

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga permainan adalah jenis olahraga yang dilakukan sebagai bentuk permainan yang dipertandingkan oleh dua tim untuk mendapatkan angka dan meraih kemenangan. Salah satu olahraga permainan adalah *rugby*. *Rugby* adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang setiap tim terdiri dari tujuh, sepuluh atau lima belas orang pemain tergantung pada nomor pertandingan yang dimainkan.

Rugby adalah olahraga sejenis permainan sepak bola yang dimainkan oleh dua tim. Setiap tim mencoba mencetak skor dengan cara menyepak, melontar, atau membawa bola melewati garis gawang lawan dan membantingnya ke tanah untuk memperoleh nilai. Tim yang mencetak nilai paling banyak menjadi pemenang. Lahirnya olahraga *rugby* berawal dari sebuah kebetulan. Semuanya bermula di Inggris pada abad ke-19 oleh William Webb Ellis, ketika ada pertandingan sepak bola tingkat sekolah di Inggris tahun 1823, ia mengambil bola dengan tangannya dan membawanya lari.

Olahraga *rugby* adalah olahraga yang cukup terkenal di dunia tetapi lain hal di Indonesia, olahraga ini belum cukup terkenal karena olahraga *rugby* masuk ke Indonesia sekitar 30 tahun yang lalu yang dimainkan oleh para ekspatriat Australia, Selandia Baru dan Inggris. *Rugby* mulai berkembang dan dikenal oleh masyarakat Indonesia pada awal tahun 2000. Dengan popularitas yang semakin

menanjak, sekelompok kecil relawan berkumpul dan memutuskan untuk mendirikan organisasi yaitu PRUI (Persatuan *Rugby* Union Indonesia) pada Mei 2004. Dan PB PRUI baru resmi terbentuk pada 28 Agustus 2013 lalu.

Sekarang olahraga *rugby* sudah termasuk salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan di PON pada eksebsi PON Jabar 2016. *Rugby* akan kembali dipertandingkan resmi pada PON XX di Papua. Dan sudah cukup banyak *event-event* yang sudah tim Indonesia berpartisipasi didalamnya seperti *Sea Games* dan *Asian Games*. Selain itu, pertandingan-pertandingan antar mahasiswa maupun antar klub sudah banyak terlaksana di Indonesia.

Seperti olahraga tim lainnya, *rugby* mempunyai komponen dasar yang pada akhirnya mempengaruhi dan mengatur cara permainan yang dimainkan. Komponen-komponen tersebut yakni keterampilan teknik, taktik, fisik, psikologis dan pengetahuan. Permainan yang akan dimainkan adalah campuran dari semua elemen ini, dan harus dipahami dengan baik oleh pemain dan pelatih untuk mengoptimalkan kinerja dalam permainan. Pemain terbaik dan tim terbaik adalah orang-orang yang dapat memaksimalkan pengembangan di semua aspek permainan, dengan tujuan akhir untuk menyelaraskan tim secara keseluruhan. Karena itu, menyatukan keterampilan individu dan kolektif konsep dan sumber daya mental adalah satu entitas yang berkembang untuk tujuan yang sama.

Pada setiap melakukan kegiatan olahraga pasti akan menimbulkan resiko cedera olahraga. Pada cabang olahraga *rugby* memiliki resiko cedera yang cukup tinggi. Setiap perpindahan teknik *rugby* harus dilakukan sangat cepat dan benar. Untuk menunjang teknik yang baik dan benar harus memiliki kondisi fisik yang

baik pula. Tidak sedikit yang melakukan kesalahan teknik dan menyebabkan cedera. Bukan hanya itu saja cedera juga dapat terjadi karena latihan berlebihan. Bahkan dapat terjadi pada saat pertandingan dan juga karena penggunaan perlengkapan dan peralatan yang tidak sesuai.

Cedera olahraga adalah cedera yang mengenai sistem otot, tulang dan persendian atau mengenai sistem *musculoskeletal*. Suatu ketidaksengajaan maupun kesalahan dalam berolahraga yang sebenarnya dapat dihindari seperti kurang pemanasan, faktor motorik, intensitas yang terlalu berat, dan tingkat stress yang tinggi. Cedera olahraga ini dapat terjadi selama berolahraga, bertanding, dan dapat juga setelah berolahraga dan bertanding.

Melihat permainan cabang *rugby* rentan oleh cedera apabila kurang di perhatikan pemanasan yang benar, jenis cedera yang biasa terjadi dalam kompetisi *rugby* mulai dari luka, *strain*, *sprain*, dislokasi sampai *fracture*. Dari banyaknya cedera yang akan dialami oleh atlet *rugby* tersebut maka sebagai pelatih dan atlet harus tahu dan faham tentang latihan yang benar. Pada penelitian ini saya memilih atlet Pelatda *Rugby* DKI Jakarta sebagai populasi penelitian karena dalam mempersiapkan untuk PON XX di Papua.

Dari hasil pengamatan tersebut maka peneliti ingin lebih dalam lagi mengamati dan meneliti tentang “Persentase Cedera Olahraga pada Atlet *Rugby* DKI Jakarta,” sehingga akan didapatkan mengenai faktor penyebab cedera olahraga, persentase cedera olahraga berdasarkan dari masing-masing cedera pada penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum diketahuinya persentase penyebab cedera pada atlet *Rugby* DKI Jakarta.
2. Belum diketahuinya persentase lokasi cedera pada atlet *Rugby* DKI Jakarta.
3. Belum diketahuinya persentase jenis cedera pada atlet *Rugby* DKI Jakarta.
4. Belum diketahuinya persentase sifat cedera pada atlet *Rugby* DKI Jakarta.
5. Belum diketahuinya persentase penanganan cedera pada atlet *Rugby* DKI Jakarta.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu dan cedera yang dialami oleh pemain *rugby*, maka penulis akan membatasi masalah pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui “Persentase Cedera Olahraga pada Atlet *Rugby* DKI Jakarta”.

D. Rumusan Masalah

Bertolak dari batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah faktor penyebab cedera olahraga pada atlet *Rugby* DKI Jakarta?
2. Dibagian tubuh manakah yang sering terdapat cedera olahraga pada atlet *Rugby* DKI Jakarta?
3. Jenis cedera olahraga apa saja yang sering terjadi pada atlet *Rugby* DKI Jakarta?
4. Bagaimana sifat cedera olahraga pada atlet *Rugby* DKI Jakarta?

5. Bagaimana penanganan cedera olahraga pada atlet *Rugby* DKI Jakarta?

E. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis :

- a. Dapat melakukan praktek teori ilmiah di dalam kuliah.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, meningkatkan proses belajar mengajar yang sesuai dengan penelitian.

2. Manfaat Praktis:

Bagi pemain *rugby*

- a. Memberikan bahan kajian dan informasi bagi pemain atau atlet *rugby* dalam usaha pencegahan (*preventif*) dalam meminimalisir cedera olahraga.
- b. Memberikan pengetahuan tentang faktor penyebab cedera olahraga dan jenis cedera anggota gerak tubuh khususnya yang terjadi pada saat kompetisi *rugby*.
- c. Memberikan pemahaman prosedur penanganan cedera dan pencegahan cedera olahraga yang baik dan benar.