BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Salah satu hal yang sangat dibutuhkan manusia untuk menjaga kesehatan adalah olahraga. Olahraga merupakan alat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan sosial. Menurut Yuliatin (2012) "olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk memelihara gerak (mempertahankan hidup) dan meningkatkan kemampuan gerak (meningkatkan kualitas hidup). Seperti halnya makan, olahraga merupakan kebutuhan hidup yang sifatnya periodik; artinya olahraga sebagai alat untuk memelihara dan membina kesehatan, tidak dapat ditinggalkan" (h.11). Selain berfungsi untuk menjaga kesehatan, olahraga juga berfungsi sebagai sarana manusia untuk berkompetisi menjadi yang terbaik dengan cara yang sehat. Saat ini, olahraga menjadi ajang pembuktian majunya sebuah negara, ini karena sifat alamiah seorang manusia yang ingin selalu menjadi yang terbaik. Salah satu ajang dimana negara-negara bersaing menjadi yang terbaik dalam bidang olahraga adalah ajang olimpiade. Pada umumnya, di olahraga hanya ada interaksi antar sesama manusia dan peralatan yang dipakai dalam olahraga. Namun ada satu-satunya cabang olahraga yang tidak hanya dilakukan oleh manusia saja, tapi juga dilakukan dengan spesies lain, yaitu olahraga berkuda (*equestrian*).

Berkuda (*equestrian*) adalah satu-satunya cabang olahraga antar spesies yang mengkombinasikan manusia dan kuda. Olahraga berkuda, seperti namanya ialah cabang olahraga yang dimana mengharuskan atlit menunggangi kuda untuk berkompetisi. Berkuda adalah satu-satunya cabang olahraga di olimpiade yang dimana atlit pria dan wanita bisa bersaing satu sama lain dalam kategori yang sama. Selain itu olahraga ini tidak mempunyai batasan usia, pada Olimpiade London 2012, usia atlit yang berkompetisi berkisar 18-71 tahun. Ada tiga displin di cabang olahraga berkuda yang biasa dipertandingkan, yaitu *jumping, dresssage,* dan *eventing*.

Untuk bisa menjadi atlit berkuda sendiri tidaklah gampang, butuh latihan bertahun-tahun untuk bisa menjadi atlit profesional. Kebanyakan para atlit kuda sudah mulai berkuda dari sejak usia dini. Berkuda tidaklah semudah yang terlihat,

karena ketika berkuda sangat perlu dijaga keharmonisan kuda dan penunggangnya. Karena berkuda adalah olahraga antar spesies, jadi sangat penting juga untuk mengetahui sifat-sifat kuda. Kuda adalah salah satu hewan yang sensitif dan biasanya setiap kuda memliliki sifat yang berbeda.

Indonesia sendiri sangat dekat hubungannya dengan kuda. Banyak daerah di Indonesia yang menjadikan kuda objek wisata untuk menarik pengunjung. Selain itu kuda juga masih dijadikan sebagai alat transportasi untuk beberapa masyarakat Indonesia khususnya di pedesaan. Di sebagian wilayah Indonesia, seperti di daerah Gayo di Aceh atau Nusa Tenggara Barat, disana sangat populer pacuan kuda tradisional. Namun sebagai cabang olahraga profesional, berkuda bukanlah hal populer di kalangan masyarakat pada umumnya. Hal ini dikarenakan kurangnya informasi mengenai olahraga ini di Indonesia. Selain itu tidak banyaknya *stable* yang tersebar di seluruh Indonesia membuatnya olahraga ini hanya bisa dinikmati di daerah tertentu. Salah satu daerah di Indonesia yang mempunyai banyak *stable* berkuda yang dibuka untuk umum adalah di Lembang, Jawa Barat. Disana banyak *stable-stable* yang terbuka untuk umum sehingga siapa saja bisa berlatih berkuda meski tidak mempunyai kuda. Meskipun tidak bisa dilakukan oleh semua orang, sebagai tontonan olahraga berkuda sangat menarik untuk ditonton. Meskipun masih banyak orang yang tidak terlalu mengerti peraturan dalam pertandingan berkuda, olahraga ini masih tetap menarik untuk ditonton. Cabang olahraga berkuda yang paling disukai untuk dijadikan tontonan adalah *show jumping* (lompat rintang).

Banyak cara yang bisa dilakukan untuk membuat orang mendapatkan informasi tentang suatu olahraga yang tidak begitu populer, salah satunya dengan memakai komik. Pada tahun 80-an di Jepang terbit sebuah komik tentang olahraga sepakbola berjudul ‘Kapten Tsubasa’. Olahraga sepakbola pada saat itu tidak berprestasi dan juga tidak populer di kalangan masyarakat Jepang. Komik tersebut berhasil memicu dan menginspirasi generasi muda pada saat itu untuk menyukai sepakbola, dan hasilnya sepakbola Jepang terus berkembang hingga saat ini hingga bisa berprestasi dan bersaing di pentas dunia.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan beberapa poin permasalahan sebagai berikut:

- Olahraga berkuda hanya diketahui oleh kalangan tertentu saja.
- Sebagai cabang olahraga profesional berkuda kurang dikenal masyarakat.
- Kurangnya informasi mengenai olahraga ini.

I.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diperoleh dari identifikasi masalah diatas adalah :

- Bagaimana caranya memberikan informasi tentang cabang olahraga berkuda ke masyarakat umum secara menarik dan mudah dipahami.

I.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu luas maka diperlukan batasan masalah, yaitu:

- Dari tiga disiplin olahraga berkuda hanya memfokuskan membahas disiplin *show jumping* (lompat rintang) dibandingkan dua disiplin lainnya.
- Tidak akan terlalu membahas secara rinci teknik dalam berkuda.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1 Tujuan Perancangan

- Memberikan informasi mengenai teknik dasar berkuda dan peraturan dasar dalam kompetisi berkuda melalui media yang menarik dan menghibur agar informasi tersebut dapat mudah diterima.
- Menyampaikan seberapa menariknya cabang olahraga berkuda untuk dilakukan dan juga sebagai bahan tontonan.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi dan meningkatnya minat kepada masyarakat yang tertarik terhadap cabang olahraga ini sehingga caabang olahraga ini bisa menjadi lebih populer.