

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga paling populer di dunia yang telah melampaui batas fungsinya sebagai aktivitas fisik semata. Lebih dari sekadar olahraga, sepak bola telah berkembang menjadi identitas sosial dan budaya yang kuat bagi para penggemarnya. Besarnya daya tarik sepak bola tercermin dari data Nielsen Sports yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ketiga sebagai negara dengan jumlah penggemar sepak bola terbesar di dunia, di mana 69% penduduknya merupakan penggemar sepak bola (GoodStats, 2022). Antusiasme yang besar ini tidak hanya melahirkan komunitas suporter yang loyal, tetapi dalam beberapa kasus juga berkembang ke arah yang lebih ekstrem, yaitu fanatisme.

Seiring berkembangnya teknologi digital, pola interaksi antar suporter mengalami pergeseran yang signifikan. Interaksi yang dahulu hanya terjadi di dalam stadion kini telah menyebar ke lingkungan digital melalui platform media sosial seperti Instagram, Facebook, dan X (Twitter). Media sosial memungkinkan para suporter untuk menerima informasi tentang tim favorit mereka secara lebih cepat dan membangun solidaritas antarpenggemar secara daring (Asmoro & Lestari, 2024). Para penggemar cenderung mengintegrasikan diri secara emosional dengan tim yang mereka dukung, baik secara material maupun moral (Karafil & Akgül, 2022). Namun, kemudahan berinteraksi di media sosial ini tidak hanya membawa dampak positif. Karakteristik unik media sosial seperti anonimitas, minimnya umpan balik langsung dari lawan bicara, serta sifat pesan yang dapat menyebar luas secara instan menciptakan lingkungan di mana individu cenderung mengekspresikan hal-hal yang tidak akan mereka ungkapkan secara tatap muka. Selain itu, sifat pesan yang dapat tersimpan secara permanen membuat dampaknya pun berlangsung jauh lebih lama dibandingkan agresi tatap muka (Watkins et al., 2018, dalam Booth et al., 2023). Kondisi inilah yang membuka ruang bagi kemunculan berbagai bentuk perilaku agresif di dunia maya.

Kekhawatiran ini bukan tanpa dasar. Berdasarkan laporan *Digital Civility Index* (DCI) yang dikeluarkan oleh Microsoft (2021), Indonesia menempati peringkat 29 dari 32 negara yang disurvei dalam hal kesopanan digital, dengan risiko tertinggi meliputi *hoaks*, penipuan, dan ujaran kebencian. Lebih lanjut, laporan yang sama mencatat adanya peningkatan global dalam pengalaman ujaran kebencian sebesar 4% dan diskriminasi sebesar 5%. Data ini menunjukkan bahwa ruang digital Indonesia, termasuk di dalamnya interaksi antarpenggemar sepak bola di media sosial, merupakan ruang yang cukup rentan terhadap perilaku agresif.

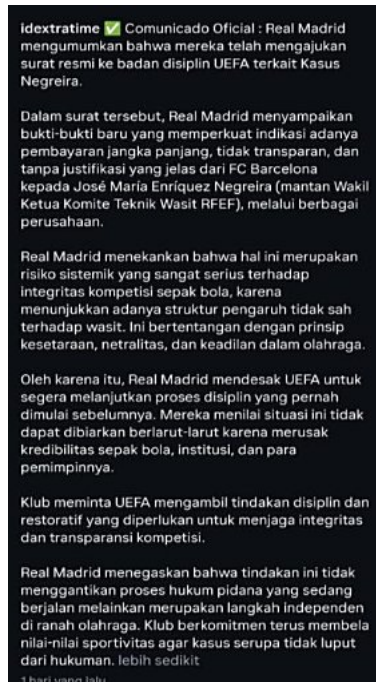
Di antara semua rivalitas dalam sepak bola dunia, ada rivalitas ikonik yaitu persaingan antara Real Madrid dan FC Barcelona, yang dikenal sebagai "*El Clásico*". Rivalitas ini bukan sekadar persaingan di atas lapangan, melainkan juga mengandung nilai sejarah dan identitas. Persaingan antara kedua klub ini telah berlangsung sejak era kediktatoran Jenderal Francisco Franco di Spanyol, di mana FC Barcelona menjadi simbol perlawanan budaya bagi rakyat Catalan, sementara Real Madrid dipandang sebagai representasi kekuasaan pusat di Madrid. Sejarah panjang ini menciptakan polarisasi identitas yang terus melekat kuat pada mayoritas suporter hingga saat ini (Cahyana, Safitri, dan Sujarwo, 2025). Berdasarkan data dari SportsIN (2025), *El Clásico* rata-rata disaksikan oleh 85 - 100 juta penonton setiap pertandingan, disiarkan di lebih dari 180 negara, dengan potensi jangkauan global hingga 700 juta orang. Adapun di ranah digital, Real Madrid dan Barcelona masing-masing memiliki lebih dari 470 juta dan sekitar 424 juta pengikut di berbagai platform media sosial, menjadikan keduanya klub dengan basis digital terbesar di dunia.

Di Indonesia, kedua klub ini memiliki basis penggemar yang sangat besar. Berdasarkan survei Indikator Politik terhadap 1.220 responden yang dilakukan pada Oktober–November 2022, Barcelona merupakan klub internasional yang paling banyak disukai masyarakat Indonesia (9,8%), sementara Real Madrid berada di posisi ketiga (7,2%) (GoodStats, 2022). Besarnya basis penggemar kedua klub ini di Indonesia berarti bahwa interaksi antarpenggemar, termasuk antara pendukung Real Madrid dan Barcelona, terjadi dengan intensitas yang sangat tinggi di media sosial. Hal ini selaras dengan temuan Rahmati et al. (2014) yang menunjukkan

bahwa semakin kuat identifikasi seorang penggemar terhadap timnya, semakin besar pula kecenderungan mereka untuk terlibat dalam perilaku agresif, baik secara verbal maupun fisik, terhadap penggemar lawan. Dengan demikian, potensi munculnya konflik verbal di ruang digital di antara penggemar kedua klub ini di Indonesia pun semakin besar.

Fenomena konflik verbal di ruang digital dalam konteks suporter sepak bola ini dapat dikategorikan sebagai *cyber aggression*. *Cyber aggression* mencakup berbagai pesan yang bersifat menyinggung, menghina, atau memperburuk konflik demi hiburan pribadi (Hardaker, 2010; dalam Wiradhika, 2024). Perilaku agresif ini dapat menimbulkan konsekuensi psikologis yang serius bagi korban, seperti stres, kecemasan, hingga depresi (Kowalski dkk., 2014; dalam Wiradhika, 2024).





Gambar 1.1 Postingan akun Instagram @idextratime mengenai pengumuman resmi klub Real Madrid



Gambar 1.2 Contoh perilaku cyberaggression pada kolom komentar postingan Instagram @idextratime.

Fenomena *cyber aggression* di kalangan penggemar Real Madrid dan Barcelona di Indonesia dapat diamati secara langsung di berbagai platform media sosial. Pada kolom komentar akun Instagram @idextratime yang mengunggah informasi terkait kasus Negreira yang melibatkan Real Madrid, misalnya, ditemukan komentar-komentar bernada agresif seperti pemberian label buruk kepada klub dan serangan personal terhadap pemilik klub. Komentar-komentar ini mencerminkan *cyber aggression* yang berupa penghinaan dan provokasi yang bertujuan memperburuk konflik, sekaligus mengindikasikan bahwa identitas kelompok suporter memainkan peran penting dalam memunculkan respons agresif tersebut.



Gambar 1.3 Postingan akun Instagram @plesbol.inc mengenai rumor transfer Marc Cucurella ke Real Madrid



Gambar 1.4 Contoh perilaku cyberaggression berupa ejekan antar kelompok suporter pada kolom komentar postingan Instagram @plesbol.inc.

Demikian pula pada akun @plesbol.inc, unggahan terkait rumor transfer pemain memicu hinaan langsung terhadap pemain maupun ejekan yang merendahkan kondisi finansial klub. Perilaku-perilaku ini memperlihatkan bahwa platform media sosial tidak hanya menjadi ruang untuk berbagi informasi, tetapi juga telah menjadi arena ekspresi agresivitas antarpenggemar..

Untuk memahami mengapa fenomena ini terjadi, perlu ditelusuri faktor-faktor psikologis yang melatarbelakanginya. Salah satu faktor yang paling erat kaitannya dengan perilaku agresif di kalangan suporter adalah fanatisme. Fanatisme merupakan emosi berlebihan seseorang yang mendedikasikan dirinya sepenuhnya pada suatu hal (Karafil & Akgül, 2022), dan dapat pula diartikan sebagai cinta buta yang merupakan perwujudan dari keegoisan sempit serta kebencian terhadap hal yang tidak disukai (Newson, 2017; dalam Wiradhika, 2024). Dalam konteks suporter sepak bola, Koo et al. (2025) menjelaskan bahwa *social identity theory*

(Tajfel & Turner, 1979) membantu memahami bagaimana individu membentuk identitas diri melalui keanggotaan dalam kelompok suporter. Bagi individu yang tergolong *highly identified fans*, tim favorit mereka dipandang bukan sekadar sebagai objek dukungan, melainkan sebagai bagian integral dari identitas diri mereka sendiri. Karena itu, segala hal yang berkaitan dengan tim, baik kemenangan maupun kekalahan, dirasakan secara personal oleh sang penggemar.

Konsekuensi perilaku internalisasi identitas ini sangat signifikan secara psikologis. Ketika tim yang didukung mengalami kegagalan, diejek, atau direndahkan oleh pihak lain, individu tersebut merasakannya sebagai ancaman langsung terhadap identitas pribadinya. Kondisi ini memicu respons emosional negatif seperti kemarahan dan permusuhan yang kemudian mendorong munculnya perilaku agresif sebagai bentuk pembelaan terhadap identitas yang terancam (Zubernis, 2023; dalam Wiradhika, 2024). Dalam konteks media sosial, di mana provokasi dapat datang dari siapa saja dan kapan saja, respons agresif ini dengan mudah termanifestasi sebagai *cyber aggression*. Hal ini juga diperkuat oleh temuan Rahmati et al. (2014) yang membuktikan adanya hubungan positif dan signifikan antara identifikasi terhadap tim dan kecenderungan agresi verbal maupun fisik pada penggemar sepak bola.

Hal ini sejalan pula dengan temuan empiris dari beberapa penelitian lainnya. Afdwikki dan Akbar (2026) menemukan bahwa fanatisme memiliki pengaruh terhadap agresivitas pada penggemar sepak bola. Lebih spesifik, aspek-aspek dominan fanatisme seperti minat dan kecintaan (40,01%) serta sikap personal dan kelompok (38,26%) terbukti berkorelasi dengan aspek agresivitas berupa kemarahan (26%) dan permusuhan (25%). Selain itu, Kaya (2024) secara empiris membuktikan adanya hubungan positif yang signifikan antara tingkat fanatisme penggemar sepak bola dengan perilaku *cyberbullying* mereka, yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi fanatisme seseorang, semakin tinggi pula kecenderungan agresifnya di ruang digital. Dengan demikian, fanatisme dapat dipahami sebagai faktor yang mempersiapkan individu secara psikologis untuk bereaksi agresif ketika dihadapkan pada provokasi atau ancaman terhadap tim kesayangannya.

Meski demikian, perlu dicatat bahwa tidak semua suporter yang fanatik melakukan *cyber aggression*. Hal ini mengisyaratkan bahwa fanatisme bekerja lebih seperti faktor predisposisi yang meningkatkan potensi agresi, namun tidak dengan sendirinya menentukan apakah agresi tersebut benar-benar akan muncul. Diperlukan faktor lain pada level individu yang menjelaskan bagaimana seseorang merespons situasi konflik secara berbeda-beda meskipun berada dalam level fanatisme yang serupa, dan di sinilah peran *attachment style* menjadi relevan untuk diteliti.

Attachment style dalam penelitian ini bukan berarti keterikatan penggemar terhadap klub sepak bola, melainkan sebagai pola individu dalam memandang dirinya sendiri dan orang lain ketika menjalin hubungan sosial. Bartholomew dan Horowitz (1991) menjelaskan bahwa *attachment style* pada orang dewasa dapat dipahami melalui dua *internal working model*, yaitu *model of self* sebagai cara individu memandang dirinya sendiri, dan *model of others* sebagai cara individu memandang orang lain dalam relasi. Kombinasi dari kedua model tersebut membentuk empat jenis *attachment style*, yaitu *secure*, *fearful*, *preoccupied*, dan *dismissing*.

Relevansi *attachment style* terhadap *cyber aggression* dapat dilihat dari perspektif regulasi emosi dalam konteks sosial. *Cyber aggression* pada dasarnya merupakan perilaku yang muncul dalam situasi sosial, di mana seseorang merespons provokasi, ejekan, atau konflik dari pihak lain. Bagaimana individu merespons situasi-situasi sosial yang memancing emosi negatif sangat dipengaruhi oleh pola *attachment* yang mereka miliki. Individu dengan *secure attachment* memiliki cara pandang yang positif terhadap diri sendiri maupun orang lain, sehingga mereka cenderung memiliki regulasi emosi yang lebih baik. Kapasitas inilah yang memungkinkan mereka untuk menahan dorongan agresif meskipun berada dalam situasi yang menekan atau provokatif (Sari dkk., 2026).

Dalam beberapa penelitian, individu dengan *insecure attachment*, baik yang bersifat *anxious* maupun *avoidant*, memiliki strategi regulasi emosi yang kurang adaptif. Maalouf et al. (2022) menemukan bahwa individu dengan *fearful attachment* menunjukkan skor agresi fisik dan verbal yang lebih tinggi, sementara

individu dengan *dismissing attachment* menunjukkan kecenderungan agresi fisik dan kemarahan yang lebih besar dibandingkan individu dengan *secure attachment*. Temuan ini menegaskan bahwa pola *insecure attachment* secara umum berkaitan dengan ekspresi kemarahan yang lebih disfungsional dan kecenderungan perilaku agresif yang lebih tinggi

Kaitannya dengan *cyber aggression* secara spesifik juga telah didukung oleh bukti empiris. Wright (2015) menemukan bahwa *anxious attachment* berhubungan dengan *cyber aggression* dalam relasi dengan orang lain. Liu et al. (2018) secara eksperimental membuktikan bahwa individu dengan *attachment avoidance* yang tinggi menunjukkan perilaku *cyber aggression* yang lebih besar setelah mengalami pengucilan di ruang digital (*cyber ostracism*). Dalam konteks suporter sepak bola, provokasi antarpengukung, ejekan dari rival, atau komentar negatif terhadap tim dapat berfungsi sebagai bentuk pengucilan sosial yang mengaktifkan sistem *attachment*, dan individu dengan *insecure attachment* akan meresponsnya dengan cara yang lebih agresif.

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa fanatisme dan *attachment style* berperan pada lapisan psikologis yang berbeda namun saling melengkapi dalam menjelaskan kemunculan *cyber aggression*. Fanatisme membentuk intensitas keterikatan emosional seseorang terhadap tim dan meningkatkan reaktivitas ketika identitas kelompok merasa terancam. Sementara itu, *attachment style* menentukan bagaimana individu meregulasi emosi dan merespons konflik sosial tersebut di ruang interpersonal. Ketika keduanya hadir secara bersamaan, yaitu fanatisme tinggi yang disertai dengan pola *insecure attachment*, maka kondisi psikologis yang mendorong terjadinya *cyber aggression* berpotensi semakin kuat. Dengan kata lain, *attachment style* dapat berperan sebagai faktor yang menentukan apakah kecenderungan agresif yang dibentuk oleh fanatisme pada akhirnya akan diekspresikan melalui *cyber aggression* atau tidak.

Mengingat besarnya basis penggemar Real Madrid dan Barcelona di Indonesia serta tingginya intensitas interaksi di media sosial yang rentan terhadap konflik verbal, diperlukan studi yang lebih mendalam mengenai mekanisme psikologis yang melatarbelakangi fenomena ini. Kajian mengenai *cyber aggression*

memang telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, namun sebagian besar penelitian masih memfokuskan perhatian pada faktor-faktor seperti regulasi emosi, empati, *moral disengagement*, *self-control*, maupun *attachment anxiety* dan *attachment avoidance* secara dimensional. Di sisi lain, penelitian mengenai fanatisme lebih banyak mengaitkannya dengan agresivitas secara umum, kekerasan suporter, agresi verbal, maupun *cyberaggression*, tanpa mempertimbangkan bagaimana pola *attachment* individu dapat memperlemah atau memperkuat hubungan tersebut.

Hal ini menunjukkan adanya *gap* penelitian untuk diisi. Penelitian yang mengintegrasikan *attachment style* berdasarkan model empat kategori Bartholomew dan Horowitz (1991), yaitu *secure attachment*, *fearful attachment*, *preoccupied attachment*, dan *dismissing attachment*, bersama fanatisme sebagai prediktor *cyber aggression* masih terbatas. Terlebih lagi, sebagian besar penelitian yang ada dilakukan dalam konteks hubungan romantis atau pada populasi umum, sedangkan penelitian pada penggemar olahraga, khususnya dalam konteks Indonesia, masih relatif sedikit. Padahal, konteks suporter sepak bola di Indonesia memiliki karakteristik yang unik: basis penggemar yang sangat besar, rivalitas yang sarat muatan identitas, serta intensitas interaksi digital yang tinggi di ruang yang menurut Microsoft (2021) tergolong rendah dalam kesopanan digital. Kombinasi faktor-faktor ini menjadikan penggemar sepak bola di Indonesia sebagai populasi yang sangat relevan untuk diteliti dalam kaitannya dengan *cyber aggression*.

Berdasarkan hal-hal tersebut, peneliti akan melakukan penelitian tentang "Pengaruh *Attachment Style* dan Fanatisme terhadap *Cyber Aggression* pada Penggemar Klub Sepak Bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam memperluas pemahaman mengenai faktor-faktor psikologis yang memengaruhi *cyber aggression* pada penggemar olahraga, sekaligus menjadi salah satu referensi awal bagi kajian psikologi suporter di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Tingginya intensitas penggunaan media sosial di kalangan penggemar sepak bola di Indonesia sejalan dengan kerentanan ruang digital nasional terhadap perilaku negatif yang ditandai dengan rendahnya peringkat kesopanan digital masyarakat.
2. Pergeseran ruang interaksi suporter dari stadion ke media sosial memicu maraknya perilaku *cyber aggression* berupa ujaran kebencian serta provokasi antarpenggemar klub sepak bola Real Madrid dan FC Barcelona di platform digital.
3. Tingginya tingkat fanatisme membuat sebagian penggemar menginternalisasi identitas klub sebagai bagian dari identitas pribadinya sehingga berbagai bentuk provokasi sering kali dipersepsikan sebagai ancaman personal yang memicu respons emosional yang agresif.
4. Tingkat fanatisme yang sama pada setiap individu ternyata tidak selalu menghasilkan respons yang seragam karena tidak semua suporter yang fanatik secara otomatis mengekspresikan kemarahannya melalui agresi di dunia maya.
5. Pola *attachment style* atau kelekatan individu diprediksi memiliki peran sebagai penentu dalam kapasitas regulasi emosi karena individu dengan *insecure attachment* cenderung merespons provokasi secara lebih agresif dibandingkan individu dengan *secure attachment*.
6. Terdapat keterbatasan penelitian psikologi di Indonesia yang menguji secara simultan keempat dimensi *attachment style* bersama dengan fanatisme sebagai prediktor terjadinya *cyber aggression* pada populasi penggemar klub sepak bola internasional

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini akan dibatasi pada: Pengaruh *Attachment Style* dan Fanatisme terhadap *Cyber Aggression* pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh dari *secure attachment* terhadap dimensi kemarahan (*rage*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
2. Apakah terdapat pengaruh dari *secure attachment* terhadap dimensi pembalasan (*revenge*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
3. Apakah terdapat pengaruh dari *secure attachment* terhadap dimensi penghargaan (*reward*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
4. Apakah terdapat pengaruh dari *secure attachment* terhadap dimensi kesenangan (*recreation*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
5. Apakah terdapat pengaruh dari *fearful attachment* terhadap dimensi kemarahan (*rage*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
6. Apakah terdapat pengaruh dari *fearful attachment* terhadap dimensi pembalasan (*revenge*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
7. Apakah terdapat pengaruh dari *fearful attachment* terhadap dimensi penghargaan (*reward*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
8. Apakah terdapat pengaruh dari *fearful attachment* terhadap dimensi kesenangan (*recreation*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
9. Apakah terdapat pengaruh dari *preoccupied attachment* terhadap dimensi kemarahan (*rage*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
10. Apakah terdapat pengaruh dari *preoccupied attachment* terhadap dimensi pembalasan (*revenge*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?

11. Apakah terdapat pengaruh dari *preoccupied attachment* terhadap dimensi penghargaan (*reward*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
12. Apakah terdapat pengaruh dari *preoccupied attachment* terhadap dimensi kesenangan (*recreation*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
13. Apakah terdapat pengaruh dari *dismissing attachment* terhadap dimensi kemarahan (*rage*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
14. Apakah terdapat pengaruh dari *dismissing attachment* terhadap dimensi pembalasan (*revenge*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
15. Apakah terdapat pengaruh dari *dismissing attachment* terhadap dimensi penghargaan (*reward*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
16. Apakah terdapat pengaruh dari *dismissing attachment* terhadap dimensi kesenangan (*recreation*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
17. Apakah terdapat pengaruh dari fanatisme terhadap dimensi kemarahan (*rage*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
18. Apakah terdapat pengaruh dari fanatisme terhadap dimensi pembalasan (*revenge*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
19. Apakah terdapat pengaruh dari fanatisme terhadap dimensi penghargaan (*reward*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?
20. Apakah terdapat pengaruh dari fanatisme terhadap dimensi kesenangan (*recreation*) pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Attachment Style* dan Fanatisme terhadap *Cyber-aggression* pada penggemar klub sepak bola Real Madrid dan Barcelona di Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi teoritis dalam memberikan informasi yang berkaitan dengan *attachment style*, fanatisme, dan *cyber aggression* pada penggemar klub sepak bola.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Untuk penggemar sepak bola, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan tentang regulasi emosi dan kontrol diri agar terhindar dari perilaku *cyber aggression*.
- b. Untuk praktisi psikologi dan pengurus komunitas suporter, diharapkan mampu membantu penggemar agar memiliki literasi digital yang baik dan mampu membangun hubungan sosial yang positif dengan orang lain.
- c. Untuk peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam mengamati dan menganalisis kondisi dan fenomena yang terjadi terutama yang berkaitan dengan *attachment style*, fanatisme, dan *cyber aggression* pada penggemar klub sepak bola.