biasanya mereka memakai sepatu pul pendek agar akselerasi mereka lebih cepat.



Gambar II.7 Sepatu pul tinggi

Sumber: <https://www.tradeinn.com/goalinn/en/adidas-adizero-rs7-fg-rugby-boots/138103925/p> (Diakses Juni 2022)

- *Kicking tee*

Agar tendangan bola bisa lebih akurat, pemain memerlukan *kicking tee* agar bola tidak goyang atau terhempas oleh angin saat ditendang.



Gambar II.8 *Kicking Tee*

Sumber: <https://www.rhinorugby.ie/product/fixed-height-rugby-kicking-tee.jpg> (Diakses Juni 2022)

Untuk wasit, mereka memerlukan alat komunikasi agar dapat menjalankan pertandingan dengan lancar dan adil. Biasanya, para wasit akan berkoordinasi dengan TMO atau *Television Match Officials*. TMO adalah alat pembantu wasit yang menayangkan ulang permainan di layar lebar dengan bantuan dari seorang pengatur TMO di ruang penyiaran yang ada di dalam stadion. Alat yang diperlukan wasit adalah:

- Mikrofon tanpa kabel.
- Kartu kuning dan merah.
- Dompok untuk kartu.
- Bendera untuk wasit di pinggir lapangan.

II.2.3.5. Waktu pertandingan

Satu pertandingan *rugby union* berlangsung selama 80 menit yang dibagi menjadi dua babak. Jika dalam satu babak permainan masih berlangsung, maka permainan akan tetap dilanjutkan hingga terjadi pelanggaran atau bola ditendang keluar oleh pemain. Waktu jeda untuk kedua tim setelah babak pertama antara 15 menit hingga 30 menit. Wasit dapat menghentikan waktu permainan apabila ada pemain yang mengalami cedera, atau saat wasit sedang berkonsultasi dengan TMO.

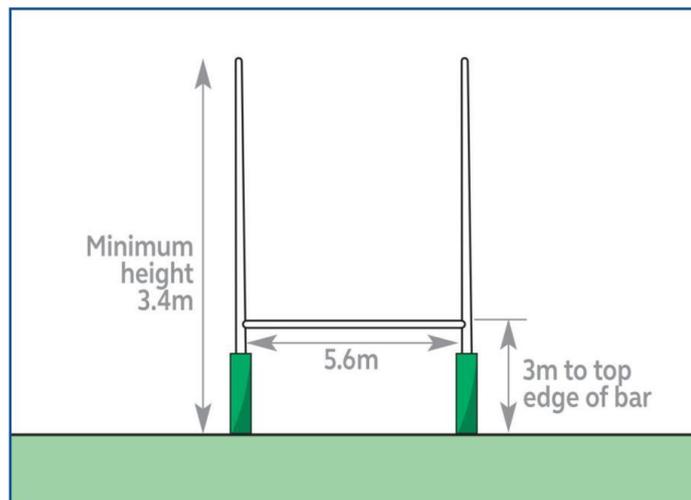
II.2.3.6. Skor

- *Try* - 5 poin

Tim akan mendapatkan poin apabila bola yang mereka bawa menyentuh teritori *in-goal* lawan. Tim tersebut akan mendapatkan 5 poin, diikuti dengan kesempatan tendangan konversi setelahnya. Hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana *try* itu terjadi. Apabila bola dijatuhkan tanpa sentuhan dari pemain yang berkaitan, maka *try* tidak dihitung.

- *Conversion* - 2 poin

Setelah terjadinya *try*, tim diberi kesempatan untuk menambah poin dengan menendang bola ke arah gawang. Apabila bola itu masuk melalui palang diantara pos, maka tim akan mendapat tambahan 2 poin. Membuat tim tersebut mendapatkan 7 poin secara total dari kesempatan tersebut.



Gambar II.9 Gawang Pertandingan
Sumber: pitchbooking.com (Diakses November 2021)

- *Penalty Try* - 7 poin

Jika terjadi pelanggaran di dekat *in-goal*, dan pelanggaran tersebut mencegah *try* yang seharusnya bisa terjadi, maka wasit berhak memberikan 7 poin langsung terhadap tim yang dilanggar. *Penalty try* tidak memerlukan tendangan konversi ke arah gawang lawan.

- *Drop Goal* - 3 poin

Tim mendapatkan poin dari *drop goal* apabila seorang pemain menendang bola saat *open play* dengan memantulkan bola ke tanah dan melakukan tendangan setelah bola itu memantul dari tanah. Teknik tersebut disebut *drop-kick*. Bola yang ditendang harus berhasil melewati palang di antara pos gawang agar dihitung.

- *Penalty* - 3 poin

Jika pelanggaran terjadi, tim yang dilanggar boleh memilih untuk melakukan tendangan penalti langsung ke arah gawang. Tim mendapatkan 3 poin setelah tendangan masuk melewati palang diantara pos. Saat tendangan penalti, pemain tidak menggunakan teknik *drop-kick*. Melainkan dengan menggunakan *kicking tee*.

II.2.3.7. Pelanggaran

Ketika seorang pemain melakukan sebuah pelanggaran, wasit akan memberikan peringatan, hukuman sementara atau pemain akan dikeluarkan dari lapangan pertandingan. Beberapa hal yang bisa menyebabkan pelanggaran di antaranya:

- Pemain melakukan kontak ilegal
- Menunda-nunda waktu permainan
- Bermain curang
- Dengan sengaja memukul pemain lawan
- Tindakan yang melawan sportivitas
- Menghalangi pemain yang akan menyerang
- *Offside*

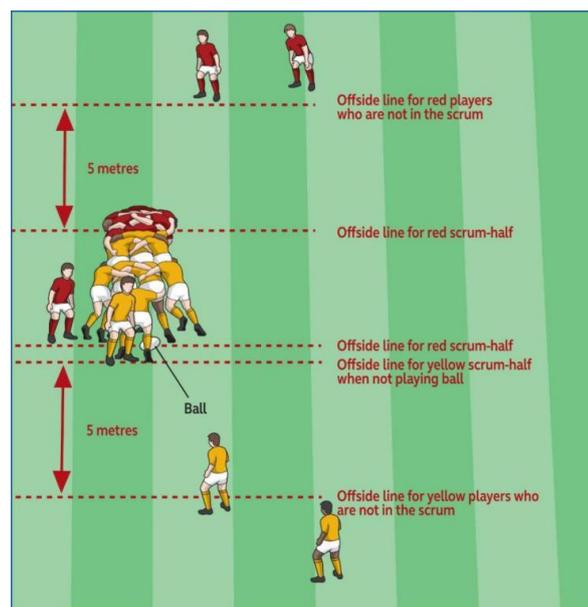
Pelanggar bisa diganjar kartu kuning dan kartu merah. Kartu kuning akan mengusir pemain dari dalam lapangan selama 10 menit. Kartu merah akan mengeluarkan pemain sampai permainan berakhir. Setelah pelanggaran terjadi, tim yang dilanggar dapat memilih 4 cara untuk memulai kembali permainan. Diantaranya adalah *scrum*, *kick to touch*, *penalty kick*, dan *kick to line-out*

II.2.3.8. Istilah Spesial

Terdapat beberapa istilah spesial dalam olahraga *rugby union*. Istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

A. *Scrum*

Scrum adalah metode untuk memulai kembali permainan yang dihentikan karena pelanggaran atau bola yang tidak bergerak saat *ruck* maupun *maul*. *Scrum* juga bisa terjadi jika pemain yang memegang bola mengarahkan atau menjatuhkan bola ke arah depan. Ketika kedelapan pemain dari masing-masing tim membentuk formasi *scrum*, *scrum-half* melempar bola ke bagian tengah dari *scrum* yang telah terbentuk. Setelah bola terlempar, kedua *hooker* masing-masing tim akan merebut bola tersebut untuk diarahkan ke tim mereka.

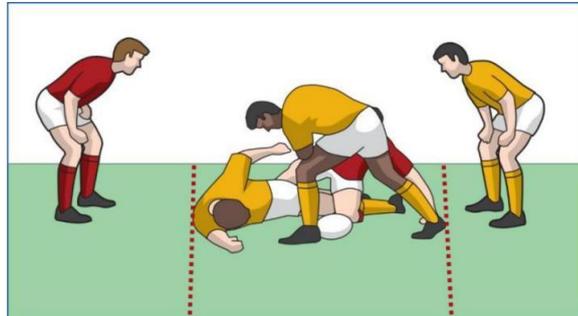


Gambar II.10 Posisi Pemain dalam *Scrum*
Sumber: laws.worldrugby.org (Diakses November 2021)

B. *Ruck*

Ruck terjadi ketika setidaknya satu pemain yang membawa bola jatuh ke tanah dan pemain dari timnya mencoba mengarahkan bola ke arah belakang menggunakan kaki mereka. Penggunaan tangan dalam *ruck* dilarang sebelum bola mencapai *scrum-half* dan pemain yang berada dalam kontrol hanya boleh menggunakan kaki untuk menggiring bola agar bisa diambil untuk setelahnya

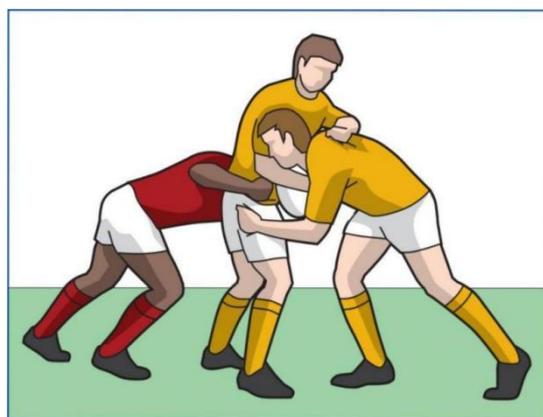
diumpun ke rekan tim. Pemain yang terlibat dalam *ruck* harus memposisikan kepala dan bahu tidak lebih rendah dari pinggul.



Gambar II.11 Posisi Pemain dalam *Ruck*
Sumber: laws.worldrugby.org (Diakses November 2021)

C. Maul

Maul terjadi apabila pembawa bola ditahan oleh satu atau lebih pemain lawan, dan pemain tim pembawa bola ikut mendorong pembawa bola, mengakibatkan pembawa bola terjepit. Dalam *maul*, bola tidak boleh berada di atas tanah. *Maul* dapat bergerak maju ke arah lawan ataupun mundur ke pertahanan sendiri.

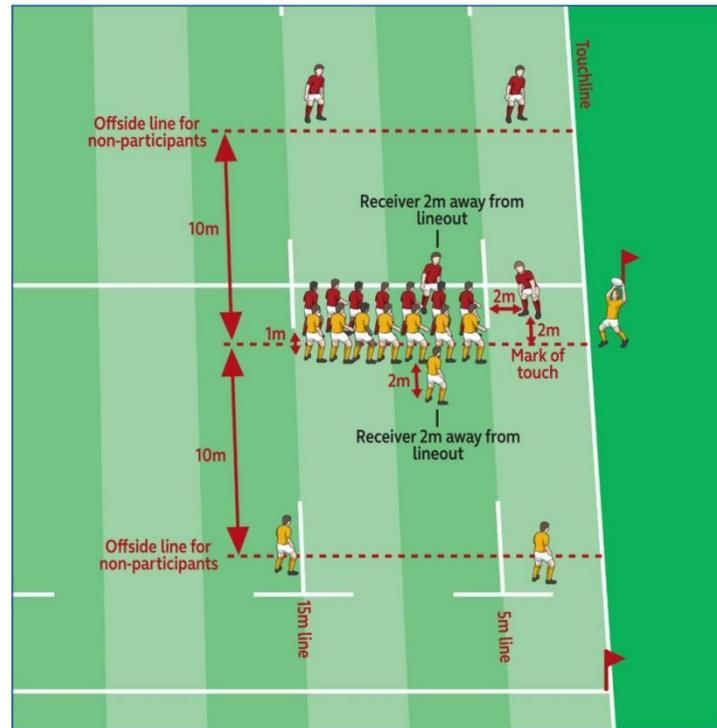


Gambar II.12 Posisi Pemain dalam *Maul*
Sumber: laws.worldrugby.org (Diakses November 2021)

D. Lineout

Lineout adalah metode memulai kembali permainan setelah bola keluar dari lapangan permainan. *Lineout* mewajibkan pemain yang berpartisipasi dalam pelemparan bola berada di dekat *in-touch*. Para pemain berjajar di area *touch line* agar bisa membangun strategi perebutan bola saat atau setelah terjadinya

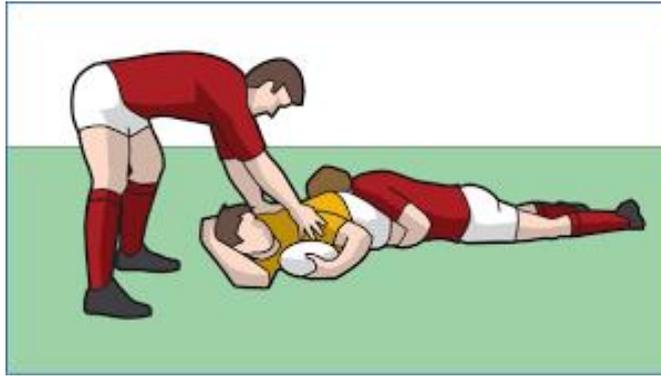
lemparan bola. *Hooker* bertugas melempar bola ke rekan tim yang berada di *touch line*. Lemparan dari *hooker* harus lurus, karena jika tidak, *lineout* akan diulang atau bahkan tim lawan mendapatkan *scrum*. Pemain yang berhasil menangkap bola biasanya akan melakukan *maul* atau mengoper bolanya ke rekan tim yang ada di belakangnya.



Gambar II.13 Posisi Pemain dalam *Lineout*
 Sumber: laws.worldrugby.org (Diakses November 2021)

E. Tackle

Tackle adalah proses penghentian serangan dari tim lawan dan hanya boleh dilakukan kepada pembawa bola. Pemain yang akan melakukan *tackle* dilarang melakukan *tackle* ke arah bahu atau bagian kepala lawan. Setelah terjadi *tackle*, pemain yang terkena *tackle* harus segera melepaskan bola ke arah belakangnya agar bola bisa dioper ke rekan tim yang ada di belakangnya. Biasanya, akan terjadi *ruck* setelah *tackle* terjadi.



Gambar II.14 Posisi Pemain Setelah Mengalami *Tackle*
Sumber: laws.worldrugby.org (Diakses November 2021)

II.3. Analisis Permasalahan

Pengolahan data untuk dapat menganalisis masalah yang dibicarakan dilakukan dengan melakukan survei dan wawancara. Pertama dengan beberapa responden di lokasi tertentu, lalu mendatangi kantor PRUI Jawa Barat untuk melakukan wawancara.

Dalam kuesioner, awalnya bola *rugby union* ditunjukkan kepada responden. Setelahnya disajikan beberapa pertanyaan mengenai *rugby union* terhadap 64 responden. Pengumpulan data dari responden dilakukan secara spesifik untuk masyarakat di Bandung dan Sukorejo, Kendal. Dari 54 responden yang diwawancarai, 24 diantaranya dimintai survei secara online, sisanya dilakukan dengan bertanya langsung. Responden diberikan 3 pertanyaan mengenai pengetahuan mereka soal *rugby union* dan opini mereka terhadap popularitas *rugby union* di Indonesia.

Hal awal yang ditanyakan setelah menjawab pertanyaan mengenai pengetahuan responden terhadap *rugby union* adalah dengan menanyakan pengetahuan mereka terhadap *rugby union*. Setelah memahami jawaban mereka dan menyimpulkannya, akan disimpulkan kategori manakah mereka mengenai topik yang dibahas. Jika data disajikan dalam bentuk tabel, maka hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel II.1 Pertanyaan Kuesioner
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

No	Pertanyaan	Gambar	Apakah anda mengetahui pertanyaan dan gambar tersebut?			
			Mengetahui	Hanya Pernah Mendengar	Tahu, namun masih salah paham	Tidak mengetahui sama sekali
1	Apakah anda tahu bola ini?					
2	Apakah anda tahu bagaimana olahraga ini dimainkan?					
3	Apakah anda tahu perlengkapan yang digunakan olahraga ini?					

Tabel II.2 Tabel Pengetahuan Responden Mengenai *Rugby Union*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Pengetahuan masyarakat terhadap olahraga	Frekuensi
Mengetahui olahraga <i>rugby union</i> dan memahami olahraganya	9
Hanya pernah mendengar di media (sosial, berita)	10

Tahu, namun salah paham dengan olahraga lain (seperti <i>American Football</i>)	37
Tidak mengetahui olahraga <i>rugby union</i> sama sekali	5

Setelah mendapatkan data mengenai pengetahuan responden terhadap olahraga *rugby union*, berikutnya responden ditunjukkan beberapa klip mengenai olahraga *rugby union* melalui YouTube. Kedua klip tersebut adalah tekel antar pemain dan hormat dari pemain kepada wasit yang memimpin jalannya pertandingan. Selanjutnya, responden dimintai opini setelah menyaksikan klip tersebut.

Tabel II.3 Tabel Opini Mengenai *Rugby Union*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Jumlah responden: 64		
Pandangan terhadap <i>rugby union</i> setelah menyaksikan video	Frekuensi	Persentase
Mengharapkan perhatian lebih dari masyarakat	8	%12,5
Positif terhadap <i>value rugby union</i>	15	%23,4375
Masih ada rasa penasaran terhadap olahraga dalam diri responden	17	%26,5625
Masih menahan opini negatif terhadap <i>rugby union</i>	4	%6,25
Tidak peduli	20	%31,25
Jumlah	64	%100

Dari ketiga tabel yang ada di atas, dapat diambil beberapa data bahwa masih banyak elemen masyarakat yang masih awam mengenai olahraga ini. Kebanyakan responden cenderung mendukung dikembangkannya olahraga ini di Indonesia.

Beberapa alasan munculnya pandangan negatif responden adalah:

- Pandangan bahwa Indonesia hanya fokus ke beberapa olahraga populer, seperti sepak bola dan badminton
- Olahraga yang tidak ramah terhadap anak-anak
- Olahraga ini tidak dapat dimainkan di taman ataupun aspal
- *Rugby union* adalah olahraga yang dibentuk dari kekerasan.

Hal-hal diatas menguji bagaimana *rugby union* dapat berkembang menjadi olahraga yang diminati masyarakat luas. Budaya sebuah negara dapat mempengaruhi popularitas olahraga di tempat tersebut. Hal ini mengacu pada tingkat perkembangan popularitas olahraga *rugby union* di berbagai negara seperti Jepang, Spanyol, Brazil, Chile, dan banyak lagi.

Dengan analisis yang dilakukan, dapat dilihat bagaimana batasan-batasan perspektif masyarakat dapat mempengaruhi bagaimana sebuah olahraga dimulai, dikenal, dan dipopulerkan. Contohnya sepak bola, dikarenakan olahraga ini sangat mudah untuk diakses di Indonesia, maka olahraga ini sangat populer di kalangan masyarakat. Sama halnya seperti negara Georgia. Dikarenakan budaya Lelo yang punya kaitan kuat dengan *rugby*, maka *rugby union* lebih populer di negara tersebut (Georgia Today 2022).



Gambar II.15 Wawancara Bersama Manager Tim Rugby Jawa Barat
Sumber: Dokumentasi pribadi (2021)

Hasil wawancara bersama Manajer Tim Pelatda Rugby Jawa Barat, Aceng Roni membuah hasil berupa bagaimana *rugby union* berkembang dengan cepat di Indonesia. Setelah PON 2020 Papua, popularitas rugby union meningkat pesat dengan 27 provinsi dinyatakan berpartisipasi dengan PRUI Pusat. PRUI sendiri kini mendapatkan dukungan berupa finansial dan materiil dari KONI Indonesia. Menurut Ardiansyah, KONI mulai mengakui bahwa *rugby union 7s* adalah salah satu olahraga yang sangat rumit, bahkan melebihi renang. Di Jawa Barat sendiri, kabupaten terbaiknya berada di Sumedang dan Garut.

Hambatannya adalah promosi yang masih *word of mouth* dimana pemain mempromosikan olahraga ini melalui ajakan ke temannya atau saudaranya. Media promosi masih kurang tertarik memberitakan rugby union di Indonesia secara luas. Dan perspektif juga sentimen masyarakat yang telah disebutkan dalam opini yang didapatkan setelah dilakukannya survei.

Hasil wawancara bersama Pelatih *Rugby Sevens* Jawa Barat, Ardiansyah Suyuti mengatakan bahwa ketika masyarakat awam diperlihatkan olahraga ini untuk pertama kalinya, reaksi yang umum muncul dari mereka adalah betapa keras dan menyakitkan olahraga ini. Setelahnya, banyak yang beropini bahwa olahraga ini hanya memerlukan badan yang besar dan kardio yang kuat. Nyatanya, *rugby* adalah olahraga dengan elemen atletik terkompleks yang pernah ditemukan manusia. Menurut Ardiansyah, *rugby union* memadukan berbagai disiplin ilmu seperti kekuatan, daya tahan, nuansa taktis, keterampilan, dan ketahanan mental.

Ardiansyah juga memaparkan bagaimana popularitas *rugby sevens* di Indonesia mulai naik ketika pertandingan pertama *rugby sevens* ditayangkan di Surya Citra Televisi dalam acara Asian Games 2018 di Jakarta dan Palembang. Kala itu, pertandingan yang ditayangkan adalah China vs Malaysia yang berakhir dengan skor 7-12 untuk kemenangan Tim Nasional Malaysia.

Data juga didapat ketika mewawancarai pemegang akun @tubrugers melalui Instagram. @tubrugers adalah komunitas pecinta olahraga *rugby union* yang saat

ini memiliki jumlah pengikut sebanyak 330 pengikut. @tubrusers sering memberikan perkembangan terkait kompetisi *rugby union* dan *sevens* yang diselenggarakan di daerah Indonesia. Ditanyakan bagaimana *rugby union* di Indonesia berkembang dan minat masyarakat terhadap olahraga itu sendiri.

Admin sendiri menyatakan bahwa minat terhadap *rugby union* di Indonesia sebenarnya cukup tinggi, hanya saja masih banyak yang belum dapat membedakan mana olahraga satu dengan olahraga lain. Menurut admin, perlu media pengenalan yang tidak hanya mempromosikan olahraga tersebut, namun juga memberi tahu bahwa olahraga *rugby union* adalah olahraga yang dapat menjadi sarana perkembangan kekompakan sebuah tim.

@tubrusers juga ingin melihat olahraga ini menjadi salah satu ekstrakurikuler yang dapat dipilih di sekolah tingkat menengah dan atas. Pendapatnya, olahraga ini dapat melatih emosi dan kerja sama tim untuk pendirian karakter pemain yang berpartisipasi di dalamnya.

Mengingat tidak digelarnya *rugby sevens* di SEA Games Vietnam 2021, diundurnya pagelaran olahraga Asian Games di Hangzhou 2022, dan SEA Games 2023 di Kamboja tidak mengkompetisikan *rugby sevens*, maka akan makin sulit untuk mengeksposur masyarakat luas mengenai olahraga ini. Karenanya, PRUI mendapatkan tantangan lebih untuk dapat memperkenalkan olahraga ini selain melalui media televisi.

Kesalahpahaman mengenai olahraga *rugby union* juga merupakan efek dari kultur populer Amerika Serikat yang hadir ke Indonesia tanpa diwadahi oleh pembedaan bahasa di media Indonesia. Salah satunya seperti animasi *SpongeBob SquarePants* musim ketiga episode 05 dengan judul “*Can You Spare a Dime?*”. Pengisi suara Squidward Tentacles dengan jelas mengatakan bahwa dia bisa menjadi pemain *rugby*. Padahal, dalam visual yang ditampilkan, Squidward Tentacles sedang memainkan olahraga *gridiron football* atau *american football*.

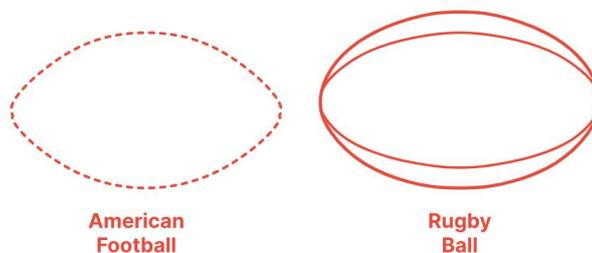


Gambar II.16 Squidward Tentacles memainkan olahraga *american football*.
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Jika melihat bagaimana mesin pencarian di Indonesia mencari kata kunci “bola rugby”, maka hasil yang muncul akan didominasi oleh bola olahraga *American football*. Bentuk bola kedua olahraga saja sudah berbeda. *Rugby union* memiliki bola berbentuk oval, sedangkan *american football* memiliki bola berbentuk *prolate spheroid*.



Gambar II.17 Bola rugby dalam mesin pencarian di Indonesia.
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)



Gambar II.18 Perbedaan bentuk Bola Gridiron Football dan Rugby
Sumber: Dimensions.com (Diakses Agustus 2022)

Melalui hal-hal di atas, dirangkumlah permasalahan di atas dengan 5W+1H. Berikut masing masing unsur pertanyaan 5W+1H dan jawabannya, menyesuaikan topik yang dibahas.

- ***What***

Dalam analisis permasalahan, terdapat pertanyaan yang umum dipertanyakan dalam pencarian masalah. Pertanyaannya adalah olahraga apa yang sering disalahpahami sebagai *rugby union*? Kebanyakan masyarakat mengira *rugby union* sebagai *American football*.

- ***Who***

Jika olahraga ini populer di Indonesia, siapa saja yang bisa bermain olahraga *rugby union*? Dalam aturan tidak tertulis *rugby union*, semua orang, baik anak muda, orang tua, wanita, transgender, siapapun bisa memainkannya. Syarat utamanya hanyalah siap bermain dan siap mental.

- ***When***

Dikarenakan jarang nya pemberitaan media siar mengenai *rugby union*, kapan pertama kali kompetisi *rugby union* ditelevisikan di Indonesia? Tayangan pertama adalah Asian Games 2018 Jakarta. Pertandingan antara China vs Malaysia dengan format *sevens* di Surya Citra Televisi. Jarangnya eksposur media yang membahas *rugby union* menjadi salah satu masalah sering terjadinya kesalahpahaman mengenai olahraga ini.

- ***Where***

Dalam perkembangannya secara nasional, dimana saja target PRUI dalam memperkenalkan olahraga *rugby union*? Dari analisis yang diolah, PRUI menargetkan wilayah yang dapat dijadikan pemusatan pelatihan *rugby union* daerah masing-masing. PRUI menargetkan 60 sekolah per Provinsi setiap tahunnya.

- **Why**

Mengapa perkembangan *rugby union* terhambat di Indonesia? Salah satu penyebabnya adalah promosi yang masih *word of mouth* dimana pemain mempromosikan olahraga ini melalui ajakan ke temannya atau saudaranya. Promosi dari PRUI sendiri masih kurang optimal. Lalu kesalahpahaman masyarakat mengenai *rugby union* karena kultur pop luar negeri yang disalah artikan ketika mencapai Indonesia.

- **How**

Dari semua masalah yang disebutkan di atas, bagaimana PRUI mempromosikan *rugby union* di Indonesia? PRUI menggunakan dukungan berupa finansial dan materiil dari KONI Indonesia dalam mempromosikan olahraga *rugby union*. Terakhir, mereka menggelar kompetisi *sevens* tingkat Asia di Jakarta tanggal 26-28 Agustus 2022.

II.4. Resume

Rugby union adalah olahraga yang tercipta di tahun 1823, namun baru mencapai puncak popularitasnya di abad ke-20. Setelah dilakukan penelitian dengan melakukan kuesioner, studi literatur, dan wawancara, dapat diketahui bagaimana *rugby union* dapat berkembang menjadi olahraga yang diminati masyarakat luas. Hal ini mengacu pada tingkat perkembangan popularitas olahraga *rugby union* di berbagai negara seperti Kolombia, Uruguay, Brazil, Chile, dan banyak lagi (Tait 2022). Dengan berbagai analisis yang dilakukan, dapat dilihat bagaimana batasan-batasan beberapa negara dan perspektif masyarakat dapat mempengaruhi bagaimana sebuah olahraga dimulai, dikenal, dan dipopulerkan.

Meskipun olahraga ini sangat cepat berkembang di beberapa negara, terdapat banyak sekali kendala yang ditemukan dalam mempopulerkan olahraga dari Inggris ini. Seperti kontak fisik yang dimainkan. Banyak orang memiliki kekhawatiran mengenai gegar otak yang bisa saja diderita. Hal itu merupakan kekhawatiran yang dapat dipahami, mengingat kontak fisik dalam permainan *rugby union* memiliki intensitas tinggi.

Kultur pop yang masuk dari luar negeri juga kerap disalahpahami oleh media hiburan di Indonesia. Karena informasi pertama yang masyarakat dapatkan ketika mendapatkan kabar mengenai *rugby* adalah ketika bahasannya membahas olahraga yang jauh berbeda seperti *american football*.

Persatuan Rugby Union Indonesia mengakui masih kurang optimal dalam mempromosikan olahraga ini di Indonesia. Promosi yang masih *word of mouth* dan media seperti televisi atau majalah olahraga masih kurang tertarik memberitakan *rugby union* di Indonesia secara luas. Untuk mempelajari dari dasarnya saja, olahraga ini masih belum masuk ke kurikulum pendidikan nasional.

II.5. Solusi Permasalahan

Untuk dapat memberikan arahan terhadap olahraga *rugby union* di Indonesia ke masyarakat, perlu untuk memahami bagaimana persepsi seseorang dapat dirubah dengan hanya melihat dan memahami informasi yang diperlihatkan. Begitu juga pada olahraga *rugby union* di Indonesia secara umum. Persepsi juga dapat menentukan hasil dari suatu pembelajaran terhadap sebuah media. Bagaimana mengilustrasikan olahraga *rugby union* menjadi kunci dalam membuat bagian masyarakat memahami atau memiliki minat terhadap olahraga *rugby union*.

Solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan informasi dasar olahraga *rugby union* ke dalam lingkup masyarakat yang sedang dalam proses belajar. Kemungkinan lanjutan perancangan adalah dengan menyebarkan dan memasukkan rancangan informasi ke dalam kurikulum atau mungkin ekstrakurikuler. Meskipun dengan hasil bahwa orang-orang yang mempelajari sekedar mengetahuinya saja.