

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan suatu negara yang banyak memiliki kebudayaan. Setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki budaya unik dan ciri khas masing-masing. Menurut Taylor (dalam Nurhalimah 2015) budaya adalah kompleks keseluruhan yang mencakup di dalamnya pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan kecakapan serta kebiasaan-kebiasaan lain yang dibutuhkan oleh manusia sebagai warga masyarakat. Jawa Timur termasuk daerah yang memiliki banyak budaya, dari budaya tradisonal hingga budaya modern. Salah satu daerah Jawa Timur yang memiliki banyak budaya adalah Probolinggo. Probolinggo termasuk banyak memiliki suatu budaya dengan ciri khas masing-masing yang belum dikenal secara meluas. Ada beberapa macam jenis budaya yang khas di Probolinggo yaitu kerapen kelinci, dimana hewan kelinci yang dijadikan pelaku utamanya. Tempat yang digunakan dalam kerapen kelinci ialah pekarangan yang tidak dipakai. Ada juga Merpati ghetakan yang merupakan kebudayaan Probolinggo. Menurut Aziz (2017) Merpati ghetakan adalah sebuah permainan kompetitif yang menggunakan burung merpati sebagai pionnya. Selain itu kebudayaan unik yang ada di Probolinggo ialah budaya Mercon.

Mercon adalah suatu peledak berupa bubuk yang dikemas dalam beberapa lapis kertas, dan mempunyai sumbu untuk diberi api dalam menggunakannya. Mercon memang sangat berbahaya karena dapat menyebabkan terjadinya kebakaran bahkan dapat menyebabkan meninggal dunia atau dapat menimbulkan marabahaya bagi diri, barang dan nyawa orang lain (Asmarawati, 2014). Ada beberapa jenis macam Mercon di Desa X Probolinggo yaitu Mercon *tembungan*, Mercon *deres*, Mercon *rentengan*, Mercon kembang Api. Mercon *tembungan* yaitu mercon besar yang atau disebut juga (*mercon Korbien*), bentuknya seperti tabung besar sesuai dengan yang di inginkan dan juga bunyi lebih nyaring di banding mercon lainnya. Mercon *deres* yaitu mercon biasa yang di tata menggunakan benang dengan ukuran yang tebal (*benang tambungan*) secara rapat

dan tidak diberi jarak supaya menghasilkan bunyi yang lebih bagus. Mercon *rentengan* yaitu mercon biasa di tata menggunakan benang dengan ukuran yang tebal (*benang tambungan*) yang di kaitkan satu demi satu dan diberi jarak sekitar 2 cm perbatang mercon dengan bunyi yang bergantian ketika dinyalakan dengan korek api. Mercon kembang api yaitu mercon yang melayang dan meledak di udara, biasanya mercon ini lebih bagus di nyalakan pada malam hari. Pembuat mercon di Desa X saling berkompetisi membuat mercon dan ikut dalam suatu perlombaan supaya mercon-mercon yang mereka buat tidak bisa tersaingkan dengan mercon yang lainnya.

Mercon ini dinilai bagus di dalam perlombaan dan juga dapat memenangkan perlombaan apabila mercon-mercon telah memenuhi kriteria mercon yang dianggap menang oleh masyarakat Desa X. Adapun kriteria mercon yang menang di dalam suatu perlombaan tersebut yaitu bunyi mercon yang menggelegar, bunyi beraturan, tertata rapi, sumbu yang digunakan kuat, menggunakan kertas pilihan, dan juga menggunakan bahan yang berkualitas. Mercon tidak bagus dan kalah dalam pertandingan ini apabila mercon-mercon tersebut tidak sesuai dengan kriteria mercon yang bagus dan sumbu mercon yang di gunakan selalu mati atau disebut dengan *mateh sombuh*, dan juga mercon banyak yang tidak terdengar bunyinya saat di nyalakan. Dalam membuat mercon yang bagus dan menang memerlukan waktu yang cukup lama dan juga pembuat mercon harus memiliki suatu keahlian dalam membuat mercon supaya mercon yang akan di tampilkan menjadi suatu yang tidak bisa dikalahkan oleh mercon-mercon yang lain. Biasanya penyalaan mercon dilakukan di pagi, siang, sore, dan malam hari dan pada saat hari-hari yang penting seperti Maulud nabi, Idul adha, Idul fitri, dan lain sebagainya.

Desa X terletak di daerah terpencil dataran tinggi dan sejuk yang dikelilingi oleh hamparan hutan dan sawah. Masyarakat di sana masih jauh dari pusat kota, sebab lingkungannya jauh dari pusat keramaian dan masih termasuk daerah pegunungan. Mercon merupakan salah satu hiburan yang menarik bagi masyarakat di sana. Setiap kali masyarakat saling bertemu baik di gardu, di sawah atau saat bertamu, mercon menjadi topik yang sangat menarik bagi masyarakat.

Segala sesuatu yang berhubungan dengan mercon, mulai dari bagaimana cara membuat untuk menjadi mercon yang berkualitas dan juga mercon memiliki bunyi yang bagus. Ketika mereka membuat mercon pembuat merconpun saling merahasiakan dan tidak ada yang saling memberi tahu cara-cara yang dilakukan oleh pembuat mercon supaya mercon tidak kalah dalam bersaing. Mercon adalah sesuatu yang paling disenangi masyarakat di Desa X, karena mercon merupakan suatu kebudayaan yang sangat melekat di Desa X. Mercon yang digunakan adalah buatan dan rancangan masyarakat Desa X sendiri, bahkan di Desa X ini sangat khas adanya mercon, bahkan tidak bisa dihentikan karena kebudayaan tersebut sudah ada dari dulu sampai saat ini masih tetap dilestarikan.

Mata pencaharian mayoritas penduduk Desa X adalah bertani dan kuli bangunan, namun karena begitu penting mercon bagi masyarakat Desa X, hingga aktivitas bertani dan sebagai kuli bangunan hanya dilakukan para pembuat mercon usai berkompetisi dan membuat mercon tiap pagi, siang, sore dan malam hari sampai mereka pun bergadang saat acara mercon telah mendekati dan sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan di dalam suatu kompetisi, pembuat mercon mempercepat membuat mercon dalam sehari semalam, supaya pembuat mercon bisa mengikuti kompetisi tersebut. Masyarakat Desa X menjadikan mercon sebagai tolak ukur untuk mengetahui kemampuan orang. Bagi pembuat mercon yang menang mereka akan dipandang menjadi orang yang hebat, disegani, menjadi buah bibir masyarakat di Desa X ini. Kompetisi mercon bagi masyarakat disana menjadi ajang untuk mendapat anggapan baik di lingkungannya. Setiap pembuat mercon yang menang mereka akan mendapatkan evaluasi baik, penghargaan dari masyarakat, mendapat ketenaran, mendapat penghargaan, disegani dan juga pembuat mercon akan dianggap mampu dan pintar dalam membuat mercon. Hal ini menjadi suatu kesenangan masyarakat di Desa X ini, dan apabila pembuat mercon kalah di dalam kompetisi mercon maka dia akan di olok-olok, di abaikan, akan sakit hati, dan juga akan dianggap tidak bisa membuat mercon dengan bagus. Seperti halnya segala sesuatu yang dipertandingkan, menjadi hal yang wajar apabila tiap pembuat mercon saling berkompetisi, sebagaimana yang dijelaskan oleh Baron dan Byne (1984) bahwa kompetisi

adalah sebagai usaha keras yang dilakukan oleh setiap orang yang memaksimalkan keuntungannya sendiri dan tidak jarang mengorbankan pihak lawan untuk masuk ke dalam persaingan mereka. Pemenang akan menjadi buah bibir masyarakat karena di pandang sebagai orang hebat, dan pembuat yang kalah akan mendapatkan cibiran dari masyarakat karena tidak bisa membuat mercon yang bagus dan juga mereka tidak bisa menampilkan performa yang baik saat kompetisi mercon. Adanya perilaku kompetitif karena pembuat mercon tidak ingin tersaingi dengan pembuat mercon yang lain mereka saling berkompetisi untuk bisa menjadi nomor satu di dalam suatu perlombaan dan juga mercon buatannya menjadi yang terbaik di bandingkan dengan mercon-mercon yang lain.

Mercon yang ada di Desa X ini sudah sejak tahun 1990-an sampai saat ini masih tetap terlestarikan dan dipertahankan, karena mercon merupakan suatu budaya yang ada di Desa ini dan menjadi suatu yang paling di senangi masyarakat di desa tersebut. Mercon ini ada karena adanya topik dan ciri khas turun temurun dari dulu hingga saat ini. Hal ini terdapat dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap subjek AD yang telah menjadi pembuat mercon selama 23 tahun ahli dalam kompetisi mercon :

“Mercon riah molaeh budayanah eppa’ cen gik lambe’ eyajerin kok bekto omor 14 taon sampe’ setiah omor 37 gi’ paggun, karna eppa’ ngajerin engkok de’ade’en, toron temoron. Sampek setia gik bede mercon, apapole jen bennyak macemma mercon ,oreng-oreng sajen senneng ben penter agebey mercon, dheri monyi setak lebur, sampek obee se lebur, begus kedingannah ka kopeng.”

(Mercon ini mulai budayanya bapak saya dulu, di ajarin saya waktu umur 14 tahun sampai sekarang umur 37 masih tetap, karna bapak ngajarin saya awalnya turun temurun. sampai sekarang tetap ada mercon, apalagi makin banyak macamnya mercon, orang-orang semakin menyukai dan pintar membuat mercon, dari bunyinya yang bagus, sampai berubah yang bagus kedengarannya dalam telinga.)

(Wawancara dilakukan pada tanggal 30 November 2017)

Selain kompetisi mercon menjadi budaya turun temurun, mercon juga sebagai jalan untuk berinteraksi sesama masyarakat yang sama-sama menyukai mercon. Bagi mereka mercon adalah suatu jalan terbentuknya komunikasi masyarakat meskipun komunikasi nya terlihat biasa-biasa saja, saling mengejek antar pembuat mercon apabila mercon yang di nyalakan tidak bagus bunyinya bahkan dari semula masyarakat tidak saling mengenal namun karena adanya mercon mereka dapat saling berinteraksi dan saling menyapa satu sama lain,

meskipun komunikasi yang mereka lakukan tidak terlalu efektif atau tidak terlalu mengakrabkan diri mereka antar pembuat mercon yang lain karena adanya persaingan ini. Sebagaimana yang terlihat dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada subjek HE

“Ye mun edissak merconah jubek , ye engkok kadeng ngucak kiah, “ guh mek engak jie merconah mak benyak rot sorrotah, kan tak iyeh sedissak paggun neng-enneng mun kala , tak kera respon apa jek, kok males , bile merconah engkok dek iyeh kiah kan sedissak ngucak en kiah, kok tak bisah jeweb” neng-enneng gun lah dek iyeh. tang mercon jubek en bik din ruah. perasaannah engkok ye kecewa, mak bede semapanan.”mun komunikasi ye biasa selang ejek deyyeh gun paggun baik tak sampek tokaran jek.

(ya kalau yang disana merconnya jelek, ya saya kadang bilang juga, “kok kayak gitu merconnya banyak yang gak bunyi, tapi yang di sana (lawan) tetap diam kalau kalah, tidak merespon apa-apa, saya balas, apabila merconnya saya jelek juga yang disana (lawan juga kata-katain juga, ya aku gak bisa jawab, diem cuman gitu dah mercon saya lebih jelek dari pada punya dia (lawan), perasaan saya itu kecewa, kok ada yang lebih bagus dari pada punya saya”

(Wawancara dilakukan pada tanggal 30 November 2017)

Kompetisi mercon yang telah dilakukan masyarakat Desa X ini sejak dari nenek moyang mereka, penjelasan di atas memperlihatkan bahwa masyarakat Desa X sangat memandang serius kompetisi mercon sehingga para orang tua mewariskan mercon mereka kepada anak cucu.

Perilaku kompetitif menurut Singgih (2008) adalah perilaku kompetitif di dalam suatu kelompok, ketika masing-masing anggota ingin menampilkan penilaian yang berbeda, intensitas dan perwujudan pada setiap anggota kelompok. Perilaku kompetitif terbentuk lantaran beberapa faktor. Sears (2000) juga menjelaskan bahwa kompetisi sebagai pemaksimalan hasil agar lebih baik dari rekan kerja. Ada empat faktor yang mempengaruhi perilaku kompetitif, yaitu : struktur *reward* yang terbatas, nilai personal individu, komunikasi, dan pembalasan(*reciprocity*).

Faktor pertama yang mempengaruhi perilaku kompetitif adalah struktur *reward* yang terbatas. Struktur *reward* yang terbatas diartikan oleh Sears (2000) adalah ketika individu hendak mencapai *reward* tersebut harus ada pihak lain yang mengalami kekalahan. Hasil wawancara awal terkait faktor struktur *reward* yang terbatas dengan AD (Pembuat mercon yang telah 23 tahun ahli dalam kompetisi mercon) bahwa tiap pembuat mercon selalu berkompetisi satu dengan yang lainnya, dan kemenangan adalah hal yang sangat mereka banggakan.

Reward yang didapatkan oleh pembuat mercon yang memenangkan kompetisi ialah sebuah rasa puas, bangga, pujian. Rasa puas ketika mereka menyalakan mercon yang telah dibuat nya sendiri, ditampilkan pada semua banyak orang yang melihat mercon tersebut. Perasaan bangga juga merupakan salah satu *Reward* yang didapatkan oleh pembuat mercon ketika mereka sudah menyalakan mercon dan menjadi mercon yang terbaik, bunyi yang bagus, pembuat mercon akan bangga karena hasil yang didapatkan tidak mengecewakan. Pujian termasuk dalam *Reward* yang terakhir yang didapatkan oleh si pembuat mercon, biasanya pujian ini selalu di antusiaskan dengan tepuk tangan yang ramai dari semua penonton mercon, dan membanggakan mercon yang paling bagus dari pada mercon yang tidak bagus bunyi nya. Sebagaimana terlihat dari petikan wawancara di bawah ini:

“Mun la mare ngobber ro ateh roh gressaen sah, ye puas, terpenuhi, kok mun tak ngobber kok posang tak nyaman ruah jek, kadeng kok mun tak ngobber atanya se laen, “edemma mak tak ngobber?” jeweb na engkok roh ye ada gangguan dana, tadek pesse ghik.

ye olle nah jie gun lah kan dheri orang-orang merconah ruah mapan, pa gebeyyeh mapan, olle pujian.”

(kalau selesai menyalakan mercon itu hati saya rasa puas, terpenuhi, saya kalau gak menyalakan mercon diri merasa bingung, gak enak gitu, kalau saya gak nyalakan mercon yang lain pasti bertanya, “kemana kok gak menyalakan mercon?” jawabannya saya itu bilang ada gangguan dana, gak punya uang sek.”

ya dapatnya itu dari orang-orang merconnya bagus, dapat pujian dari mereka)

(Wawancara dilakukan pada tanggal 30 November 2017)

Reward menjadi penyebab timbulnya perilaku kompetitif, termasuk budaya mercon ini. Hal ini juga diungkapkan oleh Gibson (1996) yang mengatakan bahwa kompetisi akan terjadi pada pekerjaan-pekerjaan di mana terdapat insentif, bonus atau sesuatu yang didapatkan.

Faktor kedua yang mempengaruhi perilaku kompetitif adalah nilai personal individu; di mana ada individu yang merasa harus melakukan hal yang lebih baik dari orang lain Sears (2000). Nilai personal individu adalah nilai-nilai yang dimiliki oleh masing-masing individu yang merupakan internalisasi dari beberapa atau semua nilai-nilai yang dipelajari dan diterima dari nilai-nilai yang ada (dokumen.tipsdocuments/konsep-nilai-personal.html).

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada subjek BD terkait faktor kedua ini adalah bahwa pembuat mercon di Desa X memiliki keinginan

yang sangat kuat untuk dapat menjadi pemenang dalam menyalakan mercon dan mengalahkan mercon yang lain. Bagi BD, kemenangan adalah hal yang pasti. Sebagaimana yang telah tersirat dari petikan wawancara sebagai berikut:

*“Pernah, seggut mun nilai jhubek ye enjek, karna engkok ro tak akajhuen thibik yee oreng se akajhuen,”mapan” ngucak de’iyeh.
mapan deri gebeyyeh, laten de’iyeh”mun e Desa dinnak riah gier kabbi ka mercon , kompak.delem suatu acara, gebey bereng, ngobber bereng dek iyeh, daddi ruah aromasyah senneng, apaole pas sampek mennang de’iyeh ro mun lomba bik se laen.
(pernah,sering kalau dibilang bagus, kalau jelek ya enggak, karena saya itu gak sombong sih tapi kan orang yang menonton mercon saya itu yang bilang, kalau mercon saya itu “bagus” gitu, bagus dari cara buatnya, merconnya juga rapi seperti itu. kalau di Desa sini itu seneng semua rata-rata, kompak dalam suatu acara, buat bareng, nyalain ya bareng gitu, jadi itu merasa senang, apalagi kalo sampai menang gitu ketika lomba sama yang lain)
(Wawancara dilakukan pada tanggal 30 November 2017)*

Faktor ketiga yang mempengaruhi perilaku kompetitif adalah komunikasi. Perilaku kompetitif akan lebih efektif ketika adanya komunikasi yang memungkinkan, tetapi ketika pesaing dapat berinteraksi satu sama lain akan menyebabkan perilaku kompetitif yang kurang efektif Sears (2000).

Hasil wawancara dengan subjek BD terkait dengan faktor yang ketiga ini adalah bahwa pembuat mercon yang berkompetisi dan merupakan lawan dalam persaingan cenderung tidak berkomunikasi dengan akrab. Antara kedua belah pihak akan tetap saling menyapa saat bertemu, namun cenderung menghindari untuk mendiskusikan topik apapun terkait dengan mercon ini. Bahkan tidak jarang pihak lawan yang kalah dalam kompetisi cenderung menghindari pertemuan dengan pihak yang menang. Kedua belah pihak hanya saling menyapa hanya sebatas komunikasi biasa saja dan kemudian berlalu tanpa komunikasi lebih lanjut. Hal ini terlihat pada proses wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap subjek sebagai berikut:

“Mun komunikasi ye biasa tak selang ejek deyyeh gun paggun baik tak sampek tokaran jek, kalak biasa mun ketemuh, nyapah-nyapah biasa gun lah tak bahas mercon jek, soal la mun bahas mercon pas tepak kala kan rassah todus kok pas , mun ketemuh, tape mun nyapah ye biasa tak abit jek, jek sekejek ruah gunlah mun abenta”kok ruah harus giat agebeyy pole se kera’ah kok ruah bissah nandingin se jieh sekera’ah tak kala, kan sejelas kan lebbi penter dheri engkok, kok tak mapan, kok gun karo jie ye, ye hebat pokok en mercon ruah lah.ye sempat atanya tape kan, jewebnah ruah kan “ simple” ye paggun ajeweb, padeh bik din be’en lah gerrepnah engak jie kiahlah (rahasia) rahasialah paggun tak elebele. dadi engkok ruah usaha sekera’ah bissah, tak kera jek, pade gerrepen tape monyinah ruah laen, soalla mercon riah ledduk en pade kan, jelas ruah bede cara laen.

*(kalau kominkasi ya biasa tidak saling ejek kok, tetap baik gak sampek tengkar, seperti biasanya kalo ketemu, nyapa-nyapa biasa cuman gak bahas tentang mercon, soalnya kalo bahas mercon pas waktu kalah dalam persaingan rasanya malu saya kalo ketemu, tapi kan nyapa ya biasa gak lama, cuman sebentar kalo ngomong) ya saya harus giat kalo buat mercon lagi sekiranya itu bisa nandingin yang lain dan gak kalah , kan yang jelas mereka lebih dari saya, gak mapan, cuman kayak gitu, ye hebat pokoknya yang disana merconnya itu, ye sempat atanya tapi kan jawabannya itu kan “simple” ya sama kayak punyamu, cara buatnya juga sama , rahasialah tetap gak bilang, jadi saya itu usaha sekiranya bisah menang, gak mungkin sama cara buatnya tapi bunyinya beda, soalnya mercon ini meledaknya sama kan, jelas itu pakek cara lain.
(Wawancara dilakukan pada tanggal 30 November 2017)*

Faktor keempat yang mempengaruhi perilaku kompetitif adalah *reciprocity*/pembalasan. Seseorang sering merasa harus kembali kepada bantuan dan penghinaan. Ada beberapa bukti bahwa dalam interaksi saja, persaingan awal memprovokasi lebih banyak kompetisi Sears (2000). Pembalasan ialah suatu reaksi atas perbuatan orang lain. Reaksi itu dapat berupa perbuatan yang serupa, perbuatan yang seimbang, tingkah laku yang serupa dan tingkah laku yang seimbang. (irmalasarisyaid.wordpress.com/2012/11/21manusia-dan-keadilan/).

Penyebab pembalasan adalah karena terjadinya tingkat rasa balas dendam merasa dipermalukan ketika dalam persaingan dikalahkan oleh lawan, sehingga selalu teringat akan kekalahan yang dialami. Hal ini menjadi sebuah pelajaran bagi yang kalah untuk terus berusaha dalam suatu persaingan supaya tidak mengalami sebuah kegagalan lagi.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada subjek BD mengenai faktor yang keempat ini bahwa pembuat mercon yang kalah ketika berkompetisi menyalakan mercon yang paling bagus akan berusaha untuk membalas kekalahan tersebut pada kompetisi-kompetisi selanjutnya, sehingga dapat mengalahkan pesaing yang telah mengalahkan mereka sebelumnya. Kekalahan dipandang sebagai suatu kegagalan yang memalukan sehingga pihak yang kalah pasti akan berusaha membuat mercon yang jauh lebih bagus dari pada sebelumnya, dari mercon yang bunyi nya tidak bagus kedengarannya dan memalukan saat lomba, ketika mengalami suatu kekalahan mereka akan tetap berusaha untuk tetap menjadi suatu pemenang bagaimanapun cara yang dilakukan. Uraian tersebut di atas dapat kita lihat dari hasil wawancara di bawah ini :

"Mercon ruah kan tak langsung mapan, kodhu bennyak belajar untuk menghasilkan mercon se mapan sebisah mengalahkan se laen.polaen mun kala ruah arassah todus, daddi kok harus bisah ngalahkan selaen dekrema caraen lah, engkok ro harus menang jek sampek kala pole"

(Mercon ini kan gak langsung bagus, harus banyak belajar untuk menghasilkan mercon yang bagus, yang bisa mengalahkan mercon yang lain. Karena kalo kalah itu rasanya malu, jadi aku harus bisa mengalahkan yang lain, bagaimana caranya, aku itu harus menang jangan sampai kalah lagi)

(Wawancara dilakukan pada tanggal 30 November 2017)

Keempat faktor di atas membuat para pembuat mercon untuk berkompetisi. Perilaku berkompetisi dalam penelitian akan diungkap melalui aspek empat aspek perilaku kompetisi. Hamel dan Prahalad (1995) menyebutkan ada empat aspek perilaku kompetitif, yaitu: Keinginan untuk selalu bersaing, keinginan untuk menang, mengutamakan kepentingan sendiri serta tidak pernah merasa puas.

Keinginan untuk selalu bersaing yaitu individu bersaing melawan yang lain untuk meraih tujuan yang hanya sedikit dapat tercapai yaitu dengan meningkatkan kesuksesan diri sendiri dan mencegah kesuksesan individu lain, mengontrol kemajuan individu lain yang dianggap saingan dan mempelajari strategi individu lain dalam mencapai tujuan. Keinginan untuk menang adalah individu tidak bergantung pada orang lain dalam mencapai tujuan, berusaha dan mengungguli orang lain dan berusaha untuk memenangkan persaingan. Mengutamakan kepentingan diri sendiri yaitu individu yang memiliki kebutuhan berkompetisi yang tinggi merasa bahwa individu dapat meraih tujuan tanpa menghiraukan apakah orang lain dapat mencapainya atau tidak. Dalam meraih tujuannya individu bekerja dan untuk diri sendiri dan tidak berhubungan dengan tujuan orang lain. Tidak pernah merasa puas berarti individu akan berusaha untuk lebih baik dari prestasi sebelumnya, berusaha untuk lebih baik dari prestasi orang lain, membandingkan serta mengevaluasi hasil yang diperoleh orang lain dengan diri sendiri. Pernyataan di atas menjelaskan adanya perilaku kompetitif terhadap pembuat Mercon. Hal ini menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti perilaku kompetitif pembuat Mercon di Desa X Probolinggo.

1.2 Signifikan Penelitian

Adapun penelitian terdahulu yang membahas tentang perilaku kompetitif, yaitu penelitian dari Aziz (2017) yang berjudul perilaku kompetitif pemilik merpati *Ghetakan*” di Desa keropak kabupaten probolinggo, dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa para pemilik merpati Ghetakan melakukan berbagai usaha untuk memperoleh kemenangannya. Usaha yang dilakukan untuk mencapai keberhasilannya yakni meningkatkan kualitas merpati yang bagus dan juga melatih mepatinya dengan menggunakan media, misalnya dengan menggoyang-goyangkan bambu yang ujungnya diberikan plastik hingga mengeluarkan suara yang nyaring, atau dengan cara menepukkan tangan secara nyaring dengan berulang-ulang, suara-suara keras tersebut bertujuan membuat merpati merasa kaget dan takut sehingga diharapkan merpat-merpati tersebut terbang tinggi hingga mencapai puncak ratusan meter.

Peneliti melakukan penelitian terhadap penelitian perilaku kompetitif pembuat *Mercon*. Variabel dalam penelitian ini sama dengan penelitian sebelumnya. Selain itu penelitian terdahulu menggunakan *deskriptif kualitatif*, dan subjeknya dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, Namun yang menjadi pembeda dalam penelitian ini adalah subjeknya, Dalam penelitian terdahulu adalah tentang perilaku kompetitif pemilik merpati “*Ghetakan*” di Probolinggo, Sedangkan subjek dari peneliti dilakukan saat ini adalah perilaku kompetitif pembuat Mercon yang berada di Desa X Kecamatan X Kabupaten Probolinggo.

Adapun penelitian terdahulu yang kedua adalah mengenai pengaruh Olahraga kompetitif terhadap motif berprestasi (Studi komparatif Antara Mahasiswa Altlet Pusat Pembinaan Latihan Mahasiswa (PPLM) dengan Mahasiswa Non Atlet JPOK FKIP Unlam) yang dilakukan oleh Ma’ruful Kahfi (2013). Penelitian menggunakan Metode *Kuantitatif*. Hasil penelitian tersebut mengatakan untuk menghadapi masa mendatang yang semakin kompetitif, sumber daya manusia harus memiliki karakteristik yang mampu bersaing dalam berbagai bidang kehidupan, dan berorientasi pada prestasi (*achievement orientation*). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap apakah olahraga prestasi (High

performance) di kalangan atlet mahasiswa mampu memupuk sifat-sifat yang berorientasi pada motivasi berprestasi.

Persamaan dalam penelitian pengaruh Olahraga kompetitif terhadap motif berprestasi (Studi komparatif Antara Mahasiswa Altlet Pusat Pembinaan Latihan Mahasiswa (PPLM) dengan Mahasiswa Non Atlet JPOK FKIP Unlam) adalah variabelnya, yaitu sama-sama menggunakan variabel kompetitif. Perbedaan yang peneliti lakukan saat ini adalah metodenya menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif, perbedaan yang peneliti lakukan ini juga yaitu subjeknya. Penelitian terdahulu adalah Mahasiswa Atlet, sedangkan subjek peneliti sekarang adalah pembuat Mercon. Kemudian teknik yang digunakan untuk menentukan subjek, dalam penelitian sebelumnya menggunakan teknik *snowball sampling*, sedangkan yang peneliti lakukan saat ini adalah teknik *purposive sampling*. Begitu juga tempatnya, dalam penelitian terdahulu adalah di Taruna Praja Banjarbaru, dan peneliti lakukan saat ini adalah di Desa X Kecamatan X Kabupaten Probolinggo.

Penelitian terdahulu yang selanjutnya adalah pengaruh kapabilitas terhadap keunggulan kompetitif dan dampaknya terhadap kinerja perusahaan pada PT Adi Cipta yang dilakukan oleh Budiastuti (2011). Sebagai perusahaan yang menerapkan strategi diferensiasi, PT. Adi Cipta selama ini mendapatkan keunggulan bersaing dalam pemanfaatan kapabilitas melalui pengimplementasian budaya organisasi dan manajemen mutu. Namun, selama kurang lebih 5 tahun terakhir, kinerja perusahaan cenderung stagnan dan tidak mengalami peningkatan berarti. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pengaruh kapabilitas, yaitu Budaya Organisasi dan Manajemen Mutu terhadap Keunggulan Bersaing dan dampaknya pada Kinerja Perusahaan. Data diperoleh dari hasil wawancara langsung kepada pemilik perusahaan juga para pengambil keputusan dan analisa dengan metode regresi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa budaya organisasi dan manajemen mutu berpengaruh pada keunggulan bersaing yang berdampak pada kinerja perusahaan.

Dalam penelitian Budiastuti ini menggunakan penelitian deskriptif dan asosiatif. Penelitian ini sama-sama menggunakan variabel kompetitif.

Perbedaannya dengan yang peneliti lakukan adalah metodenya, yang peneliti lakukan saat ini adalah menggunakan metode kualitatif. Kemudian dalam penelitian ini subjeknya adalah pembuat Mercon. Selain itu juga tempat dan waktu penelitiannya. Penelitian terdahulu dilakukan di Makassar dan yang peneliti lakukan adalah perilaku kompetitif di Probolinggo.

Adapun keunikan dalam penelitian perilaku kompetitif pembuat Mercon ini adalah penelitian ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Dan Mercon ini masih belum banyak diketahui oleh masyarakat perkotaan. Mercon ini juga budaya yang berada di masyarakat Desa yang memiliki antusias besar dalam proses pelaksanaannya. Penelitian ini merupakan penelitian yang sangat menarik saat proses kompetisi Mercon berlangsung di waktu tertentu yang dianggap penting untuk menyalakan mercon supaya acara meriah. Berbeda kompetisi pada umumnya yang dilakukan setiap hari dan terlihat biasa-biasa saja.

1.3 Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah gambaran perilaku kompetitif pembuat *Mercon* di Desa X Kabupaten Probolinggo.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap gambaran tentang perilaku kompetitif pembuat *Mercon* di Desa X Kabupaten Probolinggo.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah, khasanah, keilmuan psikologi sosial mengenai pengetahuan tentang perilaku kompetitif yang ada di masyarakat pedesaan dalam menjalani kebudayaannya. Dalam hal ini adalah mengenai perilaku kompetitif pembuat mercon dalam budaya mercon tersebut.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan untuk memberi manfaat terhadap :

1.5.2.1 Bagi Subjek

Sebagai evaluasi yang baik supaya bisa menjadikan perilaku kompetitif lebih baik dari sebelumnya dan juga bisa mempertahankan perilaku kompetitif.

1.5.2.2 Bagi pemerintah

Diharapkan pemerintah dapat memberikan pengawasan terhadap budaya mercon agar masyarakat mendapatkan keamanan dalam melakukan budaya tersebut.

1.5.2.3 Bagi Masyarakat

Diharapkan masyarakat tetap melestarikan budaya mercon agar budaya tersebut tetap menjadi simbol perjuangan kemerdekaan di masa lampau.

1.5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut, serta dapat dijadikan referensi penelitian selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis atau memiliki kesamaan.