

PANDANGAN MASYARAKAT KECAMATAN KUNINGAN TERHADAP CITRA PADA PERMAINAN BILIAR

Risky Haryana¹, Firman Adityatama²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan

Riskyharyana172@gmail.com¹, firman@upmk.ac.id²

Abstract

This study aims to examine the public perception of the image of billiards in Kuningan District. The research background is based on the persistent negative stigma associating billiards with gambling, alcohol, and deviant behavior, despite its official recognition as a sport by the Indonesian Billiards Sports Association (POBSI). The research employed a quantitative method with a survey approach. A total of 50 respondents from Kuningan District were selected using simple random sampling. Data were collected through a Likert-scale questionnaire covering four dimensions: knowledge, social perception, emotional attitude, and interest toward billiards. The findings indicate that public perception of billiards is generally in the "fair" category, with mean scores ranging from 53.6% to 65.6%. Younger generations tend to view billiards as a sport that requires skill, focus, and strategy, while part of the community still associates it with negative images. Differences in perception are also influenced by demographic factors such as age, education level, and personal experience. The study concludes that billiards holds significant potential to be perceived positively as a sport if supported by education, socialization, and professional management of billiards venues. Therefore, greater efforts are needed to enhance public understanding of the benefits and values of billiards.

Keywords: Public perception, billiards image, stigma, perception, Kuningan.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan masyarakat Kecamatan Kuningan terhadap citra permainan biliar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh adanya stigma negatif di masyarakat yang mengaitkan biliar dengan aktivitas seperti perjudian, alkohol, dan perilaku menyimpang, meskipun secara resmi biliar telah diakui sebagai cabang olahraga melalui Persatuan Olahraga Biliar Seluruh Indonesia (POBSI). Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan survei. Sampel penelitian berjumlah 50 responden masyarakat Kecamatan Kuningan yang dipilih secara acak. Instrumen penelitian berupa kuesioner skala Likert yang mencakup dimensi pengetahuan, persepsi sosial, sikap emosional, dan minat terhadap permainan biliar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pandangan masyarakat terhadap permainan biliar berada pada kategori "cukup baik" dengan rata-rata skor antara 53,6%–65,6%. Generasi muda cenderung melihat biliar sebagai olahraga yang membutuhkan keterampilan, strategi, serta memiliki nilai positif, sedangkan sebagian masyarakat masih mengaitkannya dengan citra negatif. Faktor usia, tingkat pendidikan, dan pengalaman turut memengaruhi perbedaan persepsi tersebut. Kesimpulannya, biliar memiliki potensi besar untuk dipandang sebagai olahraga positif apabila disertai dengan edukasi, sosialisasi, serta pengelolaan tempat bermain yang lebih profesional. Dengan demikian, diperlukan upaya yang lebih intensif untuk meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai manfaat dan nilai olahraga biliar.

Kata Kunci: Pandangan masyarakat, citra permainan biliar, stigma, persepsi, Kuningan.

Submitted: 2025-09-29	Revised: 2025-10-13	Accepted: 2025-10-20
-----------------------	---------------------	----------------------

Pendahuluan

Olahraga merupakan aktivitas jasmani dan rohani yang jika dilakukan dengan benar dapat memberikan berbagai dampak positif, seperti meningkatkan ketahanan fisik, memperlancar peredaran darah, menunjang pembinaan mental, sosial, prestasi, serta meningkatkan emosional dan konsentrasi. Salah satu olahraga yang berkembang di Indonesia adalah biliar, yang awalnya dipopulerkan oleh masyarakat umum dan sempat mendapat konotasi negatif karena dianggap hanya permainan kalangan atas di Eropa. Namun, minat masyarakat semakin meningkat, terutama setelah adanya peran pejabat dari dinas olahraga yang memperkenalkan biliar melalui berbagai kompetisi dan kejuaraan. Perkembangan tersebut semakin kuat dengan berdirinya organisasi resmi Persatuan Olahraga Biliar Indonesia (POBSI) pada 9 Oktober 1953 yang diakui KONI sebagai wadah resmi seluruh kegiatan biliar di Indonesia. Dengan kepemimpinan Ketua Umum PB POBSI, Bpk. Hary Tanoesoedibjo, dan Ketua Harian PB POBSI, Bpk. DR. Ferdinand Risamasu, M.Sc., olahraga biliar telah

memperoleh pengesahan sebagai media resmi POBSI melalui SK No. 011/SKEP/PB POBSI/XI/2014 (Galang, 2020).

Biliar merupakan permainan ketangkasan memasukkan bola ke dalam kantong meja biliar dengan ukuran standar 3,7 m x 1,8 m menggunakan stik dan bola induk berwarna putih. Olahraga ini termasuk kategori konsentrasi karena membutuhkan ketahanan mental dan kemampuan fisik yang baik untuk meraih prestasi. Biliar memiliki beberapa jenis permainan, seperti Carom, English Billiard, dan Pool, yang dapat dimainkan secara individu maupun tim. Selain sebagai olahraga, biliar juga bermanfaat dalam membangun karakter serta menjaga kesehatan jasmani dan rohani, bahkan kini telah menjadi cabang olahraga resmi yang dipertandingkan di ajang internasional seperti SEA Games dan Asian Games (Ummah, 2020).

Permainan biliar masih sering dipandang negatif oleh masyarakat karena dikaitkan dengan aktivitas seperti perjudian, alkohol, narkoba, dan prostitusi, sehingga menimbulkan stigma bahwa biliar menyimpang dari norma. Akibatnya, dukungan terhadap olahraga ini minim meski secara resmi telah diakui POBSI dan dipertandingkan di ajang nasional maupun internasional, termasuk SEA Games. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian untuk mengetahui persepsi masyarakat secara objektif mengenai citra biliar sebagai aktivitas olahraga.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pandangan masyarakat Kecamatan Kuningan terhadap permainan biliar sebagai aktivitas hiburan dan sosial, menganalisis persepsi masyarakat terhadap citra positif maupun negatif dari permainan biliar, serta mengidentifikasi pengaruh faktor usia, jenis kelamin, dan tingkat pendidikan terhadap pandangan masyarakat terhadap permainan biliar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei untuk mendeskripsikan data yang diperoleh dari kuesioner. Instrumen penelitian disusun menggunakan skala Likert yang mengukur sikap, pendapat, dan persepsi masyarakat terhadap permainan biliar, dengan gradasi jawaban mulai dari sangat positif hingga sangat negatif. Skala ini digunakan untuk menjabarkan variabel penelitian ke dalam indikator yang kemudian dirumuskan menjadi item pernyataan atau pertanyaan yang dapat menggambarkan pandangan responden.

Tabel 1. Skala Likert

Pernyataan	Penilaian
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Populasi penelitian adalah masyarakat Kecamatan Kuningan Jawa Barat yang berjumlah 1.196.017 jiwa (BPS, 2022). Dari jumlah tersebut, sampel penelitian ditentukan sebanyak 50 orang dengan teknik simple random sampling, yaitu metode yang memberikan kesempatan sama bagi setiap individu dalam populasi untuk terpilih sebagai responden. Sampel ini diharapkan dapat mewakili karakteristik populasi sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan.

Partisipan penelitian melibatkan masyarakat umum, baik yang memiliki pengalaman bermain biliar maupun yang hanya memiliki pandangan terhadap permainan ini, serta pemilik dan pengelola

tempat biliar. Penelitian dilakukan di beberapa lokasi di Kabupaten Kuningan, salah satunya Barracuda Pool di Jalan DR. Moch. Hatta, Kelurahan Cijoho, yang merupakan pusat permainan biliar cukup dikenal. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dengan skala Likert yang mencakup pernyataan terkait nilai olahraga, stigma sosial, manfaat, serta persepsi masyarakat berdasarkan usia, jenis kelamin, dan tingkat pendidikan, sehingga hasil penelitian dapat terukur secara objektif.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kuesioner kepada 50 responden di Kecamatan Kuningan, pandangan masyarakat terhadap permainan biliar secara umum berada pada kategori "cukup baik". Meskipun diakui sebagai olahraga yang membutuhkan keterampilan, masih ada persepsi negatif terkait lingkungan bermain dan asosiasi dengan aktivitas kurang positif, sehingga citra biliar dipengaruhi oleh kombinasi pandangan positif dan stigma sosial.

1. Analisis Karakteristik Responden

Berdasarkan kuesioner di Kecamatan Kuningan, diperoleh data responden meliputi jenis kelamin, usia, dan pendidikan yang menjadi dasar pembentukan pandangan terhadap citra permainan biliar.

a. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa salah satu karakteristik responden yang dianalisis adalah jenis kelamin. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui keterwakilan gender dalam memberikan pandangan terhadap permainan biliar. Data mengenai jenis kelamin responden juga menjadi gambaran awal mengenai pihak-pihak yang terlibat dalam menyampaikan persepsi terhadap objek penelitian.

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki-laki	23	46.0%
2	Perempuan	27	54.0%
Total		50	100.0%

Berdasarkan Tabel 4.2, responden penelitian terdiri dari 23 laki-laki (46,0%) dan 27 perempuan (54,0%), sehingga mayoritas adalah perempuan. Proporsi yang cukup seimbang ini menunjukkan adanya keragaman pandangan masyarakat terhadap citra permainan biliar tanpa dominasi dari salah satu jenis kelamin, sehingga distribusi responden dapat dianggap mewakili dan memperkuat validitas hasil penelitian.

b. Karakteristik responden berdasarkan usia

Selain jenis kelamin, penelitian ini juga meninjau karakteristik responden berdasarkan rentang usia. Faktor usia menjadi penting karena dapat memengaruhi cara individu memandang suatu aktivitas, termasuk dalam menilai citra permainan biliar. Setiap kelompok usia umumnya memiliki pengalaman, pola pikir, dan tingkat keterlibatan sosial yang berbeda-beda.

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No	Rentang Usia	Jumlah	Persentase
1	17–24 tahun	18	36.0%
2	25–31 tahun	20	40.0%
3	32–40 tahun	12	24.0%
Total		50	100.0%

Berdasarkan hasil kuesioner, responden penelitian terbagi dalam tiga kelompok usia, yaitu 17–24 tahun sebanyak 18 orang (36,0%), 25–31 tahun sebanyak 20 orang (40,0%), dan 32–40

tahun sebanyak 12 orang (24,0%). Mayoritas responden berasal dari kelompok usia 25–31 tahun, yang umumnya termasuk kategori dewasa muda dengan karakteristik aktif secara sosial, terbuka terhadap berbagai bentuk hiburan maupun olahraga, serta memiliki akses informasi yang luas, sehingga pandangan mereka menjadi penting dalam menilai citra permainan biliar di masyarakat.

c. Karakteristik responden berdasarkan tingkat Pendidikan

Karakteristik responden juga dilihat dari tingkat pendidikan terakhir yang ditempuh. Faktor ini dianggap penting karena jenjang pendidikan dapat memengaruhi cara individu memahami, menilai, serta membentuk persepsi terhadap suatu fenomena sosial, termasuk citra permainan biliar. Keberagaman latar belakang pendidikan memberikan peluang munculnya pandangan yang lebih luas dan mendalam dalam penelitian ini.

Tabel 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah	Persentase
1	SMA/SMK	20	40.0%
2	Diploma	8	16.0%
3	S1	15	30.0%
4	S2	7	14.0%
Total		50	100.0%

Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas responden berpendidikan SMA/SMK sebanyak 20 orang (40,0%), diikuti S1 sebanyak 15 orang (30,0%), diploma 8 orang (16,0%), dan S2 sebanyak 7 orang (14,0%). Data ini menunjukkan keberagaman tingkat pendidikan responden yang dapat memengaruhi cara pandang mereka terhadap permainan biliar.

2. Analisis Variabel Citra Permainan Biliar

Hasil pengolahan data kuesioner menunjukkan bahwa variabel citra permainan biliar dianalisis melalui sembilan indikator yang menggambarkan persepsi masyarakat Kecamatan Kuningan terhadap permainan tersebut. Pengukuran ini bertujuan untuk melihat sejauh mana biliar dipandang sebagai aktivitas yang positif, bermanfaat, serta dapat dianggap sebagai olahraga dengan nilai sosial dan edukatif.

Tabel 5. Hasil Analisis Variabel Citra Permainan Biliar

No	Indikator	Mean	Persentase
1	Permainan biliar dianggap sebagai kegiatan positif oleh masyarakat	2.80	56.0%
2	Permainan biliar sering dikaitkan dengan kegiatan negatif oleh masyarakat	2.82	56.4%
3	Biliar dipandang sebagai olahraga yang membutuhkan keterampilan	3.24	64.8%
4	Biliar sering dimainkan di tempat yang kurang layak menurut masyarakat	2.80	56.0%
5	Permainan biliar memiliki manfaat sosial bagi pemainnya	2.84	56.8%
6	Biliar dianggap mengganggu ketertiban lingkungan oleh sebagian masyarakat	2.80	56.0%
7	Biliar menjadi alternatif olahraga rekreasi masyarakat	3.02	60.4%
8	Media sosial memengaruhi citra permainan biliar di masyarakat	2.94	58.8%
9	Biliar bisa menjadi sarana edukatif bila dikemas dengan baik	3.14	62.8%

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 5, citra permainan biliar di masyarakat Kecamatan Kuningan berada pada kategori “cukup baik” dengan nilai rata-rata indikator berkisar antara 2,80 hingga 3,24 (56,0%–64,8%). Indikator tertinggi muncul pada pernyataan bahwa biliar dipandang sebagai olahraga yang membutuhkan keterampilan (3,24 atau 64,8%), menunjukkan adanya pengakuan bahwa permainan ini bukan sekadar hiburan, tetapi aktivitas yang memerlukan teknik dan strategi. Sebaliknya, nilai terendah (2,80 atau 56,0%) terdapat pada pernyataan bahwa biliar dianggap sebagai kegiatan positif, sering dimainkan di tempat yang kurang layak, serta dipersepsikan mengganggu ketertiban lingkungan, yang mengindikasikan masih adanya stigma negatif terkait aspek moral dan lingkungan. Dengan demikian, meskipun citra biliar sudah cukup baik, upaya edukasi publik dan promosi tetap diperlukan agar biliar lebih diterima sebagai olahraga yang memiliki nilai sosial dan prestasi.

3. Analisis Variabel Pandangan Masyarakat

Berdasarkan hasil kuesioner, variabel pandangan masyarakat terhadap permainan biliar diukur melalui empat dimensi utama, yaitu pengetahuan, persepsi sosial, sikap emosional, dan minat, dengan total 20 indikator yang mencerminkan penilaian masyarakat Kecamatan Kuningan terhadap permainan tersebut.

a. Rangkuman pandangan Masyarakat

Hasil pengumpulan data melalui kuesioner menunjukkan bahwa variabel Pandangan Masyarakat terhadap permainan biliar diukur dengan 20 indikator yang terbagi ke dalam empat dimensi utama, yaitu pengetahuan, persepsi sosial, sikap emosional (afektif), dan minat (konatif). Setiap indikator memberikan gambaran tentang cara masyarakat memahami, merasakan, serta menanggapi permainan biliar sebagai aktivitas olahraga sekaligus hiburan sosial di lingkungan mereka.

Tabel 6. Analisis Indikator Rangkuman Pandangan Masyarakat

No	Indikator	Mean	Persentase
1	Saya mengetahui bahwa permainan biliar termasuk olahraga resmi di Indonesia.	2.80	56.0%
2	Saya pernah melihat atau mendengar tentang organisasi POBSI.	3.06	61.2%
3	Permainan biliar dipertandingkan di ajang nasional maupun internasional.	3.00	60.0%
4	Saya mengetahui bahwa biliar memerlukan keterampilan dan strategi.	2.92	58.4%
5	Saya menyadari bahwa permainan biliar bukan hanya sekadar hiburan, tapi juga olahraga prestasi.	3.06	61.2%
6	Permainan biliar sering diasosiasikan dengan aktivitas negatif seperti judi atau narkoba. (R)	2.90	58.0%
7	Tempat bermain biliar cenderung dianggap sebagai tempat yang tidak baik. (R)	2.68	53.6%
8	Biliar dapat membentuk citra positif jika dikelola dengan benar.	3.28	65.6%
9	Saya percaya bahwa biliar bisa menjadi aktivitas positif bagi generasi muda.	3.20	64.0%
10	Biliar masih memiliki citra negatif di mata sebagian besar masyarakat. (R)	2.94	58.8%
11	Saya merasa nyaman ketika berada di tempat permainan biliar.	3.02	60.4%
12	Saya merasa senang jika melihat ada	3.08	61.6%

No	Indikator	Mean	Persentase
	kompetisi biliar di lingkungan sekitar.		
13	Saya menganggap permainan biliar menarik untuk ditonton.	3.04	60.8%
14	Saya merasa canggung atau tidak enak jika bermain biliar di tempat umum. (R)	3.16	63.2%
15	Saya memiliki kesan positif terhadap pemain biliar yang berprestasi.	3.06	61.2%
16	Saya tertarik untuk mencoba bermain biliar.	2.90	58.0%
17	Saya bersedia mendukung kegiatan olahraga biliar jika diadakan di daerah saya.	2.74	54.8%
18	Saya ingin mengenal lebih dalam teknik bermain biliar.	2.92	58.4%
19	Saya berminat menonton pertandingan biliar secara langsung atau daring.	2.96	59.2%
20	Saya tertarik untuk mengajak orang lain bermain atau mengenal biliar.	2.98	59.6%

Berdasarkan data pada Tabel 6, variabel pandangan masyarakat terhadap permainan biliar yang diukur melalui 20 indikator pada empat dimensi utama—pengetahuan, persepsi sosial, sikap emosional (afektif), dan minat (konatif)—menunjukkan skor mean antara 2,68 hingga 3,28 dengan persentase 53,6% hingga 65,6%, yang secara keseluruhan termasuk kategori “cukup baik”. Indikator tertinggi ditunjukkan oleh pernyataan “Biliar dapat membentuk citra positif jika dikelola dengan benar” (3,28/65,6%), diikuti oleh “Saya percaya bahwa biliar bisa menjadi aktivitas positif bagi generasi muda” (3,20/64,0%) serta “Saya merasa canggung atau tidak enak jika bermain biliar di tempat umum” (dibalik) dengan skor 3,16 (63,2%), yang mencerminkan adanya potensi nilai positif biliar sekaligus hambatan sosial tertentu. Sebaliknya, skor terendah terdapat pada pernyataan “Tempat bermain biliar cenderung dianggap sebagai tempat yang tidak baik” (dibalik) dengan nilai 2,68 (53,6%) serta indikator minat seperti “Saya bersedia mendukung kegiatan olahraga biliar jika diadakan di daerah saya” (2,74/54,8%), yang menunjukkan masih terbatasnya keterlibatan masyarakat dalam mendukung olahraga ini. Dengan sebagian besar indikator berada pada kisaran 55%–64%, pandangan masyarakat dapat dikatakan netral hingga cukup positif, sehingga diperlukan edukasi, kampanye sosial, promosi, dan penyediaan fasilitas yang lebih representatif agar citra biliar dapat berkembang menjadi lebih positif dan diterima secara luas.

b. Pengetahuan

Sub-variabel pengetahuan digunakan untuk menilai sejauh mana masyarakat memahami permainan biliar, mulai dari statusnya sebagai olahraga resmi, keberadaan organisasi pendukung, hingga keterampilan yang diperlukan dalam memainkannya. Aspek pengetahuan ini menjadi indikator penting dalam membentuk citra dan penerimaan masyarakat terhadap biliar sebagai aktivitas yang sah dan bernilai. Pengukuran dilakukan melalui lima indikator dalam bentuk pernyataan, di mana responden memberikan penilaian berdasarkan tingkat kesetujuan mereka. Nilai tersebut kemudian diolah dalam bentuk rata-rata (mean) dan persentase, sehingga menghasilkan gambaran umum mengenai tingkat pengetahuan masyarakat Kecamatan Kuningan terhadap permainan biliar.

Tabel 7. Analisis Indikator Pengetahuan

No	Indikator	Mean	Persentase
1	Saya mengetahui bahwa permainan biliar termasuk olahraga resmi di Indonesia.	2.80	56.0%

2	Saya pernah melihat atau mendengar tentang organisasi POBSI (Persatuan Olahraga Biliar Seluruh Indonesia).	3.06	61.2%
3	Permainan biliar dipertandingkan di ajang nasional maupun internasional.	3.00	60.0%
4	Saya mengetahui bahwa biliar memerlukan keterampilan dan strategi.	2.92	58.4%
5	Saya menyadari bahwa permainan biliar bukan hanya sekedar hiburan, tapi juga cabang olahraga prestasi.	3.06	61.2%

Berdasarkan hasil pada Tabel 7, nilai rata-rata responden terhadap lima indikator pengetahuan berada pada kisaran 2,80 hingga 3,06 dengan persentase 56,0% hingga 61,2%, yang secara umum menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan masyarakat mengenai permainan biliar termasuk dalam kategori cukup baik meskipun belum merata pada semua aspek. Indikator tertinggi terdapat pada pernyataan "Saya pernah melihat atau mendengar tentang organisasi POBSI (Persatuan Olahraga Biliar Seluruh Indonesia)" dan "Saya menyadari bahwa permainan biliar bukan hanya sekedar hiburan, tapi juga cabang olahraga prestasi" dengan skor 3,06 (61,2%), yang menandakan bahwa masyarakat sudah mengenali keberadaan organisasi resmi dan memahami nilai olahraga biliar lebih dari sekedar hiburan. Sebaliknya, skor terendah muncul pada pernyataan "Saya mengetahui bahwa permainan biliar termasuk olahraga resmi di Indonesia" dengan nilai 2,80 (56,0%), yang menunjukkan masih adanya kesenjangan pengetahuan mengenai status legal biliar sebagai cabang olahraga nasional. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan pengetahuan melalui sosialisasi lembaga terkait, edukasi publik yang lebih intensif, serta dukungan pemberitaan media agar pemahaman masyarakat terhadap permainan biliar semakin baik dan menyeluruh.

c. Persepsi sosial

Sub-variabel persepsi sosial digunakan untuk menilai bagaimana masyarakat memandang permainan biliar dalam konteks sosial, mencakup citra, asosiasi, dan penerimaan umum terhadap aktivitas ini. Persepsi tersebut dipengaruhi oleh nilai-nilai sosial yang berkembang, termasuk pandangan moral, stigma, maupun kaitan biliar dengan perilaku menyimpang atau aktivitas positif. Dalam penelitian ini, persepsi sosial diukur melalui lima indikator, beberapa di antaranya berupa pernyataan negatif yang dibalik (reverse statement) agar hasil analisis lebih objektif. Skor dari masing-masing indikator kemudian menggambarkan sejauh mana masyarakat masih memiliki pandangan negatif terhadap biliar atau mulai menunjukkan penerimaan yang lebih terbuka.

Tabel 8. Analisis Indikator Persepsi Sosial

No	Indikator	Mean	Persentase
1	Permainan biliar sering diasosiasikan dengan aktivitas negatif seperti judi atau narkoba. (dibalik)	2.90	58.0%
2	Tempat bermain biliar cenderung dianggap sebagai tempat yang tidak baik oleh masyarakat. (dibalik)	2.68	53.6%
3	Biliar dapat membentuk citra positif jika dikelola dengan benar.	3.28	65.6%
4	Saya percaya bahwa biliar bisa menjadi aktivitas positif bagi generasi muda.	3.20	64.0%
5	Biliar masih memiliki citra negatif di mata sebagian besar masyarakat. (dibalik)	2.94	58.8%

Berdasarkan data pada Tabel 8, nilai rata-rata persepsi sosial masyarakat terhadap permainan biliar berkisar antara 2,68 hingga 3,28 dengan persentase 53,6% hingga 65,6%, yang menunjukkan adanya variasi pandangan masyarakat, mulai dari yang masih cenderung negatif hingga yang mulai menilai sisi positif permainan biliar. Indikator tertinggi terdapat pada pernyataan "Biliar dapat membentuk citra positif jika dikelola dengan benar" dengan skor 3,28 (65,6%) dan "Saya percaya bahwa biliar bisa menjadi aktivitas positif bagi generasi muda" dengan skor 3,20 (64,0%), menandakan harapan masyarakat bahwa permainan ini dapat memberikan kontribusi positif apabila dikelola secara profesional dan diarahkan untuk pembinaan generasi muda. Sebaliknya, skor terendah muncul pada pernyataan "Tempat bermain biliar cenderung dianggap sebagai tempat yang tidak baik oleh masyarakat" (dibalik) dengan nilai 2,68 (53,6%), yang menunjukkan bahwa stigma negatif terhadap lokasi bermain masih cukup kuat. Secara keseluruhan, meskipun pandangan masyarakat belum sepenuhnya positif, peluang untuk meningkatkan persepsi sosial tetap terbuka melalui edukasi, kampanye, dan pengelolaan fasilitas yang lebih profesional.

d. Sikap emosional

Sub-variabel sikap emosional digunakan untuk mengukur respons afektif masyarakat terhadap permainan biliar, meliputi rasa nyaman, senang, serta apresiasi emosional terhadap aktivitas maupun pelaku olahraga ini. Analisis sikap emosional menjadi penting karena dapat memengaruhi sejauh mana masyarakat menerima, mendukung, atau justru menghindari permainan biliar dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, aspek afektif diukur melalui lima indikator, termasuk satu pernyataan negatif (reverse statement) yang bertujuan untuk memperoleh hasil yang lebih objektif. Nilai rata-rata dan persentase dari setiap indikator kemudian digunakan untuk menggambarkan tingkat kenyamanan dan penerimaan emosional masyarakat terhadap permainan biliar.

Tabel 9. Analisis Indikator Sikap Emosional

No	Indikator	Mean	Persentase
1	Saya merasa nyaman ketika berada di tempat permainan biliar.	3.02	60.4%
2	Saya merasa senang jika melihat ada kompetisi biliar di lingkungan sekitar.	3.08	61.6%
3	Saya menganggap permainan biliar menarik untuk ditonton.	3.04	60.8%
4	Saya merasa canggung atau tidak enak jika bermain biliar di tempat umum. (dibalik)	3.16	63.2%
5	Saya memiliki kesan positif terhadap pemain biliar yang berprestasi.	3.06	61.2%

Berdasarkan hasil pada Tabel 9, rata-rata nilai dari lima indikator sikap emosional berada pada kisaran 3.02 hingga 3.16, dengan persentase 60,4% hingga 63,2%, yang menunjukkan bahwa masyarakat Kecamatan Kuningan memiliki sikap emosional cukup positif terhadap permainan biliar. Indikator dengan skor tertinggi adalah pernyataan "Saya merasa canggung atau tidak enak jika bermain biliar di tempat umum" (dibalik) dengan nilai 3.16 (63,2%), yang setelah pembalikan skor mengindikasikan bahwa mayoritas masyarakat tidak merasa risih atau canggung saat bermain biliar di ruang publik, menandakan adanya penerimaan emosional yang lebih terbuka. Hal ini didukung oleh indikator lain, seperti "Saya merasa senang jika melihat ada kompetisi biliar di lingkungan sekitar" (3.08/61,6%) dan "Saya memiliki kesan positif terhadap pemain biliar yang berprestasi" (3.06/61,2%), yang mencerminkan apresiasi terhadap kompetisi dan prestasi dalam olahraga biliar. Sementara itu, skor terendah muncul pada pernyataan "Saya

merasa nyaman ketika berada di tempat permainan biliar” dengan nilai 3.02 (60,4%), yang meskipun masih tergolong cukup baik, menunjukkan bahwa kenyamanan di tempat bermain masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, sikap emosional masyarakat terhadap permainan biliar dapat dikatakan positif, sehingga terdapat peluang untuk memperkuat dukungan masyarakat melalui penciptaan lingkungan bermain yang lebih nyaman, aman, dan profesional.

e. Minat

Sub-variabel minat digunakan untuk mengetahui sejauh mana masyarakat memiliki ketertarikan, keinginan, dan niat untuk terlibat langsung dalam aktivitas permainan biliar, baik sebagai pemain, penonton, maupun pendukung kegiatan. Dimensi konatif ini mencerminkan potensi perilaku nyata di masa depan yang berkaitan dengan biliar. Pengukurannya dilakukan melalui lima indikator pernyataan yang mencakup ketertarikan personal, keinginan untuk belajar, minat menonton, serta dorongan untuk melibatkan orang lain. Nilai rata-rata dan persentase dari masing-masing indikator kemudian menjadi gambaran awal mengenai tingkat minat masyarakat terhadap permainan biliar sebagai aktivitas olahraga sekaligus rekreasi.

Tabel 10. Analisis Indikator Minat

No	Indikator	Mean	Persentase
1	Saya tertarik untuk mencoba bermain biliar.	2.90	58.0%
2	Saya bersedia mendukung kegiatan olahraga biliar jika diadakan di daerah saya.	2.74	54.8%
3	Saya ingin mengenal lebih dalam teknik bermain biliar.	2.92	58.4%
4	Saya berminat menonton pertandingan biliar secara langsung atau daring.	2.96	59.2%
5	Saya tertarik untuk mengajak orang lain bermain atau mengenal biliar.	2.98	59.6%

Berdasarkan Tabel 10, nilai rata-rata indikator pada sub-variabel minat berkisar antara 2.74 hingga 2.98, dengan persentase 54,8% hingga 59,6%, yang menunjukkan bahwa tingkat minat masyarakat terhadap permainan biliar masih berada pada kategori cukup dan belum optimal. Indikator tertinggi terdapat pada pernyataan “Saya tertarik untuk mengajak orang lain bermain atau mengenal biliar” dengan skor 2.98 (59,6%), menandakan adanya potensi sosial dalam membangun komunitas atau minat bersama. Selanjutnya, indikator “Saya berminat menonton pertandingan biliar secara langsung atau daring” (2.96 / 59,2%) dan “Saya ingin mengenal lebih dalam teknik bermain biliar” (2.92 / 58,4%) mencerminkan ketertarikan terhadap sisi hiburan dan teknis olahraga ini. Sementara itu, skor terendah diperoleh pada pernyataan “Saya bersedia mendukung kegiatan olahraga biliar jika diadakan di daerah saya” dengan nilai 2.74 (54,8%), yang mengindikasikan bahwa meskipun ada minat personal, dukungan aktif di tingkat komunitas masih terbatas. Secara keseluruhan, hasil ini memperlihatkan bahwa minat masyarakat terhadap permainan biliar cukup terbentuk, namun masih diperlukan promosi kegiatan, edukasi, dan pembentukan komunitas lokal agar keterlibatan masyarakat dapat berkembang lebih optimal.

4. Analisis Uji Hubungan antara Pandangan Masyarakat dan Citra Permainan Biliar

Setelah analisis dilakukan pada masing-masing variabel, tahap berikutnya adalah menguji hubungan antara variabel Pandangan Masyarakat (X) dan Citra Permainan Biliar (Y) untuk mengetahui adanya keterkaitan yang signifikan di antara keduanya. Pengujian ini menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment, yang berfungsi mengukur arah serta kekuatan hubungan antara dua variabel numerik. Melalui hasil korelasi ini, dapat diketahui sejauh mana perubahan pada variabel pandangan masyarakat berpengaruh terhadap perubahan citra permainan biliar dalam lingkungan sosial.

Tabel 11. Uji Hubungan antara Pandangan Masyarakat dan Citra Permainan Biliar

Variabel 1	Variabel 2	Pearson Correlation (r)	Sig. (2-tailed)	N	Interpretasi
Pandangan Masyarakat	Citra Permainan Biliar	0.944	0.000	50	Sangat kuat, signifikan (positif)

Berdasarkan hasil analisis korelasi Pearson antara variabel Pandangan Masyarakat dan Citra Permainan Biliar, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,944 dengan signifikansi (p -value) 0,000, yang menunjukkan adanya hubungan sangat kuat, searah, dan signifikan secara statistik pada taraf 1%. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin positif pandangan masyarakat terhadap permainan biliar, maka semakin tinggi pula citra yang terbentuk, sedangkan pandangan negatif akan menurunkan citra permainan biliar. Meskipun skor rata-rata indikator pada variabel Citra masih berada dalam kategori cukup baik, korelasi yang sangat kuat tersebut menegaskan adanya potensi besar untuk meningkatkan citra permainan biliar melalui perbaikan pada dimensi-dimensi pembentuk pandangan masyarakat, seperti pengetahuan, persepsi sosial, sikap emosional, dan minat. Dengan demikian, strategi komunikasi dan edukasi yang tepat dapat menjadi kunci dalam memperkuat citra permainan biliar di mata masyarakat Kecamatan Kuningan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pandangan masyarakat Kecamatan Kuningan terhadap permainan biliar secara umum termasuk kategori cukup baik, meskipun masih terdapat persepsi negatif terkait lingkungan bermain dan asosiasi dengan aktivitas kurang positif. Analisis terhadap dimensi pengetahuan, persepsi sosial, sikap emosional, dan minat menunjukkan bahwa masyarakat menyadari biliar sebagai olahraga yang membutuhkan keterampilan, memiliki nilai hiburan dan prestasi, serta potensi sosial, meskipun keterlibatan aktif dalam mendukung kegiatan biliar masih terbatas dan stigma negatif terhadap tempat bermain maupun moral olahraga ini tetap ada. Hasil uji korelasi Pearson juga menunjukkan hubungan sangat kuat, positif, dan signifikan antara pandangan masyarakat dan citra permainan biliar ($r = 0,944$; $p = 0,000$), yang menegaskan bahwa peningkatan pemahaman, penerimaan sosial, sikap emosional, dan minat masyarakat dapat secara langsung memperbaiki citra biliar. Dengan demikian, strategi komunikasi yang efektif, edukasi publik, promosi kegiatan, serta pengelolaan fasilitas yang profesional menjadi kunci dalam memperkuat citra biliar sebagai olahraga yang memiliki nilai sosial, edukatif, dan prestasi di Kecamatan Kuningan.

Daftar Pustaka

- BPS. (2022). Analisis Profil Penduduk Indonesia. In Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/>
- Galang, N. (2020). Sejarah dan Perkembangan Olahraga Biliar. Skorpedia. <https://www.skor.id/post/skorpedia-sejarah-dan-perkembangan-olahraga-biliar-01360514>
- Ummah, M. S. (2020). Sanksi Pidana bagi Pelaku Tindak Pidana Perjudian Biliar Ditinjau dari Perspektif Hukum Islam dan KUHP. Raden Fatah, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI