

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga pada hakikatnya merupakan kegiatan fisik dan psikis yang dilandasi semangat perjuangan melawan diri sendiri, orang lain, atau unsur alam (Skille, 2010). Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani yang dilakukan dengan maksud untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Kegiatan ini dalam perkembangannya dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan, atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi (Harsuki, 2003). Konsep olahraga ini dapat digeneralisasikan pada konteks permainan *Pump It Up* dimana bagi para pemainnya, bermain *Pump It Up* merupakan kegiatan yang menghibur, menyenangkan, dan tidak sedikit juga yang memiliki orientasi berprestasi seiring dengan banyaknya kompetisi-kompetisi yang diadakan baik dalam lingkup lokal, regional, nasional, maupun internasional.

Edward (1973, dalam Gunarsa 2008) berpendapat bahwa olahraga harus bergerak dari konsep bermain menuju ke konsep *games* kemudian ke konsep *sport*. Ruang lingkup bermain mempunyai karakteristik antara lain: a. terpisah dari rutinitas, b. bebas, c. tidak produktif, d. menggunakan peraturan yang tidak baku. Ruang lingkup pada *games* mempunyai karakteristik: a. ada kompetisi, b. hasil ditentukan oleh keterampilan fisik, strategi, kesempatan.

Ruang lingkup *sport* merupakan permainan yang dilembagakan. Hal ini sangat sesuai dengan kondisi karakteristik permainan *Pump It Up* dimana mulai dari konsep bermain dengan tujuan awal menghilangkan kejenuhan dari rutinitas, *games* yang didukung dengan adanya semakin banyaknya kompetisi-kompetisi dari tingkat lokal hingga internasional untuk mewadahi para *pumper* dapat berprestasi, serta konsep *sport* ditandai dengan banyaknya klub atau organisasi yang mewadahi *pumper-pumper* baik organisasi di tingkat lokal maupun internasional.

Menurut Ronny Iskandar (2012), Indonesian Supporter Team, pemain *Pump It Up* di Indonesia berasal dari berbagai latar belakang dan budaya yang berbeda-beda, mulai dari anak-anak, remaja, orang tua, laki-laki, perempuan, dan berbagai suku dan etnis yang ada di Indonesia. Berikut petikan wawancara dengan Ronny Iskandar:

“...usia pumper itu adalah untuk kalangan remaja dari 12-30an. Kebanyakan adalah di umur 18-23 tahun, dimana unsur hormon yang sangat tinggi amat sangat besar dalam perkembangannya. Kebanyakan pemain pump di seluruh Indonesia memang adalah kalangan warga keturunan Tionghoa alias Chinese, tetapi tidak menutup kemungkinan juga ada warga asli pribuminya akan tetapi mereka yang sedikit strata sosialnya sedikit lebih tinggi dikarenakan area ini tergantung dari mallnya. Cuma ada perbedaan yang sangat mencolok antara kalangan freestyle dan kalangan speed di pumper, dimana kebanyakan kalangan freestyle adalah kalangan menengah ke bawah alias strata masyarakat yang memang main pump untuk kepuasan dan mencari uang, sedangkan untuk speed kebanyakan dari strata menengah ke atas dikarenakan mereka bermain bukan untuk mencari uang atau hadiah akan tetapi mencari kepuasan tersendiri. Karena berasal dari latar belakang yang berbeda itulah para pemainnya saling menghargai dan bertukar pengalaman baik secara langsung maupun via forum di internet.”

Petikan wawancara di atas menjelaskan bahwa walaupun pemain *Pump It Up* berasal dari latar belakang budaya, usia, dan status sosial yang berbeda-beda mereka mengesampingkan perbedaan tersebut dan tetap berinteraksi dan saling bertukar pengalaman satu sama lain.

Peminat *Pump It Up* di Indonesia semakin banyak dari tahun ke tahun ditandai dengan semakin banyaknya klub atau organisasi yang terdapat di hampir setiap kota di Indonesia, bahkan dalam satu kota terdapat lebih dari satu klub yang berbeda-beda tergantung dari banyaknya *gamecenter* di dalam *mall* kota yang bersangkutan. Berikut petikan wawancara dengan Ronny Iskandar (2012):

“Jumlah klub dalam satu kota tergantung banyaknya game center yang ada di kota tersebut. Jika ada banyak game center maka team juga akan banyak, akan tetapi jika mallnya sedikit maka teamnya juga sedikit tetapi paling banyak klub di Jakarta.

..semakin bagus, dan amat bagus untuk perkembangan ke depannya.. Akan tetapi, banyaknya pemain Pump masih berbanding terbalik dengan kemampuan player yang bermain ketika ada sesuatu yang dikejar. Jika tidak dikejar maka mereka tidak latihan atau main biasa saja..

Hampir seluruh klub atau komunitas Pump It Up di Indonesia dimana anggotanya memiliki tujuan dan orientasi untuk berprestasi. Semakin banyaknya organisasi Pump It Up di Indonesia, berarti semakin besar pula persaingan para pumper dalam kompetisi-kompetisi yang diadakan baik di tingkat lokal maupun nasional.”

Petikan wawancara di atas menjelaskan bahwa bila semakin banyak klub-klub yang ada di Indonesia, maka semakin besar pula persaingan para pemain *Pump It Up* karena hampir seluruh pemain yang tergabung dalam suatu klub memiliki orientasi berprestasi.

Komunitas *Pump It Up* bukan sekedar komunitas atau klub biasa tetapi setiap klub memiliki struktur, visi & misi, serta tujuan. Seperti pada salah satu

klub/organisasi Pump It Up di Surabaya yaitu Sapphire Crew yang memiliki tujuan untuk mewadahi *pumper-pumper* yang memiliki orientasi berprestasi, tidak hanya sekedar *have fun*, dan tentu saja tetap berprinsip pada kebersamaan, kekeluargaan, dan persahabatan. Masih banyak lagi klub/organisasi *Pump It Up* yang ada di Indonesia dengan tujuan serta visi dan misi yang berlainan seperti Liberal Familia di Bandung, StarDC di Jakarta, AB-Com di Jogja, dan lain-lain (www.club.piugame.com).

Pump It Up memiliki banyak komunitas di Indonesia yang terdaftar secara resmi di piugame.com. Tercatat terdapat dua puluh klub/komunitas dan empat klub/komunitas di Surabaya. Adapun jumlah tersebut belum termasuk beberapa klub yang tidak terdaftar dan belum terdaftar.

Andamiro sebagai salah satu pembuat mesin *Pump It Up* yang berasal dari Korea kerap kali memberikan fasilitas bagi para pemain pump untuk berkompetisi baik di tingkat nasional maupun internasional. Di Indonesia, perkembangan permainan pump ditandai dengan mulai menjamurnya mesin pump di *gamecenter-gamecenter* bahkan beberapa klub di Amerika Latin lebih cenderung untuk membeli mesin pump sendiri untuk latihan mereka. Di Indonesia tercatat terdapat 20 klub/komunitas dan empat klub/komunitas di Surabaya yang terdaftar secara resmi di website milik Andamiro, www.piugame.com. Adapun jumlah tersebut belum termasuk beberapa klub yang tidak terdaftar dan belum terdaftar.

Seiring dengan semakin maraknya permainan *Pump It Up*, tampaknya apresiasi masyarakat awam terhadap permainan ini masih jauh dari harapan.

Pump It Up saat ini masih sebatas pada sebuah permainan yang menghamburkan uang di mata orang awam. Adapun selain itu banyak masyarakat yang kurang percaya diri dalam memainkan permainan ini. Tentu saja memerlukan usaha untuk mengenalkan *Pump It Up* kepada masyarakat luar. Salah satu caranya adalah dengan mengadakan kompetisi *Pump It Up*, dan untuk memperkenalkan *Pump It Up* di kalangan masyarakat akademis, dapat dilakukan dengan cara melakukan penelitian ilmiah dengan konteks *Pump It Up*.

Perkembangan permainan *Pump It Up* di Indonesia masih belum mendapat pengakuan dari masyarakat sebagai suatu olahraga. Berikut adalah petikan wawancara dengan Ronny Iskandar, *Indonesian Supporter Team*:

“...agak susah untuk mendapatkan pengakuan secara resmi mengenai permainan Pump It Up sebagai olahraga, hal ini disebabkan oleh: (1) kondisi negara kita yang masih menganggap permainan ini adalah permainan anak kecil sehingga walaupun dijelaskan panjang lebar oleh masyarakat biasa (komunitasnya), bukan gamecenter, tidak akan paham; (2) belum ada sponsor resmi yang menganggap Pump It Up sebagai olahraga walaupun untuk tahun ini pihak Indonesian Supporter Team sudah berhasil memasukkan Pump It Up dalam program acara televisi nasional ataupun televisi lokal daerah. Oleh karena itulah, para pumper lainnya banyak yang berusaha keras untuk membuat permainan ini mendapat legalisasi dari pemerintah dengan cara menunjukkan eksistensi permainan ini dengan membuat kompetisi-kompetisi baik lokal, regional, nasional, bahkan internasional.

Petikan wawancara di atas menyimpulkan bahwa untuk mendapatkan pengakuan secara resmi dari pemerintah maupun masyarakat mengenai *Pump It Up* sebagai olahraga tidaklah mudah. Pandangan masyarakat awam mengenai permainan ini masih merupakan permainan anak kecil dan hanya

untuk bersenang-senang walaupun sudah ada kompetisi bahkan hingga tingkat internasional.

Pemain *Pump It Up* kategori *speed* dapat digolongkan sebagai atlet olahraga *Pump It Up*. Sebagai atlet ia juga harus mempunyai kondisi fisik yang bagus dan prima dan rasa percaya diri tinggi ketika mengikuti kompetisi seperti halnya atlet dalam cabang olahraga lainnya agar mampu menghasilkan prestasi yang gemilang (Gunarsa dkk., 1996). Mental atlet sebelum pertandingan harus disiapkan dengan baik sehingga seluruh kemampuan jiwanya baik akal, kemauan, dan perasaannya siap untuk menghadapi tugas-tugas serta berbagai kemungkinan yang akan terjadi dalam pertandingan.

Performance pemain *speeder Pump It Up* ditentukan oleh skor yang diraih setelah memainkan sebuah lagu dengan level tertentu. Skor yang diraih dapat dilihat setelah pemain memainkan sebuah lagu dan terpampang di mesin. Semakin tinggi skor yang diraih maka semakin baik *performance* yang dimiliki oleh pemain *speeder Pump It Up* (Ronny Iskandar, 2011).

Performance atlet/pemain *speeder Pump It Up* harus ditingkatkan agar mampu bersaing dalam kompetisi baik kompetisi lokal, nasional, bahkan internasional. Hal ini ditunjukkan dengan belum mampunya para pemain *speed* membawa kemenangan dalam ajang *World Pump It Up Festival* (WPF) 2011 bulan Agustus di Guangzhou, Cina yang diikuti 16 negara (www.piugame.com). Salah satu wakil Indonesia dalam kategori *speed male* hanya berada pada posisi ke empat. Oleh karena itulah sangat penting

meningkatkan *performance* pemain *speeder Pump It Up* agar mampu bersaing dengan negara-negara lain dalam ajang WPF mendatang.

Pengaruh faktor psikologis pada pemain/atlet secara khusus terlihat ketika pemain/atlet itu sedang bertanding dalam olahraga kompetitif. Hal ini dapat dilihat antara lain dari kuat-lemahnya motivasi untuk meraih prestasi dan memenangkan pertandingan. Aspek psikologis atlet sering terabaikan oleh para pembina dan pemain/atlet dalam menjalankan latihan. Padahal aspek psikologis ini sangat berpengaruh terhadap penampilan pemain/atlet. Sekalipun seorang pemain/atlet telah mempersiapkan fisik sebaik-baiknya, dan telah melakukan latihan teknik secara cermat dan maksimal, namun kalau tidak atau kurang adanya dorongan untuk berprestasi hasilnya sering sekali mengecewakan. Sehubungan dengan itu, Harsono (1988 dalam Harsuki, 2003) mengemukakan sebagai berikut, “Perkembangan mental atlet tidak kurang pentingnya dari perkembangan kemampuan lainnya, sebab betapa sempurnanya perkembangan fisik, teknik, dan taktik atlet, apabila mentalnya tidak terus berkembang, prestasi tinggi tidak mungkin akan dapat tercapai”.

Isu-isu yang berkembang di kalangan pemain/atlet *speeder Pump It Up* di Indonesia salah satunya adalah adanya juara bertahan *speeder* baik *speeder* laki-laki (*male*) maupun *speeder* wanita (*female*) yang ada di masing-masing daerah/kota yang memiliki kemungkinan menang paling besar pada saat kompetisi sehingga menurunkan kepercayaan diri pemain/atlet *speeder* lain yang jarang memenangkan kompetisi dan dikhawatirkan akan meningkatkan kecemasan bawaan mereka karena kompetisi dianggap sebagai situasi yang

mengancam (Satiadarma, 2000). Ramainya komunitas *Pump It Up* di Indonesia dan semakin banyaknya kompetisi *Pump It Up* di Surabaya yang diadakan, diasumsikan akan meningkatkan keinginan untuk berkompetisi para pemain *speeder Pump It Up* yang memiliki berorientasi dalam bidang *Pump It Up* sehingga komponen psikologis seperti kecemasan sangat berpengaruh terhadap *performance* mereka saat bertanding.

Kesiapan aspek psikologis pemain/atlet akhir-akhir ini banyak memperoleh perhatian dalam program pembinaan. Kondisi psikologis dapat dibedakan atas dua macam yaitu yang *menunjang* penampilan dan *menghambat* atau *mengganggu* penampilan atau prestasi. Aspek psikologis yang menunjang prestasi di antaranya; motivasi tinggi, aspirasi kuat, kematangan kepribadian. Sedangkan aspek yang mengganggu prestasi di antaranya; ketegangan dan kecemasan, motivasi rendah, absesi gangguan emosional, keraguan atau takut (Satiadarma, 2000).

Sumber ketegangan bisa berasal dari dalam dirinya, misalnya: perasaan takut, ragu-ragu akan kemampuannya, perasaan kurang latihan dan sebagainya. Ketegangan yang berasal dari luar, misalnya: pengaruh penonton, pelatih, keluarga, lingkungan pertandingan yang asing baginya dan sebagainya. Kecemasan dan ketakutan atlet pada umumnya dapat di klasifikasikan dalam beberapa kategori, yaitu takut kalau gagal dalam pertandingan, takut akan akibat sosial atas kualitas prestasinya, takut cedera atau hal lain yang menimpa dirinya, takut akan agresi fisik baik oleh lawan

maupun dirinya yang terakhir takut bahwa kondisi fisiknya tidak akan mampu menyelesaikan tugasnya atau pertandingannya dengan baik.

Ketegangan lebih dikenal dengan istilah *stress* yaitu tekanan atau sesuatu yang terasa menekan dalam diri seseorang. Perasaan tertekan ini disebabkan oleh banyak faktor yang berasal dari dalam dirinya maupun dari luar dirinya. Sedangkan kecemasan (*anxiety*) adalah reaksi situasional terhadap rangsang stres (Strub dalam Gunarsa dkk, 2008). Kecemasan dapat diinterpretasikan dalam dua cara yaitu kecemasan yang dirasakan oleh atlet dalam waktu tertentu, misalnya menjelang pertandingan (*state anxiety*), atau kecemasan yang dirasakan karena atlet tergolong pencemas (*trait anxiety*).

Semakin banyaknya organisasi/klub *Pump It Up* yang mewadahi pemain *Pump It Up* baik aliran *speeder* maupun *freestyle* mengasumsikan untuk adanya keharusan memberikan dukungan organisasi/klub bagi para anggotanya. Seorang pemain/atlet sangat membutuhkan dukungan dari organisasi baik ketika latihan maupun saat bertanding agar mereka mampu memberikan *performance* terbaiknya sehingga mampu bersaing dengan *pumper* lain dan membawa nama klub/organisasinya agar lebih dikenal.

Banyak studi yang menunjukkan bagaimana pentingnya peranan faktor psikologis dalam meningkatkan performa seorang atlet dalam menghadapi pertandingan. Fungsi faktor psikologis adalah sebagai penggerak atau pengarah penampilan atlet. Faktor psikologis sering terungkap dalam ungkapan seperti: adu akal, taktik, motivasi, tertekan, determinasi, atau yang

menghambat, seperti: kecemasan, ketegangan, hilang konsentrasi dan tidak percaya diri (Cox, 1994).

Gill, Gould, Weiss, Weinberg, Rushall, dan Terry dalam Satiadarma (2000), secara umum berpandangan bahwa atlet yang memiliki keterampilan yang baik pada umumnya memiliki skor rendah dalam derajat kecemasan, ketegangan, depresi, marah, dan bingung. Mereka sebaliknya memiliki kecenderungan memperoleh skor tinggi dalam aspek kepercayaan diri, konsep diri, harga diri, keberanian, kebutuhan berprestasi, kecenderungan untuk mendominasi, agresi, inteligensi, kemandirian, ketegangan mental, independensi atau otonomi, kemampuan sosial, stabilitas pribadi dan kecenderungan ekstrovertasi (Satiadarma, 2000:40).

Penelitian mengenai persepsi dukungan organisasi lebih banyak diteliti di area organisasi profit/perusahaan. Aspek-aspek konsep ini sudah dapat diukur walaupun masih sangat jarang diteliti di area organisasi non-profit (Smith et. al, 1995 dalam Skille, 2010). Oleh karena itu, penulis ingin meneliti konsep persepsi dukungan organisasi pada organisasi non-profit yaitu pada organisasi/klub olahraga dimana organisasi/klub ini merupakan organisasi sekunder bagi para anggotanya yaitu klub *Pump It Up*. Konsep persepsi dukungan organisasi ini dilihat dari aspek-aspek latihan maupun ketika pemain mengikuti sebuah pertandingan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengajukan penelitian tentang bagaimana “Hubungan antara Persepsi Dukungan Organisasi dan *Trait Anxiety* dengan *Performance* Pemain *Speeder Pump It*

Up di Surabaya” sesuai dengan isu yang sering terjadi pada ruang lingkup pemain *speeder Pump It Up*.

1.2 Identifikasi Masalah

Banyak sekali cara untuk mengukur *performance*, di antaranya adalah *self evaluation*, observasi pelatih, evaluasi skor, dan sebagainya. Dalam permainan *Pump It Up* kategori *speeder*, kita dapat mengukur baik buruknya *performance* pemain melalui skor yang diperoleh atau yang terpampang di mesin setelah memainkan lagu. Semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin baik pula *performance* yang ditampilkan oleh pemain *speeder Pump It Up*.

Seperti yang dikemukakan oleh Gunarsa (2008) bahwa komponen psikis yang dapat mempengaruhi *performance* atlet di antaranya adalah konsentrasi, *self-efficacy*, intelegensi, kepercayaan diri, agresivitas, kecemasan, pengendalian diri, dan lain-lain. Hal ini dapat diterapkan pada permainan *Pump It Up* karena permainan ini memiliki karakteristik bermain yang sama dengan olahraga lari terutama pada kategori *speed*.

Isu-isu yang berkembang di kalangan pemain/atlet *speeder Pump It Up* di Indonesia salah satunya adalah adanya juara bertahan *speeder* baik *speeder* laki-laki (*male*) maupun *speeder* wanita (*female*) yang ada di masing-masing daerah/kota yang memiliki kemungkinan menang paling besar pada saat kompetisi sehingga menurunkan kepercayaan diri pemain/atlet *speeder* lain yang jarang memenangkan kompetisi dan dikhawatirkan akan meningkatkan

kecemasan bawaan mereka karena kompetisi dianggap sebagai situasi yang mengancam (Satiadarma, 2000).

Semakin banyaknya organisasi/klub *Pump It Up* yang mewadahi pemain *Pump It Up* baik aliran *speeder* maupun *freestyle* mengasumsikan untuk adanya keharusan memberikan dukungan organisasi/klub bagi para anggotanya. Seorang pemain/atlet sangat membutuhkan dukungan dari organisasi baik ketika latihan maupun saat bertanding agar mereka mampu memberikan *performance* terbaiknya sehingga mampu bersaing dengan *pumper* lain dan membawa nama klub/organisasinya agar lebih dikenal.

Belum banyak penelitian dalam konteks *Pump It Up*, hanya ada beberapa penelitian yang berada dalam konteks yang lebih luas yaitu konteks *arcade gaming*. Penulis ingin membuat penelitian dalam konteks yang lebih spesifik yaitu *Pump It Up* karena permainan ini memiliki karakteristik bermain yang sama dengan olahraga, maka hal-hal yang dapat mempengaruhi *performance* pemain *speeder Pump It Up* sama dengan hal-hal yang mempengaruhi *performance* olahraga yang lain, khususnya olahraga individu.

Semakin banyaknya organisasi *Pump It Up* di Indonesia, berarti semakin besar pula persaingan para *pumper* dalam kompetisi-kompetisi yang diadakan baik di tingkat lokal maupun nasional. Ketatnya persaingan *pumper* di Indonesia pada kompetisi-kompetisi yang diadakan dewasa ini membuat peneliti ingin mengetahui apakah ada hubungan antara *persepsi dukungan organisasi* dan *trait anxiety* dengan *performance* pemain *speeder Pump It Up*.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah agar lebih terfokus dan diharapkan mampu menjawab masalah penelitian dengan lebih efektif dan efisien. Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi persepsi dukungan organisasi pemain *speeder Pump It Up* yang tergabung dalam suatu klub, *trait anxiety* (khususnya pada pemain *speeder*), *performance* pemain *speeder Pump It Up* saat latihan dan bertanding, dan hubungan persepsi dukungan organisasi dan *trait anxiety* dengan *performance* pemain *speeder Pump It Up*.

Populasi penelitian ini adalah pemain *speeder Pump It Up* yang tergabung dalam organisasi/klub *Pump It Up* di Surabaya dan dilakukan di tiga *gamecenter* yang ada di Surabaya, dimana *gamecenter* tersebut telah diidentifikasi merupakan *basecamp* tempat para anggota masing-masing klub tersebut berkumpul dan latihan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a) Apakah ada hubungan antara persepsi dukungan organisasi dengan *performance* pemain *speeder Pump It Up* di Surabaya?
- b) Apakah ada hubungan antara *trait anxiety* dengan *performance* pemain *speeder Pump It Up* di Surabaya?

- c) Manakah di antara persepsi dukungan organisasi dan *trait anxiety* yang lebih efektif berhubungan dengan *performance* pemain *speeder Pump It Up* di Surabaya?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a) Untuk menguji secara empiris mengenai ada atau tidaknya hubungan persepsi dukungan organisasi dan *trait anxiety* dengan *performance* pemain *speeder Pump It Up* di Surabaya.
- b) Untuk melihat sumbangan yang lebih efektif hubungan antara *persepsi dukungan organisasi* atau *trait anxiety* dengan *performance* pemain *speeder Pump It Up* di Surabaya.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat teoritis

Penelitian diharapkan mampu menambah sumbangan keilmuan khususnya dalam teori-teori *persepsi dukungan organisasi* dan *trait anxiety* serta sebagai bahan dalam penelitian selanjutnya dalam konteks *Pump It Up*.

1.6.2 Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai aspek yang lebih berhubungan dengan *performance* pemain

speeder Pump It Up di Surabaya; antara persepsi dukungan organisasi
ataukah *trait anxiety* yang dimiliki, serta memberikan gambaran
mengenai pentingnya aspek psikologis seorang pemain untuk
meningkatkan *performance* dirinya saat bertanding.