

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sepakbola adalah olahraga yang sangat populer. Popularitas sepakbola di Indonesia bukan hanya karena prestasi, tetapi lebih karena dampaknya yaitu kerusuhan antar suporter di setiap liga sepakbola. Suporter tim kesebelasan dari daerah masing-masing memberikan pembelaan sedemikian fanatiknya sehingga timbul konflik antar suporter dari tim yang berbeda. Suporter memuji setinggi langit ketika timnya mampu berprestasi dan membela mati-matian jika ada yang mengejek. Kerusuhan pun tidak jarang mengakibatkan korban jiwa seperti diungkap dalam berita di bawah ini.

Setidaknya tercatat selama Tahun 2012 ada 14 orang tewas dan 14 luka berat akibat pertandingan sepakbola di berbagai tempat. Oleh karena itu, Indonesia Police Watch (IPW) mengimbau Kapolri agar tidak mengizinkan kompetisi sepakbola Liga Super Indonesia (ISL) maupun Liga Primer Indonesia (LPI) untuk musim tanding 2012-2013. Jumlah tersebut mengalami kenaikan apabila dibandingkan dengan musim sepakbola 2010-2011 yang hanya tiga tewas dan tiga luka-luka. Kenaikan jumlah korban ini sangat memprihatinkan (<http://www.pikiran-rakyat.com/node/210088>, diakses tanggal 2 Oktober 2014).

Dunia sepakbola nasional disatu sisi menapaki kemajuan dilihat dari prestasi dalam sejumlah laga sepakbola dan banyaknya laga yang ada di Indonesia. Kemajuan persepakbolaan nasional diikuti oleh komunitas suporter yang menjadi basis pendukung sebuah klub sepak bola. Sebuah klub sepak bola

itu mampu bertahan tanpa dukungan suporter yang ada dibelakangnya. Sepak bola dan suporter adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan. Di mana ada sepak bola disitu ada suporter. Sepak bola telah mengubah pikiran normal manusia menjadi tergilagila. Kondisi ini memang memiliki efek yang tidak baik yaitu berupa konflik fisik antar suporter atau biasa dikenal dengan tawuran. Seperti contoh yang terjadi pada tahun 2010 yaitu terjadinya keributan antara Boromania dan LA mania. Keributan tersebut terjadi setelah Boromania pulang menonton pertandingan antara Persibo melawan Deltras di Sidoarjo.

Bojonegoro (ANTARA News) - "Presiden Boromania" suporter Persibo Bojonegoro, Jawa Timur, Basar menyesalkan terjadinya keributan antara suporter Bojonegoro dengan LA Mania (suporter Persela) di Lamongan, Kamis (20/5) malam."Pelakunya jelas suporter Persela yang tergabung di dalam LA Mania," kata Basar menuduh, Jumat. Basar mengaku, tidak tahu pasti penyebab terjadinya keributan antara suporter Persibo di Persela di Lamongan itu. Dia menjelaskan, suporter Persibo yang tergabung dalam Boromania, sepulang dari menonton pertandingan antara Persibo melawan Persidafon Dafonsoro di Sidoarjo, dalam perjalanan rata-rata sudah terlalu lelah dan tertidur. Para suporter Bojonegoro yang naik 22 bus Dali Mas dan sejumlah kendaraan pribadi, di tengah perjalanan di Lamongan diserbu ratusan orang yang melempari dengan batu.. "Lemparan batu terjadi ketika mulai masuk kota Lamongan, setelah itu pelaku berlari bersembunyi," ucap koordinator lapangan Boromania, Slamet dibenarkan koordinator lapangan lainnya, Sutrisno. (<http://www.antaranews.com/berita/187723/boromania-tuding-la-mania-picu-ricuh-di-lamongan>, akses pada 15 Oktober 2014)

Sudah tak terhitung insiden tawuran antar suporter di Indonesia yang mencerminkan ketidakdewasaan suporter. Kerusuhan demi kerusuhan sebagai akibat dari ketidakdewasaan suporter sudah menjadi cerita lama dalam dunia persepakbolaan Indonesia. Di berbagai daerah seperti Yogyakarta, Solo, Surabaya, Bandung, dan kota-kota lainnya selalu terjadi tawuran antar suporter sepakbola.

Pada tahun 2014, kerusuhan suporter sepakbola masih terjadi seperti dimuat di situs online bola.net berikut ini :

Sebanyak tujuh korban kerusuhan suporter yang terjadi saat laga panas Persis Solo melawan PSS Sleman di Stadion Manahan Solo, Rabu 4 september 2014 petang, dirawat di Rumah Sakit Brayat Minulyo Solo. Seperti diketahui, kerusuhan ini pecah pada saat pertandingan antara Persis Solo melawan PSS Sleman. Laga ini sendiri diputuskan dimenangkan WO oleh tuan rumah setelah pemain PSS Sleman menolak melanjutkan pertandingan dengan alasan keamanan (<http://www.bola.net/indonesia>, diakses tanggal 2 Oktober 2014)

Kerusuhan suporter bola terjadi hampir di semua daerah di Indonesia. Kerusuhan di Jawa Barat pada tahun 2013 terjadi tidak hanya di antara para suporter yang sedang bertanding, tetapi juga antara suporter dengan massa pendukung klub bola yang tidak sedang bertanding seperti diungkap bola.net berikut:

Memberikan dukungan kepada klub kebanggaannya ketika lawan Persib Bandung dalam lanjutan kompetisi Indonesia Super League (ISL) musim 2012-2013, di Stadion Maguwoharjo, Sleman, Rabu (28/8), justru kerugian materi dan moril yang didapat."Ketika pulang menuju Jakarta, bus rombongan kami diserang secara mendadak oleh suporter Persib Bandung. Akibatnya, 6 bus rusak sangat parah dan banyak korban luka berat hingga ringan," kata Muhammad Larico Ranggamone, Ketua Umum The Jakmania. "Serangan terjadi mulai dari Subang sampai Simpang Jomin, arah Gerbang Tol Cikampek, Cikopo. Kami melihat, hal tersebut benar-benar direncanakan secara matang. Mereka begitu niat menyerang kami," sambungnya (<http://www.bola.net/indonesia>, akses pada 2 Oktober 2014)

Konflik di Jawa Timur misalnya, konflik antar suporter yang paling sering disorot oleh media massa adalah konflik Bonek dengan Aremania. Dua kelompok suporter dari Persebaya dan Arema ini memiliki tensi rivalitas yang sangat tinggi, dimana perseteruan antara dua kelompok suporter ini tak jarang

berakhir dengan bentrokan, kerusuhan, kerusakan material, hingga jatuhnya korban jiwa.

Perang batu antara Bonekmania dan Aremania kembali pecah hari ini, Kamis 7 Maret 2013. Hal itu pula lah yang membuat pintu masuk tol ke Surabaya dari arah Gresik, Pintu Tol Pasar Turi dan Romo Kalisari malam ini ditutup. Belum puas, Bonek kembali menghadang Aremania dan menunggui mereka usai laga di Gresik. Saat ini di sekitar KM 6 arah Waru puluhan suporter asal Surabaya ini tengah bersiap-siap dengan pentungan dan batu (<http://www.bola.net/indonesia>, diakses tanggal 2 Oktober 2014).

Konflik antar suporter merembet karena antar kelompok suporter juga membuat semacam persekutuan yang terikat untuk saling membantu melakukan penyerangan terhadap kelompok suporter lainnya. Sebagai contoh, sudah lazim diketahui pendukung Persebaya (Bonek Mania) tidak akur dengan pendukungnya Arema (Aremania). Sedangkan Persela dengan LA Mania akrab dengan Aremania, Otomatis LA Mania bermusuhan dengan Bonek. Sebaliknya suporter dari kesebelasan Bojonegoro yaitu Boromania (pendukungnya Persibo Bojonegoro) selama ini punya hubungan harmonis dengan Persebaya sehingga antara LA Mania dan Boromania juga sering berhadap-hadapan.

Perseteruan yang terjadi pun akhirnya menjadi meluas, banyak permasalahan yang terjadi di lapangan adalah, *grass root* suatu kelompok suporter tidak berada dalam kontrol yang baik dari pengurus organisasi resmi kelompok suporter yang bersangkutan. Seperti, antara Boromania dengan L.A Mania, pada awalnya sangat harmonis karena mereka berada dalam wilayah bertetangga. Antar Pengurus pun berada dalam kondisi yang harmonis, namun karena adanya perbedaan kubu, hal ini akhirnya menjadi pemicu perseteruan diantara mereka. Perseteruan yang terjadi pun hanya berada di kalangan *grass root* yang saling merasa dikhianati. Begitu pula antara L.A Mania dan Viking, perseteruan yang terjadi hanya berada dalam koridor *grass root* yang kadang tidak terdeteksi namun tiba-tiba terjadi bentrokan

dalam skala kecil. (<https://jaranprabu.com/tag/boromania/>, 15 Oktober 2014)

Ketika timnya kalah sering membuat suporter emosi dan terpancing untuk melakukan tawuran. Sebagai contoh, sejumlah suporter terlibat baku hantam usai pertandingan setelah beberapa suporter kecewa dengan kekalahan tim laskar Joko Tingkir tersebut. Kekacauan memuncak setelah salah seorang suporter membakar atribut LA Mania yang berwarna biru muda tersebut. Melihat ada yang membakar atribut puluhan suporter langsung mengeroyok dan menggebukinya ramai-ramai hingga mengakibatkan satu orang suporter mengalami luka di bagian hidung. Petugas kepolisian kemudian mengamankan tiga orang supporter untuk dimintai keterangan di markas kepolisian setempat.

Konflik sering terjadi antara LA Mania dan Boromania. Jarak antara Lamongan – Bojonegoro yang tak terlalu jauh membuat animo LA Mania begitu tinggi untuk menyaksikan tim kesayangannya di Bojonegoro. Sekitar 5000 LA Mania berangkat ke Bojonegoro dan tribun timur stadion Persibo pun penuh dengan suporter LA Mania. Suporter Boromania sedikit demi sedikit Boromania masuk stadion, mereka tidak menerima kehadiran LA Mania sehingga panitia penyelenggara memindahkan LA Mania ke bagian lain di stadion tersebut. Pendukung Persija LA Mania pun terlihat emosi karena terganggu oleh lemparan botol dari suporter Boromania yang jumlahnya lebih banyak dari LA Mania. Tawuran pun terjadi. Usai pertandingan, sepanjang perjalanan LA Mania dihadang oleh warga Bojonegoro di tiap sudut desa. Konflik ini terus berlanjut antara LA Mania dan Boromania hingga sekarang. Kebencian antar suporter antara

kedua suporter tersebut tampak pada ekspresi karikatur yang dimuat oleh Boromania



Gambar 1.1 Gambar provokatif dari fans Boromania.
Sumber : <http://saefudin46.files.com/2010/10/> dan
<http://boromaniagangengrowo.com/2013>

Konflik antar suporter tidak lagi terbatas di seputar stadion yang menyertai pertandingan kesebelasan yang didukungnya, tetapi meluas di luar stadion dan mengalami penguatan melalui media sosial seperti *twitter* dan *facebook*. Media sosial pun menjadi arena baru untuk memperkuat fanatisme, menyerang suporter lain baik dalam bentuk kata-kata celaan ataupun gambar-gambar.



Gambar 1.2 Gambar yang mendeskreditkan LA Mania

Sumber :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=282974031810228&set=o.393230994043770&type=3&theater>

Konflik antara fans sepakbola ini sudah sangat mengakar, oleh karenanya harus segera dicarikan solusi untuk mengatasinya agar konflik yang terjadi tidak semakin berlarut-larut. Pemetaan konflik dan akar masalah konflik dapat membantu upaya mencari solusi tersebut. Konflik memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari konflik sosial adalah konflik tersebut memfasilitasi tercapainya rekonsiliasi atas berbagai kepentingan. Kebanyakan konflik tidak berakhir dengan kemenangan di salah satu pihak dan kekalahan di pihak lainnya. Konflik yang terjadi di Indonesia, ada juga yang dapat diselesaikan dengan baik hingga berdampak baik bagi kemajuan dan perubahan masyarakat, akan tetapi ada beberapa konflik justru berdampak negatif hingga mengakibatkan timbulnya kerusakan, menciptakan ketidakstabilan, ketidakharmonisan, dan ketidakamanan bahkan sampai mengakibatkan jatuhnya korban jiwa.

Konflik pada umumnya berawal dari stereotip yang negatif terhadap kelompok lain. Stereotipe adalah penilaian baik positif atau negatif terhadap individu-individu yang didasarkan pada keanggotaan kelompok tertentu, keyakinan yang dipegang secara kuat tentang sekelompok orang atau citra negatif yang dilekatkan pada *outgroup* (Rahardjo, 2014: 26). Stereotip merupakan jalan pintas pemikiran yang dilakukan secara intuitif oleh manusia untuk menyederhanakan hal-hal yang kompleks dan membantu dalam pengambilan keputusan secara cepat. Meskipun ada stereotipe positif, tetapi pada umumnya stereotip bersifat negatif karena orang cenderung menilai negatif perilaku atau budaya orang di luar kelompoknya sehingga kadang-kadang dijadikan alasan untuk melakukan tindakan diskriminatif (Rahardjo, 2014: 28).

Pemetaan stereotipe tentang suporter club sepakbola menjadi bahan kajian penting untuk mengantisipasi konflik, termasuk mencegah agar tidak terjadi dampak negatif yang terus berkelanjutan. Banyaknya klub sepakbola dan konflik antar suporter menarik untuk diteliti. Pada kesempatan ini, objek yang diteliti yaitu konflik antar *fans club* sepakbola LA Mania dan Boromania. Kedua kelompok suporter ini relatif dekat secara geografis, tetapi dalam setiap kali pertandingan tidak lepas dari konflik. Dengan mengetahui dan mempelajari penyebab atau akar permasalahan serta proses konflik di antara kedua kelompok suporter ini diharapkan akan ada pembelajaran serta solusi agar konflik-konflik yang terjadi menjadi sportif dan tidak anarkis. Dengan alasan-alasan tersebut, penelitian ini

dilakukan dengan tujuan dapat memberikan manfaat berupa rekomendasi agar dapat mencegah terjadinya konflik di kemudian hari.

Penelitian yang mengangkat tentang konflik suporter sudah pernah dilakukan. Penelitian sebelumnya membahas antara lain konflik supoter Panser Biru dan Snex (Agung Wibowo, 2009) serta konflik antara Slemania dan Brajamusti (Hermawan Handaka, 2008). Kedua penelitian yang mengangkat tentang konflik tersebut memiliki kesamaan yaitu daerah yang sama-sama di Jawa Tengah. Sedangkan pada penelitian ini, penulis memfokuskan pada konflik yang terjadi antar suporter klub sepakbola di Jawa timur. Seperti pada data yang telah dijelaskan diatas, terlihat bahwa fanatisme suporter di Jawa Timur lebih tinggi dan konflik yang terjadi pun sering memakan korban jiwa.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana stereotipe konflik fans sepakbola LA Mania versus Boromania?”.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan stereotip konflik antara fans sepakbola LA Mania dan Boromania.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang ilmu komunikasi terutama tentang komunikasi antar budaya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi *stakeholders* sepakbola di Kabupaten Lamongan, Kabupaten Bojonegoro serta *stakeholders* sepakbola di Provinsi Jawa Timur.

1.5. Kerangka Teori

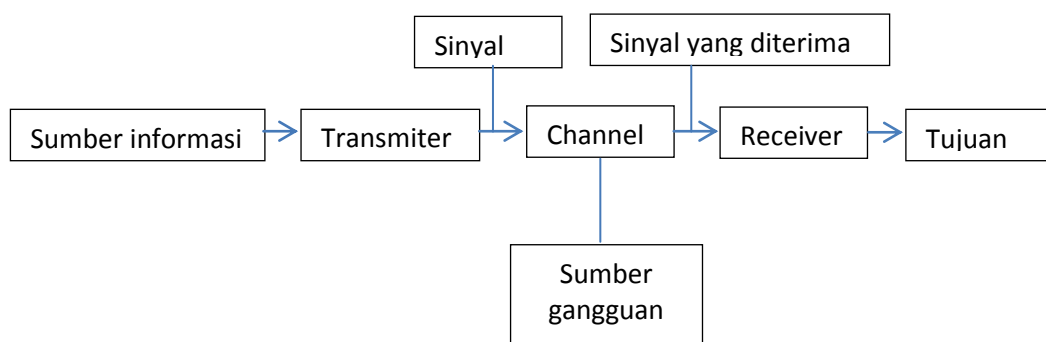
Kerangka teori dibutuhkan sebagai landasan berpikir dalam melakukan penelitian. Kerangka teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi stereotipe, fanatisme, dan konflik sosial.

1.5.1. Proses Komunikasi

Proses komunikasi merupakan transmisi pesan. Proses komunikasi merupakan peristiwa bagaimana pengirim pesan (komunikator) dan penerima pesan (komunikan) mengkonstruksi pesan (*encode*) dan menerjemahkannya (*decode*), dan dengan bagaimana transmitter menggunakan saluran dan media komunikasi. Dilihat dari prosesnya, komunikasi merupakan suatu proses yang dengannya seorang pribadi mempengaruhi perilaku atau *state of mind* pribadi yang lain. Jika efek tersebut berbeda dari atau lebih kecil daripada yang diharapkan, maka

terjadi kegagalan komunikasi. Komunikasi dilakukan melalui tahap-tahap dalam proses tersebut. Proses komunikasi cenderung dijelaskan dengan menggunakan ilmu-ilmu sosial, terutama psikologi dan sosiologi, dan cenderung memusatkan dirinya pada tindakan komunikasi (Fiske, 1999: 8-9). Komunikasi dalam interaksi sosial merupakan proses yang dengannya seorang pribadi berhubungan dengan yang lain, atau mempengaruhi perilaku, *state of mind* atau respons emosional yang lain.

Sejumlah komponen yang terdapat dalam proses komunikasi, diantaranya adalah sumber informasi (komunikator), transmitter, sinyal, sumber gangguan, sinyal yang diterima, komunikate, dan tujuan atau efek komunikasi. Proses komunikasi dapat digambarkan merujuk pada model komunikasi Shanon dan Weaver (1949), walaupun model komunikasi Shanon dan Weaver terbilang relatif kuno, tetapi model ini merupakan gambaran umum yang sering dipakai dan menjadi rujukan umum dalam melihat proses komunikasi. Berikut model komunikasi Shanon dan Weaver (dalam Littlejohn, 1992: 32).



Gambar 1.3 Model Komunikasi Shanon dan Weaver

Psikologi komunikasi melihat suatu fenomena komunikasi pada perilaku individu komunikan (Rahmat, 2005: 8). Pendekatan psikologi dalam komunikasi menekankan bagaimana sebuah proses komunikasi yang melibatkan perilaku komunikator dalam menyampaikan pesan yang mengarah pada perubahan perilaku yang diharapkan pada individu komunikan. Perubahan perilaku tersebut adalah respon komunikan atas pesan yang dikirim oleh komunikator, dalam meramalkan respon yang diinginkan oleh komunikator, ada penjelasan kognitif tentang bagaimana respon yang dikehendaki dalam komunikasi itu dapat muncul sebagai perilaku.

Penjelasan kognitif menyebutkan bahwa ada sejarah respon sebelum meramalkan respon individu yang dikehendaki dalam proses komunikasi. Sejarah respon tersebut mengantarkan perhatian pada gudang memori (*memory storage*) dan *set* (penghubung masa lalu dan masa sekarang), dan salah satu unsur sejarah respon ialah peneguhan. Peneguhan adalah respon lingkungan (atau orang lain pada respon organisme yang asli), beberapa ahli komunikasi ada yang menyebut peneguhan ini dengan istilah *feedback* (umpan balik) (Rahmat, 2005: 9).

Konsep perilaku dalam komunikasi dan konsep kognitif dalam Komunikasi merupakan dua konsep yang membangun teori psikologi komunikasi. Konsep merupakan salah satu unsur terpenting dalam sebuah bangunan teoritik. Perilaku merupakan konsep yang sangat penting dalam

psikologi komunikasi. Dalam proses komunikasi, perilaku komunikator dalam berkomunikasi akan membawa efek perilaku kepada komunikan, efek tersebut mengarah kepada peneguhan, perubahan, ketetapan atas perilaku yang ditampilkan oleh komunikan dalam merespon pesan komunikasi yang disampaikan oleh komunikator.

Perilaku adalah segala sesuatu yang dilakukan atau dialami seseorang. Dalam pengertian yang lebih sempit perilaku dapat dirumuskan hanya mencakup reaksi yang dapat diamati secara umum atau objektif (Kartono, 1993: 75). Nan Lin mendefinisikan: *behavior in contrast to attitude, can be defined as an overt gesture indicating a person's preference and commitment in some observable activity*. Definisi perilaku sebagaimana dikemukakan Nan Lin memperlihatkan bahwa Perilaku dalam aktivitas-aktivitas tersebut dalam arti luas mencakup perilaku yang tampak (*overt behavior*) dan perilaku yang tidak tampak (*covert behavior*), atau meliputi aktivitas motoris, aktivitas emosional dan kognitif.

Perilaku komunikasi merupakan aktivitas yang meliputi bagaimana seseorang menilai pesan, cara berfikir, memfokuskan orientasi, mencari informasi, mempertahankan atau mengubah kepercayaan, dan bagaimana seseorang memandang berbagai pesan yang berbeda-beda. Konsep perilaku dalam komunikasi dapat dilihat dari tradisi behaviorisme dalam aliran psikologi (Littlejohn, 2009: 124). Dalam kajian komunikasi, perspektif behaviorisme memfokuskan kajian pada respon atas stimulus eksternal atau

internal dari proses komunikasi yang berakibat pada penegasan, perubahan, atau penetapan sebuah perilaku sebagai efek komunikasi.

Tradisi behaviorisme telah memberikan pengaruh pada tiga area teori komunikasi yaitu bahasa, persuasi dan makna. Pada area pertama yaitu bahasa dan perilaku, pengaruh behaviorisme terlihat dalam bagaimana suatu perilaku memperoleh penegasan dari bahasa, seperti dalam peristiwa ketika perilaku mendapatkan pujian maka perilaku itu akan cenderung menguat, sedangkan ketika perilaku tersebut mendapatkan sindiran (negatif) maka perilaku tersebut cenderung menjadi berkurang. Pada area kedua yaitu persuasi dan perilaku, hampir dalam setiap riset tentang persuasi selalu memiliki bias behaviorisme, hal itu setidaknya dikarenakan persuasi memiliki orientasi pada perubahan perilaku yang diharapkan dari tujuan persuasi. Sedangkan pada area ketiga yaitu makna dan perilaku, behaviorisme memiliki pengaruh pada bagaimana sebuah makna terbentuk, behaviorisme memberikan penjelasan bagaimana sebuah makna dipelajari dan bagaimana makna berhubungan dengan perilaku internal dan eksternal manusia.

1.5.2. Stereotype

Setiap manusia tentu memiliki akal dan pikiran serta memiliki sudut pandang mengenai hal-hal yang ada di sekitarnya. Termasuk diantaranya pandangan terhadap orang-orang disekitarnya. Misalnya saja

seperti melihat sekumpulan orang memiliki tato di tubuhnya dan bergerombol, orang seringkali berfikir bahwa orang-orang tersebut adalah preman atau sekumpulan orang tidak baik. Sudut pandang seseorang mengenai suatu hal yang ia temui seringkali kita sebut dengan *stereotype*. Seperti yang dikemukakan oleh Lipman dalam Gudykunts (1992:127) *stereotype* adalah suatu pandangan atau gambaran yang terbentuk atau muncul dalam pikiran. Pada dasarnya *stereotype* memiliki dua komponen yaitu kognitif dan afektif. *Stereotype* adalah bentuk dari representasi *cognitive* dari suatu kelompok yang mempengaruhi pikiran kita terhadap anggota dalam kelompok itu. *Stereotype* biasanya didasarkan pada setiap kemampuan individu dalam memandang suatu hal. Proses *stereotype* biasa terjadi dalam kehidupan sosial. *Stereotype* dalam kehidupan sosial mencirikan dimana masyarakat tinggal di suatu daerah, dan dengan *stereotype* itu juga menyimbolkan bagaimana masyarakat mempunyai ciri yang terbentuk. *Stereotype* menurut Neulip (2003) dalam Sukmono dan Fajar Junaedi (2014:32) terjadi karena manusia cenderung melakukan konstruksi kategoris, dimana dengan ini pikiran manusia memproses informasi lebih efisien. Dengan kategori yang terbentuk tersebut, *stereotype* akan dilakukan pada anggota kelompok yang mendapat atribusi sebagaimana anggota kelompok lain dalam kelompok yang sama. Atribusi itu sendiri dapat bernilai evaluasi positif dan negatif.

Stereotipe merupakan hasil konstruksi secara sosial yang disebarluaskan di masyarakat. Stereotipe tampak pada sikap individu yang terlibat dalam proses konstruksi, memegang dan menjalankan stereotipe tersebut. Stereotipe adalah generalisasi tentang gambaran suatu kelompok yang menonjol serta diakui secara luas (Blum, 2004: 252).

Stereotipe satu kelompok dapat dibedakan dengan kelompok lain dengan melihat pada individu anggota kelompok tersebut. Stereotipe tercermin dari individu yang menggambarkan atau mencitrakan diri sebagai bagian dari kelompok dengan menggunakan atribut kelompok bersangkutan (Blum, 2004: 253). Gambaran tentang kelompok dapat diketahui dengan baik dengan mengetahui stereotipe kelompok bersangkutan dilihat dari cara berpakaian, sikap dan pengetahuannya.

Stereotipe mencerminkan tiga komponen yang dapat dianalisis. Stereotipe dapat didefinisikan sebagai keyakinan umum tentang label atau karakteristik kelompok. Stereotipe kelompok tercermin dari proses yang menghubungkan karakteristik kelompok menjadi bagian dari sesuatu yang bersifat individual yang mencirikan karakteristik kelompok bersangkutan. Stereotipe kelompok ada yang bersifat positif dan ada pula yang bersifat negatif (Bodenhausen dan Richeson, 2010: 344).

Stereotipe muncul dari aktivitas-aktivitas yang membedakan suatu kelompok dengan masyarakat atau kelompok pada umumnya. Fans sepakbola yang bersangkutan tidak selalu familiar dengan permainan

sepakbola, tetapi orang inti dalam kelompok suporter biasanya memiliki aktivitas olah raga sepakbola yang bersifat rekreatif saja dan bukan suatu kompetisi. Stereotipe *fans club* sepakbola dapat diketahui dari berbagai media yang memberitakan perilaku atau aktivitas fans club bersangkutan. Media internet (*online*) memudahkan masyarakat untuk mengetahui stereotipe suatu fans club karena kebanyakan fans club memanfaatkan internet untuk menegaskan identitas mereka (Perasović dan Mustafić, 2013: 272). Tindakan suporter selalu dikaitkan dengan stereotipe tindakan di tingkat lokal yang mengganggu perekonomian (Giulianotti, 2002: 32).

1.5.3. Fanatisme

Fans yang sangat mencintai *club* yang didukungnya akan memunculkan fanatisme. Fans sepak bola sendiri memiliki banyak tingkatan. Critcher (dalam Giulianotti, 2002: 27) menyatakan bahwa fans melihat diri mereka sebagai bagian dari klub. Identitas fans berakar pada hubungan timbal balik tak terpisahkan antara fans dan klub, dan yang terstruktur melalui kewajiban dan tugas, dengan pendukung yang memiliki sejumlah tanda yang merepresentasikan status *club*. Keterikatan lebih kuat ditunjukkan oleh suporter. Suporter memiliki solidaritas lokal yang kuat, meskipun beberapa klub dengan tradisi etnis lebih banyak mengandalkan dukungan dari berbagai pihak, bukan hanya dari supporternya. Suporter melakukan sejumlah aktivitas rutin saat pertandingan seperti menyanyikan

lagu-lagu khas yang bersifat dukungan yang menjadi semacam seremoni wajib bagi suporter (Giulianotti, 2002: 33).

Suporter menjadikan tubuh sebagai sarana utama untuk mengkomunikasikan bentuk-bentuk solidaritas yang hangat dan menetap dengan club sepakbola. Cat pada lengan, tubuh, dengan warna *club* yang khas selalu dikenakan selama pertandingan. Tubuh utama dari para pendukung yang digunakan meliputi tangan, lengan, dan tubuh yang menari bersama-sama sebagai bagian dari berbagai nyanyian pendukung (Giulianotti, 2002: 33).

Suporter biasanya memiliki ikatan hubungan dengan klub sepakbola, terutama dengan tanah kelahiran. Suporter secara pribadi sangat mengenal tanah kelahirannya yang menjadikan diri merasa lebih dekat dengan sesama suporter. Keberadaan suporter merupakan suatu pengalaman hidup yang berakar pada identitas yang mencerminkan adanya ikatan dengan tanah kelahiran yang secara berkala selalu diperbaharui.

Terjadi hubungan timbal balik antara suporter dengan klub sepakbola yang didukungnya. Suporter memberikan dukungan secara emosional yang menyemangati para pemain, sebaliknya pemain memberikan permainan yang baik atau bahkan kemenangan dalam pertandingan. Selain itu, suporter juga senang mendapatkan fasilitas dari klub atau pejabat pemerintah yang memfasilitasi klub.

Bakdi Soemanto (dalam Handoko, 2008: vii), guru besar FIB UGM mengklasifikasikan penonton sepak bola menjadi dua golongan. Pertama, penonton yang murni ingin menikmati permainan cantik saja, tidak peduli dari tim mana pun. Kedua, penonton yang berpihak pada tim tertentu yang sering dikenal dengan istilah *supporters*. Golongan yang kedua tersebut yang sebagian besar yang lebih emosional dalam mendukung tim kesayangannya untuk menang. Hal tersebutlah yang pada akhirnya memunculkan berbagai tawuran antar pendukung.

Kamus umum bahasa Indonesia menjelaskan, fanatisme berasal dari kata fanatik yang artinya teramat kuat kepercayaan (keyakinan) terhadap suatu ajaran (politik, agama, dan sebagainya) dengan dinyatakan dalam bentuk simbol-simbol. Fanatisme menjadi daya tarik bagi anak-anak muda untuk berduyun-duyun ke stadion, mengorbankan semua hal dan siap untuk berdarah-darah guna membela simbol-simbol tersebut. Simbol-simbol fanatisme kini hanya hadir di lapangan hijau namun menjadi keseharian masyarakat kota ditengah-tengah hiruk kehidupan kota (Junaedi dan Ramdhon, 2014: 136).

Menurut beberapa pendapat tokoh lain, fanatisme merupakan sebuah keadaan dimana seseorang atau kelompok yang menganut sebuah paham, baik politik, agama, kebudayaan atau apapun saja dengan cara berlebihan sehingga berakibat kurang baik, bahkan cenderung

menimbulkan perseteruan dan konflik serius (Lucky dan Setyowati, 2013: 148).

Fanatisme juga merupakan sebuah rasa kecintaan yang lebih hingga akan berdampak luarbiasa terhadap sikap hidup seseorang. Segala sesuatu yang diyakini akan memberikan sebuah kecintaan dan semangat hidup yang lebih pada orang tersebut. Menurut Giulianotti (2006:71) dengan rasa cinta itu manusia semakin lekat dengan sebuah kasih sayang dan semangat untuk selalu bertahan, sebaliknya dengan cinta pula manusia berubah menjadi sadis, ambisius, anarkis dan mematikan.

1.5.4. Konflik Sosial

Konflik sosial merupakan gejala universal dan selalu ada di dalam masyarakat mana saja. Tidak ada satu masyarakat pun yang dapat terbebas dari konflik. Selagi masyarakat masih ada, selama itu pula konflik dapat muncul. Konflik tidak dapat dihilangkan, melainkan hanya bisa dicegah atau dikurangi agar tidak semakin meluas atau mendalam. Istilah *conflict* berarti suatu perkelahian, peperangan atau perjuangan yaitu berupa konfrontasi fisik antara beberapa pihak. Namun demikian, makna konflik tersebut berkembang dengan maksud ketidak sepakatan yang tajam atau oposisi atas berbagai kepentingan, ide dan lain- lain. Secara singkat istilah *conflict* menjadi begitu meluas sehingga beresiko kehilangan statusnya sebagai sebuah konsep tunggal (Pruitt & Rubin dalam Suyatna, 2007:15).

Konflik sosial pada umumnya dipahami dalam dua kategori, seperti yang diungkapkan oleh Mulkan dalam Wibowo (2005:79) yaitu :

1. Konflik ditempatkan sebagai suatu kejadian, peristiwa atau “fakta”, pertikaian antara satu pihak (pihak I) dan pihak lain (pihak II). Contoh untuk kategori ini yaitu perkelahian, tawuran, perang, revolusi sosial, demonstrasi, aksi massa, dan lain-lain.
2. Konflik ditempatkan sebagai sudut pandang, perspektif, dalam memandang atau melihat peristiwa-peristiwa sosial.

Konflik sosial tampak jelas dalam tawuran antar suporter sepakbola. Sepakbola memberikan ilusi yang tidak pernah diberikan oleh segala macam utopia sosial dan janji keselamatan, dalam ilusi itu orang menghayalkan: mereka yang kaya bersatu dengan yang miskin, serigala merumput bersama domba dan kedamaian lahir menggantikan kekejaman (Sindhunata dalam Muhtaddin, 2008:37).

Konflik diartikan sebagai situasi antara dua pihak atau lebih (perorangan atau kelompok) yang memiliki atau merasa memiliki tujuan yang tidak sejalan. Konflik berarti persepsi mengenai perbedaan kepentingan (*perceived divergence of interest*) atau suatu kepercayaan bahwa aspirasi pihak-pihak yang berkonflik tidak dapat tercapai secara simultan (Pruitt dan Rubin, 2004: 10).

Pengertian atau istilah konflik dapat dirangkum dan diartikan sebagai berikut:

1. Konflik adalah bentuk pertentangan alamiah yang dihasilkan oleh individu atau kelompok karena mereka yang terlibat memiliki perbedaan sikap, kepercayaan, nilai-nilai, serta kebutuhan.
2. Konflik sebagai hubungan pertentangan antara dua pihak atau lebih (individu maupun kelompok) yang memiliki atau merasa memiliki sasaran-sasaran tertentu, namun diliputi pemikiran, perasaan, atau perbuatan yang tidak sejalan.
3. Konflik sebagai pertentangan atau pertikaian karena ada perbedaan dalam kebutuhan, nilai, dan motivasi pelaku atau pihak-pihak yang terlibat di dalamnya.
4. Konflik sebagai suatu proses yang terjadi ketika satu pihak secara negatif mempengaruhi pihak lain, dengan melakukan kekerasan fisik yang membuat orang lain merasa perasaan serta fisiknya terganggu.
5. Konflik sebagai bentuk pertentangan yang bersifat fungsional karena dapat mendukung tujuan kelompok dan memperbaiki tampilan, namun disfungsional karena menghilangkan tampilan kelompok yang sudah ada.
6. Konflik sebagai proses mendapatkan monopoli ganjaran, kekuasaan, pemilikan, dengan menyingkirkan atau melemahkan pesaing.
7. Konflik sebagai suatu bentuk perlawanan yang melibatkan dua pihak secara antagonis.
8. Konflik sebagai kekacauan rangsangan kontradiktif dalam diri individu (Liliweri, 2001: 14).

Konflik atau pertentangan ini bisa berbentuk non fisik, bisa pula berkembang menjadi benturan fisik, bisa berkadar tinggi dalam bentuk kekerasan (*violence*), bisa pula berkadar rendah yang tidak menggunakan kekerasan atau *non-violance* (Haris, 1988: 79). Konflik tidak selalu berarti kekerasan atau peperangan. Hal itu karena banyak konflik yang sebenarnya masih tersimpan dan belum muncul ke permukaan atau yang sering kita sebut sebagai konflik laten (tersembunyi). Sekecil apapun perbedaan pendapat dalam masyarakat adalah suatu konflik, walaupun konflik ini belum begitu berdampak negatif kepada masyarakat. Namun demikian, jika hal ini tidak dikelola dengan baik dan benar, tidak menutup kemungkinan perbedaan pendapat berubah menjadi konflik kekerasan (Sriyanto, 2007: 1).

Liliweri dalam Sriyanto (2007: 4-5) menyimpulkan bahwa penyebab terjadinya konflik dapat dipetakan minimal ke dalam lima penyebab yaitu :

a. Konflik Nilai

Kebanyakan konflik terjadi karena perbedaan nilai. Nilai merupakan sesuatu yang menjadi dasar, pedoman, tempat setiap manusia menggantungkan pikiran, perasaan, dan tindakan. Yang termasuk dalam kategori ini adalah konflik yang bersumber pada perbedaan rasa percaya, keyakinan, bahkan ideologi atas apa yang diperebutkan.

b. Kurangnya Komunikasi

Kita tidak bisa menganggap sepele komunikasi antarmanusia karena konflik bisa terjadi hanya karena dua pihak kurang berkomunikasi.

Kegagalan berkomunikasi karena dua pihak tidak dapat menyampaikan pikiran, perasaan, dan tindakan sehingga membuka jurang perbedaan informasi di antara mereka, dan hal semacam ini dapat mengakibatkan terjadinya konflik.

c. Kepemimpinan yang Kurang Efektif

Secara politis kepemimpinan yang baik adalah kepemimpinan yang kuat, adil, dan demokratis. Namun demikian, untuk mendapatkan pemimpin yang ideal tidak mudah. Konflik karena kepemimpinan yang tidak efektif ini banyak terjadi pada organisasi atau kehidupan bersama dalam suatu komunitas. Kepemimpinan yang kurang efektif ini mengakibatkan anggota masyarakat “mudah bergerak”.

d. Ketidakcocokan Peran

Konflik semacam ini bisa terjadi kapan saja dan di mana saja. Ketidakcocokan peran terjadi karena ada dua pihak yang mempersepsikan secara sangat berbeda tentang peran mereka masing-masing.

e. Konflik atau Masalah yang Belum Terpecahkan

Banyak pula konflik yang terjadi dalam masyarakat karena masalah terdahulu tidak terselesaikan. Tidak ada proses saling memaafkan dan saling mengampuni sehingga hal tersebut seperti api dalam sekam, yang sewaktu-waktu bisa berkobar.

Sumber konflik biasanya berupa kondisi-kondisi laten dan aktual yang diyakini telah muncul tujuan-tujuan yang tidak selaras. Hal ini muncul karena secara teoritik setiap manusia memiliki kepentingan-kepentingan

yang berbeda yang muncul dari proses sosial dalam diri manusia bersangkutan (*internal*) maupun proses interaksi sosial.

Proses sosial akan melahirkan perasaan atau kesadaran kolektif, ketidakpuasan terhadap pihak lain, bahkan tujuan-tujuan yang bertentangan. Kondisi ini dengan sendirinya memunculkan konflik. Munculnya konflik tidak lepas dari adanya pemicu. Kriesberg (1998: 43) menyebutkan provokasi para pihak yang terlibat sebagai pemicu konflik. Provokasi dapat berupa persuasi, koersi dan balas jasa. Proses sosial dalam bentuk konflik akan mengalami peningkatan konflik sebagai akibat perubahan dari unit-unit atau pihak-pihak yang berkonflik serta adanya kompetisi kepemimpinan dalam kelompok (Arfani, 2008: 318).

Ketika konflik memuncak akan terjadi perubahan sosio-psikologis yang mendorong pihak-pihak yang berkonflik untuk kembali mempertimbangkan ongkos guna mempertahankan tujuan atau posisinya. Pertimbangan kembali atau evaluasi ini menciptakan deeskalasi konflik sehingga menimbulkan perubahan hubungan antar pihak yang bertikai. Biasanya dalam tahap ini terjadi penurunan kapasitas untuk mempertahankan tujuan semula atau bahkan hilang sama sekali.

Tahap terminasi konflik merupakan kelanjutan dari deeskalasi konflik. Proses terminasi terjadi secara implisit maupun eksplisit melalui proses negosiasi untuk mencapai kesepakatan-kesepakatan ke arah penyelesaian. Tahap ini dapat merupakan akhir dari konflik atau justru

masuk ke dalam konflik baru. Hasil akhir konflik tergantung pada faktor penyebab konflik yaitu perbedaan kekuatan atau kekuasaan dari pihak-pihak yang berkonflik dan faktor non konflik seperti sumberdaya, konteks sosialnya. Hasil dari konflik dapat berupa kemenangan, kekalahan, kompromi, dan integrasi yaitu menang-menang atau kalah-kalah.

Konflik pada tahap selanjutnya akan memunculkan konsekuensi berupa upaya mendefinisikan kembali tujuan, posisi dan kapasitas untuk mencapai tujuan tersebut serta efek-efek lain yang mungkin muncul. Konsekuensi ini dapat dimanfaatkan untuk mencapai suatu resolusi konflik yaitu upaya intervensi agar konflik tidak diaktualisasikan, terjadi deeskalasi, atau bahkan menghentikan konflik (Arfani, 2008: 2).

Secara umum bahwa tahapan konflik terbagi dalam lima tahap dan kemungkinan tahapan konflik ini bervariasi dalam sebuah situasi khusus dan berulang dalam siklus yang sama, tahapan konflik tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. Pra Konflik. Merupakan tahap dimana suatu ketidaksesuaian sasaran/ tujuan diantara dua pihak atau lebih sehingga timbul konflik. Namun konflik tersebut tersembunyi dari pandangan pihak lain meskipun pihak-pihak yang bersangkutan mengetahui bahwa ada masalah diantara para pihak. Pada tahap ini sangat mungkin terjadi ketegangan hubungan diantara para pihak karena saling menghindari kontak antara satu dengan yang lain.

2. *Konfrontasi*. Pada tahap ini konflik menjadi semakin terbuka dan jika hanya satu pihak saja yang merasakan adanya masalah dan mungkin para pendukungnya mulai melakukan aksi demonstrasi atau perilaku lain untuk menunjukkan adanya konfrontasi. Terkadang pertikaian atau kekerasan pada skala rendah terjadi di antara pihak-pihak dan para pihak mulai mengumpulkan sumber daya dan kekuatan dan mungkin mencari sekutu dengan harapan dapat meningkatkan konfrontasi dan kekerasan. Hubungan diantara pihak-pihak menjadi sangat tegang, mengarah pada polarisasi diantara para pendukung di masing-masing pihak.

3. *Krisis*. Tahap ini merupakan puncak sebuah konflik di mana terjadi ketegangan atau kekerasan yang paling hebat terjadi. Dalam konflik berskala besar/massal. Tahap ini dikatakan sebagai periode perang di mana orang-orang dari kedua pihak terbunuh. Komunikasi biasa/normal di antara mereka terputus. Pernyataan-pernyataan yang mereka keluarkan cenderung saling menuduh, menyalahkan dan menantang.

4. *Akibat*. Merupakan sebuah konsekuensi terjadinya sebuah krisis dan kemudian menimbulkan suatu akibat. Satu pihak mungkin mengalahkan pihak lain atau melakukan gencatan senjata. Satu pihak mungkin menyerah atau menyerah atas desakan pihak lain. Kedua pihak mungkin setuju melakukan negosiasi dengan atau tanpa bantuan pihak ketiga. Satu pihak yang mempunyai otoritas lebih tinggi atau pihak lainnya yang lebih berkuasa mungkin memaksa kedua pihak menghentikan pertikaian. Apa pun

keadaannya, tingkat ketegangan, konfrontasi dan kekerasan pada tahap ini agak menurun dengan adanya penyelesaian.

5. *Paska Konflik*. Pada tahap ini situasi diselesaikan dengan cara mengakhiri berbagai konfrontasi. Kekerasan dan ketegangan berkurang dan hubungan mengarah lebih normal di antara pihak-pihak yang berkonflik. Akan tetapi jika persoalan dan masalah yang timbul karena tujuan para pihak saling bertentangan tidak teratasi dengan baik maka pada tahap ini sering kali kembali menjadi situasi pra konflik.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif interpretatif yakni suatu bentuk penelitian dengan prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan memfokuskan keadaan subyek dan obyek penelitian (perusahaan, seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang, berdasarkan faktor-faktor yang tampak atau sebagaimana adanya (Nawawi, 1998: 63). Penelitian kualitatif berakar pada latar alamiah sebagai keutuhan, mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, memanfaatkan metode kualitatif, dengan analisis data secara induktif (Moleong, 2002: 123).

Pendekatan yang dipilih peneliti kali ini adalah studi kasus, yang merupakan uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek

seorang individu, suatu kelompok atau organisasi. Peneliti berupaya menelaah dan mempelajari sebanyak mungkin data mengenai subyek yang diteliti, dengan tujuan memberikan pandangan yang lengkap dan mendalam. Yin (2002: 1) menjelaskan bahwa studi kasus adalah salah satu metode pendekatan pada penelitian ilmu-ilmu sosial dimana secara umum pendekatan tersebut lebih sesuai jika pokok pertanyaan suatu penelitian berkenaan dengan "bagaimana" atau "mengapa". Peneliti mengupas apa yang menjadi penyebab terjadinya konflik antara LA Mania dan Boromania tersebut yaitu bagaimana *stereotype* LA Mania dalam pandangan Boromania dan *stereotype* Boromania dalam pandangan LA Mania.

1.6.2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di beberapa tempat di Kabupaten Lamongan dan Kabupaten Bojonegoro. Peneliti memilih lokasi tersebut karena di tempat tersebut merupakan basis dari masing-masing suporter yang LA Mania dan Boromania.

1.6.3. Objek Penelitian

Objek yang diteliti yaitu stereotipe fans sepakbola LA Mania dan Boromania dan konflik yang terjadi di antara kedua fans sepakbola tersebut.

1.6.4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu sumber data yang dibutuhkan untuk menjelaskan gejala ataupun fenomena tentang objek yang diteliti yaitu stereotipe fans sepakbola LA Mania dan Boromania serta konflik yang terjadi di antara kedua fans sepakbola tersebut. Subjek penelitian terdiri dari pengurus LA Mania dan pengurus Boromania. Dalam fenomenologi, partisipan dari penelitian perlu dipilih secara hati-hati agar terpilih orang-orang yang memang telah mengalami fenomena yang diteliti (Creswell, 1998:55). Informan biasanya harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian dan bersedia secara sukarela menjadi anggota tim peneliti walau hanya bersifat informal.

1.6.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan cara :

- a. Observasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung untuk mengumpulkan dan mencatat segala informasi serta hal-hal yang relevan dengan masalah penelitian. Observasi dilakukan pada saat LA Mania ataupun Boromania mendukung club sepakbola yang didukungnya.
- b. Wawancara, merupakan teknik untuk mendapatkan data dengan *interview guide* (wawancara terstruktur) kepada subjek penelitian atau

informan. Wawancara secara garis besar dibagi dua, yakni wawancara tak terstruktur dan wawancara terstruktur. Wawancara tak terstruktur sering juga disebut wawancara mendalam, wawancara intensif, wawancara kualitatif, dan wawancara kualitatif dan wawancara terbuka (*open-ended interview*), sedangkan wawancara terstruktur sering juga disebut wawancara baku (*standardized interview*), yang susunan pertanyaannya sudah ditetapkan sebelumnya (biasanya tertulis) dengan pilihan-pilihan jawaban yang juga sudah disediakan. Wawancara tidak terstruktur mirip dengan percakapan informal. Wawancara ditujukan kepada ketua LA Mania yaitu Hidayat dan ketua Boromania yaitu Moh. Basar.

- c. Dokumentasi, terdiri dari tulisan atau artikel, surat-surat dan dokumen resmi yang relevan (Mulyana, 2006:195). Teknik ini dilakukan dengan menggunakan catatan atau dokumen yang tersedia pada organisasi suporter LA Mania dan Boromania, data diri berbagai media massa dan data-data lain yang mendukung penelitian ini seperti otobiografi, memoar, catatan harian, surat-surat pribadi, catatan pengadilan, sumber internet, berita-berita koran, artikel majalah, brosur, buletin dan foto-foto.

1.6.6. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara deskriptif kualitatif karena data yang didapat adalah berupa kata-kata. Analisis deskriptif dimaksudkan untuk memberikan gambaran atau jawaban atas persoalan mengapa, bagaimana dan apa yang terjadi yaitu dengan mengaitkan data, menemukan dan menjelaskan pola uraian dan mencari hubungan di antara dimensi-dimensi hubungan yang dilakukan secara bertahap.

Analisis data dilakukan dalam dua tahap, yakni analisis ketika berada di lapangan sewaktu pengumpulan data dan analisis setelah data terkumpul. Analisis data ketika pengumpulan data di lapangan dilakukan dengan jalan:

1. Merumuskan gagasan berdasarkan data-data awal yang telah diperoleh. Hal ini dilakukan untuk memperoleh batasan penelitian dan fokus kajian sehingga pengambilan data berikutnya tidak terlalu melebar.
2. Melakukan review data, artinya membaca ulang data dan menandai bagian-bagian penting yang dapat digunakan untuk melakukan analisis dan selanjutnya.

Analisis data setelah terkumpul dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Data yang terkumpul akan diinterpretasikan dan diberi makna setelah dikelompokkan berdasarkan jenis aktivitas yang telah ditentukan.
2. Temuan data disajikan dalam bentuk matriks temuan data sehingga mudah dibaca dan mempermudah penyusunan laporan dan menjawab rumusan masalah yang ada.
3. Hasil temuan data akan dipadukan dengan hasil penelusuran kepustakaan untuk menemukan keterkaitan antar data sehingga dapat ditarik kesimpulan untuk menjawab perumusan masalah yang ada.