BAB II CABANG OLAHRAGA BERKUDA (*EQUESTRIAN*)

II.1. Landasan Teori

II.1.1 Olahraga

Pengertian olahraga secara umum adalah aktifitas fisik maupun psikis seseorang yang berfungsi untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan seseorang. Olahraga adalah kesibukan yang benar-benar utama untuk menjaga kesehatan seseorang. Olahraga juga dapat menjadi sarana penghilang stress, serta menggiatkan metabolisme dalam tubuh.

Menurut Cholik Mutohir (seperti dikutip Yulianti, 2012), olahraga adalah proses sistematik yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/ pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan, dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila. Berdasarkan tujuannya olahraga sendiri dibagi dalam dua jenis, olahraga kesehatan yang dimana bertujuan untuk menyehatkan badan, dan olahraga profesional yang mana menjadikan olahraga sebagai pekerjaan yang mempunyai kode etik tersendiri dan menghasilkan uang. Untuk menjadi atlit olahraga profesional seseorang harus belajar dan berlatih sejak kecil sebagaimana mempelajari kemampuan-kemampuan lainnya. Selain itu mengikuti kompetisi-kompetisi amatir adalah salah satu cara untuk menjadi atlit profesional.

II.1.2 Kuda

Maswarni & Rachman (2014, h.6) menjelaskan bahwa kuda merupakan salah satu spesies modern mamalia dari genus *Equus.* Hewan ini sejak lama menjadi salah satu ternak penting secara ekonomis. Tak heran, bila kuda dianggap sebagai hewan ternak yang telah banyak mengubah kehidupan umat manusia. Awalnya, kuda memang memegang peranan penting dalam pengangkutan orang dan barang selama ribuan tahun. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, pemanfaatan kuda tidak hanya sebatas sebagai pengangkut ataupun penarik. Hewan yang satu

ini pun mulai diminati dalam beberapa bidang olahraga, di antaranya pacuan kuda, ketangkasan berkuda, dan polo.



Gambar II.1 Kuda
Sumber: http://www.unwantedhorsecoalition.org/wp-content/uploads/2015/09/horse-banner1.jpg (2015)

Perkembangan kuda di Indonesia dimulai sejak berdirinya kerajaan Hindu dan Budha pada abad ke-17 Masehi. Kerajaan-kerajaan ini memiliki armada maritim yang kuat sehingga mempercepat usaha pengembangbiakan dan penyebaran kuda ke seluruh wilayah Indonesia mulai dari Pulau Jawa sampai Sulawesi, bahkan ke pulau-pulau kecil lainnya (Maswarni & Rachman, 2014, h.7).

II.1.3 Berkuda

Berkuda adalah suatu aktifitas dimana manusia mampu menunggangi, mengendarai, melompat atau berlari dengan menggunakan kuda. Kuda pada awalnya hanya digunakan manusia sebagai sarana transportasi. Namun seiring dengan berkembangnya zaman kuda sekarang lebih sering digunakan untuk kegiatan olahraga atau rekreasi.

Hubungan manusia dan kuda sudah ada sejak 50.000 tahun yang lalu, ketika pada saat itu manusia mulai menggunakan kuda bukan hanya sebagai bahan makanan saja, tapi juga untuk membantu manusia yang pada saat itu hidup dengan cara mengembara. Sekitar 5.000 tahun yang lalu, kuda mulai dijinakkan agar mudah untuk dikendarai. Dari penelitian gigi kuda pada masa itu ditemukan bahwa

mereka menggunakan corong logam pada mulut agar kuda bisa dikendalikan (Farrell, 2015, h.41).



Gambar II.2 Lukisan gua prasejarah yang menggambarkan kuda dan penunggangnya
Sumber :
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/Cave_painting_in_Doushe_cave%2C_Lorstan%2C_Iran%2C_8th_millennium_BC.JPG

Pada saat itu penunggang yang berasal dari suku Yunani (Xenophon) dan suku Romawi terkenal karena kehebatan mereka dalam menunggang. Tentara Yunani dan Romawi menggunakan kuda dalam bidang militer sebagai alat bantu transportasi dalam peperangan. Bahkan, 400 SM suku Yunani sudah mengeluarkan prinsip prinsip dasar dalam menunggang kuda yang sampai saat ini masih sering digunakan.

Memasuki jaman Renaissance, mulai bermunculan sekolah-sekolah menunggang di Eropa. Salah satu sekolah berkuda pertama didirikan oleh Federico Gisone di Napoli, Italia pada tahun 1532. Spanish Riding School yang berdiri di tahun 1572 di Wina, Austria merupakan sekolah menunggang kuno yang masih berdiri sampai sekarang (Edwards, 2016, h.38).

Di Indonesia di beberapa daerah, ketika zaman kerajaan, kuda digunakan oleh petani disamping kerbau pada umumnya. Kuda hidup cukup berdekatan dengan petani. berperan sebagai alat untuk menarik bajak sawah dan juga sebagai alat transportasi/angkutan. Sama halnya dengan negara negara lain. Sejarah olahraga menunggang kuda di indonesia mencatatkan bahwa dahulu kuda digunakan sebagai alat untuk berburu di hutan-hutan oleh rakyat nusa tenggara barat dan

timur. Dan di abad ke-16 di pulau Jawa, kuda adalah simbol keagungan dari kerajaan-kerajaan yang digerakkan untuk peperangan sampai pada perkembangannya bergeser menjadi sebuah tontonan olahraga (Ekaputra, 2007).



Gambar II.3 Pacuan Kuda Tradisional Gayo
Sumber: http://assets.kompas.com/data/photo/2015/09/01/0932020kuda-1780x390.jpg

Perkembangan berkuda di Indonesia tidak lepas dari peran Belanda ketika masa penjajahan. Dimana, pada saat itu sering diselenggarakan pacuan kuda pada hari-hari pasar dan ulang tahun ratu Belanda. Pada kenyataannya, banyak daerah-daerah yang juga ikut melakukan kegiatan pacuan kuda tersebut yang masih bertahan hingga kini. Seperti pacuan tradisional di Gayo, Aceh dan Nusa Tenggara Barat. Olahraga kepiawaian menunggang kuda mulai dikenal ketika pasukan Belanda mulai rutin mengadakan lomba lompat rintangan (*jumping*) yang pada saat itu digelar di kavaleri kota Cimahi yang dahulunya merupakan bagian dari kota Bandung.

II.1.3.1 Teknik Dasar Berkuda

Untuk seorang penunggang pemula diharuskan menguasai tiga dasar gaya berjalan, yaitu *walk, trot* dan *canter*.

- *Walk*

  Walk adalah dasar dalam menunggang kuda. Seperti artinya yaitu jalan,*walk* adalah gaya berjalan kuda yang paling lambat. Seorang penunggang dasar diharuskan menguasai teknik berjalan ini.

- *Trot*

  Untuk menguasai *trot* dibutuhkan latihan yang rutin. *Trot* adalah teknik berlari kecil yg lebih cepat dari *walk.* Kesulitan dalam *trot* lebih tinggi daripada *walk* karena penunggang diharuskan menggerakkan badan menyesuaikan dengan gerakan kuda.

- *Canter*

  Diantara ketiganya *canter* adalah teknik berjalan yang paling cepat. Sama seperti *trot*, penunggang diharuskan menggerakkan badan menyesuaikan dengan gerakan kuda. Teknik ini lebih sulit karen penunggang harus bisa menyeimbangkan badan ketika kuda berlari dalam kecepatan tinggi.

II.2 Cabang Olahraga Berkuda (*Equestrian*)

Sebagai cabang olahraga, berkuda pertama kali dipertandingkan pada olimpiade tahun 1900. Meski sempat ditiadakan di olimpiade berikutnya, pada tahun 1912 berkuda kembali dipertandingkan sampai sekarang. Berkuda adalah satu-satunya cabang olahraga di olimpiade yang dimana pria dan wanita berkompetisi dengan setara. Selain itu berkuda satu-satunya cabang olahraga yang melibatkan binatang. Federasi internasional dari cabang olahraga berkuda adalah FEI (*Fédération Équestre Internationale*) sedangkan federasi berkuda nasional adalah PORDASI (Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia).



Gambar II.4 *Show Jumping* pada Olimpiade 1912 di Stockholm
Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/c6/03/d4/c603d491d2887c19e6f685a60ab88465.jpg

Olimpiade 1924 adalah pertama kalinya kompetisi berkuda berada dibawah naungan FEI. Ada tiga disiplin dalam cabang olahraga berkuda yang diperlombakan di olimpiade yaitu, *dressage* (tunggang serasi), *show jumping* (lompat rintang) dan *eventing* (trilomba).

Dressage (tunggang serasi) adalah disiplin pada cabang olahraga berkuda dimana atlet harus dapat mengendalikan kuda untuk melakukan gerakan tertentu. Dalam *dressage* kuda dan penunggangnya harus melakukan serangkaian gerakan yang diberikan nilai antara 0-10, seperti dalam olahraga senam lantai/*gymnastics*. Disiplin ini menuntut keserasian baik penunggang maupun kudanya pada saat melakukan suatu gerakan, keterampilan dan pengalaman penunggang menjadi faktor penting untuk bisa melakukan tiap gerakan yang dihasilkan sehingga terkesan kuda melangkah dan bergerak atas dasar keinginan sendiri tanpa adanya perintah dari penunggang.



Gambar II.5 Kompetisi *Dressage* (Tunggang Serasi)
Sumber: https://keyassets.timeincuk.net/inspirewp/live/wp-content/uploads/sites/14/2016/01/CLEARWATER.jpeg

Show jumping (lompat rintang) adalah disiplin yang dimana kuda dan penunggangnya harus menyelesaikan lintasan (*course*) yang telah ditentukan tanpa menjatuhkan rintangan, lintasan dalam *show jumping* berbeda-beda dan dapat menyesuaikan tingkat kesulitan lintasan dengan jenis atau level

pertandingan. Show j*umping* kemungkinan telah dimulai sejak dahulu kala karena kuda-kuda telah menjadi alat transportasi utama. Kompetisi *show jumping* pertama dimana kuda dan penunggangnya mencoba menyelesaikan satu lompatan. Seperti lompat tinggi pada manusia, kuda dan penunggang yang berhasil melompat paling tinggi menjadi pemenang. Jenis kompetisi seperti itu masih diselenggarakan sampai sekarang, namun sudah sangat jarang dilakukan. *Show jumping* adalah salah satu dari tiga disiplin dalam cabang olahraga *equestrian.* Kemampuan alamiah kuda untuk melompat tinggi adalah salah satu kunci sukses dalam kompetisi *show jumping* (Luxmoore, 2008, h.71).



Gambar II.6 *Show Jumping* (Lompat Rintang)
Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/f5/3c/96/f53c96eff049a474522a38435f62127e.jpg

Eventing adalah *triathlon* (trilomba) dalam *equestrian* yaitu pertandingan kombinasi yang mengandalkan pengalaman penunggang dalam semua nomor berkuda. Eventing awalnya berasal dari militer yang digunakan untuk mengukur kemampuan kuda dan penunggang. Kuda maupun penunggang, harus memiliki kecekatan dan serba bisa. Pesertanya mengikuti pertandingan kombinasi yang terdiri dari tiga tes: *dressage* (tunggang serasi), *cross-country* (lintas alam) sebagai tes utama dan *jumping* (lompat rintang), dengan kuda yang sama selama pertandingan berlangsung (Luxmoore, 2008, h.47). Perhitungan trilomba

dilakukan dalam sistem *penalty points*. Artinya para peserta berusaha mendapatkan angka penalti sesedikit mungkin untuk mengungguli pertandingan yang pada umumnya berlangsung selama satu (*One Day Event*) sampai tiga hari (*Three Day Event*).



Gambar II.7 *Cross Country* yang merupakan Salah Satu Tes pada *Eventing*
Sumber: https://assetrio2016.azureedge.net/_gettyimage/l/e/LEs3cWXL.jpg

II.2.1 *Show Jumping* (Lompat Rintang)

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, *show jumping* (lompat rintang) adalah disiplin dalam cabang olahraga berkuda yang dimana kuda dan penunggangnya harus menyelesaikan lintasan (*course*) yang telah ditentukan tanpa menjatuhkan rintangan.

Dalam kompetisi *show jumping*, pemenang ditentukan dari atlit yang berhasil menyelesaikan lintasan dengan poin *penalty* terendah. Biasa dalam kompetisi ditentukan batas waktu minimal dan maksimal dalam menyelesaikan suatu lintasan. Poin *penalty* diberikan kepada atlit yang menjatuhkan palang atau melewati batas waktu minimal. Setiap palang yang dijatuhkan bernilai 4 poin, dan 1 poin untuk setiap 4 detik ketika melewati batas waktu minimal. Di ajang olahraga seperti olimpiade atau PON biasa dipertandingkan dua nomor pada disiplin ini, yaitu individu dan beregu. Pemenang nomor beregu ditentukan dari

Hasil terbaik dari 3 (tiga) kombinasi atlit dan kuda masing-masing tim dari putaran 1 dan putaran 2. Team dengan nilai total kombinasi *penalty* terendah akan ditentukan sebagai pemenang pertama beregu. Team dengan nilai total kombinsi penalty kedua terendah akan ditentukan sebagai pemenang kedua beregu, dan seterusnya. Jika terdapat kesamaan dalam jumlah *penalty* untuk pemenang pertama, kedua atau ketiga maka akan dilakukan *jump off* melawan waktu, dimana semua anggota team berpartisipasi, begitu juga dengan nomor individu.



Gambar II.8 Panduan *Show Jumping*

Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/0c/e4/a3/0ce4a3591537c508c814a951486a22b9.jpg

II.2.2 PORDASI (Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia)

Organisasi olahraga berkuda di Indonesia adalah PORDASI. PORDASI merupakan singkatan dari Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia. PORDASI sudah terbentuk sejak tahun 1966. Sebelum terbentuknya PORDASI, organisasi olahraga kuda pacu sudah terbentuk pada zaman Belanda. Terbentuknya organisasi berkuda pada zaman belanda tak lepas dari perkembangan gelanggang pacuan di daerah-daerah. Perkumpulan kuda pacu yang terkenal pada masa itu adalah BBWS (*Bataviase en Buitenzorgse Wedloop*),

MWS (*Minahasa Wedloop Societeit*), dan PWS (*Preanger Wedloop Sociteit*). Setelah kemerdekaan pada tahun 1950, mulailah muncul organisasi-organisasi lokal berkuda, seperti di Bogor dengan Perkumpulan Pacuan Kuda Jakarta-Bogor (PPKDB) dan Perkumpulan Pacuan Kuda Priangan (PPKP) dan lain-lainnya.

Pada tahun 1953, terbentuklah Pusat Organisasi PONI Seluruh Indonesia (POPSI) yaitu suatu badan yang berusaha menyatukan semua perkumpulan olahraga. Pada perkembangannya, POPSI terus surut dan menjadi federasi-federasi dan akhirnya menghilang begitu saja. Dan akhirnya pada tahun 1966 terbentuklah satu-satunya organisasi berkuda yang diakui oleh KONI Pusat, yaitu Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia (PORDASI). Pada saat itu PORDASI terbentuk atas prakarsa empat daerah, yaitu Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Sulawesi Utara dan satu klub SEKARDIU yang dibentuk corps Kavaleri Bandung. Sebagai Ketua Umum pertama adalah Achmad Syam dari Bogor, PORDASI diakui oleh pemerintah sebagai satu-satunya organisasi Induk berkuda di Indonesia, dengan Surat Keputusan Direktur Jenderal Olahraga tanggal 28 Oktober 1966, nomor : 016/tahun 1966. Sejak itu PORDASI selalu aktif menyelenggarakan kompetisi-kompetisi berkuda, baik dalam pacuan kuda maupun kompetisi ketangkasan berkuda.



Gambar II.9 Logo PORDASI
Sumber: http://cdn2.tstatic.net/tribunnews/foto/bank/images/20131227_145752_pordasi-logo.jpg

PORDASI sampai dengan saat ini telah mengikuti beberapa kegiatan kompetisi, baik yang internasional maupun tingkat nasional. Di internasional turut terjun

dalam Asian Games, SEA Games, ASEAN, FEI World Challenge dan sebagainya. Sedang tingkat nasional turut serta dalam Pekan Olahraga Nasional (PON). Walaupun di tingkat internasional, Indonesia belum begitu banyak berbicara, tetapi keikutsertaan PORDASI di arena Internasional, merupakan modal utama bagi perkembangan dan peningkatan prestasi olahraga berkuda Indonesia.Saat ini PORDASI diakui sebagai federasi nasional olahraga berkuda oleh FEI yang merupakan federasi berkuda internasional.

II.3 Kondisi Khalayak

Dalam perancangan ini dibutuhkan data berupa informasi mengenai kondisi khalayak saat ini. Untuk mengetahui kondisi khalayak saat ini digunakan metode wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada pihak-pihak terkait yang terlibat secara langsung dalam cabang olahraga berkuda. Observasi juga dilakukan di event-event berkuda yang diselenggarakan.

Salah satu pihak yang diwawancarai adalah Sekjen pengurus pusat PORDASI, Wijaya Noeradi. Wijaya mengatakan bahwa olahraga berkuda di Indonesia saat ini sedang berkembang ke arah yang baik. Berkembangnya olahraga berkuda saat ini tak lepas dari seringnya diadakan event-event kompetisi berkuda. Kompetisi-kompetisi lokal seperti ini menjadi salah satu batu loncatan para atlit berkuda untuk menuju ke pentas internasional seperti SEA Games dan Asian Games.

Namun, Wijaya mengakui bahwa memang saat ini olahraga berkuda kurang diminati oleh kalangan yang berada di luar ruang lingkup olahraga ini. Para peminat dan penggemar berkuda saat ini masih sangat tersegmentasi di kalangan yang terlibat dalam olahraga ini, seperti pemilik kuda, atlit, pemilik *stable*, pelatih, dokter hewan, dll. Wijaya mengatakan bahwa masyarakat umum masih menganggap olahraga berkuda adalah olahraga yang mahal. Selain itu, kompetisi berkuda hanya bisa dilakukan di daerah yang jauh dari perkotaan dan tidak bisa dilakukan di tengah kota. Hal ini membuat penggemar olahraga berkuda hanya di daerah tertentu saja. Pihak-pihak lain yang juga diwawancarai juga mengatakan hal yang sama seperti yang dituturkan Sekjen PORDASI, Wijaya Noeradi.



Gambar II.10 Kompetisi Berkuda, CC CUP 2017
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Observasi juga dilakukan di salah satu kompetisi berkuda, yaitu CC Cup 2017 di Parongpong, Lembang, 1-2 April 2017. Hasil dari observasi didapatkan bahwa memang mayoritas penonton kompetisi berkuda adalah orang-orang yang berada di kalangan cabang olahraga berkuda, seperti pemilik kuda, orang tua dan teman dari atlit, pelatih, dll. Masyarakat umum yang menonton hanya orang-orang yang berada di sekitar lokasi kompetisi dan juga para pedagang makanan.

Wawancara juga dilakukan kepada masyarakat di luar ruang lingkup olahraga berkuda untuk mengetahui kondisi di khalayak umum. Dari hasil wawancara tidak ada satupun masyarakat umum yang mengetahui olahraga ini secara rinci, hanya sebagian yang sedikit tahu. Namun, semua masyarakat yang diwawancarai sepakat bahwa olahraga ini memang menarik dan mereka tertarik untuk melakukannya ataupun sekedar menonton. Dan juga semua orang yang diwawancarai mengakui tidak pernah melihat hal-hal yang mempromosikan atau menginformasikan olahraga ini di media manapun.

II.4 Resume

Dari analisa di atas bisa disimpulkan bahwa sebagai cabang olahraga profesional, penggemar berkuda masih sangat tersegmentasi di kalangan tertentu saja. Minimnya informasi tentang cabang olahraga ini menjadi salah satu faktor kenapa olahraga ini kurang diminati. Padahal olahraga berkuda sangat menarik dan bisa

berkembang lebih pesat jika khalayak yang mengetahui olahraga ini lebih banyak dan tidak tersegmentasi di kalang penggiatnya saja.

II.5 Solusi Perancangan

Untuk mengatasi masalah ini dibutuhkan solusi agar dapat menginformasikan olahraga berkuda kepada. Banyak cara untuk memberi informasi ke masyarakat terhadap suatu hal yang kurang populer. Pada tahun 80-an di Jepang muncul sebuah komik tentang olahraga sepakbola yaitu ‘Kapten Tsubasa’. Pada saat itu, sepakbola tidak dikenal luas oleh masyarakat Jepang dibandingkan olahraga baseball. Selain belum adanya liga profesional, Jepang juga tidak berprestasi di sepakbola.



Gambar II.11 Komik Kapten Tsubasa
Sumber: http://2.c.mpcdn.net/12463/1/200.jpg

Namun, beberapa lama semenjak komik Kapten Tsubasa terbit pertama kalinya, sepakbola di Jepang terus meningkat. Selain mulai berprestasi sampai ikut piala dunia, jumlah penggemar sepakbola di Jepang juga terus meningkat. Sampai pada tahun 1992 terbentuklah liga profesional pertama di Jepang dan sepakbola Jepang terus berkembang hingga sekarang. Hal ini tak lepas dari peran komik Kapten Tsubasa yang menginspirasi generasi muda Jepang saat itu.



Gambar II.12 Komik-Komik Olahraga Lain di Jepang
Sumber: http://imgur.com/NqCIoVQ

Sampai dengan saat ini Jepang masih sering mempopulerkan olahraga-olahraga yang kurang populer melalui media komik. Seperti *Hajime no Ippo* (tinju), *Haikkyu!!* (voli), *Slam Dunk* (basket), *Yowamushi Pedal* (sepeda) dll. Untuk itu media informasi berupa komik dinilai cocok untuk memberi informasi tentang olahraga berkuda kepada khalayak.