

Pengaruh *Tweetwar* Terhadap Perilaku Agresif

(Survey Supporter *Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram* (PSIM) Yogyakarta
followers Akun @Brajamusti_YK)



Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Social Dan Humaniora Univesitas Islam Negri Sunan

Kalijaga Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Srata Satu Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh:

Valdi Vattoni W

17107030098

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Progam Studi Ilmu Komuikasi

Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijga Yogyakarta

2021

SURAT PERYATAN

SURAT PERYATAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Valdi Vattoni Wicaksono

Nama Induk : 17107030098

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Advertising

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/ penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 05 Desember 2021

Yang Menyatakan,



NIM 17107030098

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIBING



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA



Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281

NOTA DINAS PEMBIMBING FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Valdi Vattoni W
NIM : 17107030098
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

PENGARUH TWEETWAR TERHADAP PERILAKU AGRESIF SUPPOTER PERSERIKATAN SEPAK BOLA INDONESIA MATARAM (PSIM) YOGYAKARTA (Survey Followers Akun @Brajamusti_YK)

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 7 Desember 2021
Pembimbing

Drs. Siantari Rihartono, M.Si
NIP. 19600323 199103 1 002

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-958/Un.02/DSH/PP.00.9/12/2021

Tugas Akhir dengan judul : Pengaruh Tweetwar Terhadap perilaku Agresif (Survey Supporter Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM) Yogyakarta followers Akun @Brajamusti_YK)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : VALDI VATTONI WICAKSONO
Nomor Induk Mahasiswa : 17107030098
Telah diujikan pada : Rabu, 15 Desember 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Drs. Siantari Rihartono, M.Si
SIGNED

Valid ID: 61c93daedac55



Penguji I
Dr. Fatma Dian Pratiwi, S.Sos M. Si.
SIGNED

Valid ID: 61c9288a944b



Penguji II
Niken Puspitasari, S.IP., M.A.
SIGNED

Valid ID: 61c273600e7ce



Yogyakarta, 15 Desember 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 61c98359e0692

MOTTO

Hadapi Masalah Dengan Seyuman

-Valdi V.W-



HALAMAN PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK SEMUA KELUARGA
TERCINTA DAN ALMAMATER ILMU KOMUNIKASI UIN SUNAN
KALIJAGA YOGYAKARTA.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohim

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, karunia, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimal mungkin. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan atas gelar S1 jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dorongan dan doa dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Mochammad Sodik, S. Sos., M. Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Rama Kertamukti, S. Sos., M. Sn selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Niken Puspitasari, S.IP., M.A selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah membantu kegiatan akademik selama proses perkuliahan.
4. Drs. Siantari Rihartono, M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga apa yang telah ibu berikan menjadi amal jariah yang tidak akan pernah putus.
5. Dr. Fatma Dian Pratiwi, S.Sos M.Si selaku Dosen Penguji 1 dan Penguji 2 Niken Puspitasari, S.IP., M.A
6. Segenap dosen dan karyawan fakultas Ilmu Sosial dan

Humaniora UINSunan Kalijaga Yogyakarta.

7. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang senantiasa mendo'akan dan memberi dukungan baik moral dan materil sehingga penelitian inidapat terselesaikan.
8. Intan Sahara sebagai orang yang selalu mengingatkan dan menemani mengerjakan skripsi ini
9. Iwayan Alex yang telah meminjamkan letop saat letop saya rusak.
10. Seylin, Hawin, Irfan fahmi, yang memberi support.
11. Azharfarid yang senantiasa membantu mengoreksi, Afda & Hikam yang telah menyediakan tempat untuk mengerjakan skripsi berhari-hari, Azmi dan Bagas Yoga yang sudah menemani skripsi.
12. Teman-teman Ilmu Komunikasi C yang telah sama-sama salingmendukung satu sama lain.
13. Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
14. Kepada semua pihak yang telah membantu semoga perbuatan tersebut tercatat sebagai amal baik disisi Allah SWT, Aamiin.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERYATAN	ii
NOTA DINAS PEMBIBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRACT	xv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	13
C. Tujuan Penelitian	13
D. Manfaat Penelitian	14
E. Telaah Pustaka	14
F. Landasan Teori.....	16
G. Kerangka Berfikir	23
H. Hipotesis	25
I. Metode Penelitian.....	25
1. Desain Penelitian	25
2. Definisi Konsep	26
3. Definisi Operasional	28

4. Populasi Dan Sample Penelitian.....	31
5. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	34
6. Uji Validitas dan Uji Reabilitas Instrumen	35
7. Metode Analisi Data	37
BAB II	38
GAMBARAN UMUM	38
A. Profil PSIM Yogyakarta.....	38
a. Sejarah Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM)	38
b. Logo Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM) Yogyakarta	39
c. Skuad Tim <i>Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram Yogyakarta (PSIM) 2021</i>	40
d. Suppoter <i>Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM) Yogyakarta</i>	40
B. Profil Twitter BRAJAMUSTI.....	42
BAB III.....	44
HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskriptif Penelitian	44
B. Gambaran Responden	45
C. Uji Validitas dan Reabilitas.....	48
D. Data Per Variabel.....	52
E. Uji Asumsi.....	74
F. Uji Analisis Data.....	76
G. Pembahasan.....	81
BAB IV	85
PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Telaah Pustaka	15
Tabel 2 Operasional Variabel Tweetwar.....	28
Tabel 3. Operasional Variabel Perilaku Agresif	30
Tabel 4 Skuad PSIM 2021	40
Tabel 5 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin	45
Tabel 6 Karakteristik responden berdasarkan usia.....	46
Tabel 7 Karakteristik responden berdasarkan laskar.....	47
Tabel 8 Hasil Uji Validitas Variabel X (Tweetwar).....	49
Tabel 9 Hasil Uji Validitas Variabel Y (Perilaku Agresif)	50
Tabel 10 Hasil Uji Reabilitas Variabel X(Tweetwar)	51
Tabel 11 Hasil Uji Reabilitas Variabel Y (Perilaku Agresif).....	51
Tabel 12. Saya sampaikan di twitter (update status) selalu tentang tim kebanggaan saya.....	52
Tabel 13. Mengupdate status tentang informasi-informasi tim kebanggaan saya.	53
Tabel 14. Re-tweet yang berisi tentang informasi tim kebanggaan.	53
Tabel 15 Me re-tweet tweet yang menarik terhadap tweet yang dilakukan pengguna lain yang membahas tentang sepak bola.....	54
Tabel 16 Melakukan retweet oleh pengguna lain yang membahas trending topic tentang sepakbola meskipun pengguna tersebut tidak saya follow	55
Tabel 17 pesan melakukan direct message kepada orang yang membuat tweet mengejek tim kebanggaan saya.....	56
Tabel 18 Media saya untuk mengajak teman untuk berbuat anarkis kepada orang yang mengejek tim kebanggaan saya	57
Tabel 19 Antusias ketika saya mengajak berbuat anarkis melalui direct message.	57
Tabel 20 Membalas (mention) tweet (pesan) yang di sampaikan pengguna lain.	58
Tabel 21 Tentang sepak bola menjadi hal yang pokok saat bermain twitter.....	59
Tabel 22 Lupa waktu saat berbalas mention tentang sepak bola	59
Tabel 23 Mengupload foto-foto yang memprovokasi supporter lawan.....	60
Tabel 24 Menanggapi foto-foto yang provokatif yang di buat oleh supporter lawan.	61
Tabel 25 Selalu mengupload foto tentang tim kebanggaan.....	61
Tabel 26 Membuat Hastag Supaya Menjadi Trending Topic	62
Tabel 27 Trending Topic Tentang Kerusuhan Supporter Sepak Bola	63
Tabel 28 Memikirkan dampak sosial ketika anda akan melakukan balas dendam kepada supporter.	64

Tabel 29 Menyepelekan tim kebanggaan akan saya balas dengan kata-kata kasar.	65
Tabel 30 Tidak sadar(mabuk) adalah saat paling asik untuk membuat provokasi.	66
Tabel 31 Saya cenderung lebih agresif dibanding teman-teman saya	66
Tabel 32 Bermain twitter saat suasana hati saya sedang tidak baik.	67
Tabel 33 Mengejek tim kebanggaan saya dengan kalimat-kalimat yang kasar.	68
Tabel 34 Harus menindak tegas orang yang menyepelekan tim kebanggaan.....	68
Tabel 35 Tidak menjadikan nilai norma sebagai dasar untuk tidak mudah terpancing provokasi	69
Tabel 36 Mendasari diri saya dengan budaya yang dibangun oleh kelompok saya.	70
Tabel 37 Kebanggaan saya kalah saya akan tetap membela dari supporter lain yang mengejek tim saya.....	70
Tabel 38 Rasa tidak nyaman muncul ketika ada supporter lain menyepelekan tim yang saya dukung	71
Tabel 39 Tidak dapat menerima pesan dari pengguna lain jika pesan tersebut mengandung kalimat-kalimat provokatif.	72
Tabel 40 Mengamati yel-yel yang di nyanyikan supporter lain saat tim sedang bertanding dikandang lawan.....	73
Tabel 41 Media massa sebagai alat informasi.....	73
Tabel 42 Uji Normalitas.....	74
Tabel 43 Uji Linieritas	76
Tabel 44.....	76
Tabel 45 Tingkat Korelasi.....	77
Tabel 46 Uji signifikansi.....	78
Tabel 47 Koefisien Regresi Sedehana.....	79
Tabel 48 Uji Hipotesis	81

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Suasana kerusuhan supporter PSIM Yogyakarta Dan PSS Sleman pada saat pertandingan PSIM Yogyakarta dan PSS Sleman yang diadakan di stadion Sultan Agung Bantul”	6
Gambar 2 <i>Tweetwar</i> yang dilakukan supporter PSIM Yogyakarta dan PSS Sleman	8
Gambar 3 <i>Tweetwar</i> yang dilakukan supporter PSIM Yogyakarta dan PSS Sleman	8
Gambar 4 <i>Tweetwar</i> yang dilakukan supporter PSIM Yogyakarta dan PERSIS Solo	8
Gambar 5 <i>Tweetwar</i>	9
Gambar 6 <i>Tweetwar</i>	10
Gambar 7 <i>Tweetwar</i>	10
Gambar 8 Kerusuhan Suppoter PSIM Yogya dan PSS Sleman	11
Gambar 9 Polisi berjaga di lokasi bentrokan antara suporter sepak bola dengan warga di dekat UIN Kalijaga, Sleman, DIY (Foto: Jauh Hari Wawan S/detikcom)”	11
Gambar 10 Kerangka Berfikir	24
Gambar 11. akun twitter @Brajamusti_YK pada tanggal 16 Febuari 2021	32
Gambar 12 Profil Akun Twitter @Brajamusti_YK	42

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kusioner Peneliti	91
Lampiran 2. Jawaban Responden.....	95
Lampiran 3. Uji Validitas.....	105
Lampiran 4. Uji Reabilitas	112
Lampiran 5. Uji Normalitas	113
Lampiran 6. Uji Linieritas.....	114
Lampiran 7. Regresi Linier Sederhana	115



ABSTRACT

Social media is one of the pre-facilities for conveying messages that have the power to influence the speed at which people get information. Social media has many important elements as a means of conveying information that can persuade supporters such as the content of the message. In this modern era, the fanaticism aimed at football fans is not only shown on the field, but also through social media such as Twitter, Facebook, Instagram, and WhatsApp. Supporters can show their existence in supporting by making statuses and posting anything that associated with their proud team. Football fans usually also carry out provocations against the opposing team by using social media. Apart from words, many of the uploaded pictures or other contents contain provocative elements.

This study was conducted to determine the effect and suggest the effect of tweetwar on the aggressive behavior of the supporters of the Indonesian Football Association of Mataram (PSIM) Yogyakarta. This study uses quantitative methods, then the sample of this research was taken through random sampling technique. Based on simple linear regression analysis, it is known that there is an effect and magnitude of the effect of tweetwar on the aggressive behavior of the supporters of the Indonesian Football Association Mataram (PSIM) Yogyakarta by 23.8%, while tweetwar on aggressive behavior is 76.2%, influenced by other variables not mentioned in th this research. In addition, obtained a significance value of 0.000 <0.05 so the decision is H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keyword: *Tweetwar, Sosial Media, Suppoter, BRAJAMUSTI*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepak bola merupakan salah satu olah raga yang sangat populer dan juga banyak digemari di dunia. Di Indonesia sepak bola juga menjadi salah satu olah raga yang sangat di gemari oleh masyarakat Indonesia. Sepak bola juga mengandung unsur “fun” bisa juga disebut kesenangan karena dimana saat melakukan aktivitas olah raga sepak bola banyak tehnik-tehnik yang digunakan pada saat melakukan latihan juga banyak games yang dapat dilakukan untuk melakukan pemanasan sebelum melakukan sepak bola. Sepak bola sangat di minati oleh banyak masyarakat dari berbagai kalangan. Maka hal ini dapat kita buktikan dengan melihat fenomena yang terjadi di Indonesia ketika Timnas Indonesia menggelar pertandingan, penonton pertandingan tersebut pasti dari golongan apa saja dan menjadi satu tidak memandang suku, ras, agama.

Minat yang ditimbulkan olah raga sepak bola tidak hanya dalam memainkan permainan sepak bola tersebut tetapi olah raga sepak bola juga dapat memberikan kesenangan tersendiri terhadap masyarakat Indonesia yaitu dengan cara menjadi penonton sepak bola. Berbagai macam kompetisi yang muncul di Indonesia membuat perkembangan sepak bola menjadi sangat pesat maka banyak klub-klub dari daerah-daerah yang bermunculan untuk mengikuti kompetisi-kompetisi yang ada. Dan hal itu membuat masyarakat yang hidup di daerah-daerah yang mempunyai klub sepak bola membentuk wadah suporter untuk mendukung klub dari daerah masing-masing. Para pemain dan official serta perangkat pertandingan suporter

menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga bisa meningkatkan semangat klub yang didukung bahkan melemahkan mental klub lawan (Ridyawanti, 2008 dalam Jurnal Psikologi Vol. 8 No. 1 Juni 2015).

Pada era ini teknologi berkembang sangat pesat kita dapat berkomunikasi dengan berbagai orang didunia tanpa ada batasan-batasan wilayah. Perkembangan teknologi informasi membuat suatu perubahan dalam masyarakat. Saat ini tidak dapat di pungkiri teknologi amat berbeperan penting dalam proses komunikasi yang bertransformasi dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi.

Seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat banyak dijadikan perhatian oleh para ahli komunikasi. Salah satunya Everett M.Rogers (19:86 dalam jurnal novi kurnia:2005) yang melihat bahwa teknologi komunikasi merupakan perangkat keras dalam struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial. Dimana setiap individu mengumpulkan, memproses dan saling melakukan tukar informasi dengan individu lain, menurut Rogers definisi tersebut menunjukkan bahwa teknologi komunikasi mempunyai beberapa karakteristik yaitu pertama, teknologi komunikasi berkaitan dengan perangkat keras atau alat. Kedua, teknologi komunikasi muncul dalam suatu struktur ekonomi, sosial dan politik tertentu. Ketiga, teknologi komunikasi membawa nilai-nilai tertentu dari struktur diatas. keempat, teknologi komunikasi berhubungan dengan perangkat keras di bidang komunikasi. Teknologi komunikasi mengondisikan penggunaanya untuk melakukan *demassifikasi* dalam mengontrol pesan menyesuaikan diri dengan standar teknis pemakaian teknologi komunikasi serta meningkatkan *interaksi* dengan individu lain tanpa mengenal hambatan jarak.

Transmisi penggunaan sosial media juga merambah dalam dunia olahraga. Sisi utama yang paling menonjol dari dampak media baru adalah dari aspek meningkatnya loyalitas *fans* atau *suppoter* (Boyle dan Haynes, 2009 dalam jurnal WACANA, Volume 17 No. 1, Juni 2018, hlm. 39 – 52). Media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi Web 2.0 dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content (Andreas Kaplan dan Michael Haenlein dalam jurnal Anang Sugeng Cahyono Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Masyarakat Indonesia). Media sosial merupakan salah satu sarana pra sarana untuk menyampaikan pesan yang memiliki kekuatan yang dapat mempengaruhi masyarakat kecepatan mendapatkan informasi dan banyaknya pengguna media sosial menjadikan media sosial sebagai media informasi. Media sosial terdapat banyak unsur yang penting sebagai sarana menyampaikan informasi yang dapat mempersuasi *suppoter* seperti konten/isi pesan. Dengan perkembangan media sosial yang sangat cepat media sosial seringkali menyajikan fenomena-fenomena yang sangat menarik bagi penggunanya karena pengguna dapat melakukan interaksi secara langsung dengan idola kita seperti pemain film, penyanyi hingga pemain sepak bola. Industri sepak bola tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi yang ada salah satunya media sosial, industri sepak bola mendapatkan banyak keuntungan dari media sosial karena promosi sponsor tim sepak bola dan informasi tentang sepak bola lebih cepat kita dapatkan seperti tranfer pemain yang dilakukan oleh klub sepak bola, hasil-hasil pertandingan yang tidak disiarkan secara langsung. Di Indonesia banyak kasus hinaan yang dilakukan oknum supporter pada suatu pihak atau komunitas di media

sosial. Peran media sosial bagi supporter menghilangkan batasan jarak, lokasi, karena dengan perkembangan media sosial para supporter dapat dengan mudah meluapkan kecintaan terhadap klub yang didukung dengan melalui status di media sosial, twitter maupun facebook dan juga mudah berinteraksi dengan semua elemen klub seperti pemain manajemen meskipun lebih sering satu arah. [Perkembangan Sepakbola dan Media Sosial | Pandit Football Indonesia](#), (15:49 Jum'at 05 Agustus 2016)

Supporter di Indonesia merupakan salah satu *supporter* yang sangat fanatik karena walau ada banyak klub-klub yang mengikuti kompetisi dan setiap klub yang mengikuti kompetisi yang ada di Indonesia masing-masing memiliki supporter fanatik. *Fanatisme* yang ditimbulkan sepak bola terhadap supporter sangatlah terasa karena *fanatisme* yang tinggi terhadap tim kebanggaan. *Fanatisme* merupakan keyakinan atau kepercayaan yang sangat kuat terhadap klub sepak bola (Chaplin, 2008). Karena memiliki rasa *fanatisme* terhadap tim kebanggaan tak jarang mereka sering menggunakan atribut-atribut tim yang mereka banggakan, bahkan biasanya mempunyai foto-foto pemain yang idolanya yang ada dalam tim yang dibanggakan, dan biasanya para supporter selalu membeli tiket walaupun harganya mahal mereka biasanya tidak memikirkan harga tersebut untuk menyaksikan tim yang mereka banggakan saat bertanding. *Fanatisme* menunjukkan tingkat intensitas seseorang sebagai penggemar sesuatu (Thorne & Bruner, 2006).

Di era yang modern ini *fanatisme* yang ditujukan oleh supporter bola tidak hanya ditunjukkan di lapangan saja tetapi, juga ditunjukkan lewat media sosial seperti twitter, facebook, instagram, dan whatsapp. Para supporter bisa menunjukkan

eksistensi dalam mendukung tim kebanggaan mereka dengan cara membuat status dan memosting apapun yang berhubungan dengan tim kebanggaan mereka. Suporter bola biasanya juga melakukan provokasi terhadap tim lawan dengan menggunakan media sosial mereka yaitu dengan cara membuat status dengan tulisan-tulisan provokatif untuk memprovokasi suporter musuh. Selain tulisan, banyak gambar-gambar yang diupload mengandung unsur provokatif. Salah satu media yang paling sering digunakan untuk melakukan provokasi-provokasi terhadap *suppoter* lawan. Anehnya, bentuk provokasi ini dianggap hal yang wajar oleh suporter, mereka menganggap tindakan tersebut sebagai upaya untuk menurunkan mental suporter lawan sebelum pertandingan dilaksanakan. Dalam dunia suporter hal ini diistilahkan dengan diksi “*psywar*”. Tidak jarang provokasi yang terjadi di media sosial menjadi pemicu konflik fisik antara kedua belah suporter yang akan bertanding ketika bertemu di stadion. *Fanatisme* juga dipandang sebagai penyebab menguatnya perilaku kelompok yang menimbulkan perilaku agresif (Ancok & Suroso:2011 dalam jurnal penelitian Psikologi Vol 3, no 1 2018).

Berita dibawah ini menunjukkan dari tindakan profokastif yang menyebabkan perilaku agresive supoter sepak bola hingga menimbulkan beberapa targedi berdarah hingga menyebabkan korban jiwa.

Gambar 1



“Suasana kerusuhan supporter PSIM Yogyakarta Dan PSS Sleman pada saat pertandingan PSIM Yogyakarta dan PSS Sleman yang diadakan di stadion Sultan Agung Bantul”

Suara.com - PSIM Yogyakarta dipastikan tidak diizinkan oleh Dinas Pendidikan dan Olahraga Kabupaten Bantul menggunakan **Stadion Sultan Agung**, Bantul sebagai akibat dari kerusuhan yang terjadi saat pertandingan melawan pada **PSS Sleman** pekan ke-10 **Liga 2** 2018, Kamis (26/7/2018).

Rivalitas sengit pada laga bertajuk Derby DIY ini menjadi salah satu faktor pecahnya kerusuhan. Kerusuhan ini mengakibatkan satu penonton biasa (bukan suporter) atas nama Muhammad Iqbal Setiawan (16) meninggal dunia usai menyaksikan pertandingan.

Manajemen PSIM, Deni Sugiarto meminta semua suporter Laskar Mataram wajib belajar dari kejadian ini agar tak terjadi lagi kejadian serupa yang harus mengorbankan nyawa seseorang. Terkait kasus kematian suporter itu, pihak kepolisian maupun manajemen belum menangkap pelaku yang diduga melakukan pengeroyokan terhadap M Iqbal yang meninggal dengan luka lebam di sekitar wajah dan belakang kepala. (Stephanus Aranditio Kamis, 02 Agustus 2018 | 14:57 WIB)
<https://www.suara.com/bola/2018/08/02/145739/kerusuhan-merenggut-nyawa-psim-yogyakarta-resmi-terusir-dari-diy>

Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (D.I.Y) terdapat 3 tim besar yaitu PSIM Yogyakarta, PSS Sleman, dan Persiba Bantul. Masing-masing klub tersebut mempunyai basis supporter yang besar didunia sepakbola Indonesia. Namun seperti yang terjadi di provinsi lain, hubungan mereka tidak akur satu dengan yang lain. Suporter klub kota merasa gengsi jika dianggap tertinggal (kurang kreatif) dengan klub kabupaten. Hal ini bukan dijadikan sebagai suatu bentuk dorongan untuk ber kompetisi yang sehat agat saling berlomba dalam hal krearifitas, akan tetapi gengsi

tersebut malah dijadikan alasan untuk saling melakukan provokasi. Sebuah pola pikir salah yang dibangun untuk terlihat lebih unggul dibanding supporter klub lain. Pada akhirnya gengsi tersebut menjadi penyebab permusuhan antar basis supporter sepakbola. Tak jarang pengaruh dari basis supporter klub luar provinsi juga ikut andil dalam meningkatkan tensi rivalitas dengan membanding-bandingkan antar kedua belah supporter di media sosial.

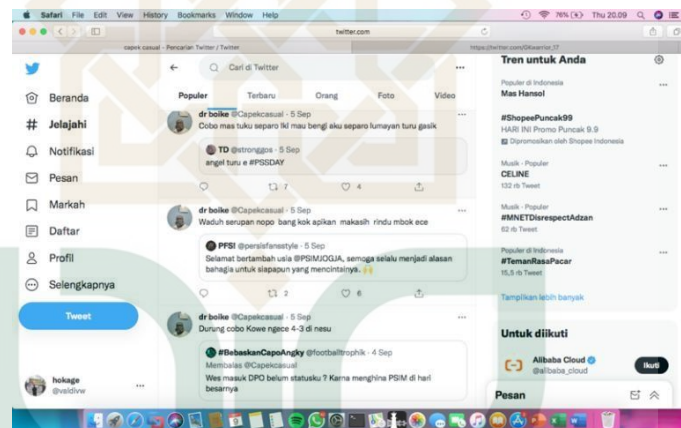
Tetapi pada masa pandemi covid-19 pada tanggal 22 maret 2020 persatuan sepak bola seluruh Indonesia (PSSI) resmi untuk sementara menghentikan perhelatan liga Indonesia untuk mencegah persebaran virus covid-19. Pada saat liga diberhentikan untuk mencegah penyebaran covid 19. Tidak mempengaruhi para supporter untuk membangun tim yang di dukung yaitu dengan cara mendukung tim kebanggaan lewat media social hal tersebut menyebabkan masih banyak terjadi tweetwar. Ketika liga sedang sementara di berhentikan karena adanya pandemi covid 19 sebagai berikut contoh tweetwar yang dilakukan para supporter saat liga sedang diberhentikan sementara.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Gambar 2

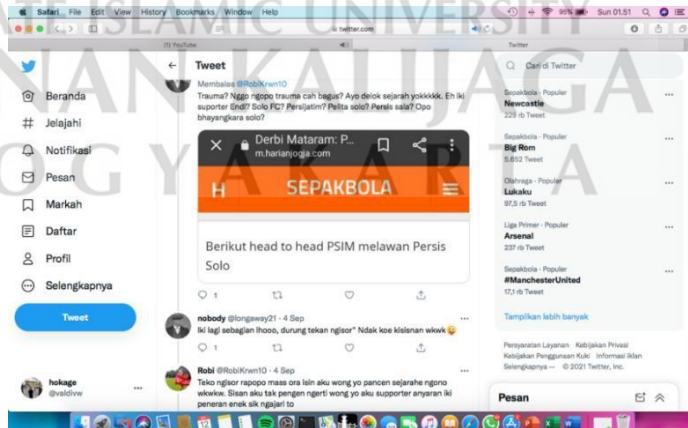


Gambar 3



"Tweetwar yang dilakukan supporter PSIM Yogyakarta dan PSS Sleman"

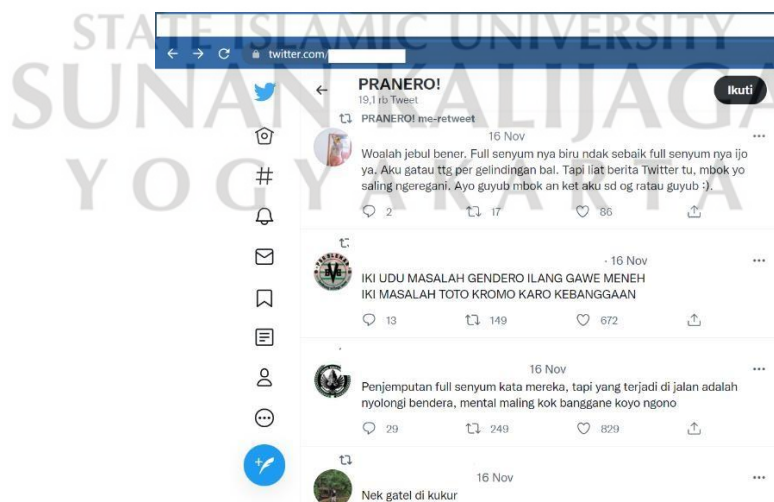
Gambar 4



"Tweetwar yang dilakukan supporter PSIM Yogyakarta dan PERSIS Solo"

Dari contoh-contoh tweetwar diatas menunjukan terhentinya liga tidak menghalangi fanatisme *suppoter* untuk mendukung timnya lewat media sosial. Hal tersebut diperkuat dengan secara resmi diumumkannya BRI liga 1 indonesia akan dimulai pada hari jum'at 27 Agustus 2021 oleh Sunarso direktur utama Bank Rakyat Indonesia (BRI) sebagai sponsor utama dari BRI Liga 1 Indonesia. Tetapi dengan adanya pademi covid-19 ini penyelenggaraan BRI Liga 1 akan diselenggarakan dengan protokol Kesehatan yang ketat, artinya *suppoter* yang biasanya secara langsung dapat mendukung tim kebanggan di stadion, maka dengan adanya pademi covid-19 *suppoter* tidak bisa secara langsung dating ke stadion tetapi para *suppoter* dapat melihat pertandingan tim yang di banggakan secara langsung melalui televisi. Maka dari itu pasti akan banyak *suppoter* yang mendukung club kebanggannya di media social seperti dengan membuat hastag di twitter Ketika tim kebanggan ada jadwal pertandingan dengan nama tim kebanggaan supaya menjadi *tranding topic* hal tersebut akan banyak terjadinnnya tweetwar.

Gambar 5

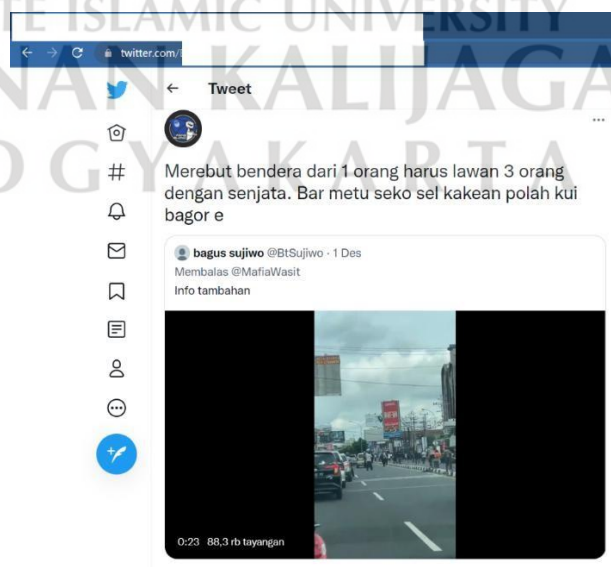


Gambar 6

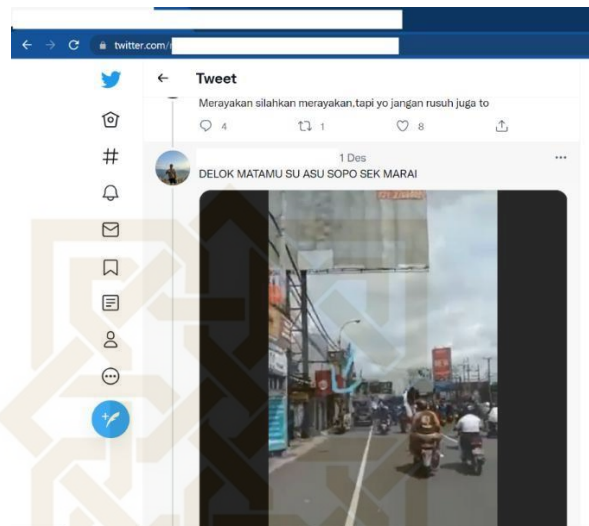


Pada tanggal 16 November 2021 setelah para *supporter Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram PSIM Yogyakarta*. Terjadi insiden yaitu pelepasan bendera yang di pasang oleh spupporter Pss Sleman lain di daerah prambanan. Lalu banyak terjadi tweewar yang dilakukan antar kedua supporter. Dengan adanya *tweewar* yang di lakukan antar ke dua supporter pada 1 Desember 2021 terjadi tawuran antar ke 2 supporter di jalan solo setelah para supporter PSIM berikut bukti-bukti tawuran yang terjadi.

Gambar 7



Gambar 8



Hal tersebut di perkuat dengan berita yang di muat oleh detik news sebagai berikut:
SUPPOTER Bola Di Yogya Bentrok, Polisi Lepaskan Tembakan Peringatan
Jauh Hari Wawan S.-detikNews Rabu, 01 Des 2021 18:44 WIB.

Gambar 9



“Polisi berjaga di lokasi bentrokan antara suporter sepak bola dengan warga di dekat UIN Kalijaga, Sleman, DIY (Foto: Jauh Hari Wawan S/detikcom)”

Sleman - Bentrokan terjadi di Jalan Laksda Adisutjipto, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sore ini. Bentrokan ini diduga terjadi antara suporter klub sepak bola dan warga.

Menurut kesaksian warga sekitar bentrokan dimulai sejak pukul 13.00 WIB, tepatnya di UIN Sunan Kalijaga. Salah seorang warga Mashyur Amin yang

menyaksikan bentrokan itu mengungkapkan yang terlibat bentrok adalah salah satu kelompok suporter sepak bola. Rabu (1/12/2021).

Berita-berita diatas menunjukan bagaimana efek yang di timbulkan dari *tweetwar* Suporter sebagai pengguna media sosial sudah sepatutnya bijaksana dalam menggunakannya. Akan tetapi kurangnya literasi media yang mereka dapatkan seringkali menjadi penyebab dalam tindakan provokasi yang mereka lakukan. Padahal di era modern ini juga, penggunaan media sosial sudah diatur dalam Undang-Undang tentang Informasi Teknologi Elektronik. Pengguna media sosial yang melanggar ketentuan yang diatur dapat dikenai sanksi pidana. Maka dari itu suporter juga harus bijaksana dalam bertindak di media sosial, karena apa yang dilakukan menjadi tanggung jawab mereka masing-masing. Menjadi suatu kewajiban apabila tidak ingin dikenai sanksi pidana.

Maka dari itu dari paparan masalah diatas jika dikaitkan dengan ayat/hadist sebagai berikut :

Sayyidina Ali dalam maqalahnya menyebutkan:

إِنَّ لِسَانَ الْمُؤْمِنِ مِنْ وَرَاءِ قَلْبِهِ. وَإِنَّ قَلْبَ الْمُنَافِقِ مِنْ وَرَاءِ لِسَانِهِ. لِأَنَّ الْمُؤْمِنَ إِذَا أَرَادَ أَنْ يَتَكَلَّمَ بِكَلَامٍ تَدَبَّرَهُ فِي نَفْسِهِ. فَإِنْ كَانَ خَيْرًا أَبْدَاهُ. وَإِنْ كَانَ شَرًّا وَارَاهُ. وَإِنَّ الْمُنَافِقَ يَتَكَلَّمُ بِمَا أَتَى عَلَى لِسَانِهِ لَا يَذَرِي مَادًّا لَهُ وَمَادًّا عَلَيْهِ

“Sesungguhnya perkataan orang mukmin berasal dari hatinya. Sedangkan hati orang munafik berasal dari lisannya. Karena orang mukmin ketika ingin berbicara, ia renungkan terlebih dahulu, jika baik, maka ia akan melanjutkan perkataannya. Jika berdampak buruk, maka ia akan meninggalkannya. Sedangkan orang munafik berbicara dengan lisannya saja. Ia tidak tahu dampak baik dan buruknya.”

Maqalah tersebut mengisyaratkan bahwa tutur kata merupakan cermin hati seseorang. Dalam peribahasa Indonesia, orang beriman menyadari bahwa “mulutmu adalah harimaumu ”yang mengandung konsekuensi bahwa keselamatan seseorang tergantung tutur katanya. Bahkan lebih dari itu mencerminkan peribahasa “murah di mulut mahal di timbangan ”yang berarti mudah mengatakan tapi sukar melaksanakannya. Sebaliknya, orang munafik digambarkan dalam peribahasa “lain di mulut lain di hati ”yang dalam falsafah babad tanah Jawa dikenal dengan Esuk dhele sore tempe, yakni pribadi yang tidak konsisten antara ucapan dan perbuatan, cenderung berubah-ubah dan mudah terbawa oleh keadaan.

B. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh tweetwar terhadap perilaku agresif suppoter *Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM) Yogyakarta*?
2. Seberapa besar pengaruh tweetwar terhadap perilaku agresif suppoter *Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM) Yogyakarta*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui adakah pengaruh tweetwar terhadap perilaku agresif *suppoter suppoter Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM) Yogyakarta*? dan seberapa besar pengaruh tweetwar terhadap suppoter *Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM) Yogyakarta*?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini nantinya dapat menjadi landasan media pembelajaran dan pengembangan keilmuan komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi massa.

2. Manfaat Praktis

Memberi manfaat praktis kepada masyarakat khususnya *suppoter* sepak bola di Daerah Istimewa Yogyakarta mengenai kesadaran terhadap bagaimana cara menggunakan media sosial twitter dengan baik.

E. Telaah Pustaka

Untuk melakukan penelitian, peneliti memerlukan adanya tinjauan pustaka untuk meninjau penelitian yang dilakukan sebelumnya. Supaya relevan dengan topik penelitian yang diteliti. Maka berikut tinjauan pustaka yang digunakan sebagai berikut

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Tabel 1. Telaah Pustaka

No	Judul Artikel	Nama Dan Sumber	Persamaan	Perbedaan
1	HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN INTERNET DENGAN PRESTASI BELAJAR	Ika Handoyo¹, M. As'ad Djalali², IGAA Noviekayati³ JURNAL PSIKOLOGI. VOLUME 8 No. 1, APRIL 2013 http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jpt/article/view/204	Persamaan penelitian yaitu pada topik pembahasan sama-sama meneliti tentang dampak media massa terhadap perilaku manusia.	Perbedaan yang ada dalam penelitian ini yaitudalam melakukan penelitian ini saya lebih meneliti tentang dampak medis terhadap perilaku agresive.
2	PENGARUH AKTIVITAS MEDIA TWITTER BRI SYARIAH TERHADAP KEPUASAN NASABAH BRI SYARIAH	Yuda Permana^{1a}, Tuti Kurnia² Jurnal Nisbah. Vol 1 Nomor 1 Tahun 2015. 1-54. https://ojs.unida.ac.id/JN/article/view/231	Persamaan penelitian yaitu pada topik pembahasan sama-sama menggunakan media sosial twitter sebagai pengaruh terhadap perilaku manusia.	Perbedaan yang ada dalam penelitianini yaitu fanatisme suporter yang di perlihatakan denga menggunakan sosisal media.
3	Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja	Fahlepi Roma Doni ijse.bsi.ac.id Volume 3 No 2 – 2017.1-23. http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/2816	Persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu meneliti tentang pengaruh media sosisal.	Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah di penelitian ini saya lebih pengaruh media dalam perilaku agresive.

Sumber : Olahan Peneliti

F. Landasan Teori

1. Komunikasi Massa

Komunikasi merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan dari seseorang komunikator kepada komunikan dimana komunikan akan memberikan umpan balik kepada komunikator sebagai umpan balik atau tanggapan dari pesan yang di terimanya, komunikasi dapat berupa komunikasi internal merupakan sebuah komunikasi yang dilakukan sebuah individu terhadap dirinya sendiri mengenai apa yang hendak dilakukan. Disisi lain terdapat juga sebuah komunikasi yang disebut komunikasi massa yakni sebuah komunikasi yang ditujukan kepada khalayak dengan menggunakan media massa atau dapat juga komunikasi secara langsung seperti halnya pada acara seminar-seminar atau diskusi panel.

Dalam istilah lain, komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa latin *communication* dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama sama dalam pengertian di atas adalah sama maknanya.¹ dari pengertian komunikasi yang telah di kemukakan, maka jelas bahwa komunikasi antar manusia hanya bisa terjadi, jika ada seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan terjuan tertentu. Fungsi komunikasi massa dapat dibedakan antara lain:

a. Fungsi Informasi

Fungsi ini merupakan fungsi saling utama dalam setiap komunikasi massa.

b. Fungsi Hiburan

Fungsi hiburan ini muncul dengan hadirnya media massa yang mampu memenuhi kebutuhan akan hiburan masyarakat.

c. Fungsi Persuasi

Jika di perhatikan secara mendalam, komunikasi massa mencoba untuk memberitahu dan mengajak seseorang untuk paham atas informasi tersebut.

d. Fungsi Transmisi Budaya

Dalam komunikasi massa, transmisi budaya menjadi hal yang sangat memiliki nilai tambah. Secara pribadi, umat manusia akan menambahkan pengalaman baru dari budaya lain.

e. Fungsi Sosial

Komunikasi massa dianggap sebagai proses untuk dengan mudah menyamaratakan pola pikiran atau perilaku manusia.

f. Fungsi pengawasan

Komunikasi massa menunjuk pada pengumpulan dan penyebaran informasi mengenai kejadian sekitar.

Efek komunikasi massa merupakan salah satu hal tidak dapat terlepas dari komunikasi dikarenakan komunikasi massa memiliki efek. Efek yang muncul dari komunikasi massa dapat diketahui melalui tanggapan khalayak yang digunakan sebagai umpan balik dari komunikasi (audience). menurut *Nurudin* mengutip dari *Keith R dan John E Bowes*, Berikut merupakan tingkatan efek komunikasi terdapat beberapa bentuk yaitu :

1) Primer

Komunikasi massa dapat mempengaruhi sikap seseorang, Media pula yang menentukan pembentukan persepsi karena sumber informasi dalam pembentukan persepsi berasal dari media.

2) Skunder

Dalam pembagian bentuk dari skunder ini dibagi lagi menjadi dua yaitu :

- Kognitif

Kognitif (perubahan pengetahuan dari sikap). Efek sekunder kognitif lebih menyangkut pada kesadaran dari pengetahuan. Menjadi tahu, sadar, ingat dan kenal.

- Perubahan perilaku

Efek perubahan perilaku yang dihasilkan oleh penerima pesan menjadi sama atau bahkan dapat menjadi berbeda dengan apa yang dikomunikasikan.

2. Teori New Media

Teori new media dikembangkan oleh Pierre Leavy, yang mengemukakan bahwa media baru merupakan salah satu teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori new media, terdapat dua sudut pandang yang pertama yaitu pandangan interaksi social yang membedakan suatu media menurut kedekatannya dengan tatap muka. Pandangan pierre leavy terhadap www (world wide web) merupakan sarana lingkungan informasi secara terbuka. Fleksibel dan dinamis yang sangat memungkinkan pengguna mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru bagi pengguna. Dan pandangan kedua menurut pierre leavy yaitu pandangan integrasi social yang merupakan suatu gambaran media bukan dalam bentuk informasi, interaksi, atau penyebaran. Tetapi dalam bentuk ritual, atau bagaimana pengguna menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat. Pada saat ini media bukan hanya sebuah instrument informasi atau cara

untuk mencapai ketertarikan diri tetapi juga memamerkan kita dalam beberapa bentuk dan memberi kita rasa saling memiliki. (putri,2014:7 dalam jurnal Jom Fisip 2017:9). Perkembangan teknologi komunikasi yang sangat cepat pada saat ini memunculkan banyak media-media baru. *New media* merupakan perkembangan teknologi komunikasi yang baru dan digital. Munculnya *new media* sangat membantu dalam bidang sarana komunikasi. Karena sering digunakan oleh individu, kelompok, organisasi maupun institusi negara. Banyak manfaat dari *new media* karena sebagai alat penunjang komunikasi. Media sosial merupakan suatu media baru seperti facebook, twitter, Instagram,dan dll. Maka dari itu penelitian ini menggunakan teori *new media* sebagai alat ukur. Peneliti berangapan teori ini relevan karena dengan munculnya media sosial sebagai media baru dalam ranah media informasi.

3. Twitter

Twitter adalah suatu situs web yang merupakan layanan dari microblogging yaitu suatu bentuk blog yang membatasi ukuran setiap post-nya, yang memberikan fasilitas bagi pengguna untuk dapat menuliskan pesan dalam twitter update hanya berisi 140 karakter. Yang mana twitter juga merupakan sebuah website yang dimiliki dan dioperasikan oleh twitter Inc, berupa jejaring sosial dan migroblog, yang menyediakan pengguna untuk mengirimkan dan membaca tweets. Sehingga twitter merupakan salah satu media sosial yang paling mudah digunakan, karena hanya memerlukan waktu yang singkat tetapi informasi yang disampaikan dapat langsung menyebar secara luas (Zarella, 2010:31 dalam jurnal pengaruh twitter terhadap perilaku kecanduan mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan

ilmu politik universitas Dr. Noor Efni Salam M.Si, 2014 :4) **Twitwar** terjadi ketika ada pertukaran pernyataan emosional atau saling serang di Twitter, antara dua orang atau lebih," demikian pengertian *twitwar* dari Tagdef.com, layanan yang menyediakan definisi sejumlah tagar populer di linimasa. Lewat artikelnya di detikinet, Arli Aditya Parikesit, menyebut kebanyakan pelaku *twitwar* berasal dari Indonesia. "Jika kita sedikit riset di mesin pencarian, maka akan sangat jelas bahwa lema *twitwar* asal Indonesia akan mendominasi," tulis alumnus program Phd Bioinformatika dari Universitas Leipzig, Jerman, itu. Di Indonesia, *twitwar* kerap terjadi dalam relasi sehari-hari di linimasa. Topiknya pun beragam mulai dari perkara agama, politik, kasus hukum, dan sebagainya. Bahkan ada pula *twitwar* yang berujung adu jotos di dunia nyata. Beberapa pengguna Twitter mencoba menerjemahkan *twitwar*: menjadi "Perang Twit". Adapun penulis veteran, Goenawan Mohammad, pernah menggunakan frasa "Tengkar Twit"--sebagai alternatif pengganti *twitwar*. (<https://beritagar.id/artikel/waini/fenomena-unik-di-linimasa-twitter-indonesia>) sementara itu menurut (Madcoms, 2010: 144-159 dalam jurnal pengaruh twitter terhadap perilaku kecanduan mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas Dr. Noor Efni Salam M.Si, 2014 :4) ciri-ciri dari sebuah microblogging atau twitter dan di jadikan indikator dalam variabel Twitter yaitu ada beberapa hal yang menjadi faktor terjadinya tweetwar antara pengguna twitter yaitu dikarenakan beberapa hal sebagaimana berikut:

1) Update status

Pesan sepanjang 140 karakter yang digunakan untuk berbagi kepada teman di *twitter*.

2) *Re-tweet*

Merupakan fasilitas yang ada di *twitter* yang dipergunakan untuk mengu- lang *tweet* yang dibuat oleh pengguna lain di *twitter*.

3) Direct message

Dengan fasilitas *direct mes- sage* ini pengguna dapat langsung mengir- imkan pesan kepada pengguna lain di *twit- ter* secara langsung tanpa bisa dibaca oleh pengguna lain di *twitter*.

4) *Mention*

Merupakan balasan dari percaka- pan agar sesama pengguna *twitter* bisa langsung menandai orang yang akan diajak bicara.

5) *Twitpic* atau *Twitter Pictures*

Memposting gambar ke halaman *twitter*. Jadi semua *fol- lower* yang sedang *online* saat kita posting, akan melihat foto yang pengguna *upload*.

6) *Trending Topic*

Topik atau isu yang lagi hangat atau sedang ramai dibicarakan orang di se- luruh dunia maupun per negara.

4. Perilaku Agresif

Menurut Myers (Sarwono 2002: 297 dalam journal) mengemukakan bahwa perilaku agresif adalah perilaku fisik atau lisan yang sengaja dengan maksud untuk

menyakiti atau merugikan orang lain. Menurut Krech (Zamzani, 2007) agresif adalah bentuk perasaan dan tindakan marah dan mengamuk dari kekerasan fisik, makian berupa kata-kata seperti pengaduan dan fitnah serta fantasi kekerasan dan penyerbuan”. Sementara Bandura (Zamzani, 2007) ”mendefinisikan agresif sebagai tingkah laku berupa penyerangan orang dan pengrusakan fisik”.

1) Sosial

Manusia cenderung membalas dengan derajat yang sama atau sedikit lebih tinggi dari pada yang di terimanya atau balas dendam. Menyepelekan dan merendahkan sebagai ekspresi sikap arogan atau sombong adalah predator kuat bagi munculnya agresi. Selain itu faktor sosial lainnya adalah alcohol.

2) Personal

Pola tingkah laku berdasarkan kepribadian. Orang dengan tingkah laku A cenderung lebih agresif dibanding orang yang memiliki tingkah laku B. Tipe A memiliki karakter yang terburu-buru dan *kompetitif* (persaingan), sedangkan karakter orang tipe B bersikap sabar, *koperatif*, *nonkompetitif*, *nonagresif*.

3) Kebudayaan

Lingkungan juga berperan terhadap tingkah laku maka penyebab perilaku agresif adalah kebudayaan. Beberapa ahli dari berbagai bidang ilmu seperti antropologi dan psikologi menengarai faktor kebudayaan dengan agresif yaitu dengan melihat pada lingkungan yang hidup dipantai/pesisir, menunjukkan karakter lebih keras daripada masyarakat yang hidup diperdalaman. Nilai dan norma yang mendasari sikap dan tingkah laku masyarakat juga berpengaruh terhadap agresivitas satu kelompok.

4) *Situasional*

Kondisi cuaca juga berpengaruh terhadap agresif misalnya pada kondisi cerah membuat hati juga cerah begitu dengan cuaca panas lebih sering memunculkan perilaku agresi seperti timbulnya rasa tidak nyaman yang berujung meningkatnya agresi sosial.

5) *Media Massa*

Media massa televisi merupakan tontonan dan secara alami mempunyai kesempatan lebih bagi penontonnya untuk mengamati apa yang disampaikan secara jelas sehingga terjadi proses modeling pada anak.

G. Kerangka Berfikir

Sesuai dengan landasan teori dan referensi penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, peneliti akan meneliti pengaruh tweetwar terhadap perilaku agresif *supporter* PSIM Yogyakarta survei penelitian pada followers akun twitter @Brajamusti_YK. Kerangka pemikiran sebagai berikut:

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Gambar 10 Kerangka Berfikir.



Sumber: Olahan Peneliti

H. Hipotesis

- 1) Ho: Tidak Ada Pengaruh Tweetwar Terhadap Perilaku Agresif Supporter *Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM)*.
- 2) Ho: Tidak ada besaran pengaruh Tweetwar Terhadap Perilaku Agresif Supporter *Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM)*.
- 3) Ha: Terdapat Pengaruh Tweetwar Terhadap Perilaku Agresif Supporter *Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM)*.
- 4) Ha: Terdapat besaran pengaruh Tweetwar Terhadap Perilaku Agresif Supporter *Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM)*.

I. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode survey. Bentuk penelitian survey dan penelitian deskriptif termasuk dalam metode penelitian kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan bentuk penelitian yang memberikan perkembangan fenomena, yang mana hasil penelitian memberikan tingkat keakuratan yang tinggi. Sedangkan survey merupakan metode penelitian yang populer dengan menggunakan instrument kuisioner untuk menggali data dari responden contoh (sampel) yang terpilih dari populasi (Dwiastuti, 2017: 52-54). Metode survey

membedah mengenai masalah-masalah dan mendapatkan pembenaran terhadap keadaan dan praktik-praktik yang sedang

2. Definisi Konsep

a) Update status

Pesan sepanjang 140 karakter yang digunakan untuk berbagi kepada teman di *twitter*.

b) Re-tweet

Merupakan fasilitas yang ada di *twitter* yang dipergunakan untuk mengulang *tweet* yang dibuat oleh pengguna lain di *twitter*.

c) Direct Message

Dengan fasilitas *direct message* ini pengguna dapat langsung mengirimkan pesan kepada pengguna lain di *twitter* secara langsung tanpa bisa dibaca oleh pengguna lain di *twitter*.

d) Mention

Merupakan balasan dari percakapan agar sesama pengguna *twitter* bisa langsung menandai orang yang akan diajak bicara.

e) Twipic atau Twitter Picture

Memposting gambar ke halaman *twitter*. Jadi semua *fol- lower* yang sedang *online* saat kita posting, akan melihat foto yang pengguna *upload*.

f) Trending Topic

Topik atau isu yang lagi hangat atau sedang ramai dibicarakan orang di se- luruh dunia maupun per negara.

g) Sosial

Manusia cenderung membalas dengan drajat yang sama atau sedikit lebih tinggi dari pada yang di terimanya atau balas dendam. Menyepelekan dan merendahkan sebagai ekspresi sikap arogan atau sombong adalah predator kuat bagi munculnya agresi. Selain itu juga faktor sosial lainnya adalah alkohol.

h) Personal

Pola tingkah laku berdasarkan kepribadian. Orang dengan tingkah laku A cenderung lebih agresive dibanding orang yang memiliki tingkah laku B. Tipe A memiliki karakter yang terburu-buru dan kopetitif (persaingan), sedangkan karakter orang tipe B bersikap sabar, kooperatif, nonkompetisi, nonagresive.

i) Kebudayaan

Lingkungan juga berperan terhadap tingkah laku maka penyebab perilaku agresif adalah kebudayaan. Beberapa ahli dari berbagai bidangilmu seperti antropologi dan psikologi menengarai faktor kebudayaan dengan agresif yaitu dengan melihat pada lingkungan yang hidup dipantai/pesisir, menunjukkan karakter

lebih keras daripada masyarakat yang hidup diperdalaman. Nilai dan norma yang mendasari sikap dan tingkah laku masyarakat juga berpengaruh terhadap agresivitas satu kelompok.

j) Situasional

Kondisi cuaca juga berpengaruh terhadap agresif misalnya pada kondisi cerah membuat hati juga cerah begitu dengan cuaca panas lebih sering memunculkan perilaku agresi seperti timbulnya rasa tidak nyaman yang berujung meningkatnya agresi sosial.

k) Media Massa

Media massa televisi merupakan tontonan dan secara alami mempunyai kesempatan lebih bagi penontonnya untuk mengamati apa yang disampaikan secara jelas sehingga terjadi proses modeling pada anak.

3. Definisi Operasional

Tabel 2 Operasional Variabel Tweetwar

No	Variabel	Indikator	Item pernyataan
1.	Tweetwar	1. Update Status	a. Pesan yang saya sampaikan di twitter (update status) selalu tentang tim kebanggaan saya. b. Saya selalu mengupdate status tentang informasi-informasi tim kebanggaan saya.

		2. Re-tweet	<ul style="list-style-type: none"> a. saya melakukan re-tweet yang berisi tentang informasi tim kebanggaan. b. Saya selalu me re-tweet tweet yang menarik terhadap tweet yang dilakukan pengguna lain yang membahas tentang sepak bola. c. Saya selalu melakukan retweet oleh pengguna lain yang membahas tranding topic tentang sepakbola meskipun pengguna tersebut tidak saya follow.
		2. Direct Message	<ul style="list-style-type: none"> a. saya melakukan pegiriman pesan melakukan direct message kepada orang yang membuat tweet mengejek tim kebanggaan saya. b. Direct message menjadi media saya untuk mengajak teman untuk berbuat anarkis kepada orang yang mengejek tim kebanggaan saya. c. Teman-teman saya selalu menyambut dengan antusias ketika saya mengajak berbuat anarkis melalui direct message.
		3. Mention	<ul style="list-style-type: none"> a. Saya membalas (mention) tweet (pesan) yang di sampaikan pengguna lain ketika membahas tentang sepak bola. b. Menjawab mantion tentang sepak bola menjadi hal yang pokok saat bermain twitter. c. Sering lupa waktu saat berbalas mantion tentang sepak bola dengan pengguna lain.
		4. Twipic atau twitter picture	<ul style="list-style-type: none"> a. Saat ada pertandingan saya akan banyak mengupload foto-foto yang memprovokasi suppoter lawan. b. Saya selalu menanggapi foto-foto yang provokatif yang di buat oleh <i>suppoter</i> lawan. c. Saya selalu mengupload foto tentang tim kebanggaan saya pada saat bertanding maupun tidak bertanding.

		5. Tranding topic	<ul style="list-style-type: none"> a. Saya senang mengulas dan membicarakan isu-isu yang menjadi tranding topic tentang sepak bola. b. Pada saat tim bermain membuat hastag supaya menjadi tranding topic. c. Tranding topic tentang kerusakan <i>suppoter</i> sepak bola yang ada di twitter selalu saya jadikan bahan informasi untuk diri saya .
--	--	-------------------	--

Sumber : Olahan Penelit

Tabel 3. Operasional Variabel Perilaku Agresif

No	Variabel	Indikator	Item pernyataan
	Perilaku Agresif	1. Sosial	<ul style="list-style-type: none"> a. Saya selalu memikirkan dampak sosial ketika anda akan melakukan balas dendam kepada <i>suppoter</i> yang mengejek tim kebanggaan saya melalui tweetwar. b. Saat di twitter melihat pengguna lain menyepelekan tim kebanggaan akan saya balas dengan kata-kata kasar. c. Kondisi tidak sadar(mabuk) adalah saat paling asik untuk membuat provokasi melalui tweetwar.
		2. Personal	<ul style="list-style-type: none"> a. Pribadi saya cenderung lebih agresif dibanding teman-teman saya. b. Saya selalu bermain twitter saat suasana hati saya sedang tidak baik. c. Saya membalas pesan yang disampaikan oleh pengguna lain yang mengejek tim kebanggaan saya dengan kalimat-kalimat yang kasar.

		3. Kebudayaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Budaya yang diajarkan kelompok saya harus menindak tegas orang yang menyepelekan tim kebanggaan saya melalui tweetwar. b. Saya tidak menjadikan nilai norma sebagai dasar untuk tidak mudah terpancing provokasi di tweewar yang dilakukan oleh <i>suppoter</i> lain. c. Ketika saya melakukan tweetwar saya mendasari diri saya dengan budaya yang dibangun oleh kelompok saya.
		4. Situasional	<ul style="list-style-type: none"> a. Saat tim kebanggaan saya kalah saya akan tetap membela dari <i>suppoter</i> lain yang mengejek tim saya melalui tweetwar. b. Rasa tidak nyaman muncul ketika ada <i>suppoter</i> lain menyepelekan tim yang saya dukung di tweetwar. c. Saya tidak dapat menerima pesan dari pengguna lain jika pesan tersebut mengandung kalimat-kalimat provokatif yang menyepelekan tim kebanggaan saya.
		5. Media massa	<ul style="list-style-type: none"> a. Melalui media massa saya selalu mengamati yel-yel yang di nyanyikan <i>suppoter</i> lain saat tim sedang bertanding dikandang lawan. b. Saya menggunakan media massa sebagai alat informasi tentang sepak bola.

Sumber : Olahan Peneliti

4. Populasi Dan Sample Penelitian

a) Populasi

Kerlinger (Furchan, 2004: 193) menyatakan bahwa populasi merupakan semua anggota kelompok orang, kejadian, atau objek yang telah dirumuskan secara jelas. Nazir (2005: 271) menyatakan bahwa populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan. Kualitas atau ciri tersebut

dinamakan variabel. Sebuah populasi dengan jumlah individu tertentu dinamakan populasi finit sedangkan, jika jumlah individu dalam kelompok tidak mempunyai jumlah yang tetap, ataupun jumlahnya tidak terhingga, disebut populasi infinit. Populasi pada penelitian ini adalah followers akun @Brajamusti_Yk suporter PSIM Yogyakarta yang berjumlah 31,8ribu.

Gambar 11. akun twitter @Brajamusti_YK pada tanggal 16 Febuari 2021



Sumber: Screensot akun twitter @Brajamusti_YK pada tanggal 16 Febuari 2021

b) Teknik sampling

Margono (2004) adalah Teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif. Sampling menjadi penting dikarenakan akan berdampak pada hasil penelitian yang dapat mewakili populasi secara umum keputusan penarikan contoh harus berdasarkan tahapan proses penentuan contoh. Apabila rancangan penarikan contoh (*sampling design*) tidak sesuai, maka contoh

besarpun belum tentu menjamin keterwakilan populasi. Terdapat dua teknik sampling yaitu probability sampling dan non probability sampling maka dalam penelitian ini saya menggunakan teknik probability sampling, dan menggunakan jenis sample random sampling. <https://www.statistikian.com/2017/06/teknik-sampling-dalam-penelitian.html/am>.

c) Sampel Size

Cara pengumpulan data menggunakan rumus solvin yaitu :

Keterangan :

n : ukuran sample

N : ukuran populasi

e : persen ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sample perhitungan pengambilan sample menggunakan 10%

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{31.800}{1 + 31.800(0,01)^2}$$

$$n = \frac{31.800}{1 + 318} = 99,6 = 100$$

d) Teknik skala pengukuran

Teknik pengukuran yang digunakan untuk mengukur skor jawaban responden dengan menggunakan skala pengukuran likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

Kemudian indicator variabel tersebut menjadi dasar untuk membuat item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Kemudian untuk keperluan analisis kuantitatif, maka item-item jawaban tersebut dapat diberi skor sebagai berikut :

1. Sangat setuju diberi sekor 5
2. Setuju diberi sekor 4
3. Kurang setuju diberi sekor 3
4. Tidak setuju diberi sekor 2
5. Sangat tidak setuju diberi sekor 1

5. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dapat didefinisikan sebagai sekumpulan informasi atau angka hasil pencatatan atas suatu kejadian atau sekumpulan informasi yang digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian (Edy Yuwono 2016:84).

a. Data Primer

Data penelitian primer penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden) instrument atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden (Sudaryono 2016:77).

b. Data Sekunder

Data sekunder penelitian ini diperoleh peneliti melalui studi pustaka, dan data yang diperoleh dari berita, artikel dan media lain yang membahas penelitian ini.

6. Uji Validitas dan Uji Reabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti (Cooper dan Schindler, dalam Zulganef, 2006). Sedangkan menurut Sugiharto dan Sitinjak (2006), validitas berhubungan dengan suatu peubah mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Untuk mencari korelasi peneliti menggunakan rumus person *product moment* sebagai berikut:

Rumus :

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

R_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N = jumlah sampel

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel x dan y

$\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai x

$\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai y

$(\sum x)^2$ = Jumlah nilai x kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = Jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

b. Uji Realibilitas

Sugiharto dan Situnjak (2006) menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya dilapangan. Rumus Alpha Cronbach untuk mencari reliabelitas adalah sebagai berikut :

$$r_{11} \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reabilitas yang dicari

n = Jumlah Item Pernyataan yang di uji

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah Varians Skor tiap-tiap items

σ_t^2 = Varians Total

Metode alpha Cronbach (α) diukur berdasarkan skala alpha Cronbach (α) dari 0,00 sampai 1,00. Jika skala itu dikelompokkan ke dalam lima kelas dengan range yang sama, maka ukuran kemantapan alpha dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

1. Nilai alpha Cronbach 0,00 s.d 0,20 berarti kurang reliabel
2. Nilai alpha Cronbach 0,21 s.d 0,40 berarti agak reliabel
3. Nilai alpha Cronbach 0,41 s.d 0,60 berarti cukup reliabel
4. Nilai alpha Cronbach 0,61 s.d 0,80 berarti reliabel
5. Nilai alpha Cronbach 0,81 s.d 1,00 berarti sangat reliabel

Apabila nilai alpha 0.7 atau lebih maka dikatakan item tersebut memberikan tingkat reliabel yang cukup, sebaliknya apabila nilai dibawah 0,7 maka dikatakan item tersebut kurang reliabel.

<https://qmc.binus.ac.id/2014/11/01/u-j-i-v-a-l-i-d-i-t-a-s-d-a-n-u-j-i-r-e-l-i-a-b-i-l-i-t-a-s/>

7. Metode Analisi Data

a. Regresi Linier Sederhana

Regresi dapat digunakan untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variable dependen, bila nilai variabel independen dirubah-rubah. Analisa regresi, selain digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel, juga dapat menunjukkan arah hubungan antara variabel dependen dan variabel independen.

Berikut rumus yang digunakan :

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y= Subjek nilai dalam variabel terikat yang diprediksikan

a= Harga Y bila $X = 0$ (harga konstan)

b= angka arah koefisien regresi

X= Subjek pada variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil olah data yang telah dilaksanakan melalui analisis regresi linear sederhana, diketahui nilai korelasi dari kedua variabel adalah 0,488. Yang artinya tingkat hubungan dari kedua variabel tersebut bersifat sedang. Kemudian dari hasil nilai R square diperoleh 0,238 maka terdapat pengaruh dan besaran pengaruh *Tweetwar Terhadap Perilaku Agresif Supporter Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM) Yogyakarta* sebesar 0,238 atau 23,8%. Sedangkan 76,2 pengaruh dipengaruhi oleh variabel lain, Lalu pada uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Sehingga berdasarkan nilai tersebut diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya, Terdapat Pengaruh dan besaran Pengaruh *Tweetwar Terhadap Perilaku Agresif Supporter Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM)*.

Maka dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa Terdapat Pengaruh dan besaran Pengaruh *Tweetwar Terhadap Perilaku Agresif Supporter Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram (PSIM) Yogyakarta*. Meskipun hanya sebanyak 23,8%.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

B. Saran

Dari hasil penelitian diatas yang ditemukan, maka bebrapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut yaitu:

1. Bagi suppoter *Supporter Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram* (PSIM) Yogyakarta diharapkan untuk dapat menggunakan media sosial dengan bijak dan tidak mudah terpancing dengan *tweetwar* yang dilakukan oleh supporter lawan.
2. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dilanjutkan untuk mengetahui faktor-faktor lain yang mempengaruhi *Tweetwar* Terhadap Perilaku Agresif Supporter *Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram* (PSIM) Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- A. & D. S., 2016. *Media Sosial : Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Jakarta: Prenamedia Grup.
- Brilian , M. I., Mahmud Yunus , A. & Rah, S., 2017. FANATISME SUPORTER SEPAKBOLA DITINJAU DARI ASPEK SOSIO-ANTROPOLOGIS (STUDI KASUS AREMANIA MALANG). *Jurnal Sport Science*, 7(1).
- Dwiastuti, R., 2017. *METODE PENELITIAN SOSIAL EKONOMI PERTANIAN*. Malang: UB Press.
- F. R. D., 2017. Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja.. *Indonesian Jurnal of Software Engineering*, 3(2), pp. 1-23.
- Handoyo, I., Djalali, M. A. & Noviekayat, I., 2013. HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN INTERNET DENGAN PRESTASI BELAJAR. *JURNAL PSIKOLOGI*, 8(1), pp. 605-618.
- Hapsari, I. & Wibowo , . I., 2015. FANATISME DAN AGRESIVITAS SUPORTER KLUB SEPAK BOLA. *Jurnal Psikologi* , 8(1).
- McQuail, D., 2012. *Teori Komunikasi Massa Mcquail Edisi 6*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nurudin, 2013. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT.Radja Grafindo Persada.
- Permana, Y. & Kurnia, T., 2015. PENGARUH AKTIVITAS MEDIA TWITTER BRI SYARIAH TERHADAP KEPUASAN NASABAH BRI SYARIAH. *Jurnal Nisbah*, 1(1), pp. 1-54.
- Prakoso, B. A. & Masykur, A. M., 2014. "FANATISME SUPORTER SEPAKBOLA PERSIJA JAKARTA. *Jurnal EMPATI*, 2(3), pp. 289-298.
- Syahputra, I., 2016. *TRADISI, PERSPEKTIF DAN TEORI*. Yogyakarta: Calipus.
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi suatupengantar*. Bandung: PT. Remaja Resdakarya.
- Sugiyono. (2002). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Resdakarya.
- Cahyono, A. S. (n.d.). *Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*. 140–157.

- Khomsiyah, A., & Sanaji, S. (2021). Pengaruh Loyalitas dan Fanatisme Supporter pada Klub terhadap Keputusan Pembelian Merchandise Orisinal: Studi pada Supporter Persela Lamongan. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, Dan Entrepreneurship*, 10(2), 242. <https://doi.org/10.30588/jmp.v10i2.756>
- Anshari, F. (2018). Elemen “Tawuran Virtual” Antar Fans Sepakbola Di Indonesia. *WACANA, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 17(1), 39. <https://doi.org/10.32509/wacana.v17i1.511>
- Birowo, M. A., Nuswantoro, R., Saraswati, I., Putra, F. F., Susanti, A., Satria, A., & Satria, A. (2016). *Pergulatan Media Komunitas di Tengah Arus Media Baru : Studi Kasus Lima Media Komunitas di Indonesia*.
- Azeharie, S. (2014). *Analisis penggunaan twitter sebagai media komunikasi selebritis di jakarta*. 83–98.
- Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(1), 59. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v3i1.2442>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Bandung: PT. Afabeta.
- Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(1), 59. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v3i1.2442>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Bandung: PT. Afabeta.