

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Olahraga basket merupakan salah satu olahraga yang populer dan banyak diminati oleh berbagai kalangan. Hal ini diungkapkan oleh Wissel Hal (yang dikutip dari Hakiky, 2014) bahwa olahraga basket bisa ditujukan untuk semua orang. Olahraga basket merupakan olahraga yang dimainkan secara beregu dan dimainkan bukan hanya sebagai olahraga prestasi tetapi juga sebagai olahraga pendidikan ataupun sebagai olahraga rekreasi. Di Indonesia sendiri, permainan bola basket saat ini sudah mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini ditandai dengan munculnya klub-klub yang tangguh di tanah air dan banyaknya atlet-atlet bola basket muda berprestasi. Tidak jarang pula diadakannya turnamen-turnamen antar klub dan munculnya kompetisi-kompetisi bergengsi seperti *Deteksi Basketball League* (DBL) untuk tingkat SMP dan SMA, Liga Mahasiswa (LIMA), dan *Indonesian Basketball League* (IBL) untuk tingkat elit profesional yang dilakukan setiap satu tahun sekali.

Kompetisi bola basket profesional cukup berperan banyak dalam perkembangan pada olahraga basket di Indonesia. Berawal dari era Kobatama (Kompetisi bola basket utama) dari tahun 1982, dan seiring berjalannya waktu, kompetisi bola basket profesional sempat beberapa kali berganti nama dan operator untuk penyelenggaraannya. Mulai musim 2017, akhirnya kompetisi bola basket profesional berganti nama kembali menjadi *Indonesian Basketball League* (IBL) dan PT Bola Basket Indonesia mendapat kepercayaan penuh dari Perbasi untuk menjadi operator baru penyelenggaraan kompetisi basket profesional Indonesia untuk musim 2017 (<http://iblindonesia.com>). Pada musim 2018, IBL sebagai Liga Basket Profesional Indonesia

diikuti oleh 10 tim papan atas di Indonesia yaitu Satria Muda Pertamina Jakarta, Pelita Jaya Jakarta, NSH Jakarta, Stapac Jakarta, Siliwangi Bogor, Prawira Bandung, Pacific Caesar Surabaya, Satya Wacana Salatiga, Bima Perkasa Jogjakarta, dan BSB Hangtuh Sumatera Selatan.

Dalam penyelenggaraan Liga Basket Profesional Indonesia, banyak orang yang terlibat dalam pelaksanaannya seperti manajemen, pelatih, *official*, terutama atlet basket yang menjadi kunci utama dalam kompetisi tersebut. Berbagai persiapan dan pelatihan harus dilakukan para atlet, sehingga untuk menjadi atlet basket tidaklah mudah. Atlet basket memiliki cukup banyak tuntutan selama persiapan dan pelaksanaan liga. Atlet basket dituntut untuk memiliki kemampuan teknik, fisik, dan mental yang baik untuk dapat menunjukkan performa yang maksimal (Anshori, 2017). Performa maksimal yang ditunjukkan oleh seorang atlet diharapkan bisa menciptakan suasana permainan yang baik di lapangan dan mengangkat semangat dan kerjasama tim sehingga bisa mencapai tujuannya yaitu memperoleh kemenangan. Namun, pembinaan dan persiapan atlet untuk mencapai prestasi tentunya tidak dapat dilakukan dalam waktu yang singkat, melainkan melalui berbagai proses dan tahapan latihan yang harus terorganisir dengan baik.

Berdasarkan hasil survey peneliti pada 10 atlet basket Liga Profesional Indonesia di berbagai tim, mereka memiliki berbagai tuntutan pekerjaan yang serupa. Masing-masing tim memiliki jam dan intensitas waktu latihan yang berbeda-beda, rata-rata latihan biasanya dilakukan enam hari dalam satu minggu, dengan intensitas dua kali sehari yang biasanya berdurasi 2-3 jam per satu kali latihan, tergantung jenis latihan yang sedang diterapkan. Pola latihan yang diberikan pun bermacam-macam, dimana atlet terus melakukan latihan fisik seperti *gym*, lari, ataupun latihan teknik di dalam lapangan seperti *shoot*, *dribble*, *defense*, dan sebagainya. Para atlet dituntut untuk melakukan latihan fisik dan teknik secara intensif yang terus dilakukan secara rutin dan berulang dan hal ini dapat membuat atlet menjadi jenuh. Sebanyak

60% atlet basket Liga Profesional Indonesia menyatakan merasa jenuh terhadap latihan yang dilakukan rutin dan berulang, terutama saat pola latihan yang diberikan secara terus-menerus sama. Para atlet juga dituntut untuk bisa mengembangkan kemampuan dan kekuatan yang dimilikinya di luar jam latihan yang telah ditetapkan. Hanya sebanyak 40% atlet menyatakan bahwa mereka memiliki jadwal latihan pribadi di luar jadwal latihan yang sudah ditetapkan untuk menambah *skill* dan menjaga stamina.

Tuntutan para atlet basket tidak hanya sekedar persiapan dengan pola dan proses latihan yang sudah dijalani. Setelah persiapan, para atlet basket akan menghadapi pertandingan yang sesungguhnya. Saat musim liga berlangsung, 10 tim akan melakukan *tour* dengan mengunjungi beberapa kota yang berbeda-beda untuk bertanding basket dengan jadwal tanding yang cukup padat. Pada musim 2018 ini, para atlet akan melakukan *tour* pertandingan ke 8 kota, yaitu Semarang, Jakarta, Denpasar, Solo, Bandung, Surabaya, Malang, dan Yogyakarta. Padatnya jadwal yang telah ditetapkan oleh liga menuntut atlet untuk lebih memperhatikan dan menjaga kondisi fisik dan mentalnya agar tetap dapat tampil secara prima dalam setiap pertandingan. Para atlet juga dituntut untuk bisa cepat beradaptasi dengan lingkungan kota yang baru setiap minggunya, misalnya beradaptasi dengan suhu udara, kondisi lapangan, makanan, maupun jam beristirahat. Berdasarkan hasil survey awal, sebanyak 50% atlet mengatakan bahwa jadwal pertandingan yang cukup padat membuat mereka cepat merasa lelah, baik secara fisik maupun mental. Lelah secara fisik misalnya merasa badannya tidak enak atau menjadi rentan terhadap cedera, sedangkan lelah secara mental misalnya merasa tertekan ketika timnya kalah terus menerus walaupun sudah berlatih keras, merasa mengecewakan para *fans* yang sudah datang dari jauh, atau terkadang rindu dengan keluarga yang ditinggalkan selama pergi bertanding.

Selain harus dapat cepat beradaptasi dengan lingkungan atau kota yang dikunjungi, para atlet basket juga harus cepat beradaptasi dengan kehadiran pemain asing. Hal yang membuat unik

pada liga basket profesional ini adalah datangnya pemain asing yang membuat persaingan di kompetisi ini semakin ketat. IBL menyediakan *draft* pemain asing untuk dipilih oleh 10 klub, dimana 1 klub hanya dapat memilih 2 pemain asing. Dengan adanya pemain asing, situasi bertanding menjadi semakin kompetitif. Para atlet basket Indonesia harus lebih berusaha dalam latihan maupun bertanding agar mereka bisa meningkatkan kemampuannya mengimbangi kemampuan para pemain asing.

Berdasarkan wawancara kepada salah satu pelatih tim yang mengikuti Liga Basket Profesional Indonesia, tuntutan pada seorang atlet basket profesional memang banyak. Namun menurutnya, tuntutan terbesar pada atlet basket Liga Profesional Indonesia yang sering membuat atlet merasa tertekan adalah tuntutan untuk bermain dengan baik dan memenangkan pertandingan. Jika tim mengalami kekalahan, tidak sedikit atlet yang merasa kecewa dan merasa putus asa. Hal ini bisa memprediksi beberapa perilaku, misalnya seperti performa atlet yang lebih meningkat di hari sebelumnya karena merasa terpacu untuk bisa memenangkan pertandingan, atau justru malah membuat performa atlet menjadi menurun karena ia tidak bisa mengendalikan emosinya mengatasi kekalahan di pertandingan sebelumnya.

Di samping banyaknya beban pelatihan, tuntutan pekerjaan, dan tekanan dalam olahraga elit, para atlet memiliki kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi untuk mencapai kesejahteraan. Menurut perspektif teori *self-determination* yang diungkapkan oleh Ryan dan Deci, sebagai makhluk hidup setiap manusia memiliki kebutuhan dalam hidupnya dan akan selalu ada selama manusia bertumbuh dan berkembang. Hal ini dikarenakan bahwa kebutuhan adalah konstruk yang bersifat mendasar pada diri manusia yang bersifat universal dan penting untuk kesejahteraannya. Menurut Deci dan Ryan (2000), manusia memiliki kebutuhan psikologis dasar seperti *autonomy* (otonomi), *competence* (kompetensi), dan *relatedness* (keterkaitan) yang harus dipenuhi untuk menghindari hal-hal yang negatif dan meningkatkan dampak psikologis yang

positif seperti kesejahteraan yang optimal serta secara tidak langsung memberikan efek pada motivasi yang dimiliki seseorang. *Need for autonomy* merupakan kebutuhan untuk memiliki kehendak bebas. *Need for competence* merupakan kebutuhan untuk merasa berhasil dan efektif dalam aktivitas yang dilakukan. *Need for relatedness* merupakan kebutuhan untuk mendapat dukungan dan perhatian dari orang yang signifikan.

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan kepada 10 atlet, 70% menyatakan bahwa mereka tidak memiliki kesempatan untuk berpendapat mengenai jadwal dan pola latihan yang telah dipersiapkan oleh pelatih. Sebanyak 40% dari 10 atlet Liga Basket Profesional menyatakan bahwa mereka tidak memiliki kesempatan untuk memilih klub yang diinginkan karena adanya keputusan peraturan *trade* pemain yang ditetapkan oleh liga atau keputusan dari kontrak tim yang bersangkutan. Ketika atlet merasa tidak dibebaskan dalam memilih, atlet merasa segan untuk bermain dalam tim dan menjadi kurang bersemangat jika pendapatnya tidak didengar. Hal ini merupakan bentuk dari tidak terpenuhinya *need for autonomy*. Selain itu, 50% atlet merasa bahwa terkadang pelatih memberi mereka *minute-play* yang sedikit dalam pertandingan, sehingga mereka merasa kurang kompeten karena kemampuannya hanya diasah di latihan dan menurut mereka hal tersebut tidaklah cukup. Sebanyak 80% atlet setuju bahwa mereka merasa lebih kompeten ketika mereka mampu mengatasi tantangan saat bermain basket yaitu dengan bertemu lawan yang lebih sulit dan berbeda-beda. Ketika atlet berhasil mengatasi tantangan sulit saat menghadapi lawan yang berbeda-beda dengan intensitas waktu sering, hal ini membuat para atlet menjadi lebih percaya diri dan semangat dalam bermain basket. Hal ini merupakan bentuk dari pemenuhan *need for competence*. Terakhir, sebanyak 80% atlet setuju bahwa pelatih dan rekan tim memainkan peran yang begitu besar dalam meningkatkan kepercayaan diri dan semangat para atlet untuk memberikan performa terbaik. 70% atlet menyatakan jika mereka tidak saling

mendapatkan dukungan atau menunjukkan kepedulian dari rekan tim maupun pelatihnya, mereka akan merasa kesal dan permainan basket pun menjadi lebih individual tidak memikirkan rekan tim, atau bahkan tidak betah sampai ada pikiran untuk meninggalkan timnya. Sebanyak 20% atlet mengatakan bahwa *significant people* seperti dukungan dari orangtua dan sahabat juga memainkan peran yang penting dalam pemenuhan *need for relatedness*.

Terpenuhinya ketiga kebutuhan dasar tersebut merupakan hal yang penting karena ketiga kebutuhan dasar tersebut dapat memengaruhi terbentuknya *athlete engagement*. Dalam lingkup olahraga, *athlete engagement* dipandang memiliki hubungan yang berlawanan dengan *athlete burnout* dan bermanfaat untuk mencegah terjadinya *burnout* di kalangan atlet (Lonsdale, 2007:488). Apabila beban pelatihan, tuntutan pekerjaan, dan tekanan dalam olahraga atlet basket terus dilakukan berulang-ulang dalam jangka waktu yang lama dan tidak ditemukan solusi yang tepat, atlet dapat mengalami kelelahan fisik maupun psikis, dan juga memberikan pandangan buruk terhadap kompetensi atlet itu sendiri. Hal ini bisa meningkatkan risiko terjadinya *burnout* pada atlet. Dalam dunia olahraga, *burnout* merupakan suatu hal yang berdampak buruk karena dapat mempengaruhi performa dan prestasi seorang atlet. Lebih jauh lagi, semakin besar kemungkinan prevalensi *burnout* meningkat, semakin besar kemungkinan terjadinya *illness*, *injury*, maupun *dropout* pada atlet (Cresswell & Eklund, 2003).

Konsep *engagement* dikaitkan dengan keadaan psikologis positif dan penting dalam pencegahan *outcomes* negatif seperti *burnout* atau *dropout*. *Engagement* dalam olahraga juga dikaitkan dengan hasil kesehatan dan performa yang positif (Hodge, Lonsdale, & Jackson, 2009). *Athlete engagement* adalah suatu pengalaman kognitif-afektif seseorang yang persisten dan positif dalam olahraga yang ditandai oleh *confidence*, *dedication*, *enthusiasm*, dan *vigor* (Lonsdale, Hodge, & Jackson, 2007; Lonsdale, Hodge, & Raedeke, 2007). *Confidence* menjelaskan tentang keyakinan akan kemampuan atlet untuk mencapai tingkat *performance* yang

tinggi dan mencapai tujuan yang diinginkan. Atlet yang memiliki *confidence* memiliki keyakinan yang tinggi dengan kemampuannya bermain basket dan mampu menunjukkan performa yang baik saat bermain basket. Atlet yang tidak memiliki *confidence* cenderung ragu dengan kemampuannya bermain basket sehingga dapat menunjukkan performa yang buruk karena keraguannya. Dimensi kedua yaitu *dedication* yang menjelaskan keinginan atlet untuk menginvestasikan usaha dan waktu untuk mencapai tujuan yang dipandang penting. Atlet yang memiliki *dedication* cenderung akan menambah jam latihan pribadi diluar jadwal latihan bersama, makan makanan yang bergizi secara teratur, memiliki jam tidur atau istirahat yang cukup, dan mengerahkan banyak usaha dan tenaganya untuk mengatur pola hidupnya menjadi atlet agar tetap bugar sehingga atlet dapat menunjukkan performa yang bagus saat bermain basket. Dimensi ketiga yaitu *vigor* yang menjelaskan tentang perasaan yang aktif (*sense of liveness*) baik secara fisik maupun mental. Atlet yang memiliki *vigor* akan rajin melakukan pelatihan karena merasa semangat dan merasa sangat hidup saat bermain basket sehingga mereka akan jarang merasa jenuh ketika bermain basket. Dimensi terakhir yaitu *enthusiasm* menjelaskan perasaan gembira (*excitement*) dan tingkat kenikmatan (*enjoyment*) berolahraga yang tinggi. Atlet yang memiliki *enthusiasm* akan merasa senang dan tidak merasa jenuh ketika bermain basket sehingga bisa mencegah terjadinya *burnout* maupun *dropout*.

Konsep *athlete engagement* memiliki hubungan dengan tinggi-rendahnya performa atlet (Williams & Ford, 2008), pengalaman *flow* yang dialami oleh atlet (Hodge, K., Lonsdale, C., & Jackson, S. A., (2009), tingkat *burnout* (Lonsdale, 2007), dan tingkat *self-regulation* (Martin & Malone, 2013). Semakin tinggi *engagement*, semakin tinggi pula kemungkinan atlet akan mengeluarkan segenap perasaan positif dan energinya untuk bermain basket.

Gagné et al., dan Wilson et al., menemukan bahwa terdapat pengaruh antara pemenuhan *basic need satisfaction* dengan *athlete engagement*. Mereka menyatakan bahwa pemenuhan

kebutuhan dasar akan menghasilkan pengalaman olahraga yang positif dapat menimbulkan perilaku seperti ketekunan, usaha, dan *well-being* yang lebih besar (Gagné et al., 2003; Wilson et al., 2003; dalam Podlog et al., 2015).

Oleh karena itu, pemenuhan akan ketiga kebutuhan dasar ini menjadi hal yang penting untuk menghindari hal-hal yang negatif dan meningkatkan dampak psikologis yang positif serta secara tidak langsung memberikan efek pada motivasi yang dimiliki seseorang. Pemenuhan akan kebutuhan psikologis dasar (*basic need satisfaction*) yang dimiliki oleh atlet basket Liga Profesional Indonesia menjadi salah satu kontributor penting yang memengaruhi *athlete engagement* dan dimensinya, karena penghayatan atlet mengenai pengalaman olahraganya dipengaruhi oleh pemenuhan dari *basic need satisfaction* dari dalam individu tersebut. Hal ini menjadi lebih menarik karena nyatanya atlet tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan teknik dan fisik saja, melainkan perlu melakukan persiapan mental untuk mengembangkan kognitif, emosi, dan strategi perilaku atlet agar ia mampu mengarahkan emosi dan kognitifnya secara positif untuk menuju performa yang maksimal. Sebelum mencapai itu semua, maka diperlukanlah pemenuhan kebutuhan dasar dari dalam diri atlet. Jika pemenuhan kebutuhan dasar tidak terpenuhi, maka hal ini bisa berdampak pada pengalaman psikologis yang negatif misalnya mengalami *burnout* atau *anxiety*. Namun jika pemenuhan kebutuhan dasar terpenuhi, maka hal ini juga dapat meningkatkan *outcomes* psikologis yang positif salah satunya *engagement*. Jika *engagement* yang dimiliki semakin tinggi dan performa atlet semakin baik dalam setiap pertandingan, maka semakin besar pula peluang atlet basket Liga Profesional Indonesia untuk dapat bertanding di tingkat kejuaraan yang lebih tinggi, misalnya seperti *Asian Games* atau kompetisi basket tingkat internasional lainnya.

Oleh karena itu, berdasarkan beberapa gambaran fenomena di atas, peneliti terdorong untuk melakukan suatu penelitian untuk mengetahui bagaimana kontribusi pemenuhan *basic need satisfaction* terhadap *athlete engagement* pada atlet basket Liga Profesional Indonesia.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penelitian ini, peneliti ingin mengetahui kontribusi *basic needs satisfaction* terhadap *athlete engagement* pada atlet basket Liga Profesional Indonesia.

## **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Untuk memperoleh gambaran berupa seberapa besar kontribusi *basic needs satisfaction* terhadap *athlete engagement* pada atlet basket Liga Profesional Indonesia.

### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Mengukur dan menjabarkan kontribusi *basic needs satisfaction* (*need for autonomy, need for competence, need for relatedness*) terhadap *athlete engagement* pada atlet basket Liga Profesional Indonesia.

## **1.4. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian berupa studi kontribusi mengenai *basic needs satisfaction* terhadap *athlete engagement* pada atlet basket Liga Profesional Indonesia ini diharapkan dapat memenuhi kegunaan-kegunaan berikut ini.

### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi dan memperdalam pemahaman mengenai teori *basic needs satisfaction* dan *athlete*

*engagement* dalam bidang ilmu Psikologi Positif, Psikologi Industri dan Organisasi, dan Psikologi Olahraga.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dan memberi saran bagi peneliti selanjutnya, khususnya yang berhubungan dengan kontribusi *basic needs satisfaction* terhadap *athlete engagement*.

#### 1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Memberikan informasi kepada atlet basket Liga Profesional Indonesia mengenai pentingnya pemenuhan kebutuhan psikologis dasar sehingga memberi pengaruh terhadap *athlete engagement* yang dirasakan oleh atlet basket Liga Profesional Indonesia untuk mencegah terjadinya *burnout* sekaligus meningkatkan kualitas performa saat latihan maupun bertanding.
2. Memberikan informasi kepada pelatih mengenai kontribusi *basic needs satisfaction* terhadap *athlete engagement* yang dimiliki para atlet basket sehingga dapat menjadi acuan untuk membuat rancangan pelatihan yang dapat meningkatkan pemenuhan kebutuhan psikologis dasar dan memotivasi atlet basket di dalam tim untuk lebih *engaged* dengan pekerjaannya.
3. Memberikan informasi kepada pihak manajemen tim yang bersangkutan mengenai kontribusi *basic needs satisfaction* terhadap *athlete engagement* yang dimiliki para atlet basket Liga Profesional Indonesia untuk evaluasi kesiapan dan evaluasi pelaksanaan atlet yang bertanding di liga selanjutnya sekaligus menciptakan iklim organisasi yang dapat meningkatkan *basic needs satisfaction*.

### 1.5. Kerangka Pemikiran

Atlet basket adalah olahragawan yang berprofesi di cabang olahraga basket yang mengikuti pertandingan Liga Basket Profesional Indonesia, di mana para atlet akan saling bersaing dan berkompetisi untuk menjadi pemenang. Untuk dapat menjadi pemenang, para atlet membutuhkan rasa kepercayaan diri, dedikasi, pengeralahan energi fisik dan mental, serta rasa antusiasme untuk dapat memberikan performa terbaik mereka secara optimal dan menghindari terjadinya kelelahan (*burnout*). Hal-hal tersebut dibutuhkan untuk dapat menghindari adanya rasa jenuh dan kelelahan dari pola latihan fisik dan teknik yang rutin dan terus berulang serta mengurangi beban, tekanan, dan tuntutan pekerjaan yang dapat membuat atlet menjadi lebih stress (Lonsdale, Hodge, & Jackson, 2007; Lonsdale, Hodge, & Raedeke, 2007). Keempat hal tersebut juga dapat memberikan atlet basket persepsi kognitif-afektif secara positif ketika mereka bermain basket dan diharapkan mampu meningkatkan hasil psikologis yang positif dan performa atlet (Williams & Ford, 2008).

*Athlete engagement* sangat relevan dengan atlet elit, yaitu atlet yang menginvestasikan jumlah waktu dan usaha yang luar biasa untuk mencapai tujuan dan keberhasilannya. Atlet elit sangat relevan dengan *athlele engagement* karena atlet elit lebih banyak mengerahkan usahanya dari segi waktu, kuantitas tenaga, dan memiliki tanggung jawab yang lebih dalam aktivitas olahraganya, sehingga atlet elit lebih banyak membutuhkan *engagement* (Podlog et al., 2015).

Keterlibatan atlet basket dalam pengalaman olahraga berkaitan dengan pengertian *athlete engagement*. *Athlete engagement* didefinisikan sebagai suatu pengalaman kognitif-afektif seseorang yang persisten dan positif dalam olahraga yang ditandai oleh kepercayaan diri (*confidence*), dedikasi (*dedication*), pengeralahan energi fisik dan mental (*vigor*), dan antusiasme (*enthusiasm*) (Lonsdale, Hodge, & Jackson, 2007; Lonsdale, Hodge, & Raedeke, 2007).

*Confidence* merupakan keyakinan akan kemampuan seorang atlet basket Liga Profesional Indonesia untuk mencapai tingkat *performance* yang tinggi dan mencapai tujuan yang diinginkan. (Lonsdale, Hodge, & Jackson, 2007: 472). Atlet yang memiliki derajat *confidence* yang tinggi akan memperlihatkan keyakinan yang kuat untuk mampu dalam mencapai tujuannya, keyakinan untuk mampu mencapai sukses, keyakinan bahwa dirinya memiliki *skill* atau teknik untuk dapat menunjukkan *performance* terbaik, dan yakin akan kemampuannya dalam bermain basket. Sedangkan atlet dengan derajat *confidence* yang rendah akan memperlihatkan keyakinan yang rendah untuk mencapai tujuan dan kesuksesan dalam bermain basket, tidak memiliki keyakinan bahwa dirinya memiliki *skill* atau teknik untuk dapat menunjukkan *performance* terbaik, dan tidak yakin akan kemampuannya dalam bermain basket (Lonsdale, Hodge, & Jackson, 2007). Pada atlet basket Liga Profesional Indonesia, *confidence* terlihat dari keyakinan yang kuat untuk bisa berkontribusi baik dalam tim untuk mencapai tujuannya dan keberhasilan memenangkan pertandingan serta tidak merasa rendah diri ketika mereka mengalami kekalahan / kegagalan.

*Dedication* merupakan keinginan untuk menginvestasikan usaha dan waktu untuk mencapai tujuan yang dipandang penting (Lonsdale, Hodge, & Jackson, 2007: 472). Atlet yang memiliki derajat *dedication* yang tinggi akan menunjukkan pengorbanan usaha dan waktunya serta bertekad untuk mencapai tujuannya dalam bermain basket, mengabdikan diri untuk bermain basket, dan bekerja keras untuk mencapai tujuannya dalam bermain basket (Lonsdale, Hodge, & Jackson, 2007). Atlet yang memiliki derajat *dedication* yang rendah akan menunjukkan pengorbanan usaha dan waktu yang rendah serta tidak bertekad untuk mencapai tujuannya dalam bermain basket, tidak mengabdikan diri untuk bermain basket, dan tidak bekerja keras untuk mencapai tujuannya dalam bermain basket. Menambah jam latihan pribadi di luar jadwal latihan tetap, menjaga pola tidur dan makan yang sehat, fokus pada aktivitasnya saat ia bermain basket, dan tidak mudah menyerah ketika mengalami kegagalan, namun berusaha lebih keras untuk

mencapai tujuannya adalah contoh dari *dedication*. Pada atlet basket Liga Profesional Indonesia, *dedication* terlihat dari lamanya waktu yang digunakan untuk latihan bermain basket dan persiapan diri sebelum dan selama pertandingan dan terus mencoba menunjukkan performa terbaik walaupun mengalami kekalahan.

*Vigor* merupakan perasaan yang aktif (*sense of liveliness*) secara fisik dan mental (Lonsdale, Hodge, & Jackson, 2007: 472). Atlet yang memiliki derajat *vigor* yang tinggi akan merasakan energi yang kuat saat bermain basket, merasa bersemangat saat bermain basket, merasa sangat 'hidup' saat bermain basket, dan merasa waspada secara mental saat bermain basket (Lonsdale, Hodge, & Jackson, 2007). Sedangkan atlet yang memiliki *vigor* yang rendah akan merasakan energi yang lemah saat bermain basket, tidak merasa bersemangat saat bermain basket, tidak merasa 'hidup' saat bermain basket, dan tidak merasa waspada secara mental saat bermain basket. Pada atlet basket Liga Profesional Indonesia, *vigor* terlihat dari banyaknya pengalihan energi fisik maupun mental saat latihan fisik, teknik, maupun saat bertanding basket.

*Enthusiasm* merupakan perasaan *excitement* dan tingkat kenikmatan (*enjoyment*) yang tinggi (Lonsdale, Hodge, & Jackson, 2007:479). Atlet yang memiliki derajat *enthusiasm* yang tinggi akan merasakan kegembiraan dan antusiasme yang kuat saat melakukan aktivitas bermain basket, menikmati setiap *moment* bermain basket yang dilakukan, dan bersenang-senang dengan aktivitas bermain basket (Lonsdale, Hodge, & Jackson, 2007). Sedangkan atlet yang memiliki derajat *enthusiasm* yang rendah akan merasakan kemuraman dan antusiasme yang rendah saat melakukan aktivitas bermain basket, tidak menikmati setiap *moment* bermain basket yang dilakukan, dan merasa malas untuk melakukan aktivitas bermain basket. Pada atlet basket Liga Profesional Indonesia, *enthusiasm* terlihat dari perilaku yang menikmati setiap aktivitas bermain basket, tanpa merasa bosan dan malas melakukan permainan basket yang dilakukan secara terus menerus.

*Athlete engagement* dipengaruhi oleh tiga faktor penting. Dalam teori SDT (*Self-Determinant Theory*) dari Deci & Ryan (2000), terdapat tiga kebutuhan dasar yang dimiliki oleh individu yaitu *need for autonomy*, *need for competence*, dan *need for relatedness* yang harus dipenuhi untuk dapat mencapai kesejahteraan yang optimal. Beberapa penelitian pada variabel pemenuhan *basic need satisfaction* dan *athlete engagement* menunjukkan korelasi yang cukup kuat. Dalam penelitian Hodge, dkk., diketahui bahwa *athlete engagement* dipengaruhi secara langsung oleh ‘kepuasan’ atau pemenuhan dari kebutuhan psikologis dasar, yaitu *competence*, *autonomy*, dan *relatedness*. Namun, penelitian ini mengungkapkan bahwa kepuasan terhadap *relatedness* tidak memainkan peran yang begitu substantif (2009:197). Namun berbeda dengan penelitian dari Podlog et al., (2015:13) yang menyatakan dalam penelitiannya bahwa pemenuhan ketiga *basic need satisfaction* berkontribusi positif dengan *athlete engagement*.

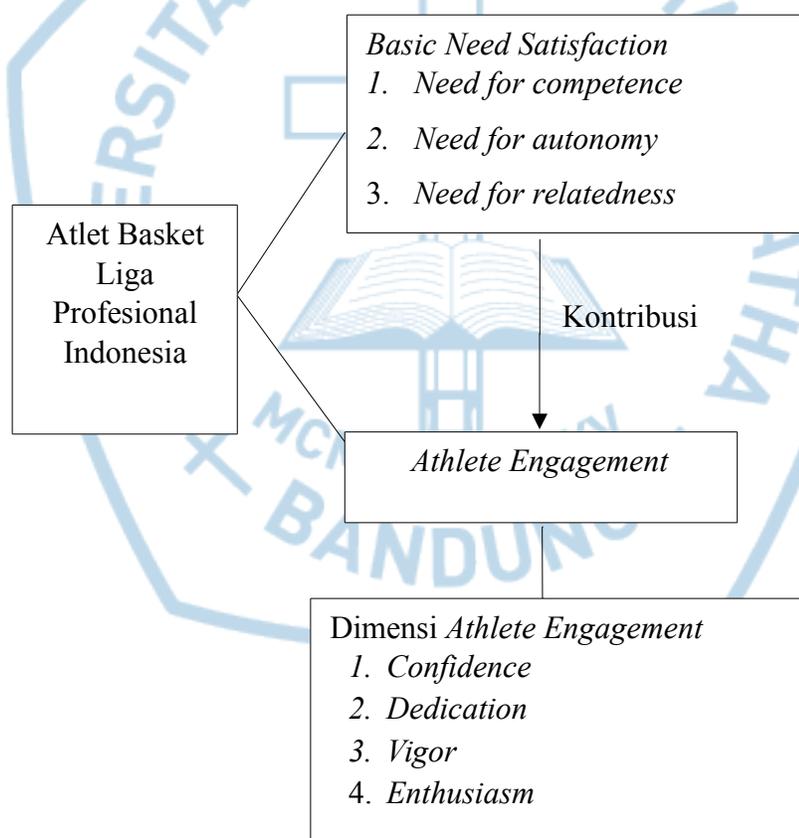
Atlet basket Liga Profesional Indonesia memiliki *need for competence* yaitu kebutuhan atlet basket Liga Profesional Indonesia untuk merasa berhasil dan efektif dalam aktivitas yang dilakukannya dan mendapat kesempatan untuk melakukan dan menunjukkan kapastasi diri (Deci & Ryan, 2000). Dalam konteks olahraga, kebutuhan akan *competence* atlet basket dapat difasilitasi dengan memberikan atlet basket Liga Profesional Indonesia banyak *minute-play* ketika bertanding, memberikan jadwal pelatihan dan pertandingan yang cukup sering dan mempertemukan atlet basket dengan lawan yang berbeda-beda. Jika hal ini difasilitasi dengan benar, maka atlet pun akan lebih merasa kompeten dan merasa berhasil dalam bermain basket. Ketika *need for competence* pada atlet basket terpenuhi, maka atlet basket merasa lebih bersemangat, percaya diri, dan akan fokus untuk mengerahkan waktu dan energi untuk dapat mengalahkan tim lawan. Sebaliknya, ketika *need for competence* pada atlet basket tidak terpenuhi, maka atlet basket merasa kurang bersemangat, tidak percaya diri, dan akan tidak fokus untuk mengerahkan cara untuk dapat mengalahkan tim lawan.

Kedua, atlet basket Liga Profesional Indonesia memiliki *need for autonomy* yaitu kebutuhan atlet untuk memiliki kehendak bebas sehingga dapat memilih dan merasa diri terintegrasi saat beraktivitas (Deci & Ryan, 2000). Dalam konteks olahraga, *autonomy* atlet basket difasilitasi ketika mereka memiliki kesempatan untuk memilih latihan fisik tambahan yang sesuai dengan kebutuhannya, memiliki kesempatan untuk berpendapat, memiliki kesempatan untuk *improve* gaya dan pola permainan yang sudah ditetapkan oleh pelatih ketika sedang bertanding di lapangan, bermain basket tanpa paksaan dari siapapun, dan berkesempatan untuk bergabung dalam klub basket sesuai dengan kemauan diri sendiri. Ketika *need for autonomy* pada atlet basket terpenuhi, maka atlet basket merasa lebih percaya diri dan antusias terhadap aktivitas olahraganya dan dapat fokus untuk mengerahkan banyak energi dan waktu untuk dapat mencapai tujuan. Sebaliknya, ketika *need for autonomy* pada atlet basket tidak terpenuhi, maka atlet basket merasa tidak percaya diri dan kurang antusias terhadap aktivitas olahraganya dan tidak fokus untuk mengerahkan banyak energi dan waktu untuk dapat mencapai tujuan.

Ketiga, atlet basket Liga Profesional Indonesia memiliki *need for relatedness* yaitu kebutuhan atlet untuk merasa bersatu dengan rekan tim, merasa diri mendapat dukungan atau diperhatikan oleh rekan tim, serta memiliki rasa saling peduli dengan rekan tim (Deci & Ryan, 2000). Dalam konteks olahraga, pelatih dan rekan tim menjadi peran yang sangat penting dalam pemenuhan kebutuhan *relatedness* (dalam olahraga beregu) (Podlog et. al, 2015). Ketika atlet merasa dekat dengan orang-orang yang berada di dalam timnya, saling mempedulikan dan dipedulikan, dan merasa bahwa ada orang di dalam tim yang dapat dipercaya, maka atlet basket merasa lebih bersemangat, percaya diri, dan akan fokus untuk mengerahkan waktu dan energinya pada saat latihan maupun pertandingan karena merasa bahwa rekan tim dan pelatihnya mampu menolongnya. Sebaliknya, ketika *need for relatedness* pada atlet basket tidak terpenuhi, maka atlet basket merasa kurang bersemangat, tidak percaya diri, dan tidak fokus saat bertanding.

Terpenuhinya kebutuhan dasar tersebut akan memengaruhi penetapan tujuan seseorang. Menurut Ryan & Deci (2002), jika kebutuhan tersebut dapat terpenuhi, hal itu dapat menentukan sejauh mana hasil psikologis yang positif akan dialami, misalnya *engagement* (dalam Hodge, K., Lonsdale, C., & Jackson, S. A., 2009:188). Atlet basket akan merasa tertarik untuk melakukan aktivitas yang terarah pada tujuannya untuk mencapai kemenangan atau prestasi karena tujuan tersebut muncul dari dalam dirinya sendiri. Dalam kata lain, semakin terpenuhinya *basic need* tersebut, atlet basket akan semakin *engage* dengan pengalaman olahraganya. Lebih jauh lagi, atlet basket yang semakin *engage* dengan pengalaman olahraganya akan mencapai *flow* (Hodge, K., Lonsdale, C., & Jackson, S. A., 2009).

Secara singkat uraian di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:



**Bagan 1.1 Kerangka Pikir**

## 1.6. Asumsi

1. *Athlete engagement* ditandai dengan adanya *confidence*, *dedication*, *vigor*, dan *enthusiasm* yang tinggi.
2. Memiliki kesempatan untuk berpendapat, *improve* gaya dan pola permainan ketika sedang bertanding di lapangan, dan bermain basket tanpa paksaan dari siapapun dapat memenuhi *need for autonomy*.
3. Ketika atlet berhasil mengatasi tantangan sulit saat menghadapi lawan yang bervariasi dengan intensitas waktu sering, hal ini dapat membuat *need for competence* atlet basket terpenuhi.
4. Ketika atlet merasa dekat dan dipedulikan dengan orang-orang yang berada di dalam timnya dan merasa memiliki orang yang dapat dipercaya di dalam tim, hal ini dapat memenuhi *need for relatedness* pada atlet basket.
5. Atlet basket Liga Profesional Indonesia yang tidak memenuhi ketiga *basic need*-nya akan merasa tidak percaya diri, kurang berdedikasi, kurang antusias terhadap aktivitas olahraganya dan tidak fokus untuk mengerahkan banyak energi dan waktu untuk dapat mencapai tujuannya.

## 1.7. Hipotesis Penelitian

### 1.7.1 Hipotesis Mayor

*Basic needs satisfaction* berkontribusi signifikan terhadap *athlete engagement* yang dimiliki atlet basket Liga Profesional Indonesia.

### 1.7.2 Hipotesis Minor

1. Pemenuhan akan *need for competence* berkontribusi signifikan terhadap *athlete engagement* yang dimiliki atlet basket Liga Profesional Indonesia.
2. Pemenuhan akan *need for autonomy* berkontribusi signifikan terhadap *athlete engagement* yang dimiliki atlet basket Liga Profesional Indonesia.
3. Pemenuhan akan *need for relatedness* berkontribusi signifikan terhadap *athlete engagement* yang dimiliki atlet basket Liga Profesional Indonesia.

