

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rugby merupakan salah satu jenis olahraga invasi yang muncul pertama kali di Inggris pada 1823. Permainan olahraga *Rugby* hampir serupa dengan permainan olahraga *American Football* yang berasal dari New Jersey, dimana setiap tim berusaha untuk mencetak skor dengan cara menendang, melempar, atau membawa bola kemudian menjatuhkan diri atau menempatkan bola pada garis belakang lawan. Namun, *Rugby* dan *American Football* tetap berbeda dalam aspek jumlah pemain, pakaian pelindung khusus, ukuran lapangan, serta teknik pelaksanaan. Olahraga *Rugby* telah berevolusi menjadi cabang olahraga yang sangat populer hingga saat ini. Hal ini dibuktikan dengan beragamnya variasi olahraga *Rugby* yaitu *Tag Rugby*, *Touch Rugby*, *Wheelchair Rugby*, *Beach Rugby*, *Rugby 7s*, *Rugby 10s*, *Rugby 12s*, dan *Rugby 15s* (WorldRugby.com, 2014).

Olahraga *Rugby* ditandai sebagai olahraga yang sangat keras karena dalam olahraga ini diperbolehkan melakukan kontak fisik untuk menghentikan pemain lawan yang sedang membawa bola, entah itu menangkap, menghantam, menyerang tubuh pemain lawan seperti badan atau kaki (BeritaSatu.com, 2013). Meskipun terkenal sebagai olahraga yang keras dalam fisik, jumlah peminat olahraga *Rugby* di kancah internasional tidaklah sedikit, entah itu sebagai pemain atau semata-mata menjadi penonton. Dikutip dari *The Greatest News* (2017), olahraga *Rugby* memiliki sekitar 400 juta penggemar yang tersebar di seluruh

dunia. Hal ini dikarenakan olahraga *Rugby* menganut aturan yang mampu membuat penggemar kagum pada setiap permainannya, yaitu nilai keberanian dan kedisiplinan dalam teknik permainan, sportivitas, kesetiaan serta kerja sama dalam tim, dan kecintaan terhadap semua yang terlibat dalam olahraga ini. Termasuk kepada pemain lawan saat sebelum atau sesudah permainan sehingga pertemanan antar pemain selalu terjaga (GetIntoRugby.com). Dilihat dari tujuannya, olahraga *Rugby* merupakan sebuah permainan yang sehat karena lebih mengutamakan nilai-nilai tersebut daripada menang atau kalah.

Di Indonesia sendiri *Rugby* sudah diperkenalkan sejak 1983 di Jakarta, Kalimantan, dan Bandung oleh para ekspatriat. Namun, olahraga *Rugby* ini sempat menghilang pada 1986 setelah berpartisipasi dalam sebuah kompetisi di Hongkong. Hal ini terjadi diduga karena minimnya pemberitaan mengenai olahraga *Rugby* di Indonesia. Pada 2004, olahraga *Rugby* mulai aktif kembali dan dibentuklah Persatuan Rugby Union Indonesia (PRUI) atau *Indonesian Rugby Football Union* yang merupakan asosiasi nonprofit yang memiliki tujuan untuk mencegah hilangnya kembali sekaligus memasyarakatkan olahraga *Rugby* di Indonesia. Di tahun selanjutnya, PRUI berhasil mendapatkan pengakuan dan keanggotaan PRUI dari asosiasi *Rugby* internasional yaitu *International Rugby Board* (IRB) dan *Asian Rugby Football Association* (ARFU) (RugbyIndonesia.or.id, 2014).

Puncaknya pada 2006, PRUI diminta oleh ARFU untuk mengirimkan tim nasional pada Kejuaraan Divisi 6. Turnamen ini diselenggarakan oleh ARFU dan telah disetujui oleh IRB, Indonesia kemudian setuju untuk mengirimkan tim

nasionalnya dengan harapan bahwa kejuaraan internasional semacam ini dapat membuka jalan bagi olahraga *Rugby* untuk lebih dikenal di Indonesia. Para pemain dari seluruh klub *Rugby* di Indonesia kemudian diseleksi untuk membela tim nasional. Berikut ini merupakan klub *Rugby* di Indonesia sudah mulai tersebar mulai dari Banten sampai Papua.

Tabel 1.1 16 Seniors Indonesia Rugby Teams

Nama Klub	Indonesia	Ekspatriat
Jakarta Bantengs (Jakarta)	92%	8%
ISCI Komodos (Banten)	-	100%
Jakarta Japan <i>Rugby</i> Gila Samurai (Banten)	-	100%
Jago Dulu (Jakarta)	-	100%
Bandung Rams (Jawa Barat)	80%	20%
Bandung Ewes (Jawa Barat)	75%	25%
Sengata Hornbills (Kalimantan Timur)	90%	10%
Balikpapan Bears (Kalimantan Timur)	80%	20%
Gosowong (Maluku Utara)	100%	-
Mantano Miners (Sulawesi Tenggara)	90%	10%
Banti Menagas (Papua)	-	100%
Kotekas (Papua)	100%	-
Sumbawa Nagas (Nusa Tenggara Barat)	20%	80%
Sumbawa Development (Nusa Tenggara Barat)	100%	-
Bali Stiff Chillis (Bali)	20%	80%
Bali Red Chillis (Bali)	100%	-

Sumber : AsiaRugby.com, 2015

Dapat dilihat dalam beberapa klub *Rugby*, pemain kaum ekspatriat cukup mendominasi sehingga mayoritas pemain *Rugby* yang terpilih dalam seleksi tim nasional tersebut merupakan kaum ekspatriat. Tim nasional Indonesia kemudian dinamakan “Rhinos”. Saat itu, Rhinos memiliki 22 pemain yaitu, 15 pemain inti dan 7 pemain cadangan serta dipimpin oleh kapten Nelson Joku dan dilatih oleh pelatih Nico De Ribas, yang keduanya merupakan ekspatriat.

Gambar 1.1 Tim Nasional “Rhinos” *Rugby Union* Indonesia



Sumber : *RugbyIndonesia.or.id*, 2020

Tidak hanya pemain, jumlah wasit di Indonesia juga tidak banyak dan masih didominasi oleh kaum ekspatriat. Selain karena lebih berpengalaman, di Indonesia belum ada asosiasi wasit *Rugby Union* serta kurikulum pendidikan untuk wasit. Akmal Nasser, yang pada saat itu menjabat sebagai Sekretaris Jendral PB PRUI, mengatakan bahwa ini merupakan suatu permasalahan besar dihadapi sehingga membuat PRUI mengurungkan niatnya untuk membuat sebuah liga berskala nasional karena saat itu pemain *Rugby Union* yang berkewarganegaraan Indonesia masih berstatus amatir dan belum ada satupun

yang berstatus profesional, selain itu terdapat kendala pada pendanaan yang terbatas dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Selain itu, belum adanya pihak sponsor yang mendukung olahraga *Rugby* di Indonesia. Melihat hal tersebut, PRUI semakin gencar untuk maju dalam memperkenalkan dan mengembangkan olahraga *Rugby* ke seluruh Indonesia. (BeritaSatu.com, 2013).

Sejak saat itu, PRUI lebih berfokus pada pengenalan *Rugby Union* secara luas dan mencari bibit pemain *Rugby* baru. Maka dari itu, PB PRUI mulai mengadaptasi Program *World Rugby* dari *International Rugby Board* (IRB) yang dinamakan “*Get Into Rugby*”. Program *Get Into Rugby* adalah salah satu upaya dari strategi *World Rugby* untuk memperkenalkan olahraga *Rugby* secara global melalui bekerjasama yang dilakukan dengan PRUI. Tujuan dari program ini adalah mendorong setiap pemain dari segala usia untuk *Try* (Mencoba), *Play* (Bermain), dan *Stay* (Tetap Bermain) pada olahraga *Rugby*, hal tersebut merupakan tiga komponen dalam Program *Get Into Rugby*. Tidak hanya itu, Program *Get Into Rugby* akan mempromosikan nilai-nilai penting dalam *Rugby* dan memastikan anak-anak didukung untuk mencoba *Rugby* di lingkungan yang aman dan progresif.

Berdasarkan data yang diperoleh PRUI dalam berapa tahun terakhir, tercatat bahwa jumlah total peserta Program *Get Into Rugby* di Indonesia mencapai 18.961 orang sepanjang 2018. Di Provinsi Bali sendiri berhasil memperkenalkan *Rugby* pada 5.234 peserta, kemudian disusul oleh Daerah Istimewa Yogyakarta dengan 4.791 peserta, dan DKI Jakarta dengan 3.209 peserta dan sisa peserta disumbang oleh Provinsi Kalimantan Selatan, Jawa

Timur, Banten, Jawa Barat dan Sumatera. Selain itu, tingginya peserta putri yang mencapai 8.624 peserta atau setara dengan 45.5%. Keseluruhan peserta Program *Get Into Rugby* Indonesia membuat Asia *Rugby* menjadi wilayah yang paling banyak menyumbangkan peserta yaitu sebanyak 844.100 peserta selama 2018 atau setara dengan 42% total di seluruh dunia dan setelah diamati mayoritas peserta dari Program *Get Into Rugby* merupakan anak-anak yang berusia di bawah 15 tahun (RugbyIndonesia.or.id, 2018).

Melihat hasil data peserta Program *Get Into Rugby* yang semakin tinggi setiap tahunnya menjadi sebuah pertanyaan bagaimana strategi yang dilakukan PRUI dalam memperkenalkan dan mengembangkan olahraga *Rugby* di Indonesia. Hal ini menjadi semakin menarik ketika mengingat olahraga *Rugby* merupakan olahraga yang kurang populer di Indonesia dan tergolong dalam olahraga fisik yang keras terlebih untuk anak-anak. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui strategi apa yang direncanakan *Public Relations* PRUI. Menurut Ronald D. Smith (2013, p. 13), menjelaskan bahwa terdapat beberapa tahapan dalam merencanakan sebuah strategi. Smith (2013) menyebutnya dengan formula ROPE (*Research, Objectives, Programming, Evaluation*) atau RACE (*Research, Action, Communiation, Evaluation*).

Maka dari itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan memahami perencanaan strategi yang telah dilakukan oleh PRUI dalam Program *Get Into Rugby* karena bisa dilihat bagaimana PRUI berhasil mendapatkan calon peserta *Rugby* yang semakin meningkat setiap tahunnya.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang kini dihadapi oleh PRUI adalah pelatih dan pemain Tim Nasional olahraga *Rugby* didominasi oleh kaum ekspatriat sehingga kurangnya pemain dan pelatih olahraga *Rugby* yang berasal dari Indonesia sendiri. Selain itu, berdasarkan data yang diperoleh, partisipasi setiap peserta Program *Get Into Rugby* Indonesia semakin banyak setiap tahunnya serta prestasi yang diraih oleh setiap tim nasional dalam olahraga *Rugby* yang semakin membanggakan. Tentu hal ini menjadi sebuah pertanyaan besar bagaimana strategi *Public Relations* PRUI dalam memperkenalkan dan mengembangkan olahraga *Rugby* di Indonesia mengingat olahraga *Rugby* merupakan olahraga yang kurang populer di Indonesia dan tergolong dalam olahraga fisik yang keras terlebih untuk anak-anak. Strategi pengenalan yang digunakan *Public Relations* PRUI dapat berbeda dengan strategi yang dilakukan oleh negara lain. Pemilihan strategi *Public Relations* yang akan digunakan, nantinya menjadi penentu keberhasilan PRUI secara keseluruhan. Selain itu, olahraga *Rugby* terhitung baru sebagai olahraga tetap yang diakui secara resmi oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia sehingga masih cukup sulit untuk mendapatkan pendanaan.

Melihat permasalahan yang terjadi, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana aktivitas strategi perencanaan *Public Relations* Persatuan Rugby Union Indonesiadalam memperkenalkan olahraga *Rugby* melalui Program *World Rugby: Get Into Rugby*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pembahasan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yang akan menjadi fokus pada penelitian ini adalah bagaimana aktivitas strategi perencanaan *Public Relations* PRUI dalam memperkenalkan dan mengembangkan olahraga *Rugby* di Indonesia melalui Program *World Rugby: Get Into Rugby* Indonesia?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dapat disimpulkan dari pertanyaan penelitian di atas adalah untuk mengetahui aktivitas strategi *Public Relations* PRUI dalam memperkenalkan dan mengembangkan olahraga *Rugby* di Indonesia melalui Program *World Rugby: Get Into Rugby* Indonesia.

1.5 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis.

1.5.1 Kegunaan Akademis

Dengan adanya hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada Fakultas Ilmu Komunikasi yang terfokus pada strategi *Public Relations* dalam mengenalkan sesuatu yang baru melalui suatu Program serta menambah wawasan baru mengenai olahraga *Rugby*.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Dengan adanya hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada Persatuan Rugby Union Indonesiakhususnya divisi *Public Relations* sebagai bahan evaluasi dari perencanaan sebelumnya serta dalam mengembangkan rencana strategi olahraga *Rugby* di Indonesia selanjutnya.