

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer dan digemari oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia, baik di kota maupun di desa. Perkembangan sepak bola yang terjadi di Indonesia bertumbuh semakin pesat, sehingga tidak hanya laki-laki saja yang bermain sepak bola, bahkan sepak bola sekarang juga sudah mulai dimainkan oleh kaum wanita. Permainan sepak telah merambah ke seluruh dunia, termasuk di kabupaten Sampang. Mulai dari kalangan anak-anak sampai dewasa bermain sepak bola walaupun dengan cara yang sederhana.

Kelahiran sepak bola pada awalnya lahir di Inggris, keberadaannya tersebut digunakan sebagai olahraga perang yang pada saat itu terdapat semacam kepentingan pribadi untuk melampiaskan dendam antara Inggris dengan Scotlandia. Satu bola diperebutkan dua daerah tersebut, jadi tidak heran apabila permainannya cenderung kasar dan brutal, sehingga menyebabkan banyak memakan korban.

Permainan sepak bola pada awalnya tidak terdapat aturan ketika memainkannya, namun setelah beberapa saat kemudian, tepatnya pada tahun 1848 beberapa mahasiswa dari Universitas Cambridge pertama kalinya membuat peraturan dari permainan sepak bola tersebut dan pada tahun 1863 Football Association (FA) di England didirikan. Pada tahun 1871 pertandingan sepak bola pertama kali di selenggarakan yang diberi hadiah piala (*beker*). Di tahun 1885 mulai adanya pemain profit atau pemain bayaran, sedangkan persatuan sepak bola dunia Federation Internationale de Football (FIFA) baru dibentuk pada tahun 1904 (dalam Natakusuma, 2008).

Natakusuma (2008), mengatakan bahwa adanya keseruan yang didapatkan ketika memainkan serta disaat menonton membuat olahraga sepak

bola ini digandrungi banyak kalangan, baik anak-anak sampai dewasa. Kesenangan serta kesenangan yang didapatkan dari olahraga ini adalah ketika dapat memasukkan bola ke dalam gawang musuh yang diikuti dengan adanya seruan dari penonton. Karena hal tersebutlah sepak bola menjadi sangat menarik, permainan ini tidak hanya dilihat dari sudut pandang olahraga. Sepak bola bisa dijadikan model dalam kehidupan sosial, ketika Levi-Strauss berbicara tentang *struktur sosial*, dia menyebutkan “kehidupan sosial adalah seperti permainan”. Sepak bola juga sudah menarik perhatian media massa yang dapat dikaitkan dengan politik serta budaya.

Sisi lain dari sebakbola yang terbilang sangat unik sedikit banyak mulai berpengaruh terhadap suatu budaya dari daerah yang menyukai olahraga tersebut. Salah satu pengaruh yang sangat signifikan adalah tumbuhnya nilai-nilai kepercayaan terhadap hal-hal yang *magis* atau ritual. Menurut Malinowski (dalam Natakusuma, 2008), ketika permainan diliputi perasaan emosional, antara harap dan cemas mendalam akan ditemukan unsur-unsur *magis*. Penuturan wasit Jimmy Napitupulu (Kompas, 16 September 2005), baik kompetisi Liga Djarum Indonesia 2005 serta liga sebelumnya, dia mengetahui sejumlah kebiasaan daerah yang mengikutsertakan keyakinan dan kepercayaan ritual dalam memburu kemenangan. Seperti di stadion Dipta Gianyar, Bali, di stadion tersebut ada kebiasaan menggosokkan minyak babi pada tiang gawang serta titik *kick off*, dan juga yang terjadi di stadion Brawijaya Kediri, sebelum pertandingan di mulai ada tiga butir telur yang persis diletakkan di titik *kick off*.

Berdasarkan keterangan yang disampaikan oleh salah satu wasit yaitu Ahmadi Surya (Kompas, 20 Desember 2015) mengatakan bahwa terdapat kejadian yang serupa dengan yang disampaikan oleh wasit Jimmy Napitupulu, ia mengatakan bahwa pada pertandingan di salah satu klub Madura, yaitu PERSESA Sampang, ia melihat ada beberapa kebiasaan yang dilakukan pemain ketika akan memasuki lapangan, seperti menabur garam dipinggir

lapangan dan menggunakan gelang yang mirip dengan bunga melati serta adanya aroma dupa yang memenuhi lapangan, ketika sebelum *kick off*.

Peristiwa yang serupa juga terjadi pada salah satu klub sepak bola besar yang ada di Kabupaten Sampang, yaitu PERSESA SAMPANG, di mana pada sehari sebelum pertandingan akan diselenggarakan, para pemain serta *official* akan pergi ke paranormal atau dukun untuk meminta syarat-syarat agar diberi kemenangan. Setelah mereka datang ke dukun tersebut, rasa percaya diri dalam memenangkan pertandingan yang dirasakan oleh pemain menjadi meningkat dan hal tersebut juga terbukti dengan kemenangan yang diperoleh dari pertandingan tersebut. Turner (dalam Mariasusa, 1995), memberikan definisi ritual, menurutnya ritual dapat diartikan sebagai suatu perilaku tertentu yang bersifat formal, dilakukan dalam waktu tertentu secara berkala, bukan sekedar sebagai rutinitas yang bersifat teknis, melainkan menunjuk pada tindakan yang didasari oleh keyakinan religius terhadap kekuasaan atau kekuatan-kekuatan mistis dan *magis*.

Mariasusa (1995), mengatakan bahwa magik (*magis*) secara etimologis berasal dari bahasa Inggris, yaitu *magic* yang berarti sihir, gaya tarik, gaib atau sulap, sedangkan orangnya disebut dengan *Magician* yang berarti tukang sihir atau pesulap. *Magis* merupakan suatu fenomena yang sangat dikenal dan dipahami, namun tampaknya sangat sulit untuk dirumuskan dengan tepat. Magik adalah kepercayaan dan praktek manusia untuk mempengaruhi kekuatan alam dan manusia, entah untuk tujuan baik atau buruk, dengan usaha-usaha dalam memanipulasi daya yang lebih tinggi. Mengetahui rahasia-rahasia penting, maka dapat menguasai dan mengontrol daya yang tak kelihatan, untuk kepentingan orang yang menjalankannya.

Adanya ritual *magis* yang dilakukan oleh pemain serta *official* dari klub PERSESA tersebut membuat seluruh pemain meyakini, bahwa dengan melakukan ritual tersebut, maka mereka akan meraih kemenangan saat melakukan pertandingan. Dari wawancara awal yang dilakukan dengan SA

yang merupakan salah satu pemain PERSESA yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa dengan melakukan ritual *magis* tersebut, semangat serta *skill* SA yang awalnya biasa-biasa saja, menjadi meningkat dan lebih semangat.

Mon la mareh entar ka dukhon sengko 'acora' sajen semangat ben acorak bedeh se adampingih tang bedhen mas hihi (kalau sudah mendatangi dukun, saya seperti tambah semangat dan seperti ada yang mendampingi badan saya mas hihi)
(Sampang, 2 Januari 2016)

Sebelum melaksanakan pertandingan diketahui SA bersama dengan teman-temannya serta seluruh *official* akan pergi untuk mendatangi dukun untuk mendapatkan kemenangan serta agar seluruh pemain dari klub PERSESA menjadi lebih baik dan juga terhindar dari cedera. Pada awal masuk klub ini sebenarnya SA tidak percaya akan ritual-ritual yang dilakukan sebelum pertandingan, ia berasumsi bahwa dengan melakukan beberapa latihan ringan serta mempersiapkan fisik secara optimal sudah dapat menghasilkan permainan yang baik serta efisien. Namun setelah SA masuk dalam klub PERSESA, ia mendapat permintaan dari pihak *official* dan pelatih untuk melakukan ritual yang sudah menjadi keharusan di klub tersebut. Pada awalnya ia sempat menanyakan tentang pentingnya ritual ini terhadap permainan tim dan juga dalam mendapatkan kemenangan, namun pihak *official* hanya menegaskan bahwa ia harus ikut melakukan ritual ini agar terhindar dari cedera dan juga agar klubnya bisa mendapatkan kemenangan.

Pada suatu pertandingan SA mendapat teguran dari pelatih serta *official* karena ia tidak mengikuti ritual yang sudah biasa klubnya lakukan. Ketidaksiapan SA dalam ritual tersebut dijadikan sebagai faktor penyebab kegagalan klub PERSESA dalam mendapatkan kemenangan di pertandingan itu. Adanya pemain-pemain yang cedera juga menjadikan SA semakin disalahkan oleh pelatih. Pelatihnya mengatakan bahwa jika ia tetap tidak melakukan ritual tersebut, maka klub PERSESA tidak akan berhasil meraih juara dalam kompetisi yang sedang diikutinya tersebut. Adanya tekanan tersebut akhirnya membuat SA selalu melakukan ritual-ritual *magis* tersebut meskipun dalam

hatinya ia masih ragu dengan hal tersebut. Ungkapan yang serupa juga dikatakan oleh MA yang merupakan salah satu *official* pada klub PERSESA tersebut. MA mengatakan bahwa memang terdapat beberapa kejadian yang sangat merugikan klubnya ketika terdapat salah satu pemainnya yang tidak melakukan ritual. Kerugian yang didapatkan klub tersebut berupa, cedera pada pemain, gagalnya pemain mencetal gol pada saat akan melakukan tendangan penalty, bahkan bisa menyebabkan kekalahan pada klub. Hal tersebut sesuai dengan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

“Sabben pernah bedeh pemain se tak norok mas, yeh ajieh deddinah team daddi kala, bedeh pemain se potong, mon deiyeh kan rogi ka klub mas, benyyak makalora pesse pas kala (dulu pernah ada pemain yang tidak ikut mas. ya dari itu jadinya tim menjadi kalah, bahkan ada pemain yang cedera. Kalau seperti itu kan rugi ke klub, serta mengeluarkan banyak biaya akibat kekalahan tersebut)”
(Sampang, 4 Januari 2016)

Setelah SA mulai terbiasa dengan ritual yang dilakukan oleh klub PERSESA tersebut, akhirnya ia merasakan lebih nyaman dalam bertanding dan tidak lagi mendapat teguran dari pelatih, bahkan klubnya selalu mendapatkan kemenangan secara terus-menerus. Dari perasaan nyaman dan tenang ini membuat SA tidak melupakan untuk ikut ritual setiap sebelum pertandingan akan dilaksanakan. SA juga menilai dengan melakukan ritual ini mungkin klubnya bisa terus mendapatkan kemenangan dalam pertandingan bahkan bisa menjadi juara dari kompetisi yang diikutinya tersebut.

Keputusan SA untuk tetap melakukan ritual tersebut merupakan pertimbangan yang sudah dilakukan oleh SA agar ia bisa nyaman dalam klub serta ia berharap dengan keputusan ini PERSESA bisa terus menang dan menjadi juara pada kompetisi itu. Beberapa pertimbangan di atas merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang dalam *irrational belief*.

Seperti yang sudah dikatakan oleh Ellis (dalam Leahy, 2008), bahwa terdapat beberapa faktor yang akan mempengaruhi seseorang dalam *irrational belief*, yang meliputi a) *demand* (permintaan). Yaitu permintaan

atau ekspektasi yang tidak realitas dan *absolute* terhadap kejadian atau individu yang dapat dikenal dengan kata-kata seperti harus, sebaliknya, dan lebih baik; b) *awfulishing* (tuntutan). Cara melebih-lebihkan konsekuensi negatif dari suatu situasi sampai pada level yang ekstrim sehingga kejadian yang tidak menguntungkan menjadi kejadian yang sangat menyakitkan; c) *low frustration tolerance*. Merupakan kelanjutan dari tuntutan yang selalu berada dalam kondisi nyaman dan merefleksikan ketidaktoleransian terhadap ketidaknyamanan; d) *global evaluations of human worth*. Adalah menilai keberhagaan diri sendiri dan orang lain, hal ini juga bermakna bahwa individu dapat diberi peringkat yang berimplikasi bahwa pada asumsi beberapa orang lebih buruk atau tidak berharga dari yang lain.

Ellis (dalam Leahy, 2008), mengatakan bahwa *irrational belief* adalah pikiran-pikiran atau gagasan-gagasan tidak rasional dan tidak logis yang muncul dari persepsi seseorang tentang diri sendiri dalam hubungannya dengan situasi, yang terus-menerus diinternalisasi dan didoktrinasi melalui *self-defeating* (penghancuran diri) yang berpengaruh negatif pada emosi dan perilaku seseorang. Melalui pertanyaan-pertanyaan terarah yang mampu menstimulus seseorang berefleksi (mengkritisi) pikiran-pikiran atau keyakinan-keyakinannya sendiri terkait dengan pandangannya terhadap situasi atau peristiwa atau terhadap dirinya sendiri dalam hubungannya dengan situasi dan peristiwa, seseorang akan mengenali dan akhirnya menyadari bahwa keyakinan-keyakinan *irrational* tersebut selama ini berpengaruh pada emosi dan perilakunya. Sebaliknya, jika pertanyaan-pertanyaan terarah-rasional itu, tidak mampu menstimulus atau bahkan tidak diterima seseorang untuk mengkritisi keyakinan-keyakinannya, maka orang tersebut akan tetap bertahan pada keyakinan-keyakinan *irrational* yang dianggapnya paling benar.

Jadi kesimpulan yang dapat diambil dari pengertian *irrational belief* adalah pikiran-pikiran atau gagasan-gagasan tidak rasional dan tidak logis yang muncul dari persepsi seseorang tentang diri sendiri dalam hubungannya

sengan situasi, yang terus-menerus diinternalisasi dan didoktrinasi melalui *self-defeating* (penghancuran diri) yang berpengaruh negatif pada emosi dan perilaku seseorang.

Ellis (dalam Leahy, 2008), mengemukakan bahwa terdapat beberapa aspek pada *irrational belief*, yaitu: a) *Antecedent event* (pendahuluan), yaitu segenap peristiwa luar yang dialami atau memapar individu. Peristiwa pendahulu yang berupa fakta, kejadian, tingkah laku atau sikap orang lain; b) *Belief*, yaitu keyakinan, pandangan, nilai atau verbalisasi diri individu terhadap suatu peristiwa, keyakinan seseorang ada dua macam yaitu keyakinan yang rasional yang disebut *rational belief* (RB) merupakan cara berpikir atau sistem keyakinan yang tepat, masuk akal, bijaksana, dan karena itu menjadi produktif. Keyakinan yang tidak rasional yang disebut *irrational belief* (IB) merupakan keyakinan atau sistem berpikir seseorang yang salah, tidak masuk akal, emosional dan karena itu tidak produktif; c) *Emotional consequence*, merupakan konsekuensi emosional sebagai akibat atau reaksi individu dalam bentuk perasaan senang atau hambatan emosi dalam hubungannya dengan *antecedent event* (A) tetapi disebabkan oleh beberapa variable baik *rational* (RB) maupun yang tidak rasional (IB).

Kepercayaan yang seperti ini sebenarnya tidak layak dilakukan oleh seorang pemain sepak bola, karena pada hakikatnya dalam permainan sepak bola yang dibutuhkan bukanlah hal-hal yang mengandung *magis* atau ritual, melainkan sebuah sportivitas dan mental serta *skill* yang dimiliki oleh pemain sepak bola, kepercayaan yang tidak masuk akal tersebut bisa disebut dengan *irrational belief* Ellis (dalam Leahy, 2008). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengetahui tentang gambaran *irrational belief* pada ritual *magis* yang dilakukan pemain sepak bola sebelum bertanding.

B. Signifikan Penelitian

Terdapat beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan *irrational belief* dan ritual *magis* di mana dalam penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Baik dari subjek yang diambil, metode yang dipakai serta maksud dan tujuan dari penelitian.

Penelitian terdahulu yang membahas *irrational belief* pernah dilakukan oleh Sasmita (2015), dengan judul “*Irrational Beliefs dalam Konteks Kehidupan Seminari*”. Yang ditinjau dari sudut pandang *fenomenologis*. Persamaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama membahas *irrational belief* yang dialami oleh salah satu anggota komunitas (asrama). Perbedaannya terletak pada tujuan dari penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Sasmita bertujuan untuk mengetahui bentuk *irrational belief* yang dilakukan oleh anggota komunitas (asrama). Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah untuk mengetahui gambaran *irrational belief* pada ritual *magis* yang dilakukan pemain sepak bola sebelum bertanding.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sasmita menunjukkan bahwa bentuk *irrational belief* yang dilakukan oleh komunitas tersebut adalah dengan diikutinya kegiatan yang memang sering dilakukan oleh komunitas pada sebagian besar. Hal tersebut berpengaruh terhadap pola pikir subjek yang awalnya tidak percaya dan tidak mengikuti kegiatan tersebut yang menjadi terbiasa mengikutinya.

Penelitian terdahulu yang selanjutnya dilakukan oleh Khusumadewi (2012), dengan judul “Keefektifan Konseling dengan Teknik Penghancuran Keyakinan Irasional (*Dispute Irrational Beliefs*) untuk Menurunkan Tuntutan Diri Berlebihan”. Persamaan antara penelitian tersebut dengan yang akan peneliti lakukan adalah terletak pada pembahasannya yang sama-sama membahas tentang *irrational belief*, di mana pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah siswa yang memiliki pemikiran irasional akan tuntutan yang

berlebihan terhadap dirinya, sedangkan pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah para pemain sepak bola yang memiliki pemikiran irasional terhadap ritual *magis* yang harus dilakukan untuk mendapatkan kemenangan.

Perbedaannya adalah terletak subjek yang diambil oleh Khusumadewi adalah merupakan dari kalangan siswa dari suatu sekolah. Sedangkan subjek yang akan diambil oleh peneliti disini adalah para pemain sepak bola di klub PERSESA Sampang yang memiliki pemikiran irasional terhadap ritual *magis* yang sudah sering dilakukan dalam klub tersebut. Perbedaan lainnya adalah terletak pada metode penelitian yang digunakan, pada penelitian ini Khusumadewi menggunakan metode kuantitatif, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan metode kualitatif. Berdasarkan analisis yang didapatkan nilai $z = 2,201$ dengan nilai $A = 0,028$ karena $A < z$, maka keputusannya adalah ditolak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Khusumadewi menunjukkan bahwa teknik konseling dengan cara tersebut efektif dalam menurunkan tuntutan diri yang berlebihan terhadap para siswa.

Keunikan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah peneliti lebih menitikberatkan terhadap gambaran *irrational belief* pada ritual *magis* yang dilakukan pemain sepak bola sebelum bertanding pada salah satu klub sepak bola di Sampang, dimana subjek di sini memiliki pandangan *irrational belief* untuk mendapatkan kemenangan disaat sebelum bertanding. Umumnya para pemain sepak bola tidak mempercayai akan hal *magis* dalam permainan, meskipun ada yang mempercayai hal-hal *magis* tersebut, namun kepercayaan tersebut tidak sampai mengarah kepada hal-hal yang ekstrim, seperti menaruh telur di tengah lapangan, kencing di tiang gawang lawan, bahkan sampai memakai kain kafan yang diikat pada kaki pemain. Hal tersebut juga merupakan salah satu keunikan dari penelitian ini, disini peneliti berasumsi bahwa tidak semua pemain sepak bola akan mempercayai hal-hal mistis dan

melakukan sesuatu yang ekstrim ketika akan melaksanakan pertandingan sepak bola.

C. Fokus Penelitian

Dalam merumuskan masalah ini, peneliti akan mengemukakan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan latar belakang di atas, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran *irrational belief* pada ritual *magis* yang dilakukan pemain sepak bola sebelum bertanding di klub PERSESA Sampang?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penulisan ilmiah ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran *irrational belief* pada ritual *magis* yang dilakukan pemain sepak bola sebelum bertanding di klub PERSESA Sampang?

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah manfaat secara teoritis dan secara praktis :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan kajian ilmu Psikologi Sosial dan Lintas Budaya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Subjek

Dengan hasil dari penelitian ini, diharapkan subjek dapat mengubah pemikiran *irrational* yang sudah menjadi kebiasannya baik dalam klub ataupun luar klub.

b. Bagi Masyarakat Umum

Diharapkan masyarakat dapat mengetahui gambaran *irrational belief* pada ritual *magis* yang biasa dilakukan oleh pemain sepak bola sebelum bertanding.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut, serta dapat dijadikan referensi terhadap penelitian selanjutnya yang memiliki kesamaan atau sejenis. Di mana subjek dalam penelitian ini adalah pemain sepak bola yang memiliki keyakinan *irrational belief* pada ritual *magis* maka peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan subjek pemain sepak bola yang memiliki keyakinan *irrational belief* pada tindakan lainnya.