

35



[Empty rectangular box]

- 1 MAR 2004

LAPORAN PENELITIAN
DIK SUPLEMEN UNIVERSITAS AIRLANGGA
TAHUN ANGGARAN 1999/2000

PENGARUH IDENTITAS SOSIAL DAN HASIL PERTANDINGAN TERHADAP AGRESI PENONTON SEPAKBOLA

[Faint purple stamp]

Peneliti :

Drs. SURYANTO, M.Si.
Drs. SEGER HANDOYO, M.Si.

10/2 04
[Signature]

LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

Dibiayai oleh : Dana DIK Suplemen Universitas Airlangga
SK Rektor Nomor : 9171/J03/PG/1999
Tanggal 23 September 1999
Nomor urut : 36

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA

Februari, 2000

AGGRESSIVENESS (PSYCHOLOGY)
GROUP IDENTITY



LAPORAN PENELITIAN
DIK SUPLEMEN UNIVERSITAS AIRLANGGA
TAHUN ANGGARAN 1999/2000

KKB
KK-2B
302.5A
SUR
P

PENGARUH IDENTITAS SOSIAL DAN HASIL PERTANDINGAN TERHADAP AGRESI PENONTON SEPAKBOLA



Peneliti :

Drs. SURYANTO, M.Si.
Drs. SEGER HANDOYO, M.Si.



LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

Dibiayai oleh : Dana DIK Suplemen Universitas Airlangga
SK Rektor Nomor : 9171/J03/PG/1999
Tanggal 23 September 1999
Nomor urut : 36

3000060013141

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA

Februari, 2000

LEMBAGA PENELITIAN

- | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------|
| 1. Pusat Pembangunan Regional | 5. Pusat Pengembangan Gezi (5995720) | 9. Pusat Kependidikan dan |
| 2. Pusat Obat Tradisional | 6. Pusat Studi Wanita (5995722) | Pembangunan (5995719) |
| 3. Pusat Pengembangan Hukum | 7. Pusat Olahraga | 10. Pusat Kesehatan Reproduksi |
| 4. Pusat Lingkungan Hidup (5995718) | 8. Pusat Bioenergi | |

Kampus C Unair, Jl. Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5995246, 5995248, 5995247 Fax. (031) 5995346
E-mail: lpunair@rad.net.id - http://www.geocities.com/Athens/Olympus/6223

IDENTITAS DAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR HASIL PENELITIAN

1. a. Judul Penelitian : Pengaruh Identitas Sosial dan Hasil Pertandingan terhadap Agresi Penonton Sepakbola
- b. Macam Penelitian : () Fundamental, (V) Terapan, () Pengembangan ,
- c. Katagori Penelitian : () I (V) II () III
2. Kepala Proyek Penelitian
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Drs. Suryanto, M.Si.
- b. Jenis Kelamin : Laki – Laki
- c. Pangkat/Golongan dan NIP: Penata Muda Tk. I (Gol. III/b) 131 999 640
- d. Jabatan Sekarang : Staf Pengajar
- e. Fakultas/Puslit/Jurusan : Psikologi/Psikologi Sosial
- f. Univ./Inst. /Akademi : Universitas Airlangga
- g. Bidang Ilmu Yang Diteliti : Psikologi
3. Jumlah Tim Peneliti : 2 (dua) orang
4. Lokasi Penelitian : Fakultas Psikologi Unair
5. Kerjasama dgn. Instansi Lain
- a. Nama Instansi : -
- b. A l a m a t : -
6. Jangka Waktu Penelitian : 5 (lima) bulan
7. Biaya Yang Diperlukan : 2.750.000,00
8. Seminar Hasil Penelitian
- a. Dilaksana Tanggal : 18 April 2000
- b. Hasil Penelitian : () Baik Sekali () Baik
(V) Sedang () Kurang

Surabaya, 18 April 2000



Mengetahui/Mengesahkan :
a.n. Rektor
Ketua Lembaga Penelitian,

Prof. Dr. Noor Cholies Zaini
NIP. 130 355 372

RINGKASAN PENELITIAN

Pengaruh Identitas Sosial dan Hasil Pertandingan terhadap Agresi Penonton Sepakbola, Suryanto, & Seger Handoyo, 2000, 26 halaman.

Penonton sepakbola memiliki tujuan untuk mendukung tim idolanya. Namun, kenyataannya, perilaku penonton sepakbola sudah mengkhawatirkan. Perusakan, pelecehan seksual, penodongan, perampasan, dan beberapa bentuk kriminalitas lain muncul. Dengan demikian tindakan penonton sudah menyimpang dari tujuan semula. Korban agresi tidak saja harta dan benda, melainkan juga nyawa. Hampir setiap pertandingan ada korban dari ulah para penonton tersebut. Mengapa sampai terjadi perilaku agresi tersebut?

Penelitian ini memiliki tujuan antara lain seperti berikut: (1) untuk mengetahui apakah ada pengaruh identitas sosial terhadap agresi penonton sepakbola, dan (2) apakah juga ada pengaruh hasil pertandingan terhadap agresi penonton sepakbola.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sepakbola dalam penelitian ini digantikan dengan sepakbola mini (kleiner fussball). Dalam eksperimen ini, agresi diukur dari banyaknya penonton melempar gulungan kertas terhadap tim lawan, penonton lawan atau pada pemainnya sendiri. Identitas sosial dimanipulasi dengan pemberian pita dan ikat kepala untuk identitas sosial yang tinggi, dan hasil pertandingan dilihat dari kemenangan atau kekalahan tim.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas sosial tidak menunjukkan perbedaan tingkat agresi penonton, sedangkan hasil pertandingan (kalah-menang) mempengaruhi agresi penonton.

Saran yang diberikan di penelitian ini adalah, bila kekalahan tim dialami oleh tim tuan rumah, maka penjagaan harus lebih banyak dibandingkan apabila tim itu menang.

(Fakultas Psikologi Universitas Airlangga: SK Rektor No. 8402/J03/PP/1999)

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami haturkan untuk Allah swt atas rahmat dan karunianya, sehingga penelitian mengenai "agresi penonton sepakbola yang ditinjau dari identitas sosial dan hasil pertandingan" dapat terselesaikan tepat waktu.

Penelitian ini dimaksudkan sebagai upaya peningkatan kualitas sebagai peneliti. Penelitian ini juga dimaksudkan sebagai bentuk pelaksanaan tri darma perguruan tinggi.

Kami menyadari akan banyaknya kekurangan dalam penelitian ini, mulai dari pengetikan hingga sejumlah isinya. Oleh karena itu saran dan masukan yang positif sangat kami harapkan.

Terima kasih kami sampaikan kepada Rektor dan Ketua Lembaga Penelitian Universitas Airlangga atas dana dan kesempatan yang diberikan untuk penelitian ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada rekan-rekan dosen dan adik-adik mahasiswa yang siap membantu dalam pengumpulan literatur maupun data.

Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca, dan khususnya para pecandu sepakbola.

Surabaya, Pebreuari 2000

Penyusun

DAFTAR ISI

Lembar Identitas dan Pengesahan	Hal
Ringkasan	(i)
Kata Pengantar	(ii)
Daftar Isi	(iii)
Daftar Tabel	(iv)
	(v)
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang Masalah	1
2. Rumusan Masalah	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
1. Penonton Sepakbola	6
2. Identitas Sosial	7
3. Agresi Penonton Sepakbola	9
4. Hipotesis	11
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	12
1. Tujuan Penelitian	12
2. Manfaat Penelitian	12
BAB IV METODE PENELITIAN	13
1. Tipe Penelitian	13
2. Identifikasi Variabel	13
3. Definisi Operasional Variabel Penelitian	13
4. Subyek Penelitian	14
5. Prosedur Eksperimen	15
6. Analisis Data	16
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	17
1. Hasil Penelitian	17
2. Pembahasan	19
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	21
1. Kesimpulan	21
2. Saran-Saran	21
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN	24

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Agresi	17
Tabel 2. Ranking Variabel Agresi Berdasarkan Identitas Sosial	18
Tabel 3. Ranking Variabel Agresi Berdasarkan Hasil Pertandingan	19

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Persoalan yang muncul dengan adanya bisnis pertunjukan sepakbola adalah tidak semua penonton menjadi konsumen yang wajar, artinya bahwa penonton itu ketika menyaksikan pertandingan dengan membeli karcis tanda masuk, lalu menonton pertandingan, dan setelah itu pulang dengan tertib. Seringkali 'penonton' ingin masuk arena pertandingan tanpa membeli karcis, dan bahkan juga tanpa membawa uang sedikit pun ketika berangkat ke stadion. Akibat tindakan yang dilakukan itu merugikan berbagai pihak.

Harian Memorandum terbitan 23/3/1997 mencatat sejumlah tragedi yang mencoreng persepakbolaan nasional. Ketika Persebaya dijamu PSIM Yogyakarta di Stadion Mandala Krida 28 Pebruari 1995, seorang tewas (Suhermansyah) dan beberapa pemuda lain luka berat maupun ringan dalam kerusuhan penonton tersebut menyusul tawuran massal antara pendukung kedua kesebelasan.

Korban meninggal dunia berkaitan dengan sepakbola di Surabaya juga terjadi ketika akan dilangsungkannya pertandingan antara Persebaya dan Persija pada 29 Maret 1998. Seorang calon suporter Persebaya, Rahadi Ditya (13 tahun), tewas terlindas roda belakang truk yang ditumpanginya ketika berangkat menuju stadion Tambaksari (Jawa Pos, 30/3/1998).

Sebelum terjadinya peristiwa Tangerang 16/3/1997 antara Persita Tangerang dan Persebaya, para pemuda Jayapura (1/3/1997) merusak bangunan di dalam dan di luar



stadion Mandala. Pengrusakan itu merembet ke perumahan penduduk di sekitar stadion, akibat Persibura kalah dari PSM Ujung Pandang.

Tindakan-tindakan para penonton sepakbola tersebut menunjukkan suatu tindakan agresi. Agresi itu diarahkan pada korban bisa karena luapan emosional dan bisa juga karena adanya dukungan dari orang disekitarnya. Untuk membahas tentang agresi ini diperlukanlah dukungan penelitian.

Meneliti agresi bukanlah suatu usaha yang mudah, karena penelitian ini menyangkut isu-isu etika dan praktek penelitian. Pernyataan itu disampaikan oleh Brigham (1991) bahwa isu-isu etika dan praktek penelitian seringkali membatasi validitas eksternal research agresi. Alasannya, (1) dalam sebagian besar studi, individu melakukan tindak agresi hanya dalam satu cara saja, sehingga sifatnya artificial (misal pakai setrum listrik atau mesin agresi, (2) subyek hanya diberi satu macam cara melakukan agresi, sedangkan dalam dunia nyata subyek dapat memilih berbagai bentuk tindak agresi, (3) ada pembatasan metode yang digunakan untuk membuat orang marah, menderita, atau frustrasi.

Selain isu di atas, Brigham (1991) menambahkan bahwa penelitian agresi juga disulitkan oleh masalah sampling dan aplikasi dari temuan penelitian. Subyek dalam sampling penelitian tentunya beda dengan karakteristik subyek yang sebenarnya. Sebagai konsekuensinya kesimpulan yang hasil penelitian perlu hati-hatibila diterapkan.

Dengan melihat kelemahan-kelemahan penelitian agresi yang ada, Suryanto (1996), dan Suryanto & Ancok (1997) mencoba melakukan penelitian tentang agresi penonton sepakbola dalam situasi alamiah. Dalam penelitian alamiah ini, perilaku

agresi penonton sepakbola dipengaruhi oleh variabel seperti fanatisme, frustrasi, dan rangsang situasional.

Dalam penelitian lanjutan, Suryanto (1997) melihat bahwa deindividuasi juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresi di samping faktor frustrasi. Kedua variabel itu memiliki sumbangan yang hampir sama besarnya terhadap munculnya agresi.

Uji model teoritis juga dilakukan oleh Suryanto dkk. (1997) dengan melihat variabel-variabel seperti fanatisme, deindividuasi, frustrasi, rangsang situasional sebagai variabel eksogen terhadap agresi penonton sepakbola. Dalam penelitian lanjutan ini bukan foto yang dijadikan bahan rating (Suryanto, 1996), melainkan rekaman audio-visual (film). Hasil penelitian menunjukkan bahwa agresi penonton sepakbola dipengaruhi oleh fanatisme, deindividuasi, dan frustrasi. Deindividuasi dan frustrasi dipengaruhi oleh rangsang situasional. Dalam penelitian ini, Suryanto, dkk. (1997) mengalami masalah berkenaan dengan teknis pengambilan rekaman gambar akibat tidak mampunya merekam suara penonton di seberang tribun, meski dari sisi gambar tidak mengalami masalah.

Mengapa agresi penonton sepakbola seringkali terjadi? Apakah peristiwa-peristiwa agresi dalam sepakbola tersebut terjadi secara manasuka, artinya tingkah laku itu terjadi secara kebetulan ataukah kejadian itu memiliki sebab-sebab tertentu? Penelitian ini akan berusaha untuk mencari jawab atas permasalahan itu melalui studi eksperimen semu (kuasi-eksperimen). Diduga bahwa agresi penonton sepakbola dipengaruhi oleh tingginya identitas sosial dan hasil pertandingan (kekalahannya tim).

Suryanto, (1996), Suryanto, dkk., (1997), dan Suryanto & Ancok, (1997) merumuskan bahwa agresi penonton sepakbola diartikan sebagai tindakan penonton

sepakbola untuk melukai baik fisik ataupun psikis kepada subyek lain yang berada pada situasi pertandingan sepakbola. Tindakan itu dilakukan oleh penonton dengan luka fisik ataupun psikis sebagai akibat agresi. Korban agresi (sesama penonton, pemain, wasit, orang di sekitar stadion) merasa dirugikan akibat perbuatan tersebut. Dalam agresi ini faktor identifikasi sosial dan hasil pertandingan ditinjau peran pentingnya.

Identifikasi sosial telah menjadi prediktor penelitian tentang perilaku penonton olahraga, seperti arousal (Branscombe & Wann, 1992; dan Wann & Branscombe, 1995), atribusi (Wann & Dolan, 1994), reaksi terhadap anggota out-group (Branscombe & Wann, 1992).

Identifikasi sosial dipandang sebagai proses menjadi anggota kelompok, dan berkembangnya kelekatan (attachment) atau perhatian dengan suatu identitas sosial tertentu (Branscombe & Wann, 1992; Wann & Dolan, 1994; Wann & Branscombe, 1995). Dengan identifikasi sosial, penonton sepakbola mendapatkan identitas bahwa dirinya menjadi bagian dari suatu tim tertentu. Apabila perasaan menjadi bagian suatu tim (identifikasi) ini sangat tinggi, tentunya apabila terjadi ancaman terhadap tim yang didukungnya maka dirinya juga merasa terancam, dan konsekuensinya adalah adanya upaya untuk mempertahankan eksistensinya melalui agresi terhadap tim lawan.

Hasil pertandingan sepakbola merupakan kemenangan ataupun kekalahan suatu tim. Hasil dari kemenangan ataupun kekalahan bisa menimbulkan reaksi psikis para pendukungnya. Karena bila kalah bisa menimbulkan gejala frustrasi pada para pendukungnya.

Dari identifikasi sosial dan hasil pertandingan ini maka diduga bahwa ada keterkaitan pengaruh antara identitas sosial dan kekalahan terhadap agresi yang ditimbulkannya.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, dapatlah disusun pertanyaan masalah sebagai berikut:

- 1. Apakah tinggi rendahnya tingkat identifikasi sosial mempengaruhi besarnya agresi penonton sepakbola?"**
- 2. Apakah kemenangan atau kekalahan tim (hasil pertandingan) mempengaruhi besarnya agresi penonton sepakbola?**

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

1. Penonton Sepakbola

Penonton sepakbola adalah orang atau sekelompok orang yang menyaksikan ataupun memberikan dukungan pada suatu tim dalam pertandingan sepakbola. Oleh karena penonton sepakbola merupakan suatu kumpulan orang, maka untuk membahasnya diperlukan pemahaman mengenai konsep kelompok maupun situasi kebersamaan (*togetherness situation*).

Situasi kebersamaan merupakan situasi berkumpulnya sejumlah orang yang sebelumnya tidak saling mengenal. Interaksi sosial yang terjadi di antara sekumpulan orang itu tidaklah mendalam. Sejumlah orang yang berkumpul secara kebetulan berada pada suatu tempat bukanlah satu keseluruhan yang utuh. Yang terpenting dalam situasi kebersamaan itu bukannya kedalaman interaksi, melainkan karena adanya kepentingan bersama pada suatu tempat yang mendorong untuk berkumpul (Sherif & Sherif, 1956).

Situasi kelompok merupakan situasi yang orang-orangnya berinteraksi sebagai suatu keseluruhan dan anggota-anggotanya mempunyai hubungan yang mendalam antara satu dengan lainnya. Hubungan tersebut tidaklah muncul tiba-tiba, melainkan sudah ada atau terjadi sebelumnya. Selain hubungan pribadi, dalam situasi kelompok juga terdapat hubungan struktural dan hierarkis (Gerungan, 1977)

Persoalan yang muncul adalah bahwa penonton sepakbola bukanlah kerumunan murni. Hal ini dapat dibuktikan dari sejumlah tulisan dan pendapat para ahli tentang kerumunan. Penonton sepakbola bukan pula dikategorikan sebagai kelompok dalam

pengertian yang disusun berdasarkan interaksi. Kerumunan tersebut dibangun berdasarkan identitas sosial tertentu.

2. Identitas Sosial

Identitas sosial merupakan produk dari proses identifikasi sosial. Identitas sosial mencerminkan karakteristik yang khas dimana anggota kelompok sosial melakukan identifikasi.

Proses identifikasi sosial ini berlangsung tiga tahapan. terjadi tiga tahap. Pertama, identifikasi berlangsung secara tidak sadar (secara "dengan sendirinya"). Kedua, umumnya muncul secara irasional (berdasarkan pada perasaan atau kecenderungan diri yang tidak diperhitungkan secara rasional, dan ketiganya identifikasi mempunyai kegunaan untuk melengkapi sistem norma-norma, cita-cita dan pedoman-pedoman tingkah laku orang yang mengidentifikasi itu. Identifikasi dilakukan orang kepada orang lain yang dianggapnya ideal dalam satu segi untuk memperoleh sistem norma-norma, sikap-sikap dan nilai-nilai yang dianggap ideal (Gerungan, 1977).

Identifikasi sebenarnya merupakan kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Identifikasi sifatnya lebih dalam dari imitasi dan sugesti (Sukanto, 1982).

Dari kedua pendapat tersebut di atas dapatlah dicermati bahwa identifikasi merupakan proses kelompok. Di dalam proses kelompok ini peran kognitif memegang peranan yang sangat penting. Hal senada juga disampaikan oleh Wann & Branscombe, (1995), Brewer (1993), & Hogg (1982).

Identifikasi (Wann & Branscombe, 1995) merupakan proses menjadi anggota kelompok, dan berkembangnya kelekatan (*attachment*) atau perhatian dengan suatu identitas sosial tertentu. Dengan adanya identitas sosial (Hollander, 1981), individu menjadi terlibat satu dengan lainnya dan masing-masing menyadari sebagai anggota kelompok yang sama.

Identitas sosial juga dipandang sebagai perluasan konsep *self* (Brewer, 1993), dan identitas sosial menurut Tajfel & Turner (dalam Rutenber, dkk, 1996) dipandang sebagai dasar terbentuknya keanggotaan kelompok sosial. Identifikasi sosial merupakan bagian dari teori kelompok, terutama apabila ditinjau dari motivasi berkelompok (Brewer, 1993).

Tingginya identifikasi sosial seseorang pada suatu kelompok, menunjukkan bahwa seseorang tersebut akan mendapatkan identitas yang sesuai dengan kelompok yang diacunya. Dengan beridentifikasi, seseorang akan melakukan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik kelompok yang dijadikan acuan.

Implikasi praktisnya, seseorang yang sangat tinggi identifikasinya terhadap *in-group* akan mengevaluasi kelompoknya lebih positif daripada *out-group*nya, dan mereka akan cenderung melawan *out-group* ketika nilai identitasnya terancam (Branscombe & Wann, 1992). Salah satu cara untuk menerima dan memelihara identitas sosial yang positif atau tingginya harga diri adalah dengan menolak atau melawan kelompok lainnya (Tajfel dan Turner dalam Rutenber, dkk, 1996).

Turner (dalam Mackie, 1986) menyatakan bahwa identifikasi sosial terjadi dalam tiga tahap. Tahap pertama, kategorisasi sosial. Pada proses ini diri dan orang lain dipersepsi sebagai anggota kelompok yang berbeda. Persepsi tentang keanggotaan

kelompok ini menjadi dasar untuk proses identifikasi sosial selanjutnya. Tahap kedua adalah munculnya homogenitas atribut, perilaku dan norma-norma yang mencirikan suatu kelompok akan ditetapkan. Tahap ketiga, adalah munculnya proses stereotipi diri. Pada tahap ini individu mengatribusi diri terhadap sifat-sifat atau karakteristik kelompok yang dimasukinya.

Dalam pertandingan sepakbola kategorisasi sosial para penonton mudah terbentuk. Dari sisi tim yang bertanding, dua kesebelasan sudah merupakan polarisasi kelompok. Para penonton yang datang ke stadion umumnya sudah melakukan kategorisasi diri terhadap tim yang akan bertanding. Dari proses kategorisasi diri ini, individu mengidentifikasi diri ke dalam tim kebanggaan, tim yang dijadikan idola.

Identifikasi sosial penonton sepakbola tampak dalam bentuk penggunaan atribut. Atribut-atribut ini biasanya dibentuk berdasarkan image tentang tim seperti keperkasaannya, atau berdasarkan karakteristik warna kaos tim. Identifikasi sosial juga bisa terjadi karena primordialisme kedaerahan ataupun karena prestasi tim yang dapat dibanggakan.

Mengingat begitu besar peran identifikasi sosial dalam membentuk perilaku para penonton sepakbola, kiranya tidak salah apabila identifikasi sosial dijadikan variabel penelitian yang mengarahkan pada tindak agresi. Asumsinya adalah semakin tinggi tingkat didentifikasi sosial semakin tinggi pula tingkat agresi.

3. Agresi Penonton Sepakbola

Dollar, dkk, (dalam Dill & Anderson, 1995) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara frustrasi dan agresi. Dalam teori itu dijelaskan bahwa (1) semua tindakan agresi

merupakan hasil frustrasi sebelumnya, dan (2) semua frustrasi mengarahkan pada tindak agresi. Frustrasi ini diidentifikasi sebagai tindakan yang menghalangi seseorang dari pencapaian harapan; sedangkan agresi didefinisikan sebagai perilaku yang berintensi (berniat) untuk melukai individu yang menjadi sasaran.

Baron & Byrne (1984) juga menyusun suatu model teori drive tentang agresi. Dalam teorinya dinyatakan bahwa berbagai kondisi eksternal (seperti frustrasi, sakit/nyeri fisik dan rasa malu) memiliki peran yang sangat penting dalam membangkitkan motif-motif yang kuat untuk menyerang atau melawan orang lain. Dari dorongan-dorongan inilah akhirnya seseorang mewujudkan tindakan agresinya secara tampak (overt).

Teori frustrasi-agresi Berkowitz (1995) menjelaskan bahwa kegagalan seseorang dalam mencapai tujuan yang diinginkan merupakan sumber munculnya agresi. Oleh karena itu apabila kekalahan itu dipandang sebagai kegagalan mencapai tujuan dan hal ini merupakan frustrasi, maka kekalahan suatu tim yang didukungnya juga merupakan frustrasi penyebab agresi.

Di dalam penelitian ini, hasil pertandingan atau (kalah dan menang) merupakan bentuk keberhasilan atau kegagalan yang dapat menimbulkan frustrasi tersebut. Bila tim yang didukungnya menang, maka rasa frustrasi itu bisa dihindarkan. Sebaliknya, bila tim yang didukungnya kalah, maka rasa frustrasi itu bisa muncul. Sebagai konsekuensi yang muncul dari gejala frustrasi itu yaitu agresi penonton bisa terjadi. Yang menjadi sasaran agresi bisa pemain dari tim lawan atau penonton tim lawan lawan. Sasaran agresi juga bisa pemain dari tim yang didukungnya. Gejala ini muncul bila timnya selalu kalah atau tidak mungkin bisa memenangkan pertandingan.

4. Hipotesis

Berdasarkan pada latar belakang masalah, permasalahan, serta kajian pustaka, maka hipotesis penelitian ini adalah:

- 1. Terdapat perbedaan dalam agresi penonton sepakbola yang disebabkan oleh tinggi atau rendahnya identitas sosial.**
- 2. Terdapat perbedaan dalam agresi penonton sepakbola yang disebabkan oleh hasil pertandingan (kalah-menang)**

BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan antara lain:

- (1) untuk mengetahui perbedaan agresi penonton sepakbola berdasarkan pada tinggi rendahnya identitas sosialnya, dan
- (2) untuk mengetahui perbedaan agresi penonton sepakbola berdasarkan pada hasil pertandingan (kalah-menang).

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi kepentingan ilmu pengetahuan psikologi maupun kepentingan praktis. Manfaat bagi ilmu pengetahuan psikologi adalah sebagai media pengembangan teori psikologi khususnya teori agresi yang dilakukan oleh kerumunan.

Manfaat praktisnya adalah diharapkan hasil penelitian ini bisa memberikan dasar-dasar teoretis penyebab perilaku agresi penonton sepakbola. Dengan mengetahui sebab-sebab agresi, diharapkan dapat diketahui cara mengatasinya.



BAB IV METODE PENELITIAN

1. Tipe Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimental murni. Eksperimen ini bertujuan untuk melihat pengaruh identifikasi sosial dan hasil pertandingan (kemenangan-kekalahan) terhadap agresi penonton.

Rancangan eksperimen dalam penelitian ini adalah *post-only control group*. Rancangan model ini sesuai dengan rancangan yang digambarkan oleh David Dooley (1994). Dalam eksperimen ini, pengukuran dilakukan hanya sekali. Dalam eksperimen ini hanya dibedakan antara kelompok eksperimen (yang diberi perlakuan) dan kelompok yang tidak diberi perlakuan. Perlakuan hanya berupa pemberian pita dan ikat kepala di masing-masing tim sebagai cerminan identitas kelompok.

2. Identifikasi Variabel

Variabel bebas (X) di dalam penelitian ini antara lain: identifikasi sosial, dan hasil pertandingan (menang-kalah), sedangkan variabel tergangungnya (Y) yaitu agresi penonton sepakbola.

3. Definisi Operasional Variabel Penelitian.

Identifikasi/identitas sosial dimanipulasi dengan pemakaian ikat kepala dan pita pada lengan yang digunakan oleh pemain / tim yang didukung. Jumlah penonton pendukung tim pada pertandingan ini dibatasi. Masing-masing tim hanya didukung oleh 5 penonton tetap. Penetapan jumlah tim atau penonton sudah diatur dalam peraturan pertandingan yang disusun oleh eksperimenter.

Hasil pertandingan merupakan kemenangan atau kekalahan suatu tim yang akan diperoleh setelah pertandingan berakhir. Dalam penelitian ini setiap tim yang bertanding dapat ditentukan menang atau kalah. Peraturan permainan dalam eksperimen ini sudah ditetapkan bahwa tidak ada tim yang seri dalam pertandingan. Bila hingga akhir waktu pertandingan belum ada yang menang, maka waktu akan ditambah hingga terjadi *sudden death* (yaitu siapa yang membuat gol terlebih dahulu ke gawang lawan tim itulah yang menang).

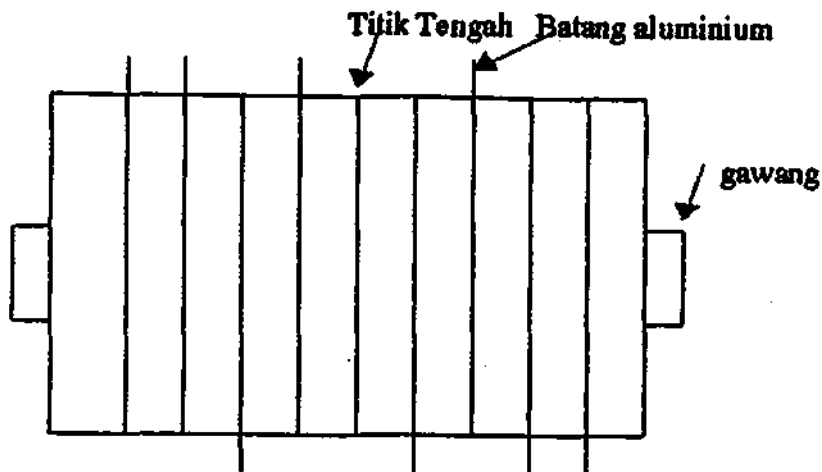
Agresi penonton sepakbola dihitung dari banyaknya gulungan kertas yang dilempar oleh para penonton pendukung masing-masing tim atau kontestan yang sedang bertanding. Kertas-kertas ini diberi warna yang berbeda antara kedua kelompok penonton pendukung. Jumlah kertas gulungan tidak dibatasi.

4. Subyek penelitian

Penelitian ini menggunakan subyek penelitian para mahasiswa. Pemilihan subyek mahasiswa didasarkan pada pertimbangan mudahnya koordinasi dalam eksperimen. Unit analisis penelitian ini adalah tim-tim pada suatu pertandingan, bukannya individu masing-masing subyek mahasiswa. Sebagai konsekuensinya adalah skor agresi diperoleh dari total lemparan selama eksperimen berlangsung dari suatu tim penonton.

Alat penelitian yang digunakan adalah permainan sepakbola mini atau *kleitner fussball* yang dimodifikasi oleh peneliti. Dalam permainan ini setiap tim terdiri dari dua pemain. Seorang berperan sebagai pemain penyerang dan seorang lagi sebagai pemain bertahan. Lapangan yang digunakan adalah meja dengan miniatur pemain yang digerakkan dengan tangkai aluminium dari sisi kanan dan kiri lapangan. Lebar meja

lapangan sekitar 70x 110 cm. Kemenangan ditentukan dari banyaknya bola yang dimasukkan ke gawang lawan. Skor didasarkan pada banyaknya bola yang dimasukkan ke gawang lawan. Waktu bertanding untuk masing-masing tim adalah 2 x 10 menit. Semua aturan atau ketentuan yang menyangkut peraturan pertandingan dan peraturan permainan diatur dalam technical meeting.



Skema Lapangan Kleiner Fussball

5. Prosedur eksperimen.

Eksperimen ini dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah tahap sosialisasi. Pada tahap ini setiap orang yang berminat pada permainan ini diberikan kesempatan latihan. Tahap ini diberikan mengingat bahwa permainan ini belum memasyarakat. Perlu diketahui pula bahwa permainan ini berasal dari Jerman.

Tahap selanjutnya adalah tahap pendaftaran peserta. Masing-masing tim peserta terdiri dari dua orang pemain disertai dengan penonton pendukung masing-masing 5

orang. Dalam pendaftaran setiap peserta diberitahu tujuan penelitiannya yaitu untuk melihat peran dukungan penonton pada penampilan suatu tim olahraga.

Tahap terakhir berupa tahap kompetisi. Kompetisi merupakan pertandingan antar tim peserta. Agar setiap peserta termotivasi untuk tampil dengan baik, maka kompetisi ini bertujuan untuk memperebutkan badih. Sistem pertandingan yang digunakan adalah kompetisi penuh. Dalam sistem ini setiap tim saling bertemu dengan prinsip home-away. Sistem ini diterapkan karena dalam satu kompetisi banyak pertandingan yang dihasilkan. Misalnya bila dalam satu kompetisi ada enam peserta, maka masing-masing tim akan tampil 5 kali dalam satu putaran.

Setelah pertandingan dilakukan untuk menetapkan mana dari pertandingan-pertandingan itu yang timnya akan memakai tanda ikat kepala atau pita di lengan sebagai perwujudan dari identitas sosial rendah atau tinggi.

6. Analisis data.

Sesuai dengan hipotesisnya, analisis data dilakukan dengan teknik uji Wilcoxon. Uji ini dipilih karena jumlah pertandingannya relatif kecil, tidak perlu datanya memenuhi sebaran yang normal, datanya tidak harus interval atau rasio. Untuk menentukan diterima atau tidaknya hipotesis penelitian yang telah ditetapkan, peneliti perlu menetapkan taraf signifikansinya. Peneliti menetapkan 5% sebagai batas kritis penerimaan atau penolakan hipotesis. Semua perhitungan dilakukan dengan program SPSS ver 7.5.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Banyaknya pertandingan yang dianalisis dalam penelitian ini berjumlah 17. Dari ke-17 pertandingan itu ada satu pertandingan yang digugurkan karena kedua tim tidak hadir, sehingga tidak ada yang menang atau yang kalah.

Perilaku agresi penonton dalam eksperimen ini biasanya terjadi saat salah satu tim kemasukan gol. Kedua pendukung tim, baik yang menang ataupun yang kalah, juga sama-sama melakukan tindakan pelemparan (agresi), hanya saja sesuai dengan data yang terkumpul, tim yang kalah lebih banyak melakukan agresi dibandingkan dengan tim yang menang. Tindakan agresi pendukung tim yang kalah tersebut tidak saja diarahkan pada penonton atau tim lawan, melainkan juga kepada pemain dari tim sendiri.

Dari 16 pertandingan, 8 pertandingan diberi perlakuan dengan tim yang menunjukkan identitas sosial tinggi (dengan memberi pita dan ikat kepala), sedangkan 8 pertandingan merupakan pertandingan dengan identitas sosial rendah (tanpa pita dan ikat kepala).

Deskripsi statistik skor variabel agresi penonton sepakbola menunjukkan seperti tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Statistik Deskripsi Variabel Agresi

	N	Mean	SD	Minimum	Maksimum
Agresi	32	34	18,97	0	60

Angka 0 (nol) pada skor agresi minimum tersebut terjadi karena pertandingan berakhir dengan WO (walk out). Sebagai akibatnya nilai agresi dari penonton tidak diperoleh dari pertandingan tersebut.

Perbedaan Agresi Penonton didasarkan pada Identitas Sosial

Hasil perhitungan dengan tes Wilcoxon menunjukkan rangking untuk masing-masing kelompok dengan identitas sosial tinggi dan identitas sosial rendah adalah seperti pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rangking Variabel Agresi berdasarkan Identitas Sosial

Identitas Sosial		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Agresi	Rendah	16	14,13	226
	Tinggi	16	18,68	302
	Total	32		

Uji statistik dengan tes Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar $-1,441$ dengan taraf signifikansi $0,160$. Dengan taraf signifikansi ini berarti bahwa hipotesis nol yang menyatakan tidak ada perbedaan antara identitas sosial tinggi dan identitas sosial rendah pada agresi penonton sepakbola, .. terbukti.

Perbedaan Agresi Penonton didasarkan pada Hasil Pertandingan

Hasil perhitungan dengan tes Wilcoxon menunjukkan rangking untuk masing-masing kelompok tim yang menang dan tim yang kalah adalah seperti pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Ranging Variabel Agresi berdasarkan Hasil Pertandingan

Hasil Pertandingan		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Agresi	Menang	16	12,94	207
	Kalah	16	20,06	321
	Total	32		

Tes statistik dengan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai Z sebesar $-2,161$ dengan taraf signifikansi $0,032$. Dengan taraf signifikansi di atas berarti menunjukkan bahwa ada perbedaan tingkat agresi penonton sepakbola yang didasarkan pada hasil pertandingan. Bila diperhatikan rerata rankingnya, maka kelompok tim yang kalah nilai agresinya lebih tinggi dibandingkan dengan tim yang menang.

2. Pembahasan

Tinggi rendahnya identitas sosial tidak menunjukkan perbedaan tingkat agresi. Hasil ini disebabkan oleh beberapa kemungkinan. Pertama, jumlah pertandingan masih kurang banyak. Kedua, ikat kepala dan pita di lengan masih belum menunjukkan identitas sosial secara berarti. Pada penelitian ini, diduga bahwa identitas sosial yang terbentuk dalam diri para pendukung tim masih sangat dangkal. Identitas sosial masih dalam tahap kategorisasi saja, belum sampai pada tahap identifikasi. Ketiga, banyaknya pertandingan yang berakhir dengan WO sangat mempengaruhi sebaran skor agresi, dan pada akhirnya mempengaruhi sebaran ranking masing-masing kelompok.

Hasil pertandingan menunjukkan perbedaan tingkat agresi penonton sepakbola. Kesimpulan ini tampaknya mendukung hipotesis frustrasi-agresi yang telah dikembangkan Dollar dkk dan Berkowitz (1995), Suryanto, (1996), dan Suryanto, dkk. (1997). Tim-tim

yang kalah cenderung penontonnya lebih agresif dibandingkan tim yang menang. Dari pantauan selama pertandingan, tim-tim yang menang pun juga melakukan agresi. Sasaran ketidakpuasan para penonton terjadi ketika gawang timnya kebobolan.

Munculnya agresi pada kelompok yang kalah juga ditentukan oleh adanya deregorasi (pelecehan) harga diri dari tim. Tim-tim yang kalah berarti harga diri tim itu direndahkan. Konsekuensinya adalah pendukung tim itu tidak terima terhadap hasil pertandingan. Bentuk ketidakpuasan akan menurunnya harga diri itu lalu dimanifestasikan dalam agresi.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat disimpulkan :

- a. Tidak terdapat perbedaan dalam agresi penonton sepakbola yang disebabkan oleh tinggi rendahnya identitas sosial.
- b. Terdapat perbedaan dalam agresi penonton sepakbola yang disebabkan oleh hasil pertandingan (kalah-menang)

2. Saran-saran

Saran-saran yang diberikan berdasarkan pelaksanaan eksperimen dan hasil kesimpulan ini antara lain:

- a. Eksperimen ini membutuhkan kesabaran dan ketekunan tersendiri. Oleh karena itu bila akan melakukan eksperimen agresi, eksperimenter harus bisa mengendalikan subyek eksperimen secara baik. Bila agresi tidak dikontrol, bisa jadi subyek melakukan tindakan agresi yang diluar kendali eksperimen.
- b. Oleh karena penelitian ini bentuknya eksperimen, maka untuk mengambil kesimpulan secara umum perlu hati-hati. Karena bila penonton sepakbola yang sebenarnya dilarang menggunakan atribut tim, maka kemarahan penonton sangat mungkin terjadi.
- c. Identitas sosial yang ditunjukkan dengan pita di lengan dan ikat kepala pada pemain dan penonton pendukung belum menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap agresi penonton. Oleh karena itu untuk mengoperasionalisasi variabel ini maka eksperimenter perlu memberi tambahan atribut tim yang lain, misalnya: kaos, baliho, spanduk, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Baron, R.A. & Byrne, B.D., 1984. *Social Psychology: Understanding Human Behavior*, Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Berkowitz, L., 1995. *Agresi : Sebab dan Akibatnya*. Penerjemah: Hastuti Woro Susiatni. Jakarta: Pustaka Binawan Pressindo.
- Branscombe, N.R., & Wann, D.L., 1992. Physiological Arousal and Reactions to Outgroup Members During Competitions That Implicate an Importance Social Identity, *Aggressive Behavior*, 18, 85-93.
- Brewer, M., 1993. The Role of Distinctiveness in Social Identity and Group Behavior. Dalam Michael A. Hogg & Dominic Abrams (Edt). *Group Motivation: Social Psychological Perspectives*. New York: Harvester Wheatsheaf.
- Dill, J.C., & Anderson, C.A., 1995. Effect of Frustration Justification on Hostile Aggression. *Aggressive Behavior*, 21, 359-369.
- Dooley, D. 1995. *Social Research Methods*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Gerungan, W.A., 1977 *Psychologi Sosial: Suatu Ringkasan*. Edisi Keempat, Bandung: PT Eresco.
- Hogg, M.A. 1992. *The Social Psychology of Group Cohesiveness: From Attraction to Social Identity*. New York: Harvester Wheatsheaf.
- Mackie, D. M., 1986. Social Identifikasi Effects in Group Polarization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50, 4, 720-728.
- Ruttenberg, J. Zea, M.C., & Sigelman, C.K., 1996. *Collective Identity and Intergroup Prejudice Among Jewish of Social Psychology*. 136(23), 209-220.
- Suryanto, 1996. *Agresi Penonton Sepakbola, Thesis S2*. Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Suryanto, 1997. *Faktor-faktor Penyebab Agresi Penonton Sepakbola*, Surabaya: Lembaga Penelitian Unair.
- Suryanto, Ino Yuwono, & Cholichul Hadi, 1997. *Pengaruh Fanatisme, Rangsang Situasional, Deindividuasi dan Frustrasi terhadap Agresi Penonton Sepakbola: Suatu Model Kausal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Unair.
- Suryanto & Djameludin Ancok, 1997. *Agresi Penonton Sepakbola, BPPS-UGM*, 10 (1A), 1-13
- Wann, D.L., & Branscombe, N.R., 1995. Influence of Level of Identification with A

Group and Physiological Arousal on Perceived Intergroup Complexity. *British Journal of Social Psychology*. 34, 223-235.

PAMERAN

1 MAR 2004

MILIK
PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA

MAREMA

C:\Program Files\SPSS\spsswin1-dik.sav

	pancain	idansos	hasilper	agresi
1	2	2	2	50
2	4	2	1	38
3	5	2	2	59
4	5	2	1	31
5	2	2	2	55
6	4	2	1	42
7	2	2	2	38
8	5	2	1	23
9	4	2	2	55
10	6	2	1	50
11	1	2	2	34
12	2	2	1	22
13	1	2	2	42
14	5	2	1	39
15	2	2	2	42
16	6	2	1	39
17	2	1	2	0
18	5	1	1	0
19	3	1	2	60
20	5	1	1	38
21	1	1	2	0
22	4	1	1	0
23	2	1	2	0
24	2	1	1	0
25	1			
26	2			
27	5	1	1	41
28	1	1	2	56
29	5	1	1	42
30	4	1	2	49
31	5	1	1	35
32	2	1	2	42
33	4	1	1	28
34	3	1	2	41

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
AGRESI	32	34.00	18.97	0	60
Identitas Sosial	32	1.50	.51	1	2

Ranks

	Identitas Sosial	N	Mean Rank	Sum of Ranks
AGRESI	1	16	14.13	226.00
	2	16	18.88	302.00
	Total	32		

Test Statistics^a

	AGRESI
Mann-Whitney U	90.000
Wilcoxon W	226.000
Z	-1.441
Asymp. Sig. (2-tailed)	.150
Exact Sig. (2* (1-tailed Sig.))	.160 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Identitas Sosial

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
AGRESI	32	34.00	18.97	0	60
HASILPER	32	1.50	.51	1	2

Ranks

	HASILPER	N	Mean Rank	Sum of Ranks
AGRESI	1	16	12.94	207.00
	2	16	20.06	321.00
	Total	32		

Test Statistics^a

	AGRESI
Mann-Whitney U	71.000
Wilcoxon W	207.000
Z	-2.161
Asymp. Sig. (2-tailed)	.031
Exact Sig. [2* (1-tailed Sig.)]	.032 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: HASILPER