

**ANALISIS *PSYCHOLOGY WARFARE* PADA PEMAIN *BILLIARD*
(STUDI PSIKOLOGI KOMUNIKASI DI *MARANATHA BILLIARD CLUB***

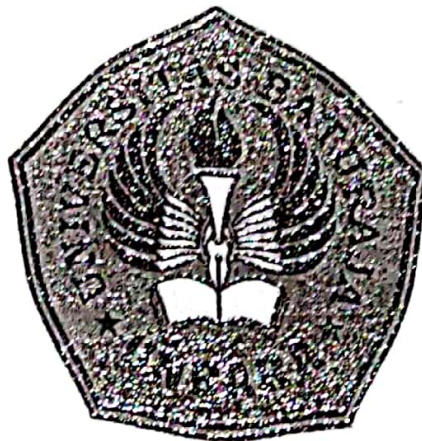
FORSI OKU)

SKRIPSI

OLEH:

MULYADARMA DWI SYAHPUTRA

NPM: 1951031



**UNIVERSITAS BATURAJA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
BATURAJA**

Mulyadarmadwis330@gmail.com

**ANALISIS *PSYCHOLOGY WARFARE* PADA PEMAIN *BILLIARD*
(STUDI PSIKOLOGI KOMUNIKASI DI *MARANATHA BILLIARD CLUB*
POBSI OKU)**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Panitia Sidang Ujian Sarjana
Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) Pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

OLEH:

**MULYADARMA DWI SYAHPUTRA
NPM: 1951031**



**UNIVERSITAS BATURAJA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
BATURAJA
2022**

ABSTRAK

MULYADARMA DWI SYAHPUTRA. NPM: 1951031. ANALISIS PSYCHOLOGY WARFARE PADA PEMAIN BILLIARD (STUDI PSIKOLOGI KOMUNIKASI DI MARANATHA BILLIARD CLUB POBSI OKU). Skripsi (S1) Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik, Universitas Baturaja, Januari 2022. Dibawah Bimbingan Septiana Wulandari M.I.Kom dan Puspita Devi, M. Pd.

Pemain *billiard* MBC pernah mengalami *Psychology Warfare* pada saat bertanding, namun ada juga dari mereka merupakan pihak atau pemberi dari *psywar*. Teror yang dilakukan baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal dalam *psywar* memiliki makna dan diyakini bisa mempengaruhi konsentrasi lawan tanding.

Teori yang digunakan adalah teori Struktur kepribadian menurut Sigmund Freud terdiri dari tiga komponen yaitu id, ego dan super ego. *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.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan struktur kepribadian terdiri dari **Pertama**, Id bagi penerima *psywar*, mereka tidak merasa gelisah dan berusaha tetap tenang ketika mendapat *psywar* dari lawan. Selanjutnya, Id dari aspek pemberian *psywar* kepada lawan yaitu dua pemain yang pernah memberikan *psywar* dalam bentuk verbal dan non verbal. **Kedua**, Ego bagi penerima *psywar* dari lawan memutuskan untuk tidak menghiraukan *psywar* yang diterima dan tetap fokus pada pertandingan. Ego mengkaji pemberi *psywar*, menunjukkan bahwa pemberian *psywar* kepada lawan dilakukan oleh dua pemain dalam bentuk verbal dan akan mencoba cara lain dan dalam bentuk Nonverbal. **Ketiga**, Superego bagi penerima *psywar* mengungkapkan bahwa penerima tekanan *psywar* memiliki cara untuk menghindari tekanan tersebut dan menganggap bahwa *psywar* adalah hal yang biasa terjadi dalam pertandingan dan tidak merubah hubungan baik pada lawan. Superego dari aspek pemberi *psywar* menunjukkan bahwa serangan mental kepada lawan memiliki batasan yaitu hingga lawan hilang konsentrasi dan emosi atas serangan mental yang di berikan. Berdasarkan pada temuan id ego dan super ego, ditemukan bahwa cara interaksi, umur dan jam terbang pemain, pihak yang membantu dalam menyelesaikan masalah, dan pengalaman buruk pemain berpengaruh terhadap kepribadian atau keputusan dalam bermain/performa pemain *billiard*. Analisis hasil temuan mengenai id, ego dan superego dalam *psywar* pemain *billiard* menjelaskan bahwa perkembangan kepribadian pada psikoanalisis memiliki peranan besar dalam proses komunikasi. Rasa cemas tidak hanya terjadi pada satu sumber dan dapat saja merupakan percampuran antara dua sumber kecemasan moral dan kecemasan neurotis, hal tersebut menjadi bahan sumber kecemasan. Isi pesan komunikasi diperhatikan dalam proses komunikasi ketika individu sedang mengalami kecemasan untuk pemilihan kata serta penggunaan bahasa verbal dan non verbal dalam komunikasi

tersebut harus tepat agar tidak menimbulkan miss komunikasi dan tujuan dari komunikasi tersebut tidak tercapai.

Kata Kunci: *Psywar, Billiard*, Psikologi komunikasi

ABSTRACT

MULYADARMA DWI SYAHPUTRA. NPM: 1951031. PSYCHOLOGY WARFARE ANALYSIS OF BILLIARD PLAYERS (STUDY OF COMMUNICATION PSYCHOLOGY AT MARANATHA BILLIARD CLUB POBSI OKU). Skripsi (S1) Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik, Universitas Baturaja, Januari 2022. Dibawah Bimbingan Septiana Wulandari M.I.Kom dan Puspita Devi, M. Pd.

MBC billiard players have experienced Psychology Warfare when competing, but some of them are parties or perpetrators of psywar. Terror carried out both verbally and nonverbally in psywar has meaning and is believed to affect the concentration of opponents.

Using the theory of personality structure according to Sigmund Freud consists of three components, namely id, ego and super ego. Psywar (Psychological warfare) or so-called psychological warfare is a form of propaganda attack carried out by two or more parties with conflicting opinions.

The results of the study show that based on the personality structure consisting of First, Id for psywar recipients, they do not feel anxious and try to remain calm when receiving psywar from their opponent. Furthermore, the Ids from the aspect of giving psywar to opponents are two players who have given psywar in verbal and non-verbal forms. Second, the Ego of the opponent's psywar recipient decides to ignore the psywar received and stays focused on the match. The ego examines the giving of psywar, indicating that giving psywar to the opponent is done by two players in a verbal form and will try other ways and in a nonverbal form. Third, the Superego for psywar recipients from opponents has a way for players to avoid psywar from opponents and assumes psywar is a common thing in matches that does not change the good relationship between players and opponents during and after the match. The superego from the psychological aspect shows that the mental attack on the opponent has limitations, namely until the opponent loses concentration and emotion for the mental attack given by the player. Based on the findings of the id ego and super ego, it was found that the way of interaction, the age and experience of the players, parties who help in solving problems, and the bad experiences of the players influence the personality or decisions in playing/performance of billiard players. Analysis of the findings regarding the id, ego and superego in the psychology of billiard players explains that personality development in psychoanalysis has a major role in the communication process. Anxiety does not only occur in one source and can be a mixture of two sources of moral anxiety and neurotic anxiety, this becomes a source of anxiety. The content of the communication message is considered in the communication process when the individual is experiencing anxiety for the choice of words and the use of verbal and non-verbal language in the communication must be appropriate so as not to cause miss communication and the purpose of the communication is not achieved.

Keywords: Psywar, Billiards, Psychology of communication



UNIVERSITAS BATURAJA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

Jl. Ki Ratu Penghulu Karang Sari No.02301 Telepon (0735) 326122 Fax.
(0735) 321822 Baturaja-32115 OKU Sumatera Selatan

Email:komunikasifisipunbara@gmail.com | Website:www.komunikasi.unbara.ac.id

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi dengan judul:

ANALISIS PSYCHOLOGY WARFARE PADA PEMAIN BILLIARD (STUDI PSIKOLOGI KOMUNIKASI DI MARANATHA BILLIARD CLUB POBSI OKU)

Adalah saya buat sendiri dan tidak dibuatkan oleh orang lain ataupun hasil plagiat/skripsi orang lain yang dilindungi hak ciptanya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari ternyata ini terbukti tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku atau dianulir/dibatalkan segala hak atas gelar kesarjanaan saya.

Baturaja, 29 Desember 2022
Yang membuat pernyataan



Mulyadarma Dwi Syahputra
NPM : 1951031



UNIVERSITAS BATURAJA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

Jl. Ki Ratu Penghulu Karang Sari No.02301 Telepon (0735) 326122 Fax.
(0735) 321822 Baturaja-32115 OKU Sumatera Selatan

Email:komunikasifisipunbara@gmail.com | Website:www.komunikasi.unbara.ac.id

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

JUDUL SKRIPSI : ANALISIS PSYCHOLOGY WARFARE
PADA PEMAIN BILLIARD (STUDI
PSIKOLOGI KOMUNIKASI DI
MARANATHA BILLIARD CLUB
POBSI OKU)

PENYUSUN/PENULIS : MULYADARMA DWI SYAHPUTRA
NPM : 1951031

Baturaja, 29 Desember 2022

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I

Septiana Wulandari, M.I.Kom
NIDN. 0205098304

Pembimbing II

Puspita Devi, M.Pd
NIDN. 0201038703

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Bianca V. Piana, M.I.Kom
NIDN. 0225089003



UNIVERSITAS BATURAJA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

Jl. Ki Ratu Penghulu Karang Sari No.02301 Telepon (0735) 326122 Fax.
(0735) 321822 Baturaja-32115 OKU Sumatera Selatan

Email:komunikasifisipunbara@gmail.com | Website:www.komunikasi.unbara.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Analisis Psychology Warfare Pada Pemain Billiard (Studi Psikologi Komunikasi Di Maranatha Billiard Club POBSI OKU)**, disusun oleh: **Mulyadarma Dwi Syahputra**, NPM: 1951031, telah disetujui dan dipertahankan dalam sidang ujian skripsi pada hari Kamis, 29 Desember 2022. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Baturaja telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom).

Baturaja, 29 Desember 2022

PENGUJI SIDANG SKRIPSI/SARJANA

- 1 Penguji I/Ketua : Septiana Wulandari, M.I.Kom
Merangkap Anggota
- 2 Penguji Utama : Dra. Umi Rahmawati, M.Si
- 3 Penguji II/Sekretaris : Puspita Devi, M.Pd
Merangkap Anggota

Tanggal Lulus: 29 Desember 2022



Menyetujui/Mengesahkan
Dekan,

Dra. Umi Rahmawati, M.Si
NIDN. 0213066401



UNIVERSITAS BATURAJA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK




PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

Jl. Ki Ratu Penghulu Karang Sari No.02301 Telepon (0735) 326122 Fax.
(0735) 321822 Baturaja-32115 OKU Sumatera Selatan

Email:komunikasifisipunbara@gmail.com | Website:www.komunikasi.unbara.ac.id

PENGESAHAN HASIL UJIAN SIDANG SKRIPSI/SARJANA

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Ujian Sidang Sarjana
Di Hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Baturaja
Diterima untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Hari Kamis Tanggal 29 Desember 2022

- | | | | | | |
|---|-----------------------|---|-----------------------------|---|--|
| 1 | Penguji I/Ketua | : | Septiana Wulandari, M.I.Kom | : |  |
| . | Merangkap Anggota | : | | : | |
| 2 | Penguji Utama | : | Dra. Umi Rahmawati, M.Si | : |  |
| . | | : | | : | |
| 3 | Penguji II/Sekretaris | : | Puspita Devi, M.Pd | : |  |
| . | Merangkap Anggota | : | | : | |

Menyetujui/Mengesahkan
Dekan,




Dra. Umi Rahmawati, M.Si
NIDN. 0213066401



UNIVERSITAS BATURAJA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

Jl. Ki Ratu Penghulu Karang Sari No.02301 Telepon (0735) 326122 Fax.
(0735) 321822 Baturaja-32115 OKU Sumatera Selatan

Email:komunikasifisipunbara@gmail.com | Website:www.komunikasi.unbara.ac.id

PENGESAHAN PERBAIKAN HASIL SIDANG SKRIPSI/SARJANA

JUDUL SKRIPSI : ANALISIS PSYCHOLOGY WARFARE
PADA PEMAIN BILLIARD (STUDI
PSIKOLOGI KOMUNIKASI DI
MARANATHA BILLIARD CLUB
POBSI OKU)

PENYUSUN/PENULIS : MULYADARMA DWI SYAHPUTRA

NPM : 1951031

- 1 Penguji I/Ketua : Septiana Wulandari, M.I.Kom
. Merangkap Anggota
- 2 Penguji Utama : Dra. Umi Rahmawati, M.Si
.
- 3 Penguji II/Sekretaris : Puspita Devi, M.Pd
. Merangkap Anggota

Menyetujui/Mengesahkan
Ketua Program Studi,

Bianca Virgiana, M.I.Kom
NIDN. 0225089003



RIWAYAT HIDUP

Mulyadarma Dwi Syahputra, lahir di Baturaja, 15 Juli 2001.

Penulis merupakan anak ke-2 dari 3 bersaudara dari pasangan bapak Emharis Suryadi Putera dan ibu Herliza.

Penulis berdomisili di Jalan Kolonel Burlian Desa Puser Kecamatan Baturaja Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu. Penulis memulai pendidikan formal di Taman kanak-kanak Yayasan Wanita Kereta Api OKU, lalu penulis melanjutkan pendidikan di SD Xaverius 1 Baturaja, SMP Negeri 02 OKU, setelah itu melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 5 OKU jurusan IPA. Sejak menduduki bangku SMP penulis memiliki hobi bermain billiard, Lalu Memulai karir profesional menjadi seorang atlet billiard pada tahun 2017 untuk OKU. Penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Baturaja, pada tahun 2019. Semasa kuliah penulis terhimpun sebagai anggota Himpunan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi dan anggota Badan Eksekutif Mahasiswa FISIP.

Baturaja, 1 Januari 2023

Mulyadarma Dwi Syahputra

MOTTO

"Brake "

" Yang menjadikan sebuah kendaraan berkecepatan tinggi adalah rem "

x

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Saya persembahkan hasil karya tulis penelitian ini kepada:

- ❖ Diri saya sendiri yang telah berhasil menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Kedua orang tua saya. Ayah saya yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan membuat saya merasa layak duduk sebagai seorang mahasiswa. Ibu saya yang telah banyak meluangkan waktu untuk mendengarkan dan memberi saran sejak saya kecil hingga sekarang.
- ❖ Saudara-saudara kandung saya yang sangat saya cintai, dan keluarga besar saya yang saya sayangi.
- ❖ Dosen pembimbing I (Septiana Wulandari, M.L.Kom) dan II (Puspita Devi, M. Pd) yang sudah sangat sabar dan banyak sekali memberikan bantuan yang besar dalam proses penelitian ini.
- ❖ Ibu Dian Novitasari, M.L.Kom selaku Sekretaris Prodi dan akademisi Psikologi Komunikasi yang telah membantu menyelesaikan proses skripsi saya dan tentunya memberikan saya pengetahuan lebih tentang psikologi komunikasi.
- ❖ Teman-teman saya yang telah membantu proses perkuliahan saya. Khususnya teman-teman di Marantha Billiard Club yang membantu proses pengerjaan skripsi saya.
- ❖ Dan seluruh dosen Ilmu Komunikasi yang luar biasa dalam kehidupan kampus saya.
- ❖ Yang terakhir, Nadya Descinta Eka Rani yang telah mendukung dan mendengarkan banyak keluhan kuliah saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT telah memberikan rahmat, dan hidayahnya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul "ANALISIS PSYCHOLOGY WARFARE PADA PEMAIN BILLIARD (STUDI PSIKOLOGI KOMUNIKASI DI MARANATHA BILLIARD CLUB POBSI OKU)" Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi di Universitas Baturaja. Penulis berusaha semaksimal mungkin dalam penulisan ini, usaha-usaha tersebut tidak lepas dari arahan dan bimbingan dari pihak lain. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Diri saya sendiri yang sudah dengan kuat dan keras berjuang, serta masih bertahan sampai titik ini.
2. Kedua Orang tua dan keluarga saya yang telah mendoakan, membantu dalam segala hal, mempercayai dan meridhoi semua aktifitas saya selama penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Yunizir Djakfar, M.I.P Selaku Wakil Rektor I Universitas Baturaja yang telah banyak sekali membantu dan memberikan ilmu akademik dan kehidupan selama saya menempuh perkuliahan.
4. Ibu Dra.Umi Rahmawati, M.Si Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Baturaja sekaligus selaku dosen penguji utama skripsi saya yang telah banyak membantu dan memberikan arahan dalam proses perkuliahan saya.

5. Bapak Drs. Achmad Zahrudin, MM Selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Baturaja.
6. Ibu Bianca Virgiana, M.I.Kom Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi yang memiliki peran besar bagi kelancaran administrasi dan perkuliahan saya.
7. Bapak Akhmad Rosihan, M.Si Selaku Pembimbing akademik yang memiliki peran penting dan ikut serta mengembangkan potensi yang ada dalam diri saya.
8. Ibu Dian Novitasari, M.I.Kom Selaku Sekretaris Prodi sekaligus akademisi psikologi komunikasi yang sudah memberikan banyak pengetahuan dan waktu demi bisa terselesainya skripsi saya.
9. Ibu Septiana Wulandari, M.I.Kom Selaku Pembimbing I yang sudah dengan sabarnya membimbing saya, dan memberikan ilmu-ilmu besar bagi kelancaran penulisan skripsi saya.
10. Ibu Puspita Devi, M. Pd Selaku Pembimbing II yang sudah banyak sekali memberikan saya perhatian dan kebaikan, selalu sabar tanpa sedikit pun amarah dalam membimbing saya maupun dalam proses perkuliahan.
11. Ibu Merita Auli, M.I.Kom, Bapak Darwadi MS, M.I.Kom, seluruh Dosen Program studi Ilmu Komunikasi yang sudah memberikan banyak ilmu dan pelajaran serta perlakuan sangat baik selama masa kuliah, saya sangat beruntung bertemu ibu dan bapak sekalian.
12. Seluruh Dosen Tata Usaha (TU) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Baturaja dan Prodi Ilmu Komunikasi yang telah banyak membantu saya selama perkuliahan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PENGESAHAN HASIL UJIAN SKRIPSI.....	vi
PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI.....	vii
RIWAYAT HIDUP	ix
MOTTO	x
PERSEMBAHAN	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Penelitian Terdahulu	7
2.1.1. PSIKOLOGI KOMUNIKASI DALAM PENERAPAN NILAI-NILAI KEISLAMAN DI SEKOLAH.....	7
2.1.2. PERAN PSIKOLOGI KOMUNIKASI DALAM MENGATASI PERMASALAHAN PESERTA DIDIK: STUDI KASUS PROSES BIMBINGAN KONSELING DI SMK KESEHATAN WIDYA DHARMA BALI	8
2.1.3. ANALISIS PSIKOLOGI KOMUNIKASI KELOMPOK VIRTUAL DALAM PENERIMAAN KONTEN RADIKALISME	9
2.2 Psikologi Komunikasi	12
2.3 <i>Psychology Warfare</i>	14
2.4 Olahraga <i>Billiard</i>	15
2.5 Teori Psikoanalisis Sigmund Freud.....	17
2.6 Kerangka Pemikiran.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1. Paradigma Penelitian.....	22
3.2. Metode Penelitian.....	23
3.2. Sumber Data.....	23
3.3.1. Data Primer.....	23
3.3.2. Data Sekunder.....	23
3.3. Teknik Pengumpulan Data	23
3.4. Unit Analisis Data	27
3.5. Teknik analisis data.....	27

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	29
4.2 Deskripsi Umum Permainan Billiard	30
4.2.1 Maranatha Billiard Club (MBC) POBSI OKU	33
4.3 Hasil Penelitian	37
4.3.1 Kajian Id, Ego dan Superego bagi pemberi Psychology Warfare Di Maranatha Billiard Club POBSI OKU	37
4.3.1.1 Id	37
4.3.1.2 Ego	41
4.3.1.3 Superego	44
4.3.2 Kajian Id, Ego dan Superego bagi penerima Psychology Warfare Di Maranatha Billiard Club POBSI OKU	48
4.3.2.1 Id	48
4.3.2.2 Ego	51
4.3.2.3 Superego	54
4.3.3 Psychology Warfare Pada Pemain Billiard Di Maranatha Billiard Club POBSI OKU Menurut Psikologi Komunikasi.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Matrik Penelitian Terdahulu	11
Tabel 4.1 Analisis Hasil Penelitian.....	66

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.3. Kerangka Pemikiran.....	21
Bagan 4.1 Susunan Kepengurusan Maranatha <i>Billiard Club</i> (MBC) POBSI OKU Masa Bakti 2022-2026.....	36

ABSTRACT

MULYADARMA DWI SYAHPUTRA, NPM: 1951031. PSYCHOLOGY WARFARE ANALYSIS OF BILLIARD PLAYERS (STUDY OF COMMUNICATION PSYCHOLOGY AT MARANATHA BILLIARD CLUB POBSI OKU), Skripsi (S1) Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik, Universitas Baturaja, Januari 2022. Dibawah Bimbingan Septiana Wulandari M.I.Kom dan Puspita Devi, M. Pd.

MBC billiard players have experienced Psychology Warfare when competing, but some of them are parties or perpetrators of psywar. Terror carried out both verbally and nonverbally in psywar has meaning and is believed to affect the concentration of opponents.

Using the theory of personality structure according to Sigmund Freud consists of three components, namely id, ego and super ego. Psywar (Psychological warfare) or so-called psychological warfare is a form of propaganda attack carried out by two or more parties with conflicting opinions.

The results of the study show that based on the personality structure consisting of First, Id for psywar recipients, they do not feel anxious and try to remain calm when receiving psywar from their opponent. Furthermore, the Ids from the aspect of giving psywar to opponents are two players who have given psywar in verbal and non-verbal forms. Second, the Ego of the opponent's psywar recipient decides to ignore the psywar received and stays focused on the match. The ego examines the giving of psywar, indicating that giving psywar to the opponent is done by two players in a verbal form and will try other ways and in a nonverbal form. Third, the Superego for psywar recipients from opponents has a way for players to avoid psywar from opponents and assumes psywar is a common thing in matches that does not change the good relationship between players and opponents during and after the match. The superego from the psychological aspect shows that the mental attack on the opponent has limitations, namely until the opponent loses concentration and emotion for the mental attack given by the player. Based on the findings of the id ego and super ego, it was found that the way of interaction, the age and experience of the players, parties who help in solving problems, and the bad experiences of the players influence the personality or decisions in playing/performance of billiard players. Analysis of the findings regarding the id, ego and superego in the psychology of billiard players explains that personality development in psychoanalysis has a major role in the communication process. Anxiety does not only occur in one source and can be a mixture of two sources of moral anxiety and neurotic anxiety, this becomes a source of anxiety. The content of the communication message is considered in the communication process when the individual is experiencing anxiety for the choice of words and the use of verbal and non-verbal language in the communication must be appropriate so as not to cause miss communication and the purpose of the communication is not achieved.

Keywords: Psywar, Billiards, Psychology of communication

tersebut harus tepat agar tidak menimbulkan miss komunikasi dan tujuan dari komunikasi tersebut tidak tercapai.

Kata Kunci: *Psywar, Billiard*, Psikologi komunikasi

ABSTRAK

MULYADARMA DWI SYAHPUTRA. NPM: 1951031. ANALISIS PSYCHOLOGY WARFARE PADA PEMAIN BILLIARD (STUDI PSIKOLOGI KOMUNIKASI DI MARANATHA BILLIARD CLUB POBSI OKU). Skripsi (S1) Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik, Universitas Baturaja, Januari 2022. Dibawah Bimbingan Septiana Wulandari M.I.Kom dan Puspita Devi, M. Pd.

Pemain *billiard* MBC pernah mengalami *Psychology Warfare* pada saat bertanding, namun ada juga dari mereka merupakan pihak atau pemberi dari *psywar*. Teror yang dilakukan baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal dalam *psywar* memiliki makna dan diyakini bisa mempengaruhi konsentrasi lawan tanding.

Teori yang digunakan adalah teori Struktur kepribadian menurut Sigmund Freud terdiri dari tiga komponen yaitu id, ego dan super ego. *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.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan struktur kepribadian terdiri dari Pertama, Id bagi penerima *psywar*, mereka tidak merasa gelisah dan berusaha tetap tenang ketika mendapat *psywar* dari lawan. Selanjutnya, Id dari aspek pemberian *psywar* kepada lawan yaitu dua pemain yang pernah memberikan *psywar* dalam bentuk verbal dan non verbal. Kedua, Ego bagi penerima *psywar* dari lawan memutuskan untuk tidak menghiraukan *psywar* yang diterima dan tetap fokus pada pertandingan. Ego mengkaji pemberi *psywar*, menunjukkan bahwa pemberian *psywar* kepada lawan dilakukan oleh dua pemain dalam bentuk verbal dan akan mencoba cara lain dan dalam bentuk Nonverbal. Ketiga, Superego bagi penerima *psywar* mengungkapkan bahwa penerima tekanan *psywar* memiliki cara untuk menghindari tekanan tersebut dan menganggap bahwa *psywar* adalah hal yang biasa terjadi dalam pertandingan dan tidak merubah hubungan baik pada lawan. Superego dari aspek pemberi *psywar* menunjukan bahwa serangan mental kepada lawan memiliki batasan yaitu hingga lawan hilang konsentrasi dan emosi atas serangan mental yang di berikan. Berdasarkan pada temuan id ego dan super ego, ditemukan bahwa cara interaksi, umur dan jam terbang pemain, pihak yang membantu dalam menyelesaikan masalah, dan pengalaman buruk pemain berpengaruh terhadap kepribadian atau keputusan dalam bermain/performa pemain *billiard*. Analisis hasil temuan mengenai id,ego dan superego dalam *psywar* pemain *billiard* menjelaskan bahwa perkembangan kepribadian pada psikoanalisis memiliki peranan besar dalam proses komunikasi. Rasa cemas tidak hanya terjadi pada satu sumber dan dapat saja merupakan percampuran antara dua sumber kecemasan moral dan kecemasan neurotis, hal tersebut menjadi bahan sumber kecemasan. Isi pesan komunikasi diperhatikan dalam proses komunikasi ketika individu sedang mengalami kecemasan untuk pemilihan kata serta penggunaan bahasa verbal dan non verbal dalam komunikasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan manusia, olahraga merupakan salah satu kegiatan yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari. Kata "olahraga" dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki definisi "gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh". Dengan olahraga, kesehatan dan daya tahan tubuh kita akan lebih terjaga, serta mampu meningkatkan fungsi organ-organ vital maupun non-vital pada tubuh kita.

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. Olahraga yang lahir dan berkembang pada abad ke-15 di Eropa Timur dan Prancis ini pertama kali diperkenalkan di Indonesia pada masa penjajahan oleh negara-negara Eropa yang pada saat itu membawa serta "kebiasaan" masyarakatnya yaitu bermain *billiard*.

Pada awal perkembangannya di Indonesia, olahraga *billiard* ini muncul dari masyarakat lapisan bawah yang sebagian besar merupakan orang-orang yang tidak memiliki pekerjaan, berperilaku kasar, dan menjadikan daerah-daerah kumuh sebagai lokasi untuk bermain *billiard*. Hal ini yang kemudian melekatkan pandangan negatif masyarakat terhadap olahraga *billiard*. Sekarang ini, olahraga *billiard* tidak lagi dipandang sebagai kegiatan yang selalu terkait dengan kegiatan

judi, taruhan, atau hal negatif lainnya, tetapi telah menjadi salah satu alternatif untuk rekreasi dan melepas penat dari aktivitas sehari-hari.

Permainan *Billiard* terbagi menjadi 3 jenis, yaitu *Caroom*, *Snooker*, dan *Pool*. *Pool*, jenis yang paling digemari para pemain *billiard*, sendiri terbagi lagi ke dalam beberapa jenis tergantung dari jumlah bola yang dimainkan, antara lain bola 8, 9, 10, dan 15.

Dalam perkembangan olahraga modern, olahraga *billiard* merupakan salah satu cabang olahraga yang turut diperlombakan dalam turnamen atau event olahraga nasional (PON) maupun internasional (World Championship, Asian Games, SEA Games). Prestasi Indonesia dalam cabang olahraga *billiard* ini dapat dikatakan cukup baik, para atlet *billiard* Indonesia telah beberapa kali mencatat sejarah yang cukup mengharumkan nama Indonesia di mata dunia. Dilansir dari Fajar.co.id (2019), pebiliar muda Indonesia, Ismail Kadir, membuat kejutan besar pada SEA Games 2019. Pada debutnya di multievent dua tahunan ini, atlet 23 tahun tersebut mengalahkan andalan tuan rumah yang merupakan juara dunia 2017, Carlos "The Black Tiger" Biado. Ismail menang pada babak 8 besar bola 10 single yang berlangsung di Manila Hotel's Tent City, Manila.

Maranatha *Billiard Club* (MBC) adalah satu-satunya *club billiard* di Kabupaten Ogan Komering Ulu yang menjadi *club* resmi di bawah Naungan Persatuan Olahraga *Billiard* Seluruh Indonesia (POBSI). MBC juga sudah melahirkan atlet terbaik yang mampu menjuarai dan mendominasi event regional, nasional, maupun internasional.

Berdasarkan pre-observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa anggota MBC, diketahui bahwa dalam kurun waktu enam Tahun, para atlet *billiard* di MBC telah mengikuti turnamen sebanyak 5 kali dan membawa setidaknya 2 medali pada setiap turnamen yang diikuti.

Kunci kesuksesan para atlet *billiard* MBC tentunya tidak terlepas dari bekal pelatihan baik teoritis maupun praktis yang di ajarkan oleh para pelatih. Tidak hanya itu, beberapa strategi pemenangan pun di rancang untuk bisa mengacaukan 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 adalah suatu bentuk serangan propaganda yang dilancarkan dua atau lebih pihak yang saling bertentangan pendapat (Luli, 2021). Salah satu batasan akademiknya adalah "Suatu tindakan yang dilancarkan menggunakan cara-cara psikologi dengan tujuan membangkitkan reaksi psikologis yang telah terancang terhadap orang lain".

Psywar merupakan salah satu strategi yang sering digunakan dalam peperangan. Berbeda dengan perang-perang konvensional yang bermodalkan senjata atau berbagai peralatan fisik lainnya untuk mengalahkan musuh, *Psywar* memanfaatkan sisi psikologis dan pemikiran lawan agar bisa dipecah konsentrasinya (Luli, 2021)

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 bentuk verbal, *Psywar* dapat berupa mengungkapkan ujaran yang mengindikasikan bahwa pemain lawan tidak akan pernah mampu mengalahkannya, membeberkan fakta bahwa ia sangat berpengalaman dan telah berkali-kali memenangkan pertandingan, serta banyak ungkapan lain yang bisa mengganggu konsentrasi lawan main. Sedangkan *Psywar* dalam bentuk nonverbal biasa dilakukan dengan melakukan gerakan-gerakan yang bersifat provokatif misalnya mendorong lawan main.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa terdapat beberapa pemain *billiard* MBC pernah mengalami *Psychology Warfare* pada saat bertanding, namun ada juga dari mereka merupakan pihak yang merupakan pemberi dari *Psychology Warfare*. Teror yang dilakukan baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal dalam *Psychology Warfare* memiliki makna dan diyakini bisa mempengaruhi konsentrasi lawan tanding.

Dalam ranah Ilmu Komunikasi, bagaimana individu berinteraksi satu sama lain berdasarkan tinjauan psikologi tergolong dalam kajian psikologi komunikasi. Psikologi komunikasi sangat bermanfaat dalam memahami berbagai situasi sosial dimana kepribadian menjadi sangat penting, atau bagaimana penilaian seseorang (*Judgement*) menjadi bias karena adanya faktor kepercayaan (*belief*) dan perasaan (*Feeling*) serta bagaimana seseorang memiliki pengaruh terhadap orang lain (Rakhmat, 2015).

Aspek-aspek di atas yang menjadi konsep peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul *ANALISIS PSYCHOLOGY WARFARE PADA PEMAIN BILLIARD (STUDI PSIKOLOGI KOMUNIKASI DIMARANATHA CLUB BILLIARD POBSI OKU)*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah peneliti sampaikan diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana analisis *Psychology Warfare* Pada Pemain *Billiard* Di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dari penelitian diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Analisis *Psychology Warfare* Pada Pemain *Billiard* Di maranatha *Billiard Club* Pobsi OKU.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk bahan tambah pembelajaran studi ilmu komunikasi tentang psikologi komunikasi.
2. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait psikologi komunikasi dan *Psychology Warfare* khusus nya di bidang olahraga konsenterasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Peneliti mengharapkan kajian ini dapat memberikan pandangan kepada masyarakat terkait psikologi komunikasi dan *Psychology Warfare*, khususnya pemain *billiard*, sehingga dapat memahami dan melaksanakan *point-point* yang peneliti sampaikan dalam kajian ini.
2. Diharapkan pula penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi para pemain *billiard* dan pemberi olahraga lainnya mengenai *Psychology Warfare*.

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.

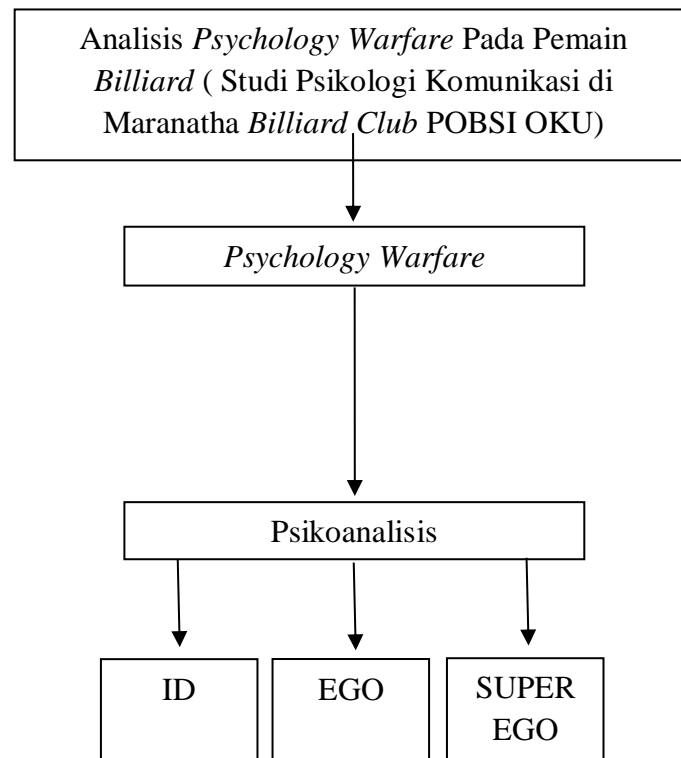
Maranatha *Billiard Club* (MBC) adalah satu-satunya *club billiard* di Kabupaten Ogan Komering Ulu yang menjadi *club* resmi di bawah naungan

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

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan seperangkat konsep yang berhubungan satu sama lain secara logis dan membentuk sebuah kerangka pemikiran yang berfungsi untuk memahami, menafsirkan dan menjelaskan kenyataan dan/atau masalah yang dihadapi. Pemahaman konsep paradigma tersebut relevan untuk pengembangan penelitian dan ilmu pengetahuan (Susanto, 2014). Paradigma merupakan pandangan dasar mengenai pokok bahasan ilmu. Paradigma mendefinisikan dan membantu menemukan sesuatu yang harus diteliti dan dikaji, pertanyaan yang harus dimunculkan, cara merumuskan pertanyaan, dan aturan-aturan yang harus diikuti dalam menginterpretasikan jawaban. Paradigma adalah bagian dari kesepakatan (*consensus*) terluas dalam dunia ilmiah yang berfungsi membedakan satu komunitas ilmiah tertentu dengan komunitas lainnya. Paradigma berkaitan dengan pendefinisian, teori, metode, hubungan antara model, serta instrumen yang tercakup di dalamnya (Lubis, 2014).

Paradigma kritis menjadi paradigma penelitian yang peneliti gunakan pada kajian ini. Paradigma ini dianalogikan dengan simbol dan deskripsi sebagai berikut : hubungan proses dan hasil penelitian dalam suatu penelitian, maka dalam paradigma ini dianalogikan dengan simbol dan deskripsi sebagai berikut : $P \rightarrow S + \text{Teori Kritis} \rightarrow H$; Peneliti (P) melihat Subjek (S) melalui teori kritis dengan H sebagai hasil penelitian dari sudut pandang Objek.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif dipilih karena metode ini dapat digunakan untuk mendapatkan wawasan atau rincian yang kompleks tentang fenomena yang baru sedikit diketahui atau sulit diungkap dengan metode lain. Tipe penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu tipe penelitian yang memberikan gambaran atau memaparkan suatu peristiwa (Sugiyono, 2018).

3.2 Sumber Data

3.3.1. Data Primer

Data primer pada penelitian ini diperoleh dari subyek penelitian dengan menggunakan wawancara dan observasi. Narasumber yang akan diwawancarai dalam penelitian ini yaitu lima orang Pemain *Billiard* Pada *Club Maranatha Billiard* POBSI OKU.

3.3.2. Data Sekunder

Data pendukung yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan dari kutipan-kutipan isi buku, jurnal, serta artikel-artikel dalam bentuk online mengenai *Analisis Psychology Warfare* dalam kacamata psikologi komunikasi pada pemain *Billiard*.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dari pengumpulan data yakni cara-cara yang digunakan oleh peneliti di dalam mengumpulkan data primer dan sekunder pada penelitian

mengenai Analisis *Psychology Warfare* Pada Pemain *Billiard* (Studi Psikologi Komunikasi Pada Pemain *Billiard* Dimaranatha *Club Billiard* Pobsi OKU) yaitu penelitian dengan metode kualitatif. Dalam mendapatkan data yang dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu dengan cara observasi, selanjutnya wawancara, kemudian dokumentasi.

1. Observasi (Pengamatan)

Pengamatan adalah suatu teknik dari pengumpulan data yang dilakukan dengan pencatatan secara sistematis dari fenomena-fenomena yang akan diteliti. Metode observasi yaitu teknik mengumpulkan data yang mengharuskan seorang peneliti untuk datang langsung kelapangan atau tempat penelitian mengamati hal-hal yang berhubungan dengan kondisi, tempat dan kegiatan dalam melakukan pengamatan penelitian, peneliti terlibat secara aktif.

Pengamatan sebagai suatu proses yang bersifat kompleks, yang akan tersusun dari proses-proses biologis kemudian psikologis di alam liar, oleh karena itu pengamat harus memahami secara mendalam hubungan antara permukimannya dengan ciri-ciri tokoh yang ada didalamnya (Sugiyono, 2018). Teknik observasi dalam penelitian ini yaitu jenis observasi partisipasi. Observasi partisipasi ialah observasi yang dilakukan dengan cara pengamat atau orang yang melakukan observasi ikut terlibat secara langsung dalam kehidupan objek. Jenis observasi satu ini biasa digunakan dalam penelitian

yang bersifat eksploratif. Selain sebagai pengamat, peneliti juga dituntut untuk mendengarkan sekaligus berpartisipasi dalam segala aktivitas mereka.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dari kedua individu untuk saling bertukar mengenai informasi melalui suatu tanya dan jawab hingga dapat dibangun makna di dalam sebuah topik tertentu (Sugiyono, 2018). Pada teknik pengumpulan data diperoleh melalui wawancara. Selain data yang diperoleh dari kegiatan observasi juga bertujuan untuk memperoleh data yang valid atau akurat, kegiatan wawancara untuk pengumpulan data adalah wawancara mendalam yang bertujuan untuk memperoleh data kualitatif dan informasi tertentu. Di dalam penelitian ini yang akan dilakukan selama proses wawancara akan menggunakan pedoman wawancara dan suatu daftar dari pertanyaan untuk mendapatkan data yang terstruktur dan bersifat mendalam dimana peneliti akan melakukan suatu wawancara mendalam pada informan utama. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan menanyakan lebih detail kepada para informan. Informan atau narasumber dalam penelitian ini berjumlah lima atlet dengan satu akademisi psikologi komunikasi. Informan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No.	Nama Informan	Jenis Kelamin	Keterangan
1.	Partono Burlian	Laki-Laki	Atlet / Pelatih
2.	Indra Hidayat	Laki-Laki	Atlet / Pemain
3.	M.Gema A	Laki-Laki	Atlet / Pemain
4.	Epril Lendra	Laki-Laki	Atlet / Pemain
5.	Rian	Laki-Laki	Atlet / Pemain
6.	Dian Novita Sari, M.I.Kom	Perempuan	Akademisi Psikologi

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik dari pengumpulan data yang mengumpulkan sumber data tambahan yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian di lokasi penelitian. Dokumen dapat berupa media online tertulis atau berita, arsip tertulis atau dokumen eksternal yang berisi materi (Sugiyono, 2018). Literatur mengenai Informasi yang berkaitan dengan Analisis *Psychology Warfare* Pada Pemain *Billiard* (Studi Psikologi Komunikasi Dimaranatha *Billiard Club* Pobsi OKU). Kemudian penulis mengumpulkan suatu data untuk dokumentasi berupa foto-foto dari penulis ketika melaksanakan penelitian.

3.4. Unit Analisis Data

Unit analisis data dalam penelitian ini Maranatha *Billiard Club* di Kabupaten Baturaja Provinsi Sumatera Selatan.

3.5. Teknik analisis data

Analisis data yakni proses yang berkelanjutan membutuhkan refleksi konstan pada data, dalam mengajukan pertanyaan suatu analisis dan akan menulis catatan singkat selama proses penelitian. Oleh karena itu peneliti perlu menyiapkan data yang akan dianalisis, melakukan analisis yang berbeda, memiliki pemahaman yang mendalam tentang data-data, dalam menyajikan data dan memberikan pemahaman yang lebih luas tentang makna data yang ada (Creswell. 2013).

Teknik dari analisis data suatu penelitian kualitatif yaitu melalui tiga tahapan yaitu sebagai berikut (Sugiyono, 2018):

1. Kondensasi Data

Kondensasi data yaitu akan merujuk pada suatu proses penyeleksian, penyederhanaan dan perubahan data-data yang ada di catatan tempat penelitian ataupun dari transkrip di penelitian ini. Dimana peneliti akan melakukan penyederhanaan hasil wawancara dari para informan penelitian, peneliti akan menyeleksi apa yang disampaikan oleh informan penelitian tetapi tidak termasuk dalam pembahasan penelitian.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data dengan tujuan untuk lebih mudah dalam memahami masalah latar belakang yang ada dalam penelitian sehingga dapat lanjut ke langkah berikutnya. Pada penyajian data umumnya dapat membuat kumpulan informasi yang sudah disederhanakan, kemudian dapat ditarik suatu kesimpulan. Untuk tahap ini yaitu menjalankan penyajian suatu informasi dengan cara penyusunan teks naratif. Peneliti akan melakukan penyajian data berupa hasil wawancara dari informan penelitian pada bab hasil dan pembahasan mengenai Analisis *Psychology Warfare* Pada Pemain *Billiard* (Studi Psikologi Komunikasi Pada Dimaranatha *Billiard Club* Pobsi OKU). Pengkajian *psywar* dilakukan peneliti dengan menganalisis hasil wawancara dengan teori indikator *Psychology Warfare* dari sudut pandang komunikasi.

3. Kesimpulan, penarikan/verifikasi

Penelitian akan simpulkan data yang ada sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dijabarkan. Penarikan kesimpulan sebagai suatu proses yaitu peneliti menginput data awal pengumpulan dengan pembutan pola dan penjelasan. Kemudian setelah menyajikan pada data terkait Analisis *Psychology Warfare* Pada Pemain *Billiard* (Studi Psikologi Komunikasi Di Maranatha *Billiard Club* Pobsi OKU).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Psychology Warfare atau *Psywar* yang diterima seorang atlet di lapangan, merupakan hal yang biasa terjadi. Tekanan dari luar seperti dari penonton dan tuntutan pelatih, adalah contoh tekanan lain yang diterima atlet dalam suatu pertandingan selain *psywar* yang ia dapatkan dari lawan. Pada pertandingan yang berlangsung ketat, kemampuan fisik dan *skill* saja tidak akan membuat tim menjadi unggul, jika lawan memiliki kemampuan yang lebih untuk mengendalikan pertandingan lewat mental yang lebih baik. *Psywar* merupakan upaya-upaya yang dilakukan dengan tujuan merusak mental lawan, sehingga mereka akan kehilangan konsentrasi dan akhirnya tidak mampu melangsungkan pertandingan sebagaimana biasanya.

Tingkat kecemasan atlet berbeda-beda dalam menyikapi tekanan *psywar* ini. Hal itu dipengaruhi oleh kematangan kepribadian dan jam terbang yang tinggi. Sesuai dengan teori kepribadian di atas yang menyebutkan bahwa seorang atlet setidaknya harus memenuhi persyaratan utama, maka tekanan berupa *psywar* ini adalah merupakan rintangan bagi mereka. Seorang atlet yang masih baru dan memiliki jam terbang rendah akan mengalami kesulitan dengan pertandingan dengan *psywar* di dalamnya. Hal yang sama juga tampak pada performa yang mereka tunjukkan di

lapangan saat bertanding. Seorang atlet dituntut untuk mampu bermain stabil, tidak terlalu berlebihan dan tidak bermain terlalu jauh di bawah standar permainan. *Psywar* yang dilancarkan kepada mereka, akan memberikan pengaruh untuk mengacaukan performa mereka di lapangan. Pemain yang kurang memiliki ketenangan akan mudah ‘tersulut’ atau terpancing, kemudian ia akan kehilangan konsentrasi (Afif, 2007).

Psychological Warfare 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, dapat dengan menyinggung tentang cara bermain yang tidak rapih atau dengan mengatakan bahwa level yang akan dihadapi tidak setara

4.2 Deskripsi Umum Permainan Billiard

Asal mula permainan *billiard* ini tidak dapat diketahui secara pasti siapa penciptanya, tetapi meskipun tidak diketahui secara tepat mengenai sejarah awal permainan *billiard* ini mampu diyakini telah dimainkan dalam berbagai samaran selama berabad-abad lalu. Permainan *billiard* pada awalnya mengalami kesuksesan luar biasa yang sesuai dikatakan dalam drama Shakespeare, sehingga dapat dinikmati

oleh para politisi, ilmuwan, dan selebriti. Permainan *billiard* sangat digemari oleh Louis XIV dari Perancis, Napoleon, Mozart, dan George Washington.

Pada akhir abad ke-17 *billiard* tersebut diperkenalkan serta diyakini dan dapat dimainkan menggunakan tongkat untuk melakukan pemukulan terhadap bola. Selanjutnya, pergantian abad ke-19, permainan *billiard* benar-benar lepas landas di Inggris. Peraturan dan peralatan yang digunakan dalam permainan ini pun cepat berkembang setiap tingkatannya. Amerika Serikat merupakan negara cikal bakal permainan *billiard* sembilan *ball pool*. Lima belas bola diberi nomor berurutan dari satu hingga lima belas dan pemain mengumpulkan skor yang sama dengan jumlah bola yang mereka pot. Pemain pertama yang mencapai 61, atau lebih dari setengah dari total 120 bola, dinyatakan sebagai pemenang. Di Indonesia permainan *billiard* ini dapat dimainkan oleh orang-orang yang mempunyai waktu yang cukup luang untuk dapat mengisi waktunya dalam memainkan permainan *billiard*. (Elmagd, 2017) menuturkan bahwa permainan *billiard* memerlukan berbagai peralatan dalam pertandingannya, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Stik *Billiard*

Stik *billiard* yang digunakan saat permainan akan menunjang kemampuan dalam bermain, stik yang tepat akan mampu menghasilkan pukulan yang lebih presisi dan maksimal, terdapat beberapa ketentuan dalam memilih stik *billiard*, yaitu:

- a. Berat : suatu stik *billiard* dapat dihitungnya menggunakan hitungan Oz, dimana hitungannya ada yang 19, 20, dan 21 Oz, jadi hanya tinggal menyesuaikan dengan kebutuhan. (1 Oz = 28,35 gram).

- b. Ukuran : stik *billiard* bervariasi dengan rata-rata panjangnya sekitar 58-60 inchi (147 - 152 cm).

2. Cue Ball Billiard

- a. *Cue ball billiard* berwarna putih polos biasa disebut juga sebagai bola gaco atau oncak memiliki berbagai ragam jenis dan mempunyai berat berbeda.
- b. Pemahaman para pemain terhadap *cue ball* ini, semakin sering *cue ball billiard* ini dimainkan maka *cue ball billiard* akan semakin kotor, maka akan berimbas menjadi sulit dikendalikan jalannya *cue ball*.
- c. *Cue ball* dapat dilihat dari 25 titik berlainan yang berdasarkan arah *cue ball* dan elevasi *cue ball* terhadap meja, yang mana pukulan pada titik yang spesifik akan mampu menghasilkan jalannya *cue ball* yang hasilnya spesifik dan jelas.
- d. Ke 25 titik itu di asosiasikan kedalam arah jarum jam pendek dan panjang serta 1 (satu) titik lagi sebagai titik sentral.

3. Meja Billiard

- a. Ketentuan dalam menentukan meja *billiard* yaitu harus memiliki bentuk persegi panjang yang mana memiliki ukuran yang panjangnya 2 x lipat dari ukuran lebar meja *billiard* .
- b. Ukuran meja *billiard* dapat menggunakan dalam satuan kaki yang dapat dimulai dari ukuran 7 kaki, 8 kaki, 9 kaki. (1 kaki = 30,48 cm).
- c. Meja ukuran 9 kaki mempunyai meja yang khusus untuk dilakukannya permainan profesional.

- d. Untuk meja *billiard* di tempat kediaman biasanya memakai *billiard* ukuran 7 kaki karena memiliki tempat yang ruangnya tidak begitu besar atau karena alasan efektifitas maupun kenyamanan.
- e. Untuk ukuran 8 kaki bila memiliki ruangan yang cukup besar. Jadi, pemilihan ukuran meja berdasarkan situasi ruangan dan juga budget yang dimilikinya.
- f. Ukuran meja *billiard* mempunyai panjang sesuai dengan tipe ukuran meja dan lebar setengah dari tipe ukuran meja.
- g. Meja ukuran 9 kaki mempunyai panjang sekitar 270 cm dan lebar 135 cm.
- h. Meja *billiard* berkualitas bagus biasanya berukuran 9 kaki yang mempunyai alas meja yang dibuat dari batu granit hitam yang berguna untuk mencegah adanya tonjolan yang tidak dikehendaki dan kemungkinan adanya perubahan bentuk disebabkan oleh kelembaban udara.

4. Kapur Stik

Kapur stik yakni suatu bagian yang menjadi properti penting dalam permainan *billiard* yang memiliki fungsi untuk membuat tip stik agar tidak licin pada saat melakukan sodokan terhadap bola *billiard* .

4.2.1 Maranatha Billiard Club (MBC) POBSI OKU

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 *Billiard* Seluruh Indonesia (POBSI), MBC berlokasi di Jalan Lintas batu kuning nomor 871 simpang KPR PT Semen Baturaja. Latar belakang berdirinya MBC yaitu tidak adanya pusat pelatihan calon atlet Kabupaten Ogan Komering Ulu dan kurangnya fasilitas daerah yang menunjang keberhasilan atlet. MBC memiliki tiga orang pelatih yang handal dan professional dengan jumlah anggota aktif 27 orang, dan atlet resmi berjumlah tujuh atlet dan atlet yang masih pada tahap pelatihan berjumlah sepuluh orang atlet. MBC memiliki beberapa fasilitas diantaranya yaitu sebagai berikut:

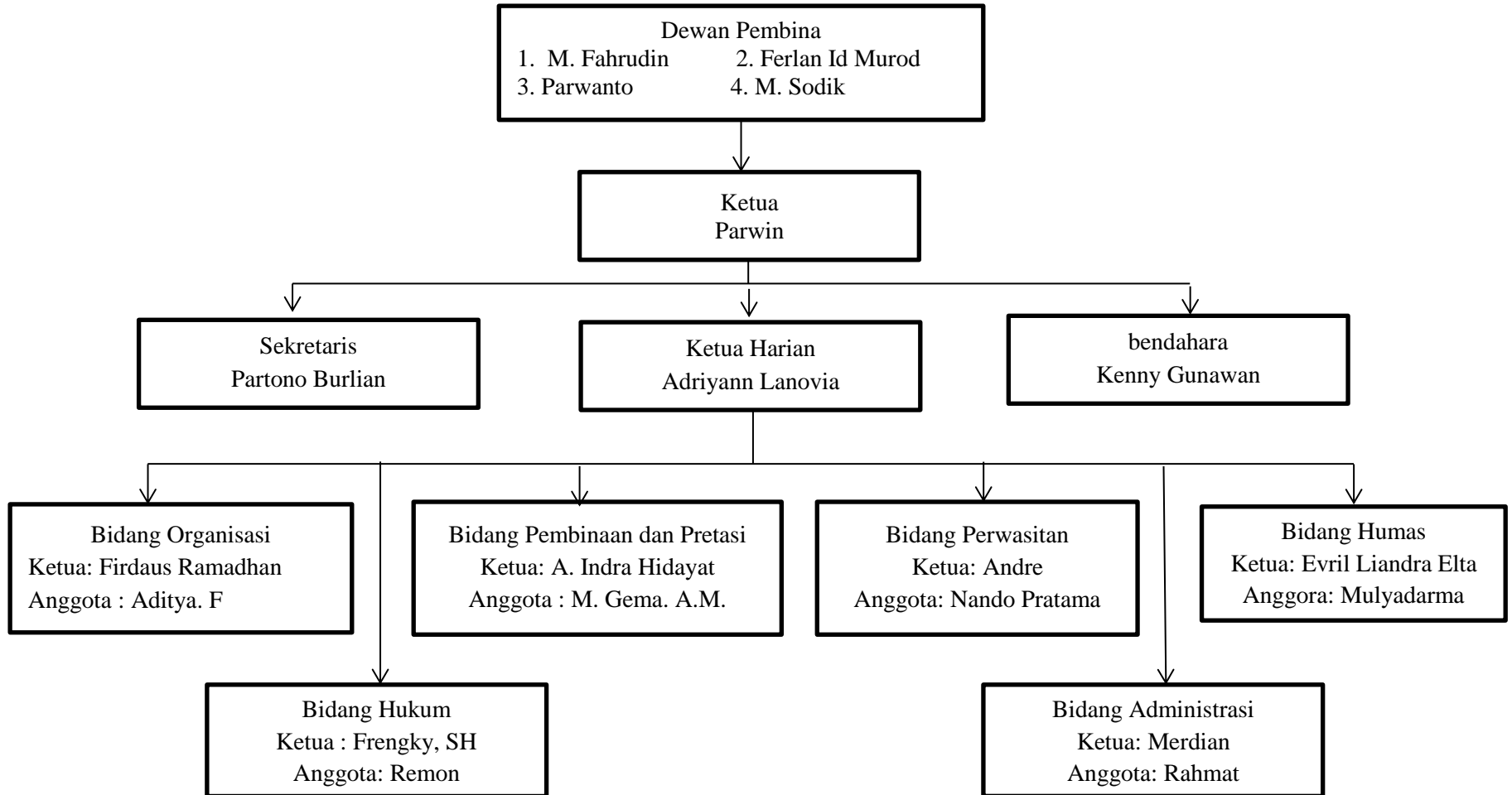
1. Ruang dengan fasilitas AC, terdapat ruangan khusus untuk nonton bersama piala dunia.
2. Terdapat tiga meja khusus untuk atlet berlatih.
3. Memiliki delaan meja *pool* dan Sembilan ft dengan internasional standart
4. Menyediakan aneka makanan, minuman dan tempat karaoke
5. Fasilitas khusus untuk pelajar dan mahasiswa diskon sebesar 20%
6. Menyediakan kursus pelatihan khusus untuk pemula
7. Terdapat penjualan *cue stick*, *chalk*, *cue tip* dan menyediakan jasa reparasi stik.

MBC 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 mendali pada setiap kejuaraan resmi yang diadakan oleh Kemenpora dan Koni.

Berikut ini merupakan susunan kepengurusan Maranatha *Billiard Club* (MBC)

POBSI OKU masa bakti 2022-2026:

Bagan 4.1
Susunan Kepengurusan Maranatha *Billiard Club* (MBC) POBSI OKU
Masa Bakti 2022-2026



4.3 Hasil Penelitian

4.3.1 Kajian Id, Ego dan Superego bagi pemberi Psychology Warfare Di Maranatha Billiard Club POBSI OKU

4.3.1.1 Id

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. Pada penelitian ini, peneliti mewawancarai enam orang yang terdiri dari lima orang atlet atau pemain *Billiard* dan satu orang akademi yang memahami tentang keilmuan psikoanalisis. *Psychology Warfare* pada permainan olahraga *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU akan dijelaskan pada ketiga struktur kepribadian yaitu id, ego dan super ego bagi pemberi *Psychology Warfare* yang akan dijabarkan pada setiap sub sebagai berikut:

Id memiliki perlengkapan berupa dua macam proses. Proses pertama adalah tindakan-tindakan refleksi, yakni suatu bentuk tingkah laku atau tindakan yang mekanisme kerjanya otomatis dan segera. Serta adanya pada individu merupakan bawaan. Proses yang kedua adalah proses primer, yakni suatu proses yang melibatkan sejumlah reaksi psikologis yang rumit (Koswara, 1991,P.33). Dalam menurunkan ketegangan atau menghilangkan kondisi tidak menyenangkan id menempuh dua cara, yaitu melalui refleksi proses primer yang merupakan reaksi-reaksi mekanis bersifat bawaan, misalnya berkedip, menangis, bersin.

Proses primer berusaha mengurangi ketegangan dengan membentuk fantasi tentang obyek atau kegiatan yang diinginkan, misalnya apabila kita lapar, kita akan membayangkan makanan.

Freud menambahkan bahwa pikiran *autistic* atau angan-angan sangat diwarnai oleh pengaruh proses primer, gambaran-gambaran mentah yang bersifat memenuhi hasrat ini merupakan satu-satunya kenyataan yang dikenal Id. *Psychology Warfare* pada pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU juga dikaji dari sudut pandang struktur kepribadian yang pertama yaitu Id dengan aspek dari pemain yang pernah memberi *psywar* kepada lawan dan juga penerima *psywar* dari lawan.

Para pemain tidak memiliki keinginan untuk mencederai lawan karena serangan mental yang diterimanya, meskipun terdapat pemain yang berkeinginan mencederai tetapi para pemain tetap menjaga sportivitas dalam olahraga yaitu tidak melakukan kekerasan atau melukai lawan karena serangan mental yang diterimanya. Beberapa pemain mengaku tidak pernah melakukan *psywar* atau serangan mental kepada lawan. Hal tersebut diungkapkan oleh Partono Burlian yang merupakan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yaitu sebagai berikut:

“Saya tidak pernah memberikan provokasi atau serangan mental kepada lawan baik verbal atau non verbal, menurut saya tidak ada tujuannya menyerang mental lawan saat pertandingan, serangan mental bisa jadi tidak menggoyahkan lawan, dia tetap bisa menang dan konsentrasi saat melakukan pertandingan dan memberikan serangan mental tidak membuat saya merasa menang di pertandingan, karena *billiard* ini kan dari point kemenangannya ditentukan, saya punya cara lain untuk menang tanpa memberikan serangan mental ke lawan”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 14:00 WIB).

Berdasarkan wawancara kepada informan di atas, diketahui bahwa informan tidak pernah melakukan atau memberikan serangan mental kepada lawan saat pertandingan *Billiard*, karena hal tersebut tidak membuat ia memenangkan pertandingan. Informan lebih memilih berkonsentrasi dan memberikan yang terbaik pada saat pertandingan sehingga dapat memperoleh kemenangan. Hal yang sama diungkapkan oleh informan Indra, yang juga pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yaitu sebagai berikut:

“Tidak pernah menyerang mental, verbal atau non verbal, menyerang mental lawan kan tidak ada gunanya jika mereka tetap bisa fokus dan tidak berpengaruh terhadap kemenangan”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 15 : 00 WIB).

Hal yang senada diungkapkan oleh Efril yang merupakan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI, berikut pernyataannya:

“Untuk serangan mental terhadap lawan, saya sendiri tidak pernah melakukannya, tidak ada serangan verbal atau fisik juga tidak ada, hal itu tidak membuat saya memenangkan pertandingan”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 15:30).

Berdasarkan wawancara kepada ketiga informan di atas, diketahui bahwa ketiga informan tidak pernah melakukan atau memberikan serangan mental kepada lawan saat pertandingan *Billiard* baik secara verbal ataupun fisik, informan atau para pemain *billiard* tidak memiliki tujuan dalam memberikan serangan mental kepada lawan karena serangan mental tidak akan menghilangkan konsentrasi lawan jika lawan tetap dapat fokus pada pertandingan. Serangan mental juga tidak memberikan kemenangan kepada para pemain. Akan tetapi, terdapat dua pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yang pernah memberikan serangan mental kepada lawan baik serangan verbal maupun

non verbal dengan tujuannya tersendiri, sebagaimana yang diungkapkan oleh Rian yaitu sebagai berikut:

“Pernah, saya pernah menyerang mental lawan dengan verbal dan non verbal, verbal misalnya saya katakan *cemen* atau kata-kata sudahlah kau tidak akan mampu lawan aku, kalau non verbal itu paling saya tirukan gaya berdiri nya ya dalam artian saya mengolok olok gaya permainannya dan lain sebagainya, itukan tujuannya untuk menjatuhkan mental dan memecah konsentrasi agar lebih mudah menguasai pertandingan, meskipun belum tentu itu berhasil, tapi setidaknya serangan mental jadi usaha saya untuk memecahkan konsentrasi lawan”. *Hasil wawancara pribadi*, (5 Desember 2022, Pukul 10:00 WIB).

Pemberian serangan mental terhadap lawan juga pernah dilakukan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU lainnya yaitu Gema, berikut pernyataannya:

“Ya, saya pernah memberikan serangan mental terhadap lawan dalam bentuk verbal contohnya pakai kalimat nyerah saja kamu, sebesar itu saja kemampuanmu atau lebih nyaman duduk atau berdiri?. Tujuannya untuk memecah konsentrasi, saya yakin serangan mental berpengaruh memecah konsentrasi lawan karena mungkin saya juga seperti itu ketika saya menerima serangan mental, ya meskipun belum tentu hal itu menjadi sebuah kemenangan, setidaknya konsentrasi lawan terganggu”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 17:00)

Berdasarkan pada hasil wawancara kepada lima informan yang merupakan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI di atas, diketahui bahwa terdapat tiga pemain *Billiard* tidak pernah memberikan serangan mental kepada lawan mainnya baik verbal maupun non verbal karena jika lawan tetap dapat fokus dan berkonsentrasi, maka serangan mental terhadap lawan tidak akan mempengaruhi kemenangan dalam pertandingan. Tiga pemain memilih untuk fokus kepada permainan *Billiard* dan memenangkan pertandingannya. Sedangkan dua pemain lain pernah memberikan serangan mental terhadap lawan baik dalam

bentuk verbal maupun non verbal, verbal yang diberikan dalam bentuk kata-kata “*cemen, menyerah saja karena tidak akan mampu melawan, sebesar itu saja kemampuanmu*”. Tujuan dilakukannya serangan mental terhadap lawan adalah menjatuhkan mental lawan dan menghilangkan konsentrasinya dalam pertandingan. Pemain tersebut yakin bahwa serangan mental akan berpengaruh bagi *performance* lawan di pertandingan. Meskipun hal tersebut tidak menjamin kemenangan bagi pemain, mereka tetap memberikan serangan mental terhadap lawan dengan tujuan utama meraih kemenangan dalam pertandingan

4.3.1.2 Ego

Ego merupakan bagian dari pikiran yang bereaksi terhadap kenyataan eksternal dan yang dianggap oleh seseorang sebagai ”diri”. Ego adalah sistem kepribadian yang bertindak sebagai pengarah individu kepada objek dari kenyataan dan menjalankan fungsinya berdasarkan realitas. Freud menjelaskan bahwa ego adalah bagian dari id yang berkembang dalam rangka menghadapi ancaman dari dunia luar. Ia mengibaratkan ego dan id dengan joki dan kudanya. Ego mempunyai keinginan untuk memaksimalkan pencapaian kepuasan, tetapi melalui proses sekunder. Artinya dilakukan melalui proses berpikir yang realistis dan rasional dan berorientasi kepada pemecahan masalah. Dalam proses sekunder ini termasuk di dalamnya persepsi, memori dan belajar. Melalui proses sekunder ego merencanakan cara untuk memuaskan dorongan dan menguji rencana tersebut. Ciri-ciri Ego adalah :

- a. Merupakan aspek psikologis kepribadian karena timbul dari kebutuhan organisme untuk berhubungan secara baik dengan dunia nyata dan menjadi

perantara antara kebutuhan instinktif organisme dengan keadaan lingkungan.

- b. Bekerja dengan prinsip kenyataan (*reality principle*) yaitu menghilangkan ketegangan dengan mencari objek yang tepat di dunia nyata untuk mengurangi ketegangan.
- c. Proses yang dilalui dalam menemukan objek yang tepat adalah proses sekunder, yaitu proses berfikir realistis melalui perumusan rencana pemuasan kebutuhan dan mengujinya (secara teknis disebut *reality testing*) untuk mengetahui berhasil tidaknya melalui suatu tindakan.

Merupakan aspek eksekutif kepribadian karena merupakan aspek yang mengatur dan mengontrol jalan yang ditempuh serta memilih objek yang tepat untuk memuaskan kebutuhan. Ego juga mengkaji *Psychology Warfare* dari aspek pemberi *psywar* terhadap lawan yang dilakukan oleh Pemain *Billiard* Di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU. Beberapa pemain mengaku tidak pernah melakukan *psywar* atau serangan mental kepada lawan, sehingga tidak ada cara lain yang dilakukan ketika serangan mental kepada lawan dianggap gagal, pemain hanya fokus dan berusaha tenang saat pertandingan untuk memperoleh kemenangan. Hal tersebut diungkapkan oleh Partono Burlian yang merupakan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI yaitu sebagai berikut:

“Saya kan memang tidak pernah melakukan penyerangan mental terhadap lawan, saya pakai cara lain saja, misalnya tenang dan konsentrasi pada pertandingan untuk menang”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 14:05 WIB).

Berdasarkan hasil wawancara kepada informan di atas diketahui bahwa informan tidak pernah memberikan serangan mental terhadap lawan sehingga

tidak menggunakan cara lain dalam serangan mental terhadap lawan. pemain *billiard* lebih memilih menggunakan cara lain untuk memenangkan pertandingan seperti tetap tenang dan berkonsentrasi pada saat pertandingan berlangsung. Hal yang sama diungkapkan oleh informan Indra, yang juga pemain *billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yaitu sebagai berikut:

“Kalau saya lebih memilih fokus untuk pertandingan, cukup diam saja”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 15 : 05 WIB).

Hal yang senada diungkapkan oleh Efril yang merupakan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI, berikut pernyataannya:

“Tetap fokus saja, saya memang tidak suka memberikan serangan mental ke lawan”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 15:35).

Hasil wawancara kepada tiga Informa di atas menunjukkan bahwa pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU tidak pernah melakukan serangan mental terhadap lawan dan tidak menggunakan cara lain dalam serangan mental terhadap lawan, mereka lebih memilih untuk fokus dan berkonsentrasi dengan pertandingan dan mencapai tujuan yaitu memenangkan pertandingan *billiard* d. Akan tetapi berbeda dengan dua informan lain yang juga merupakan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU mengungkapkan bahwa Pemain pernah memberikan serangan mental terhadap lawan dan menggunakan cara lain apabila serangan mental yang diberikan dianggap tidak berhasil, sebagaimana yang diungkapkan oleh Rian yaitu sebagai berikut:

“Jika serangan mental saya ke lawan tidak berhasil, berarti lawan memiliki konsentrasi yang tinggi, saya fokus lagi ke pertandingannya”. *Hasil wawancara pribadi*, (5 Desember 2022, Pukul 10:05 WIB)

Pemberian serangan mental dengan cara lain terhadap lawan juga dilakukan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU lainnya yaitu Gema, berikut pernyataannya:

“Cari opsi lain misalnya dengan menggunakan serangan mental berupa non verbal misalnya mendorong bahu lawan , jika yang verbal tidak berhasil” *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 17:00).

Berdasarkan pada hasil wawancara kepada lima informan yang merupakan pemain *Billiard* Di Marantha *Billiard Club* POBSI OKU di atas, diketahui bahwa tiga pemain tidak pernah memberikan serangan mental kepada lawan ataupun menggunakan cara lain dalam menyerang mental lawan, mereka lebih memilih untuk fokus dan berkonsentrasi terhadap pertandingan untuk mencapai tujuan dalam pertandingan yaitu meraih kemenangan. Sedangkan, dua pemain lain yang memberikan serangan mental kepada lawan dalam bentuk verbal akan mencoba cara lain atau memberikan serangan Mental terhadap lawan dalam bentuk Nonverbal seperti mendorong bahu lawan ketika serangan mental dalam bentuk verbal dianggap tidak berhasil.

4.3.1.3 Superego

Superego sebagai suatu sistem kepribadian yang berisikan nilai atau aturan yang bersifat evaluatif (menyangkut baik dan buruk). Cara kerja superego merupakan kebalikan dan cara kerja id. id ingin memuaskan kebutuhan individual, tidak peduli terhadap apa yang diinginkan oleh masyarakat. Ciri-ciri dari Superego adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai aspek sosiologis kepribadian karena merupakan wakil nilai-nilai tradisional dan cita-cita masyarakat sebagaimana ditafsirkan orang tua kepada anak-anaknya melalui berbagai perintah dan larangan.
- b. Sebagai aspek moral kepribadian karena fungsi pokoknya adalah menentukan apakah sesuatu benar atau salah, pantas atau tidak sehingga seseorang dapat bertindak sesuatu dengan moral masyarakat.

Superego melihat dan mengkaji serangan mental yang dilakukan oleh pemain di Maranatha *Billiard Club* POBSI dengan menjelaskan batasan-batasan dalam memberikan serangan mental kepada lawan saat pertandingan *billiard* dan hubungan dengan lawan setelah pertandingan. Hal tersebut diungkapkan oleh Partono Burlian yang merupakan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI yaitu sebagai berikut:

“Menurut saya batasan dalam memberikan serangan mental ke lawan itu tidak ada batasan, selagi itu tidak melanggar aturan. Untuk hubungan ya tetap baik, Karena rivalitas hanya sebatas saat pertandingan saja, selesai permainan kita harus masih berhubungan baik”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 14:15 WIB).

Pada pernyataan di atas, diketahui bahwa pemain tidak memiliki batasan dalam memberikan serangan mental terhadap lawan, untuk hubungan dengan lawan tetap dijaga dengan baik setelah pertandingan. Hal yang berbeda disampaikan oleh Indra sebagai pemain Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yang menjelaskan bahwa batasan dalam memberikan serangan mental terhadap lawan disesuaikan oleh para pemain. Berbeda dengan pemain tersebut, pemain lain menyebutkan terdapat batasan dalam memberikan serangan mental terhadap lawan, sebagaimana pernyataan yang diungkapkan oleh informan Indra, yang

juga pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yaitu sebagai berikut:

“Untuk batasan disesuaikan saja. Sesuai peraturan dan tetap menjunjung tinggi *fair play*, hubungan dengan lawan tentu, tetap berhubungan baik”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 15 : 00 WIB).

Hal yang senada diungkapkan oleh Efril yang merupakan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI, berikut pernyataannya:

“Batasan dalam memberikan serangan mental ke lawan cukup pada mengganggu konsentrasi lawan, hubungan ya tetap baik”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 15:37).

Pernyataan lain disampaikan oleh pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yaitu Rian, sebagai berikut:

“Kalau saya batasan memberikan serangan mental ya sampai lawan terpancing dengan serangan saya, hubungan tetap baik”. *Hasil wawancara pribadi*, (5 Desember 2022, Pukul 10:20 WIB).

Pernyataan informan Gema sebagai pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU, yaitu sebagai berikut:

“Tujuan memberikan serangan mental kan sampai terpecah konsentrasi lawan, sampai disitu berarti batasannya, tidak terlalu parah dan tidak sampai melukai fisik, hubungan baik setelah pertandingan ya tentu saja”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 17:20)

Berdasarkan pada wawancara ke empat Informan di atas menjelaskan bahwa batasan dalam memberikan serangan mental terhadap lawan yaitu hingga lawan hilang konsentrasi dan emosi atas serangan mental yang diberikan pemain. Para pemain tetap menjaga hubungan baik dengan lawan setelah pertandingan karena sportivitas dalam olahraga dan rivalitas yang hanya sebatas pada saat pertandingan.

Analisis hasil temuan mengenai id, ego dan superego dalam *psywar* pemain *Billiard* dalam sudut pandang komunikasi menjelaskan bahwa perkembangan kepribadian dari psikoanalisis memiliki peranan besar dalam konsep ilmu komunikasi sebagai syarat mutlak yang fundamental dalam membangun ilmu komunikasi. Komunikasi merupakan ilmu yang merupakan hasil berbagai penggabungan teori teori besar ilmu pengetahuan yang memfokuskan pada cara penyampaian pesan dari seseorang kepada yang lain secara dua arah dan berbagai pengembangannya yang sangat luas. Dalam psikoanalisis Freud temuan mengenai kepribadian individu yang mendominasi disebabkan dengan ketegangan-ketegangan yang berasal dari id, ego dan superego. Isi komunikasi pun yang dibahas dalam proses komunikasi tersebut secara sadar didasari hal yang paling di dominasi dari tiga hal pokok yang merupakan dasar dari kepribadian tersebut. Jika seorang komunikator sedang dalam kecemasan yang mana faktor ketegangan mendominasi ruang psikologis maka hal tersebut akan tampak dalam proses komunikasi yang sedang berjalan.

Komunikator yang memiliki sifat suka berdebat atau memberikan serangan *psywar*, jika ia memiliki kecenderungan untuk suka melibatkan diri dalam percakapan yang membahas topik kontroversional. Komunikator dengan cenderung bersifat tegas dalam mengemukakan pandangannya terhadap suatu hal. Ia akan menyatakan dukungannya terhadap pandangannya yang dianggap benar dan sebaliknya dan sebaliknya ia akan mengkritik pandangan yang tidak sesuai (Morissan 2013:68). Id, ego dan superego dalam memberikan *psywar* kepada

lawan, menjadi bagian dari komunikasi yang diungkapkan dalam ucapan atau serangan verbal dan gesture atau gerak tubuh atau serangan non verbal.

4.3.2 Kajian Id, Ego dan Superego bagi penerima Psychology Warfare Di Maranatha Billiard Club POBSI OKU

4.3.2.1 Id

Id berisi semua aspek psikologi yang diturunkan, seperti insting, impuls dan drives. Id berada dan beroperasi dalam daerah tak sadar, mewakili subjektivitas yang tidak pernah sisadari sepanjang usia. Id berhubungan erat dengan proses fisik untuk mendapatkan energi psikis yang digunakan untuk mengoperasikan sistem dari struktur kepribadian lainnya. Id mengkaji bagaimana perasaan para pemain *billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU ketika menerima *psywar* dari lawan dalam pertandingan.

Berdasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan kepada lima informan yang pernah menerima *psywar* dari lawan dikaji dari sudut pandang Id pada struktur keperibadian. Infoman menjelaskan tidak merasa gelisah dan berusaha tetap tenang ketika mendapat *psywar* dari lawan saat bertanding, sebagaimana yang disampaikan oleh informan Partono yang merupakan pemain *Billiard* Di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yaitu sebagai berikut:

“Tidak gelisah, tetapi mencoba untuk tetap tenang. Saya mencoba untuk tetap fokus pada pertandingan. Jadi tidak fokus kepada serangan lawan” Hasil wawancara pribadi, (3 Desember 2022, Pukul 14:17 WIB).

Pada pernyataan di atas, menjelaskan bahwa pemain tetap berusaha tenang dan tidak gelisah ketika mendapat *psywar* dari lawan, pemain juga memiliki cara tersendiri dalam menghindari ketidaknyamananketika mendapat *psywar* atau

serangan mental dari lawan saat pertandingan tersebut dengan cara tetap fokus pada pertandingan dan tidak menghiraukan serangan lawan. Pemain juga menghadapi ketegangan saat menerima serangan mental dari lawan dengan berusaha tenang. Pemain tidak ingin mencederai lawan dalam pertandingan atas serangan mental yang ia terima karena alasan tertentu. Sebagaimana ungkapan dari Partono yaitu sebagai berikut:

“Saya mencoba tetap tenang dan mengatur pernafasan sehingga tidak terpengaruh serangan mental yang dilancarkan pihak lawan. Untuk niat mencederai lawan, saya sendiri tidak pernah ada niat seperti itu, Karena olahraga itu harus menjunjung tinggi sportivitas. Terlebih *billiard* tidak ada yang namanya kontak fisik pada saat pertandingan”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 14:25 WIB).

Pemain berusaha tetap tenang dan mengatur pernafasan sehingga tidak terpancing emosi oleh serangan mental dari lawan. Pemain juga tetap menjaga sportivitas dalam olahraga dengan tidak mencederai lawan ataupun hingga terjadi kontak fisik dengan lawan. Hal yang sama diungkapkan oleh Efril yang juga pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yaitu sebagai berikut:

“Saya mencoba tetap fokus, saya pokoknya tetap fokus jadi bisa menghadapi ketegangan saat menerima serangan mental lawan. Saya tidak ada keinginan untuk mencederai lawan saat pertandingan karena akan memperburuk keadaan”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 15:30).

Berikut ini, pernyataan yang senada diungkapkan oleh Indra sebagai pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU:

“Tidak merasa gelisah, sudah hal biasa kita para pemain dapat serangan mental seperti itu, saya juga sudah terbiasa untuk tetap fokus agar saya tetap nyaman saat pertandingan, apalagi *billiard* kan butuh konsentrasi yang tinggi. Sejauh ini saya tidak ada keinginan untuk mencederai lawan yang telah menyerang mental saya karena itu adalah hal yang tidak diperbolehkan dalam

olahraga”. Hasil wawancara pribadi, (3 Desember 2022, Pukul 15 : 23 WIB).

Berdasarkan hasil wawancara kepada tiga informan di atas, diketahui bahwa pemain tidak merasa gelisah dan mencoba tetap fokus pada pertandingan guna menghindari ketidaknyamanan atas serangan mental yang diterimanya. Akan tetapi, berbeda dengan ketiga pemain di atas, terdapat dua informan lain yang mengungkapkan bahwa adanya rasa gelisah dari adanya serangan mental dari lawan yang ia terima. Hal tersebut diungkapkan oleh Gema pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yaitu sebagai berikut:

“Ya, saya merasagelisah saat mendapat serangan mental dari lawan, karena itu membuat saya berkurang konsentrasinya dan menjadikan kepercayaan diri menurun, tetapi saya tetap berusaha fokus terhadap permainan dan tidak menghiraukan serangan mental dari lawan. Saya juga tidak mau mencederai lawan atas serangan mental yang saya dapat, saya biarkan saja dia mau berbicara dan berbuat apapun, selagi tidak menyakiti fisik saya”. Hasil wawancara pribadi, (3 Desember 2022, Pukul 17:32)

Perasaan gelisah saat mendapat serangan mental dari lawan juga dirasakan oleh Rian, yang juga merupakan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU, berikut pernyataannya:

“Perasaan gelisah pasti ada, apalagi saya orang yang kurang percaya dirinya. Jadi ketika menerima serangan mental, saya mulai tidak percaya diri. Tetapi kita kan harus professional, harus tetap berusaha tenang dan fokus dengan permainan, dari ketenangan itu saya berusaha mencapai target dalam permainan yaitu menang. Untuk keinginan mencederai lawan karena serangan mental yang diterima, jujur ada keinginan, karena biar mereka tidak lagi menyerang mental. Tapi untuk benar-benar mencederai saya tidak melakukannya”. Hasil wawancara pribadi, (5 Desember 2022, Pukul 10:40 WIB).

Berdasarkan pada hasil wawancara kepada lima informan yang merupakan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU di atas,

diketahui bahwa terdapat tiga pemain *Billiard* tidak merasa gelisah terhadap serangan mental yang diterima dari lawan. Sedangkan dua pemain merasa gelisah ketika menerima serangan mental dari lawan saat pertandingan *Billiard* . Kemudian, lima pemain atau informan menyatakan tetap berusaha fokus pada pertandingan dan tidak menghiraukan serangan mental dari lawan. Hal tersebut dilakukan guna menghindari ketidaknyamanan atas serangan mental yang diterima dan mencapai target dalam pertandingan yaitu memperoleh kemenangan.

4.3.2.2 Ego

Ego berfungsi secara logis-rasional yang didasarkan pada prinsip kenyataan dan proses sekunder yang merupakan sebuah proses logis untuk melihat kenyataan dalam upaya untuk menemukan cara memuaskan dorongan Id secara realistis, lalu dalam Superego terdapat nilai-nilai moral yang mewakili nilai-nilai ideal dan memberikan batasan baik dan buruk (Wiraatmadja, 2003:32). Freud (1983:87) mengungkapkan bahwa kebutuhan-kebutuhan jasmani berasal dari rangsangan aktivitas psikis dan yang dicari adalah pemuasan. Ego mengkaji penerima *psywar* Di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU sebagai proses logis dan upaya dalam menghadapi *psywar* dari lawan.

Berdasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan kepada lima informan yang pernah menerima *psywar* dari lawan dikaji dari sudut pandang ego pada struktur kepribadian. Informan menjelaskan tetap fokus dan berusaha tenang dalam pertandingan, pemain tidak menghiraukan serangan mental lawan dan fokus pada kemenangan dalam pertandingan, sebagaimana yang disampaikan oleh

informan Partono yang merupakan pemain *Billiard* Di Maranatha *Billiard Club*

POBSI OKU yaitu sebagai berikut:

“Yang saya lakukan pertama ketika mendapat serangan mental adalah tetap fokus pada permainan dan meja. Yang kedua tidak menghiraukan lawannya, saya tidak pernah membalas serangan mental dari lawan, saya juga tidak pernah berfikir untuk menyerah karena tujuan pertandingan menurut saya adalah suatu kemenangan, saya tidak merasa kalah dan tidak pesimis ketika lawan berbicara tentang kelebihannya saat bermain *Billiard*, untuk penerimaan serangan mental seringkali saya terima, dalam bentuk non-Verbal. Adanya gerakan yang mengganggu konsentrasi saat bertanding dan memukul bola sasaran”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 14:24 WIB).

Pada pernyataan di atas, menjelaskan bahwa terdapat beberapa cara pemain dalam menghindari serangan mental lawan yaitu dengan tetap fokus pada pertandingan, tidak menghiraukan lawan dan tidak membalas serangan mental dari lawan, pemain juga tidak menyerah dalam pertandingan dan berusaha mencapai kemenangan, serangan mental yang pernah diterima pemain dalam bentuk non verbal atau gerakan dari lawan untuk menjatuhkan pemain. Hal yang sama diungkapkan oleh Efril yang juga pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yaitu sebagai berikut:

“Simple saja, saya tetap fokus ketika menerima serangan mental dari lawan dan tidak membalas serangan tersebut, saya tidak pernah berfikir untuk menyerah dan merasa kalah ketika lawan membicarakan kelebihannya, untuk menerima serangan saya pernah dalam bentuk gerakan”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 15:53).

Berikut ini, pernyataan senada diungkapkan oleh Indra sebagai pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU:

“Berusaha tetap fokus dan tidak pernah membalas, saya juga tidak pernah menyerah ketika mendapat serangan dan menanggapi dengan biasa saja ketika lawan menunjukkan

kelebihan-kelebihannya. Pernah menerima serangan mental dalam bentuk verbal, Musuh mengeluarkan kata kata provokasi dan berusaha memecah konsentrasi”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 15 : 24 WIB).

Pernyataan dari informan Gema sebagai pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yaitu sebagai berikut:

“Tidak menghiraukan musuh mau seperti apa, mereka menyerang tidak perlu dibalas, dan tidak juga saya berfikir untuk menyerah, ketika mendapat serangan mental saya tidak merasa kalah. Karena kalau bertanding belum tau siapa yang akan memenangkannya, menerima serangan mental pernah dalam bentuk kata-kata”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 17:32)

Berdasarkan pernyataan di atas, diketahui bahwa para pemain tidak menghiraukan serangan mental dari lawan dan tetap fokus pada pertandingan. Para pemain pernah menerima serangan mental dalam bentuk verbal dan non verbal atau gerakan dari lawan untuk menjatuhkan pemain. Pemain tidak merasa kalah dan menyerah atas serangan mental yang mereka terima, mereka masih merasa yakin dengan kemenangan dalam pertandingan dengan tetap berkonsentrasi sepanjang pertandingan. Selanjutnya, pernyataan yang disampaikan oleh Rian, yang juga merupakan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU, berikut pernyataannya:

“Ketika menerima serangan mental saya tidak menghiraukan dan menahan diri, Selagi serangannya tidak parah, tentu tidak akan saya balas. Jika berlebihan saya balas. Saya tidak menyerah dan merasa kalah atas serangan mental itu, saya pernah mendapat serangan mental, Verbal dalam bentuk kata-kata dan Non verbal gerakan dan gaya, misalnya mengacungkan jempol terbalik”. *Hasil wawancara pribadi*, (5 Desember 2022, Pukul 10:00 WIB).

Berdasarkan pada hasil wawancara kepada lima informan yang merupakan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU di atas, diketahui

bahwa seluruh pemain tidak menghiraukan serangan mental yang diterima dari lawan baik dalam bentuk verbal maupun non verbal dan tetap fokus pada pertandingan. Pemain tidak menyerah dan tetap fokus untuk mencapai kemenangan. Terdapat beberapa pemain yang tidak pernah membalas serangan mental dari lawan dan terdapat satu pemain yang akan membalas serangan mental lawan jika serangan yang diberikan terlalu berlebihan dan merugikan pemain.

4.3.2.3 Superego

McLeod (2016) menjelaskan bahwa Superego berfungsi untuk mengendalikan implus Id seperti naluri-naluri yang bertentangan atau dilarang oleh masyarakat, agresi terhadap orang lain, dan naluri negatif lainnya, maka dapat membujuk ego agar beralih ke tujuan-tujuan moralistik serta berjuang untuk menuju kesempurnaan. optimalisasi Superego di alam bawah sadar sebagai pengendali Id yang sebelumnya lebih berotoritas dan berpengaruh sehingga lebih mudah menerobos pertahanan Ego dan muncul di permukaan. Super ego mengkaji aspek *psywar* dari sudut pandang penerima *psywar* dari lawan di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU. Superego mengkaji bagaimana para pemain *billiard* mampu menghadapi kondisi atau situasi ketika menerima *psywar* dari lawan.

Berdasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan kepada informan yang pernah menerima serangan mental dari lawan dikaji dari sudut pandang superego pada struktur kepribadian. Informan menjelaskan cara mereka untuk dapat tetap bertanding secara maksimal setelah menerima serangan mental, bentuk kontrol diri, informan memaknai serangan mental dari lawan, kemudian hubungan dengan lawan setelah mendapat serangan mental atau setelah pertandingan, keyakinan

untuk dapat memenangkan pertandingan, dan cara pemain atau informan untuk tetap berkonsentrasi pada saat pertandingan, sebagaimana yang disampaikan oleh informan Partono yang merupakan pemain *Billiard* Di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yaitu sebagai berikut:

“Cara saya untuk tetap dapat bertanding secara maksimal setelah mendapat serangan mental dari lawan. Kuncinya Tetap tenang , fokus dan tidak terpengaruh dan bisa mengontrol diri dengan cara tidak terlalu memikirkan apa yang dilakukan dan terus mengatur nafas. Makna dari serangan mental dari lawan kan berdasarkan karakternya sendiri, Karakter lawan itu berbeda-beda. Ada yang melakukan serangan jadi sebagai pemain kita harus siap”.

“Hubungan dengan lawan setelah pertandingan tetap baik, Karena rivalitas hanya sebatas saat pertandingan saja, selesai permainan kita harus masih berhubungan baik, sebagai pemain juga harus punya tekad harus yakin dapat menyelesaikan pertandingan dan yakin untuk memenangkannya. Jika untuk konsentrasi setelah serangan mental itu tergantung intensitas atau bagaimana provokasinya, memang kadang ada yang menimbulkan emosi”.

Hasil wawancara pribadi, (3 Desember 2022, Pukul 14:00 WIB).

Pada pernyataan di atas, menjelaskan bahwa cara pemain untuk tetap dapat bertanding secara maksimal setelah mendapat serangan mental dari lawan yaitu dengan tetap tenang fokus dan tidak terpengaruh dengan serangan mental yang diberikan, bentuk kontrol diri yang dilakukan yaitu dengan mengatur nafas dan tidak memikirkan serangan mental dari lawan. Makna serangan mental dari lawan menurut para pemain yaitu berdasarkan pada karakter lawan karena memang setiap lawan memiliki karakter yang berbeda jika ada lawan yang memberi kita serangan mental maka pemain sudah siap untuk menerimanya. Hubungan dengan lawan hanya sebatas rivalitas pada saat pertandingan, pemain tetap berhubungan baik ketika Selesai pertandingan. pemain yakin masih dapat menyelesaikan pertandingan dan memenangkannya meskipun memperoleh

serangan mental dari lawan. Hal yang sama diungkapkan oleh Efril yang juga pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yaitu sebagai berikut:

“Untuk tetap dapat bertanding dan bentuk control diri yaitu dengan cara tetap fokus, serangan mental mungkin dilakukan karena skill atau cara permainan lawan tanding masih dibawah saya. Jadi, musuh melancarkan serangan tersebut untuk memecah konsentrasi saya”.

“sebagai sportivitas, ketika pertandingan, hubungan dengan lawan tetap baik, saya juga berusaha untuk menyelesaikan pertandingan, merasa yakin masih dapat memenangkannya dan masih bisa berkonsentrasi apapun bentuk serangan mentalnya”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 15:30).

Berikut ini, pernyataan yang senada diungkapkan oleh Indra sebagai pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU:

“Saya lebih memilih fokus, tenang dan rileks saja. Kontrol diri yang saya lakukan yaitu dengan tidak mudah terprovokasi, saya memaknai serangan mental sebagai hal yang biasa saja, namanya saja pertandingan dalam olahraga”.

“Hubungan dengan lawan harus tetap baik dan saya juga tetap akan menyelesaikan pertandingan dan pantang mundur, saya masih yakin bisa memenangkan pertandingan setelah adanya serangan mental dari lawan karena saya masih bisa berkonsentrasi”. *Hasil wawancara pribadi*, (3 Desember 2022, Pukul 15 : 00 WIB).

Berdasarkan hasil wawancara dari dari ketiga Informa di atas, diketahui bahwa tiga pemain di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU mencirikan Superego pada struktur kepribadian di setiap pertandingan *billiard* yang dilakukan. Ketiga pemain lebih memilih untuk fokus tenang rileks dan berkonsentrasi ketika pertandingan meskipun mereka memperoleh serangan mental dari lawan. Bentuk kontrol diri yang dilakukan diantaranya yaitu tetap fokus, mengatur nafas, dan tidak terprovokasi atas serangan mental yang dilakukan oleh lawan. Pemain memaknai serangan mental dari lawan sebagai hal

yang biasa dalam pertandingan dan mereka tetap menjaga hubungan baik dengan lawan setelah pertandingan karena menjunjung tinggi sportivitas dalam berolahraga. Pemain masih yakin dapat memenangkan pertandingan dan masih dapat berkonsentrasi setelah menerima serangan mental dari lawan. Hal tersebut diungkapkan oleh Gema pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yaitu sebagai berikut:

“Tetap melakukan yang terbaik dan tidak menghiraukan serangan mental dari lawan, kemudian Fokus dan menahan diri untuk tidak terprovokasi agar kita tetap bisa mengontrol diri dan emosi, makna dari serangan mental mungkin seseorang yang melakukan serangan mental tidak terlalu baik saat bermain. Jadi, ia memanfaatkan serangan mental”. Hasil wawancara pribadi, (3 Desember 2022, Pukul 17:25)

“Setelah pertandingan ya masih berhubungan baik dengan lawan, saya juga harus bisa menyelesaikan pertandingan dan masih sangat mungkin untuk bisa menang karena saya masih bisa berkonsentrasi meskipun mendapat serangan mental dari lawan”. Hasil wawancara pribadi. (3 Desember 2022, Pukul 17:21)

Cara yang sama dalam menghindari serangan mental dari lawan juga dilakukan oleh Rian, yang merupakan pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU, berikut pernyataannya:

“Cara saya biar tetap bisa bertanding dengan maksimal yaitu Sabar dan tetap fokus, saya tidak menghiraukan apa yang dilakukan musuh dengan tetap tenang dan fokus karena serangan mental adalah salah satu bukti kelemahannya”. Hasil wawancara pribadi, (5 Desember 2022, Pukul 10:30 WIB).

“Hubungan baik masih tetap harus dijaga, pertandingan juga harus dan wajib diselesaikan walaupun ada serangan mental dari lawan dan saya masih yakin bisa menang di pertandingan, untuk konsentrasi Jujur saja selagi pada taraf yang bisa diterima bisa, tapi kalau sudah parah tentu tidak bisa diterima”. Hasil wawancara pribadi, (5 Desember 2022, Pukul 10:32 WIB).

Pernyataan dari kelima informan di atas, menunjukkan bahwa terdapat cara yang dilakukan oleh para pemain untuk menghindari serangan mental dari

lawan dan menganggap serangan mental merupakan hal yang biasa terjadi dalam pertandingan yang tidak merubah hubungan baik antara pemain dengan para lawan saat dan setelah pertandingan.

Hasil temuan diatas, dalam sudut pandang komunikasi menunjukkan bahwa Kecemasan berkomunikasi sebagai kecendrungan untuk mengalami kecemasan dalam waktu yang relatif lama dalam berbagai situasi yang berbeda. Dalam hal ini seseorang menderita karena merasa sangat cemas ketika berkomunikasi, sehingga ia akan menghindari berkomunikasi dengan orang lain (Morrison 2013 :69). Freud lebih menyukai mempergunakan istilah kecemasan dari pada ketakutan, karena ketakutan biasanya dianggap dalam arti kata takut terhadap suatu hal dalam dunia luar. Ia membedakan tiga macam kecemasan, yakni kecemasan tentang kenyataan atau kecemasan obyektif, kecemasan neurotis dan kecemasan moral (Hall 2017:109).

Dalam hal kecemasan komunikasi menyebabkan kesulitan berkomunikasi dan bersosialisasi dalam masyarakat. Apabila seorang individu mengalami kecemasan dalam berkomunikasi tentu ia mengetahui penyebabnya. Namun dalam tiga bentuk kecemasan dalam psikoanalisis tidak berarti seseorang yang mengalami kecemasan itu mengetahui sumbernya. Menurut Freud rasa cemas tidak hanya terjadi pada satu sumber dapat saja merupakan percampuran antara dua sumber kecemasan seperti kecemasan moral dan kecemasan neurotis, hal tersebut menjadi bahan sumber kecemasan tersebut. Dari kecemasan-kecemasan tersebut bisa jadi merupakan distorsi dari komunikasi atau noise karena dengan adanya kecemasan-kecemasan dalam proses komunikasi. Freud mengatakan

bahwa kecemasan berfungsi sebagai tanda bahaya ego, sehingga kalau tanda itu muncul dalam kesadaran ego dapat mengambil tindakan untuk menghadapi bahaya. Isi komunikasi diperhatikan dalam proses komunikasi ketika individu sedang mengalami kecemasan untuk itu pemilihan kata serta penggunaan bahasa dalam komunikasi tersebut harus tepat agar tidak menimbulkan miscommunication dan tujuan dari komunikasi tersebut tidak tercapai. Pada teori komunikasi yang lain yang sangat dekat dengan psikoanalisis adalah teori atribusi komunikasi.

4.3.3 Psychology Warfare Pada Pemain Billiard Di Maranatha Billiard Club POBSI OKU Menurut Psikologi Komunikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa serangan mental yang dilakukan oleh lawan kepada para pemain *billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU termasuk ke dalam struktur kepribadian menurut Sigmund Freud yang terdiri dari Id, ego, dan super ego. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dinyatakan dalam psikologi komunikasi, sebagaimana yang disampaikan oleh informan dari penelitian ini yaitu Dian Novita Sari sebagai akademisi psikologi komunikasi yaitu sebagai berikut:

“Tatarannya ada pada id, ego, dan super ego karena memperlihatkan lebih mendalam”. Hasil wawancara pribadi, (5 Desember 2022, Pukul 12 : 30 WIB).

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui bahwa teori psikoanalisis dalam mendeskripsikan perilaku seseorang khususnya dalam pemberian serangan mental oleh lawan atau pemain *billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yaitu mencakup psikoanalisis, kognitif, behaviorisme, dan humanisme yang pada

paparannya terdapat Dan dijabarkan melalui id, Ego, Dan super ego karena ketiga struktur kepribadian memperlihatkan lebih mendalam mengenai serangan mental pada pemain *billiard* . Dalam kajian psikologi komunikasi menjelaskan bahwa kebutuhan biologis dengan perilaku Penerima yang terpengaruh merupakan dua hal yang berbeda, karena pada setiap individu memiliki kebutuhan biologis dan karakter yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, sebagaimana pernyataan berikut ini:

“Itu sebenarnya adalah dua hal yang berbeda, dan itu tidak terlalu berkaitan karena tiap orang kadar kebutuhan biologisnya berbeda. Contohnya seperti orang yang sedang lapar dan kurang beruntung dijalanan, mereka masih tetap bisa berperilaku baik kepada orang yang memberinya seperti berterima kasih”. *Hasil wawancara pribadi*, (5 Desember 2022, Pukul 12 : 33 WIB).

Dalam hal ini teori Psikoanalisis dapat digunakan dalam kajian *Psychology Warfare* di bidang olahraga, akan tetapi harus dikaji dengan melihat input dan output dalam penelitian dan disesuaikan dengan paradigma yang digunakan dalam penelitian. Sebagaimana pernyataan Dian sebagai akademisi psikologi komunikasi yaitu sebagai berikut:

“Mungkin bisa. Tapi, kembali lagi didalam kajian tersebut mau melihat apa, dan apa output penelitiannya? disesuaikan sama paradigmanya, ya berarti kritis yang sesuai. Tetapi kalau memang memungkinkan konstruktivisme juga bisa”. *Hasil wawancara pribadi*, (5 Desember 2022, Pukul 12 : 36 WIB).

“Pada bab metode telah dijelaskan yaitu pertama cara kerja id berhubungan dengan prinsip kesenangan, yakni selalu mencari kenikmatan dan selalu menghindari ketidaknyamanan, Ego berada diantara alam sadar dan alam bawah sadar, tugas ego memberi tempat pada fungsi mental utama. Sedangkan 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”. *Hasil wawancara pribadi*, (5 Desember 2022, Pukul 12 : 39 WIB).

Pada pernyataan di atas, akademisi psikologi komunikasi menjelaskan bahwa psikoanalisis dapat digunakan untuk mengkaji *Psychology Warfare* di bidang olahraga. Struktur kepribadian yang terdiri dari id, ego dan superego memiliki peran masing-masing dalam mengkaji *Psychology Warfare* sebagai permasalahan dalam pertandingan olahraga, sebagaimana pernyataan berikut ini:

“Secara umum ya pasti ada. Misalnya cara saya melihat semangat seorang mahasiswa dalam artian (Visual). saya berperilaku sesuai dengan apa yang saya lihat, karena cara saya berperilaku dan berkomunikasi dengan mahasiswa, orang tua dan anak itu disesuaikan tatanan bahasa yang digunakan. Kalau dia semangat saya juga semangat, Norma atau citra juga termasuk di dalamnya”. Hasil wawancara pribadi, (5 Desember 2022, Pukul 12 : 42 WIB).

“Kembali lagi, masalahnya apa. Ada orang yang terbiasa dibantu orang tua nya menyelesaikan dan tidak terlatih menyelesaikan sendiri. Berarti jika ia berusaha menyelesaikan masalah tersebut ada kemungkinan bahwa masalah tersebut akan selesai tetapi kalau ia tidak mau menyelesaikannya, masalah tersebut tidak akan terselesaikan”. Hasil wawancara pribadi, (5 Desember 2022, Pukul 12 : 45 WIB).

“Alam bawah sadar itu sudah ada pada masing masing orang. Analogi nya seperti ini, seseorang tempramen mencitrakan diri nya sebagai orang yang sabar itu masuk alam sadar, tapi pada masalah tertentu ketika alam bawah sadar nya tersentuh, sifat tempramen orang tersebut akan muncul dengan sendiri nya karena itu hasrat alami”. Hasil wawancara pribadi, (5 Desember 2022, Pukul 12 : 48 WIB).

Perilaku yang dilakukan oleh penerima serangan mental yaitu para pemain *billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU dalam kajian teori psikoanalisis berkaitan dengan alam bawah sadar yang ada yaitu dengan mencitrakan diri sebagai Pemain bermain *billiard* yang profesional tetapi dalam masalah tertentu ketika alam bawah sadar nya tersentuh maka orang tersebut akan mencirikan sikap yang dimilikinya:

“Ada suasana hati yang mempengaruhi. Tapi begini, coba lihat politikus mereka sebenarnya membenci untuk saling bertemu tapi

mau tidak mau pada satu kondisi mereka harus bertemu dan masalah suasana hati ini kembali lagi pada dirinya. Jika di depan media mereka harmonis tapi dibelakang kita tidak tahu bagaimana suasana hati mereka”. *Hasil wawancara pribadi*, (5 Desember 2022, Pukul 12 : 52 WIB).

“Ga ada bayi yang lahir langsung jahat. Manusia yang baru lahir itu mempunyai kecenderungan seperti genetik, tapi kembali lagi setelah dia mengerti apa yang ditanamkan itulah yang tertanam dirinya. Tetapi secara garis besar apa yang menjadi kebiasaan atau habit orang tua itu akan menular ke anaknya”. *Hasil wawancara pribadi*, (5 Desember 2022, Pukul 12 : 55 WIB).

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa dalam pandangan psikologi komunikasi, suasana hati seseorang akan mempengaruhi keputusan perilaku seseorang, yang dalam hal ini adalah suasana hati para pemain *billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU berpengaruh pada pertandingan yang sedang berlangsung dan serangan mental dari lawan akan berpengaruh pada kualitas pertandingan para pemain. Akademisi psikologi komunikasi menjelaskan memori atau pengalaman buruk akan berpengaruh pada cara seseorang dalam membuat keputusan dalam alam bawah sadar akan mengontrol perilaku seseorang, berikut ini pernyataannya:

“Ya sudah pasti, tapi tergantung cara ia menanggapi pengalaman itu. Ada yang bijak”. *Hasil wawancara pribadi*, (5 Desember 2022, Pukul 12 : 58 WIB).

“Ya. Tetapi. kembali kepada pengendalian diri dari setiap individu”. *Hasil wawancara pribadi*, (5 Desember 2022, Pukul 13 : 01 WIB).

Berdasarkan pada hasil wawancara di atas, pengalaman buruk berpengaruh bagi keputusan yang dibuat oleh para pemain *billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU, akan tetapi keputusan yang dibuat mengacu pada bagaimana pemain menanggapi pengalaman buruk tersebut dan control diri pemain bergantung pada pengendalian diri dari pemain itu sendiri.

4.4 Pembahasan

Psychology Warfare sering terjadi pada permainan olahraga *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU, para pemain seringkali menerima *Psychology Warfare* dari lawan pada saat akan dimulainya permainan atau saat permainan sedang berlangsung, baik dalam bentuk verbal ataupun non verbal. *Psychology Warfare* dalam sudut pandang teori psikoanalisis menjelaskan bahwa 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 yang pertama yaitu Id dalam mengkaji *Psychology Warfare* Pada Pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU menunjukkan bahwa terdapat beberapa pemain *Billiard* yang tidak merasa gelisah terhadap serangan mental yang diterima dari lawan. Sedangkan dua pemain merasa gelisah ketika menerima serangan mental dari lawan saat pertandingan *Billiard*. Pemain *Billiard* tetap berusaha fokus pada pertandingan dan tidak menghiraukan serangan mental dari lawan. Hal tersebut dilakukan guna menghindari ketidaknyamanan atas serangan mental yang diterima dan mencapai target dalam pertandingan yaitu memperoleh kemenangan.

Disisi lain, terdapat pemain lain pernah memberikan serangan mental terhadap lawan baik dalam bentuk verbal yang diberikan dalam bentuk kata-kata “*Cemen, menyerah saja karena tidak akan mampu melawan, sebesar itu saja kemampuanmu atau lebih nyaman duduk atau berdiri?*”. Sedangkan serangan mental dalam bentuk non verbal seperti menirukan gaya berdiri dalam artian mengolok-olok cara bermain orang lain.

Selanjutnya, kajian struktur kepribadian kedua yaitu ego dalam *Psychology Warfare* pada pemain *Billiard* di *Maranatha Billiard Club* POBSI OKU menunjukkan bahwa pemain *Billiard* tidak menghiraukan serangan mental yang diterima dari lawan baik dalam bentuk verbal maupun non verbal dan tetap fokus pada pertandingan. Pemain tidak menyerah dan tetap fokus untuk mencapai kemenangan. Terdapat beberapa pemain yang tidak pernah membalas serangan mental dari lawan dan terdapat satu pemain yang akan membalas serangan mental lawan jika serangan yang diberikan terlalu berlebihan dan merugikan pemain. Pemain *Billiard* di *Maranatha Billiard Club* POBSI OKU menyatakan tidak pernah memberikan serangan mental kepada lawan ataupun menggunakan cara lain dalam menyerang mental lawan, mereka lebih memilih untuk fokus dan berkonsentrasi terhadap pertandingan untuk mencapai tujuan dalam pertandingan yaitu meraih kemenangan. Akan tetapi, terdapat pemain lain yang memberikan serangan mental kepada lawan dalam bentuk verbal akan mencoba cara lain atau memberikan serangan Mental terhadap lawan dalam bentuk Nonverbal seperti mendorong bahu lawan ketika serangan mental dalam bentuk verbal dianggap tidak berhasil.

Kemudian, kajian struktur kepribadian ketiga yaitu superego dalam *Psychology Warfare Pada Pemain Billiard di Maranatha Billiard Club POBSI OKU* menunjukkan bahwa terdapat cara yang dilakukan oleh para pemain untuk menghindari serangan mental dari lawan dan menganggap serangan mental merupakan hal yang biasa terjadi dalam pertandingan yang tidak merubah hubungan baik antara pemain dengan para lawan saat dan setelah pertandingan. Terdapat batasan dalam memberikan serangan mental terhadap lawan yaitu hingga lawan hilang konsentrasi dan emosi atas serangan mental yang diberikan pemain. Para pemain tetap menjaga hubungan baik dengan lawan setelah pertandingan karena sportivitas dalam olahraga dan rivalitas yang hanya sebatas pada saat pertandingan

Berdasarkan pada penelitian mengenai id, ego dan superego didapati temuan sebagai berikut :

- a. Yang pertama, diketahui bahwa bagaimana cara pemain tersebut berinteraksi dan pada siapa saja pemain tersebut berinteraksi akan berdampak pada pengambilan keputusan saat menerima dan memberikan tekanan psikologis.
- b. Kedua, diketahui bahwa umur dan jam terbang atau seberapa lama pemain tersebut menggeluti olahraga *billiard*, berdampak pada bagaimana cara pemain tersebut menyikapi tekanan psikologis.
- c. Ketiga, diketahui bahwa pemain yang biasanya dibantu orang tua saat menyelesaikan masalah, maka akan berdampak pada pengambilan keputusan pemain tersebut.

- d. Ke empat, dari kelima narasumber yang pernah terdampak *psywar* diketahui bahwa terdapat empat pemain yang lebih memilih fokus dan menghiraukan serangan tersebut. Sedangkan, satu lainnya memilih untuk membalas jika serangan tersebut dirasa berlebihan.
- e. Kelima, didapati bahwa ketiga pemain tidak pernah melakukan serangan *psywar* karena beranggapan bahwa serangan tersebut akan sia-sia jika musuh tetap bisa berkonsentrasi dan memiliki pengendalian diri yang baik.
- f. Keenam, didapati bahwa pengalaman buruk akan mempengaruhi keputusan yang dibuat pemain. Akan tetapi, keputusan tersebut mengacu pada bagaimana pemain tersebut menyikapi pengalaman buruk itu sendiri.
- g. Yang terakhir, didapati bahwa dua pemain yang pernah melakukan serangan *psywar* ternyata pernah terdampak *psywar* yang dilancarkan musuh. Atas dasar tersebut kedua pemain ini melakukan serangan *psywar* dan yakin bahwa serangan *psywar* mampu memecah konsentrasi musuh.

Hasil penelitian ini didukung oleh teori yang dijelaskan oleh Ogilvie dalam Maksum (2015) yang menjelaskan bahwa ada hubungan positif antara kepribadian dan beberapa aspek penampilan atlet. Terdapat delapan sifat khusus yang sangat erat berhubungan dengan penampilan atlet antara lain emosi stabil, ulet, cermat, tertib diri, yakin diri, ketegangan kecil, percaya diri, dan terbuka. Sementara dari hasil penelitian pada 10 orang atlet Indonesia yang memiliki

prestasi tingkat dunia disebutkan bahwa terdapat tujuh ciri kepribadian yang menunjang prestasi atlet yaitu komitmen, ambisi prestatif, gigih, kerja keras, mandiri, cerdas, swakendali (Maksum, 2015). Ketujuh ciri kepribadian tersebut telah diuji secara empirik dan terbukti merupakan prediktor keberhasilan atlet meraih prestasi tinggi.

Ketujuh kepribadian dalam penelitian Maksum (2015) berkaitan dengan hasil penelitian ini, dimana dalam menerima dan memberikan *Psychology Warfare* dikaji berdasarkan struktur kepribadian Id, ego dan superego memberikan ciri-ciri pada tujuh kepribadian yang disebutkan diantaranya atlet tetap memiliki komitmen untuk sportif dan tidak melakukan *Psywar* secara berlebihan, tetap berhubungan baik dengan lawan, gigih dan ambisi prestasi berkaitan dengan pemain *billiard* Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yang tetap fokus pada pertandingan meskipun mendapat *psywar* dari lawan untuk memperoleh kemenangan. Kemudian pada ciri swakendali, berkaitan dengan pemain *billiard* Maranatha *Billiard Club* yang ditandai dengan hubungan yang tetap terjalin baik antara pemain dengan lawan setelah pertandingan.

Hasil penelitian ini juga didukung penelitian yang dilakukan oleh Fuad (2019) mengenai Pengaruh *Psy War* terhadap kecemasan *performa shooting Two Point* pada peserta ekstra kurikuler atlet bola basket yang menjelaskan bahwa pemain atau atlet dalam tim mampu melakukan adaptasi dan mengurangi ketegangan dan kecemasan saat situasi pertandingan berubah, karena jika tekanan diberikan kepada atlet dan menimbulkan ketegangan dan kecemasan dalam dirinya, namun atlet tersebut tidak secara langsung

terpengaruh kemudian dapat bermain dengan semangat dan ketenangan, maka atlet tersebut telah melakukan adaptasi terhadap tekanan dan pengaruh eksternal (*psywar*) yang terjadi di lapangan. Hal tersebut berkaitan dengan pemain *billiard* Maranatha *Billiard Club* yang tetap mampu fokus dan tidak gelisah ketika mendapat *Psychology Warfare* dari lawan. Matriks hasil analisis penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1

Analisis Hasil Penelitian

No	Subyek	ID	EGO	SUPEREGO
1.	Pemberi	Tiga pemain tidak pernah melakukan serangan mental kepada lawan. Dua pemain lain pernah memberikan serangan mental terhadap lawan baik dalam bentuk verbal yang diberikan dalam bentuk kata-kata “ <i>Cemen, menyerah saja karena tidak akan mampu melawan, sebesar itu saja kemampuanmu</i> ”	Pemain <i>Billiard</i> di Maranatha <i>Billiard Club</i> POBSI OKU tidak pernah memberikan serangan mental kepada lawan, mereka lebih memilih untuk fokus dan berkonsentrasi terhadap pertandingan untuk mencapai kemenangan. Akan tetapi, terdapat pemain lain yang memberikan serangan mental kepada lawan dalam bentuk verbal akan mencoba cara lain atau memberikan	Terdapat batasan dalam memberikan serangan mental terhadap lawan yaitu hingga lawan hilang konsentrasi dan emosi atas serangan mental yang diberikan pemain. Para pemain tetap menjaga hubungan baik dengan lawan setelah pertandingan karena sportivitas dalam olahraga dan rivalitas yang hanya sebatas pada saat pertandingan

		<p><i>atau lebih nyaman duduk atau berdiri?.</i></p> <p>Sedangkan serangan mental dalam bentuk non verbal seperti menirukan gaya berdiri dalam artian mengolok-olok cara bermain orang lain.</p>	<p>serangan Mental terhadap lawan dalam bentuk Nonverbal seperti mendorong bahu lawan ketika serangan mental dalam bentuk verbal dianggap tidak berhasil</p>	
2.	Penerima	<p>Terdapat beberapa pemain <i>Billiard</i> yang tidak merasa gelisah terhadap serangan mental yang diterima dari lawan. Sedangkan dua pemain merasa gelisah ketika menerima serangan mental dari lawan saat pertandingan <i>Billiard</i> . Pemain <i>Billiard</i> tetap berusaha fokus pada pertandingan dan tidak menghiraukan</p>	<p>Pemain <i>Billiard</i> tidak menghiraukan serangan mental yang diterima dari lawan baik dalam bentuk verbal maupun non verbal dan tetap fokus pada pertandingan. Pemain tidak menyerah dan tetap fokus untuk mencapai kemenangan</p>	<p>Terdapat cara yang dilakukan oleh para pemain untuk menghindari serangan mental dari lawan dan menganggap serangan mental merupakan hal yang biasa terjadi dalam pertandingan yang tidak merubah hubungan baik antara pemain dengan para lawan saat dan setelah pertandingan</p>

		serangan mental dari lawan.		
--	--	--------------------------------	--	--

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai *Psychology Warfare* pada permainan olahraga *Billiard* di *Maranatha Billiard Club* POBSI OKU yang dikaji dengan teori struktur kepribadian menurut Sigmund Freud terdiri dari tiga komponen yaitu id, ego dan super ego maka didapatkan kesimpulan dari hasil penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Id dari hasil penelitian mengkaji dari aspek penerima dan pemberi *psywar* kepada lawan pada pemain *Billiard* di *Maranatha Billiard Club* POBSI OKU.
 - a. Id mengkaji pemain *Billiard* di *Maranatha Billiard Club* POBSI OKU pernah menerima *psywar* dari lawan tidak merasa gelisah dan berusaha tetap tenang ketika mendapat *psywar* dari lawan saat bertanding.
 - b. Id mengkaji dari aspek pemberian serangan mental kepada lawan yaitu terdapat tiga pemain *Billiard* tidak pernah memberikan serangan mental kepada lawan mainnya baik verbal maupun non verbal karena jika lawan tetap dapat fokus dan berkonsentrasi, dua pemain lain pernah memberikan serangan mental terhadap lawan baik dalam bentuk verbal maupun non verbal.

2. Ego dari hasil penelitian mengkaji dari aspek penerima dan pemberi *psywar* kepada lawan pada pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU.
 - a. Ego mengkaji bahwa pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yang menerima serangan mental dari lawan tidak menghiraukan serangan mental yang diterima dari lawan baik dalam bentuk verbal maupun non verbal dan tetap fokus pada pertandingan. Pemain tidak menyerah dan tetap fokus untuk mencapai kemenangan.
 - b. Ego mengkaji pada aspek pemberi *psywar* menunjukkan bahwa untuk memberikan serangan mental kepada lawan dilakukan oleh dua pemain dalam bentuk verbal dan akan mencoba cara lain atau memberikan serangan Mental terhadap lawan dalam bentuk Nonverbal ketika serangan mental dalam bentuk verbal dianggap tidak berhasil.
3. Superego dari hasil penelitian mengkaji dari aspek penerima dan pemberi *psywar* kepada lawan pada pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU.
 - a. Superego mengkaji bahwa pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU yang menerima serangan mental dari lawan memiliki cara yang dilakukan oleh para pemain untuk menghindari serangan mental dari lawan dan menganggap serangan mental merupakan hal yang biasa terjadi dalam pertandingan yang tidak merubah hubungan baik antara pemain dengan para lawan saat dan setelah pertandingan.

- b. Superego mengkaji pada aspek pemberi *psywar* menunjukkan bahwa serangan mental kepada lawan memiliki batasan yaitu hingga lawan hilang konsentrasi dan emosi atas serangan mental yang diberikan pemain.
4. Analisis hasil temuan mengenai id, ego dan superego dalam *psywar* pemain billiard menjelaskan bahwa perkembangan kepribadian pada psikoanalisis memiliki peranan besar dalam proses komunikasi. Rasa cemas tidak hanya terjadi pada satu sumber dan dapat saja merupakan percampuran antara dua sumber kecemasan moral dan kecemasan neurotis, hal tersebut menjadi bahan sumber kecemasan. Isi pesan komunikasi diperhatikan dalam proses komunikasi ketika individu sedang mengalami kecemasan untuk pemilihan kata serta penggunaan bahasa verbal dan non verbal dalam komunikasi tersebut harus tepat agar tidak menimbulkan miss komunikasi dan tujuan dari komunikasi tersebut tidak tercapai.

5.2 Saran

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan pembahasan hasil analisis penelitian adalah sebagai berikut:

1. Para pemain *Billiard* di *Maranatha Billiard Club* POBSI OKU harus tetap dapat menjunjung tinggi sportivitas dalam pertandingan *Billiard* meskipun terdapat *Psychology Warfare* dalam pertandingan.
2. Para pemain *Billiard* di *Maranatha Billiard Club* POBSI OKU sebaiknya dapat meningkatkan kualitas dalam pertandingan agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah pertandingan yaitu kemenangan.

- b. Hasil ini dapat membantu serta bermanfaat bagi para pemain *Billiard* di Maranatha *Billiard Club* POBSI OKU serta pemain olahraga lain secara umum atau khusus dalam kajian bidang ilmu komunikasi agar para atlet menjadi lebih bijaksana dalam memberikan *Psychology Warfare* kepada lawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahluwalia. (2020). *Psychological warfare: call out adversaries designs*. *CLAWS Journal Winter*. <https://www.claws.in/category/claws-journal/>
- Asmoro, N. A. (2021). Peran intelijen dan perang psikologis pada agresivitas kampanye militer kekaisaran genghis khan. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(2), 151-158. <https://ejournal.upi.edu/index.php/historia/article/view/32879/15727>
- Cresswell, J. W. (2013). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed* cetakan III. Pustaka Pelajar.
- Daniswara, R. (2011). *Jago bermain biliar*. Second Hope.
- Eagleton, T. (2010). *Teori sastra, sebuah pengantar komprehensif (edisi terbaru)*. Jalasutra.
- Elmagd, M, A. (2017) *Internasional journal of physical educaton, sport and health*. 4(3) : 248-251. EISSN: 2394-1693. <https://www.kheljournal.com/>
- Fatih, M. K. (2020). Epistemologi psikoanalisa menggali kepribadian sosial dalam perspektif sigmund freud. *Jurnal Studi Islam*. <http://ejournal.iaitabtah.ac.id/index.php/madinah/article/view/477>
- Freud, S. (1983). *Sekelumit sejarah psikoanalisa*. Gramedia.
- Hall, S., C., & Lindzey, G. (1993). *Teori-teori psikodinamik (klinis)*. Kanisius.
- Hall, C. S. (2017). *Naluri Kekuasaan Sigmund Freud*. Jakarta: Narasi.
- Ikha, S., & Dwi, N. (2017). *Psychology for daily life*. Rajawali Pers
- Khoirunnisa, A. L., Purwono, E .P., Raharjo, H. D. (2012). “Bakat anak usiadini dalam olahraga menggunakan metode *sport search* di Kabupaten Kendal tahun 2012”. *Jurnal of Physical Education, Sport, Healt and Recreation*, 1(4). DOI; <https://doi.org/ID.15294/active>.
- Kurniawan, A. (2007). Pengaruh psywar terhadap tingkat kecemasan dan performa atlet bola basket. *Skripsi UIN Malang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/8877/>
- Lubis, A. Y. (2014). *Filsafat ilmu: klasik hingga kontemporer*. PT Raja Grafindo Persada.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Unesa.
- Marchamah. (2009). *Olahraga biliar*. CV. Aneka Ilmu.
- Marta, D. (2004). *Belajar bolavoli*. Cerdas Jaya.
- Freud, S. (1983). *Sekelumit sejarah psikoanalisa*. Gramedia.

- McLeod, S. (2016). Id ego superego. retrieved june 14, 2019, from Simply Psychology website: <https://www.simplypsychology.org/psyche.html>
- Minderop, A. (2013). *Psikologi sastra: karya sastra, metode, teori, dan contoh kasus*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Morrisan. (2013). *Teori Komunikasi Individu hingga Massa*. Jakarta: Kencana
- Mylsidayu, A. (2014). *Psikologi olahraga*. Bumi Aksara.
- Niluh, W.E. (2019). Peran psikologi komunikasi dalam mengatasi permasalahan peserta didik: studi kasus proses bimbingan konseling di smk kesehatan widya dharma Bali. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. <https://journal.uc.ac.id/index.php/calathu/article/view/776>
- Rakhmat,J. (2015). *Psikologi komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya
- Risky, F. U. Hasanah, E, P., Salisah, N. H. (2021). Analisis psikologi komunikasi kelompok virtual dalam penerimaan konten radikalisme. *Jurnal Komunikasi, 15*(1). <https://journal.trunojoyo.ac.id/komunikasi/article/view/11076>
- Setiana, N. A. (2018). Psikologi komunikasi dalam penerapan nilai-nilai keislaman di sekolah. *Jurnal Peurawi* ,1(1). EISSN: 2598-6031. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/peurawi/article/view/2753>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. PT Alfabeta.
- Supriyanto, A. (2015). *Psikologi olahraga*. UNY Press.
- Susanto, D. (2012). *Pengantar teori sastra*. CAPS.
- Susanto, H. Konsep paradigma ilmu-ilmu sosial dan relevansinya bagi perkembangan pengetahuan. 4(2). EISSN: 2540-8348. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/muaddib/article/view/119>
- Thontowi, A. P. (2012, Januari). Paradigma profetik dalam pengajaran dan penelitian ilmu hukum. *UNISIA*, XXXIV(76). <https://journal.uui.ac.id/Unisia/article/view/5581>
- Wiratmadja, S. (2003). *Pengantar psikologi umum*. STT Simpson