

## Analisis Psikologis Dalam Mengedukasi Remaja Pecinta *Tedong Silaga* Di Toraja

Alfri Tandil<sup>1</sup>, Merianti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Institut Agama Kristen Negeri Toraja

Email : [alfritandil7@gmail.com](mailto:alfritandil7@gmail.com)<sup>1</sup> [meriantiaruan@gmail.com](mailto:meriantiaruan@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstract.** *The activity of fighting ma'pasilaga tedong (buffalo fighting) is one of the Toraja culture which is favored by many people, one of them is teenagers. The euphoria of teenagers towards buffalo fighting activities is very high. Adolescents' penchant for buffalo fighting activities will be seen how the impact occurs on adolescents, especially in the formation of traits or character in the future. To see this, the author uses the observation method by observing the activities of adolescents in buffalo fighting activities and the library method through books and journals. In particular, the author uses the theory of Behaviorism, social cognitive, and ecology. From this it can be concluded that buffalo fighting activities are a determining factor in the formation of character and traits, especially for teenagers who are involved in them, especially for teenagers who have euphoria about buffalo fighting. Therefore education is needed from various parties such as family and social environment.*

**Keywords:** *Buffalo Fighting, Teenagers, Euphoria, Character*

**Abstrak.** Aktivitas adu *ma'pasilaga tedong* (adu kerbau) merupakan salah satu budaya Toraja yang digemari oleh banyak kalayak, salah satunya Remaja. Euforia remaja terhadap kegiatan adu kerbau sangat tinggi. Kegemaran remaja dengan aktivitas adu kerbau akan dilihat bagaimana dampak yang terjadi pada remaja khususnya dalam pembentukan sifat atau karakter di masa mendatang. Untuk melihatnya, penulis menggunakan metode observasi dengan mengamati aktivitas remaja dalam kegiatan adu kerbau dan metode kepustakaan lewat buku dan jurnal. Khususnya penulis menggunakan teori Behaviorisme, kognitif sosial, dan ekologi. Darinya dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan adu kerbau merupakan faktor penentu terhadap pembentukan sifat dan karakter khususnya remaja yang terlibat di dalamnya, terlebih kepada remaja yang memiliki euforia terhadap adu kerbau. Olehnya itu perlu edukasi dari berbagai pihak seperti keluarga dan lingkungan sosial.

**kata kunci:** Adu kerbau, Remaja, Euforia, karakter

### PENDAHULUAN

Remaja adalah salah satu generasi emas yang dimiliki Toraja. Untuk itu sejak dini remaja perlu belajar dan dibekali dengan pendidikan yang mumpuni sebagai bekal dalam meneruskan pembangun Toraja di masa yang akan datang. Tantangan zaman menjadi dorongan untuk terus memperlengkapi generasi-generasi penerus agar tetap eksis dan mampu bersaing di tengah derasnya arus globalisasi. Semua itu ditentukan dengan apa yang dilakukan di masa kini. Aktivitas masa kini menentukan masa depan. Namun bagaimana dengan generasi Toraja yang seakan dibentuk oleh budaya adu kerbau yang sudah termodifikasi yang tidak lagi sesuai dengan makna dan akar sejarah.

Namun perlu diakui bahwa Toraja dikenal dengan adat adat dan kebudayaannya. Adat dan kebudayaan Toraja yang unik membuatnya dikenal tidak hanya dalam negeri tetapi juga dikenal sampai ke manca negara. Tidak sedikit wisatawan baik lokal maupun non-lokal yang berkunjung ke Toraja hanya karena penasaran dengan dunia Toraja khususnya kebudayaannya.

Received: 12 Mei 2023, Revised: 20 Juni 2023, Accepted: 20 Juli 2023

Alfri Tandil, [alfritandil7@gmail.com](mailto:alfritandil7@gmail.com)

Toraja memiliki dua aktivitas kebudayaan besar yang ditampilkan yaitu kegiatan *rambu tuka'* (kegiatan syukuran) dan kegiatan *rambu solo'* (upacara kematian). Dalam upacara *rambu solo'* berbagai rangkaian kegiatan di dalamnya salah satunya kegiatan *ma'pasilaga tedong* (adu kerbau). kegiatan *ma'pasilaga tedong* merupakan kegiatan yang paling diminati banyak khalayak. Kegiatan ini disaksikan masyarakat secara umum tanpa ada pembatasan-pembatasan, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga usia lanjut.

Menurut sejarah kerbau-kerbau yang diadu adalah kerbau yang akan disembeli, untuk dikonsumsi (Kalua, 2020). Namun, seiring dengan perkembangannya terjadi pergeseran makna dan tehnik pelaksanaannya, seperti yang marak sekarang dilakukan oleh orang-orang dewasa bahkan anak-anak yang masih remaja, menjadikan arena adu kerbau menjadi arena judi.

Remaja lebih konsen merawat kerbau petarung dibandingkan dengan pendidikan/sekolahnya. Bagaimana tidak anak-anak remaja biasa tinggal bersama dengan kerbau dikandang. Kerbau petarung dirawat dengan dengan sebaik-baiknya (*disoma*), di waktu sore olahraga pada kerbau juga dilakukan dengan membawa kerbau keliling-keling di sekitar kampung. Ketika kerbau siap dibawa ke arena atau tempat pelaksanaan adu kerbau mereka pun tidak ketinggalan dalam persiapan, seperti membangun pondok di dekat lokasi pelaksanaan serta mengantar kerbau petarung sampai di lokasi. Biasanya kerbau-kerbau yang siap adu (kerbau petarung) berada di lokasi pelaksanaan sekitar 3-6 hari. Yang memprihatinkan anak-anak remaja yang memlihara kerbau tersebut bahkan para teman dekatnya juga ikut tinggal di lokasi bersama dengan kerbau (pondok yang dibangun untuk kerbau juga ditempati tinggal/seatap dengan kerbau petarung). Para remaja tersebut merawat kerbau sampai selesainya kegiatan.

Generasi pelanjut sedang berkonfrontasi dengan budaya yang sudah terkontaminasi budaya luar (mungkin ini juga adalah perkembangan globalisasi), yaitu *ma'pasilaga tedong* yang mengandung unsur judi, pembuatan arena khusus, munculnya *tedong petarung*, dan lahirnya KPTS. Budaya inilah yang berkembang sekarang di Toraja dan diminati oleh banyak orang dari berbagai kalangan salah satunya remaja. Di sisi lain perkembangan budaya sangat mempengaruhi psikologis seseorang. Terbentuknya pola pikir, emosi, dan tingkah laku ditentukan oleh budaya. Jhon Dryden bertutur “awalnya kita yang membentuk kebiasaan selanjutnya kebiasaanlah yang akan membentuk kita” (Waruwu, 2014). Lanjut Shweder mengatakan bahwa sejak lahir eksistensi manusia berada pada ketidakpastian, sebab itu akan termotivasi untuk terus mencari makna dari eksistensinya dan budaya dianggapnya sebagai sumber makna yang sangat kaya. Akan tetapi proses pencarian dan pembentukan makna bersifat interdependen atau saling pengaruh-memengaruhi antara manusia dan budaya.

Shweder menyebutnya dengan slogan “*culture and psyche make each other up*” (budaya dan jiwa membuat satu sama lain) (Rahman, 2018). Jadi tidak heran budaya yang demikian akan terus membentuk pola pikir, emosi, dan tingkah laku generasi mendatang.

Ketika Generasi emas Toraja dibiarkan bertumbuh dalam aktivitas adu kerbau yang sudah mengalami pergeseran makna, maka generasi kedepannya akan mengalami keterbelakangan intelektual secara akademis. Dalam situasi yang demikian, dibutuhkan pengetahuan yang mumpuni untuk mendidik remaja-remaja yang terdampak kegiatan adu kerbau. Olehnya itu terlebih dahulu diketahui mengapa berperilaku demikian terjadi sehingga dapat diredam perkembangannya lewat edukasi. Sebelumnya sudah terdapat tulisan mengenai adu kerbau seperti tinjauan etika Kristen terhadap pelaksanaan adu kerbau (*ma'pasilaga tedong*) dalam upacara pemakaman (*rambu solo*) di Toraja utara yang ditulis oleh Nirwanto Papalangi dan Robi Panggarra, tinjauan kriminologis terhadap tindak pidana judi adu kerbau di Toraja oleh Ignatius Patulak. Namun belum ada tulisan yang melihat aktivitas adu kerbau dari perspektif psikologi khususnya analisis psikologi dalam mengedukasi terhadap remaja pecinta *tedong silaga* di Toraja. Karena itu dalam tulisan ini akan mengelaborasi pengaruh budaya adu kerbau dari perspektif psikologis sebagai instrumrn dalam memberikan edukasi bagi remaja pecinta *tedong silaga*. Sekiranya setiap pembaca tertolong dalam menganalisis setiap kondisi lingkungan sosial dari perspektif psikologi dan memberikan pendampingan bagi setiap insan yang membutuhkan.

## **LANDASAN TEORI PENELITIAN**

### **A. Remaja**

Menurut Mampiare, masa remaja antara pria dan wanita tidak sama. Bagi wanita masa remaja berlangsung dari umur 12 tahun sampai dengan umur 21 tahun. Sedangkan pada pria berlangsung dari umur 13 tahun sampai dengan 22 tahun. Rentang usia pada remaja terbagi dua yaitu remaja awal yang berlangsung dari usia 12/13 tahun sampai 17/18, dan remaja akhir 17/18 sampai dengan 21/22.

Remaja berasal dari bahasa latin *adolocere* yang artinya tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan. Dalam bahasa aslinya *adolocence* (Asrori, 2012). Tidak lazim istilah remaja sering disandang dengan kata *puberteit* atau *pubertas*, *adolecentia* atau menunjuk pada masa muda, dan *youth* (Gunarsa, 2007). Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami pertumbuhan menuju kematangan fisik maupun mental. Seseorang dikatakan remaja apabila berada pada fase muda yakni umur 12-22 tahun. Masa remaja juga biasa dikenal dengan istilah masa transisi atau masa peralihan dari remaja ke dewasa.

## **B. Teori Psikologi**

Menurut Shweder psikologi budaya merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana menyatunya, saling pengaruh-mempengaruhi, dan saling ketergantungan antara subjek dan objek, diri dan orang lain, aspek psikologis dan budaya, pribadi dan konteks budaya. Konsep dari psikologi budaya bahwa sejak lahir eksistensi manusia berada pada ketidakpastian, sebab itu akan termotivasi untuk terus mencari makna dari eksistensinya dan budaya dianggapnya sebagai sumber makna yang sangat kaya. Akan tetapi proses pencarian dan pembentukan makna bersifat interdependen atau saling pengaruh-mempengaruhi antara manusia dan budaya. Shweder menyebutnya dengan slogan “*culture and psyche make each other up*” (budaya dan jiwa membuat satu sama lain). Hal ini mengungkapkan bahwa budaya merupakan produk/ bentuk dari orang-orang yang ada di dalamnya, lalu psikologi adalah orang-orang yang ada di dalamnya dipengaruhi oleh faktor budaya (Rahman, 2018).

Hal yang wajar ketika disiplin ilmu psikologi mencoba mengeksplorasi pengaruh budaya dalam pembentukan sifat manusia. Pada hakikatnya manusia tidak bisa dilepaskan dari konteks budaya karena manusia lahir pada ruang dan waktu yang berbudaya. Manusia dan budaya ibarat uang logam yang memiliki dua sisi namun merupakan satu-kesatuan. Oleh sebab itu budaya memiliki pengaruh besar dalam pembentukan perilaku manusia.

Dalam psikologi atau ilmu yang mempelajari perilaku, sifat, dan mental seseorang, maka beberapa teori yang dicetuskan oleh para ahli dalam membantu mengetahui kepribadian setiap orang. Teori-teori yang sudah dicetuskan ratusan tahun, sudah menolong banyak orang dalam memahami dan menghadapi problem dalam hidupnya.

## **C. Teori Behaviorisme**

Teori ini merupakan salah satu teori yang mengupas proses terbentuknya perilaku. Teori ini tersusun atas tiga pokok yakni pengkondisian klasik (Ivan Pavlov), pengkondisian operan (E. L. Thorndike dan B.F Skinner). Menurut teori Behaviorisme/ pengkondisian klasik yang dipelopori oleh Ivan Pavlov (1927) perilaku terbentuk melalui proses pembiasaan (Waruwu, 2014). Kebiasaan terbentuk ketika tindakan/ tingkah laku yang sama, dilakukan secara berulang-ulang.

Banyaknya perilaku yang terbentuk dari hasil pembiasaan sejak lahir hingga dewasa. Tradisi yang terbangun sama dan berbeda, sesuai dengan tempatnya. Misalnya di Indonesia tanda menganggukkan kepala berarti setuju/ ingin, namun ini berbanding terbalik di India. Di India tanda persetujuan dibahasakan dengan menggelengkan kepala (Sarwono, 2020).

Pengkondisian operan yang dipelopori oleh E. L. Thorndike (1906) melakukan eksperimen dengan meletakkan seekor kucing pada sebuah kurungan dan meletakkan ikan di

luar kurungan. Dengan spontan kucing tersebut gelisah (berusaha) untuk mendapatkan ikan yang berada di luar kurungan. Untuk bisa memakan ikan tersebut, kucing perlu mengetahui cara untuk lepas dari kurungan. Dan berdasarkan hasil pengamatan Thorndike, awalnya kucing tersebut terus menerus melakukan usaha coba-coba (trial and error). Pada akhirnya tanpa senaga kucing tersebut menginjak tuas yang merupakan penyebab pintu kurungan itu terbuka. Selanjutnya Thorndike melanjutkan eksperimennya dengan memasukkan kucing yang sama pada kurungan yang sama pula. Kucing tersebut kembali melakukan usaha-usaha acak sampai dapat keluar dari kurungan. Demikian, setelah kucing itu dimasukkan ke dalam kurungan berkali-kali, alhasil kucing tersebut membutuhkan waktu yang singkat untuk dapat keluar karena kucing tersebut sudah mengetahui cara untuk cepat keluar dari kurungan (Waruwu, 2014). Eksperimen yang sederhana namun meyakinkan.

E.L. Thorndike kemudian merumuskan hasil eksperimen ini dengan menyebutnya hukum efek Thorndike (The Law Effect) yang menyatakan bahwa perilaku yang mendatangkan hasil positif cenderung diulangi sedangkan perilaku yang tidak mendatangkan hasil cenderung dilupakan. Teori ini dikenal dengan teori S-R (Stimulus-response). Perilaku merupakan hasil asosiasi stimulus dengan response. Asosiasi stimulus dengan response yang tepat/ berhasil dengan sendiri diperkuat, sedangkan asosiasi stimulus yang tidak berhasil/ tidak tepat diperlemah (Waruwu, 2014).

Seiring dengan perkembangan waktu, teori S-R Thorndike selanjutnya disempurnakan oleh B. F Skinner (1938) menjadi prinsip penguatan (reinforcement) dan hukuman (punishment). Teori skinner ini dikenal dengan teori pemberian hadiah. Ketika mengharapkan perilaku yang ideal, maka perlu untuk merangsang dengan memberikan hadiah, yakni konsekuensi positif yang dapat meningkatkan probabilitas bahwa seseorang akan kembali melakukan perilaku yang sama. Dan sebaliknya apabila terdapat perilaku yang tidak diinginkan, maka dapat dihilangkan dengan memberikan hukuman sebagai konsekuensi atas apa yang sudah dilakukan. Akibatnya probabilitas untuk melakukan perilaku yang sama, masa mendatang makin lemah bahkan tidak dilakukan lagi (Waruwu, 2014). Orang dengan cepat melakukan sesuatu karena ada yang menjadi motivasi dan dukungan dari lingkungan sosial.

#### **D. Teori Kognitif Sosial dan Teori Ekologi**

Teori kognitif sosial dipopulerkan oleh Albert Bandura (1965), dengan konsep dasar proses pembentukan perilaku ditentukan oleh faktor kognitif dan faktor sosial. Bandura mengeluarkan pernyataan bukan tanpa sebab, namun Bandura melakukan eksperimen pada boneka bobo klasik, memperjelas bahwa perilaku dapat dibentuk cukup menonton model yang bukan sebagai penguat atau penghukum. Penelitian dilakukan pada anak yang dibagi dalam

tiga kelompok. Kelompok pertama diberi kesempatan untuk menonton film, dimana aktor dalam film tersebut sedang memukul boneka (boneka bobo). Dalam film yang ditonton kelompok pertama terlihat bahwa setelah aktor melakukan aksinya ia diberi hadiah dan pujian (konsekuensi). Selanjutnya kelompok kedua, anak dipertontonkan dengan film yang sama hanya saja setelah aktor memukul boneka bobo, ia ditegur bahkan diberi hukuman karena aksinya itu. Lalu di kelompok ketiga, juga menonton film yang sama namun setelah memukul boneka bobo ia tidak mendapat pujian seperti yang film yang dinonton kelompok pertama dan juga tidak diberi hukuman seperti film yang ditonton kelompok dua. Atas tindakan yang dilakukan ia tidak mendapat konsekuensi (Waruwu, 2014).

Bandura kemudian melanjutkan dengan membiarkan anak-anak berada pada salah satu ruang yang penuh dengan mainan lalu mengamatinya. Alhasil anak-anak yang menonton di kelompok satu dan tiga cenderung meniru perilaku aktor dibanding anak yang menonton pada kelompok dua. Dari akhir penelitian Bandura kemudian menarik sebuah kesimpulan bahwa anak-anak belajar melalui perilaku aktor melalui observasi (melihat sendiri tindakan aktor). Apa yang dilihat dan dialami oleh seseorang, akan disimpan dalam pikirannya dalam kognitif. Ingatan sebagai memori pada manusia akan berfungsi sebagai referensi. Bila mana seseorang berada pada situasi yang sama (pernah dialami sebelumnya) (Waruwu, 2014) maka besar potensi untuk mengulangi hal yang sama.

Melalui teori ini maka kita disadarkan betapa berpengaruhnya observasi dalam pembentukan perilaku. Sebab perilaku yang timbul dari observasi terjadi secara spontan, bahkan tidak disadari. Anak-anak akan mengobservasi tindakan orang tuanya dan pada akhirnya meniru tindakan tersebut. Seperti peribahasa “buah jatuh tidak jauh dari pohonnya”. Misalnya saja ketika mengantar anak ke sekolah lalu orang tua dengan sengaja melanggar rambu lalu lintas, maka besar potensinya itu juga yang akan dilakukan si anak. Anak melihat perilaku orang dewasa di sekitarnya yang minum alkohol, merokok, membuang sampah, dan lain-lain, pada akhirnya si anak yang melihatnya cenderung untuk berbuat demikian juga.

Oleh karena perilaku dibentuk oleh kognitif sosial, maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan perilaku yang terjadi di berbagai tempat. Dengan kata lain, perilaku terbentuk berdasarkan konteksnya. Orang yang tinggal di kota tentu memiliki perilaku yang berbeda dengan orang yang tinggal di desa. Orang yang tinggal di kota umumnya bersifat individual sedangkan orang yang tinggal di desa umumnya menampilkan sifat yang kolektif (bergotong royong, peka terhadap masalah sosial, dan lain-lain).

Atau masyarakat Singapura dan masyarakat Indonesia yang memiliki perilaku yang berbeda. Masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan Singapura menjaga kebersihan dan

menghargai antrian bila menggunakan layanan publik (Waruwu, 2014). Hal-hal yang demikian diobservasi oleh anak (generasi mudah). Bayangkan apa yang terjadi ketika anak yang sebelumnya sudah mengobservasi perilaku lingkungannya (orang dewasa) menjadi pemimpin dan mengambil keputusan.

Selanjutnya dalam teori Ekologi yang dipelopori oleh Urie Bronfenbrenner (1995), menyatakan bahwa perilaku seseorang dibentuk melalui berbagai konteks sosial di mana ia hidup, dan orang-orang yang mempengaruhi perkembangannya (Waruwu, 2014). Bronfenbrenner kemudian merumuskan lima lingkungan sosial yang membentuk perilaku setiap orang salah satunya makrosistem. Makrosistem adalah lingkungan yang sangat luas meliputi kultur, nilai-nilai, adat-istiadat, dan lain-lain. lingkungan makrosistem ini meliputi unsur keadaan sosioekonomi, kemiskinan, keadaan sosial politik, berbagai kemajemukan pengaruh teknologi, dan pengaruh-pengaruh lainnya (Waruwu, 2014). Para psikolog mengungkapkan bahwa 90% perilaku kita dipengaruhi dan diwarnai oleh kebiasaan kita sendiri. Jhon Driden pernah bertutur “awalnya kita yang membentuk kebiasaan, selanjutnya kebiasaanlah yang akan membentuk kita” (Waruwu, 2014).

#### **E. Edukasi**

Edukasi berasal dari bahasa latin *educio* yang bermakna pengembangan diri dari dalam (Tan, 2012). Edukasi merupakan aktivitas bimbingan yang secara sadar dilakukan oleh pihak pendidik baik di perkembangan jasmani ataupun rohani dengan tujuan menjadi pribadi yang lebih baik (Marimba, 1996). Edukasi adalah pendidikan yang sudah direncanakan oleh seseorang untuk mempengaruhi orang lain, baik individu, kelompok, dan masyarakat. Melalui pendidikan edukasi, mampu membawa sesuatu atau seseorang untuk hidup yang lebih baik (Notoadmodjo, 2014). Edukasi adalah suatu kegiatan yang mempengaruhi terjadinya suatu penambahan pengetahuan, perubahan perilaku, perubahan sikap, dan keterampilan seseorang/kelompok secara wajar (Wahyuni, 2022). Edukasi merupakan usaha penambahan dan kemampuan seseorang lewat tehnik praktik dengan maksud dapat mengingat kondisi atau fakta dengan cara memberi dorongan terhadap pengarahannya diri (Self-direction), ringkas dalam memberikan informasi-informasi dan ide baru.

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan primer untuk melanjutkan kehidupan bagi manusia, karena itu usaha dalam mengembangkan pendidikan secara sistematis dan berkualitas harus diberi perhatian khusus. Pendidikan memberi arti penting bagi setiap individu, kelompok, ataupun masyarakat, dan memberi pengaruh yang berarti terhadap kemajuan suatu bangsa (Sutono, 2023)

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Metode Penelitian**

Dalam penulisan ini penulis menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, peran peneliti sebagai instrumen kunci, pengumpulan data dengan cara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil dari penelitian lebih menekankan makna dan bukan generalisasi. Disebut metode kualitatif karena data dan analisisnya bersifat kualitatif (berdasarkan mutu) (Sugiyono, 2009). Selanjutnya penulis mengumpulkan data lewat observasi partisipatif, dimana penulis melakukan pengamatan terhadap orang dalam konteks hidupnya serta berinteraksi bersama-sama. Lewat data lapangan yang terkumpul, penulis kemudian menganalisis dengan teori-teori psikologi sosial yakni teori behaviorisme, teori kognitif sosial dan ekologi.

## **HASIL ANALISIS DATA PENELITIAN, PEMBAHASAN DAN RUMUSAN TEORI HASIL PENELITIAN**

### **A. Hasil Analisis Data Penelitian**

Dari penelitian ini penulis melihat pengaruh yang signifikan bagi perkembangan psikologis remaja yang terlibat aktif dalam kegiatan *ma'pasilaga tedong*. Misalnya, mereka bersikap apatis dengan kondisi yang terjadi karena skala prioritasnya berorientasi pada hedonisme dan materialisme. Mereka mengutamakan kegiatan *ma'pasilaga tedong* dan mengesampingkan pendidikan. Rekam jejak lewat lembaga pendidikan memperlihatkan mereka yang memiliki euforia terhadap kegiatan adu kerbau cenderung bolos atau meninggalkan sekolah, disaat jam pelajaran berlangsung dan tidak jarang yang tidak masuk sekolah tanpa keterangan. Bahkan beberapa dari mereka yang menghalalkan segala cara demi ikut dan menyaksikan pertarungan antar kerbau, seperti menulis surat sakit atau pura-pura sakit untuk bisa keluar dari lokasi sekolah.

Dalam lingkungan keluarga, mereka tidak lagi mengindahkan nasihat-nasihat bahkan teguran-teguran dari orang tua dan keluarga. Menurut pengakuan orang tua anak, mereka membentak ketika tidak sesuai dengan keinginannya, bersifat radikal. Mereka sulit menerima ajaran dan masukan-masukan, atau keras kepala.

Sirkulasi kegiatan setiap hari, terkesan kurang bahkan tidak peka dengan lingkungan alam dan lingkungan sosial. Mereka membuang sampah sembarangan dan jarang terlihat dalam kegiatan gotong royong seperti membersihkan jalan/selokan, membangun rumah, persiapan upacara suka atau duka dan kegiatan-kegiatan lainnya. Terkesan liar karena memilih hanya



bergabung dengan kelompok-kelompok tertentu dan menjahukan diri dari persekutuan-persekutuan gereja (budaya yang kolektif).

Lebih lanjut penulis menemukan bahwa masyarakat khususnya orang tua anak yang gemar ikut dalam kegiatan adu kerbau kurang memahami bahwa lingkungan sosial merupakan faktor yang sangat penting dalam pembentukan karakter anak. Juga minimnya kesadaran terhadap dampak yang akan dialami di masa depannya. Mereka tidak memperhitungkan masa depan yang penuh dengan persaingan. Karena faktor ketidaktahuan, sehingga kepekaan dari keluarga dan masyarakat hampir tidak terlihat. Aktivitas para remaja tidak menjadi soal, sehingga terkesan dibiarkan tanpa ada pendampingan bahkan bimbingan terutama dari keluarga. Keluarga acuh tak acuh melihat reaksi perkembangan para remaja khususnya remaja laki-laki yang mulai berorientasi pada dunia pertarungan kerbau.

## **B. Pembahasan Data**

### **1. Teori Behaviorisme dalam pembentukan karakter remaja pecinta *tedong silaga***

Remaja merupakan salah satu generasi emas masa depan. Selain itu, masa remaja merupakan masa transisi untuk membentuk kematangan fisik dan mental. Usia remaja berarti mereka cukup banyak berkonfrontasi dengan budaya di lingkungan, dengan begitu memperoleh makna yang kemudian menjadi falsafah hidup. Awalnya mereka yang membentuk budaya, selanjutnya budaya yang membentuk mereka. Seperti pada perilaku remaja terhadap kegiatan adu kerbau.

Pada dasarnya mereka juga adalah kertas putih yang kemudian tercoret dengan tinta budaya adu kerbau. Namun perlu ditekankan bahwa budaya adu kerbau adalah peninggalan para leluhur Toraja dengan sarat makna. Akan tetapi generasi sekarang melakukan banyak perombakan, seperti mengawinkan budaya luar ke dalamnya dan lain sebagainya. Wajah adu kerbau di Toraja mengalami banyak perubahan, dan perubahan itulah yang tengah dinikmati sekarang khususnya para remaja.

Euforia mereka dengan aktivitas adu kerbau sangat tinggi. Mereka memprioritaskan ikut dalam kegiatan adu kerbau dibanding pendidikan. Tidak hanya itu berbagai kegiatan di dalamnya seperti judi juga ikut dilakukan. Mereka sadar atau tidak sadar sedang membentuk kebiasaan yang kemudian menjadi tradisi dapat merusak masa depannya. Ketika perilaku demikian terus membudaya, maka dampak yang akan dirasakan oleh generasi-generasi berikutnya lebih besar. Karena setiap generasi cenderung meniru perilaku generasi di atasnya. Hal ini tidak terelakkan karena saling berbaur, sehingga karakter yang terbentuk merupakan hasil tiruan dari generasi awal yang berorientasi pada dunia adu kerbau.

Menurut teori Behaviorisme perilaku terbentuk karena pembiasaan atau aktivitas yang dilakukan secara berulang-ulang. Maka dapat dipastikan remaja-remaja yang tingkat euforia terhadap adu kerbau, sadar atau tidak di dalamnya mereka terbentuk. Praktek yang terjadi di dalamnya seperti judi, cara menyebut mata uang, dan lain-lain akan menjadi konsumsi yang selanjutnya dilakoni. Dengan demikian masa depan remaja *pecinta tedong silaga* tergantung kegiatan yang ada di dalam aktivitas adu kerbau.

Lewat eksperimen yang dibuat oleh Thorndike dimana kucing yang dimasukkan ke dalam kurungan melakukan segala upaya untuk keluar mendapatkan ikan di luar, hingga berhasil. Lewat eksperimen tersebut menggambarkan perilaku remaja yang juga dengan menghalalkan segala cara agar dapat menyaksikan pertunjukan adu kerbau. Siklus tersebut yang terus dibangun sehingga kepribadian yang terbentuk lewat budaya adu kerbau semakin kokoh. Thorndike menyebutnya dengan *the law effect*, tendensi perilaku yang mendatangkan hasil positif sering diulangi dan sebaliknya perilaku yang tidak mendatangkan hasil diabaikan. Lewat teori ini memberikan informasi bahwa aktivitas adu kerbau membawa hasil positif bagi kalangan remaja, misalnya memperoleh kesenangan dan juga materi yang diperoleh sebagai upah merawat kerbau dan judi. Karena itu, mereka terus berada di tempat pertunjukan adu kerbau.

## **2. Teori kognitif sosial dan Ekologi dalam aktivitas adu kerbau**

Adu kerbau merupakan mobilitas sosial. Mobilitas dalam kegiatan ini sangat tinggi dan perjumpaan dengan masyarakat dari berbagai kalangan tidak bisa dihindarkan dan praktik judi dipertontonkan. Pemimpin-pemimpin yang dianggap sebagai tokoh dalam masyarakat secara tidak langsung memelopori terjadinya judi. Misalnya tokoh masyarakat yang mempunyai kerbau petarung, secara otomatis mereka mempertaruhkan materi lewat kerbau miliknya yang diadu. Tokoh-tokoh masyarakat yang merupakan figur mempertontonkan perilaku yang tidak senonoh. Lebih lagi orang tua dan keluarga yang seharusnya menjadi teladan malah memberi contoh yang merugikan karena di depan mata sang anak mereka melakukan praktik judi. Aksi mereka inilah yang dilihat dan ditiru oleh masyarakat biasa khususnya remaja. Mereka berperilaku berdasarkan apa yang dilihat pada setiap orang khususnya yang dianggap figur dalam masyarakat.

Menurut teori kognitif sosial yang dipelopori oleh Albert Bandura, bahwa terbentuknya perilaku ditentukan oleh faktor kognitif (pengetahuan) dan faktor sosial. Lewat eksperimen sederhana terhadap anak yang menonton boneka bobo klasik menimbulkan tiga reaksi berdasarkan apa yang dilihat. Perilaku remaja yang aktif dalam kegiatan adu kerbau tidak jauh berbeda dengan perilaku yang diamati dalam kegiatan tersebut. Maka aktivitas sosial adu kerbau

menjadi penentu perilaku remaja. Karena berdasarkan teori kognitif sosial setiap orang dalam hal ini remaja belajar melalui perilaku aktor lewat observasi (melihat sendiri tindakan aktor). Apa yang dilihat dan dialami oleh seseorang, akan disimpan dalam pikirannya atau dalam kognitif. Ingatan sebagai memori pada manusia akan berfungsi sebagai referensi. Bila mana seseorang berada pada situasi yang sama (pernah dialami sebelumnya) maka besar potensi untuk mengulangi hal yang sama.

Remaja yang hadir dalam pertarungan kerbau bahkan masuk dalam praktik judi besar kemungkinan perilaku tersebut akan terus menerus dilakukan. Dan remaja yang lain meski tidak melakukan praktik judi namun dalam adu kerbau mereka melihatnya, lambat laun akan masuk dalam dunia judi. Semua itu, lewat peristiwa yang disaksikan dan dialami.

Di Toraja adu kerbau dilakukan dalam konteks upacara *rambu solo'* (upacara kematian). Sebesar masyarakat Toraja memiliki paradigma bahwa setiap orang yang meninggal perlu diupacarakan semerua mungkin sebagai bentuk penghormatan terakhir karena hanya sekali dilakukan. Karena itu masyarakat Toraja sering mengadakan adu kerbau. Lingkungan yang didalamnya adu kerbau dilaksanakan sehingga anak harus berkonfrontasi dengan dengan keadaan tersebut. Budaya adu kerbau mempengaruhi keadaan di sekitar lingkungan. Dengan demikian siapaun yang berada dekat atau bahkan di dalam ruang aktivitas adu kerbau dan berbagai kegiatan di dalamnya akan terpengaruh. Karena itu remaja lambat laun mengikuti apa yang dilihat dan dialami di arena adu kerbau.

Hal yang dimaksudkan adalah praktik judi dan perilaku yang memprioritaskan kegiatan adu kerbau dibanding pendidikan. Euforia menonton pertarungan kerbau menjadi tradisi yang sulit untuk ditinggalkan karena berbagai kesenangan dapat dialami, meski hanya sementara dan akibatnya fatal. Apalagi orang tua yang melakukan praktik judi dalam kegiatan adu kerbau sehingga itu yang dilihat dan dipraktikkan oleh si anak. Karena pembentukan perilaku ditentukan juga oleh faktor keluarga.

Setiap remaja tentu mempunyai kolega atau *circle*. Dan biasanya mereka kompak dalam beraksi. Karena itu, salah satu dari anggota *circle* yang memiliki kecintaan pada adu kerbau beserta praktik judi di dalamnya, maka anggota yang lainnya otomatis menggabungkan diri. Bersama-sama melakukan hal yang sama. Teori ekologi menjelaskan bahwa faktor pertemanan sangat berperan dalam menentukan perilaku. Misalnya, orang menjadi baik karena berteman dengan orang baik dan sebaliknya orang menjadi jahat karena berteman dengan orang jahat. Begitupun dengan remaja yang kecintaannya terhadap adu kerbau akan membawa remaja-remaja yang lain masuk ke dalam dunia adu kerbau.

Selain itu faktor budaya dan tradisi. Harus diakui bahwa kegiatan adu kerbau merupakan salah satu budaya Toraja. Dengan demikian juga menjadi tradisi yang terus menerus dilakukan. Karena budaya adu kerbau adalah tradisi orang Toraja, maka generasi pelanjut (remaja) mau tidak mau harus berkonfrontasi dengan aktivitas adu kerbau. Sehingga perilaku remaja ditentukan oleh budaya adu kerbau, karena keterlibatannya di dalam. mengapa? Sebab hidup dalam kebiasaan menonton dan membiasakan terlibat dalam praktik judi.

### **3. Psikologi dan Edukasi Terhadap Remaja Pecinta *tedong silaga***

Remaja adalah masa pertumbuhan menuju kematangan fisik dan mental yang diawali dengan pubertas. Rentang umur digolongkan remaja antara 12-22, cukup lama. Masa remaja dikenal juga dengan istilah masa transisi dari remaja ke dewasa. Pada masa transisi ini, mereka cenderung mudah dipengaruhi dengan keadaan lingkungan. Berdasarkan teori behaviorisme, teori kognisi sosial, dan teori ekologi memberi gambaran bahwa lingkungan memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan karakter anak. Dalam konteks adu kerbau, perilaku remaja terbentuk berdasarkan apa yang mereka alami dan mereka saksikan dalam kegiatan pertunjukan adu kerbau, misalnya judi. Mereka mendapatkan kesenangan sehingga hal itu menjadi kebiasaan. Remaja rentan dengan pengaruh perubahan-perubahan lingkungan, olehnya itu perlu pendampingan.

Masa remaja membutuhkan edukasi sebagai indikasi dan pendampingan dari orang-orang terdekat. Dalam hal ini yang merupakan pengarah dan pendamping adalah keluarga, terutama kedua orang tua. Selanjutnya lingkungan sosial, artinya setiap insan perlu menyadari betapa penting mendampingi dan mengedukasi setiap remaja dalam mencari jati diri. Edukasi merupakan perbuatan yang dilakukan secara imanen dan sudah direncanakan dengan tujuan membuat hidup setiap insan menjadi bermakna. Memperhatikan kegiatan sejak dini sangat penting karena mengambil bagian di masa mendatang.

Dalam uraian teori behaviorisme, teori kognitif sosial, dan teori ekologi menyadarkan setiap pendidik untuk memberi perhatian pada setiap remaja yang bergelut dalam lingkungan adu kerbau. Teori psikologi tersebut, kita mengetahui peran lingkungan sosial menjadi syarat penting dalam pembentukan generasi mendatang. Olehnya itu, dengan mengetahui bagaimana cara kerja adu kerbau membentuk kepribadian maka langkah yang harus diambil oleh setiap pendidik adalah melalui edukasi. Aktivitas edukasi didahului dengan perencanaan. Dalam perencanaan perlu dipikirkan metode-metode edukasi yang kreatif sesuai dengan konteks remaja agar pesan tersampaikan dengan baik dan penerapan lebih maksimal. Seperti sosialisasi di sekolah, arena adu kerbau, tempat-tempat ibadah dan lain-lain.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **KESIMPULAN**

Persoalan yang berat dihadapi oleh generasi penerus (remaja) adalah pembentukan karakter di tengah-tengah konteks budaya adu kerbau yang sudah mengalami pergeseran makna. Dari teori behaviorisme, teori kognitif, dan teori ekologi menyebutkan bahwa remaja yang euforianya tinggi tendensi dipengaruhi oleh budaya tersebut dalam pembentuk karakter. Konteks adu kerbau memperlihatkan praktik judi, jadi mental remaja otomatis berorientasi pada apa yang dilihat dan dialami yakni judi. Dengan mengetahui bahwa faktor lingkungan sangat berperan dalam membentuk karakter remaja, maka langkah yang perlu diambil adalah melakukan edukasi secara kreatif.

### **SARAN**

1. Untuk setiap orang tua seyogianya tetap memperhatikan dan mengontrol setiap aktivitas anak
2. Orang tua perlu mengkaji setiap fenomena, karena banyak hal yang dilakukan yang seharusnya tidak ada agar bisa mendidik dan mengarahkan perkembangan anak
3. Untuk setiap anak perlu selektif dalam bergaul, karena pergaulan memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian
4. Untuk setiap instansi sekiranya dapat mengadakan pembinaan bagi remaja.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asrori, M. A. & M. (2012). *Psikologi Remaja* (ke-8). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Gunarsa, N. S. D. G. & S. D. (2007). *Psikologi Remaja* (ke-16). Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Kalua, A. R. (2020). *Judi Dalam Sorotan Religiusitas Leluhur Toraja* (ke-1). Yogyakarta: Gunung Sopai.
- Marimba. (1996). *Tirai Edukasi*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Notoadmodjo. (2014). *Psikologi Pendidikan Karakter*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Rahman, A. A. (2018). *Sejarah Psikologi* (ke-2). Depok: Rajawali Pers.
- Sarwono, S. W. (2020). *Psikologi Lintas Budaya* (ke-5). Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sutono, A. (2023). *Pariwisata dan Ketahanan Nasional*. Bandung: Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Pariwisata NHI Bandung.
- Tan, I. (2012). *101 Hikmat Menjadi Orang Hebat*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Wahyuni, S. (2022). *Pelayanan Keluarga Berencana*. Malang: Unisma Pres.
- Waruwu, F. E. (2014). *Membangun Budaya Berbasis Nilai* (ke-5). Yogyakarta: PT Kanisius