

**LAPORAN HASIL PENELITIAN KELOMPOK
BERBASIS KEAHLIAN**

B₁₁

JUDUL PENELITIAN :

**AGRESIVITAS PEMAIN SEPAKBOLA (STUDI FENOMENOLOGI
TENTANG KEKERASAN OLEH PEMAIN SEPAKBOLA
DALAM KOMPETISI LIGA INDONESIA)**



Oleh:

**Komarudin, M.A.
Subagyo Irianto, M.Pd.**

**Penelitian dibiayai dengan anggaran DIPA UNY Tahun 2015
SK. Dekan Nomor : 121 Tahun 2015, Tanggal 6 Maret 2015
Nomor Perjanjian : 233.ee/UN34.16/PL/2015, Tanggal 9 Maret 2015**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN
KELOMPOK BERBASIS KEAHLIAN**

1. Judul Penelitian : Agresivitas Pemain Sepakbola (Studi fenomenologi tentang kekerasan oleh pemain sepakbola dalam kompetisi Liga Indonesia)
2. Ketua Penelitian :
- a. Nama dan Gelar Akademik : Komarudin, M.A.
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. N I P : 19740928 200312 1 002
 - d. Pangkat / Golongan : Penata Tk.I/ III d
 - e. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
 - f. Bidang Keahlian : Permainan Sepakbola dan Psikologi Olahraga
 - g. Fakultas/Jurusan/Prodi : FIK/POR/PJKR
 - h. Alamat Surat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp. (0274)513092
 - i. No. Telp/HP : 08122773587
 - j. Faksimili : (0274)513092
 - k. E-mail : komarudin@uny.ac.id
3. Bidang Keilmuan/Penelitian : Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan
4. Skim Penelitian : Penelitian kelompok berbasis keahlian
5. Anggota Penelitian : a). Subagyo Irianto, M.Pd.
b). Akhmad Irfan Fauzi
c). Dandi Galang Pambayun
6. Lokasi Penelitian : Klub PERSIRAM Raja Ampat Papua
7. Waktu Penelitian : 8 Bulan (9 Maret – 30 Oktober 2015)
8. Dana Penelitian : Rp. 7.500.000,00

Yogyakarta, 28 Oktober 2015

Peneliti,



Komarudin, M.A.
NIP. 19740928 200312 1 002

Menyetujui:
Dekan FIK UNY



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia yang telah diberikan dan dilimpahkan-Nya, sehingga kegiatan penelitian dengan judul “Agresivitas Pemain Sepakbola (Studi fenomenologi tentang kekerasan oleh pemain sepakbola dalam kompetisi Liga Indonesia)” ini dapat terlaksana dengan lancar dan sebaik-baiknya.

Pada kesempatan ini peneliti menyadari bahwa terselesaikannya kegiatan penelitian ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang terhormat kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., M. A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian ini.
2. Dekan, Wakil Dekan I, Wakil Dekan II, Wakil Dekan III, Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan POR FIK UNY yang telah memberikan banyak pengarahan, bantuan dan perijinan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini.
3. Para Pemain PERSIRAM Raja Ampat PAPUA dalam Kompetisi Liga Super Indonesia Tahun 2015 yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang juga terlibat dan membantu atas terlaksananya kegiatan penelitian ini.

Semoga amal dan kebaikan dari semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini mendapatkan balasan dan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT dan semoga penelitian ini dapat memberikan banyak manfaat bagi siapa saja yang. Amin.

Yogyakarta, Oktober 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
ABSTRAK.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Deskripsi Teoritis	7
1. Definisi Agresivitas Dalam Olahraga	7
2. Tipe-tipe Agresivitas	8
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas	10
4. Target Perilaku Agresif Dalam Sepakbola	15
B. Kerangka Berfikir	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Desain Penelitian	19
B. Teknik Pemilihan responden	21
C. Teknik Pengumpulan Data	22
D. Teknik Analisis dan Intrepetasi Data	24
E. Teknik Verifikasi	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	27
A. Hasil Penelitian	27
B. Pembahasan	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	34
A. Kesimpulan	34
B. Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	39

**AGRESIVITAS PEMAIN SEPAKBOLA (STUDI FENOMENOLOGI
TENTANG KEKERASAN OLEH PEMAIN SEPAKBOLA
DALAM KOMPETISI LIGA INDONESIA)**

Oleh :

**Komarudin & Subagyo Irianto
Universitas Negeri Yogyakarta**

ABSTRAK

Kasus-kasus kekerasan di sepakbola Indonesia masih berada dalam kondisi yang memprihatinkan. Belum banyak penelitian tentang agresivitas pemain sepakbola di Indonesia. Agresivitas adalah tindakan yang bertujuan untuk melukai orang lain, baik dengan cara fisik maupun secara emosional. Penelitian ini mencoba untuk mengungkap makna dari agresivitas yang dilakukan oleh para pemain.

Subjek penelitian ini adalah pemain sepakbola Persiram Raja Ampat. Subjek berjumlah 3 orang yang terdaftar sebagai pemain Persiram Raja Ampat yang mengikuti *Indonesia Super League*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi *fenomenologi*. Penelitian ini diharapkan bisa mengungkap makna dari tindakan agresif yang dilakukan oleh para pemain sepakbola.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor keluarga mempunyai peran penting dalam munculnya kekerasan para pemain sepakbola. Permainan sepakbola merupakan katarsis untuk tekanan yang mereka rasakan di keluarga. Selain itu, faktor proses belajar sepakbola yang tidak ideal serta kontrol emosi yang buruk menguatkan munculnya tindakan agresif.

Kata kunci: *agresivitas, pemain sepakbola, makna, keluarga*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Agresivitas dalam olahraga, sebenarnya bukan hal yang baru. Beberapa penelitian tentang agresivitas dalam dunia olahraga sudah banyak dilakukan diantaranya untuk cabang hoki es (Loughead & Leith, 2001; Pappas, McKenry & Catlett; 2004 atau Kerr, 2006); di cabang Karate (Ruiz & Hanin, 2011) dan tennis (Lemieux, McKelvie & Stout, 2002). Berbagai penelitian tersebut merupakan fakta bahwa agresivitas tidak pernah terlepas dari dunia olahraga.

Khusus untuk cabang Sepakbola, ada beberapa penelitian yang mengungkap keberadaan tindakan agresif, diantaranya adalah penelitian tentang level kompetisi terhadap perilaku agresif (Coulomb-cabagno & Oliver Rascle, 2006; Coulomb & Pfister 1998); berkaitan dengan jenis kelamin (Coulomb-Cabagno, Rascle, & Souchon 2005; Keeler, 2007). Guilbert (2008) melakukan penelitian terhadap 420 orang atlet yang melibatkan 9 cabang olahraga yang terbagi menjadi olahraga beregu dan olahraga individu. Hasil penelitian dia menunjukkan olahraga beregu dipersepsi oleh para atletnya mempunyai tingkat kekerasan yang lebih tinggi. Lebih jauh, olahraga beregu yang membolehkan kontak fisik menempati urutan teratas tingkat kekerasan yang dipersepsi oleh para atlet. Bentuk kekerasan dari cabang beregu dan kontak fisik, seperti sepakbola dan bola basket, juga dipersepsi jauh lebih berat dibandingkan dengan cabang yang lain.

Agresivitas dalam olahraga memang masih diperdebatkan. Menurut Berkowitz (dalam Hagger & Chatzisarantis, 2005) agresivitas adalah serangkaian perilaku yang bertujuan untuk, atau mempunyai potensi untuk menyebabkan bahaya bagi orang lain, dan dimaksudkan untuk menyebabkan celaka sehingga merupakan perilaku yang

digerakkan oleh tujuan. Menurut definisi tersebut, tindakan agresif adalah segala sesuatu yang dilakukan yang berpotensi atau benar-benar bertujuan untuk membuat orang lain celaka atau mencederai orang lain.

Berdasarkan definisi di atas, Kerr (2005) menggarisbawahi bahwa agresivitas dalam olahraga sebenarnya diperbolehkan, namun dalam konteks yang diatur oleh peraturan pertandingan yang sudah dipahami bersama. Lebih jauh, agresivitas kemudian bisa dibedakan menjadi beberapa kategori. Menurut Berkowitz (dalam Hagger & Chatzisarantis, 2005), agresivitas dalam olahraga bisa dibagi menjadi dua jenis, yakni *instrumental* dan *hostile aggression*. Perbedaan dari kedua jenis tersebut bisa dilihat dari motif dasar yang menggerakkan tindakan agresif tersebut. *Instrumental aggression* adalah bentuk tindakan agresi dalam konteks untuk mencapai tujuan tertentu, artinya tindakan agresi hanya sebagai alat untuk mewujudkan tujuan. Di dalam pertandingan sepakbola, para pemain sering melakukan tindakan agresif yang bersifat instrumental ini seperti melakukan *tackle* keras, atau mendorong pemain hingga jatuh. Tujuan dari tindakannya tidak untuk mencederai lawan, tapi hanya sekedar agar tujuannya tercapai. Tujuan dasar permainan sepakbola adalah memenangkan sebuah pertandingan.

Hostile aggression merupakan bentuk agresivitas yang bertujuan benar-benar untuk mencederai lawan. Tindakan-tindakan pemain seperti memukul, menyikut atau menendang bagian tubuh lawan bisa dikategorikan dalam agresi jenis hostile ini. Tipe agresi ini sama sekali tidak didorong oleh keinginan yang berkaitan dengan permainan, tapi semata-mata digerakkan oleh keinginan untuk mencederai lawan. Situasi ini banyak terjadi dalam sepakbola Indonesia, pemain dengan mudahnya melemparkan pukulan kepada lawan tanpa sebab yang jelas. Pada akhirnya tindakan-tindakan seperti inilah yang akan menimbulkan kerusuhan dalam pertandingan itu.

Selain pembagian kategori tersebut, Kerr (2005) menawarkan jenis agresivitas lain, yakni: agresivitas *sanctioned* dan *unsanctioned*. Kedua pembagian tersebut di dasarkan pada pemahaman terhadap peraturan yang disepakati bersama. *Sanctioned aggression* adalah agresi yang masih diperbolehkan oleh peraturan, contoh agresi ini dalam sepakbola adalah benturan badan, *sliding tackle* dari samping yang mengenai bola dan sebagainya. Pada intinya, pemain yang melakukan tindakan agresi tersebut masih dalam kerangka peraturan yang diperbolehkan. Sebaliknya, *unsanctioned aggression* adalah bentuk-bentuk agresi yang sudah tidak lagi diperbolehkan oleh peraturan. Bentuk agresi kategori *unsanctioned* ini sudah lebih menjurus kepada tindakan-tindakan kekerasan baik terhadap lawan, ofisial pertandingan seperti wasit, asisten wasit atau inspektur pertandingan, atau bahkan ofisial tim lawan. Tindakan yang dilakukan adalah sudah mengarah pada bentuk kekerasan dengan tujuan melukai orang lain.

Lebih jauh, Grange & Kerr (2010) menggolongkan kedua jenis agresivitas tersebut menjadi beberapa turunan yang baru. Jenis yang termasuk diperbolehkan oleh aturan adalah *play aggression* atau agresi yang masih berada dalam konteks sportivitas. Di dalam *play aggression* pemain melakukan kontak-kontak fisik dalam kerangka yang masih diperbolehkan oleh aturan. Untuk agresi yang tidak diperbolehkan terdapat tiga jenis, yakni *anger*, *power*, dan *thrill aggression*. Di dalam penelitian tersebut terlihat bahwa para pemain sepakbola Australia juga masih banyak melakukan tindakan-tindakan yang tidak diperbolehkan oleh peraturan. Tindakan-tindakan tersebut diategorikan sebagai tindakan-tindakan agresif.

Beberapa penelitian yang mencoba mengelaborasi tentang isu kekerasan ini menunjukkan bahwa di setiap olahraga, unsur agresivitas yang mengarah pada kekerasan ini akan selalu muncul. Penelitian oleh Donahue, Rip & Vallerand (2009) banyak melihat beberapa faktor yang menjadi mediator munculnya agresi dari seorang atlet. Penelitian

yang dilakukan pada pemain bola basket tersebut mengindikasikan bahwa *passion*, obsesi, dan kebutuhan mencari identitas mengarahkan seorang atlet untuk melakukan tindakan-tindakan agresif. Tekanan juga diindikasikan menjadi salah satu penyebab munculnya perilaku-perilaku agresif di lapangan ini. Agresi fisik dari pemain sepakbola untuk usia remaja ternyata juga mempunyai dampak terhadap kehidupan social para pemain (Ruttena, Dekovic, Stamsa, Schuengel, Hoeksma, & Biesta, 2008). Di dalam penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa tingkat perilaku antisosial di dalam organisasi olahraga atau di lapangan lebih kecil dibandingkan dengan perilaku antisosial di luar lapangan. Hal ini dikarenakan dukungan dari para pelatih dan pengurus tentang semangat *fair play* dan kejujuran di dalam lapangan ternyata mempengaruhi perilaku mereka di dalam lapangan. Dari penelitian tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa jika dukungan tersebut diteruskan dalam kehidupan sehari-hari, maka tindakan antisosial di luar lapangan juga bisa menjadi lebih kecil.

Berdasar uraian di atas maka menarik untuk menggali lebih dalam mengenai konteks agresivitas para pemain sepakbola khususnya pada pemain Persiram Raja Ampat yang mengikuti Kompetisi Liga Super Indonesia Tahun 2015.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kondisi sepakbola nasional yang masih belum kondusif mengakibatkan iklim yang tidak baik bagi para pelaku sepakbola khususnya pemain.
2. Belum adanya pola pembinaan dan kompetisi yang terstandar membuat perkembangan sepakbola nasional tidak optimal

3. Masih banyak terjadi kerusuhan, tindakan anarkis dan agresivitas dari para pelaku sepakbola memotivasi peneliti untuk mengetahui makna dari agresivitas itu sendiri.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini hanya terkait bagaimana para pemain memaknai tindakan agresif yang mereka lakukan dalam permainan sepakbola.

D. Rumusan Masalah

Berdasar uraian di atas maka menarik untuk menggali lebih dalam mengenai konteks agresivitas para pemain sepakbola. Rumusan masalah yang muncul dari aktivitas penelitian ini adalah: bagaimana para pemain memaknai tindakan agresif yang mereka lakukan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana para pemain sepakbola memberi makna terhadap perilaku agresif yang mereka lakukan dalam pertandingan sepakbola. Penelitian ini akan menghasilkan deskripsi mengenai berbagai hal yang menjadi alasan serta dinamika para pemain sepakbola melakukan tindakan-tindakan agresif.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan sebuah rumusan yang lebih mendalam berkaitan dengan segala aspek yang menjadi latar belakang para pemain sepakbola di Indonesia melakukan tindakan kekerasan. Berdasar dari hasil temuan tersebut maka akan bisa memberi ilustrasi dan penjelasan yang diharapkan bisa mengurai

persoalan kekerasan di dalam pertandingan sepakbola di Indonesia. Manfaat praktisnya adalah hasil penelitian ini bisa digunakan oleh para pembina atau pelatih atau semua pihak yang terkait secara langsung dengan proses pembibitan dan pembinaan pemain, sehingga bisa lebih terarah dalam membina pemain agar ke depannya para pemain sepakbola Indonesia bisa lebih bermain sportif dalam koridor *fair play*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Definisi Agresivitas Dalam Olahraga

Ada kerancuan pada berkaitan dengan peran dan fungsi agresivitas di dalam olahraga. Pandangan umum mengatakan bahwa agresivitas merupakan sikap yang bagus agar bisa menampilkan permainan yang terbaik (Berkowitz, 1993). Wann (1997) mendefinisikan tindakan-tindakan yang dibutuhkan dalam permainan tersebut sebagai tindakan asertif. Perbedaan utama dari tindakan agresif dan asertif adalah bahwa asertivitas tetap berada di dalam peraturan pertandingan, sedangkan agresivitas tidak. Jarvis (1999) mendefinisikan agresivitas sebagai tindakan tidak menyenangkan yang ditujukan kepada orang lain. Geen (2001 dalam Russel, 2008) menyebutkan bahwa agresivitas adalah penyampaian stimulus aversif dari satu orang ke orang lain. Tujuannya adalah menyakiti dan dengan harapan memang benar-benar menghasilkan rasa sakit tersebut. Lebih jauh, perilaku agresif tersebut terjadi saat orang yang menjadi target perilaku agresif tersebut termotivasi untuk melarikan diri atau untuk menghindari stimulus tersebut.

Satu lagi definisi tentang agresivitas adalah perilaku yang diarahkan kepada orang lain yang dilakukan dengan maksud jelas untuk menghasilkan rasa sakit. Perilaku tersebut dilakukan dengan keyakinan oleh pelaku bahwa tindakan tersebut akan betul-betul menghasilkan rasa sakit dan target juga berusaha untuk menghindarinya (Bushman and Anderson, 2001a dalam Russel, 2008). Sedangkan, menurut Berkowitz (1993) Agresi adalah serangkaian perilaku yang sangat mungkin untuk, atau berpotensi untuk melukai orang lain dan disasarkan memang untuk

menghasilkan melukai oleh karena itulah perilaku tersebut digerakkan oleh tujuan tersebut. Maxwell (2004 dalam Maxwell & Moores, 2007) mendefinisikan agresivitas sebagai perilaku dengan sengaja, tidak dianggap sebagai perilaku yang sah menurut aturan main, diarahkan kepada lawan, ofisial, rekan satu tim atau penonton yang berusaha untuk menghindari perilaku seperti itu.

Beberapa definisi di atas mempunyai satu benang merah yang sama, yakni tindakan yang disengaja untuk menyakiti orang lain yang tidak diperbolehkan dalam aturan permainan olahraga. Oleh karena itulah definisi tindakan agresif dalam dunia olahraga harus mempunyai satu elemen kunci yakni dilakukan dengan sengaja untuk menghasilkan cedera atau rasa sakit bagi orang yang menjadi target perilaku tersebut.

2. Tipe-tipe Agresivitas

Wann (1997) membagi agresivitas menjadi 3, yakni: agresivitas *hostile*, agresivitas *instrumental* dan *asertivitas*. Agresivitas *hostile* adalah bentuk agresivitas yang dilakukan dengan motif rasa marah yang benar-benar ingin melukai pemain lawan. Tipe agresivitas ini juga mempunyai kecenderungan bersifat impulsif dan rasa marah sebagai penyebab utamanya (Russel, 2008).

Agresivitas *instrumental* adalah tindakan agresif yang dilakukan untuk melukai orang lain dengan motif agar pelaku bisa mencapai tujuan permainan bukan rasa sakit orang lain tersebut. Tindakan agresif tipe ini tidak di dasari atas motif rasa marah dan ingin melukai orang lain. Perilaku agresif hanya berfungsi sebagai alat agar tujuannya yang lain bisa tercapai (Wann, 1997).

Bentuk ketiga dari agresivitas yang juga sering menimbulkan kerancuan adalah *asertivitas*. Secara umum, *asertivitas* bukan termasuk sebagai tindakan agresif, tapi seringkali tindakan ini dianggap sebagai tindakan agresif (Wann, 1997).

Hal ini terjadi karena secara umum, perilaku-perilaku asertif sering diungkapkan dengan istilah-istilah yang berkonotasi agresif (Berkowitz, 1993). Asertivitas sendiri sebagai penggunaan kekuatan dan strategi yang terlegitimasi untuk kepentingan tujuan permainan (Wann, 1997).

Ada persoalan yang cukup mendasar ketika hanya menggunakan ketiga tipe di atas, yakni bagaimana membedakan motivasi dari individu penyerang. Oleh karena itu, Kerr (2005) mencoba membedakan tindakan agresif menjadi tindakan agresi yang diperbolehkan (*sanctioned*) dan yang tidak diperbolehkan (*unsanctioned*) (Kerr, 2005; Kerr, 2006; Grange & Kerr, 2010). Tindakan agresi yang diperbolehkan adalah tindakan agresif yang terkait dengan jenis-jenis olahraga kontak tubuh secara langsung, seperti olahraga bela diri, tinju atau olahraga-olahraga permainan yang masih memberi toleransi terjadinya kontak tubuh yang intensif. Salah satu contohnya adalah merebut bola dengan cara *tackling* dalam sepakbola, atau memukul wajah dalam olahraga tinju. Tindakan agresif yang tidak diperbolehkan adalah tindakan-tindakan melukai lawan yang secara peraturan memang tidak diperbolehkan, baik dalam olahraga kontak tubuh maupun olahraga yang tidak ada kontak tubuh. Contoh dari agresivitas jenis ini adalah menyikut lawan atau bahkan memukul lawan (Kerr, 2005).

Sepakbola sebagai olahraga dengan kontak tubuh antarpemain secara langsung memungkinkan terjadinya bentuk-bentuk perilaku agresif. Penelitian Grange & Kerr (2010) memberi bukti bahwa para pemain sepakbola seringkali terlibat dalam tindakan-tindakan agresif yang berujung pada terjadinya cedera. Di dalam penelitian kualitatif pada pesepakbola profesional Australia tersebut diungkap bahwa para pemain sering terlibat dalam tindakan-tindakan agresif. Lebih jauh, penelitian

tersebut juga mengungkap empat jenis agresivitas dalam kerangka teori reversal (Kerr, 2010).

Keempat jenis agresivitas tersebut adalah: *Play Aggression*, *Power Aggression*, *Anger Aggression*, dan *Thrill Aggression* (Kerr, 2005). *Play aggression* adalah tindakan agresi yang masih diperbolehkan dalam konteks khusus yang mana atlet merasa aman dan bertindak agresif dalam ranah aturan pertandingan yang tertulis maupun yang tidak tertulis. *Power aggression* adalah bentuk agresi yang ditujukan untuk menunjukkan dan mendominasi tim lawan atau pemain lawan. Tindakan yang dilakukan dalam kategori agresivitas ini betul-betul serius, berisi intimidasi-intimidasi yang direncanakan. *Anger aggression* adalah tindakan membalas dan biasanya dilakukan dalam bentuk respon fisik yang tiba-tiba dan dalam kemarahan. Sedangkan *Thrill aggression* adalah tindakan agresi yang provokatif dalam dunia olahraga. Tindakan ini tidak mempunyai tujuan yang jelas, biasanya dilakukan hanya untuk kesenangan.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi agresivitas

a) Peningkatan kondisi fisik

Peningkatan kondisi fisik yang diartikan disini antara lain meningkatnya tekanan darah, detak jantung, pernafasan dan sebagainya. Peningkatan tanda-tanda fisiologis tersebut mempunyai kecenderungan untuk meningkatkan rasa cemas dan kuatir. Penyebab dari peningkatan aktivitas fisik ada bermacam-macam, salah satunya adalah udara panas. Udara yang panas akan membuat tubuh seseorang merespon dengan lebih banyak mengeluarkan keringat dan aliran darah yang lebih cepat, pada akhirnya jantung akan berdetak lebih kencang. Di dalam kondisi tersebut seseorang akan mempunyai kecenderungan lebih besar untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang agresif. Salah satu contohnya adalah

ketika berkendara di jalanan yang panas. Situasi yang panas di jalanan tersebut sering membuat para pengendara kehilangan kesabaran yang pada akhirnya melakukan tindakan-tindakan agresif seperti mengklakson atau kebut-kebutan.

b) Niat

Orang cenderung akan melakukan pembalasan jika meyakini tindakan agresif orang lain merupakan tindakan yang dilakukan dengan sengaja. Faktor ini sangat sering terjadi di dalam sebuah pertandingan olahraga apalagi yang melibatkan kontak fisik secara langsung. Kasus yang direkam oleh Kerr (2006) memberi ilustrasi bahwa tindakan agresif dalam olahraga seringkali sudah direncanakan dan dilakukan dengan niat. Di dalam pertandingan Hoki es Amerika seorang pemain harus diusir dari lapangan karena melakukan tindakan agresif yang mengakibatkan lawannya menderita cedera yang sangat parah. Pemain yang bernama Bertuzzi tersebut diketahui melakukan tindakan tersebut dengan motif ingin membalaskan dendam temannya yang pernah disakiti oleh korban pada pertandingan sebelumnya. Timmerman (2007) meneliti tentang aspek ras terhadap kemungkinan perilaku agresif para pemain baseball amerika. Di dalam studinya, Timmerman menemukan bahwa pemain Pitcher mempunyai niat untuk memukul batters yang berbeda ras dengan dia. Penelitian itu juga mengungkap bahwa jika Pitchers berasal dari ras afro-american dan batters berkulit putih, maka kemungkinan terjadinya pemukulan lebih besar.

c) Hasil dalam sebuah kompetisi

Faktor kedua yang mempengaruhi agresivitas seorang pemain adalah hasil yang dicapai dalam sebuah kompetisi. Hasil yang tidak cukup bagus mempunyai kecenderungan membuat seorang pemain atau atlet menjadi lebih agresif. Hal ini biasanya dikarenakan hasil tersebut tidak sesuai dengan harapan awal sehingga

ada rasa frustrasi dari diri atlet. Kondisi tersebut diperparah dengan status atlet yang diunggulkan. Melalui metode pengamatan langsung terhadap pertandingan sepakbola di tiga level kompetisi yang berbeda di Perancis, Coulomb & Pfister (1998) menemukan bahwa pertandingan yang dilaksanakan di level nasional terbukti lebih tinggi tingkat agresivitas pemainnya dibandingkan dengan pertandingan-pertandingan di level yang lebih rendah, yaitu level Regional maupun level Department. Perilaku-perilaku agresif yang muncul ketika berada di posisi klasemen yang tidak seperti diharapkan ini karena tekanan yang begitu berat dari dalam diri atlet. Teori tentang frustrasi di atas bisa menjelaskan situasi ini. Pemain yang merasa frustrasi dengan hasil yang dicapai sangat mungkin memanifestasikannya ke dalam perilaku yang agresif. Tindakan-tindakan menjurus pada perilaku yang tidak sportif akan sering muncul ketika para pemain merasa tertekan dengan hasil-hasil pertandingan ditambah dengan kompetisi yang mulai menuju pada akhir.

d) Lokasi pertandingan

Faktor berikutnya yang mempengaruhi munculkan tindakan agresif adalah lokasi tempat pertandingan dilaksanakan. Salah satu lokasi yang mempunyai kecenderungan memunculkan perilaku agresif adalah kandang lawan. Ketika bermain di kandang lawan, seringkali tekanan penonton membuat sebuah tim atau seorang atlet merasa sangat tertekan. Hal inilah yang terkadang tidak mampu dikontrol oleh atlet tersebut. Efek yang muncul adalah kurangnya kontrol emosi, sehingga tindakan-tindakan agresif yang tidak sportif menjadi sering terjadi. Lokasi pertandingan lain yang cenderung membuat pemain menjadi agresif adalah ketika bermain di cuaca yang ekstrim, khususnya panas yang luar biasa. Bermain di tempat yang panas akan membuat tubuh bereaksi yang berlebihan,

khususnya pada detak jantung, keringat dan aliran darah. Jika hal ini terjadi, maka emosi akan lebih sulit untuk dikontrol yang pada akhirnya akan muncul dalam bentuk perilaku yang agresif (Wann, 1997).

e) Perolehan poin dalam sebuah pertandingan

Russel (1983, dalam Wann, 1997) menemukan fakta dari 430 pertandingan hoki es di Amerika, hasilnya tim yang tertinggal 3 gol atau lebih mempunyai kecenderungan untuk berlaku agresif, sebaliknya tim pemenang juga menunjukkan tindakan agresif jika mereka sudah unggul lebih dari tiga gol. Penelitian ini menunjukkan bahwa perolehan angka dalam sebuah pertandingan mempengaruhi secara signifikan perilaku agresif para pemain. Olahraga seperti bulu tangkis, tenis atau bola voli sering memunculkan fenomena yang unik yakni ketika seorang pemain berada dalam posisi tertinggal dalam perolehan poin. Tidak jarang peristiwa-peristiwa yang sebenarnya biasa dimaknai oleh atlet menjadi sesuatu yang menjengkelkan ketika berada dalam posisi tertinggal. Pemain sering meluapkan kejengkelannya dengan membanting raket atau membuang bola ke penonton pada saat dirinya merasa jengkel. Bukti lain adalah kondisi pertandingan yang memungkinkan terjadinya rasa frustrasi yang pada akhirnya menjadi pemicu munculnya tindakan agresif. Hanegby & Tenenbaum (2001) membuktikan bahwa kesalahan-kesalahan pada saat pertandingan memicu terjadinya reaksi agresif dari pemain yang melakukan kesalahan. Penelitian yang melibatkan 17 orang petenis yang berusia 13-14 tahun ini menemukan bahwa para petenis cenderung akan melakukan tindakan agresif yang diarahkan ke properti yang ada disekitarnya terutama di saat pertandingan menjelang berakhir atau berada di nilai-nilai yang kritis dan menentukan. Tindakan agresif ini muncul

karena kondisi frustrasi dan stres menghadapi performa lawan. Hal ini akan mengakibatkan semakin buruknya permainan yang dijalani.

f) Budaya

Salah satu bukti bahwa budaya berperan dalam munculnya perilaku agresif adalah penelitian yang dilakukan oleh Gee & Leith (2007). Di dalam penelitian ini, ditemukan perbedaan yang cukup signifikan dalam kuantitas perilaku agresif antara pemain Hoki es dari Amerika Utara dengan Eropa yang bermain di Liga Hoki Es Nasional Amerika Serikat. Pemain hoki es yang berasal dari Amerika Utara ternyata mempunyai perilaku yang lebih agresif dibandingkan dengan pemain yang berasal dari Eropa. Tindakan agresif ini diukur dengan menggunakan data statistik pertandingan yakni berupa jumlah pelanggaran yang dilakukan oleh para pemain. Maxwell, Visek, Moores (2009) juga menemukan perbedaan tingkat agresivitas antara atlet china dan atlet barat. Menggunakan Competitive Anger and Aggressiveness Scale (CAAS), ditemukan bahwa tingkat agresivitas atlet China ternyata lebih rendah dari atlet negara-negara Eropa dan Amerika, namun relatif sama untuk skor anger. Hal ini membuktikan bahwa atlet China mempunyai kemampuan Coping terhadap rasa marah yang lebih baik dibandingkan dengan atlet dari negara-negara barat.

g) Perbedaan individual

Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku agresif dalam olahraga adalah perbedaan individual. Donahue, Rip, Vallerand (2009) menemukan bahwa terdapat perbedaan level agresivitas antara atlet yang mempunyai *passion* berbeda-beda. Seorang atlet yang mempunyai *passion* yang bersifat obsesif mempunyai kecenderungan memiliki level agresivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan atlet yang mempunyai *harmonious passion*. *Obsessive*

passion dicirikan dengan keinginan yang *menggebu-gebu* dan cenderung melakukan segala hal untuk mencapai tujuannya. Sedangkan *harmonious passion* dicirikan dengan persepsi seorang atlet yang menganggap olahraga adalah bagian dari hidupnya. *Sportpersonships* juga diindikasikan sebagai salah satu mediator motivasi untuk bertindak agresif pada atlet (Chantal, Robin, Vernat, Bernache-Assollant 2005). Di dalam studi pertama, Chantal, dkk. (2005) menemukan bahwa level motivasi menjadi prediktor munculnya agresivitas pada olahraga, namun level *sportpersonships* dari atlet ternyata menahan atlet untuk tidak memunculkan perilaku-perilaku agresif hal itulah yang dibuktikan pada studi keduanya.

4. Target Perilaku Agresif Dalam Sepakbola

Perilaku agresif dalam sepakbola pada umumnya mempunyai penyaluran-penyalurkan yang spesifik. Russel (2008) memetakan beberapa pihak yang menjadi target perilaku agresif, yakni:

a) Perangkat pertandingan

Perangkat pertandingan adalah semua pihak yang terlibat dalam proses pengaturan pertandingan. Perangkat pertandingan dalam sepakbola terdiri dari satu orang wasit, 2 asisten wasit, satu orang wasit cadangan dan satu orang pengawas pertandingan. Pertandingan secara langsung dikendalikan oleh wasit dan asisten wasit yang bertugas di sepanjang garis pinggir lapangan. Di dalam sepakbola, wasit adalah orang yang bertanggung jawab secara penuh terhadap jalannya pertandingan. Wasit dianggap sebagai orang yang harus bertindak adil dan tegas dalam rangka kelancaran pertandingan sepakbola. Sebagai pihak yang paling mengatur jalannya pertandingan, wasit tidak jarang menjadi target perilaku agresif dari para pemain. Di dalam studi fenomenologi terhadap wasit sepakbola

di Swedia diperoleh hasil bahwa para wasit tersebut mengakui adanya tindakan yang bersifat mengancam dan agresif dari para pemain. Tindakan-tindakan tersebut tidak jarang berakibat pada munculnya kondisi yang menekan dan membuat stress (Friman, Nyberg, & Norlander, 2004).

b) Lawan

Lawan adalah target perilaku agresif yang paling banyak ditemui dalam pertandingan olahraga kontak tubuh. Schwebel, McDaniel, Banaszek (2006) mencatat terjadi 1,279 benturan antarpemain dalam liga sepakbola usia 12 tahun di Perancis. Observasi dilakukan dengan bantuan kamera video yang kemudian hasil gambar tersebut menjadi data yang diobservasi secara langsung. Berdasarkan jumlah total tersebut, diperoleh hasil 65,59 kali terjadi benturan antarpemain. Penelitian lain yang menunjukkan bahwa lawan merupakan sasaran tindakan agresif yang paling banyak terjadi dalam olahraga sepakbola dilakukan oleh Grange & Kerr (2010). Melalui penelitian kualitatifnya terhadap beberapa pemain profesional di Liga Australia, dapat dilihat bahwa para pemain tersebut mempunyai kecenderungan melakukan tindakan agresi kepada lawan mainnya. Di dalam olahraga Hoki es, fenomena serupa juga bisa dilihat. Kerr (2006) mencermati secara khusus peristiwa yang menimpa dua orang atlet hoki es dari Amerika, yakni Todd Bertuzzi dan Steve Moore. Di dalam kasus tersebut, Bertuzzi dituding sebagai pemain yang dengan sengaja ingin mencelakai Moore dengan motif balas dendam. Kedua pemain sampai harus berurusan dengan kepolisian karena tindakan Bertuzzi sudah melampaui batas yang mengakibatkan Steve Moore mengalami gegar otak. Kejadian tersebut sekali lagi menjadi bukti bahwa lawan merupakan sasaran utama munculnya perilaku agresif.

B. Kerangka Berpikir

Agresivitas dalam sepakbola potensial terjadi karena cabang ini merupakan olahraga *full body contact*, artinya di dalam pertandingan ini para pemain diperbolehkan untuk melakukan kontak fisik. Dalam beberapa penelitian tercatat bahwa telah terjadi 45 cedera dalam turnamen Piala Eropa 2004. Dari 45 tersebut, 38 diantaranya terjadi di dalam pertandingan, sedangkan sisanya terjadi pada saat latihan. Ini membuktikan bahwa sepakbola memang merupakan olahraga yang keras karena terjadi kontak secara langsung antarpemain. Meskipun demikian, ada batasan-batasan yang boleh dan yang tidak boleh dilakukan dalam konteks kontak fisik ini. Aturan main untuk kontak fisik ini telah diatur secara lengkap dalam "FIFA Law of the Game" yang dikeluarkan oleh otoritas sepakbola dunia. Di dalam Law 12, "FIFA Law of the game" itu dengan jelas diterangkan bahwa para pemain tidak boleh melakukan tindakan-tindakan yang bertujuan mencederai lawan, antara lain: menendang lawan, menyikut lawan, menanduk termasuk juga tindakan-tindakan yang termasuk dalam kategori melecehkan, seperti meludahi, mengumpat, memprovokasi dan sebagainya. Peraturan-peraturan tersebut dibuat agar permainan sepakbola tetap berjalan dalam kerangka *fair play* dan semangat sportivitas.

Meskipun sudah diatur sedemikian rupa, tindakan-tindakan yang mengarah pada kekerasan masih saja sering terjadi. Kejadian-kejadian perkelahian antarpemain menjadi indikator betapa para pemain masih sering melakukan tindakan yang tidak sportif tersebut. Tindakan-tindakan kekerasan dalam permainan sepakbola ini sebenarnya membawa efek kerugian yang relatif besar. Para pemain yang terlibat dalam situasi tersebut harus mendapatkan hukuman yang cukup berat dari federasi atas tindakannya. Kartu merah dari wasit pertandingan adalah hukuman yang diberikan di dalam lapangan,

artinya pemain tersebut harus meninggalkan lapangan sebelum pertandingan selesai dan timnya harus bermain dengan 10 orang saja. Selain itu, sanksi administratif juga menunggu diberikan. Sanksi berupa denda atau hukuman larangan bermain dalam periode tertentu juga akan diberikan.

Tindakan agresif yang dimunculkan oleh para pemain sepakbola ini menarik untuk dikaji sehingga diketahui makna yang sesungguhnya tentang agresivitas yang muncul dalam sepakbola.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena fokus utama dari penelitian ini adalah pengalaman hidup individu. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi kekhasan (*uniqueness*) pengalaman hidup masing-masing responden penelitian ketika mengalami suatu fenomena sehingga fenomena itu dapat dibuka dan dipilah agar bisa dicapai sebuah pengalaman terhadap kompleksitas fenomena yang ada (Smith, 2003). Penelitian ini melihat bahwa realitas memiliki dinamikanya sendiri yang selalu berubah dalam persepsi masing-masing individu. Maka dari itu, penelitian kualitatif menggunakan pendekatan *emic*, yaitu memahami apa yang terjadi dari sudut pandang orang yang mengalaminya (*first hand experience*).

Berdasarkan beberapa sudut pandang yang ada maka diharapkan dapat diperoleh penjelasan yang lebih mendalam. Untuk menemukan hal tersebut maka metode kualitatif yang memiliki sifat alami, dinamis dan deskriptif serta tidak membutuhkan responden yang terlalu banyak mampu mengungkapkannya (Drew, Hardman, Hard, 1996).

Alasan di atas merujuk pada pendapat Creswell (1998), tentang penelitian kualitatif, yang umumnya dipakai apabila peneliti tertarik untuk mengeksplorasi dan memahami satu fenomena sentral, seperti proses atau peristiwa. Eksplorasi terhadap suatu fenomena dibutuhkan karena masalah yang diteliti begitu kompleks dan kompleksitasnya menuntut pemahaman secara lebih baik dan mendalam.

Berdasarkan permasalahan yang ingin diselesaikan dan tujuan yang hendak dicapai serta berdasarkan permasalahan yang akan diangkat, yakni tentang bagaimana para

pemain sepakbola tersebut memandang perilaku agresif yang mereka sering lakukan di dalam pertandingan maka metode yang dipilih adalah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi, karena pertimbangan Moustakas, 1994):

1. Penelitian ini menjelaskan tentang pengalaman hidup masing-masing responden atau fenomenologi memfokuskan pada hal-hal yang dialami secara subjektif oleh individu.
2. Fenomenologi menekankan pada keseluruhan (*wholeness*) yang menyangkut beberapa sudut pandang dan perspektif hingga menghasilkan inti dari pengalaman individu.
3. Fenomenologi menggali arti dari sesuatu hingga mencapai esensi melalui intuisi dan refleksi terhadap kesadaran tindakan dalam pengalaman, menggiring ke arah ide, konsep, penilaian, dan pemahaman.
4. Fenomenologi dilakukan untuk menemukan gambaran dari pengalaman bukan sekedar keterangan atau analisis semata.
5. Fenomenologi berakar pada pertanyaan yang mengarah kepada fokus penelitian yang menjadi ketertarikan peneliti.
6. Metode fenomenologi memungkinkan untuk mengetahui dinamika psikologis para pemain sepakbola tentang perilaku agresif yang sering mereka munculkan dalam pertandingan sepakbola.

Pertimbangan di atas meyakinkan peneliti untuk menggunakan pendekatan fenomenologi dalam penelitian ini Cara untuk menemukan inti dari makna pengalaman pemain sepakbola yang melakukan tindakan agresif itu maka peneliti harus mempelajari langsung dari individu yang mengalaminya. Peneliti berusaha untuk masuk ke dalam dunia konseptual para responden yang diteliti sehingga peneliti memahami apa dan bagaimana pengertian yang dikembangkan responden dalam memaknai kontrak psikologisnya.

Keterbatasan kemampuan peneliti memungkinkan untuk munculnya bias dalam mengartikan maksud responden. Cara yang peneliti lakukan untuk meminimalkan bias adalah melakukan verifikasi. Teknik ini akan dijelaskan pada penjelasan selanjutnya.

Giorgi (1997 dalam Friman, Nyberg, dan Norlander, 2006) memformulasikan metode fenomenologi dalam psikologi terdiri dari tiga bagian: (a) *reduction* (contohnya: melihat ulang pengetahuan dan teori-teori tentang bagaimana sebuah fenomena muncul tapi hanya berkonsentrasi pada material yang bisa dicapai dan mempunyai relevansi.); (b) *description* (yakni; mendeskripsikan ketimbang menginterpretasi material dan; (c) *seeking the essence*, yakni melihat dengan deskripsi yang untuk detil untuk mencapai struktur yang esensial.

B. Teknik Pemilihan Responden.

Responden dalam sebuah penelitian disebut juga sebagai sumber data. Pengertian data menurut Arikunto (2006) adalah sesuatu yang dapat menghasilkan data, seperti orang, tempat, atau benda. Sumber data dapat dibagi menjadi 4 (empat) jenis, yaitu: sumber data primer, data informan, *written document* dan *unwritten document*. Penelitian ini hanya menggunakan sumber data primer yaitu pemain sepakbola Persiram Raja Ampat yang mengikuti Kompetisi Liga Super Indonesia tahun 2015 yang selanjutnya akan disebut sebagai Responden.

Para responden dipilih dengan cara *snow ball*, yaitu melalui referensi dari seorang teman atau responden ke responden lain dan seterusnya. Seleksi responden dilakukan dengan memilih dan mempelajari sampel yaitu semua pemain yang mampu menggambarkan pemaknaan tindakan agresif dalam pertandingan. Responden tidak diambil berdasarkan populasi melainkan berdasarkan asumsi untuk memperoleh kedalaman informasi tentang realitas yang terjadi.

Teknik pemilihan responden digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu mencari individu yang dapat memberikan kontribusi dalam penelitian hingga individu ke-n dimana informasi yang bisa digunakan untuk menjawab pertanyaan secara jelas sudah tidak ditemukan lagi, sudah tidak ada keterangan-keterangan baru yang dihasilkan oleh partisipan yang dapat memberikan kontribusi bagi penelitian (Strauss dan Corbin, 1990).

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan wawancara (*interview*) yang mendalam. Wawancara yang dilakukan mungkin bisa lebih dari satu kali pada satu orang partisipan. Proses pengumpulan data menurut Creswell (1998) mengikuti pola "zig'zag", peneliti ke lapangan lagi untuk mendapatkan lebih banyak informasi, kemudian menganalisis data yang diperoleh, kembali ke lapangan lagi untuk mendapatkan lebih banyak informasi, menganalisis data dan seterusnya. Kegiatan yang sangat penting dalam penelitian adalah mengadakan pengambilan data untuk mendapat pemahaman dari topik yang diteliti. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat terbuka dan luwes, dimana pengumpulan datanya dilakukan melalui wawancara eksploratif secara mendalam (*Indepth Interview*) dan observasi.

Wawancara lebih merupakan sebuah percakapan dibanding sebagai peristiwa yang formal dengan kategori-kategori respon yang bisa diprediksi (patton, 1991). Wawancara dapat menjadi cara peneliti mengolah beberapa topik umum untuk membuka perspektif partisipan, tetapi tetap saja peneliti menghormati bagaimana partisipan membentuk struktur-struktur responnya. Wawancara memiliki kelebihan khusus. Wawancara adalah cara yang baik untuk mendapatkan informasi dalam jumlah yang banyak dan pemahaman yang didapatkan lebih mendalam (Marshall & Gretchen, 1995). Demikian

juga bahwa informasi yang didapatkan melalui wawancara yang mendalam akan mengungkap secara komprehensif persepsi dan pengalaman individu.

Proses penggalian data dengan cara wawancara bebas yaitu wawancara yang tidak mempunyai tema pokok, tetapi pertanyaan dapat beralih-alih dari satu pokok ke pokok lain tanpa meninggalkan masalah penelitian. Selain itu dengan penelitian yang intensif diharapkan mampu melakukan wawancara mendalam. wawancara dilakukan dengan menggunakan tape recorder. Kemudian semua wawancara yang berisikan data-data akan ditransformasikan menjadi suatu transkrip (teks) yang selanjutnya diinterpretasi.

Alasan keterbatasan waktu responden untuk melakukan wawancara secara langsung, maka peneliti mengadakan wawancara lanjutan sebagai pengayaan informasi melalui telepon seluler dan internet. Seluruh hasil wawancara langsung maupun tidak langsung dapat dilihat pada lampiran. keterangan yang diberikan melalui telepon seluler dan internet telah ditulis ulang dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini.

Metode yang mendukung terkumpulnya informasi yang lebih dalam adalah observasi atau pengamatan. Observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan atau pengindraan langsung terhadap suatu situasi dan perilaku. Penggalian informasi melalui wawancara akan lebih mendalam bila digabung dengan observasi karena menurut Patton (1991 dalam Poerwandari, 2001) observasi memiliki keuntungan antara lain memahami konteks dengan lebih baik, melatih kepekaan dalam menangkap informasi dan mengecek kebenaran data dari bias atau penyimpangan. hal-hal yang berkaitan pada diri individu dan lingkungannya dapat diobservasi kemudian dicatat sebagai data tambahan.

D. Teknik Analisis dan Interpretasi Data

Informasi yang dikumpulkan akan dianalisis dan diinterpretasikan untuk memahami dan menentukan bagaimanakah arti suatu pengalaman yang telah dialami oleh seseorang sehingga peneliti bisa menghasilkan sebuah deskripsi yang komprehensif mengenai hal itu.

Analisis data kualitatif dilakukan sesuai dengan prosedur yang dikembangkan oleh Strauss dan Corbin (1990) dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menyusun teori, bukan sekedar menguji
2. Memberikan ketepatan proses penelitian yang diperlukan untuk menjadikan teori sebagai ilmu.
3. Membantu peneliti mengatasi bias dan asumsi yang muncul serta berkembang di dalam proses penelitian.
4. Memberikan landasan, kepadatan makna dan mengembangkan kepekaan serta keterpaduan untuk menghasilkan teori yang kaya akan makna dan sesuai dengan realitas.

Prosedural analisis data digunakan dengan cara pengkodean yang terdiri dari tiga jenis pengkodean utama menurut Strauss dan Corbin (1990), yaitu:

1. *Open coding*, merupakan proses mencermati data yang terkumpul. Hal ini dilakukan dengan cara mengurai, menelaah, mengartikan, membandingkan dan mengkategorisasikan data yang dianalisis. Fenomena yang dikategorikan diteliti melalui pemahaman yang teliti dan detil. Hasil akhir yang didapatkan adalah kategori-kategori umum yang mampu merepresentasikan sebanyak mungkin gejala atau fenomena yang diteliti berdasarkan ciri-cirinya (property), dimensi kebesarannya (dimension), dan contoh nyatanya (example).

2. *Axial Coding*, merupakan satu proses yang diarahkan untuk mengintegrasikan data yang telah dianalisis melalui open coding sehingga terlihat keterkaitan antara kategori-kategori yang dihasilkan dalam open coding. Dianalisis untuk dilihat pola interelasinya, diidentifikasi kemungkinan-kemungkinan hubungan sebab akibatnya, serta dianalisis pula faktor-faktor yang berhubungan dengan konteks, intervening conditions, interaksi antar faktor, serta konsekuensinya. Hasil akhir dari proses ini adalah ditemukannya proposisi yang menggambarkan dinamik hubungan antar kategori untuk kemudian di uji validitasnya.
3. *Selective Coding*, yakni proses pemilihan kategori pokok kemudian secara sistematis menghubungkannya dengan kategori-kategori yang lain. Proses ini secara langsung akan memvalidasi keterkaitan antara kategori-kategori yang berhasil diidentifikasi. Kemudian kategori pokok lewat rekonseptualisasi menghasilkan satu cerita atau narasi. narasi ini diarahkan untuk menggambarkan dan menjelaskan dinamika fenomena utama yang menjadi fokus penelitian dalam satu bentuk yang integratif. Diharapkan deskripsi ini teori akan dapat dihasilkan.

E. Teknik Verifikasi

Creswell (1998) berpendapat agar suatu penelitian terhindar dari bisa dan dapat dipercaya, maka perlu diadakan teknik verifikasi, yaitu dengan memberikan hasil rangkuman wawancara kepada responden pada pertemuan selanjutnya. Rangkuman ini berbentuk tulisan, responden diminta membaca kemudian membenarkan tulisan dan persepsi peneliti yang salah.

Pembenaran yang diberikan oleh responden menjadi awal dari proses wawancara selanjutnya. Peneliti melakukan cara ini disebabkan karena keterbatasan waktu dari semua responden, disamping itu cara ini dilakukan juga untuk menguji kembali (*testing*

out) hasil wawancara sebagai *intersubjective validity*. Melalui pemeriksaan ulang seperti ini maka akan didapatkan gambaran yang tuntas mengenai fenomena yang diteliti, yang menjelaskan secara terperinci esensi atau struktur inti dari fenomena yang diteliti (Creswell, 1998).

Selain dari responden, peneliti juga meminta pemeriksaan yang dilakukan oleh orang yang ada di luar penelitian (*external audits*), yaitu beberapa orang yang dianggap dapat melengkapi data yang sudah ada. Hal ini dilakukan untuk memeriksa proses dan hasil yang diperoleh agar penelitian dapat dipercaya dan terhindar dari bias (Merriam, 1988).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah melalui olah data dari para subjek, diperoleh tema-tema dari masing-masing subjek. Tema-tema dari masing-masing subjek bervariasi, meskipun secara umum relatif sama. Hasil pada subjek DAW diperoleh 8 tema, pada subjek DA ditemukan 10 tema, dan subjek RP ditemukan 12 tema yang berkaitan dengan tindakan kekerasan yang dilakukan oleh para subjek.

Tema-tema tersebut kemudian disintesis sehingga menghasilkan tiga kelompok tema yang berkaitan dengan tindakan agresif bermain sepakbola, ketiganya adalah:

1. Keluarga dan Lingkungan yang Menekan.

Lingkungan keluarga dirasakan cukup menekan oleh subjek. Ketiga subjek mempunyai kecenderungan yang sama dalam hal pemaknaan terhadap pola asuh dari orang tua. Masing-masing subjek merasa dirinya mendapat tekanan yang cukup besar yang berasal dari keluarga meskipun masing-masing subjek mempunyai permasalahan yang cenderung berbeda satu sama lain. Subjek pertama mendapatkan tekanan yang cukup besar untuk menjadi ideal, karena dia dianggap sebagai anak kesayangan.

Subjek kedua mempunyai persoalan ekonomi ditambah dengan ketidakhadiran sosok ayah dalam keluarga sehingga subjek merasa dirinya harus bertanggungjawab dalam hal ekonomi untuk keluarganya. Situasi yang tidak menguntungkan adalah karena subjek sebenarnya terbiasa menjadi anak yang dianggap manja oleh keluarganya sehingga konflik terjadi dalam diri subjek. Situasi tersebut yang sering kali dipersepsi sebagai keadaan yang menekan dalam diri subjek.

Subjek ketiga mempunyai kondisi yang kurang lebih sama, yakni tekanan dari ayah yang menginginkan dia menjadi pemain sepakbola professional. Keadaan teknis dan mental subjek sudah tidak lagi berkeinginan untuk menjadi seorang pemain professional. Situasi tersebut yang membuat munculnya tindakan-tindakan yang berkebalikan untuk menyalurkan tekanan yang diperolehnya tadi.

Papa selalu ingin saya jadi pemain professional. Papa itu orangnya keras, kadang-kadang suka marah-marah. Dia selalu menonton pertandingan yang saya lakukan, kalau misalnya saya main nggak bagus gitu, saya dimarahin sama papa dirumah. Ibu cuman diem aja, ibu juga nggak berani sama ayah. Intinya ayah itu ingin saya jadi orang yang hebat gitu mas.

2. Kontrol emosi yang kurang bagus

Tindakan agresif dari responden juga berkaitan langsung dengan kontrol emosi ketika berada dalam situasi-situasi yang menekan. Responden mengaku lebih mudah tersulut emosinya ketika tim sedang berada dalam posisi tertinggal. Selain itu situasi yang membuat emosi lainnya adalah ketika teman satu tim yang bertugas mencetak gol tidak segera mampu menciptakan gol sehingga keadaan tidak segera berubah. Kontrol emosi akan menjadi masalah di dalam situasi seperti ini, ketika lawan justru yang mendapat banyak bola, maka responden akan lebih mudah untuk bermain kasar dan agresif.

Temuan yang menguatkan kontrol emosi yang tidak bagus terlihat dari cara subjek mengatasi provokasi lawan dan kepemimpinan wasit yang kurang bagus. Provokasi-provokasi tersebut biasanya dianggap sebagai tantangan langsung oleh responden untuk berkelahi, oleh karena itu, provokasi-provokasi akan sangat mudah memancing emosi dan pada akhirnya akan memunculkan tindakan agresif dari responden. Wasit juga seringkali dianggap memicu munculnya tindakan agresif karena kurang tegasnya mereka dalam memimpin dengan membiarkan pelanggaran-

pelanggaran keras dan tidak menghukumnya. Berikut ini petikan wawancara yang mengilustrasikan hal itu:

Karena ingin mengejar ketertinggalan pokoknya *pengen* menang dalam pertandingan itu rasanya kalau tim saya kemasukan bola *pengennya* langsung *ngegolin* dan *bikin* tim menang. Apalagi kalau lihat strikernya *nggak* bisa-bisa *ngancam* gawang lawan, wah *rasanya* tambah emosi gitu lho mas. Kadang-kadang ikutan maju, *pengen* ikutan cetak gol. Kadang-kadang kalau lawan menguasai bola ya *pengen* segera *ngrebut* bola itu. Meskipun itu yang kadang-kadang bikin pelanggaran.

3. Proses belajar bermain sepakbola yang tidak ideal.

Para subjek rata-rata memulai bermain sepakbola secara rutin dimulai dari usia yang relatif sudah terlambat, yakni usia 15 tahun. Fase awal bermain bola ini tidak diikuti dengan pemahaman yang benar tentang teknik-teknik dasar serta peraturan-peraturan sepakbola yang benar. Hal itu yang membuat dia mencari-cari teknik dan mengembangkan teknik secara otodidak atau berdasarkan penglihatan dan proses belajar dari para senior. Pelatih pun tidak memberi proses latihan yang benar sehingga para pemain bisa mempunyai kemampuan teknik dan taktik yang tepat sehingga bisa digunakan secara maksimal di dalam sebuah pertandingan. Dia hanya terlibat dalam klub kampung dan ekstrakurikuler yang diadakan oleh sekolah.

Kalau latihannya *sih* *nggak* bagus mas. *Cuma* pelatih datang, pemanasan terus main gitu aja. Kadang-kadang aja *sih* dikasih materi latihan, tapi ya *nggak* begitu detil. Kalau pelatih ya *cuma* ngasih teknik-teknik dasar, terus kalau main diminta untuk main semangat.

Hal ini berdampak pada penyerapan informasi-informasi yang berkaitan dengan unsur-unsur *fairplay* dan teknik-teknik dasar untuk menghadapi tipe-tipe permainan yang bermacam-macam. Kekurangan dalam hal teknis ini menyebabkan kurangnya kemampuan untuk mengatasi persoalan-persoalan permainan di lapangan. Mereka juga hanya belajar melalui observasi dari para seniornya:

Waktu senior main kok mainnya seperti itu, Jadi ya cuma *niru-niru*. Kalau pelatih nggak ada yang ngajarin sih. Betul-betul *nonton* sendiri. Karena *pas* main sama yang senior mereka kayaknya sukses dengan main kayak gitu. Musuh jadi *nggak* berkembang. Selain itu juga para pemain senior kadang *ngajari*, Kalau lawannya agak bagus, kita *mending* main agak kasar aja, biar mereka *nggak* berkembang.

B. Pembahasan

Berdasarkan data dari masing-masing subjek, baik yang berupa data wawancara maupun data observasi diperoleh kesimpulan bahwa makna dari tindakan dalam permainan sepakbola merupakan upaya untuk menyalurkan tekanan-tekanan yang mereka rasakan di dalam keluarga. Ketiga subjek menyatakan bahwa kondisi di rumah memberikan tekanan yang relatif cukup tinggi kepada mereka.

Di dalam pandangan teori hipotesis frustrasi-agresi (Berkowitz, 1993) tindakan-tindakan agresi seseorang sangat mungkin muncul karena didahului oleh rasa frustrasi dari orang tersebut. teori tersebut juga menyatakan bahwa ketika seseorang mengalami frustrasi, maka di dalam penelitian ini, rasa frustrasi yang muncul dari para pemain berasal dari lingkungan keluarga yang memberi tekanan yang cukup berat. Tekanan-tekanan seperti kondisi ekonomi, orang tua yang terlalu kaku dan keinginan-keinginan orang tua berkaitan dengan masa depan anaknya merupakan hal-hal yang muncul dalam penelitian ini. Para subjek memanasikan tekanan-tekanan dalam keluarga tersebut dalam bentuk permainan sepakbola yang kasar. Keinginan mereka untuk menonjolkan diri merupakan salah satu bentuk medium yang menjembatani tindakan agresif. Secara tidak sadar, para pemain ingin menjadi seseorang yang dominan, karena mereka merasa tidak mendapatkan hal tersebut di dalam keluarganya.

Hanegby dan Tenenbaum (2001) menemukan contoh perilaku agresif akibat pengalaman-pengalaman frustratif atlet dalam sebuah perlombaan. Sebanyak 17 orang petenis junior (13-14 tahun) yang berbakat menjadi subjek penelitian ini. Para petenis

muda tersebut umumnya mengekspresikan perasaan frustrasi baik karena kesalahan-kesalahan sendiri, ketangguhan lawan, maupun keputusan-keputusan wasit, dengan empat jenis yakni: tindakan agresi terhadap diri sendiri, terhadap benda-benda di sekitarnya, lawan atau wasit, dan perilaku-perilaku yang lain. Tindakan-tindakan yang muncul merupakan tindakan-tindakan yang masuk kategori di luar norma kewajaran. Frustrasi ini muncul karena para atlet merasa performanya tidak memenuhi harapan dirinya sendiri maupun harapan orang lain (Hanegby dan Tenenbaum, 2001). Peran orang tua dan keluarga ini juga bisa dilihat dari penelitian Estrada-Martínez, Padilla, Caldwell, & Schulz (2010) yang membuktikan bahwa anak-anak yang tumbuh di lingkungan dimana kohesi keluarga menjadi berkurang.

Temuan kedua dalam penelitian ini adalah faktor kontrol emosi yang tidak cukup baik dari para pemain. Salah satu bentuk kontrol emosi yang tidak bagus adalah para subjek mengaku mudah terpancing oleh munculnya provokasi. Bettencourt, Talley, Benjamin (2006) memberi ilustrasi yang sangat detil mengenai efek dari provokasi terhadap tingkat agresivitas atlet. Peneliti menggunakan meta-analisis dari berbagai penelitian yang ada sebelumnya, diperoleh kesimpulan bahwa provokasi merupakan salah satu faktor utama yang menyebabkan munculnya tindakan agresivitas. Lebih jauh, penelitian tersebut juga menunjukkan keterkaitan antara tindakan agresif dengan tipe-tipe kepribadian dan kesimpulannya, semua tipe kepribadian akan bereaksi relatif sama ketika memperoleh provokasi. Provokasi yang ditemukan di dalam penelitian ini meliputi provokasi dalam bentuk verbal, maupun dalam bentuk tindakan. Pada penelitian lain ditemukan bahwa provokasi mempunyai efek yang signifikan terhadap perilaku agresif serta emosi subjektif seseorang. Lebih lanjut, penelitian tersebut memaparkan bahwa seseorang yang berhadapan dengan lawan yang mempunyai tingkat kejutan dalam provokasi lebih tinggi ketimbang yang lebih rendah akan cenderung lebih agresif

(Chermack, Berman, & Taylor, 1997). Kontrol emosi yang kurang baik juga bisa dilihat dari munculnya kecemasan sebelum bertanding. Robazza & Bortoli (2007) juga membuktikan hal yang serupa di olahraga American Football. Mereka menemukan bahwa *cognitive anxiety* merupakan prediktor untuk munculnya rasa marah, serta tingkat kepercayaan diri yang tinggi merupakan prediktor untuk kontrol terhadap rasa marah.

Faktor lain yang membuat munculnya perilaku agresif dari para pemain sepakbola adalah faktor proses belajar bermain sepakbola yang kurang ideal. Kata ideal yang digunakan disini mengacu pada proses pelatihan. Proses ini sangat berkaitan dengan kemampuan dasar yang dimiliki oleh para pemain sepakbola di Indonesia. Proses belajar bermain sepakbola yang tidak utuh ini memotong proses belajar nilai-nilai utama dari permainan sepakbola, yakni menghargai, menghormati dan menjunjung tinggi sportivitas (FIFA, 2010). Proses latihan yang tidak berangkat dari usia yang sangat dini akan menghasilkan kekurangidealan dalam proses bermain. Coulomb-cabagno, Rascle, & Souchon (2006), menemukan bahwa level kompetisi yang lebih rendah cenderung menghasilkan tindakan-tindakan kekerasan yang lebih banyak. Lebih jauh penelitian tersebut menemukan bahwa jika level kompetisi meningkat, maka tingkat agresivitas instrumental meningkat serta agresivitas *hostile* yang menurun. Agresivitas *hostile* adalah agresivitas yang bertujuan untuk melukai orang lain tanpa ada alasan permainan, sedangkan agresivitas instrumental adalah agresivitas yang dilakukan dalam konteks permainan (Russel, 2008).

Selain itu, di dalam temuan pertama ini terlihat bahwa para pemain sepakbola Indonesia mempelajari tindakan-tindakan agresif dari proses melihat apa yang dilakukan oleh para seniornya dalam menyelesaikan persoalan permainan. Para pemain melihat tindakan kekerasan yang dilakukan oleh para pemain senior di klub dimana mereka bermain. Proses belajar ini bisa dikatakan berhasil karena para pemain tersebut

menganggap teknik-teknik yang dilakukan oleh para pemain senior sebagai cara yang efektif. Proses agresivitas dengan cara melihat ini senada dengan penelitian dari Anderson & Bushman (2001) yang meneliti efek *video game* terhadap kekerasan pada remaja dalam jangka yang panjang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah makna dari tindakan agresif para pemain sepakbola adalah proses untuk melepaskan diri dari tekanan yang diperolehnya dalam lingkungan keluarga. Tekanan-tekanan dari keluarga tersebut memberi dasar yang cukup kuat bagi para subjek untuk melakukan tindakan-tindakan kekerasan. Selain itu, faktor-faktor individual yang turut berpengaruh adalah kurangnya pendidikan dan pelatihan sepakbola yang baik dan benar, baik dalam hal teknis maupun dalam aspek mental. Para pemain rata-rata tidak mengenyam pelatihan sepakbola yang ideal yang disesuaikan dengan fase perkembangan emosi maupun perkembangan fisik mereka.

Temuan kedua berkaitan dengan faktor-faktor penyebab munculnya tindakan agresif adalah kontrol emosi yang tidak begitu bagus serta kecakapan teknis yang rendah karena proses belajar sepakbola yang tidak ideal. Provokasi-provokasi dari lawan menjadi salah satu pemicu terbesar munculnya tindakan-tindakan yang dikategorikan berada di luar aturan permainan. Provokasi dari wasit, penonton serta elemen-elemen permainan lain turut memberi sumbangan munculnya tindakan-tindakan kasar dari para subjek ketika bermain sepakbola.

B. Saran

1. Saran bagi pemain sepakbola harus secara benar menyiapkan diri untuk bertanding di level yang tertinggi, baik secara fisik, teknik maupun mental untuk meminimalisasi tindakan kekerasan muncul.

2. Bagi para pelatih, Pembina dan pelaku sepakbola lain. Berdasarkan hasil temuan, faktor kematangan teknis dan kematangan mental menjadi hal yang sangat krusial. Kematangan harus diperoleh melalui proses yang benar dan terarah serta membutuhkan waktu yang relative lama. Kemenangan menjadi hal yang penting, tetapi bukan utama khususnya di sepakbola usia muda. Untuk memberi kematangan, maka diperlukan proses latihan dan kompetisi yang teratur. Hal tersebut tentu saja tidak bisa dilakukan secara instan. Proses pembinaan pemain yang benar akan membutuhkan waktu yang bertahun-tahun dan kesabaran tingkat tinggi. Melalui proses pembinaan yang serius, maka kasus-kasus kekerasan di lapangan akan bisa ditekan.
3. Saran bagi peminat penelitian kualitatif, Pelaksanaan penelitian kualitatif ini memerlukan waktu yang lama, terutama di dalam proses pengumpulan dan analisis data sehingga diperlukan keuletan, kesabaran, dan kemampuan untuk menjaga mood atau suasana hati. Di samping itu, seorang peneliti kualitatif juga harus memiliki kemampuan baik dalam menjalin *rapport* dengan subjek dan informan penelitian serta dapat melakukan wawancara secara mendalam karena memadai atau tidaknya data yang diperoleh sangat tergantung pada kemampuan peneliti sebagai instrumen penelitian. Kepekaan menjadi aspek lain yang juga harus mendapat perhatian yang memadai dari seorang peneliti kualitatif. Kepekaan menjadi salah satu kunci untuk mengungkap lebih jernih tentang fenomena yang sedang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2001). Effect of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta analytic review of scientific literature. *American Psychological Society*, 12(5) 353-359.
- Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2002) Human aggression. *Annual Review Psychology*, 53, 27-51.
- Aryono, A. M (2010, Maret 2011) (Nova Zaenal Divonis 3 Bulan). Diambil dari <http://www.solopos.com/2010/patroli/nova-zaenal-divonis-3-bulan-16349>
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and kontrol*. McGraw-Hill, New York.
- Bettencourt B. A., Talley, A., Benjamin, A. J., Valentine, J. (2006) Personality and aggressive behavior under provoking and neutral conditions: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 132(5), 751-777.
- Chermack, S.T., Berman, M., Taylor, S.P. (1997) Effects of Provocation on Emotions and Aggression in Males. *Aggressive Behavior*, 23, 1-10.
- Coulomb, G., & Pfister, R. (1998). Aggressive behavior in soccer as a function of competition level and time: A Field Study. *Journal of Sport Behavior*, 21(2), 222-231.
- Coulomb-Cabagno, G., & Rascle, O. (2006). Team sports players' observed aggression as a function of gender, competitive level, and sport type. *Journal of Applied Social Psychology*, 36(8), 1980-2000.
- Coulomb-Cabagno G., Rascle, O., & Souchon, N. (2005). Players' gender and male Referees' decisions about aggression in French Soccer: A Preliminary Study. *Sex Roles*, 52(7), 8.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*, Thousand Oaks. Sage Publication, Inc,
- Damanik, C. (2012, Januari 9) Komite Disiplin Selidiki Insiden De Porras. Diambil dari <http://bola.kompas.com/read/2012/01/09/1358355/Komite.Disiplin.Selidiki.Insiden.De.Porras>.
- Effendi, F. M. (2009, Maret, 15) Jumadi Abdi Meninggal, Denny Tarkas Minta Maaf. <http://jabar.tribunnews.com/index.php/read/artikel/6213>
- Estrada-Martínez, L.M., Padilla, M., Caldwell, C.H., & Schulz, A.J. (2011). "Examining the Influence of Family Environments on Youth Violence: A Comparison of Mexican, Puerto Rican, Cuban, non-Latino Black, and non-Latino White Adolescents." *Journal of Youth and Adolescence*, 40(8): 1039-1051.

- FIFA (2010) *Grassroots football*. Zurich. FIFA.
- Grange, P., & Kerr, J. H. (2010). Physical aggression in Australian football: A qualitative study of elite athletes. *Psychology of Sport and Exercise*, 11, 36–43.
- Guilbert, S. (2008). Violence and accidents in competition sports. *Sport in Society*, 11(1), 17–31.
- Hanegby, R., Tenenbaum, G. (2001). Blame it on the racket: norm-breaking behaviours among junior tennis players. *Psychology of Sport and Exercise*, 2, 117–134.
- Jarvis, M. (1999). *Sport Psychology*. London. Routledge.
- Keeler, L.A. (2007). The differences in sport aggression, life aggression, and life assertion among adult male and female collision, contact, and non-contact sport athletes. *Journal of Sport Behavior*, 30 (1), 57-76.
- Kerr, J.H. (2005). *Rethinking aggression and violence in Sport*. Routledge, London.
- Kerr, J.H. (2006). Examining the Bertuzzi–Moore NHL ice hockey incident: Crossing the line between sanctioned and unsanctioned violence in sport. *Aggression and Violent Behavior*, 11; 313–322.
- Kimble, N.B., Russo, S.A., Bergman, B. G., & Galindo, V.H. (2010). Revealing an empirical understanding of aggression and violent behavior in athletics. *Aggression and Violent Behavior*, 15(6), 446-462.
- Loughead, T. M. & Leith. L. M (2001). Hockey coaches' and players' perceptions of aggression and aggressive behavior of players. *Journal of Sport Behaviors*, 24(4), 394-407.
- Maxwell, J.P., Moores, E. (2007). The development of a short scale measuring aggressiveness and anger in competitive athletes. *Psychology of Sport and Exercise*, 8, 179–193.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. Thousand Oaks. SAGE Publication, Inc.
- Oro (2010, Mei 7) Yogyakarta Tempatkan Dua Finalis di Liga Pendidikan Indonesia. diambil dari <http://www.tribunnews.com/2010/05/07/yogyakarta-tempatkan-dua-finalis-di-liga-pendidikan-indonesia>
- Prastya, N., M. (2011, Januari 24) Semarang United Menyesal Pemainnya Pukul Wasit. Diambil dari <http://www.detiksport.com/sepakbola/read/2011/01/24/105012/1552922/1052/semarang-united-menyosal-pemainnya-pukul-wasit>
- Ras (2010, Oktober 31) Laga Ricuh, Pemain Jotos Wasit. Diambil dari <http://www.metrotvnews.com/read/newsvideo/2010/10/31/116058/Laga-Ricuh-Pemain-Jotos-Wasit>

- Robazza, C., & Bortoli, L. (2007) Perceived impact of anger and anxiety on sporting performance in rugby players. *Psychology of Sport and Exercise*, 8, 875–896.
- Ruiz, M. C., & Hanin, Y. L., (in press). Perceived impact of anger on performance of skilled karate athletes, *Psychology of Sport and Exercise*, (2011) doi:10.1016/j.psychsport.2011.01.005
- Russel, G. W. (2008). *Aggression in sport world. A social psychological perspective*. New York. Oxford University Press.
- Setiawan, K. (2010, Desember 15) Persik Hancurkan Mitra Kukar. Diambil dari <http://bola.okezone.com/read/2010/12/15/49/403859/49/persik-hancurkan-mitra-kukar>
- Subandi. (2009). *Psikologi Dzikir: Studi Fenomenologi Pengalaman Transformasi Religius*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Wann, D.L. (1997). *Sport Psychology*. New Jersey. Prentice Hall.
- Wiharyo, T. (2011, Desember 19). Pelatih Persija Mengaku Tak Lihat Perkelahian. Diambil dari <http://bola.kompas.com/read/2011/12/19/07410541/Pelatih.Persija.Mengaku.Tak.Lihat.Perkelahian>.
- Wijaya, T. (2011, Desember 20) Soal Perkelahian Pemain, Sriwijaya Mau Jalan Damai. Diambil dari <http://www.detiksport.com/sepakbola/read/2011/12/20/004548/1795140/76/soal-perkelahian-pemain-sriwijaya-mau-jalan-damai>.

LAMPIRAN



PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN DOSEN
ANTARA
WAKIL DEKAN I SELAKU PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN
DENGAN
DOSEN PENELITI
NOMOR: 233.ee/UN34.16/PL/2015

Pada hari ini, Senin tanggal sembilan bulan Maret tahun dua ribu lima belas, yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Dr. Panggung Sutapa, M.S : Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta (FIK UNY) selaku Penanggung Jawab Kegiatan, selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA
2. Komarudin, M A : Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta selaku Pelaksana Kegiatan Penelitian Kelompok Berbasis Keahlian, Selanjutnya disebut PIHAK KEDUA

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Kelompok Berbasis Keahlian, FIK UNY Tahun 2015 sebagaimana dalam Surat Keputusan Dekan No. 121 Tahun 2015, dengan ketentuan sebagai berikut:

PIHAK PERTAMA memberikan tugas kepada PIHAK KEDUA , dan PIHAK KEDUA menerima tugas dari PIHAK PERTAMA untuk melaksanakan kegiatan Penelitian Kelompok Berbasis Keahlian, FIK UNY Tahun 2015 dengan judul:

AGRESIVITAS PEMAIN SEPAK BOLA (STUDI FENOMENOLOGI TENTANG
KEKERASAN OLEH PEMAIN SEPAKBOLA DALAM KOMPETISI LIGA INDONESIA)

Dengan personil peneliti:

- | | | |
|--------------------------|-----------------------|-------|
| 1. Komarudin, M A | 19740928 200312 1 002 | III d |
| 2. Subagyo Irianto, M.Pd | 19621010 198812 1 001 | III c |

Tujuan

Kegiatan Penelitian Kelompok Berbasis Keahlian FIK UNY Tahun 2015 bertujuan setiap Dosen bisa menghasilkan Karya Ilmiah untuk menunjang kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi

Pasal 2 Lingkup Kegiatan

- (1) PIHAK PERTAMA menyerahkan kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima dari PIHAK PERTAMA, untuk melaksanakan kegiatan Penelitian Kelompok Berbasis Keahlian, FIK UNY Tahun 2015.
- (2) PIHAK KEDUA berkewajiban melaksanakan seluruh kegiatan Penelitian Kelompok Berbasis Keahlian, FIK UNY Tahun 2014 dan menyerahkan laporan kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 3 Pembiayaan

Kegiatan Penelitian Kelompok Berbasis Keahlian, FIK UNY Tahun 2015 dibiayai dari Dana DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2015, Nomor: DIPA.023-04.2.189946/2015 tanggal 14 November 2014.

- (1) Biaya pelaksanaan Penelitian Kelompok Berbasis Keahlian, FIK UNY sebesar Rp 7.500.000,00 (Tujuh Juta Lima Ratus Ribu Rupiah). Jumlah biaya tersebut akan dibayarkan PIHAK PERTAMA kepada PIHAK KEDUA dengan ketentuan sebagai berikut:

- (a) Tahap Pertama sebesar 70% x Rp. 7.500.000,00 = Rp 5.250.000,00 dibayarkan setelah penandatanganan kontrak oleh kedua belah pihak.
- (b) Tahap Kedua sebesar 30% x Rp 7.500.000,00 = Rp 2.250.000,00 dibayarkan setelah Pihak Kedua menyerahkan laporan kepada Pihak Pertama
- (c) Pembayaran biaya tahap pertama dan kedua potong PPh Pasal 21 dari jumlah biaya masing-masing.

(2) Rincian Penggunaan dana sebagai berikut:

(a) Biaya Operasional	: 60%
(b) Biaya Pelaporan	: 15%
(c) Biaya Manajemen	: 25%
Jumlah	: 100%

Pasal 4
Jangka Waktu Pelaksanaan

Jangka waktu Pelaksanaan Penelitian Kelompok Berbasis Keahlian, FIK UNY Tahun 2015 selama 8 (delapan) bulan, sejak tanggal 9 Maret 2015 sampai dengan tanggal 30 Oktober 2015.

Pasal 5
Penyerahan Laporan

Pihak Kedua harus menyerahkan laporan kegiatan sebanyak 4 eksemplar selambat-lambatnya tanggal 30 Oktober 2015 dengan format cover sebagai berikut:

PENELITIAN DIBIYAI DENGAN ANGGARAN DIPA UNY TAHUN 2015
SK. DEKAN NOMOR: 121 TAHUN 2015, TANGGAL 6 Maret 2015
NOMOR PERJANJIAN: 233.ee/UN34.16/PL/2015, TANGGAL 9 Maret 2015

Pasal 6
Bea Materai

Bea materai yang diperlukan untuk surat perjanjian ini menjadi tanggung jawab PIHAK KEDUA

Pasal 7
Sanksi

PIHAK KEDUA bertanggung jawab atas selesainya pelaksanaan kegiatan Penelitian Kelompok Berbasis Keahlian, Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY Tahun 2015 dalam jangka waktu 8 (delapan) bulan dan apabila melampaui batas tersebut dikenakan denda keterlambatan sebesar 1% (satu persen) setiap hari keterlambatan dengan denda maksimal sebesar 5% (lima persen) dari nilai kontrak.

Pasal 8
Lain-lain

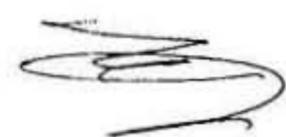
Segala sesuatu yang belum diatur dalam Surat Perjanjian atau perubahan-perubahan yang dipandang perlu oleh kedua belah pihak, akan diatur lebih lanjut dalam Surat Perjanjian Tambahan (Addendum) dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Surat Perjanjian.

Pasal 9
Penutup

- (a) Surat perjanjian ini disusun dalam rangkap 4 (empat) bermaterai cukup dan masing-masing rangkap mempunyai kekuatan hukum yang sama
- (b) Hal-hal yang belum diatur dalam Surat Perjanjian ini ditentukan oleh kedua belah pihak secara musyawarah

PIHAK KEDUA
Dosen Peneliti

PIHAK PERTAMA
Wakil Dekan I
Selaku Penanggung Jawab Kegiatan



BERITA ACARA SEMINAR HASIL PENELITIAN

1. Nama Peneliti : Komarudin, M.A.
 2. Jurusan : POR
 3. Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
 4. Jenis Penelitian : Kelompok Keahlian
 5. Judul Penelitian : Agresivitas pemain Sepakbola
 (Studi Fleasomologi tentang kekerasan oleh
 pemain sepakbola dalam kompetisi Liga Indonesia
 23 Oktober 2015
 6. Pelaksanaan :
 7. Tempat : R. Silyu Utama FIK UNY
 8. Dipimpin oleh : Ketua : Drs. Agus S. Suryobroto, M.Pd.
 Sekretaris : Herka Maya Jatmika, M.Pd.
 9. Peserta yang hadir : a. Konsultan : orang
 b. Nama Sumber : orang
 c. BP? : orang
 d. Peserta lain : orang
 Jumlah : orang

10. Hasil seminar:

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan : hasil penelitian tersebut diatas :

- a. Diterima, tanpa revisi/perbaikan
- b. Diterima, dengan revisi/perbaikan
- c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang

11. Catatan :

Saran : peneliti harap ditinjau oleh peneliti lain
 tentang aspek faktor penerus agresivitas sepak bola

Sekretaris,

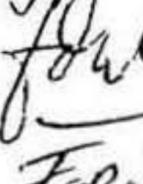
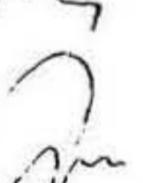
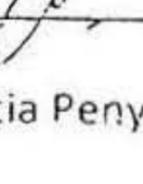
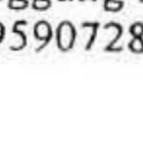
Ketua Sidang,

Herka Maya Jatmika, M.Pd.
 NIP. 198201012005011001

Drs. Agus S. Suryobroto
 NIP. 195812171988031001

Mengetahui
 BP. Penelitian FIK - UNY

Dr. dr. B.M. Warak
 NIP. 19580516194032001

No.	Nama	Tanda tangan	
1	Dra. B. Suhartini, M.Kes	1	
2	Agus Susworo D M., M.Pd	2	
3	Fathan Nurcahyo, M.Or	3	
4	Hedi Ardiyanto H., M.Or	4	
5	Sujarwo, M.Or	5	
6	Margono M.Pd	6	
7	Devi Tirtawirya, M.Or	7	
8	Agung Nugroho A M., M.Si	8	
9	Abdul Alim, M.Or	9	
10	Fatkurahman Arjuna, M.Or	10	
11	Nawan Primasoni, M.Or	11	
12	Cerika Rismayanti, M.Or	12	
13	Dra. Endang Rini Sukarnati, M.S	13	
14	Ahmad Nasrulloh, M.Or	14	
15	Yudanto, M.Pd	15	
16	Herka Maya Jatmika, M.Pd	16	
17	Budi Aryanto, M.Pd	17	
18	Nurhadi Santoso, M.Pd	18	
19	Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes	19	
20	Sigit Nugroho, M.or	20	
21	Sulistiyono, M.Pd	21	
22	Eka Novita Indra, M.Kes	22	
23	Drs. Dapan, M.Kes	23	
24	Yuyun Ari Wibowo, M.Or	24	
25	Drs. Subagyo Irianto, M.Pd	25	
26	Tri Ani Hastuti, M.Pd	26	
27	A. Erlina Listyorini, M.Pd	27	
28	Indah Prasetyawati TPS., M.Or	28	
29	Drs. Hadwi Prihartanto, M.Sc	29	
30	Danang Wicaksono, M.Or	30	
31	Farida Mulyaningsih, M.Kes	31	
32	Komarudin, M A	32	
33	Drs. Agus S. Suryobroto, M.Pd	33	
34	Sudardiyono, M.Pd	34	
35	Saryono, M.Or	35	
36	Ch. Fajar Sri Wahyuni, M.Or	36	
37	Faidillah Kurniawan, M.Or	37	
38	Fauzi, M.Si	38	
39	Ahmad Rithaudin, M.Or	39	
40	Nur Indah Pangastuti, M.Or	40	
41	Agus Supriyanto, M.Si	41	

Panitia Penyelenggara



Dr. Panggung Sutapa, M.S
NIP. 19590728 198601 1 001