

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan salah satu referensi yang diambil peneliti sebagai bahan tambahan kajian. Dari hasil penelitian terdahulu peneliti mengutip beberapa pendapat yang dibutuhkan oleh peneliti sebagai bahan pendukung penelitian. Setelah peneliti melakukan tinjauan pustaka dan *review* hasil penelitian terdahulu, ditemukan beberapa penelitian tentang psikologi komunikasi antara lain :

2.1.1. PSIKOLOGI KOMUNIKASI DALAM PENERAPAN NILAI-NILAI KEISLAMAMAN DI SEKOLAH

Penelitian pertama dilakukan oleh Nandari Ayu Setiana (2018) dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Penelitian deskriptif kualitatif ini berfokus pada pesan psikologi komunikasi dalam menerapkan nilai-nilai islam di sekolah. Berdasarkan hasil analisis data yang dikaji menggunakan teori psikologi komunikasi didapat kesimpulan bahwa psikologi komunikasi bisa menjadi barang impor dalam hidup, terutama dalam psikologi pembelajaran komunikasi yang bisa menjadi cara membimbing siswa agar bisa berperilaku baik berdasarkan tuntunan islam. Berdasarkan nilai ajaran islam dapat di obati oleh siswa di sekolah. Dengan demikian, penting bagi para guru untuk menjelaskan dengan sangat baik kepada siswa tentang bagaimana menjadi siswa yang sangat baik yang memiliki qamul qakhmat. Berkomunikasi dalam

pembelajaran di sekolah sebenarnya bisa menjadi pelajaran penting bagi guru sendiri karena bisa membuat setiap aktivitas dilakukan dengan baik oleh siswa. Melalui pola komunikasi yang baik, siswa dapat memahami dengan apa yang diinstruksikan oleh guru.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama membahas mengenai psikologi dari sudut pandang komunikasi. Sedangkan perbedaannya terletak dalam hal subjek penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan subjek penelitian siswa, sedang peneliti menggunakan subjek pemain *Billiard*.

2.1.2. PERAN PSIKOLOGI KOMUNIKASI DALAM MENGATASI PERMASALAHAN PESERTA DIDIK: STUDI KASUS PROSES BIMBINGAN KONSELING DI SMK KESEHATAN WIDYA DHARMA BALI

Penelitian kedua dilakukan oleh Niluh Wiwik Eka Putri (2020) dari Universitas Mpu Kuturan Singaraja. Penelitian deskriptif kualitatif ini berfokus pada peran psikologi komunikasi dalam mengatasi permasalahan persertadidik di SMK Kesehatan Widya Dharma Bali. Adapun hasil yang di peroleh antara lain untuk mengatasi permasalahan peserta didik diperlukan komunikasi yang efektif yakni mengemas komunikasi secara efektif dengan perhatian, minat, hasrat, keputusan, aksi/tindakan, dan kepuasan. Peran psikologi komunikasi juga bisa mengubah opini siswa yang mengalami permasalahan terhadap sesuatu hal, mengubah sikap siswa yang mengalami permasalahan terhadap obyek atau subyek tertentu, serta mengubah perilaku

yang mengalami permasalahan terkait dengan pengetahuan, persepsi, dan sikapnya.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama membahas mengenai psikologi dari sudut pandang komunikasi. Sedangkan perbedaannya terletak dalam hal subjek penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan subyek penelitian siswa, sedang peneliti menggunakan subyek pemain *Billiard*.

2.1.3. ANALISIS PSIKOLOGI KOMUNIKASI KELOMPOK VIRTUAL DALAM PENERIMAAN KONTEN RADIKALISME

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Fasha Umh Rizky, Eva Putriya Hasanah, Nikmah Hadiati Salisah (2021) dari Universitas Trunojoyo Madura. Penelitian ini bertujuan untuk memahami sebab adanya penerimaan terhadap gagasan radikalisme di ruang siber dari sudut pandang psikologi komunikasi kelompok virtual. Karena persebaran gagasan radikalisme diruang siber cukup masif dan membentuk kelompok-kelompok virtual. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif naturalistik kepustakaan, yaitu mengungkap fenomena dengan interpretasi dari sudut pandang tertentu, dengan memberikan setting alamiah pada subjek penelitian, dan data diperoleh melalui studi dokumentasi. Temuan yang dihasilkan menunjukkan bahwa ruang siber sebagai habitat baru masyarakat, bisa mempermudah interaksi masyarakat dan membuat komunikasi bisa berlangsung lebih mudah dan cepat dengan menggunakan media-media virtual. Hal itu bisa memunculkan kelompok virtual yang dapat mempengaruhi pikiran, perasaan hingga sikap

dan perilaku individu yang tergabung didalamnya. Termasuk dalam penyebaran konten radikalisme, baik melalui akun individu, akun kelompok, maupun forum-forum virtual dapat memberikan pengaruh berupa konformitas atau polarisasi pada komunikannya, sampai bersikap menerima gagasan-gagasan yang radikal itu. Agar gagasan moderasi beragama bisa mengimbangi gagasan radikal yang masih cukup banyak disebarkan di ruang siber, maka da'i bisa menggunakan kelompok-kelompok virtual melalui media-media yang banyak digunakan di ruang siber, dan membangun semangat ke-kita-an atau ingroup, dengan cara membuat satu tujuan yang sama misal menarik pada semangat persatuan Islam, agar bisa membuat orang-orang yang semula radikal menyadari bahwa 'kita sama' atau dalam ingroup yang sama, yaitu sama-sama muslim, sehingga dengan gagasan moderasi bisa perlahan disampaikan pada mereka.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama membahas mengenai psikologi dari sudut pandang komunikasi. Sedangkan perbedaannya terletak dalam hal obyek penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan objek penelitian pada konten radikalisme, sedang peneliti menggunakan objek penelitian *Psychology Warfare*.

Tabel 2.1. Matrik Penelitian Terdahulu

No	Judul	Peneliti	Metode	Hasil penelitian	Perbedaan
1.	Psikologi komunikasi dalam penerapan nilai Nilai keislaman di sekolah	Nandari Ayu Setiana	Kualitatif Deskriptif	Dalam psikologi pembelajaran komunikasi yang bisa menjadi cara membimbing siswa agar berperilaku baik berdasarkan tuntunan islam dengan pola komunikasi yang baik siswa dapat memahami apa yang di instruksikan guru	Objek penelitian dan Subyek penelitian
2.	Peran psikologi komunikasi dalam mengatasi permasalahan peserta didik : Studi kasus proses bimbingan konseling di smk kesehatan widya dharma Bali	Niluh Wiwik Eka Putri	Kualitatif Deskriptif	Berkomunikasi dalam pembelajaran di sekolah sebenarnya bisa menjadi pelajaran penting bukan hanya untuk siswa tetapi juga untuk guru karena berkaitan dengan setiap aktivitas	Objek penelitian dan permasalahan yang dikaji.

				yang dilakukan oleh siswa	
3.	Analisis psikologi komunikasi kelompok virtual dalam penerimaan konten radikalisme	Fasha Umh Rizky, Eva Putriya Hasanah Nikmah Hadiati Salisah	Kualitatif	ruang siber sebagai habitat baru masyarakat, bisa mempermudah interaksi masyarakat dan membuat komunikasi bisa berlangsung lebih mudah dan cepat dengan menggunakan media-media virtual.	Objek penelitian dan metode penelitian.

2.2 Psikologi Komunikasi

2.2.1 Pengertian Psikologi Komunikasi

Psikologi komunikasi adalah ilmu yang berusaha menguraikan, meramalkan dan mengendalikan peristiwa mental dan *behavioral* dalam komunikasi (Rakhmat, 2015). Peristiwa mental merupakan *internal mediation of stimuli* sebagai akibat berlangsungnya komunikasi. Sementara peristiwa *behavioral* adalah proses pengambilan kesimpulan pada otak berdasarkan dari respons yang nampak. Psikologi komunikasi mempunyai batasan makna yang sangat luas, meliputi segala penyampaian energi, gelombang suara, tanda

diantara tempat, sistem atau organisme. Kata komunikasi sendiri dipergunakan sebagai proses, sebagai pesan, sebagai pengaruh atau secara khusus sebagai pesan pasien dalam psikoterapi (Nikmah, 2017).

2.2.2 Ciri-Ciri Psikologi Komunikasi

Rakhmat (2015) menegaskan, pendekatan psikologi komunikasi memiliki empat ciri-ciri, yaitu sebagai berikut:

a. Penerimaan Stimuli Secara Inderawi (*Sensory Reception of Stimuly*).

Pada proses ini komunikasi diawali atau bermula ketika panca indra manusia diterpa oleh stimuli, panca indra tersebut yakni mata, hidung, telinga, kulit, dan mulut. Stimuli bisa berbentuk orang, pesan, suara, warna, dan sebagainya; pokoknya segala hal yang mempengaruhi individu.

b. Proses yang Mengantarai Stimuli dan Respons (*Internal Mediation Of Stimuli*)

Pada ciri pendekatan ini, stimuli yang ditangkap oleh alat indera, kemudian diolah dalam otak. Manusia hanya mengambil kesimpulan tentang proses yang terjadi pada otak dari respons yang tampak. Melalui tanda-tanda yang diketahui, seperti tersenyum, tepuk tangan, dan meloncat-loncat, yang memiliki arti sedang gembira.

c. Prediksi Respons (*Prediction of Response*)

Pada pendekatan ciri ini, Respons yang terjadi pada masa lalu dapat dilihat serta dapat diramal respon nya untuk masalah mendatang.

Kuncinya, harus mengetahui sejarah respons terdahulu, sebelum meramalkan respons individu saat ini.

d. Peneguhan Response (*Reinforcement of Response*)

Pada pendekatan ciri ini timbul perhatian pada gudang memori (memori storage) dan set (penghubung masa lalu dan masa sekarang). Salah satu unsur sejarah respons ialah peneguhan. Peneguhan adalah respons lingkungan (atau orang lain pada respons organisme yang asli). Berger dan Lambert menyebutnya *feedback* (umpan balik), tetapi Fisher tetap menyebutnya Peneguhan.

2.3 Psychology Warfare

Psychology Warfare, teror mental atau provokasi, adalah upaya yang dilakukan untuk menyerang mental lawan sebelum atau pada saat laga. Perang psikologis ini dilakukan untuk menunjukkan (cenderung memamerkan) kekuatan diri sendiri, dan memiliki tujuan untuk membuat lawan kehilangan kepercayaan dirinya. Sebenarnya, strategi *psywar* ini sering dilakukan pada dua kubu yang sedang berperang dalam artian sesungguhnya. Mereka berusaha melakukan propaganda terhadap kekuatan yang dimiliki, dan dengan sengaja menyerang lawan dengan pernyataan-pernyataan yang dapat membuat kekuatan lawan menjadi goyah. (Xu Hezhen dalam Kurniawan, 2007).

Psychological War dalam dunia olahraga merupakan adaptasi dari keadaan di atas. Sebelum pertandingan yang akan mempertemukan mereka di lapangan, kedua pemain akan saling berusaha untuk menjatuhkan kekuatan

lawan dengan saling mengeluarkan sesumbar, *Psychological War* berbentuk verbal maupun propaganda kekuatan melalui unjuk kebolehan atau kekuatan, jika terjadi sangat kuat dapat menyebabkan lawan menjadi ketakutan dan kehilangan rasa percaya diri. Dalam bentuk serangan non verbal biasanya dilancarkan melalui kata kata yang merendahkan. Bisa dengan menyinggung soal cara bermain yang tidak rapih atau dengan mengatakan bahwa level yang akan dihadapi tidak setara.

2.4 Olahraga *Billiard*

Olahraga merupakan suatu aktivitas jasmani dan rohani yang apabila dilakukan secara benar dapat memberikan dampak positif bagi pemberinya. Berolahraga akan meningkatkan ketahanan fisik, memperlancar peredaran darah, untuk menunjang pembinaan mental, sosial, prestasi, serta bisa meningkatkan emosional dan konsentrasi. Undang-undang Republik Indonesia nomor 3 tahun 2005 menjelaskan bahwa olahraga merupakan bagian dari proses dan pencapaian tujuan membangun nasional sehingga peranan olahraga dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara ditetapkan pada kedudukan yang jelas dalam sistem hukun nasional.

Billiard merupakan salah satu cabang olahraga yang masuk dalam kategori olahraga konsentrasi. Sehingga sangat dibutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang benar dan ditunjang ketahanan fisik yang prima agar mampu berprestasi. Cabang olahraga ini dimainkan dengan alat bantu khusus dan peraturan tersendiri. Menurut Marchamah (2009), *billiard* merupakan suatu permainan ketangkasan memasukkan bola yang membutuhkan konsentrasi

tinggi. Bola induk berwarna putih, bola *billiard* bernomor 1 sampai 15. Pemain yang berhasil memasukkan poin terbanyak akan keluar sebagai pemenang.

2.4.1 Karakteristik *Billiard*

Karakteristik *Billiard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut Marchamah (2009,P.6)

1. Pandangan positif *billiard* merupakan olahraga yang membuat hati senang dan menghilangkan kejenuhan jika dilihat secara psikologis;
2. Pandangan negatif *billiard* masih sering dibuat sebagai ajang permainan yang berbau dengan uang (taruhan).

Olahraga *billiard* terbagi atas berbagai jenis antara lain *Carom*, *Snooker* dan *Pool*.

1. *Carom* merupakan permainan diatas meja *billiard* tanpa satu lobang pun dengan menghitung skor pantulan ke bola sasaran. Permainan ini mengharuskan pemain memukul bola ke dinding meja terlebih dahulu sebelum mengenai bola sasaran untuk mendapatkan poin.
2. *Snooker* merupakan permainan diatas meja snooker yang lebih besar dari meja *billiard pool* dengan ukuran 12 kaki atau sekitar 3,7m x 1,8m. Bola *billiard* yang digunakan juga berbeda karena setiap bola tidak memiliki angka melainkan poin. Seperti, warna merah 1 poin, biru 2 poin, merah 3 poin dan seterusnya. Teknik memasukan bola ke lobang harus dengan pola menyilang warna.

3. *Pool* merupakan permainan yang paling populer di kalangan masyarakat dan sering dimainkan di turnamen regional, nasional maupun internasional. Permainan *billiard* ini memiliki 4 jenis permainan yaitu bola 8, 9, 10, 15. Permainan ini dimainkan di meja *billiard* dengan ukuran 9 kaki dengan masing masing 1 lobang di setiap sudut dan 2 lobang di sisi tengah meja. (Elmagd, 2017)

2.5 Teori Psikoanalisis Sigmund Freud

Psikoanalisis adalah disiplin ilmu yang dimulai sekitar tahun 1900-an oleh Sigmund Freud. Teori *psikoanalisis* berhubungan dengan fungsi dan perkembangan mental manusia. Ilmu ini merupakan bagian dari psikologi yang memberikan kontribusi besar dan dibuat untuk psikologi manusia selama ini. Sigmund Freud dilahirkan di Freiberg, Moravia, pada tanggal 6 bulan Mei 1856 . Freud sendiri adalah seorang yang berasal dari keluarga Yahudi. Ayah Freud bernama Jacob Freud, seorang pedagang atau agen tekstil. Freud belajar kedokteran di Wina dan bekerja di laboratorium Profesor Brücke. Penemuan psikoanalisis telah memperkenalkan Freud menjadi seorang yang berpengaruh dalam zamannya. Istilah psikoanalisis sendiri muncul pada tahun 1896.

Sigmund Freud tidak memberikan penjelasan pada teori psikoanalisisnya karena penjelasan dari Freud selalu berubah-ubah. Tahun 1923, dalam sebuah jurnal di Jerman, dia menjelaskan pengertian dari psikoanalisis. Pertama, istilah ini digunakan untuk menunjukkan satu metode penelitian terhadap proses-proses psikis (seperti mimpi) yang selama ini tidak bisa terjangkau

secara ilmiah. Kedua, psikoanalisis juga digunakan sebagai satu metode untuk menyembuhkan gangguan-gangguan psikis yang diakibatkan oleh pasien neurosis. Ketiga, istilah ini dipakai untuk menunjukkan seluruh pengetahuan psikologis yang diperoleh melalui metode dan teknik yang telah dilakukan.

Berdasarkan pada pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teori psikoanalisis merupakan teori yang dikembangkan oleh Sigmund Freud yang digunakan sebagai metode penelitian proses psikis, metode untuk menyembuhkan gangguan psikis dan digunakan untuk menambah pengetahuan psikologis.

Psikoanalisis memusatkan perhatiannya pada satu konsep, yakni ketidaksadaran (Susanto, 2012). Hal tersebut semakin diperjelas oleh Hall & Lindzey (1993) yang menyebutkan bahwa dalam daerah ketidaksadaran yang sangat luas ini ditemukan dorongan-dorongan, nafsu-nafsu, ide-ide dan perasaan-perasaan yang ditekan, suatu dunia bawah yang besar berisi kekuatan-kekuatan vital dan tidak kasat mata yang melaksanakan kontrol penting atas pikiran-pikiran dan perbuatan-perbuatan sadar individu (Eagleton, 2010).

Struktur kepribadian menurut Sigmund Freud terdiri dari tiga komponen yaitu id, ego dan super ego. Id adalah energi psikis dan naluri yang menekan manusia agar memenuhi kebutuhan dasar yang berada di alam bawah sadar, dan tidak ada kontak dengan realitas. Cara kerja id berhubungan dengan prinsip kesenangan, yakni selalu mencari kenikmatan dan selalu menghindari ketidaknyamanan.

Ego adalah satu satunya wilayah jiwa yang berhubungan dengan realitas. Ego tumbuh dari id dan menjadi sumber dari individu untuk berkomunikasi dengan dunia luar. Ego berada diantara alam sadar dan alam bawah sadar, tugas ego memberi tempat pada fungsi mental utama, misalnya: penalaran, penyelesaian masalah, dan pengambilan keputusan. Namun id dan ego tidak memiliki moralitas karena keduanya ini tidak mengenal nilai baik dan buruk.

Terakhir, superego mengacu pada moralitas dalam kepribadian. Superego sama halnya dengan “hati nurani” yang mengenali nilai baik dan buruk (Minderop, 2013). Superego berperan pokok untuk mengurangi implus-implus id, terutama implus-implus agresif dan seksual serta mendorong ego untuk menggantikan tujuan-tujuan realistik dengan tujuan moralistik.

2.6 Kerangka Pemikiran

Dalam kehidupan manusia, olahraga merupakan salah satu kegiatan yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari. Banyak orang sengaja meluangkan waktu mereka untuk melakukan olahraga secara khusus seperti futsal, basket, renang, tenis dan sebagainya. *Billiard* merupakan cabang olahraga yang termasuk dalam kategori cabang olahraga konsentrasi. Dalam perkembangan olahraga modern, olahraga *billiard* merupakan salah satu cabang olahraga yang turut diperlombakan dalam turnamen atau event olahraga internasional SEA Games maupun turnamen *billiard* internasional seperti World Pool Championship dan Guinness World Series of Pool.

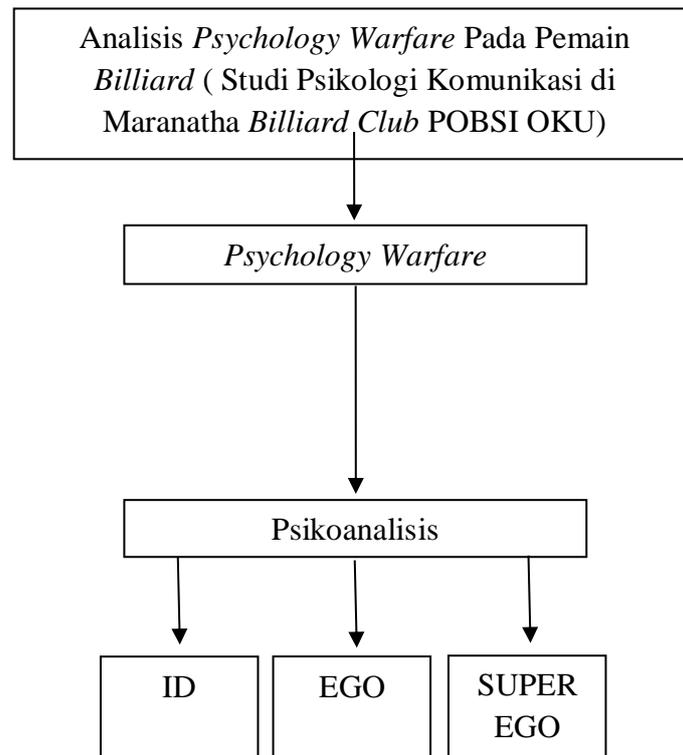
Maranatha *Billiard Club* (MBC) adalah satu-satunya *club billiard* di Kabupaten Ogan Komering Ulu yang menjadi *club* resmi di bawah naungan

Persatuan Olahraga Biliar Seluruh Indonesia (POBSI). MBC juga sudah melahirkan atlet terbaik yang mampu menjuarai dan mendominasi event regional, nasional maupun internasional. Dalam kurun waktu 6 tahun, para atlet MBC telah mengikuti 5 kejuaraan dan membawa setidaknya 2 medali pada setiap kejuaraan resmi yang diadakan oleh Kemenpora dan Koni.

Kunci Kesuksesan atlet *billiard* MBC tentunya tidak terlepas dari bekal pelatihan yang baik teoritis maupun praktis yang di ajarkan oleh para pelatih. Tidak hanya itu, beberapa strategi pemenangan pun dirancang untuk bisa mengganggu konsentrasi lawan. Salah satu strategi yang biasa di lakukan adalah dengan melancarkan *psychological warfare* kepada lawan tanding.

Psywar (Psychological warfare) atau biasa disebut perang urat syaraf merupakan suatu bentuk serangan propaganda yang dilancarkan oleh dua atau lebih pihak yang saling bertentangan pendapat. *Psywar* merupakan salah satu strategi yang sering digunakan dalam pertandingan. *Psywar* memanfaatkan sisi psikologis dan pemikiran lawan agar bisa dipecah konsentrasinya. Dalam turnamen *billiard*, besar atau kecilnya tekanan psikologis tergantung dari jenis dan intensitas teror yang diterima atlet tersebut, serta kemampuan atlet untuk beradaptasi dengan tekanan. *Psywar* bisa dilakukan baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisa bagaimana *psywar* menjadi sebab akibat perubahan perilaku dan tekanan psikologis yang dialami pemain *billiard* pada pertandingan *billiard* melalui teori psikoanalisis dari sudut pandang psikologi komunikasi.



Bagan 2.3. Kerangka Pemikiran