

KKP  
EK  
302  
Sur  
f

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAN  
DIREKTORAT PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA

FAKTOR-FAKTOR DALAM  
AGRESI PENONTON SEPAKBOLA

TERDAFTAR PADA :  
LEMBAGA PENELITIAN  
UNIVERSITAS AIRLANGGA

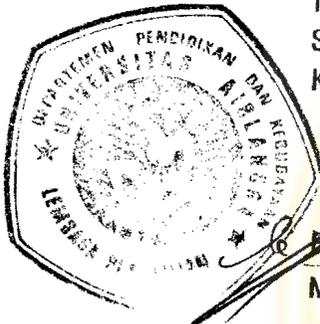
Nomor: 164, LP

Surabaya, 31-3-

Ketua,



30002029731411



Prof. Dr. Noor Cholies Zaini

NIP. 130355372

3000202973141-1 ✓

Peneliti :

Suryanto, Drs. MSi

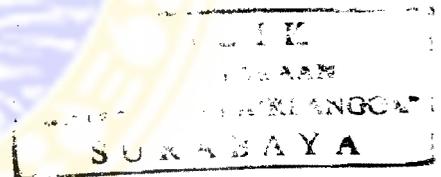


FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA

1997

**SELESAI**

HALAMAN PENGESAHAN



## RINGKASAN PENELITIAN

Judul Penelitian: FAKTOR-FAKTOR DALAM AGRESI PENONTON SEPAKBOLA

Peneliti : Suryanto

Fakultas : Psikologi

Sumber Biaya : Sendiri

Isi Ringkasan :

Penelitian ini merupakan penelitian eksplanatif. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk menguji hipotesis yang telah disusun.

Penelitian ini bertujuan untuk korelasi antara fanatisme, rangsang situasional, deindividuasi, dan frustrasi dengan agresi penonton sepakbola. Dengan menggunakan analisis regresi, selain besarnya korelasi, juga didapatkan besarnya koefisien determinan, dan sumbangan efektif masing-masing ubahan bebas terhadap ubahan terikatnya.

Populasi penelitian ini adalah pertandingan sepakbola di Liga Indonesia II tahun 1995/1996, sehingga unit analisisnya adalah pertandingan. Pada penelitian ini, peneliti memfoto peristiwa-peristiwa yang mengandung agresi dan variabel penelitian sepanjang pertandingan. Hasil foto lalu dirating oleh dua orang rater. Yang menjadi rater dalam penelitian ini adalah seorang wartawan olahraga dan seorang pengurus sepakbola, sehingga dapat dikatakan sudah ahli dibidangnya.

Hasil analisis menunjukkan hipotesis null penelitian ditolak, sehingga hipotesis alternatifnya bisa diterima. Kesimpulan ini diambil setelah analisis dengan F sebesar 198,406 dengan  $p = 0,0001$ . Koefisien determinan korelasi ini adalah 0,937, dengan demikian dapat dikatakan bahwa agresi penonton sepakbola hampir disebabkan oleh ubahan

(iii)

bebas penelitian, dan hanya 2,7% saja yang disebabkan oleh ubahan lain.

Besarnya sumbangan efektif masing-masing penelitian dapat dilihat berturut-turut sebagai berikut: fanatisme, 37,46%, frustrasi sebesar 32,17%, deindividuasi sebesar 20,11%, dan rangsang situasioal sebesar 7,56%.



## KATA PENGANTAR

Penulis menyampaikan puji syukur kehadlirat-Nya atas segala limpahan rahmat sehingga laporan penelitian ini bisa disusun.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat faktor-faktor dalam agresi penonton sepakbola. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk memenuhi salah satu aspek dalam pengumpulan angka kredit kenaikan pangkat.

Selesainya penelitian tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, terutama Mas Drs. Mudjito, dan Ir. Arief Sosiawan yang menjadi rater, dan rekan-rekan staf pengajar di lingkungan Fakultas Psikologi yang telah menyediakan diri untuk membahas dalam seminar ini. Tidak lupa kami menyampikan juga terima kasih pada berbagai pihak yang telah membantu penelitian hingga penyelesaian laporan penelitian ini.

Penulis menyadari sekali akan kekurangan dana keterbatasan dalam penelitian ini, oleh karena itu kritik dan sarannya sangat kami harapkan.

Surabaya, 24 Maret 1997

Drs. Suryanto, MSi

(v)

## DAFTAR ISI

|  |           |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL                              | ( i )     |
| HALAMAN PENGESAHAN                         | ( ii )    |
| RINGKASAN PENELITIAN                       | ( iii )   |
| KATA PENGANTAR                             | ( v )     |
| DAFTAR ISI                                 | ( vi )    |
| DAFTAR LAMPIRAN                            | ( vii )   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                   | <b>1</b>  |
| 1.1 Latar Belakang Masalah                 | 1         |
| 1.2 Permasalahan                           | 7         |
| 1.3 Tujuan Penelitian                      | 8         |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>             | <b>9</b>  |
| 2.1 Pengertian Suporter & Penonton         | 9         |
| 2.2 Kerumunan                              | 11        |
| 2.3 Agresi                                 | 15        |
| 2.4 Deindividuasi                          | 17        |
| 2.5 Rangsang Situasional                   | 20        |
| 2.6 Frustrasi                              | 24        |
| 2.7 Fanatisme                              | 27        |
| 2.2 Hipotesis Penelitian                   | 29        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>           | <b>30</b> |
| 3.1 Tipe Penelitian                        | 30        |
| 3.2 Identifikasi Ubahan Penelitian         | 30        |
| 3.3 Definisi Operasional Ubahan Penelitian | 30        |
| 3.4 Populasi Penelitian                    | 31        |
| 3.5 Analisis Data                          | 32        |

( vi )

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| BAB IV HASIL ANALISIS                 | 33 |
| 4.1 Gambaran Lokasi Penelitian        | 33 |
| 4.2 Organisasi Suporter               | 34 |
| 4.3 Pengambilan Foto                  | 35 |
| 4.4 Rating & Reliabilitas Antar Rater | 37 |
| 4.5 Data Deskriptif                   | 38 |
| 4.6 Hasil Analisis                    | 40 |
| 4.7 Pembahasan                        | 41 |
| BAB V PENUTUP                         | 42 |
| 5.1 Kesimpulan                        | 43 |
| 5.2 Saran-saran                       | 43 |
| DAFTAR PUSTAKA                        | 45 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN                     |    |

## DAFTAR LAMPIRAN DAN DAFTAR TABEL

### LAMPIRAN-LAMPIRAN:

Lampiran 1. SKOR RATING TIAP PERTANDINGAN

Lampiran 2. HASIL ANALISIS REGRESI

### TABEL-TABEL:

Tabel 1 . STATISTIK DESKRIPTIF UBAHAN PENELITIAN

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Popularitas sepakbola di kalangan masyarakat Indonesia sangat besar. Hal ini terjadi karena sepakbola termasuk olahraga yang murah, permainannya bisa dimainkan di sembarang tempat, aturan mainnya cukup fleksibel. Sedangkan Marotzke (1984), menyimpulkan bahwa sepakbola menjadi menarik karena memiliki tiga karakteristik dasar, yaitu: sepakbola merupakan permainan alamiah, ada ritualisasi yang terekspresi, dan ada karakter dramatik permainan akibat perubahan situasi yang terjadi terus-menerus.

Di dalam suatu sistem pertandingan sepakbola, antara pemain, pelatih, wasit maupun penonton, pada dasarnya merupakan sub-sistem yang tidak terpisahkan. Mereka memasuki suatu pelibatan sosial tertentu. Loy dkk. (1980), dan Suryanto (1995) menulis bahwa pemain menjalani suatu pelibatan sosial yang primer, sedangkan pelatih, wasit, panitia pertandingan, manajer, dokter, psikolog (bila ada) masuk dalam kategori sekunder. Di dalam pelibatan sekunder ini, pelatih dan wasit adalah orang yang terlibat langsung, sedang penonton terlibat

secara tidak langsung.

Meskipun penonton terlibat secara sekunder yang bagi suatu tim. Terdapat sisi-sisi yang menguntungkan dari penonton. Dari sisi psikologis, kehadiran penonton akan meningkatkan motivasi tanding para pemain, dan implikasinya mereka dapat memenangkan pertandingan. Sementara itu dari sisi materi, kehadiran penonton akan membawa dampak pada kesejahteraan pemain dan klub.

Munculnya bentuk-bentuk kebrutalan / agresi merupakan sisi negatif dari penonton. Dari evaluasi terhadap 136 pertandingan, tingkat kerusuhan yang terjadi mencapai 2,6 persen. Dari prosentase tersebut, Surabaya tergolong kota di Indonesia yang paling menonjol tingkat kerusuhan suporternya (Jawa Pos, 24/5/1995). Meski dapat dibbilang kecil, kerugian yang ditimbulkannya memiliki dampak yang luar biasa. Hal ini bisa dilihat dari kasus-kasus berikut.

Tercatat bahwa peristiwa Heyssel tahun 1985 menelan korban 39 korban jiwa dan 450 lainnya luka berat dan ringan (Tempo, 19/9/1987). Peristiwa di Stadion Hillsborough, Sheffield Inggris menelan korban 108 jiwa tewas dan 170 lainnya luka berat dan ringan (Tempo, 22/4/1989). Pada pertandingan antara Persebaya vs Petrokimia Putra di Liga Dunhill I, para penonton

merusak apa saja yang ada di stadion. Mereka mengambil uang di loket, maupun melempari petugas dan portir di depan pintu masuk stadion (Jawa Pos, 29/5/1995). Di Kudus, para penonton tuan rumah meludahi dan melempari bus yang ditumpangi pemain saat menuju ke penginapan karena timnya gagal mengalahkan Persiraja Banda Aceh (Jawa Pos, 2/4/1995). Di Kudus pula, kepala Roger Milla, Noach Meriem dan Bonggo Pribadi (pemain Pelita Jaya) terluka akibat lemparan batu penonton Persiku (Jawa Pos, 17/5/1995).

Seminggu setelah peristiwa Kudus, di Banjarmasin juga terjadi kebrutalan penonton. Ketika itu dilangsungkan pertandingan antara Barito Putra vs PSM Ujung Pandang. Peristiwa ini terjadi karena kekecewaan penonton terhadap kepemimpinan wasit, ketidakpuasan terhadap penampilan pemain kesayangannya dan protes karena rekan penonton mereka dipukuli petugas keamanan di lapangan (Jawa Pos, 22/5/1995).

Kerugian materi yang terjadi akibat kebrutalan penonton ini sudah sulit dihitung. Sebagai contohnya, selain panitia harus mengganti biaya perbaikan stadion, mereka juga harus menyediakan honor petugas keamanan yang cukup banyak. Besarnya honor petugas keamanan ini sekitar empat sampai tujuh juta rupiah dengan jumlah

petugas sebanyak 2.000 - 3.000 orang untuk satu kali pertandingan. Seandainya kerusuhan tidak terjadi, tentunya uang sebesar itu bisa dimanfaatkan untuk pembinaan atlit maupun kebutuhan tim yang lain.

Kerusuhan penonton sepakbola pada dasarnya adalah perilaku hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan model determinisme timbal-balik Bandura. Model itu menjelaskan bahwa perilaku merupakan hasil interaksi faktor personal dan lingkungannya (Dikutip oleh Hjille & Ziegler, 1992). Kebrutalan atau kerusuhan penonton pada prinsipnya merupakan agresi yang dilakukan para penonton setelah mereka berada di dalam suatu situasi lingkungan tertentu.

Brigham (1992) menyatakan bahwa agresi pada dasarnya adalah perilaku yang bertujuan untuk melukai secara fisik ataupun psikis terhadap seseorang. Dari pengertian tersebut, berarti bahwa penonton sepakbola akan melakukan tindakan untuk melukai baik fisik ataupun psikis kepada subyek lain yang berada pada situasi pertandingan sepakbola.

Penelitian mengenai agresi sebenarnya sudah banyak dilakukan. Namun penelitian yang khusus untuk melihat agresi penonton olahraga masih dapat dibilang

langka. Novitaningtyastuti (1992) misalnya, hanya membahas korelasi antara deindividuasi dengan kecenderungan agresi. Dari penelitiannya disimpulkan adanya korelasi antara kedua variabel yang cukup tinggi.

Russel (1995) juga hanya melihat beberapa faktor kepribadian dari para penonton. Hasil penelitian Russel ini menunjukkan bahwa anak laki-laki muda cenderung tertarik melihat permainan olahraga karena mereka suka melihat semangat tandingnya (*figthing*). Hasil keseluruhan penelitian menyebutkan bahwa alasan seseorang tertarik melihat pertandingan adalah karena ketrampilan pemain dan dukungan tim, di samping melihat semangat tandingnya.

Hammock & Richardson (1992) berusaha melihat beberapa variabel prediktor terjadinya perilaku agresi. Hasilnya menunjukkan bahwa provokasi adalah prediktor terkuat untuk terjadinya agresi provokasi, apabila dibandingkan dengan variabel seperti: target agresi, orientasi peran jenis kelamin, dan jenis kelamin pelaku.

Penelitian-penelitian tentang agresi yang telah dilakukan selama ini memiliki banyak kelemahan. Pertama, dalam sebagian besar studi, individu mungkin akan melakukan agresi hanya dalam satu cara saja, sehingga

agresivitasnya sangat "artifisial". Kedua, subyek penelitian hanya diberi kesempatan satu cara saja untuk melakukan agresi, sementara di dalam realitas mereka bisa melakukan banyak pilihan perilaku. Ketiga, adanya keterbatasan metode yang digunakan untuk membuat marah, sakit, atau frustrasi subyek (Brigham, 1992).

Dengan melihat kelemahan yang ada, penelitian ini berusaha untuk memadukan beberapa teori agresi dalam situasi yang sebenarnya, sehingga lebih komprehensif bentuk perilaku para agresornya, dan bentuk-bentuk rangsang situasionalnya juga lebih alamiah.

Selama ini penelitian mengenai perilaku agresi juga belum ada yang memadukan konsep teori deindividua-si dan teori frustrasi-agresi. Oleh karena itu penelitian ini juga mencoba mengkombinasikan kedua teori tersebut.

Dalam kaitannya dengan teori frustrasi-agresi, diduga kuat bahwa kebrutalan penonton diakibatkan oleh rasa frustrasi mereka akibat munculnya pembatas-pembatas eksternal, sehingga tujuan tidak tercapai. Para penonton kecewa terhadap penampilan timnya. Mereka tidak puas dengan keputusan wasit. Mereka mungkin juga tidak puas karena tim lawan terlalu tangguh.

Sementara itu deindividua-si (Diener, 1978;

Diener dkk., 1980) dipandang sebagai proses penghilangan identitas diri setelah manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Bila perhatian seseorang ditarik keluar kelompok, seseorang akan kurang memperhatikan standar dirinya dan lebih mudah dipengaruhi oleh rangsang eksternal. Juga dijelaskan bahwa perilaku deindividuasi itu kurang terhambat oleh norma dan kurang memperhatikan konsekuensi. Penelitian ini menduga bahwa keadaan deindividuasi juga akan menyebabkan perilaku agresi. Hingga kini, memang belum ada penelitian yang melihat pengaruh yang jelas antara deindividuasi dengan perilaku agresi (Johnson & Downing, 1979). Oleh karena itu, penelitian ini juga melihat adanya rangsang situasional yang memperkuat munculnya perilaku agresi akibat frustrasi dan deindividuasi.

## 1.2 Permasalahan

Mengapa kebrutalan penonton sepakbola begitu tingginya? Permasalahan di atas dapat diuraikan dalam pertanyaan riset " adakah korelasi antara fanatisme, rangsang situasional, deindividuasi, dan frustrasi dengan agresi penonton sepakbola ?"

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat korelasi faktor-faktor dalam membentuk agresi penonton, melihat berapa besar koefisien determinasinya dan melihat besarnya masing-masing ubahan bebas terhadap ubahan terikat.



## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Penonton dan Suporter

Pengertian antara penonton dan suporter di dalam sepakbola berbeda. *Penonton* adalah orang yang melihat atau memperhatikan pertandingan sepakbola. Sedangkan *suporter* adalah orang yang memberikan dukungan. Di dunia sepakbola, suporter erat kaitannya dengan kecintaan dan dukungan pada tim kesayangan.

Kedua pengertian di atas berbeda secara tegas, hanya saja, di dalam pemakaian awam, makna ini seringkali saling mengganti. Makna saling mengganti ini bisa ditemui di tulisan Maksun & Suyanto (1992). Penelitian ini memilih memakai kata 'penonton' untuk menjelaskan orang yang menyaksikan maupun memberikan dukungan pada tim.

Ada tiga alasan pemakaian istilah itu. Pertama, 'penonton' maknanya lebih luas daripada 'suporter', artinya setiap suporter adalah penonton. Kedua, tidak semua 'suporter' yang mendukung tim kesayangannya menggunakan atribut tim yang didukungnya, sehingga agak sulit untuk diidentifikasi. Ketiga, baik penonton maupun suporter juga bisa melakukan kerusuhan apabila berada di dalam situasi lingkungan tertentu.

Selain kedua istilah itu, masih banyak lagi sebutan untuk penonton sepakbola. Bersumber dari sejumlah terbitan surat kabar di Surabaya, peneliti melansir beberapa istilah-istilah untuk penonton sepakbola, seperti: *tisofi*, *torsedor*, "pendukung", dan ada pula istilah "bonek". Dua sebutan pertama diduga berasal dari kata Italia atau negara Amerika Latin, yang maknanya pendukung fanatik. Sedangkan istilah terakhir (bonek) merupakan akronim dari "bondho nekat". Istilah bonek ini dimaksudkan untuk menggambarkan sekelompok penonton sepakbola yang biasanya selalu membuat ulah dan keributan, baik di luar lapangan ataupun di dalam lapangan. Para bonek ini biasanya hanya berbekal lima ratus hingga dua ribu rupiah. Bila berangkat ke stadion mereka seringkali mencari tumpangan umum seperti truk atau *pick up* yang sedang lewat. Mereka masuk stadion tanpa bayar. Ada yang masuk dengan memanjat dinding stadion atau menunggu jebolnya pintu stadion.

Apapun istilah yang diberikan kepada para penonton sepakbola itu, kesemuanya menunjukkan bahwa diantara para wartawan maupun penontonya sendiri juga memiliki kekayaan dan kreativitas.

Penonton sepakbola adalah kumpulan orang. Untuk memahami lebih lanjut, kita perlu memahami pula konsep

kelompok maupun kelompok penonton sepakbola sebagai suatu fenomena sosial.

## 2.2 Kerumunan

Konsep 'kelompok' banyak memiliki batasan. Batasan yang diberikan tergantung pada tujuan, sifat, dan maksud masing-masing ahli. Walgito (1995) menyatakan bahwa bervariasinya pengertian kelompok itu disebabkan persepsi, motivasi, tujuan, interdependensi, di samping dari segi interaksi.

Penonton sepakbola bukanlah kumpulan orang yang saling berinteraksi dan saling mempengaruhi satu dengan yang lain secara intensif. Kedatangan penonton sepakbola bersifat temporer. Penonton sepakbola juga tidak memiliki norma kelompok. Mereka hanya diminta untuk tidak mengganggu jalannya pertandingan.

Secara deskriptif, penonton sepakbola itu datang dari berbagai tempat, sehingga interaksi yang dilakukan bersifat temporer. Mereka juga tidak memiliki struktur. Bila ada kerusakan akibat kerusuhan yang dilakukannya, penonton tidak merasa bertanggung jawab akibat perbuatannya. Dengan gambaran ini, penonton sepakbola akan lebih cenderung mendekati karakteristik suatu kerumunan.

Ada dua teori klasik yang menjelaskan agresi kerumunan dari perspektif psikologi sosial, yaitu teori deindividuasi dan *Emergent Norm Theory*. Di dalam teori pertama, deindividuasi diartikan sebagai penurunan kesadaran diri dan perhatian pada evaluasi sosial yang sering terjadi di dalam kelompok atau kerumunan. Sedangkan teori kedua melihat bahwa pada sebagian besar situasi, tekanan sosial akan lebih efektif dan konformitas pada norma kelompok akan semakin besar apabila individu dapat diidentifikasi secara individual daripada individu dalam kondisi anonim atau bebas dari pengawasan. Dengan kata lain, anonimitas melindungi individu dari penolakan sosial untuk mengikuti norma (Mann & Newton, 1982).

Bila kedua teori itu diperbandingkan, maka dapatlah disimpulkan bahwa, teori deindividuasi akan menyatakan bahwa di dalam kerumunan kondisi anonimitas, bebasnya tanggung jawab individu dan beberapa faktor lain yang dihubungkan dengan hilangnya identitas diri akan menimbulkan perilaku agresi. Sedangkan teori kedua menyatakan apabila norma pro-agresi berkembang di dalam kerumunan, dan bila masing-masing individu tidak dapat teridentifikasi satu sama lain, maka tindakan agresi akan muncul. Kedua teori itu tampaknya bersaing di

dalam memberikan prediksi tentang pengaruh anoninitas di dalam kerumunan.

DiRenzo (1990) melihat kerumunan sebagai suatu kumpulan orang yang secara temporer memiliki tujuan atau sedang merespon rangsang tertentu. DiRenzo menyadari bahwa kerumunan itu memiliki tingkat struktur sosial dan kontak antarpersonal yang bervariasi. Oleh karena itu, untuk melakukan analisis mengenai bentuk kerumunan, DiRenzo mengambil tipologi Blummer.

Ada empat tipe dasar dari kerumunan, yaitu: kebetulan (*casual*), konvensional, ekspresif, dan *acting*. Pada tipe kerumunan pertama, orang yang berkumpul jumlahnya sedikit. Mereka umumnya pasif dan pertemuan mereka tidak direncanakan.

Tipe kerumunan konvensional dikenal juga sebagai *audiens*. Kerumunan ini terdiri dari sekumpulan orang yang sudah berencana untuk memperhatikan suatu kejadian / peristiwa tertentu. Perilaku orang di dalam kelompok sudah diatur norma, walau sangat terbatas. Interaksi diantara mereka sudah ada, walau sangat minim.

Tipe kerumunan ekspresif menunjukkan tingginya intensitas emosi. Kerumunan ini tidak selalu memiliki fokus obyek eksternal, tetapi konsentrasinya lebih terarah pada suasana emosionalnya. Kerumunan ini bia-

sanya ditandai dengan sejumlah tindakan seperti menyanyi, menari, minum, berteriak-teriak, ataupun perilaku lain yang cenderung bisa dikatakan menyimpang apabila mereka dalam kondisi sendirian.

Tipe keempat dari kerumunan ini dibedakan oleh keinginan dari para anggotanya dalam menentang seseorang atau sesuatu. Pelibatan emosional diantara para pelaku sangat tinggi. Tindakan mereka biasanya menunjukkan kemarahan dan permusuhan. Mereka cenderung menyimpang dari norma. Biasanya kerumunan ini memiliki seorang atau beberapa orang pimpinan.

Berdasarkan pada keempat tipe kerumunan dari Blummer ini, penonton sepakbola berada pada kategori konvensional, ekspresif dan sekaligus *acting*. Pada mulanya, penonton berkumpul untuk menyaksikan suatu pertandingan. Ketika mereka datang ke stadion, penonton bisa mengekspresikan berbagai perasaan dan emosinya baik rasa gembira, senang, benci, ataupun marah. Para penonton juga bisa melakukan tindakan seperti: membunyikan terompet, memaki wasit/pemain/penonton, melempar botol, melambaikan bendera ataupun bahkan bisa merusak stadion.

### 2.3 Agresi

Kata *agresi* memiliki banyak makna yang berbeda, dan kata itu digunakan pada berbagai konteks sesuai dengan tujuan analisis ilmiah yang berbeda pula (Scott, 1992).

Menurut para ahli ethologi (ilmu tentang perilaku binatang), semua spesies memiliki energi instinktif bawaan yang akan tereduksi apabila spesies itu mendapatkan ancaman, dan penyalurannya biasanya akan muncul apabila spesies itu dipicu oleh rangsang eksternal (Brigham, 1992). Bagaimana halnya dengan perilaku agresi yang dilakukan manusia? Banyak batasan yang diberikan oleh para ahli psikologi sosial mengenai konsep ini.

*Agresi* adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental (Berkowitz, 1995), langsung atau tidak langsung (Björkqvist, dkk. 1992).

Baron dan Byrne (1984) melihat agresi dalam empat hal, yaitu (1) merupakan suatu tingkah laku, (2) bertujuan untuk melukai atau mencelakakan (termasuk mematikan atau membunuh), (3) ada individu yang menjadi pelaku dan ada individu yang menjadi korbannya, serta (4) ada penolakan korban untuk menerima tingkah laku si

pelaku.

Dilihat dari tujuannya, agresi bisa dibedakan atas agresi instrumental dan agresi emosional (Berko-witz, 1995). *Agresi instrumental* terjadi apabila agresi itu dilakukan individu sebagai alat atau cara untuk mencapai tujuan. Dikatakan *agresi emosional* terjadi karena seseorang tersinggung dan berusaha menyakiti orang lain.

Munculnya istilah agresi instrumental membawa konsekuensi pada pemahaman motivasi agresi. Scherer (1978) menyatakan bila ditinjau dari teori dasarnya, agresi yang dilakukan oleh individu / kelompok individu itu dibedakan pada dua teori, yaitu teori *aktif* dan teori *reaktif*. Teori pertama didasarkan pada asumsi bahwa agresi dilakukan karena faktor bawaan, sedangkan teori kedua didasarkan pada asumsi bahwa agresi muncul karena adanya rangsang dari lingkungannya.

Dilihat dari sejumlah definisi dan tipenya, agresi penonton sepakbola adalah tindakan yang dilakukan oleh penonton pertandingan, bukan pemain atau wasit sebagai unsur langsung dalam pertandingan. Tujuan dari agresi itu melukai fisik ataupun psikis orang atau kelompok lain. Oleh karena itu agresi ini dikategorikan sebagai agresi instrumental meski tidak seluruhnya.

Agresor akan melakukan tindakan agresi dalam bentuk verbal atau nonverbal, langsung ataupun tidak langsung.

#### 2.4 Deindividuasi

Konsep deindividuasi pertama kali diteliti secara sistematis oleh Festinger, Pepitone dan Newcomb (dikutip oleh Johnson & Downing, 1979). Dalam pandangannya, salah satu konsekuensi dari pelibatan dan identifikasi individu di dalam kelompok adalah menurunnya tanggung jawab individu atas perilaku individualnya. Mereka yakin bahwa deindividuasi di dalam kelompok merupakan suatu fenomena dimana individu berbeda dengan kelompok dan tingkat deindividuasi dalam kelompok dapat diindeks dari tingkat kegagalan para anggota yang memiliki kontribusi perilaku berbeda (Johnson & Downing, 1979).

Diener (dikutip Baron & Byrne, 1984) menyatakan bahwa kita harus menjadi sadar tentang perasaan kita, sikap kita, dan perilaku kita. Deindividuasi terjadi ketika ada kondisi lingkungan tertentu sehingga kesadaran diri terhenti. Diantara kondisi-kondisi lingkungan tersebut, antara lain karena: (1) pengaruh anonimitas (suatu keyakinan bahwa kita tidak teridentifikasi sebagai individu); (2) tingginya tingkat arousal

(kesiagaan); (3) perasaan menyatu dengan kelompok; dan (4) adanya perhatian yang terfokus pada peristiwa maupun tujuan eksternal. Apabila keempat kondisi tersebut terjadi, maka ada dua efek yang mengikuti, yaitu: menurunnya kesadaran diri dan berubahnya persepsi dalam individu. Kedua efek inilah yang membentuk keadaan deindividuasi (*deindividuated state*).

Teori deindividuasi menyatakan bahwa karakteristik suatu kelompok mungkin juga akan lebih menarik perhatian para anggota bila dibandingkan dengan perhatiannya pada diri mereka sendiri. Dengan kata lain, individu di dalam kelompok dengan karakteristik tertentu mungkin menjadikan kesadaran diri menjadi berkurang, sebab perhatian mereka diarahkan pada kelompok tempat mereka bergabung (Diener, dkk., 1980).

Dari pendapat Diener tersebut, tersirat bahwa kelompok akan lebih menarik perhatian subyek, lebih-lebih mereka diikat di dalam kelompok itu oleh suatu ikatan primordial tertentu, seperti rasa kedaerahan, rasa senasib sepenanggungan, rasa kepemilikan bersama, dan sebagainya.

Lebih lanjut, Diener berhipotesis, jika perhatian individu ditarik keluar dari dirinya, maka individu akan berkurang standar perhatian dalam dirinya dan

menjadi lebih terpengaruh oleh rangsang eksternal. Dengan kondisi ini, perilaku individu yang mengalami deindividuasi akan kurang terhambat terhadap norma dan konsekuensi yang diakibatkan karena kurangnya proses monitoring diri dan pengendalian diri. Oleh karena itu, individu yang fokus perhatiannya pada kelompok, mereka akan lebih reaktif terhadap emosi, motif, dan rangsang situasional (Diener, dkk., 1980).

Pandangan deindividuasi di atas, umumnya dipandang sebagai keadaan yang biasanya berhubungan dengan perilaku antisosial. Untuk itu sebagai pembanding, penelitian ini mengajukan pandangan Gergen tentang deindividuasi. Gergen, Gergen, & Barton (dikutip Johnson dan Downing, 1979) mengenai deindividuasi, berusaha memanipulasi kondisi eksperimen dengan keadaan gelap dan anonimitas untuk memunculkan deindividuasi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bukannya perilaku agresi yang dihasilkan dari keadaan deindividuasi tersebut, namun perilaku-perilaku seperti memegang (touching), melindungi (caressing), dan perilaku afeksi lainnya.

Johnson dan Downing (1979) menyatakan bahwa deindividuasi hanya dipandang sebagai suatu keadaan organisme dari sisi anonimitasnya saja. Akibat perila-

ku yang ditimbulkan anonimitas itu akan menjadi perilaku negatif apabila rangsang situasionalnya seperti Ku Klox Klan, dan berperilaku positif apabila anonimitas ditunjukkan dengan seragam perawat. Oleh karena itu deindividuasi bisa dimanipulasi dengan berbagai variabel seperti: kesatuan kelompok, kekompakan kelompok, tanggung jawab kelompok, dan umpan-balik kinestetik dari aktivitas fisik.

Dari sejumlah pengertian di atas, deindividuasi dalam pertandingan sepakbola dipandang bukan saja sebagai akibat kondisi anonimitas, tetapi sebagai suatu hasil interaksi antara rangsang negatif dan tingginya kesiagaan (arousal) antara individu yang mengalami deindividuasi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu dalam penelitian ini menurunnya kesadaran diri dan pengendalian diri akibat anonimitas dan rangsang negatif dipandang sebagai perilaku deindividuasi.

## 2.5 Rangsang Situasional

Berkowitz (dikutip Baron & Byrne, 1984) menyatakan bahwa munculnya agresi seringkali diawali oleh hadirnya rangsang agresi seperti rangsang-rangsang yang berhubungan dengan marah, atau tindakan agresi di masa lalu. Oleh karena itu, senjata kadang kala juga mengha-

silkan agresi yang tampak apabila alat itu ada saat terjadinya agresi.

Schachter & Singer (dikutip Turner, 1991) mencoba menjelaskan fenomena psikologi emosi dari teori perbandingan sosial. Dalam teori itu dijelaskan bahwa pengalaman emosi yang berbeda seperti marah, takut, dsb disebabkan oleh dua komponen, yaitu: (1) keadaan kesiagaan (*arousal*) fisiologis, dan (2) label kognitif yang memberikan perbedaan makna terhadap keadaan siaga dan yang menghasilkan pengalaman subyektif yang berbeda.

Dari teori dua-faktor tentang emosi itu, bisa dicontohkan bahwa jantung berdebar yang dialami individu akan memberikan makna yang berbeda apabila satunya akan menerima pacar dan satunya akan diadili. Dengan adanya perbedaan unsur pemaknaan kognitif ini, maka rangsang situasional yang dialami oleh seseorang juga akan memberikan makna yang berlainan pula.

Bagaimana efek kesiagaan itu berinteraksi dengan makna, Zillmann memberikan penjelasannya dengan teori eksitasi-transfer. Dalam teorinya, Zillmann (dikutip Brigham, 1992) menyatakan bahwa tipe reaksi eksitatori yang disebabkan oleh rangsang yang berbeda akan saling tumpang tindih satu dengan lainnya dan hal ini akan menimbulkan mis-atribusi tentang eksitasi tersebut

sehingga menyebabkan agresi yang berhubungan dengan stimuli dan merasakan tingkat agresi yang lebih tinggi. Menurut model ini, seseorang akan cenderung melakukan agresi, meskipun disebabkan oleh faktor rangsangan yang sebenarnya bukan penyebab agresi. Agresi di atas lebih sebagai akibat adanya kesiagaan.

Tidak dapat dipungkiri lagi apabila orang itu marah maka perilakunya semakin agresif. Konsisten dengan pernyataan tersebut, Berkowitz menyatakan bahwa bila individu marah, agresi yang diakibatkan akan semakin meningkat apabila rangsang situasional dihidupkan (dikutip Carlson, dkk., 1990).

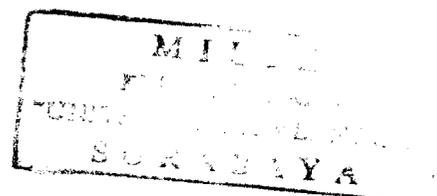
Carlson dkk. (1990) memberikan penjelasan peran rangsang situasional ini terhadap agresi berdasarkan pendapat para ahli, seperti Berkowitz dan Leventhal. Pertama, rangsang berfungsi sebagai perangsang bersyarat (*conditioned stimuli*) yang sebelumnya dihubungkan dengan respon agresi. Kedua, berdasarkan pada teori emosi, emosi negatif seperti kemarahan misalnya, merupakan komponen skematik yang selalu menghubungkan antara emosi dengan perilaku yang ditimbulkannya. Apabila rangsang situasional tidak memberikan kenyamanan pada individu, maka skema kognitif individu akan terganggu, sehingga mendorong timbulnya pengalaman

emosi negatif dan kemudian mengekspresikannya dalam perilaku agresi. Ketiga, rangsang situasional juga berfungsi sebagai rangsang diskriminatif. Rangsang-rangsang ini mungkin akan menjadi tanda bagi individu bahwa bertindak agresi akan mendapatkan penguatan.

Berkaitan dengan tidak semua rangsang menimbulkan perilaku antisosial, Johnson & Downing, (1979) mencoba membedakan antara rangsang positif dan rangsang negatif dalam pembentukan perilaku prososial dan antisosial. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa rangsang negatif akan bisa menimbulkan perilaku antisosial, sedangkan rangsang positif mengakibatkan perilaku prososial. Dari penelitian Johnson dan Downing serta didukung penelitian Gergen dkk. maka rangsang situasional yang membentuk deindividuasi dan agresi adalah rangsang situasional yang sifatnya negatif.

Guerra (1993) melihat bahwa kesalahan atribusi yang dilakukan oleh orang dewasa terhadap kegagalan sosial juga bisa mengakibatkan agresi. Dengan hasil penelitian ini tidak hanya remaja saja yang cenderung agresi, tetapi orang dewasa juga mengalami perilaku tersebut.

Pendapat senada juga dinyatakan oleh Berkowitz (1995) bahwa frustrasi tidak selalu menghasilkan agre-



si, hanya atribusi yang salah sebenarnya yang lebih mengakibatkan munculnya perilaku agresi itu.

Pertandingan sepakbola adalah suatu tontonan yang memunculkan banyak pelibatan emosional, dan menghadirkan rangsang-rangsang situasional. Bahkan munculnya rangsang situasional tidak saja selama dua kali empat puluh lima menit. Peristiwa-peristiwa yang terjadi selama pertandingan merupakan sumber munculnya rangsang tersebut. Dengan demikian, rangsang situasional sebagai pemicu munculnya agresi akan menjadi bagian yang tidak terpisahkan di dalam penelitian ini.

## 2.6 Frustrasi

Sebagaimana halnya kata 'agresi', kata 'frustrasi' mempunyai banyak arti. Bahkan para psikolog sendiri bersilang pendapat tentang batasan frustrasi ini.

Pengertian pertama, frustrasi dipandang sebagai *pembatas eksternal* yang menyebabkan seseorang tidak dapat mencapai tujuan, sedangkan pendapat kedua menganggap frustrasi sebagai *reaksi emosional internal* yang disebabkan oleh suatu penghalang (seperti dalam kalimat "kami merasa frustrasi"). Dollard dkk. menggunakan batasan yang pertama (Berkowitz, 1995). Pendapat di atas sejalan dengan pandangan Scherer.

Scherer, dkk. (1975) memandang agresi yang dilakukan manusia tidak sekedar akibat instink mati (pandangan psikoanalisis) atau akibat dorongan bawaan (pandangan ahli etologi). Agresi juga tidak dipandang sekedar sebagai fungsi untuk pemeliharaan diri, melainkan lebih sebagai bentuk reaksi terhadap peristiwa-peristiwa dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu apabila muncul penghalang dari lingkungan, reaksi frustrasi bisa menghasilkan agresi.

Di dalam hipotesis frustrasi-agresi Dollard dkk. (dikutip oleh Brigham, 1992) menyatakan bahwa setiap tindakan agresi pada akhirnya bisa dilacak penyebabnya yaitu frustrasi. Pernyataan di atas mengandung makna bahwa setiap penghalang dalam mencapai tujuan bisa menimbulkan frustrasi yang pada gilirannya mendorong munculnya agresi, khususnya akibat faktor-faktor emosional yang ditimbulkannya.

Hanya saja, hipotesis frustrasi-agresi tidak selamanya bisa diterima. Dua teori yang dihadirkan di dalam tulisan ini berasal dari teori belajar sosial dan teori penularan sosial.

Di dalam teori belajar sosial dijelaskan bahwa agresi tidak saja dibentuk karena individu frustrasi. Individu bisa melakukan agresi dengan melihat orang

lain atau melalui media massa (Feningsten, 1979). Apabila hal ini dikaitkan dengan kondisi kerumunan di dalam pertandingan sepakbola, maka proses belajar sosial akan sangat mendukung munculnya agresi.

Berkaitan dengan konsep belajar sosial ini, kita bisa mengaitkan dengan teori penularan sosial (*social contagion*). Milgram & Toch (1969) menyatakan bahwa penularan sosial itu ibarat proses difusi di dalam proses kimia. Pada proses ini (Allport, 1986), terjadi usaha saling pengaruh antara individu-individu yang tergabung dalam kelompok untuk meningkatkan responnya.

Lebih lanjut, Allport (1986) menemukan dua unsur yang hakiki dari suatu penularan sosial: pertama, suatu stimulus bersama bisa menyebabkan adanya kesiapan untuk mengadakan respon yang sama; kedua, munculnya keadaan yang dialami orang lain berkat penglihatannya dan pendengarannya bisa mempengaruhi respon individu lainnya.

Meskipun ada teori lain yang menolak hipotesis frustrasi-agresi, hipotesis itu masih perlu diuji kembali di dalam penelitian ini. Hal ini mengingat bahwa pertandingan sepakbola selalu melibatkan unsur emosional baik bagi pemainnya maupun penontonnya seperti yang dinyatakan oleh Marotzke (1984).

## 2.7 Fanatisme

Beberapa bentuk problematik konflik antar suporter sepakbola sebenarnya terjadi di dalam konteks kelompok. Di dalam konflik ini terjadi bentrokan antara pendukung kesebelasan satu dengan kesebelasan lainnya atau di antara penonton yang tidak puas. Apabila selama ini konsep agresi banyak diarahkan untuk faktor-faktor anonimitas, maka pada penelitian ini perlu pula dipahami dari sisi kognitif penonton. Fanatisme adalah faktor kognitif itu.

Eysenk, (1972) menyatakan bahwa fanatisme adalah sikap dan pandangan yang sempit, sangat kuat dan sifatnya menyerang yang dilakukan oleh korban propaganda dan orang yang melakukan propaganda ide-ide tertentu pada kelompok dengan tanpa kompromi.

Wolman (1973) menyatakan bahwa fanatisme juga bisa diartikan sebagai antusiasme pada suatu pandangan tertentu yang diwujudkan dalam intensitas emosi dan sifatnya ekstrim, dan munculnya seringkali sesaat pada diri seseorang.

Dengan pengertian itu, maka konsep fanatisme akan erat kaitannya dengan *belief* sebagaimana yang biasa ditemui dalam teori perilaku terencana dari Ajzen & Fishbein (dikutip oleh Brigham, 1992). Di dalam

teori ini, digambarkan hubungan antara belief, sikap, intensi, dan perilaku.

Apabila belief diartikan sebagai suatu sifat atau keterangan yang berkaitan dengan obyek belief, maka fanatisme adalah suatu keyakinan yang sempit atau salah yang berkaitan dengan sifat-sifat obyeknya. Orang-orang yang fanatik seringkali memiliki pandangan yang tidak bernalar, bahkan norma-norma yang dianutnya tidak mempertimbangkan nilai di luar kelompoknya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rogers dan Prentice-Dunn (1981) mengenai pengaruh kemarahan rasial dan deindividuasi yang dialami suatu kelompok ras tertentu, menunjukkan bahwa para agresor itu umumnya mengalami kesalahan belief semacam ini. Hal itu dikarenakan mereka tidak mampu melakukan evaluasi dan monitoring diri.

Fanatisme seseorang bisa ditandai dengan menurunnya evaluasi diri. Karena terlalu yakin terhadap pemahannya, maka kecenderungan mengevaluasi diri kurang dilakukan individu. Fanatisme juga tidak bisa dilihat dari besar kecilnya kelompok, tetapi lebih berhubungan dengan intensitas atau kedalaman identifikasi dan keyakinan individu pada nilai kelompok yang dianutnya.

Apabila sifat fanatik ini merasuki penonton

sepakbola, maka dengan serangkaian sifat primordial yang dianut ditambah dengan kesalahan-kesalahan kognitif yang tidak rasional, maka sangat dimungkinkan sekali memunculkan gejala deindividuasi dan sekaligus juga menjadi penyebab potensial perilaku agresi.

## 2.8 Hipotesis Penelitian

Dengan sejumlah teori di atas, dapatlah disusun suatu hipotesis alternatif penelitian bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara fanatisme, rangsang situasional, deindividuasi, dan frustrasi dengan agresi penonton sepakbola.

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksplanatif. Penelitian bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian.

### 3.2 Identifikasi Ubahan Penelitian

Penelitian ini memiliki empat ubahan bebas, yaitu fanatisme, rangsang situasional, deindividuasi, dan frustrasi. Sedangkan ubahan terikatnya adalah agresi penonton sepakbola.

### 3.3 Definisi Operasional Ubahan Penelitian

- a. Fanatisme dalam penelitian ini diukur dengan antusiasme dukungan diukur dari ungkapan (ekspresi wajah), keragaman atribut (baju, kaos, ikat kepala yang digunakan), dan tanda-tanda fisik tertentu.
- b. Rangsang situasional diukur dari banyaknya rangsang negatif yang muncul di dalam lingkungan stadion, seperti perilaku pemain, penonton lain, wasit, petugas keamanan, dsb.
- c. Deindividuasi dilihat perilaku kelompok atau individu yang ditandai dengan menurunnya tanggung

jawab individual, menurunnya kesadaran diri individu, banyaknya perilaku konform pada kelompok, dan menurunnya pengendalian diri. Deindividu juga dilihat dari ada tidaknya orang dalam keadaan deindividuasi (bertopeng, bercat di wajah).

- d. Frustrasi diukur dari reaksi dan ekspresi penonton yang menunjukkan kekecewaan, kesedihan, kegeraman, ekspresi marah akibat terhalangnya pencapaian suatu tujuan.
- e. Agresi penonton diukur dari perilaku penonton yang bersifat melukai fisik atau psikologis terhadap orang lain. Semua agresi ini ditunjukkan secara non-verbal.

### 3.4 Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini adalah pertandingan Liga Dunhill II yang diselenggarakan di Surabaya. Dari 45 pertandingan diambil sampel sebanyak 27 (60%). Data diambil dengan foto. Foto ini menggambarkan peristiwa-peristiwa yang mencerminkan variabel penelitian. Hasil foto kemudian dirating.

Sebelum rating, ditentukan terlebih dahulu aspek yang akan diukur. Untuk itu pedoman observasi disusun. Penyusunan pedoman observasi dilakukan berdasarkan

pendapat para ahli dalam sepakbola yang didasarkan pada hasil studi pendahuluan. Dengan cara ini, validitas isi (*content validity*) dari masing-masing konstruk variabel bisa dipenuhi. Sesuai dengan karakteristik foto, maka variabel penelitian ini hanya akan mencerminkan peristiwa-peristiwa yang sifatnya perilaku non-verbal. Penyusunan pedoman observasi dimaksudkan untuk membantu rater dalam melakukan rating, sehingga lebih mudah. Rating yang dilakukan oleh dua rater kemudian diuji reliabilitasnya dengan uji reliabilitas antar-rater.

### 3.5 Analisis Data

Data yang terkumpul dari hasil rating kemudian analisis dengan analisis regresi. Dari hasil ini juga didapatkan besar korelasi, besar koefisien determinasi dan besarnya sumbangan efektif dari empat ubahan bebas. Perhitungan analisis regresi ini dibantu dengan paket program SPS dari Sutrisno Hadi & Seno Pamardiyanto.

## BAB IV HASIL PENELITIAN

### 4.1 Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Surabaya, khususnya di Stadion Gelora 10 Nopember. Stadion Gelora 10 Nopember berdiri megah di areal tanah seluas ± 20 ha. di kelurahan Tambaksari, Kecamatan Tambaksari, Kota Madya Dati II Surabaya. Di kiri dan kanan stadion merupakan perkampungan penduduk, sedangkan di depan stadion melintas Jl. Tambaksari. Berseberangan ke dengan stadion 10 Nopember terdapat lapangan olahraga. Di belakang stadion terdapat lapangan Persebaya. Sisi kiri stadion terdapat perkampungan penduduk yang dipisahkan Jl. Karanggayam, sedangkan di sisi kanan terdapat Gelanggang Remaja yang dipisahkan oleh Jl. Bogem.

Stadion ini didirikan pada tahun 1969 oleh Panitia Besar PON VII yang diketuai oleh Acub Zainal. Salah satu tujuan pendirian stadion ini adalah untuk menyelenggarakan PON VII tahun 1969. Anggaran yang digunakan untuk membangun stadion ini sekitar satu milliard rupiah.

Nama stadion ini "10 Nopember" dimaksudkan untuk mengenang semangat kepahlawanan para pejuang kemerdekaan. Dengan nama itu diharapkan juga para olahragawan

memiliki sikap kejuangan yang pantang menyerah.

Stadion Gelora 10 Nopember Surabaya memiliki kapasitas tempat duduk 38.000 orang yang tersebar dalam enam tribun. Tribun Utama (VIP) berkapasitas 5.000, orang. Tribun di sayap kiri dan kanan, masing-masing 5.000 orang. Tribun Utara dan Selatan memiliki kapasitas tempat duduk masing-masing 3.500 orang. Tribun Timur berkapasitas 16.000 orang.

#### 4.2 Organisasi Suporter

Ada tiga kesebelasan peserta Liga Dunhill II yang berasal dari kota Surabaya, yaitu Persebaya Surabaya, Mitra Surabaya, dan Assyabaab Salim Grup Galatama (ASGS) Surabaya. Masing-masing klub memiliki *fans club* (organisasi suporter). Persebaya Surabaya memiliki klub YSS ( Yayasan Suporter Surabaya). Mitra Surabaya memiliki Paguyuban Masyarakat Mitra (PMM) Surabaya, sedangkan Assyabaab Salim Group Galatama memiliki paguyuban suporter yang diorganisir oleh YSS pula, hanya saja biasanya terdiri dari "arek-arek lor" (Surabaya Utara).

Tujuan utama pembentukan organisasi suporter adalah pembinaan suporter. Perlu diketahui bahwa para anggota yang tergabung dalam satu organisasi suporter tidak semua memiliki pekerjaan yang tetap. Tidak semua

suporter memiliki pendidikan yang tinggi. Usia para suporter ini heterogen. Akibat heterogenitas ini, maka seperti yang ditulis Maksum & Suyanto (1991), perilakunya sangat beragam. Sehingga apabila ada perilaku yang cenderung menyimpang di antara mereka perlu dibina. Tujuan lainnya antara lain: (a) pembinaan dalam bidang ekonomi dengan jual-beli atribut sepakbola suatu tim seperti topi, terompet, stiker, bendera, ikat kepala, kaos, jaket, dan sebagainya; (b) membantu kelancaran jalannya pertandingan dengan menempatkan ± 50 koordinator di antara pemain; (c) membantu tugas kepolisian dalam pembinaan masyarakat (binmas) khususnya yang berkaitan dengan suporter; dan (d) membantu panitia pertandingan sebagai portir (penjaga pintu masuk stadion).

#### **4.3 Pengambilan Foto**

Gambaran pertandingan sepakbola diambil dengan foto. Pertandingan yang direkam dalam gambar adalah pertandingan sepakbola Liga Dunhill II sebanyak 27 pertandingan (60%) pertandingan yang diselenggarakan di Surabaya. Karena keterbatasan kemampuan kamera untuk meliput semua peristiwa pertandingan, maka ditentukanlah sudut-sudut tempat pengambilan gambar. Sudut-sudut ini sifatnya tetap.

Penetapan tempat pengambilan gambar ditentukan berdasarkan beberapa masukan dari para informan. Tempat yang dipilih adalah tempat yang frekuensi dan intensitas agresi penonton tertinggi. Untuk pertandingan-pertandingan yang diselenggarakan Mitra Surabaya dan Persebaya, tempat yang dipilih adalah sudut di antara tribun Selatan dan tribun Timur. Tribun ini merupakan tribun dengan penonton kelas ekonomi. Sedangkan pertandingan untuk Assyabaab, karena tribun ekonomi tidak dibuka, maka pengambil gambar duduk di bagian selatan tribun VIP. Pemilihan ini juga ditetapkan atas dasar frekuensi dan intensitas agresi yang tertinggi.

Gambar yang diambil adalah setiap peristiwa yang mencerminkan variabel penelitian. Dari gambar yang diambil ini akan mencerminkan satu atau beberapa variabel penelitian. Misalnya, satu gambar bisa meliputi variabel-variabel seperti agresi penonton, fanatisme, atau deindividuasi. Perlu pula disampaikan bahwa dalam satu gambar tidak bisa mencerminkan suatu pertandingan. Oleh karena itu untuk rating, keseluruhan gambar harus disajikan. Gambar-gambar ini kemudian dirating untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai bahan analisis statistik.

#### 4.4 Rating dan Reliabilitas Antar-Rater

Hasil dari koleksi perilaku penonton dalam studi pendahuluan dijadikan bahan untuk melakukan rating variabel. Rater terdiri dari seorang wartawan olahraga dan seorang pengurus KOMDA PSSI. Karena pengalamannya dalam cabang olahraga ini, maka kredibilitas mereka dapat dikatakan baik.

Meski memiliki kredibilitas yang baik, persepsi kedua rater perlu disamakan. Untuk itu dilakukanlah latihan merating. Dalam latihan ini, rater dihadapkan pada gambar-gambar pertandingan. Kemudian untuk melihat reliabilitas antara keduanya, peneliti mencocokkan hasil rating keduanya.

Setelah hasil rating antar gambar dipandang cukup memenuhi, kemudian rater diminta merating peristiwa pertandingan secara keseluruhan. Sesuai dengan metodologi, hasil nilai / skor variabel pada setiap pertandingan akan dikorelasikan. Hasil korelasi inilah yang menghasilkan besarnya koefisien uji reliabilitas antar-rater. Reliabilitas ini dilakukan dengan mengkorelasikan antara data dari kedua rater.

Dari uji reliabilitas antara Rater I dengan Rater II terhadap variabel fanatisme, diperoleh  $r = 0,89274$ . Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa ada

89% kesesuaian penilaian antara kedua rater.

Uji reliabilitas antar-rater terhadap variabel rangsang situasional, dioperoleh  $r$  sebesar 0,890901. Sehingga 89% juga terjadi kesesuaian (reliabilitas) antara kedua rater.

Uji reliabilitas antar rater yang dilakukan terhadap variabel deindividuasi didapatkan  $r$  sebesar 0,880660. Dari kedua rater taraf reliabilitasnya 88%.

Uji reliabilitas antar-rater terhadap variabel frustrasi diperoleh  $r$  sebesar 0,880895. Antara kedua rater juga didapatkan tingkat kesesuaian sebesar 88%.

Uji reliabilitas antar-rater terhadap variabel agresi penonton diperoleh  $r$  sebesar 0,894666. Kesesuaian pengukuran terhadap variabel agresi penonton antara kedua rater besarnya 90%.

#### 4.5 Data Deskriptif

Dari 45 pertandingan yang digelar selama Liga Dunhill II di Surabaya, peneliti mengambil 27 pertandingan (Lihat Lampiran 1). Setelah dilakukan rating oleh dua orang rater, maka hasil statistik deskriptif bisa di lihat dalam tabel 6 di bawah ini.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

| STAT.<br>STRUCT.<br>EQUAT. | Descriptive Statistics |         |        |       |         |        |         |          |          |
|----------------------------|------------------------|---------|--------|-------|---------|--------|---------|----------|----------|
| Variable                   | N Valid                | Mean    | Sum    | Range | Varians | SD     | S.Error | Skewness | Kurtosis |
| Var1: Fanatisme            | 27                     | 132,037 | 3565,0 | 155,0 | 2266    | 47,601 | 9,161   | -1,04372 | -,055864 |
| Var2: Rangsang Situasional | 27                     | 110,741 | 2990   | 145,0 | 1684    | 41,037 | 7,898   | -1,06392 | -,025674 |
| Var3: Deindividuasi        | 27                     | 105,741 | 2855   | 120,0 | 1653    | 40,661 | 7,825   | -,94250  | -,426370 |
| Var4: Frustrasi            | 27                     | 97,407  | 2630   | 145,0 | 1608    | 40,105 | 7,718   | -,44918  | -,441290 |
| Var5: Agresi Penonton      | 27                     | 112,037 | 3025   | 160,0 | 1806    | 42,500 | 8,179   | -,84863  | -,135505 |

Dari 27 data tentang pertandingan, variabel jumlah penonton memiliki angka-angka yang sangat tinggi. Hal ini disebabkan karena angka yang digunakan adalah jumlah penonton berdasarkan karcis yang terjual. Lain halnya dengan kelima variabel yang lain.

Untuk melihat normalitas sebarannya, maka variabel frustrasi memiliki normalitas yang mendekati kurva normal, yaitu  $-0,44918$ . Namun demikian dari semua variabel penelitian menunjukkan bahwa tidak satupun memenuhi kurva normal yang simetris sempurna, yaitu  $0,000$ . Namun demikian bila digambarkan, kejulingannya tidak akan begitu jelas. Umumnya kejulingan kurva adalah juling negatif, terkecuali variabel jumlah penonton. Apabila distribusi juling negatif, berarti banyak frekuensi skor berada di sisi kanan mean.

Bila dilihat kurtosisnya, variabel rangsang

situasional akan menunjukkan keruncingan yang mendekati mesokurtis. Hal itu dilihat dari kecilnya hasil kurtosis bila dibandingkan dengan kurtosis kurva normal. Dari keenam kurtosis, hanya variabel jumlah penonton yang menunjukkan leptokurtis. Baik kejulungan maupun keruncingan kurva, sangat dipengaruhi oleh distribusi frekuensi masing-masing skor, rerata, maupun rentangan nilainya.

#### 4.6 Hasil Analisis

Hasil rangkuman analisis regresi menunjukkan bahwa  $F$  sebesar 198,406 dengan besarnya  $p = 0.0001$ . Dengan hasil analisis ini, berarti hipotesis penelitian bisa diterima. Hasil analisis regresi juga menunjukkan bahwa koefisien determinan sebesar 0,973. Hasil ini menunjukkan bahwa hanya 2,7% agresi penonton sepakbola disebabkan oleh ubahan lain.

Hasil analisis dengan SPS juga memberikan gambaran bahwa sumbangan efektif dari keempat ubahan bebas berturut-turut sebagai berikut: ubahan fanatisme sebesar 37,46%; rangsang situasional sebesar 7,56%; ubahan deindividuasi sebesar 20,11% dan ubahan frustrasi sebesar 32,17%.

#### 4.7 Pembahasan

Foto dijadikan bahan me-rating. Dari foto ini data diperoleh. Apabila cara ini dilakukan, maka konsekuensinya data yang didapat hanyallah unsur perilaku non-verbal saja, sementara itu perilaku agresi di lapangan sepakbola tidak sedikit berupa kata-kata (verbal) baik makian, atau olok-olok yang menyakitkan.

Fanatisme dan frustrasi memberikan smbangan efektif yang besar, hal ini menunjukkan bahwa kedua ubahan itu memiliki kedekatan hubungan dengan proses terjadinya agresi. Besarnya hubungan ini tampaknya disebabkan kombinasi unsur kognitif dan unsur emosional yang dimiliki oleh kedua ubahan tersebut terhadap obyek agresi.

Sementara itu, meskipun deindividuasi juga memiliki hubungan positif dengan agresi, besarnya sumbangan efektif tidak setara dengan kedua ubahan sebelumnya. Ada dua alasan yang bisa diungkapkan dalam melihat hubungan ini. Pertama, sesuai dengan teori bahwa deindividuasi tidak selamanya membentuk perilaku yang negatif. Kedua, deindividuasi sangat ditentukan oleh kondisi rangsang situasional.

Sumbangan efektif dari rangsang situasional ini

sangat kecil. Hal ini disebabkan oleh masuknya unsur keamanan sebagai salah satu unsur yang diukur. Dalam budaya Indonesia, tampaknya orang cenderung tidak melakukan perilaku melanggar aturan apabila ada petugas. Dengan hasil ini, dalam penelitian selanjutnya kiranya perlu dikaji kembali indikator ini.



## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dari uji hipotesis dapatlah disimpulkan bahwa ada korelasi antara fanatisme, ansang situasional, deindividuasi, dan frustrasi dengan agresi penonton sepakbola.

Kesimpulan lainnya yaitu hanya sebagian kecil saja peran ubahan bebas di luar penelitian ini yang mempengaruhi aspek agresi penonton ini. Dari keempat ubahan bebas maka ubahan fanatisme dan frustrasi memegang peran yang memberikan sumbangan efektif yang cukup besar dalam hubungan korelasional dengan agresi penonton.

### 5.2 Saran-saran

1. Penelitian mendatang diharapkan membahas agresi tidak saja unsur non-verbal, melainkan dalam juga agresi yang verbal. Oleh karena itu alat pegumul datanya bukan foto, melainkan handiamp.
2. Besarnya korelasi diduga mencerminkan besarnya peran masing-masing ubahan bebas terhadap ubahan terikat. Oleh karena itu penanganan suporter henaknya meli-

batkan semua pihak, baik aparat maupun sipil.

3. Khususnya di dalam stadion, petugas keamanan harus lebih lebih tanggap terhadap perubahan perilaku para penonton berdasarkan munculnya stimulasi dari lingkungan, sehingga bisa mengantisipasi akan munculnya kejadian.



## DAFTAR PUSTAKA

- Allport, F.H. (1986). Respon terhadap Rangsang Sosial. Dalam Wasesa, G.W. (Ed.) *Dimensi-Dimensi Psikologi Sosial*, Yogyakarta: Hanindita, 55-79.
- 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. Hartati Woro Susianti), Jakarta: P.T. Pustaka Binaan Pressindo.
- Brigham, J.C. (1992). *Social Psychology*, New York: Harper Collins Publisher.
- Carlson, Marcus-Newhall, A, & Miller, N. (1990). Effects of Situational Aggression Cues: A Quantitative Review. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58, 4, 622-633.
- Diener, E., Lusk, R., DeFour, D., & Flax, R. (1980). Deindividuations : Effects of Group Size, Density, Number of Observers, and Group Members Similarity on Self Consciousness and Disihibited Behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39, 3, 449-459.
- Diener, E., (1979). Deindividuation, Self-Awareness, and Disinhibition, *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 7, 1160-1171.
- Eysenck, H.J., & Arnold, W, (1972). *Encyclopedia of Psychology*. New York: Herder & Herder.
- Gueera, N.G., Huesmann, L.R., & Zelli, A. (1993). Attributions for Social Failure and Adolescent Aggression, *Aggressive Behavior*, New York: Willey-Liss, Inc., 19, 421-434.
- Hammock, G.S. & Richardson, D.R. (1992). Predictor of Aggressive Behavior. *Aggressive Behavior*, New York: Willey-Liss Inc., 18, 219-229.
- Hjielle, L.A., Ziegler, D.J. (1992) *Personality Theories: Basic Assumptions, Research, and Applications*, New York: McGraw-Hill Inc.

- Johnson, R.D., & Downing, L.L., (1979). Deindividuation and Valence of Cues: Effects on Prosocial and Antisocial Behavior, *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 9, 1532-1538.
- Loy, J.W., McPherson, B.D., & Kenyon, G., (1978). *Sports and Social System: A Guide to the Analysis Problems, and Literature*, London: Addison-Wesley Publishing Company.
- Maksum, & Suyanto. (1991). *Persebaya Green Force III : Kami Haus Gol Kamu*, Surabaya: Siwo PWI Jatim.
- Marotzke, H.(1984). *The FIFA / Coca-Cola International Academy Part II*, Zurich: Berichthaus AG.
- Novitaningtyastuti, I. (1992). *Pengaruh Deindividuasi terhadap Kecenderungan Agresi pada Suporter Persebaya*, Surabaya: FISIP Unair.
- Russel, G.W. (1995). Personalities in The Crowd : Those Who Would Escalate a Sport Riot, *Aggressive Behavior*, New York: Willey-Liss, Inc., 21, 91-100.
- Scherer, K.R., Abeles, R.P., & Fischer, C.S., (1975) *Human Aggression and Conflict*, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Suryanto, (1995). *Persepakbolaan di Jawa Timur : Suatu Studi Kualitatif*, Surabaya: Tidak diterbitkan.
- Turner, J.C. (1991) *Social Influence*, California: Brooks/Cole Publishing Company.
- Wolman, B.B. (1973). *Dictionary of Behavioral Science*, New York: Van Nostrand Reinhold Company.

## LAMPIRAN 1

DATA SAMPEL PENELITIAN PERTANDINGAN LIGA DUNHILL II 1995/1996  
DI STADION 10 NOPEMBER SURABAYA

| No. Pertandingan          | Tanggal | Fanatisme |    |     | Rangs.Situa |    |     | Deindivid. |    |     | Frustrasi |    |     | Agresi Penonton |    |     |
|---------------------------|---------|-----------|----|-----|-------------|----|-----|------------|----|-----|-----------|----|-----|-----------------|----|-----|
|                           |         | I         | II | Σ   | I           | II | Σ   | I          | II | Σ   | I         | II | Σ   | I               | II | Σ   |
| 1. Mitra X Persegres      | 13-1-96 | 70        | 75 | 145 | 70          | 70 | 140 | 65         | 65 | 130 | 65        | 65 | 130 | 65              | 70 | 135 |
| 2. Persebaya X PSIS       | 14-1-96 | 70        | 75 | 145 | 70          | 70 | 140 | 70         | 70 | 140 | 65        | 65 | 130 | 60              | 65 | 125 |
| 3. Persebaya X Persaa     | 17-1-96 | 50        | 50 | 100 | 40          | 40 | 80  | 10         | 20 | 30  | 10        | 15 | 25  | 15              | 25 | 40  |
| 4. Persebaya X ASGS       | 9-3-96  | 60        | 60 | 120 | 35          | 40 | 75  | 60         | 60 | 120 | 45        | 45 | 90  | 55              | 55 | 110 |
| 5. Mitra X Arema          | 10-3-96 | 85        | 90 | 175 | 70          | 75 | 145 | 70         | 75 | 145 | 60        | 60 | 120 | 70              | 70 | 140 |
| 6. ASGS X Barito P        | 17-3-96 | 20        | 20 | 40  | 25          | 25 | 50  | 20         | 20 | 40  | 15        | 10 | 25  | 10              | 10 | 20  |
| 7. Mitra X PKT            | 24-3-96 | 90        | 90 | 180 | 70          | 75 | 145 | 70         | 70 | 140 | 70        | 70 | 140 | 80              | 75 | 155 |
| 8. Mitra X Pusam          | 27-3-96 | 75        | 80 | 155 | 60          | 60 | 120 | 60         | 60 | 120 | 40        | 40 | 80  | 60              | 60 | 120 |
| 9. Persebaya X PSM        | 03-4-96 | 85        | 95 | 180 | 70          | 75 | 145 | 70         | 80 | 150 | 60        | 65 | 125 | 80              | 80 | 160 |
| 10. Persebaya X Persipura | 07-4-96 | 85        | 90 | 175 | 60          | 70 | 130 | 65         | 75 | 140 | 60        | 65 | 125 | 70              | 75 | 145 |
| 11. ASGS X Pusam          | 14-4-96 | 20        | 15 | 35  | 15          | 10 | 25  | 15         | 15 | 30  | 20        | 15 | 35  | 25              | 10 | 35  |
| 12. ASGS X PKT            | 17-4-96 | 25        | 20 | 45  | 20          | 20 | 40  | 15         | 15 | 30  | 20        | 15 | 35  | 15              | 10 | 25  |
| 13. Persebaya X Mitra     | 20-4-96 | 80        | 80 | 160 | 60          | 65 | 125 | 60         | 60 | 120 | 50        | 50 | 100 | 70              | 70 | 140 |
| 14. Mitra X PSIS          | 26-4-96 | 85        | 85 | 170 | 60          | 60 | 120 | 50         | 55 | 105 | 50        | 50 | 100 | 60              | 60 | 120 |
| 15. ASGS X FSM            | 01-5-96 | 75        | 70 | 145 | 60          | 60 | 120 | 50         | 50 | 100 | 50        | 50 | 100 | 50              | 50 | 100 |
| 16. ASGS X Persipura      | 04-5-96 | 65        | 60 | 125 | 65          | 60 | 120 | 50         | 45 | 95  | 50        | 50 | 100 | 50              | 45 | 95  |
| 17. ASGS X PSIS           | 08-5-96 | 75        | 75 | 150 | 60          | 60 | 120 | 50         | 50 | 100 | 50        | 50 | 100 | 55              | 55 | 110 |
| 18. Petro X Mitra         | 09-5-96 | 75        | 75 | 150 | 65          | 65 | 130 | 65         | 65 | 130 | 50        | 55 | 105 | 60              | 65 | 125 |
| 19. Mitra X Petro         | 18-5-96 | 75        | 75 | 150 | 60          | 65 | 125 | 60         | 60 | 120 | 50        | 50 | 100 | 60              | 65 | 125 |
| 20. Persebaya X Barito    | 19-5-96 | 85        | 85 | 170 | 65          | 70 | 135 | 65         | 70 | 135 | 60        | 70 | 130 | 65              | 75 | 140 |
| 21. Mitra X ASGS          | 22-5-96 | 45        | 50 | 95  | 50          | 50 | 100 | 55         | 50 | 105 | 40        | 40 | 80  | 45              | 45 | 90  |
| 22. Persebaya X Gede      | 23-5-96 | 95        | 95 | 190 | 75          | 80 | 155 | 70         | 80 | 150 | 75        | 80 | 155 | 90              | 90 | 180 |
| 23. ASGS X Persegres      | 01-6-96 | 40        | 40 | 80  | 25          | 25 | 50  | 30         | 30 | 60  | 35        | 35 | 70  | 35              | 35 | 70  |
| 24. Persebaya X PKT       | 09-6-96 | 75        | 75 | 150 | 70          | 70 | 140 | 75         | 75 | 150 | 70        | 70 | 140 | 65              | 75 | 140 |
| 25. Persebaya X Pusam     | 12-6-96 | 85        | 80 | 165 | 85          | 80 | 164 | 60         | 65 | 125 | 85        | 85 | 170 | 85              | 80 | 165 |
| 26. Mitra X Persaa        | 15-6-96 | 60        | 75 | 135 | 60          | 65 | 125 | 35         | 55 | 90  | 35        | 55 | 90  | 50              | 65 | 115 |
| 27. ASGS X Arema          | 16-6-96 | 20        | 15 | 35  | 10          | 10 | 20  | 20         | 10 | 30  | 20        | 10 | 30  | 5               | 10 | 15  |

Cetakan Ke - 1 / 1

LEMBAR KETERANGAN:

Paket : SPS (Seri Program Statistik)  
Modul : Anareg 5 (Pilihan Khusus)  
Program : Analisis Regresi Usmu  
Edisi : Sutrisno Hadi dan Seno Paardiyanto  
Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia  
Versi IBM/IN, Hak Cipta (c) 1993, Dilindungi

Nama Pemilik : Drs. S u r y a n t o  
Nama Lembaga : Psikologi Universitas AIRLANGGA  
A l a m a t : Legundi, Karangjati, Ngawi, JATIM  
=====

Nama Peneliti : DRS-SURANTO-MSI  
Nama Lembaga : Nama Peneliti =? DRS.SURYANTO MSI  
Tgl. Analisis : 18 MARET 1997  
Nama Berkas : KUM1

Nama Ubahan Bebas X 1 : FANATISME  
Nama Ubahan Bebas X 2 : RANGSANG SITUASIONAL  
Nama Ubahan Bebas X 3 : DEINDIVIDUASI  
Nama Ubahan Bebas X 4 : FRUSTRASI  
Nama Ubahan Taut Y : AGRESI PENONTON SEPAKBOLA

Ubahan Bebas X 1 = Rekaman Nomor : 1  
Ubahan Bebas X 2 = Rekaman Nomor : 2  
Ubahan Bebas X 3 = Rekaman Nomor : 3  
Ubahan Bebas X 4 = Rekaman Nomor : 4  
Ubahan Taut Y = Rekaman Nomor : 5

Cacah Kasus Semula : 27  
Cacah Data Hilang : 0  
Cacah Kasus Jalan : 27

## \*\* KOEFISIEN BETA DAN KORELASI SEMI PARSIAL

| X | Beta (b) | Stand. Beta (a) | SB(a) | r)-smpar | F      | p     |
|---|----------|-----------------|-------|----------|--------|-------|
| 0 | -13.856  |                 |       |          |        |       |
| 1 | 0.454    | 0.466           | 0.113 | 0.020    | 16.153 | 0.001 |
| 2 | -0.109   | -0.096          | 0.141 | 0.001    | 0.599  | 0.547 |
| 3 | 0.282    | 0.250           | 0.117 | 0.007    | 5.819  | 0.023 |
| 4 | 0.464    | 0.401           | 0.116 | 0.020    | 15.990 | 0.001 |

Ralat Baku Est. = 8.284  
 Korelasi R = 0.986  
 Koef. Det. (R<sup>2</sup>) = 0.973

## \*\* TABEL RANGKUMAN ANALISIS REGRESI :

| Sumber  | JK         | db | RK         | F       | p     |
|---------|------------|----|------------|---------|-------|
| Regresi | 54,457.080 | 4  | 13,614.270 | 198.406 | 0.000 |
| Residu  | 1,509.605  | 22 | 68.618     | --      | --    |
| Total   | 55,966.690 | 26 | --         | --      | --    |

## \*\* PERBANDINGAN BOBOT PREDIKTOR

| Ubahan X | Korelasi r <sub>xy</sub> | Korelasi Parsial | Korelasi Semi Parsial | Robot Relatif SRZ | Bobot Efektif SEX |
|----------|--------------------------|------------------|-----------------------|-------------------|-------------------|
| 1        | 0.952                    | 0.651            | 0.141                 | 38.498            | 37.459            |
| 2        | 0.932                    | 0.163            | 0.027                 | 7.765             | 7.556             |
| 3        | 0.953                    | 0.457            | 0.084                 | 20.672            | 20.114            |
| 4        | 0.949                    | 0.649            | 0.140                 | 33.065            | 32.173            |
| Total    | --                       | --               | --                    | 100.000           | 97.303            |