

## **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*.