

KONSEP DIRI PEMAIN *FLAG FOOTBALL*

Nadia Adventin Susanto

Program Studi Psikologi, FIP, Unesa, email: nadiasusanto92@gmail.com

Miftakhul Jannah

Program Studi Psikologi, FIP, Unesa, email : miftaaja@yahoo.com

Abstrak

Konsep diri merupakan persepsi penilaian individu terhadap dirinya sendiri. Konsep diri diperlukan untuk mengetahui sejauh mana individu menilai dirinya selama ini agar ia dapat mengetahui ingin menjadi apa dirinya yang akan datang. *Flag football* merupakan olahraga yang terbilang baru di Indonesia. *Flag football* adalah olahraga dengan satu tim berisikan 8 orang pemain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana olahraga *flag football* sebagai ajang untuk para pemainnya dalam menemukan konsep diri. Penelitian ini dibuat untuk meneliti konsep diri para pemain *flag football*. Penelitian ini menggunakan metode fenomenologi dengan analisis data model interaktif Miles dan Huberman. Penelitian ini menggunakan sepuluh orang partisipan dari tim *flag football* yang ada di Surabaya. Pada penelitian ini ditemukan 4 tema. Pertama tentang ketertarikan terhadap *flag football*. Kedua pengetahuan tentang *flag football*. Ketiga harapan pemain tentang *flag football*. Keempat konsep diri para pemain. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya konsep diri pemain *flag football* yang positif dalam setiap pemain dan perbedaan kematangan usia dalam penyampaian harapan untuk diri mereka.

Kata kunci : Konsep diri, *flag football*, pemain *flag football*, usia kematangan

Abstract

Self concept is an individual perception of him/herself. The self concept is necessary needed to know how far is someone perceive him/herself in order to know what he/she can figure out what he/she wants to be. Flag football is a relatively new sport in Indonesia. Flag football is a sport with involved eight players in each team. This research is made to examine the self concept of flag football players. This research using method of phenomenology with the interactive model of data analysis Miles and Huberman's. This research have ten participans from flag football team in Surabaya. From this research found four themes. Frist is about interesting to flag football. Second is knowledge about flag football. Third is hoping about flag football players. Fourth is about self concept flag football players. The result of this research is the discovery of self concept of positive flag football players in each player and the difference of the maturity in hoping for him/herself.

Keywords: Self Concept, flag football, flag football player, maturity

PENDAHULUAN

Olahraga saat ini merupakan kebutuhan yang paling banyak diminati berbagai kalangan umur. Mulai dari anak-anak, remaja, dewasa hingga para lansia pun juga menjadikan olahraga sebagai sarana untuk pemenuhan kebutuhan mereka. Banyak manfaat yang di dapat dari olahraga, tidak hanya baik bagi kesehatan tubuh namun saat ini banyak yang menjadikan olahraga sebagai sarana entertain dan ajang untuk menunjukkan konsep diri.

Ruang lingkup didalam olahraga menurut undang-undang dalam penyelenggaraan olahraga terdapat tiga, yaitu olahraga pendidikan, olahraga prestasi dan olahraga rekreasi (Hukum Unsrat, 2005). Pertama, olahraga

pendidikan merupakan olahraga yang diselenggarakan karena merupakan bagian dari proses pendidikan. Kedua, olahraga prestasi merupakan olahraga yang diselenggarakan untuk meningkatkan potensi yang dimiliki oleh para olahragawan yang bertujuan untuk meningkatkan harkat dan martabat bangsa. Ketiga, olahraga rekreasi merupakan olahraga yang dilakukan untuk meningkatkan kesehatan tubuh dan kebugaran.

Fenomena munculnya *flag football* sebagai salah satu pilihan olahraga yang baru akhir-akhir ini menjadi perhatian oleh para remaja laki-laki di beberapa kota besar di Indonesia. *Flag football* pertama kali mulai di perkenalkan di Indonesia setelah beberapa mahasiswa dari Indonesia yang mengenyam pendidikan di Amerika pada tahun 2001. Olahraga ini merupakan adaptasi dari

American Football dan sudah mulai diminati oleh para remaja laki-laki bahkan sudah ada beberapa kejuaraan yang telah dilaksanakan di beberapa kota, seperti Jakarta, Bandung, dan Jogjakarta.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Murcia. (2007), ditemukan bahwa pentingnya konsep diri individu yang diperoleh dari dalam diri individu tersebut karena itu merupakan penentu perilaku individu tersebut dalam proses perkembangan selanjutnya. Menurut Fox (2000), cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan konsep diri yang mempunyai nilai diri positif adalah dengan berpartisipasi penuh terhadap aktivitas fisik sehingga dapat secara bertahap ditingkatkannya konsep diri tiap persepsi individu.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dengan beberapa para pemain *flag football* dengan menggunakan metode angket dengan persentase sebesar 40% mengaku bahwa *flag football* merupakan olahraga yang berbeda dengan olahraga-olahraga yang sudah ada. Perbedaannya terletak dari segi cara bermain dan tantangannya dibandingkan dengan olahraga yang lain. Ada pula yang menyatakan bahwa dia tertarik bermain *flag football* karena tanpa alasan dan saat diperkenalkan langsung jatuh cinta dengan permainan ini.

Rumusan masalah pada penelitian mengenai konsep diri pada pemain *flag football* adalah :

1. Sejauh mana pemain mengetahui tentang permainan olahraga *flag football*?
2. Mengapa para pemain tertarik dengan olahraga *flag football*?
3. Apa harapan para pemain setelah bergabung dalam klub *flag football* terhadap dirinya?
4. Bagaimana para pemain menilai dirinya sendiri setelah bergabung dalam klub *flag football*?

Konsep diri adalah penilaian yang dimiliki oleh seseorang mengenai dirinya. (Hurlock , 1990). Konsep diri merupakan suatu konsep yang diyakini oleh seseorang untuk memandang dirinya dari segi karakteristik fisik, psikologis, sosial, emosional, aspirasi dan presentasi.

Komponen dari *self* merupakan material *self*, *social self*, *spiritual self*, dan *pure ego*. Pada material *self* terdiri dari *material possession*, *social self*, yaitu merupakan anggapan dari teman-teman “orang” lain terhadap dirinya, *spiritual self* ialah kemampuan serta kecakapan psikologisnya, yang menjadi dasar pemikiran *pesonal identity* adalah ego.

Flag Football merupakan salah satu model permainan versi mini dari permainan olahraga *American Football*. *Flag Football* dianggap sebagai olahraga versi aman dari *American Football* yang sangat berbahaya yang cara menghentikan pembawa bola dilakukan dengan menabrak pembawa bola dengan adanya kontak fisik

pemain sedangkan di dalam *Flag Football* menghentikan pembawa bola cukup dengan menarik *flag*/bendera yang berada di samping kanan, kiri, dan belakang pinggang pembawa bola

METODE

Pada penggalan data yang sudah dirumuskan ke dalam bentuk perumusan masalah yang bertujuan untuk menjawab ketertarikan pemain dengan *flag football*, pandangan mereka terhadap *flag football*, hasil yang mereka dapatkan setelah mengikuti *flag football* dan pengalaman mereka setelah bermain *flag football*, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis data menggunakan fenomenologi.

Lokasi yang dijadikan sebagai tempat penelitian adalah di Lapangan Thor Surabaya di mana biasanya para pemain klub *flag football* melakukan latihan rutin setiap hari sabtu pukul 15.00 dan di luar jam latihan tersebut dengan tempat yang sudah di sepakati sebelumnya.

Kriteria dalam penelitian konsep diri pada pemain *flag football* , peneliti mempunyai kriteria yang spesifik dalam menentukan narasumber atau subjek, yaitu sebagai berikut :

1. Merupakan anggota dari lima klub *flag football* yang ada di Surabaya yang diambil 2 orang perwakilan tiap klub dengan total keseluruhan 10 subjek.
2. Lebih dari satu tahun bergabung dengan klub *flag football*.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara semi terstruktur dan observasi. Agar mempermudah analisis data yang telah terkumpul peneliti menggunakan metode analisis yang sesuai dengan sifat dan jenis datanya, dalam hal ini peneliti akan menggunakan teknik analisis data model interaktif.

Teknik analisis data model interaktif menurut Miles dan Huberman (1986) terdiri dari empat tahapan, yaitu :

1. Pengumpulan data
Pada awal penelitian kualitatif, peneliti melakukan studi pre-eliminatory yang berfungsi untuk verifikasi dan pembuktian awal bahwa fenomena yang diteliti benar-benar ada.
2. Reduksi data
Inti dari reduksi data adalah proses penggabungan dan penyeragaman segala bentuk data yang diperoleh menjadi satu bentuk tulisan yang akan dianalisis. Hasil dari wawancara, hasil observasi, hasil studi dokumentasi dan/atau hasil dari FGD diubah menjadi bentuk tulisan sesuai dengan formatnya masing-masing.
3. *Display* data
Display data adalah mengolah data setengah jadi yang sudah seragam dalam bentuk tulisan dan sudah

memiliki alur tema yang jelas ke dalam sebuah matriks kategorisasi yang akan dipecah ke dalam sub tema yang sudah dikelompokkan y lebih konkret dan sederhana yang diakhir dengan pemberian kode dari sub tema yang sesuai dengan verbatim wawancara.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dalam rangkaian analisis data kualitatif menurut model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1984) secara esensial berisi tentang uraian dari seluruh subkategorisasi tema yang tercantum pada tabel kategorisasi dan pengodean yang sudah terselesaikan disertai dengan *quote* verbatim wawancaranya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini diperoleh 10 responden yang sesuai dengan kriteria dalam penelitian. Lokasi penelitian dilakukan sebagian besar saat mereka berlatih atau bertanding di lapangan dan sebagian lagi dilakukan di luar lapangan. Berikut ini merupakan tabel identitas dari 10 responden penelitian :

Tabel 1 Daftar Responden Penelitian

No.	Inisial Responden	Usia	Asal Tim
1.	GZ	19 Tahun	Crocodille
2.	FM	19 Tahun	Crocodille
3.	FQ	22 Tahun	Inferno
4.	ARS	21 Tahun	Inferno
5.	AZ	17 Tahun	LS
6.	RB	16 Tahun	LS
7.	JS	16 Tahun	Gladiator
8.	IL	16 Tahun	Gladiator
9.	MS	18 Tahun	Seaborg
10.	YY	18 Tahun	Seaborg

Penelitian ini memunculkan 4 tema besar yang diperoleh dari fokus penelitian yang dilakukan, yaitu :

1. Tema : Ketertarikan dengan *flag football*

a. Sub tema : Ketertarikan

Ketertarikan dengan *flag football* menjadi salah satu faktor untuk para responden untuk bermain *flag football* dari awal bergabung hingga sekarang. Terdapat dua kategori ketertarikan yang ditemukan dalam penelitian. Pertama strategi dalam bermain flag football dan yang kedua mengenai flag football sebagai olahraga yang baru.

“ Dari banyak mbak,, mulai dari strategi , eee trus kombinasi pemainnya sendiri soalnya kan beda sama olahraga lain. kalo olahraga lain kan pemainnya sendiri harus bisa banyak kemampuan sih mbak sebenarnya kalo kayak basket kan harus

bisa dribel ya harus bisa shooting ya atau harus bisa kayak baseball kan harus bisa nangkep harus bisa mukul harus bisa lempar[..].” (P1-GZ-JR6)

Responden GZ menjelaskan bahwa ketertarikannya kepada *flag football* berasal dari strategi. Bahwa setiap pemain di *flag football* tidak harus menguasai seluruh teknik seperti olahraga yang lain, tapi dengan satu kemampuan yang maksimal pemain sudah cukup.

“Yang pertama ya karena aku ini bisa lari itu , karena aku kan suka lari terus ternyata ada *flag football* itu di sana running back kan fungsinya lari dan gimana caranya juga bisa ngelabui defensesnya gitu jadi harus lincah gitu.” (P5-AZ-JR13)

Responden AZ menjelaskan bahwa ketertarikannya terhadap *flag football* karena ia suka lari dan sekarang responden AZ menempati posisi *running back*. Sehingga responden AZ terus mengasah kemampuannya di lari untuk mengelabui musuhnya.

b. Sub tema : Keistimewaan *Flag Football*

Setiap permainan olahraga mempunyai keistimewaan masing-masing dalam cara kombinasi bermainnya, strategi mengalahkan musuh hingga peraturan-peraturan yang ada di dalamnya. Salah satu keistimewaan *flag football* adalah tentang adanya teamwork yang sangat kuat.

“[..] Itu mbak *flag football* satu-satunya olahraga yang membutuhkan seluruh pemain untuk bisa memenangkan permainan mbak. [..] (P1-GZ-19)

Responden GZ menjelaskan bahwa di dalam permainan *flag football* untuk memenangkan suatu pertandingan membutuhkan peran seluruh pemain dalam tim.

“[..] Abis itu yang kedua, *flag football* itu olahraga tim jadi disini itu bener-bener diajarkan kekompakannya bukan aja diajarkan main bagus tapi juga gimana bisa percaya sama temennya gitu. [..] “ (P3-FQ-JR12)

Responden FQ menjelaskan bahwa bermain *flag football* bukan membutuhkan bagusnya saat bermain namun kekompakan dalam bermain sangat di butuhkan. Responden FQ juga menjelaskan bahwa selain bermain dengan kompak, kepercayaan antar pemain dalam bertanding pun juga dibutuhkan.

“*Flag football* itu bener-bener teamwork ya jadi enggak ada one man team semua orang itu walo jelek semua tapi *team worknya* bagus itu bisa menang

lawan tim yang cuma 1 orang yang bagus itu bisa. Jadi bener-bener *all about team work* lah.” (P10-YY-JR 8)

Sama seperti dengan responden GZ dan responden FQ, reponden YY juga menjelaskan bahwa *flag football* merupakan olahraga yang membutuhkan *team work* yang bagus. Menurut responden YY saar bertanding tim tidak bisa menang apabila yang main hanya satu orang yang bagus.

Selain dalam segi *team work*, ketertarikan yang membuat para reponden senang bermain *flag football* adalah adanya perbedaan *flag football* dengan permainan olahraga yang lain.

c. Sub tema : Sosialisasi Flag Football

Mengingat *flag football* merupakan olahraga yang masih baru, sosialisasi *flag football* sangat diperlukan. Hal ini juga merupakan agenda dari program kerja IFFA Surabaya untuk mengenalkan *flag football* ke masyarakat yang lebih luas. Media dan cara bersosialisai yang di gunakan pun bermacam-macam baik per tim maupun per orang.

“Salah satunya yaitu tiap tim pasti kan punya anu sendiri-sendiri setiap tim kan punya *eee* pergerakan sendiri buat nam Surabaya sendiri kan sudah salah satunya masuk ke SMA-SMA terus salah satu kompetisi surabaya *bowl* juga sudah sebagai bentuk promosi ke *temen-temen* kalo orang lain yang diluar juga bisa liat.”(P1-GZ-JR51)

“Ya kayak promosi ke SMA-SMA gitu mbak.”(P2-FM-JR67)

Responden GZ dan reponden FM bermain untuk tim yang sama yaitu Crocodile. Cara tim mereka untuk mempromosikan *flag football* ke masyarakat luas adalah dengan masuk ke sekolah-sekolah seperti SMA dan juga adanya kompetisi yang mereka adakan setiap hari sabtu dilapangan Thor juga merupakan cara mereka untuk mengenalkan *flag football* ke masyarakat awam yang belum mengenalnya.

“Naskah tentang *flag football* sendiri. Jadi itu ada lomba sains ya udah aku ditunjuk jadi sains ya udah aku *pake flag football*...”(P5-AZ-JR24)

Cara yang dilakukan oleh responden AZ untuk mempromosikan *flag football* adalah dengan mengajukan naskah *flag football* untuk mengikuti lomba deteksi Jawa Pos.

“Pernah sampai waktu di SMA Kemala Bhayangkari itu di satu kelas itu saya ajak main *flag football*” (P6-RB-JR27)

“Iya ,, terus ini juga pernah kita dikasih *spot* di *car free day* buat promo *flag football* biar banyak yang ikut gitu sih. Biar banyak dikasih dukungan dari FORMI nya”(P9-MS-JR12)

Responden MS menceritakan *flag football* sudah mendapat dukungan dari DISPORA dalam bentuk *spot* saat diadakan *car free day* setiap hari Minggu di Taman Bungkul. Sehingga responden MS dan teman-temannya dapat mempromosikan *flag football* kepada orang-orang yang ada di acara *car free day* tersebut.

2. Tema : Pengetahuan tentang *flag football*

a. Sub tema: Kronologi bergabung dengan *flag football*

Olahraga *flag football* merupakan olahraga yang masih baru di Indonesia. Pada tahun 2002 beberapa mahasiswa dari Indonesia yang berkuliah di Amerika membawa permainan tersebut agar dapat dimainkan di Indonesia. Sekarang seiring dengan perkembangan *flag football* olahraga tersebut semakin banyak peminatnya dan sekarang telah menjadi olahraga kompetitif di bawah naungan IFFA (*Indonesia Flag Football Asosiasi*).

Di kota besar seperti Surabaya perkembangan permainan *flag football* mengalami kemajuan sehingga peminat olahraga tersebut semakin banyak. Ajakan teman merupakan salah satu dari berbagai cara untuk mengenal olahraga ini.

“ *Kalo* dari mana sih waktu itu diajakin sama temennya *adek* saya sih mbak. Awalnya udah seneng sama *football* duluan. Waktu itu gara-gara baca dari komik *american football* tiba-tiba *adek* saya bilang *kalo temennya* ngajakin saya ada di Surabaya kalo ada yang namanya *flag football* ya udah langsung tertarik gitu.” (P1-GZ-JR4)

“[...] Kalau enggak salah dia diajak Deta anak *crocodile* yang lama.” (SO1-MK-JSO13)

Reponden GZ menjelaskan bahwa kronologi mengenal *flag football* awalnya merupakan ajakan dari teman adiknya. Sebelum teman adiknya tersebut mengenalkan *flag football* kepadanya, responden terlebih dahulu mengenal olahraga *american football* dari film kartun dan komik *Aishield 21* saat ia SMP. Lalu ia bergabung dengan *flag football* pada tahun 2012 hingga sekarang bersama timnya *Crocodile*.

Signifikan other MK juga menjelaskan bahwa responden GZ mengenal *flag football*

karena ajakan dari temannya yang juga merupakan anggota dari tim Crocodile.

“Jadi di ajak.. ada sama temen gitu.” (P2-FM-JR3)

“Dulu Mujahid sama Umar yang ngajak saya [...] (SO3-GZ-JSO3)

Responden FM yang merupakan teman satu tim dari responden GZ di tim *Crocodile* menceritakan awal dari ia mengenal *flag football* merupakan ajakan dari temannya yaitu responden GZ. Responden FM dan responden GZ merupakan teman lama sejak kecil dan bertemu kembali saat mereka berkuliah di tempat yang sama dengan jurusan yang sama di ITS.

Signifikan other GZ juga menjelaskan bahwa responden FM mengenal *flag football* merupakan hasil dari ajakannya. Kini responden FM dan GZ merupakan rekan satu tim. Dan mereka berdua juga merupakan Ketua dan Wakil dari IFFA Surabaya.

“[...] Terus waktu SMA juga masih belum banyak yang main *flag football* jadi sama temen-temen SMA sendiri ya latihannya buat *seneng-seneng* aja baru kuliah kita ketemu *temen-temen* sama yang juga suka *football* terus ternyata tahu *flag football* yang ada lebih *safe* juga lebih kompetitif soalnya juga kan ada liga nya jadi kebetulan juga di luar kota itu ada liganya setiap tahun untuk antar kota itu ada jadi saya rasa untuk ikut *flag football* bisa lebih mengembangkan diri bermain olahraga selain itu juga bisa kompetitif soalnya emang ada liganya gitu.” (P3-FQ-JR3)

Responden FQ pertama kali mengenal *flag football* masih dalam bentuk *american football* yang merupakan induk dari *flag football*. Saat itu responden dan teman-teman sekolahnya memainkan *american football* hingga dua tahun terakhir responden FQ dikenalkan oleh teman kuliahnya tentang permainan *flag* yang merupakan permainan versi mini dari *american football*. Lalu responden mengajak teman-temannya SMA untuk bermain *flag football*. Responden FQ juga merupakan salah satu perintis *flag football* di Surabaya. Hingga kini responden FQ bermain dengan tim *Inferno* Surabaya.

“Tahunya *flag football* itu dari *temen* yang awalnya mainnya *american football* terus baru dapet tahu *flag football* itu 2 tahun yang lalu sebelumnya main *american football*.” (P4-ARS-JR2)

Responden ARS mengenal *flag football* merupakan hasil dari ajakan dari temannya yang terlebih dahulu memainkan olahraga *american*

football bersama teman-teman SMA nya. Responden ARS dan responden FQ merupakan teman sekolah dan juga teman di tim *Inferno* Surabaya.

“Kalo permainan *flag football* sendiri aku tahu dari Ardha, dia waktu itu kayak promosi gitu ke tiap kelas-tiap kelas terus aku tertarik *toh* juga Ardha rumahnya dekat sama aku kan terus latianya juga dekat terus aku ikut.” (P5-AZ-JR4)

“Dulu sekelas sama kapten tim yang saat ini aku naungi, namanya Ardha nah Ardha itu pernah gambar waktu dikelas aku tanya itu gambar apa, ternyata itu tentang *flag football* dan aku tanya-tanya di ajak latihan sampai saat ini ya itu tertarik.” (P6-RB-JR2)

“Dulu itu saya itu bagi brosur ke *temen-temen* meskipun enggak kenal saya kasih di sekolah jadi terus ternyata tertarik kepingin ikut tanya-tanya.” (SO3-ARD-JSO2)

Awal perkenalan responden AZ dan RB mengenal *flag football* dari teman mereka satu sekolah yang merupakan kapten tim *Lobster Spartan*. Saat itu responden menerima ajakan dari temannya saat ia menerima brosur mengenai permainan *flag football*. Sedangkan responden RB tertarik saat temannya menggambar tentang *flag football* saat dikelas. Mereka berdua hingga kini bergabung dengan tim *Lobster Spartan* yang rata-rata anggota timnya merupakan berasal dari satu sekolah yaitu SMA Kemala Bhayangkari 1.

Signifikan other ARD juga menjelaskan bahwa responden AZ dan RB bisa bergabung dengan *flag football* merupakan ajakannya. Sehingga kedua bergabung dengan tim *Lobster Spartan* hingga sekarang.

“Dari teman. Jadi waktu itu ada *temen* saya namanya Gaza dari tim *Crocodile* ngajak saya main *football* terus akhirnya saya tertarik terus ikut latihan terus akhirnya jadi *membernya* *Crocodile* terus akhirnya main 2011 akhir *kalo enggak* salah.” (P9-MS-JR2)

“Dulu Mujahid sama Umar yang ngajak saya [...] (SO3-GZ-JSO3)

Responden MS awal mengenal *flag football* saat itu temannya mengajaknya. Pertama kali diajak latihan oleh temannya, responden langsung tertarik hingga sekarang. Saat itu ia masih bergabung dengan *Crocodile*, namun saat ini ia bergabung dengan tim *Seaborg* yang merupakan keseluruhannya mahasiswa ITS.

Signifikan other GZ menjelaskan bahwa reponden MS bergabung dengan *flag football* saat

itu karena ajakannya. Sama seperti dengan reponden FM yang juga merupakan teman lama saat masih di SMA yang sama.

b. *Sub tema : Perbedaan flag football dengan olahraga yang lain*

Setiap permainan olahraga mempunyai perbedaan dengan olahraga yang lain. Tak terkecuali dengan *flag football* sebagai olahraga baru juga mempunyai perbedaan. Perbedaan dengan olahraga lain menurut responden bermacam-macam seperti dari segi legalitas, permainan taktik, cara permainan dan permainan yang asik.

“Kalau *flag football* itu olahraganya belum resmi jadi kalau di Indonesia masih dalam bentuk komunitas saja terus dia itu sama DISPORA masih dianggap sebagai olahraga wisata.” (P3-ARS-JR7)

Responden ARS menjelaskan perbedaan *flag football* dengan olahraga yang lain adalah dalam segi legalitas. Selama ini menurut responden ARS *flag football* masih dianggap sebagai olahraga wisata oleh Dispora.

“Kalo *flag football* sendiri itu asiknya harus gimana caranya bisa *ngelabuhi* musuh karena yang aku tahu sendiri *flag football* itu adalah adu cerdas tak tik jadi tak tik kita harus bisa *ngelabuhi* tak tik nya musuh karena kan kita harus bisa pake tak tik untuk di *defense* harus pake tak tik di *offense* juga harus bisa pake tak tik ya pinter-peinternya QB nya ajalah yang ngatur permainan itu.” (P5-AZ-JR10)

Responden AZ menjelaskan bahwa perbedaan *flag football* dengan olahraga yang lain adalah dalam hal mengatur strategi dalam bermain. Strategi yang bagus dapat mengelabui tim lawan supaya menang.

“oooo ngng,, kalo olah raga yang lain ya? Itu mbak *flag football* satu-satunya olahraga yang membutuhkan seluruh pemain untuk bisa memenangkan permainan mbak. Beda kalo sama olahraga yang lain kayak di basket kalo punya libon simson udah bisa juara punya kobe bryant udah bisa menang di sepak bola punya Messy bisa main juara-juara tapi kalo di *flag football* punya satu pemain yang hebat enggak cukup tapi harus seluruh tim.” (P1-GZ-JR19)

Responden GZ menjelaskan perbedaan dengan olahraga yang lain adalah pada segi cara permainan yang dimana dalam *flag football* membutuhkan seluruh pemainnya untuk dapat

memenangkan pertandingan. Menurutnya satu orang yang hebat dalam tim tidak akan cukup untuk dapat memenangkan pertandingan.

3. Tema : Harapan Responden

Harapan merupakan sesuatu yang diinginkan oleh seseorang dengan keyakinan yang dimiliki oleh individu. Setiap orang pasti mempunyai harapan untuk dirinya sendiri.

a. *Sub tema : Harapan untuk diri sendiri*

Harapan untuk diri sendiri merupakan sesuatu yang penting. Karena itu merupakan sebuah keyakinan diri atas kemampuan yang dimiliki.

“[...] Kalau harapan sih saya pengen balikan ke awal lagi sebenarnya jadi essensinya saya main itu sebenarnya buat hobby jadi buat seneng gitu. Biasanya kalo kompetitif biasanya kebawa perasaan gitu malah *enggak* bagus soalnya kebawa emosi makanya *enggak* bagus. Soalnya dulu waktu mainnya masih awal-awal gitu masih seneng buat hobi gitu bisa ngerasakan enakanya juga sih. [...]” (P3-FQ-JR24)

Harapan yang dimiliki oleh responden FQ terhadap dirinya adalah ia ingin mengembalikan kesenangannya bermain dengan *flag football*. Karena dengan adanya kompetisi maka yang ia rasakan adalah adanya persaingan dalam bermain. Sehingga itu menurutnya tidak bagus. Pada awalnya yang ia rasakan adalah perasaan senang saat bermain.

“Buat diri saya sendiri? Saya pengen jadi super ndewo mbak.” (P1-GZ-JR25)

Responden GZ mempunyai harapan untuk menjadi pemain *flag football* yang hebat.

“Kalo buat diri aku sendiri *enggak* terlalu ini ya *enggak* terlalu banyak berharap soalnya mungkin target setelah ini saya lulus kuliah kan kerja jadi untuk olahraga ya buat hobi aja. *Enggak* untuk cari prestasi atau gimana.[...]” (P4-ARS-JR18)

Responden ARS dalam harapannya untuk dirinya sendiri menyampaikan bahwa ia tidak mempunyai harapan dirinya bersama *flag football*. Ia ingin melanjutkan kuliah dan bekerja. Ia tidak ingin mencari prestasi dalam *flag football*.

“*Enggak* sih setahu ku. Kuliah *kalo enggak* salah, *ngelanjutin* kuliah lagi. Ini aja tahun terakhir dia main.” (JSO15-W)

Pernyataan responden ARS juga dibenarkan oleh signifikan other W. Signifikan other W menyampaikan bahwa ini merupakan tahun terakhir responden ARS bermain *flag*

football dengan timnya. Karena ia ingin konsentrasi ke kuliah dan bekerja.

“Harapan saya bisa membawa tim saya juara, harapan saya semakin bijaksana dalam menghadapi hidup. Soalnya *flag football* ini melatih kesabaran, *desicion*, misal kita habis kepepet harus bisa lakuin apa [...]” (P9-MS-JR17)

Responden MS mempunyai harapan agar dapat membawa timnya menjadi juara. Selain itu responden MS berharap agar ia lebih bijaksana dalam hidup. Menurutnya *flag football* mengajarkan kesabaran.

“Harapan ku ya semoga makin bagus lah mainnya jadi enggak sampe nyusahin tim.” (P5-AZ-JR28)

Responden AZ berharap agar permainannya semakin bagus dan semoga tidak menyusahkan tim.

“Keinginanku ya mudah-mudahan saya ikut ini bisa terbang kemana bisa main ke Jakarta biar olahraganya semakin terkenal, untung juga buat pemainnya agar olahraganya semakin besar kayak piala dunia *flag football* yaa juara dunia lah antar negara. Kalo gitu kan enak *gak sia-sia* lah latihannya.” (P8-JS-JR27)

Responden JS mengutarakan harapannya agar ia dapat ikut bermain ke Jakarta untuk mewakili tim Surabaya. Selain itu ia berharap agar ada kejuaraan piala dunia. Supaya latihan yang mereka lakukan mempunyai hasil dan tidak sia-sia.

“Harapan kedepan semoga saya makin baik lagi gitu, baik di lapangan maupun di masyarakat” (P10-YY-JR25)

Responden YY menyampaikan harapannya agar ia semakin baik menjadi pribadi baik di dalam lapangan maupun di luar lapangan.

“Ya sekarang ini apa sudah dekat sama Surabaya Bowl makin anu makin jago aja sampe tim juara” (P2-FM-JR38)

Responden FM mempunyai harapan agar ia dapat menjadi pemain yang jago sehingga ia bersama timnya dapat menjuarai kompetisi Surabaya Bowl.

4. Tema : Konsep Diri

a. Sub tema : Penilaian terhadap diri sendiri

“Sifat ku itu agak *males* aslinya tapi kalo ada yang ikut semangat atau rajin ya ngikutin gitu [...]” (P8-JS-JR14)

Responden JS dalam menilai dirinya merupakan orang yang malas namun apabila sedang rajin ikut latihan maka responden JS akan

semangat mengikuti latihan bersama teman-teman satu timnya.

“Ohh secara umum,, yaa banyak yang bilang koleris mbak.” (P2-FM-JR47)

Responden FM dalam menilai dirinya adalah orangnya koleris. Responden menjelaskan koleris dalam artian marah apabila yang ia inginkan tidak sesuai dengan keinginannya.

“Jadi sebelum *flag football* ini saya orangnya apa ya kalo bisa dibilang dulu sering dikatainnya ansos apatis gitu terus saya orangnya juga egois yang penting saya selamat saya enggak peduli orang lain disekitar saya gitu. Tapi setelah saya ikut *flag football* disini saya belajar kalo misalnya suatu kelompok itu enggak kuat maka enggak ada yang bisa bertahan dan orang itu enggak bisa hanya satu orang doang yang bermain tapi harus satu tim.” (P10-YY-JR)

Responden YY dalam menilai dirinya sebelum mengikuti *flag football* merupakan orang yang anti sosial dan apatis terhadap lingkungan sekitarnya. Responden YY juga menjelaskan bahwa di dalam *flag football* ia mendapat pelajaran apabila satu kelompok tim tidak akan menjadi kuat apabila hanya bertumpu pada satu orang saja namun peran serta seluruh tim sangat di butuhkan.

“Mungkin saya sedikit *bossy* sih orangnya, soalnya kalo dikaitan sama ini kan posisinya saya sebagai koordinator ngoordinasi temennya kamu harus gimana-gimana jadi cocok gitu sama kepribadian saya yang orangnya agak *bossy*, mungkin saya juga agak *perfectionis* juga” (P3-FQ-JR15)

Responden FQ dalam menilai dirinya merupakan orang yang bossy dan cenderung *perfectionis*. Responden FQ juga menjelaskan sifatnya yang bossy ditunjukkannya saat mengatur teman-temannya di dalam satu tim.

“Bossynya setahuku yang di lapangan atau pas latihan sih ya.. tapi mungkin bukan *bossy* tapi cenderung *perfectionis*. Kayak kalau ada anak yang kurang *kenceng* , pasti dimarahin. Terus kalo ada yang dikasih tahu enggak ngerti-ngerti waktu play kadang-kadang dia marah-marah sama anaknya itu.” (W-JSO17)

Menurut signifikan other W menjelaskan juga bahwa sifat responden FQ yang terlihat adalah sifat *perfectionis* saat mengajari teman-temannya untuk memulai pertandingan apabila temannya belum paham bila berkali-kali dijelaskan cara mainnya responden FQ marah. Signifikan other W juga menjelaskan bahwa sifat

bossy responden FQ diperlihatkan saat mengoordinir teman-teman satu tim untuk berkumpul bersama .

“*Seneng* saya walaupun tapi ya ini *enggak* enakya kalao olahraganya belum dikenal masyarakat sih mbak kebanggaannya *enggak* bisa terasa disemua tempat gitu mbak. cuma sama temen-temen yang dalam lingkup *flag football* sendiri ya saya *seneng* berada di tim ini. Saya *seneng* sebagai Gaza yang mainnya itu.” (P1-GZ-JR75)

Responden GZ mengungkapkan bahwa ada perasaan senang bermain *flag football* tapi ada juga perasaan yang merasa kurang bangga karena permainan *flag football* masih belum dikenal oleh masyarakat luas. Responden GZ mengungkapkan juga bahwa ia senang menjadi seorang pemain *flag football*.

b. *Sub tema : Kemampuan beradaptasi*

Kemampuan beradaptasi merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga dapat terjalin hubungan antar manusia yang baik. Tak terkecuali dengan responden penelitian yang menyesuaikan diri di dalam komunitas *flag football*.

“Ya misalnya ya dulu itu saya *enggak* pernah *hangout bareng temen* atau apa lah. Tapi abis *flag football* ini kan *enggak* cuma *team work doang* harus ada kebersamaan gitu harus ada chemistry. Jadi lebih sering jalan *temen-temen* satu tim , jadi sering latihan kan itu juga melatih *chemistry* menambah sosial kita , contohnya gitu.”(P10-YY-JR19)

Reponden YY menjelaskan bahwa semenjak ia bergabung dengan tim *flag football* ia sering *hang out* bersama dengan teman-teman satu timnya. Responden mengatakan bahwa *chemistry* dapat terbentuk dari hal-hal kecil yaitu pergi bareng dengan teman-teman satu timnya yaitu Seaborg.

“Apa yaaa,, ya kurang lebih faham sama temen gitu aja, jadi *abis* dari main *flag football* akhirnya jadi faham sama cara pikirnya temen gitu sama cara pikirnya musuh gitu. Jadi kalo di dunia selain *flag football* jadi tau .. *ooo* ini gimana orangnya,, soalnya di *football* ini kan ada hal-hal kecil yang diperhatikan gitu bisa ,, *umpamanya* dia sering liat lari ke arah tempat gitu ya aa itu dia berarti mau lari ke sana hal-hal sekecil itu kadang-kadang bisa masuk .” (P3-FQ-JR19)

Sama seperti dengan responden GZ yang lebih memahami teman, responden FQ juga merasa lebih memahami permainan lawan pada saat bertanding serta cara berfikir musuh dalam hal strategi bermain.

“Ya itu *temen* kita semakin banyak makin wawasan juga semakin luas kan *flag football* juga *enggak* hanya dari kalangan SMA juga ada kakak-kakak yang kuliah di ITS maupun dimana, jadi kita bisa *sharing-sharing* juga” (P6-RB-JR19)

Responden RB menjelaskan bahwa dengan mengikuti *flag football* ia merasa wawasan dalam permainan lebih luas karena bisa tukar cerita dengan pemain yang lebih senior dari padanya.

“Ya yang jelas gimana caranya aku memposisikan diri dengan lingkungan baru seperti contohnya kenalan, terus paling *enggak* mengetahui karakter satu sama yang lain tiap anak meskipun cuman sekilas ajalah jadi di saat kita *guyon-guyon* kita itu *enggak sampe* menyakiti hati orang saat kita masih baru dengan orang lain kalo kita *sampe* salah langkah akibatnya bisa fatal.” (P5-AZ-JR26)

Responden AZ menjelaskan cara menjaga hubungan interpersonalnya dengan orang lain adalah dengan cara menjaga ucapannya dan memposisikan dirinya dengan baik. Menurut responden AZ sangat penting menjaga ucapan karena apabila salah berucap terlebih memberikan *guyonan-guyonan* akan membuat orang sakit hati dan dapat merusak hubungan dengan orang lain.

“Ya yang pertama rajin latihan *dateng* *enggak* asal latihan *masio* *gak* kenal orangnya latihan aja biar bisa latihan.” (P8-JS-JR29)

Responden JS menjelaskan bahwa dengan datang pada saat latihan dapat membangun hubungan interpersonal apabila rajin ikut dalam latihan.

c. *Sub tema : Social support*

Dukungan sosial merupakan sebagai keberadaan dan kesediaan orang-orang yang berarti, yang dapat dipercaya untuk membantu, mendorong, menerima, dan menjaga individu. Dukungan sosial dalam penelitian ini adalah mengenai dukungan dari orang tua para responden.

“Kebanyakan sih *supportnya* cuman nanti “*latihan ya oo ya*” cuman gitu aja ,, “*bu nanti ada pertandingan*” “*ya udah jangan capek-capek ya*” gitu,, pernah sih ada acara ya kebetulan juga lagi ada acara

juga di sana biasanya *ngasih* makan.” (P3-FQ-JR23)

Bentuk dukungan dari orang tua responden FQ adalah dengan mengingatkan responden agar saat bertanding tidak boleh capek dan sesekali pada saat ibu dari responden FQ sedang berada di dekat lokasi latihan, ibunya memberikan makan kepada teman-teman se tim responden FQ.

“Kalo orang tua itu kurang tahu juga tentang *flag football*. Jadi kalo aku ijin sih ijinnya main bola, kalo *flag football* agak susah ngejelasinnya. [...]” (P4-ARS-JR15)

Bentuk dukungan dari orang tua responden ARS adalah dengan memberi ijin anaknya untuk bermain *flag football*. Walaupun responden tidak menjelaskan secara detail tentang *flag football* kepada orang tuanya.

“[...] Tanggapannya positif apalagi kan orang tua tau “ ma besok mau lomba ke Jakarta wooh lomba apa? *Football* , *happy* gitu kan waah anak ku jarang-jarang” ya begitu lah.” (P9-MS-JR14)

Menurut responden MS, orang tuanya memberikan tanggapan yang positif saat ia bermain *flag football*. Seperti saat responden pamit akan mengikuti perlombaan *flag football* di Jakarta, ibunya sangat senang.

“Kalo orang tua itu sangat mendukung saya ikut olahraga ini. Dari mulai memberikan peralatan, terus mendukung biaya, terus kalo saya cidera di dukung gitu secara finansial gitu.[...]” (P10-YY-JR23)

Bentuk dukungan dari orang tua responden YY beragam. Orang tuanya mendukung dari mulai peralatan hingga pada saat responden YY mengalami cidera orang tua selalu mendukung dengan penuh.

d. Sub tema : Kepribadian

Menurut Allport (Alwisol 2010) kepribadian merupakan suatu sistem yang dimiliki oleh setiap individu baik psikologis maupun fisik sebagai cara untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Tipe kepribadian dibagi menjadi dua yaitu introvert dan ekstrovert. Introvert adalah tipe kepribadian dengan mempunyai ciri khas tenang, pendiam, suka menyendiri, suka menghindari resiko.

“Kalo aku orangnya *yaaa* gimana *yaa* kalo marah *sih* aku lebih mudah meredam soalnya aku untuk meluapkan emosi lebih aku *pendem* sendiri. Jadi kalo dilapangan gitu lebih bisa mengendalikan emosi dari pada *temen-temen* yang lain. Jadi *temen-temen* lagi marah aku yang ngalah. Terus

kadang jarang *ngomong* juga *sih* enggak terlalu suka *ngomong*.” (P4-ARS-JR9)

Responden ARS menjelaskan bahwa dirinya merupakan orang yang suka meredam emosi serta dapat mengendalikan emosinya sewaktu bertanding. Responden ARS juga menjelaskan bahwa dirinya merupakan orang yang tidak banyak berbicara.

“[...] Kalo Anom itu orangnya emang agak kalem dia itu cara berfikirnya emang lebih mateng, terus dia itu lebih berfikir panjang.[...]” (SO5-W-JSO6)

Signifikan other W juga menjelaskan bahwa responden ARS merupakan orang yang kalem, lebih dapat berfikir dengan matang dan dapat berfikir dengan panjang di bandingkan dengan teman-teman yang lain satu tim. Signifikan other W juga menjelaskan bahwa saat menjadi ketua di tim Inferno responden ARS lebih tenang dalam menjalankan tugasnya sebagai ketua.

Tipe kepribadian ekstrovert mempunyai karakteristik watak pemarah, suka bergaul, ramah, suka menurut dengan kata hati, serta mengambil resiko. Ciri-ciri seseorang dengan kepribadian ekstrovert adalah mudah bergaul dengan lingkungan sehingga mempunyai banyak teman, suka dengan tantangan, berperilaku tanpa berfikir terlebih dahulu, suka bergurau, gembira, cepat hilang kemarahannya.

“Kalo marah *sih* sering saya mbak tapi enggak pernah *sampe ngondok* marah ya saya marahin disitu.” (P1-GZ-JR82)

Responden GZ menjelaskan bahwa dirinya merupakan orang yang apabila marah hanya pada saat kejadian itu. Seperti pada saat pertandingan timnya mengalami kekalahan maka responden FQ memarahi teman-teman satu tim karena bermain jelek.

“Emosional terus kurang disiplin lebih menonjolnya tentang yang itu.” (P7-IL-JR13)

Responden IL menjelaskan bahwa dirinya merupakan orang yang mempunyai sifat emosional serta kurang disiplin dalam diri sendiri.

“Yo misalnya waktu latihan datang telat *sih* ,, yoo enggak pa-pa *sih* disiplin,, yoo marah gitu dia kayak marah ,, tapi ya enggak apa-apa,, intinya disiplin lah kalo dia,[...] ,,” (MTA-JSO10)

Responden MTA menjelaskan bahwa sifat disiplin saat latihan lebih ditekankan oleh responden IL. Apabila ada anggota tim yang telat pada saat datang latihan ia akan marah.

“[...] terus jiwa sosial saya di sini sangat ditempa. Makin baiklah karena *flag*

football saya bukan menjadi orang yang ansos dan apatis lagi.” (P10-YY-JR19)

Responden YY menjelaskan bahwa dirinya dulu merupakan orang yang apatis dan anti sosial terhadap lingkungannya. Namun setelah ikut *flag football* sifat yang anti sosial dan apatis tersebut sedikit demi sedikit mulai dihilangkan. Karena seringnya berkumpul dengan teman-teman satu timnya untuk jalan-jalan bersama.

“Kalo si Yovian sekarang udah agak baikan dikit mesti *omongannya* egois membicarakan diri sendiri.” (GZ-JSO9)

Signifikan other GZ juga menjelaskan bahwa sekarang responden YY sudah sedikit lebih dapat bersosialisasi dengan lingkungannya. Namun menurut signifikan GZ terkadang responden YY masih egois dengan membicarakan dirinya sendiri.

Responden RB menjelaskan bahwa dirinya merupakan orang yang cuek, suka nyeleneh apabila saat berada bersama teman-temannya. Tapi responden RB apabila sendiri ia diam.

“Kalo Afriza itu anaknya apa ya asik aja lah masih di luar terus ya enak kalo di ajak ngomong yang juga baik anaknya ke semua, Robi juga gitu.[..]” (ARD-JSO6)

Signifikan other ARD yang merupakan teman satu tim responden AZ dan RB menjelaskan bahwa keduanya merupakan orang yang asik saat di lapangan maupun di luar lapangan.

“Ya kalau enggak sesuai itu aja kadang kalau *enggak* sesuai dengan keinginan ku gitu marah mbak.” (P2-FM-JR49)

Responden FM menjelaskan bahwa dirinya merupakan orang yang apabila sesuatu tidak sesuai dengan keinginannya ia akan marah.

e. Sub tema : Kepercayaan Diri

Menurut Thantaway (2005) percaya diri merupakan kondisi mental seseorang dengan diberikannya keyakinan untuk dirinya saat melakukan sesuatu..

“Buat diri saya sendiri? Saya *pengen* jadi *super ndewo* mbak.” (P1-GZ-JR52)

Responden GZ mempunyai rasa percaya diri bahwa dirinya ingin menjadi pemain *flag football* yang *super ndewo*.

“Menilai diri saya ya? Saya punya kemampuan terutama di *flag football* saya ahli di *karna speed* saya cepet ahli di *running*. Jadi posisi saya di *running back*. Jadi saya cukup percaya diri lah karena temen-temen juga istilahnya memasukan saya di tim Heroes di kejuaraan sebagai *running back*.” (P4-ARS-JR11)

Responden ARS mempunyai rasa percaya diri dengan kemampuan *speed* lari yang kencang dengan menempatkan dirinya sebagai *running back* di timnya.

Secara keseluruhan responden dalam menilai diri mereka berada pada konsep diri yang positif. Menurut Calhoun dan Acocella (1995) konsep diri yang positif mempunyai ciri-ciri yakin akan kemampuan yang mereka miliki, dapat mengembangkan diri dengan sanggup menganalisis kepribadian yang menurutnya tidak baik dan dapat diubah menjadi ke arah yang lebih baik.

Ciri-ciri tersebut dapat pada responden penelitian. Mereka menilai diri mereka yang semula menurut mereka buruk menjadi lebih baik. Perubahan yang terjadi pada mereka juga dirasakan oleh orang-orang disekitar mereka seperti *signifikan others*.

Hasil pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya ketertarikan responden terhadap *flag football* membuat responden bergabung dengan olahraga ini dan mulai memahami bagaimana cara permainannya. Salah satu kriteria dari responden merupakan mereka yang sudah bergabung dengan tim *flag football* dengan rentang waktu yang cukup lama yaitu minimal satu tahun. Dengan jangka waktu bergabung yang cukup lama mereka dapat mengetahui sejauh mana tentang olahraga *flag football* yang berkaitan dengan konsep diri mereka.

Pengetahuan tentang diri seseorang juga dapat berasal dari kelompok sosial yang diidentifikasi oleh individu tersebut. Label atau penilaian yang diberikan ini dapat berganti selama seseorang mengidentifikasi diri terhadap suatu kelompok tertentu, sehingga kelompok tersebut memberikan informasi lain yang dapat dimasukkan ke dalam gambaran dari mental individu.

Label menjadi pemain *flag football* merupakan salah satu bagian dari para responden untuk mengidentifikasi diri mereka. Dengan adanya label yang mereka miliki dapat membuat para responden mempunyai suatu harapan terhadap dirinya.

Harapan merupakan pandangan individu terhadap dirinya menjadi apa di masa depan yang mempunyai harapan untuk menjadi diri yang ideal. Harapan yang ideal menurut para responden bermacam-macam sesuai dengan apa yang tiap responden inginkan.

Pada penelitian ini ditemukan bahwa perbedaan harapan responden dari segi usia. Responden yang sudah memasuki masa dewasa harapan yang dimilikinya lebih realistis dan tidak mengandalkan ego mereka seperti yang terjadi pada responden yang masih berada pada usia remaja awal dan akhir.

Kemudian dari perbedaan usia mereka ini berpengaruh terhadap bagaimana para responden untuk menilai diri mereka. Para responden dapat menilai

bagaimana diri mereka, seperti apa diri mereka sehingga dapat diketahui bahwa responden mempunyai konsep diri yang positif. Konsep diri yang mereka miliki merupakan hasil dari mereka berinteraksi dengan dunia sosial mereka salah satunya dengan bermain flag football.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan merupakan merupakan hasil dari pembahasan. Tema yang pertama dapat disimpulkan bahwa dari adanya ketertarikan terhadap *flag football* mengenai strategi dan merupakan permainan yang baru terdapat keistimewaan di dalam olahraga tersebut yaitu tentang adanya *team work* yang sangat dibutuhkan dalam olahraga ini. Sehingga para responden ingin lebih mengenalkan *flag football* kepada masyarakat luas dengan berbagai macam bentuk sosialisasi.

Pada tema kedua dapat disimpulkan bahwa para responden sudah mengenal tentang permainan *flag football* mulai dari strategi dan perbedaan yang ada dengan olahraga yang lain.

Tema yang ketiga dapat disimpulkan bahwa perbedaan harapan responden ditentukan oleh adanya usia kematangan. Pada responden yang berusia dewasa mempunyai harapan untuk dirinya. Sedangkan mereka yang masih berusia remaja harapan yang mereka sampaikan masih dipengaruhi oleh ego mereka.

Tema yang keempat dapat disimpulkan bahwa para responden mempunyai konsep diri yang positif. Karena ciri-ciri konsep diri yang positif terdapat pada seluruh responden.

Sehingga pada penelitian mengenai konsep diri pada pemain *flag football* dapat disimpulkan adanya konsep diri yang positif dalam setiap pemain dan perbedaan kematangan usia kematangan dalam penyampaian harapan untuk diri mereka.

Ini terlihat dari perbedaan jawaban-jawaban responden yang masih remaja dan awal dewasa mereka saat wawancara berlangsung. Mereka juga dalam menilai diri mereka masih dipengaruhi adanya predikat mereka sebagai pemain *flag football*. Sehingga mereka untuk rencana kedepan bagi diri mereka masih berkaitan dengan diri mereka sebagai pemain *flag football*.

Pada responden yang berusia memasuki dewasa jawaban-jawaban yang mereka sampaikan lebih matang. Pada responden ini ditemukan konsep diri yang lebih matang dan terarah untuk masa depan mereka.

Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi orang tua

Bagi orang tua diharapkan selalu mendukung kegiatan positif yang dilakuakn oleh anak-anak mereka. Seperti kegiatan dalam berolahraga. Karena di dalam olahraga merupakan salah satu kegiatan yang dapat membentuk konsep diri seseorang.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan konsep diri serta olahraga *flag football* disarankan agar untuk mengembangkan lebih banyak tema penelitian agar lebih banyak membuat hasil penelitian mengenai konsep diri dan *flag football* kaya akan ilmu dan pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol (2010). *Psikologi Kepribadian*. Malang : Penerbit UMM Pers
- Baron;A.R.& Byrne,D.(2005). *Psikologi Sosial* jilid 2.edisi 10..Jakarta: Penerbit Airlangga.
- Calhoun, J.F., Acocella, J.R. (1990). *Psikologi Tentang Penyesuaian Dan Hubungan Kemanusiaan*, terj. Satmoko, R.S (4th ed.) . Semarang : IKIP Semarang.
- Daniel L. Wann and Joshua Polk (2007). The Relationship Between Sports Participation and Self-Esteem During Early Adolescence. *Canadian Journal of Behavioural Science*, (Online), 38, 214-229 diakses pada tanggal 20 Oktober 2013
- Edwards D. Stephen, Ngcobo S.B. Humphrey, Edwards J. David dan Kevin Palavar (2005). Exploring The Relationship Between Physical Activity, Psychological Well-Being And Physical Self-Perception In Different Exercise Groups . *Journal of Sport Psychology*, (Online), 27 (1), 75-90. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2013
- Gaikwad, Babasaheb Sanjay (2013). A Study of Self-Concept and Group Cohesion among High, Medium and Low Achievers of Inter University Men Hockey Players. *Variorum Multi-Disciplinary e-Research Journal*, (Online) 04. (2) diakses pada tanggal 12 Oktober 2013
- Herdiansyah, Haris (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Salemba Humanika
- IFFA (2009) .Susuan Pemain dalam *Flag Football*. Retrieved from <http://flagfootballindonesia.wordpress.com/>, diakses pada tanggal 27 Oktober 2013
- Juan A.M Murcia, Eduardo C Gimeno, Miguel H , José A.V Lacárcel & Luís M.R Pérez (2007). Physical Self-Concept of Spanish Schoolchildren: Differences by Gender, Sport Practice and Levels of Sport Involvement. *Jurnal of Educational and Development*, (Online), (01) diakses pada tanggal 1 November 2013

- Jackson A. Susan, Thomas R. Patrick, Marsh W. Herbert, dan Smethurst J Christopher. (2001). Relationships between Flow, Self-Concept, Psychological Skills, and Performance. *Journal Of Applied Sport Psychology*, (Online) 13, 129-153 diakses pada tanggal 1 November 2013
- Sugiyono (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif* . Bandung : Penerbit Alfabeta
- Suryabrata, Sumadi (2011). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers
- Miles, Matthew B dan huberman, A Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta. Universitas Indonesia Press
- Moleong, L.J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit Rosdakarya

