

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Konseptual

1. Rugby

Sejarah mencatat bahwa pada tahun 1823, pada sebuah pertandingan sepakbola sekolah di kota Rugby, Inggris, seorang anak laki-laki bernama William Webb Ellis mengambil bola dan berlari menuju garis gawang lawan. Pada akhirnya sepakbola rugby telah berevolusi menjadi salah satu olahraga paling populer di dunia, seperti saat ini dimana jutaan orang bermain, menyaksikan, dan menikmati permainan rugby. Rugby memiliki etiket yang terjaga selama bertahun-tahun. Tidak hanya dimainkan berdasarkan pada peraturan, akan tetapi dengan semangat peraturan. Melalui disiplin, penguasaan diri, serta menghargai orang lain, dapat menumbuhkan naluri persahabatan dan sikap *fair play*, yang menegaskan bahwa rugby adalah sebuah permainan yang sehat. Mulai dari halaman sekolah sampai Piala Dunia Rugby, Rugby *Union* menawarkan pengalaman yang unik dari keterlibatan akan permainan Rugby.¹

Penjelasan di atas mungkin terdengar sederhana tapi ada satu yang kita tangkap. Untuk membawa bola ke depan, bola harus dilempar ke belakang. Bola bisa ditendang ke depan, tapi rekan satu tim dari penendang

¹Buku Panduan Pemula Rugby *Union, International Rugby Board, (Ireland: 2010)*, h. 2.

bola harus berada di belakang bola saat bola ditendang. Kontradiksi nyata ini menimbulkan kebutuhan akan kerjasama tim yang kompak dan disiplin tinggi, bukan individual. Hanya dengan bekerja secara tim maka para pemain bisa membawa bola ke depan menuju ke arah garis gawang lawan untuk memenangkan pertandingan.²

Rugby adalah permainan dengan bola sebagai objek utama untuk di bawa melewati garis gawang musuh dan meletakkannya ke tanah untuk memperoleh poin.³ Rugby dimainkan oleh 2 tim yang terdiri dari 15 pemain. Tujuan dari setiap tim adalah untuk menguasai bola, dan membawanya kewilayah lawan dan meletakkannya didaerah mencetak angka (zona akhir). Hal ini menghasilkan *Try* (gol) dan memperoleh 5 poin. Kedua tim bertujuan untuk mencetak poin sebanyak mungkin, dengan membawa, melewati dan menendang bola. Sebuah konversi (goal) bernilai 2 poin dan penalti bernilai 3 poin.⁴

Rugby dimainkan dengan tangan dan kaki. Hanya dengan kekuatan kaki untuk melangkah maju dan kebelakang, para pemain harus mencetak angka dengan meletakan bola di belakang garis gawang lawan atau dengan menendang masuk di antara dua tiang gawang.⁵

Rugby merupakan olahraga dengan aspek yang unik, berbeda dengan olahraga lainnya. Pemenang pertandingan rugby adalah tim yang pemain-

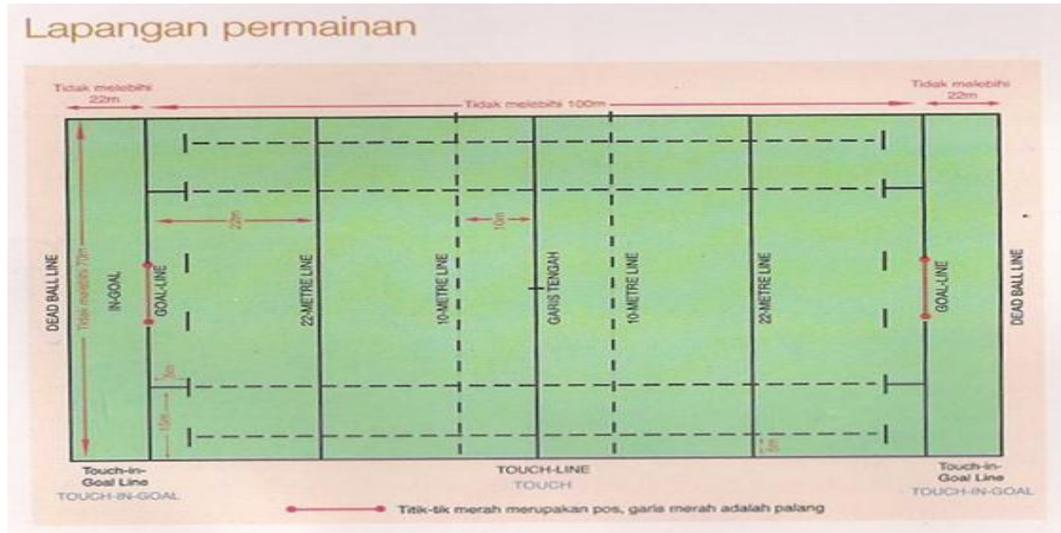
²*Ibid.*,h. 2

³www.irb.com/mm/document/training/0/beginners20guide20en_7391.pd Diakses tanggal 3 Maret 2019

⁴www.playrugbyusa.com/documents/whatisrugby.pdf Diakses tanggal 15 Maret 2019

⁵Eric Verchueren, *Buku Ensiklopedia Olahraga*, (Solo: Tiga serangkai, 2010), h. 78.

pemainnya mampu membawa bola dan memanfaatkan lapangan dengan baik dengan menghindari lawan serta menang pada penguasaan bola.⁶



Gambar 1. Lapangan Permainan Rugby.

Sumber : *International Rugby Board*, Buku Panduan Pemula Rugby Union.

Sebelum bermain rugby, sangatlah penting untuk terlebih dulu memahami perlengkapan yang Anda butuhkan. Pertama-tama, anda membutuhkan sepasang sepatu bot yang kokoh dan layak pakai. Hal ini penting untuk diperhatikan, terutama dalam situasi terjadi kontak fisik. Sangat disarankan agar Anda mengenakan pelindung mulut untuk melindungi gigi dan dagu, dan beberapa pemain memilih untuk mengenakan pelindung mulai helm dan pakaian pelindung sebagai pelapis yang telah di sahkan oleh *International Rugby Board (IRB)*.⁷

⁶*International Rugby Board*, *op. cit.*, h. 3.

⁷*Ibid.*, h. 8.



Gambar 2. Perlengkapan.

Sumber : *International Rugby Board, Buku Panduan Pemula Rugby Union.*

1. Permainan terbuka

Untuk bermain terbuka harus mengacu pada pertandingan dimana bola dilempar / dioper atau ditendang di antara rekan-rekan satu tim dan kedua tim memperebutkan bola. Pada permainan terbuka, tim yang sedang menyerang mencoba untuk memberikan bola kepada rekan tim yang berada di posisi paling menguntungkan untuk mencetak skor.

a. Tendangan pembuka

Tiap setengah pertandingan dimulai dengan *drop kick* dari pusat garis tengah. Tim yang tidak menendang bola harus berada 10 meter di belakang bola saat ditendang dan bola harus mencapai 10 meter di depan garis gawang lawan sebelum akhirnya menyentuh tanah.⁸

⁸*Ibid.*, h. 4.



Gambar 3. Tendangan Pembuka.
Sumber : Dokumentasi Peneliti.

b. Memegang Bola

1. Mengumpan

Seorang pemain boleh mengumpan (melempar bola) kepada rekan satu tim yang berada di posisi lebih baik untuk melanjutkan serangan, akan tetapi lemparan bola tidak boleh ke arah garis gawang lawan. Bola hanya boleh dilempar langsung menyeberangi lapangan atau kembali ke arah garis gawang tim pelempar bola. Wilayah akan bertambah dengan berlari membawa bola ke depan dan melemparnya kembali ke belakang. Wasit akan menghentikan pertandingan dan memberikan *scrum* bila bola dilempar ke depan dengan lemparan ke dalam kepada tim lawan. Dengan begitu, lemparan ke depan akan dihukum oleh tim yang kehilangan bola.⁹

⁹ *Ibid.*, h. 4.



Gambar 4. Mengumpan
Sumber : Dokumentasi Peneliti.

2. *Knock-on*

Bila seorang pemain gagal membawa bola seperti menjatuhkannya atau memantulkannya dengan tangan ataupun lengan sementara bola terus melaju ke depan, maka hal itu disebut *knock-on*. Hal ini akan mendatangkan hukuman berupa *scrum* kepada tim lawan, dengan begitu terjadi perubahan tim yang memegang bola.



Gambar 5. *Knock-on*.
Sumber : *International Rugby Board*, Buku Panduan Pemula *Rugby Union*.

Selain sebagai permainan mengelak yang membutuhkan penciptaan ruang gerak, rugby juga merupakan olahraga kontak fisik. Nyatanya kontak fisik adalah mekanisme yang sangat berperan buat para pemain untuk menyerang dan menciptakan ruang. Ketiga kontak fisik utama dalam permainan rugby adalah tekel, *ruck*, dan *maul*.

a. Tekel

Hanya pembawa bola yang boleh ditekel oleh pemain lawan. Tekel terjadi bilamana pembawa bola ditahan oleh 1 pemain lawan atau lebih dan dijatuhkan dengan 1 atau 2 lutut di atas tanah, duduk di atas tanah atau di atas pemain lain yang berada di tanah. Untuk menjaga kesinambungan permainan, pembawa bola harus melepaskan bola secepatnya setelah ditekel, yang melakukan tekel harus melepaskan sang pembawa bola dan kedua pemain tersebut berguling menjauh dari bola. Hal ini membuat para pemain lain berkesempatan untuk memperebutkan bola, dengan kata lain dimulainya fase baru dalam permainan.



Gambar 6. Tekel.
Sumber : Dokumentasi Peneliti.

b. *Ruck*

Ruck terjadi bila bola berada ditanah dan terdapat satu atau lebih dari pemain kedua tim berada sangat dekat dengan bola. Pemain tidak boleh menggunakan tangan saat *ruck*, hanya boleh menggunakan kaki untuk memindahkan bola menuju ke kaki pemain paling belakang tim sebelum bola bisa dipungut.¹⁰



Gambar 7. *Ruck*.
Sumber : Dokumentasi Peneliti.

¹⁰ *Ibid.*, h. 5.

c. *Maul*

Dikatakan *maul* bilamana sang pembawa bola sedang ditahan oleh satu atau lebih dari pemain lawan dan satu atau lebih dari rekan satu tim pembawa bola juga ikut terjepit, bola tidak boleh berada di tanah. Tim yang menguasai bola dapat memperluas wilayah dengan menggiring musuh mereka kembali ke garis gawangnya. Bola kemudian dapat dilempar kembali ke belakang melalui para pemain yang sedang maul dan akhirnya mencapai pemain yang tidak ikut maul, atau seorang pemain dapat meninggalkan maul dan berlari membawa bola.



Gambar 8. *Maul*.

Sumber : Dokumentasi Peneliti.

3. *Scrum*

Scrum artinya memulai kembali pertandingan yang sebelumnya dihentikan oleh adanya pelanggaran kecil (misalnya, lemparan ke depan atau *knock-on*) atau bola tidak dapat dimainkan saat *ruck* maupun *maul*. *Scrum* untuk memusatkan semua pemain depan, setengah *scrum* untuk memberikan kesempatan bagi para pemain belakang untuk menyerang menggunakan ruang gerak lain yang telah dibuat.¹¹



Gambar 9. *Scrum*.
Sumber : Dokumentasi Peneliti.

Bola dilemparkan ke pusat, menembus di antara kedua deretan depan pada titik dimana kedua *hooker* dapat bersaing memperebutkan

¹¹*Ibid.*, h. 8.

bola untuk mengembalikan bola kembali ke timnya. Tim yang melempar bola saat *scrum* biasanya mempertahankan penguasaan bola, sebab *hooker* dan *scrum half* dapat mengikuti aksi mereka.

Sekalinya penguasaan bola sudah diamankan, tim tersebut boleh menjaga bola di tanah di dalam *scrum* untuk menjatuhkan lawan ke tanah. Cara yang lain yaitu dengan membawa bola ke belakang pemain yang paling belakang dari *scrum*, dimana bola kembali dilempar ke garis belakang untuk melanjutkan permainan terbuka.¹²

4. *Lineout*

Lineout adalah memulai kembali permainan setelah berada di luar jangkauan (keluar dari lapangan). *Lineout* memusatkan semua pemain depan berada di satu tempat dekat *touch line* sehingga para pemain belakang memiliki sisa lapangan untuk memulai serangan. Kunci dari pemain depan adalah memenangkan penguasaan bola, mengirimkan bola secara efektif kembali ke belakang.

Para pemain depan berjajar 2 baris sejajar dengan *touch line* sejauh 1 meter. *Hooker* melemparkan bola diantara kedua baris pemain. Dikarenakan rekan satu tim pelempar bola tahu arah bola maka mereka berkesempatan untuk menjaga penguasaan bola. Namun bagaimana dengan kecepatan dugaan perkiraan dan

¹²*Ibid.*, h. 8.

pergerakan, pihak lawan bisa ikut memperebutkan bola sehingga *lineout* sering kali berakhir dengan berpindahnya bola ke pihak lawan.

Pemain yang berhasil menangkap bola boleh menjaga bola dan membuat sebuah maul, atau melemparkannya ke penerima bola (pemain yang berdiri di *lineout* berikut) yang meneruskannya ke *fly half* di garis belakang.¹³



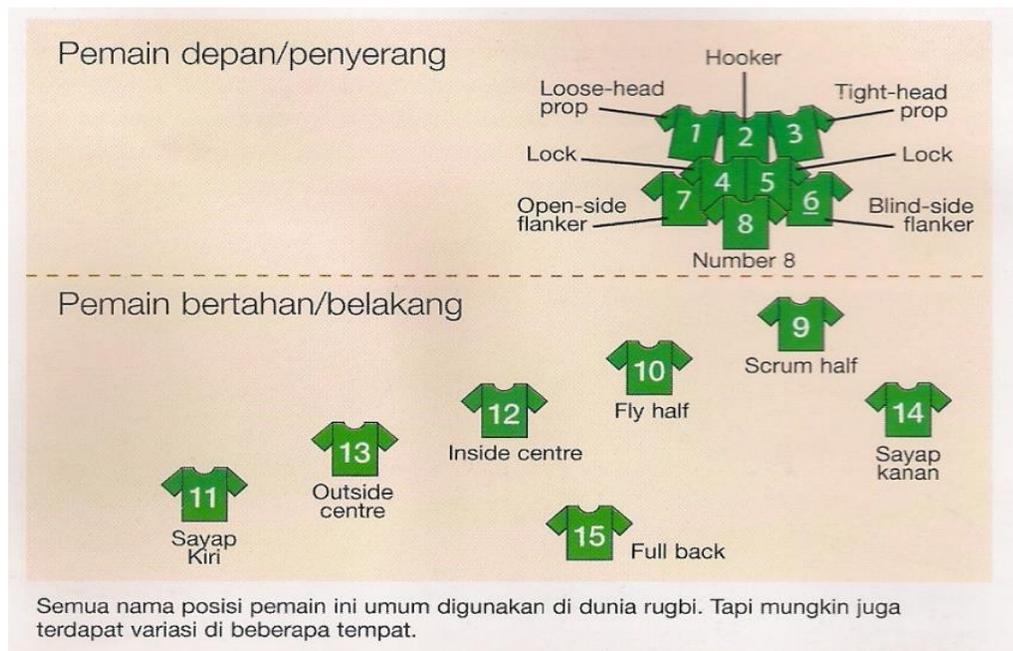
Gambar 10. *Lineout*.

Sumber : Dokumentasi Peneliti.

Rugby Union selalu bercirikan sebagai permainan yang dapat dimainkan oleh segala kalangan, usia dan kelompok. Uniknya, setiap posisi membutuhkan satu set kebutuhan akan fisik dan kemampuan teknis yang berbeda sehingga permainan ini bisa dimainkan oleh siapa saja. Dari

¹³*Ibid.*, h. 9.

kekuatan para pemain depan dan kecepatan para pemain belakang, akan selalu ada tempat bagi siapa pun yang ingin beraksi dalam rugby.¹⁴



Gambar 11. Posisi Pemain Rugby.

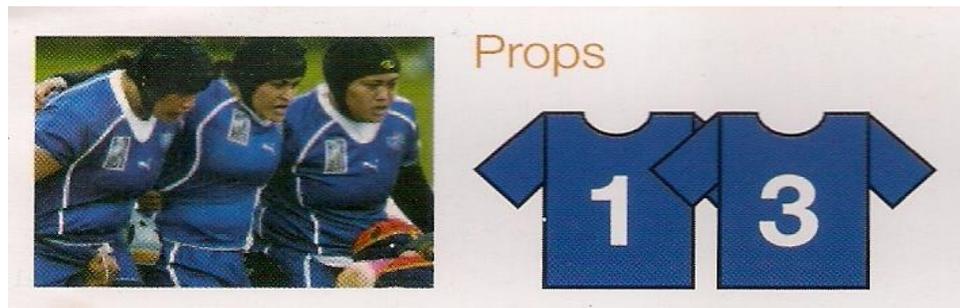
Sumber : *International Rugby Board, Buku Panduan Pemula Rugby Union.*

1. Props

Tugas pokok mereka adalah untuk menjangkarkan *scrumage* dan memberikan kekuatan dan dukungan untuk para peloncat garis luar. Juga sangat penting untuk *ruck* dan *maul*. Yang mereka butuhkan kuat dan kokoh pada tubuh bagian atas agar mampu memberikan stabilitas di *scrum*, daya tahan, mobilitas, dan tangan yang aman untuk menjaga kesinambungan permainan.¹⁵

¹⁴*Ibid.*, h. 8.

¹⁵*Ibid.*, h. 6.



Gambar 12. *Props*.

Sumber : *International Rugby Board, Buku Panduan Pemula Rugby Union.*



Gambar 13. *Props*.

Sumber : Dokumentasi Peneliti.

2. *Hooker*

Tugas *hooker* mempunyai dua tugas unik di *pitch*, sebagai pemain yang memenangkan bola di *scrum* dan biasanya melempar bola ke garis luar. Yang mereka butuhkan baris depan dengan kekuatan fisik yang luar biasa, cepat dan gesit di area *pitch* dan menguasai teknik melempar bola dengan baik.¹⁶

¹⁶*Ibid.*, h. 6.



Gambar 14. *Hooker*

Sumber : *International Rugby Board, Buku Panduan Pemula Rugby Union.*



Gambar 15. *Hooker.*

Sumber : Dokumentasi Peneliti.

3. *Locks*

Tugas *locks* adalah untuk memenangkan bola dari garis luar dan memulai pertandingan dari awal. Menerjang ke depan di scrum, menjadi tulang tulang punggung serangan. Yang mereka butuhkan *locks* harus memiliki tubuh yang tinggi, Merupakan raksasa tim dan menggabungkan kekuatan fisik mereka dengan kecakapan menangkap bola dan mobilitas yang tinggi.¹⁷

¹⁷*Ibid.*, h. 6.



Gambar 16. Locks.

Sumber : *International Rugby Board*, Buku Panduan Pemula Rugby Union.



Gambar 17. Locks.

Sumberb: Dokumentasi Peneliti.

4. Flankers

Tugas *flankers* adalah untuk memutar balik keadaan dengan memenangi penguasaan bola dengan menggunakan tekel secara fisik dan kecepatan untuk mematahkan lawan. Yang mereka butuhkan tidak pernah puas mentekel lawan dan berani memenangkan bola. Gabungan antara kecepatan, kekuatan, dan tahan memegang bola.¹⁸

¹⁸*Ibid.*, h. 6.



Gambar 18. *Flankers*.

Sumber : *International Rugby Board*, Buku Panduan Pemula Rugby Union.



Gambar 19. *Flankers*.

Sumber : Dokumentasi Peneliti.

5. *Number 8*

Tugas *number 8* adalah mengamankan *scrum*, membawa bola pada permainan terbuka, menghubungkan pemain depan dengan pemain belakang saat menyerang dan mampu bertahan dengan cepat. Yang mereka butuhkan wajib terampil memegang bola dengan

baik, mampu membaca ruang gerak. Kuat dan cepat di jarak pendek sangatlah penting mampu menyerang dan bertahan dengan cepat.¹⁹



Gambar 20. *Number 8*.

Sumber : *International Rugby Board, Buku Panduan Pemula Rugby Union*.

6. *Scrumhalf*

Tugas *scrumhalf* adalah menghubungkan pemain depan dengan pemain belakang pada *scrum* dan garis luar. Pembuat keputusan, entah itu memberikan bola cepat ke pemain belakang, atau menahan bola dan mendekat ke depan. Yang mereka butuhkan bermain di banyak posisi, maka dari itu *scrumhalf* harus sangat kuat, handal dalam memegang atau menendang bola. Pemain yang sangat percaya diri dengan pemahaman permainan yang sempurna.²⁰

¹⁹*Ibid.*, h. 6.

²⁰*Ibid.*, h. 7.



Gambar 21. *Scrumhalf*.
Sumber : Dokumentasi Peneliti.

7. *Fly half*

Tugas *Fly half* adalah sebagai pengatur irama permainan tim, dia akan menerima bola dari 9 kemudian memilih untuk menendang, mengumpan bola atau membuat istirahat dalam hitungan detik pada saat permainan berlangsung. Yang mereka butuhkan adalah memiliki tendangan yang bagus, idealnya kaki kanan maupun kiri sama baiknya, tangkas memegang bola, sanggup berlari kencang, visi yang bagus, kreativitas, kemampuan berkomunikasi, paham akan taktik dan mampu bermain dibawah tekanan.²¹

²¹ *Ibid.*, h. 7.



Gambar 22. *Fly Half*.
Sumber : Dokumentasi Peneliti.

8. *Centres*

Tugas *centres* adalah pemain kunci baik itu dalam menyerang ataupun bertahan. Dalam bertahan mereka harus melakukan tekel kepada penyerang lawan dan saat menyerang mereka akan menggunakan kecepatan, kekuatan dan ketajaman serta kreatifitas mereka untuk menembus pertahanan lawan. Yang mereka butuhkan menjadi pemain tengah modern sebaiknya ramping, kuat dan sangat cepat. Posisi sangat menentukan kekuatan serangan, digabungkan dengan intensitas baik itu bertahan ataupun penguasaan bola.²²

²²*Ibid.*, h. 7.



Gambar 23. *Centers*.
Sumber : Dokumentasi Peneliti.

9. *Wings*

Tugas *wings*/sayap berada di *pitch* adalah memberikan dukungan ke luar, kecepatan sangat dibutuhkan untuk menghindari lawan dan mencetak try. Juga penting untuk memperkuat pertahanan. Yang mereka butuhkan langkah. Para pemain sayap akan lebih sering berada di ruang terbuka, selain kecepatan sebagai prioritas utama, kekuatan dan kemampuan memegang bola dengan baik merupakan suatu keuntungan tersendiri.²³

²³*Ibid.*, h. 7.



Gambar 24. *Wings*.
Sumber : Dokumentasi Peneliti.

10. *Full back*

Tugas *full back* adalah sebagai palang pintu terakhir di daerah pertahanan, piawai dalam bola-bola tinggi. Memiliki kaki yang cekatan dan mampu melakukan tekel dengan bersih dan aman. Yang mereka butuhkan mampu memegang bola dengan sempurna, taktis dalam menyerang, kuat dalam bertahan. Berkemampuan melakukan sebuah *Overlap* dan kesempatan mencetak skor untuk para *winger*. Memiliki bakat dan kemampuan dalam hal taktik.²⁴

²⁴*Ibid.*, h. 7.



Gambar 25. Full Back.
Sumber : Dokumentasi Peneliti.

A brief description of the rules and play for rugby are presented along with arguments for its inclusion and promotion in athletic programs. It is economical, exciting, individualistic, social, and fun.²⁵

The hearts of sports fans were stirred recently by the fastest-ever try scored in international rugby. Welsh winger Dafydd Howells crossed the Fijian try line to score a mere six seconds after Angus O'Brien had started the game with a kickoff, in one of the fixtures in rugby's Junior World Cup played on June 2, 2014, in New Zealand. This startlingly quick score, though, is of interest to physics players as well as rugby players. Howells' try serves as an intriguing way to involve students in one of the "core competencies" of physicists--to model events in the real world. And with the Rugby World Cup taking place in 2015 in England, and rugby sevens making its debut in the 2016 Summer Olympics in Brazil (U.S. teams have qualified for both events), rugby is increasing in popularity in America and is even gaining some coverage on television. Thanks to You-Tube, Howells' try

²⁵*Journal of Physical Education and Recreation*, (Januari : 1979) v50 n1 p47-48.

*is readily available to serve as a laboratory experiment for students to analyze.*²⁶

Menurut Subaru San semua olahraga bisa dijadikan *fungame* termasuk olahraga rugby 7's.

Rugby sebagai permainan yang bisa dimainkan semua postur tubuh telah berkembang dengan pesat. Banyak perubahan yang terjadi dalam permainan seperti penguasaan bola, perubahan irama permainan, teknik berkembang gaya mengoper dan menendang sehingga permainan menjadi lebih menarik. Selain itu, olahraga rugby sekarang sudah menjadi gaya hidup dinegara-negara jajahan Inggris seperti Selandia Baru dan Fiji. Di Negara tersebut rugby sudah dipertontokan dengan tarian dan budaya suku di Negara tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan rugby adalah suatu olahraga kontak fisik yang dimainkan oleh 15 orang dalam satu tim dengan membawa bola yang berbentuk oval di tangan sampai ke garis akhir dan meletakkanya untuk memperoleh *Try* yang bernilai 5 poin. Setiap Tim yang berhasil menendang bola ke gawang akan mendapatkan 2 poin dari tendangan konversi dan 3 poin dari tendangan penalti.

²⁶*Physics Teacher*, (Februari : 2015) v53 n2 p72-74.

2. Sarana

Sarana merupakan alat yang dapat menunjang berbagai kegiatan manusia agar kegiatan yang dilakukan dapat dilaksanakan dengan lebih mudah untuk mencapai tujuan dari pelaksanaan kegiatan tersebut.

Menurut Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro dalam bukunya *Prasarana dan Sarana Olahraga Atletik di Sekolah Dasar*, Sarana ialah terjemahan dari *facilities*, yaitu sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan²⁷

Secara umum sarana adalah alat penunjang keberhasilan suatu proses upaya yang dilakukan didalam pelayanan publik, karena apabila sarana tidak tersedia maka semua kegiatan yang dilakukan tidak akan dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan rencana.

Chalik Hamid mengemukakan bahwa sarana ekonomi dan sosial budaya yang diperlukan secara langsung oleh wisatawan dalam melakukan perjalanan, seperti transportasi, akomodasi, restoran, catering, toko-toko cinderamata, tempat-tempat hiburan umum, kantor pos, rumah sakit, tempat penukaran uang, bank, kantor penerangan pariwisata, kantor keamanan, dan lain-lainnya²⁸

²⁷Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro, *Prasarana dan Sarana Olahraga Atletik di Sekolah Dasar* (Bandung : 2000) h.3.

²⁸Hamid Chalik, *Pengetahuan Pariwisata* (Jakarta : 2001) h.28.

Pengertian yang dikemukakan oleh Chalik Hamid, jelas memberi arah bahwa sarana adalah merupakan alat yang digunakan dalam suatu proses kegiatan, baik alat tersebut merupakan alat pembantu maupun peralatan utama yang keduanya berfungsi untuk mewujudkan tujuan yang telah dicapai.

Sarana wisata adalah sarana ekonomi dan sosial budaya yang diperlukan secara langsung oleh wisatawan dalam melakukan perjalanan, seperti transportasi, akomodasi, restoran, *catering*, toko-toko cinderamata, tempat hiburan umum, kantor pos, kantor telepon, rumah sakit dan tempat-tempat lainnya. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa sarana adalah suatu alat untuk menunjang proses berhasilnya sebuah kegiatan.

3. Olahraga

Olahraga mempunyai karakter permainan. Tidak dapat dikatakan bahwa olahraga itu sama dengan permainan. Permainan lebih luas dari olahraga. Olahraga dapat dikatakan sebagai bentuk tersendiri dari permainan; bermain dan mengukur kemampuan (bertanding) adalah momen-momen konstitutif dari padanya. Jadi memang ada hubungan asal antara olahraga dan permainan²⁹

²⁹Abdul Kadir Ateng, *Pengantar Asas-asas dan Landasan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi* (Jakarta: Fakultas Pendidikan dan Kesehatan IKIP Jakarta, 1989), h.11.

Perkembangan olahraga dapat dibagi dalam 4 golongan :

- a. Olahraga pertandingan umum, yakni olahraga yang pada setiap tingkat prestasi diatur oleh klub-klub dan yang pada instansi pertama diserahkan kepada pertandingan-pertandingan dengan kegembiraan yang diperoleh dari padanya.
- b. Olahraga tingkat tinggi atau *top sport*, olahraga pertandingan pada tingkat nasional dan internasional
- c. Olahraga rekreasi, yang pada tingkat pertama dikerjakan untuk melepas lelah dan kemungkinan kontak sosial. Bentuk olahraga ini mengenal hubungan pertandingan dan berpegang teguh pada peraturan resmi, tapi dalam hubungan pertandingan kadang-kadang agak bebas dengan peraturan yang tidak ketat.
- d. Rekreasi olahraga, bentuk rekreasi yang menggunakan olahraga tanpa ikatan peraturan resmi dan kadang-kadang tidak dalam bentuk pertandingan.

Harris menyatakan bahwa "mereka yang melakukan olahraga, mereka mempunyai perasaan kelihatan lebih santai, tidak lelah, lebih disiplin, dan mereka mempunyai perasaan lebih baik dan memiliki keyakinan yang tinggi (*self confidence*)".³⁰

³⁰Sukirno, *Kesehatan Olahraga, Doping dan Kesegaran Jasmani* (Palembang: 2012), h.89.

Olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk memelihara gerak (yang berarti mempertahankan hidup) dan meningkatkan kemampuan gerak (yang berarti meningkatkan kualitas hidup)³¹.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas olahraga adalah aktivitas fisik yang dilakukan untuk menambah kebugaran jiwa dan raga.

4. Rekreasi

Rekreasi berasal dari dua kata yaitu Re dan Kreasi, yang secara keseluruhan berarti kembali menggunakan daya pikir untuk mencapai kesenangan atau kepuasan melalui suatu kegiatan. Istilah rekreasi berasal dari kata asing yaitu *recreate*, yang berarti menciptakan kembali atau membangun kembali.³²

Pada umumnya dikatakan bahwa rekreasi adalah akitivitas pada waktu senggang, meskipun begitu tepatnya dikatakan bahwa rekreasi adalah aktivitas pada waktu senggang. Rekreasi merupakan aktivitas yang sehat bagi mental , sosial dan fisik, sebagai pelengkap dari aktivitas kerja sehari-hari dan karena itu diperlukan oleh setiap individu.³³

Rekreasi adalah pengertian yang sukar didefinisikan. Terjemahan perkataannya: menciptakan kembali, hanya menggambarkan sebagian dari

³¹Santosa Giriwijoyo, *Ilmu Kesehatan Olahraga* (Bandung :2012), h.18.

³²Asyaruddin Arsyad, *Rekreasi dan Pariwisata Suatu Pengetahuan* (Jakarta: Fakultas Pendidikan dan Kesehatan IKIP Jakarta, 1997), h.9.

³³*Ibid.*, h. 4.

isi yang terkandung didalamnya dan mengurangi makna yang sebenarnya.³⁴ Sesuai dengan sifatnya rekreasi dapat digolongkan atas berapa macam sebagai berikut:

- a. Penyaluran, mengisi waktu yang kosong.
- b. Pelepas lelah, sebagai reaksi dari ketegangan ketegangan yang ditimbulkan oleh tugas-tugas kewajiban pribadi dan masyarakat
- c. Ketegangan. Reaksi terhadap kehidupan emosional yang datar.
- d. Kesibukan, reaksi terhadap pekerjaan yang terlalu sedikit meminta berfungsinya berbagai kemampuan yang ada pada manusia.
- e. Pencarian hubungan kelompok.

Faktor-faktor rekreasi : 1) aktivitasnya dilakukan atas kehendak sendiri, 2) dilakukan karena dapat memberikan kepuasan, 3) dapat diterima masyarakat, 4) mempunyai nilai-nilai positif bagi manusia³⁵

Jadi dapat disimpulkan rekreasi dapat dinikmati dan bisa pula tanpa biaya serta harus dilakukan di waktu senggang tanpa paksaan. Rekreasi pun dapat menyegarkan kondisi tubuh yang sedang jenuh karena dapat juga

³⁴*Ibid.*, h.13.

³⁵*Ibid.*, h.14.

mengandung unsur gerak yaitu agar mendapatkan kesegaran jika dilakukan secara rutin.

Setiap manusia mempunyai caranya sendiri dalam menciptakan suatu hal, dalam bersuka ria dan dalam melepaskan lelah. Oleh karena itu setiap manusia membutuhkan rekreasi dan berbeda pula cara ber-rekreasi mereka.

B. Kerangka Berfikir

Rugby merupakan olahraga yang secara kasat mata terlihat sangat keras dan agresif dan memang demikian adanya. Namun, rugby juga merupakan suatu olahraga yang sangat mengedepankan aturan yang adil dan mutlak dikendalikan oleh wasit, jiwa sportifitas serta "*fair play*" yang luar biasa besar. Menjadi pemain rugby berarti menjiwai nilai-nilai luhur tersebut secara absolut di lapangan dan pada akhirnya menjadi "budaya" rugby yang dimiliki oleh para pemain rugby di seluruh dunia dan menjadi ciri khas yang sangat dibanggakan.

Rugby kini dimainkan secara kompetitif formal di berbagai tingkat usia maupun keahlian, baik oleh pria maupun wanita. Perkembangan jumlah pemain pada khususnya terjadi di kalangan usia muda dikarenakan sifat pemuda yang lebih mudah untuk mencoba sesuatu yang baru serta juga faktor wawasan pemuda yang mengikuti era globalisasi informasi dari media internasional maupun Internet.

Olahraga rekreasi mengkombinasikan olahraga dan kesenangan, dilakukan tanpa paksaan untuk mengisi waktu luang, seperti memancing, bermain bola dengan teman kantor, *car free day*, menonton atlet atau tim kesayangan bertanding, berenang dan menanjak gunung. Sama halnya dengan pertandingan rugby berlangsung pemain rugby menyalurkan hobinya, membawa sanak family untuk rekreasi, menonton dan merasakan atmosfer pertandingan, ada juga penikmat rugby dan masyarakat umum yang lewat untuk berhenti karena penasaran ingin tau olahraga rugby, turnamen rugby selalu diadakan di akhir pekan sehingga waktu tersebut dijadikan sebagai refreshing disaat suntuk setelah *weekday* bekerja.

Olahraga rugby dikompetisi dunia ada 2 nomor yang dipertandingkan yaitu rugby 7's dan rugby 15's. Rugby 7's berdurasi 14 menit dan rugby 15's 80 menit. Rugby selalu dimainkan diwaktu *weekend* membuat penikmat rugby menjadikan tontonan rugby sebagai rekreasi dan kesenangan dalam melihat tim kesayangan bertanding. Tahun 2019 di Indonesia dengan senang hati menjadi tuan rumah pagelaran Asia Rugby 7's Trophy yang setiap tahunnya diadakan di berbeda negara dan peserta yang mengikutinya adalah negara dari benua Asia. Turnamen ini adalah ajang yang bergengsi yang ditunggu-tunggu oleh penikmat rugby di Asia diadakan langsung oleh Federasi Asia Rugby. Dengan Indonesia menjadi tuan rumah kesempatan ini membuat lebih mudah untuk memasyarakatkan olahraga rugby kepada masyarakat di Indonesia.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas peneliti akan menyusun indikator-indikator untuk mengukur tanggapan rekreasi kepada para penonton rugby dalam turnamen *Asia Rugby 7's Trophy*. Kemudian dari indikator akan dikembangkan menjadi kisi-kisi soal yang dapat menjadi dasar untuk membuat pernyataan yang akan diajukan kepada responden yaitu olahraga rugby sebagai rekreasi suatu survey yang dilakukan pada turnamen *Asia Rugby 7's Trophy 2019* di GBK Senayan.