

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peranan olahraga dalam kehidupan manusia merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam menciptakan sebuah kemajuan bangsa. Selain itu, kegiatan olahraga sekarang ini sebenarnya tidak lepas dari empat tujuan dasar yaitu untuk rekreasi, untuk kepentingan pendidikan, untuk mencapai kesehatan jasmani dan untuk mencapai prestasi. Dalam melakukan aktifitas olahraga, kondisi fisik, teknik, serta mental menjadi prioritas utama. Dengan adanya keterkaitan berbagai unsur terkait secara sinergi mulai dari kondisi fisik, teknik, strategi dan taktik, mental emosional, sarana dan prasarana serta berbagai infrastruktur sebagai penunjang tercapainya sebuah prestasi yang maksimal dalam olahraga.

Semua cabang olahraga yang dipertandingkan tujuan adalah pencapaian sebuah prestasi atau kemenangan. Dalam pertandingan terdapat banyak faktor yang terkait satu sama lain diantaranya adalah penampilan puncak seseorang atlet yang melibatkan tiga aspek yang saling berhubungan secara harmonis. Singer, (1986) tiga aspek tersebut antara lain sikap mental, kondisi emosi, dan kondisi fisik para atlet (Gunarsa,1996:103). Faktor-faktor psikologis ikut menentukan keberhasilan atlet mencapai prestasi yang tinggi, pembinaan psikis (mental) sebaiknya dilakukan secara bersamaan dengan pembinaan fisik dan ketrampilan pemain dalam waktu yang sedini mungkin. Kenyataan lain mengingatkan bahwa

kurun waktu pembinaan psikologis atau mental (*mind*) sebagai keseluruhan struktur dan proses-proses kejiwaan yang terorganisir baik sadar maupun tidak sadar menjadi penting untuk mendapatkan perhatian. Dengan demikian mentalitas pemain berhubungan dengan seluruh sumber-sumber kemampuan jiwa sehingga tercapai hubungan yang harmonis antar aspek-aspek yang ada (Karyono, 2004:1-9).

Kesiapan pemain dalam berkompetisi menuntut kesiapan fisik, teknis, dan psikologis. Kondisi psikologis atau mental yang baik adalah keadaan psikis yang menunjukkan sumber-sumber kemampuan psikis yang berfungsi baik, mampu melakukan tugas dengan sebaik-baiknya, dan mampu menanggung beban psikologis seperti gangguan-gangguan emosional, kerjasama, kecemasan dan kepercayaan diri (Karyono, 2004:1-9). Gunarsa (2004) Ketangguhan mental yang merupakan aspek psikologi olahraga bisa menjadi faktor yang sangat penting dibandingkan faktor lain seperti fisik, teknik dan strategi (Dimiyati, 2005:24-33). Bahkan untuk kondisi tertentu 90% keberhasilan seorang atlet sangat tergantung pada ketangguhan mental ini.

Demikian pula dengan cabang olahraga bolabasket, dimana akhir-akhir ini mengalami perkembangan dan telah mengalami peningkatan yang sangat pesat dan bolabasket mulai mendapat tempat di hati masyarakat. Sehingga, olahraga bolabasket telah memiliki komunitas, baik komunitas pemain (*club*) sampai penonton yang berasal dari berbagai segmen atau lapisan masyarakat. Meningkatnya olahraga bolabasket tentu tidak lepas dari peran media baik cetak maupun elektronik yang tidak pernah lepas menayangkan liputan-liputan tentang

perkembangan bolabasket khususnya di tanah air. Hal yang tak kalah pentingnya ialah pengemasan olahraga bolabasket itu sendiri beserta hiburannya pada kompetisi-kompetisi bolabasket baik tingkat nasional, *Indonesia Basketball League* (IBL), Kompetisi Bolabasket Utama (Kobatama), Kompetisi Bolabasket Wanita (Kobanita), Liga Bolabasket Mahasiswa (Libama), Kompetisi Bolabasket Pelajar (Kobalajar) serta kompetisi yang sekarang sedang menjadi idola para pelajar yaitu Deteksi Bolabasket League (DBL).

Setiap event kompetisi olahraga bolabasket terdapat berbagai kemeriahan dan kegairahan, diantaranya suasana yang seru dan menegangkan. Suasana itu tercipta dari berbagai permainan yang atraktif oleh pemain sehingga menimbulkan teriakan-teriakan penonton dan dukungan dari tim pendukung (*supporter*). Kemeriahan dan kegairahan dalam kompetisi ini juga disebabkan karena teriakan dan yel-yel tim pendukung (*supporter*), ada pula selingan acara dalam bentuk kuis ataupun game-game yang berkaitan dengan bolabasket yang diperuntukkan untuk penonton. Cox (1994) semakin banyak pendukung yang datang menonton pertandingan, semakin meningkatkan kegairahan pemain untuk bermain dan fanatisme penonton (Sukadiyatno, 2006:50-62). Kegairahan yang berlebihan dan tidak terkendali pada penonton akan mudah melahirkan kerusuhan, bila tim kesayangan mereka mengalami kekalahan dalam bertanding.

Dukungan atau teriakan-teriakan penonton menambah motivasi dan gairah para pemain bolabasket, sehingga para pemain bermain dengan lebih bersemangat untuk memenangkan pertandingan. Lebih dari itu, olahraga beregu seperti bolabasket sangat mudah menggali penonton yang fanatis terhadap regu

kesayangannya, contohnya menonton pertandingan antar sekolah di mana masing-masing sekolah mendatangkan murid-muridnya untuk mendukung tim kesayangannya. Ritme permainan dalam pertandingan bolabasket berjalan sangat cepat sehingga menimbulkan Agresi permainan dan seringkali berakibat adanya kontak fisik (*body contact*) antar pemainnya. Agresi permainan di lapangan dilakukan oleh pemain karena terlalu bersemangat dalam pertandingan agar timnya mendapatkan prestasi yang terbaik yaitu kemenangan pertandingan. Olahraga bolabasket termasuk salah satu kategori olahraga *body contact*, karena selama pertandingan (aktivitas) terjadi sentuhan fisik secara langsung diantara pemainnya, yang menimbulkan perilaku agresi. Straub (1980) Olahraga kategori kontak fisik langsung mudah menimbulkan sifat Agresi bagi pelaku maupun penonton (Sukadiyatno 2006:50-62).

Agresi adalah suatu cara untuk memperoleh sesuatu yang diinginkannya jika cara-cara lain tidak mendatangkan hasil. (Smith & Brown : 1974). Sementara menurut Robert Baron dan Byrne (1994), agresi adalah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut (Dayakisni, 2001:96)

Ditinjau dari pengertian Agresi terdapat dua jenis perilaku Agresi, *instrumental aggression* dan *hostile aggression*. *Instrumental aggression* adalah suatu tingkahlaku kekerasan yang bertujuan untuk memperoleh kemenangan dan dibenarkan menurut aturan permainan, contohnya mendorong-dorong lawan dengan tubuh untuk melindungi bola. *Hostile aggression* adalah suatu bentuk tingkahlaku kekerasan yang secara sengaja ditujukan untuk menyakiti lawan serta

melanggar aturan yang ada, contohnya mengganggu lawan saat memasukkan bola dengan menyikut, mendorong, memukul tangan dan lain-lain, yang mana inti dari semua tingkahlakunya menyakiti pihak lain (Maksum,2007:52). Pada waktu pertandingan Semen Cup tahun 2008 yang lalu terdapat insiden yang buruk antara SMAN 1 Manyar melawan SMK Semen Gresik Salah satu dari pemain mereka berkelahi, dimulai dari SMAN 1 Manyar saat memasukan bola pemain dari SMK Semen memukul tangan pemain SMAN 1 Manyar. Perilaku Agresi juga muncul saat PORKAB (Pekan Olahraga Kabupaten) Gresik 2 pertandingan antara SMAN 1 Driyorejo melawan SMAN 1 Manyar, waktu itu pemain SMA 1 Manyar Mampu Melewati Pemain Driyorejo, seketika juga pemain Driyorejo mendorong pemain Manyar hingga terpental keluar dari lapangan.

B. Identifikasi Masalah

Perilaku agresi adalah sebuah bentuk perilaku yang bertujuan untuk melukai dan menyakiti orang lain agar kebutuhan individu terpenuhi. Dalam olahraga bolabasket yang membutuhkan kecepatan pada skill pemainnya terdapat persinggungan atau kontak fisik baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Dengan permainan yang cepat memunculkan bentuk-bentuk perilaku agresi, berupa dorongan, sikutan, dan lain-lain. Dalam berperilaku Agresi pemain memiliki dorongan atau faktor pencetus dimana menurut Walgito (2007: 98-100) umumnya perilaku agersif disebabkan oleh beberapa faktor: Pertama *learned habits* (faktor lingkungan atau kebiasaan) yaitu perilaku Agresi yang dipelajari, sehingga perilaku agersif tidak lepas dari hukum-hukum belajar. Salah satu hukum

dalam belajar adalah kebiasaan atau habit disamping hukum-hukum yang lain. Kedua, *internal conditions that instigate aggression* (faktor internal individu) yaitu perilaku Agresi yang disebabkan faktor dari dalam individu seperti ketidaksadaran yang mengarah pada perilaku destruktif (*dead instinct* atau *aggressive insting*). Ketiga *condition that reduce inhibitions against aggression*, (faktor hukuman) yaitu Agresi yang disebabkan oleh keadaan yang dipelajari dan pada umumnya lebih banyak melalui *punishment* dari pada *reward*. Keempat.. *situasional factors that stimulate aggression* (faktor situasional) seperti ancaman atau serangan yang sering menimbulkan pembalasan respon yang Agresi, karena dihasut oleh pihak lain, adanya barang bawaan berupa benda tajam serta keadaan target yang menimbulkan perilaku Agresi dari pihak lain. Dari sekian banyak faktor-faktor yang menyebabkan Agresi yang memungkinkan untuk diteliti yaitu faktor situasional karena dalam faktor situasional intensitasnya lebih besar dalam olahraga bolabasket dibanding faktor-faktor yang lain.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah faktor-faktor penyebab Agresi pada olahraga bolabasket dibatasi pada faktor situasional. Agresi adalah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tinglah laku tersebut (Subardjah, 2000: 60-64). Faktor situasional adalah sebuah situasi yang mendorong seseorang melakukan perilaku Agresi(Walgito,2006:99).

D. Rumusan Masalah

Berangkat dari permasalahan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara faktor situasional dengan tingkat Agresi pada pemain bolabasket SMA dalam Kompetisi Semen Gresik Cup Tahun 2009.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk membuktikan ada tidaknya hubungan antara tingkat faktor situasional dengan tingkat Agresi pada pemain bolabasket SMA dalam Kompetisi Semen Gresik Cup Tahun 2009.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berguna bagi dunia pendidikan untuk menambah wawasan pengetahuan dalam bidang psikologi khususnya psikologi olahraga

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pemain

Dapat membantu para pemain bolabasket untuk mengontrol perilaku Agresinya. Sehingga dapat menciptakan suasana yang sportif dalam arena pertandingan.

b. Bagi Pelatih Bolabasket

Sebagai masukan pada pelatih bolabasket untuk mencegah para pemain untuk berbuat Agresi .