

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin modern membuat industri olahraga pun semakin berkembang. Perkembangan ini ditandai oleh mulai masuknya *esports* ke dalam cabang olahraga yang akan dipertandingkan di *sea games* yang dilaksanakan tahun 2022 di Hanoi. Pengertian *Esports* yaitu sebuah cabang olahraga yang tidak bertanding dengan melibatkan fisik tapi lebih mementingkan strategi dan dapat dipertandingkan secara online melalui komputer sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka. Input dari team dan player maupun output dari “actual *esports* systems” di mediasi oleh interface manusia dan komputer. Sejalan dengan pendapat Prasetio (dalam Kurniawan, 2019) mengutarakan bahwa *esports* atau *electronic sport* adalahh bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetisi utama. Wahyudi (dalam Kurniawan, 2019) lebih lanjut juga menegaskan bahwa *esports* merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulu tangkis, ataupun basket. Dikutip dari tekno.bisini.com di Indonesia sendiri terdapat 66,1 juta pemain aktif dari beberapa game yang menjadi cabang olahraga *esports*.

Seperti pada olahraga tradisional, *esports* pun memilih liga atau kompetisi tersendiri yang kancahnya sampai ke jenjang internasional. Contohnya pada game *PUBGM* dan *Mobile Legends* di mana pada masing masing game tersebut memilih liga yang bernama *PUBG Mobile Pro League (PMPL)* untuk *PUBGM* dan *Mobile Legends Premier League (MPL)* untuk *Mobile legends*.

Adanya liga membuat beberapa orang menjadi atlet *esports*. Atlet *esports* itu sendiri adalahh seseorang atau individu yang secara langsung bermain untuk sebuah tim *esports*. Di Indonesia tim *Esports* sudah mulai banyak contohnya ada Dewa United *Esports*, Evos *Esports*, dan Rex Regum Qeon (RRQ) dan masih banyak yang lainnya. Seperti pada umumnya para atlet *esports* pun dituntut untuk bermain bagus pada setiap pertandingannya. Adanya liga yang sangat kompetitif menuntut para pengelola untuk menjaga kesehatan para atletnya, baik secara fisik maupun mental. Dikutip dari *esportsnesia.com* beberapa pengelola sudah

bekerjasama dengan psikolog. Hal ini dilakukan agar para atlet tetap bugar dan memiliki mental yang stabil. Sebagai contoh ada tim *Onic esports* dan *Astralis* yang sudah memulai bermitra dengan para psikolog untuk membantu menjaga mentalitas atletnya. Pada umumnya para atlet *esports* memiliki tingkat *stres* yang tinggi dikarenakan tekanan dari para penggemar seperti dituntut menang di setiap *game* yang dimainkan terutama jika bertemu dengan *rival* mereka dan juga pihak pengelola yang menaunginya seperti kestabilan performa dalam liga. Hal ini diperparah dengan gaya hidup pemain di mana banyak pemain yang kurang mempedulikan waktu beristirahat di mana hal ini dapat menimbulkan kecemasan sebelum pertandingan. Rasa cemas juga bisa ditimbulkan ketika terlalu lama bermain dan kurang istirahat, sehingga kinerja otak serta tubuh menurun. Kondisi ini jelas merugikan sebuah tim dikarenakan dampak dari rasa cemas tersebut adalah konsentrasi mudah terganggu, kesulitan mengorganisir, sering melamun dan tampak bingung, kesulitan mengikuti arahan, sering membuat kesalahan.

Dikutip dari laman *esports.id* pada saat bertanding para atlet akan berada di panggung besar dengan riuh sorakan penonton, dan kilau lampu sorot serta kamera yang mengikuti setiap pergerakan atlet *esports* yang dapat membuat para atlet merasa gugup dan cemas. Bertanding membawa nama tim atau mewakili negara juga dapat menimbulkan perasaan takut untuk mengecewakan harapan. Ketika berada pada situasi tersebut beberapa atlet biasanya mengalami gangguan kecemasan bertanding yang bisa mengakibatkan para atlet memiliki performa yang turun drastis selama pertandingan. Bagi atlet *esports*, penyebab utama cemas adalah beban saat bertanding atau ekspektasi diri sendiri ataupun orang lain.

Jannah (2016) menjelaskan bahwa kecemasan terbagi menjadi dua bagian yaitu, (a) *State anxiety*, adalah kecemasan yang terjadi ketika seseorang merespon situasi tertentu. Kecemasan sebagai suatu keadaan (*state anxiety*) yaitu keadaan emosional muncul secara tiba-tiba dengan berupa ketegangan dan ketakutan serta ditandai perubahan fisiologis tertentu. *State anxiety* merupakan kecemasan yang bersifat sementara dan hanya terjadi pada saat seseorang menghadapi permasalahan yang menimbulkan rasa ketakutan, gelisah dan kekhawatiran. (b) *trait anxiety* adalah suatu kecemasan yang merupakan bagian dari kepribadian yakni sesuatu yang berdasar; dari kecenderungan tingkah laku atau disposisi dari

pengaruh tingkah laku. Sedangkan *trait anxiety* merupakan suatu kecemasan sebagai sifat, adanya kecemasan yang terjadi pada seseorang adalah sifat bawaan dari orang tersebut.

Dalam Ikhrum, Jufri, & Rifdah (2020) kecemasan pada bidang olahraga adalah sebuah reaksi emosional negatif yang timbul pada saat pertandingan, ketika seorang atlet merasa dirinya terancam. Kecemasan biasanya timbul karena atlet terlalu memikirkan akibat dari kekalahannya. Menurut Smith, Smoll, & Schutz (dalam Algani, Yuniardi, & Masturah 2018) *Competition anxiety* merupakan sebuah reaksi emosional negatif atlet ketika merasa terancam, karena menganggap pertandingan sebagai tantangan yang berat, dan akan selalu mengingat kemampuan penampilannya, yang berdampak pada perilaku bertanding. Sedangkan menurut Algani, Yuniardi dan Masturah (2018) kecemasan bertanding adalah sebuah perasaan gelisah, tidak tenang, khawatir, dan menganggap sebuah kompetisi sebagai sesuatu berbahaya dan mengancam yang kemudian disertai dengan terjadinya perubahan fisiologis seperti pernafasan menjadi cepat, tekanan darah meningkat, kram pada perut, detak jantung meningkat, dan wajah memerah.

Adanya kecemasan bertanding yang dialami para atlet pada saat pertandingan berhubungan dengan ketangguhan mental yang dimiliki oleh atlet. Hal ini dibahas dalam penelitian yang dilakukan oleh Noviansyah & Jannah (2021) yang menyebutkan bahwa Atlet yang memiliki *mental toughness* pada kondisi tertentu akan mengalami kecemasan bertanding. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Algani dkk. (2018) dengan hasil semakin mampu seorang atlet untuk bersikap positif terhadap tekanan maka semakin rendah kecemasannya menghadapi kompetisi. Kemudian didukung dengan penelitian setelahnya yang dilakukan oleh Ikhrum, Jufri, & Rifdah (2020) di mana peneliti menganggap adanya faktor lain, yaitu pengalaman bertanding yang mengganggu *mental toughness* atlet sehingga berpengaruh positif terhadap *competition anxiety*.

Menurut Smith, Smoll, & Schutz (dalam Algani, Yuniardi, & Masturah 2018) *Competition anxiety* merupakan sebuah reaksi emosional negatif atlet ketika

harga dirinya merasa terancam, karena menganggap pertandingan sebagai tantangan yang berat, dan akan selalu mengingat kemampuan penampilannya, yang berdampak pada perilaku bertanding. Sedangkan menurut Cashmore (Algani, yuniardi, & Masturah 2018) *mental toughness* merupakan ketetapan hati pada tingkat tinggi, menolak ditekan namun harus mampu untuk tetap fokus pada situasi menekan, serta kapasitas untuk bertahan di sepanjang pertandingan. Menurut Jones (dalam Darisman dkk 2020) *Mental toughness* dapat membuat seorang atlet untuk merasa tetap tenang, dan bersemangat, karena dapat mengembangkan dari dua keterampilan yaitu mengalirkan energi positif seperti berpandangan untuk menghilangkan kesulitan dan berfikir untuk bersikap untuk menghiraukan masalah, tekanan, kesalahan, dan persaingan dalam suatu pertandingan. Menurut Gucciardi (dalam darisman dkk, 2020) dimensi dari *mental toughness* adalah *thrive though challenge* atau mampu menghadapi tantangan, *sport awareness* atau mampu bekerja dalam tim, *though attitude* atau mampu menghadapi tekanan, *desire success* atau selalu berfikir optimis untuk mencapai keberhasilan.

Dewa United *Esports* sendiri merupakan sebuah organisasi atau pengelola tim yang menaungi bakat-bakat pemain *game* dari seluruh Indonesia, kurang lebih terdapat 30 atlet profesional dan dibagi menjadi 6 divisi yaitu *Mobile Legends*, *apex legends*, *PUBGM*, *lokapala*, *free fire*, dan *valorant*. Hal ini belum ditambah dengan jumlah anggota komunitas yang mencapai 1200 dan tersebar di beberapa daerah di Indonesia.

Berdasarkan jurnal serta penelitian terdahulu didapati bahwa terdapat hubungan negatif antara *mental toughness* dengan *competition anxiety* pada atlet. Hal ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di mana peneliti mendapatkan kesempatan untuk melihat secara langsung fenomena di lapangan. Terdapat beberapa pemain yang masih cemas ketika mengikuti sebuah turnamen hal ini ditandai dengan pemain terlalu banyak pergi ke kamar mandi dan mengalami *tremor* ketika pertandingan dimulai. Fenomena ini diperkuat dengan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan 3 orang anggota komunitas Dewa United *Esports*. Dari hasil wawancara peneliti menyimpulkan terdapat

kecemasan bertanding yang di derita oleh 3 orang tersebut. Namun karena belum adanya penelitian di ranah *esports* sendiri maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan hubungan *mental toughness* dengan *Competive anxiety* pada atlet *esports* dengan mengambil sampel pada para atlet yang berada di bawah naungan dari Dewa United *Esports*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran *Mental toughness* pada atlet di Dewa United *esports*?
2. Bagaimana gambaran *Competition anxiety* pada atlet Dewa United *esports*?
3. Bagaimana hubungan antara *mental toughness* dengan *competition anxiety* pada atlet Dewa United *Esports*?

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi permasalahan dan berfokus pada “Hubungan Antara *Mental toughness* Dengan *Competition anxiety* Pada Atlet Dewa United *Esports*”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah terdapat hubungan antara *mental toughness* dengan *competition anxiety* pada atlet dewa united *esports*?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *mental toughness* dengan *competition anxiety* pada atlet dewa united *esports*.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan dan informasi terkait hubungan antara *mental toughness* dengan *competition anxiety* pada atlet *esports*.

1.6.2. Manfaat Praktis Bagi Atlet *Esports*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan bagi atlet untuk mengetahui hubungan antara *mental toughness* dengan *competition anxiety*.

b. Bagi penelitian selanjutnya

Peneliti berharap hasil penelitian ini menjadi acuan tambahan untuk penelitian mengenai *mental toughness* dengan *competition anxiety* selanjutnya.

c. Bagi pihak Dewa United *Esports*

Hasil penelitian ini diharap menjadi acuan untuk mengevaluasi para atlet setelah kompetisi dan menjadi acuan pada saat merekrut atlet baru.

