

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Tak banyak yang tahu bahwa olahraga biliar kini telah menjadi cabang prestasi di Indonesia, mewarnai panggung PON dan SEA Games (Yusuf & Hidayat, 2023). Namun, sejarah panjangnya tidak terlepas dari citra buruk yang melekat kuat dalam benak masyarakat. Pada awalnya, biliar hadir di Hindia Belanda sebagai hiburan eksklusif kalangan elit Eropa. Dibawa oleh kolonialis pada awal abad ke-20, permainan ini hanya dimainkan di klub-klub mewah milik perwira militer dan pejabat kolonial (Wright, 2019). Akibatnya, biliar dipersepsikan sebagai simbol gaya hidup kelas atas yang asing bagi masyarakat pribumi dan kurang cocok dengan nilai-nilai lokal (Susanto, 2021).

Pasca kemerdekaan, alih-alih mengalami perbaikan citra, biliar justru semakin terjebak dalam stigma negatif. Pada masa Orde Lama dan Orde Baru, permainan ini kerap diasosiasikan dengan tempat hiburan malam, asap rokok, perjudian, dan lingkungan yang tidak sehat secara moral (Fadillah, 2022). Arena biliar sering beroperasi di zona abu-abu, memperkuat anggapan bahwa biliar adalah aktivitas yang menyimpang dari norma sosial. Namun demikian, langkah penting dilakukan dengan berdirinya Persatuan Olahraga Biliar Seluruh Indonesia (POBSI) pada 9 Oktober 1953. Organisasi ini menjadi tonggak awal dalam upaya menjadikan biliar sebagai olahraga resmi dengan sistem pembinaan, pelatihan atlet, dan penyelenggaraan turnamen nasional (POBSI, 2021). Sejak tahun 1985,

biliar telah resmi menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan dalam Pekan Olahraga Nasional (PON), dan kemudian tampil di ajang SEA Games (Raharjo, 2022). Upaya serius untuk memperbaiki citra dilakukan pula lewat program akreditasi arena biliar pada 2022, yang bertujuan menjadikan tempat bermain biliar sebagai ruang olahraga yang sehat dan profesional (POBSI, 2022).

Transformasi ini semakin nyata pada era digital. Pemerintah daerah seperti Kota Padang mulai mengintegrasikan biliar ke dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah-sekolah (Yanti, 2024). Arena-arena biliar yang bersertifikat dan komunitas-komunitas aktif mulai bermunculan, menjadi wadah yang positif bagi generasi muda untuk berlatih dan berprestasi (Yusuf & Hidayat, 2023). Citra biliar pun berangsur berubah: dari aktivitas pinggiran menjadi olahraga yang membutuhkan konsentrasi, strategi, dan kendali emosi yang tinggi (Sutrisno, 2021).

Biliar kini menjadi tren, terutama di kalangan anak muda, baik laki-laki maupun perempuan. Olahraga ini bukan sekadar hiburan, tetapi juga sarana untuk melatih fokus, mengelola emosi, dan meningkatkan ketajaman mental. Namun, sejarah mencatat bahwa biliar sempat menjadi simbol kontroversi, terutama bagi perempuan. Menurut Adi (2010), sejak era generasi X, tempat biliar sering dikaitkan dengan aktivitas malam yang tidak sesuai norma sosial. Tempatnya yang tertutup dan suasana yang gelap membuat masyarakat memandang negatif, terlebih terhadap perempuan yang bermain hingga larut malam. Budaya patriarki memperparah stigma ini, di mana perempuan dianggap “nakal” jika berada di luar rumah malam hari, sementara laki-laki tidak dikenai penilaian serupa (Putri, 2023;

Pratisca, 2024). Seiring dengan meningkatnya kesadaran akan kesetaraan gender dan nilai individu, stigma terhadap perempuan dalam olahraga biliar mulai mencair. Biliar kini justru dilihat sebagai aktivitas rekreatif yang mempererat hubungan sosial dan tidak lagi terbatas pada satu gender (Julitasia, 2025). Terutama pasca-pandemi COVID-19, masyarakat mencari aktivitas yang aman namun tetap menyenangkan. Biliar menjadi pilihan karena interaktif namun tetap menjaga jarak sosial (Pools Tredway Plus, 2024).

Perubahan ini diperkuat oleh munculnya fasilitas biliar yang terang, bersih, dan ramah keluarga. Tempat-tempat ini kini juga berfungsi sebagai ruang sosial dan rekreasi yang inklusif (Rapli, 2025). Kompetisi yang terbuka bagi semua kalangan turut mendorong citra baru biliar sebagai olahraga positif. Dengan semakin terbukanya pandangan masyarakat terhadap nilai-nilai modern, biliar kini mencerminkan transformasi sosial yang lebih adil dan berkeadilan gender (Salsabilah et al., 2023). **Kampung Pondok di Kota Padang** menjadi contoh konkret dari transformasi citra biliar yang berhasil melalui strategi rebranding. Kawasan ini kini dikenal sebagai pusat hiburan malam dan ekonomi kreatif yang dinamis, di mana biliar bukan lagi dipandang negatif, melainkan menjadi bagian dari gaya hidup anak muda urban (Bappeda, 2022). Berdasarkan observasi awal, di Kampung Pondok Kota Padang terdapat lima tempat biliar besar dan terkenal yang menjadi pusat aktivitas sosial dan rekreasi, yakni Oriental Billiard, AW Billiard, Rumah Billiard, Basecamp Billiard, dan Oracle Billiard. Tempat-tempat ini tidak hanya menyediakan arena permainan, tetapi juga menghadirkan suasana yang nyaman, estetis, dan terintegrasi dengan konsep kafe, musik, serta acara

komunitas, menjadikannya destinasi favorit bagi pelajar dan mahasiswa karena lokasinya yang dekat dengan kampus dan sekolah.

Transformasi citra biliar ini dapat diibaratkan sebagai bentuk *rebranding* yang sukses dan strategis. *Rebranding* bukan sekadar mengganti logo atau tampilan visual, melainkan tentang membentuk ulang persepsi publik secara mendalam dan berkelanjutan (Muzellec & Lambkin, 2006). Dalam konteks industri hiburan seperti biliar, *rebranding* memainkan peran penting dalam memperluas pangsa pasar sekaligus membangun loyalitas pelanggan. Bisnis biliar yang telah memiliki komunitas yang kuat sebenarnya memiliki modal sosial dan emosional yang besar untuk melakukan diferensiasi. Ketika *rebranding* dilakukan secara menyeluruh dan relevan dengan kebutuhan serta selera generasi baru, proses ini mampu menciptakan nilai tambah bagi pelanggan dan memperluas basis pasar secara berkelanjutan (Mostafa et al., 2017).

Di tengah maraknya hiburan digital yang kian mendominasi gaya hidup masyarakat, industri biliar menghadapi tantangan serius dalam mempertahankan eksistensinya. *Rebranding* pun menjadi solusi strategis untuk menghidupkan kembali biliar sebagai aktivitas sosial yang modern, inklusif, dan menarik (Khadijah & Luqman, 2024). Pendekatan *rebranding* ini tidak hanya mengandalkan estetika baru, tetapi juga mengoptimalkan sumber daya internal seperti loyalitas pelanggan, atmosfer tempat, dan kekuatan komunitas. Integrasi biliar dengan elemen gaya hidup masa kini, seperti kafe, *live music*, atau acara komunitas, menjadikan tempat biliar lebih dari sekadar arena permainan melainkan ruang sosial yang hidup dan relevan bagi generasi muda. Dengan

demikian, transformasi citra biliar melalui *rebranding* tidak hanya berhasil membentuk ulang persepsi publik, tetapi juga menciptakan ruang sosial baru yang mampu bertahan dan berkembang di tengah perubahan zaman (Khadijah & Luqman, 2024).

Meski berbagai upaya *rebranding* telah dilakukan dan citra biliar semakin diarahkan sebagai olahraga yang positif, inklusif, dan modern, masih terdapat tantangan signifikan dalam mengubah pandangan sebagian masyarakat, khususnya di kalangan Gen Z yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 (Dimock, 2019). Generasi ini, yang tumbuh dalam era digital dan sangat terpapar oleh nilai-nilai global serta arus media sosial, justru masih banyak yang mewarisi persepsi negatif dari generasi sebelumnya (Turner, 2015). Menurut penelitian oleh Wijaya dan Nurhalim (2023), sebagian besar Gen Z masih mengasosiasikan biliar dengan aktivitas malam, rokok, dan pergaulan bebas, yang dianggap bertentangan dengan nilai produktivitas dan gaya hidup sehat yang kini mereka anut. Survei informal yang dilakukan oleh POBSI Sumatera Barat (2024) juga menunjukkan bahwa 6 dari 10 responden mahasiswa di Padang merasa ragu untuk bermain biliar karena takut dicap negatif oleh lingkungan sosial mereka, terutama bagi perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa proses *rebranding* belum sepenuhnya menembus lapisan persepsi kultural yang telah mengakar lama dalam masyarakat. Oleh karena itu, strategi komunikasi yang lebih intensif dan berbasis nilai-nilai Gen Z seperti visual storytelling, narasi keberhasilan atlet muda, serta pendekatan berbasis komunitas digital perlu lebih dikembangkan agar transformasi citra biliar benar-

benar menyentuh dan diterima oleh generasi yang menjadi tumpuan masa depan olahraga ini (Rizky & Adyatama, 2022).

Dalam konteks ini, biliar tidak lagi sekadar permainan, melainkan bagian dari dinamika urban dan budaya anak muda. Keberadaan biliar di Kampung Pondok merepresentasikan perubahan persepsi masyarakat terhadap olahraga ini dari aktivitas marjinal menjadi simbol gaya hidup modern. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengangkat topik “*Rebranding Billiards* di Kampung Pondok sebagai Olahraga: Upaya Mengubah Persepsi Masyarakat Kota Padang” sebagai bentuk kajian terhadap perubahan sosial, budaya, dan strategi bisnis dalam satu fenomena yang terus berkembang.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah adalah bagaimana strategi *rebranding* yang dapat dilakukan untuk mengubah persepsi individu dan persepsi sosia terkait *billiards* sebagai bentuk olahraga dan hiburan di kawasan Kampung Pondok Kota Padang?

### **1.3 Tujuan Masalah**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan mengungkap strategi *rebranding* yang dapat dilakukan untuk mengubah persepsi individu dan persepsi sosia terkait *billiards* sebagai bentuk olahraga dan hiburan di kawasan Kampung Pondok Kota Padang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis / Akademis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi peneliti berikutnya dalam menyediakan informasi tambahan dan panduan untuk penelitian tentang topik lain yang terkait dengan *rebranding* yang berkontribusi terhadap pengembangan ilmu dengan hasil penelitian.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pemerintah melalui instansi terkait sebagai tambahan informasi tentang *rebranding* yang berkontribusi untuk bisnis *billards*.

### 1.5 Ruang Lingkup Pembahasan

Penelitian ini strategi eksplorasi *rebranding billards* sebagai olahraga di Kampung Pondok Kota Padang.



### 1.6 Sistematika Penelitian

1. BAB I adalah pendahuluan yang membahas mengenai konteks latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat yang dapat diperoleh, lingkup topik yang akan dibahas, dan struktur penelitian yang berlaku di Universitas Andalas.
2. BAB II adalah tinjauan pustaka yang mencakup literatur yang relevan dengan penelitian ini, termasuk *grand theory* dan *applied theory*.
3. BAB III adalah metode penelitian yang membahas desain penelitian, objek dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan metode diterapkan.

4. BAB IV adalah hasil dan pembahasan yang mencakup gambaran umum tentang objek penelitian, analisis data dari wawancara dan kuesioner, serta pembahasan mendalam mengenai *rebranding billiards*.
5. BAB V adalah penutup yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian, keterbatasan penelitian, saran-saran, implikasi dari penelitian, dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya guna meningkatkan kualitas hasil penelitian.

