

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Sepakbola adalah olahraga yang paling digemari diseluruh dunia dan seiring dengan perkembangan zaman, popularitas sepakbola mampu menarik minat banyak penggemar baru (<http://www.fifa.com/classicfootball/history/game.html>). Sepakbola merupakan olahraga yang telah mendunia. Di Eropa biasanya dipertandingkan pada akhir pekan, dengan penonton rata-rata 60.000 orang per pertandingan yang menonton langsung di stadion dan jutaan yang menyaksikan lewat layar kaca (Gaskell dan Pearton, dalam Goldstein, 1979).

Stadion sepakbola sebagai tempat untuk menggelar pertandingan sepakbola resmi dirancang untuk menampung banyak orang. Sebagai contoh Stadion sepak bola Maracana di Rio de Janeiro (Brazil) yang mampu menampung hingga 120.000 orang penonton (<http://www.kabarindonesia.com/sejarahsepakbola.html>). Apabila pada pertandingan sepakbola stadion tersebut diisi penuh oleh suporter, betapa besar kekuatan masa dengan jumlah yang banyak tersebut.

Sepakbola seperti yang kita kenal sekarang ini berasal dari Inggris. Bangsa Romawi membawa permainan tersebut ke Inggris, yang mereka namakan "Harpascum". Saat pertama kali dimainkan, sepakbola belum memiliki peraturan permainan. Satu bola diperebutkan oleh dua kelompok sehingga sering timbul banyak korban di kedua belah pihak. (<http://www.kabarindonesia.com/sejarahsepakbola.html>). Kebrutalan dan banyaknya korban yang terjadi pada permainan sepakbola primitif tersebut membuat King Edward III tahun 1331 mengeluarkan aturan untuk menghentikan permainan sepakbola di Inggris. Begitu juga. di Skotlandia, King James 1 pada tahun 1424 memproklamkan kepada semua pria untuk tidak bermain sepakbola.

Seiring dengan semakin majunya peradaban umat manusia, berkembanglah sepakbola menjadi suatu olahraga yang aman untuk dimainkan. Hal tersebut ditandai dengan diciptakannya peraturan baku yang bersifat internasional mengenai administrasi penyelenggaraan pertandingan sepakbola.

Berbicara mengenai sepakbola berarti berbicara mengenai banyak orang yang terlibat didalamnya, termasuk supporter sepakbola itu sendiri. Sepakbola memiliki kaitan yang sangat erat dengan pendukung atau supporter. Setiap klub sepakbola profesional memiliki kelompok pendukung tertentu. Bahkan, kelompok pendukung tersebut mempunyai nama-nama tertentu untuk menunjukkan identitas mereka (Roversi dalam Giulianotti dan Williams, 1994). Seperti contohnya “The KOP” kelompok supporter Liverpool FC dari Inggris, “Juventini” kelompok supporter Juventus FC dari Italia. Di Indonesia sendiri, terdapat beberapa kelompok supporter seperti The Jakmania (Persija), Bonekmania (Surabaya) Persikmania (Kediri), Aremania (Malang), Bobotoh (Persib) dan banyak lagi. Berbalut seragam tim kebanggaan mereka bernyanyi, bersorak, atau berteriak mendukung pemain tim kesayangan yang sedang bertanding di lapangan. Dalam penelitian ini perilaku kelompok supporter sepakbola akan dilihat sebagai suatu fenomena kelompok.

Pengelompokkan supporter-supporter sepakbola tersebut dengan jumlah masa yang banyak, berpotensi besar untuk membuat suatu kerumunan atau keramaian. Atau dalam terminologi sosiologi dan psikologi sosial dikenal sebagai *crowd*. *Crowd* merupakan salah satu ranah dari suatu area studi yang lebih besar yang biasanya disebut sebagai perilaku kolektif (Smelser, dalam Milgram & Toch, 1985). Perilaku kolektif dapat dilihat sebagai interaksi yang muncul antara dua atau lebih manusia dalam durasi dan pada situasi tertentu, dimana interaksi tersebut muncul. (LaPierre, 1976). Sedangkan *Crowd* yang digunakan dalam penelitian ini akan dilihat sebagai suatu kelompok individu supporter sepakbola dalam jumlah banyak, saling berinteraksi sehingga menjadi penekan atas satu sama lain kemudian mengarahkan tingkah laku secara spontan dan tidak terduga secara bersama.

Menurut Brown (dalam Milgram&Toch, 1985) *crowd* terbagi menjadi dua jenis yakni aktif dan pasif. *Crowd* aktif disebut *Mob*, yaitu *crowd* yang mengacu pada tindakan melanggar hukum dan perbuatan menyakiti orang lain. Seperti contohnya suatu *crowd* pendemonstrasi yang melakukan aksi anarkis. Sedangkan *crowd* pasif disebut *Audience*, yaitu *crowd* yang timbul atas adanya suatu stimulus berupa kejadian atau peristiwa tertentu, biasanya diwarnai dengan *euphoria* oleh partisipannya dan tidak berpotensi

menimbulkan kerusuhan. Sebagai contoh, *crowd* pada konser musik rock yang berjalan tertib.

Lebih lanjut lagi, Smelser (1962) mengemukakan teori mengenai pola tahapan pembentukan *crowd* dengan perilaku agresif yang terdiri dari 6 tahap yaitu, *structural conduciveness, structural strain, the growth and spread of belief, precipitating factor, mobilization participant for action, dan the operation of social control*. Keenam tahap tersebut merupakan tahapan yang sistematis dan saling berkesinambungan, dalam artian tahapan kedua terjadi setelah tahapan pertama ada begitu seterusnya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa suatu pertandingan sepakbola resmi yang melibatkan masa dalam jumlah banyak bisa menghasilkan *crowd*. Secara tidak langsung *crowd* tersebut dapat menjadi media terjadinya perilaku agresif, apabila dalam perkembangan *crowd* disertai oleh rasa marah. (Allport, dalam Millgram&Touch, 1985). Perilaku agresif dapat didefinisikan sebagai segala bentuk tingkah laku yang ditujukan untuk menyakiti orang lain (Baron, 2006). Perilaku agresif supporter sepakbola mendapatkan istilah tersendiri yang sudah berlaku di seluruh dunia yaitu *football hooliganisme*. Kata hooligan sendiri berasal dari supporter Inggris yang pertama kali melakukan kekerasan dalam skala besar pada saat penyelenggaraan Piala Dunia 1966 di Inggris. Roversi, (dalam Giulianotti dan Williams,1994) mendefinisikan football hooliganism sebagai aksi pengrusakan yang sistematis. Terkadang terjadi agresi berdarah, yang dilakukan oleh kelompok supporter tertentu melawan kelompok supporter lainnya baik didalam maupun diluar arena pertandingan. Kebrutalan dan kekerasan tersebut menjadi tragedi berdarah dalam sepakbola ditandai dengan banyaknya korban jiwa.

Perkelahian antar pendukung tim sepakbola baik di dalam maupun diluar stadion sudah tidak asing lagi baik di Indonesia maupun diluar Indonesia. Walaupun peraturan internasional mengenai administrasi penyelenggaraan pertandingan sepakbola yang aman dan nyaman telah dirancang dan disahkan oleh FIFA (Federation International Football Association) sebagai induk organisasi sepakbola se-dunia, namun pada kenyataannya kebrutalan dan kekerasan sulit dipisahkan dari sepakbola. Menurut Goldstein (1979), karakteristik sepakbola yang lekat dengan maskulinitas menjadi salah satu pemicu mudahnya terjadi kekerasan dan kebrutalan dalam setiap pertandingan sepakbola.

Di Indonesia sendiri, banyak juga terjadi tragedi yang menimbulkan korban jiwa. Sejak zaman perserikatan pada tahun 70-an hingga liga professional Indonesia saat ini, beberapa tragedi yang tercatat antara lain Kerusuhan Semifinal Liga Indonesia III antara PSM melawan Persebaya 1997, Tragedi Tambaksari 2006, Tragedi Kediri dan terbunuhnya supporter Persija oleh supporter Persibura di Jakarta awal 2008 silam.

Salah satu contoh aktual mengenai kekerasan dan kebrutalan yang dilakukan oleh supporter sepakbola Indonesia adalah yang terjadi pada putaran 8 Besar Liga Djarum Indonesia 2007 yang diselenggarakan tanggal 16 Januari 2008 di Kota Kediri, Jawa Timur. Pada saat berlangsungnya pertandingan yang mempertemukan Kesebelasan Arema dengan Persija, terjadi kerusuhan yang dilakukan oleh ribuan supporter kesebelasan Arema, Aremania. Di dalam stadion, mereka melempar benda-benda keras ke arah lapangan dan menghancurkan pagar pembatas antara supporter dengan lapangan. Situasi menjadi semakin tidak terkendali ketika ribuan supporter tersebut mengejar dan berusaha untuk memukul wasit (“Arema-Persija Rusuh”, 2008) membakar semua spanduk dan papan iklan di seluruh lapangan (“Liga Indonesia Rusuh”, 2008).

Tidak hanya didalam stadion, diluar stadionpun mereka melakukan aksi pengrusakan, memecahkan kaca mobil yang lewat serta melempari rumah-rumah warga sekitar. Kerusuhan tersebut meletus karena para Aremania tidak puas dengan kepemimpinan wasit yang menganulir dua gol kesebelasan Arema. Sesuai dengan Mark et al,1983;Murphy et al, 1990; (dalam Coakley, 1998) yang mengatakan bahwa salah satu faktor penyebab timbulnya perilaku agresif penonton adalah keputusan wasit yang dianggap tidak adil oleh sebagian penonton. Wasit sering menjadi kambing hitam bagi kekalahan suatu tim yang bertanding (Voight dalam Rainey&Duggan,1998). Faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif supporter adalah frustrasi (Bakker et al, 1990). Frustrasi biasanya dialami oleh supporter tim yang mengalami kekalahan, yang menjadi marah dan menggunakan kekerasan sebagai ekspresi kekecewaan mereka terhadap hasil pertandingan.(Goldstein, 1979)

Peristiwa tersebut tidak diduga oleh publik sepakbola nasional. Tidak hanya karena dampak negatif yang timbul, tetapi juga karena Aremania selama ini menjadi panutan bagi kelompok supporter lain di Indonesia dalam hal memberikan dukungan secara sportif.

Berdasarkan gejala-gejala yang terurai diatas, peneliti menduga bahwa perilaku agresif yang dilakukan oleh Aremania memiliki pola tertentu dari awal kerusuhan hingga berakhir. Peneliti ingin melihat gambaran pola pembentukan *crowd* dengan perilaku agresif pada supporter sepakbola Aremania. Selain itu, peneliti juga melihat pengalaman Aremania pada kerusuhan di Kediri tanggal 16 Januari melalui tahapan pembentukan *crowd* dengan perilaku agresif yang dikemukakan oleh Smelser.

Mengingat fenomena yang diteliti adalah realitas sosial, informasi akan lebih kaya jika dilakukan eksplorasi subjektif yang mendalam. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan metode kualitatif untuk melakukan penelitian ini. Sesuai dengan yang dikemukakan Sarantakos (dalam Poerwandari, 2005) bahwa pendekatan kualitatif mencoba untuk menerjemahkan pandangan-pandangan dasar interpretatif dan fenomenologis yang memiliki karakteristik. Dua diantaranya yaitu: realitas sosial adalah sesuatu yang subjektif yang diinterpretasikan dan penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami kehidupan sosial.

## **1.2. Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penulisan penelitian, maka permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

- Bagaimanakah gambaran pola pembentukan *crowd* dengan perilaku agresif pada kelompok supporter Aremania yang terlibat dalam kasus kerusuhan supporter sepakbola pada tanggal 16 Januari 2008 di Kediri ?
- Apakah partisipan penelitian mengalami/merasakan adanya keenam tahap pola pembentukan *crowd* dengan perilaku agresif Smelser pada kerusuhan tersebut ?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran pola pembentukan *crowd* dengan perilaku agresif. Serta mencoba melihat proses pembentukan *crowd* berdasarkan pengalaman Aremania, melalui tahapan pembentukan *crowd* dengan perilaku agresif yang dikemukakan oleh Smelser pada kasus kerusuhan tanggal 16 Januari 2008 di Kota Kediri, Jawa Timur.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan gambaran mengenai pola pembentukan *crowd* yang mengarah pada perilaku agresif berdasarkan tahapan pembentukan *crowd* Smelser yang dilakukan kelompok supporter Aremania pada tanggal 16 Januari 2008 di Kediri. Sehingga dapat diperoleh pemahaman mengenai cara mengatasi kasus kerusuhan sepakbola di Indonesia lainnya.
2. Menjadi bahan tambahan dalam penelitian mengenai kasus kerusuhan sepakbola terutama sepakbola Indonesia, juga untuk acuan intervensi dalam penanganan perilaku hooligan.

### **1.5. Sistematika Penelitian**

Adapun sistematika penulisan penelitian ini meliputi beberapa bagian yang terdiri dari enam bagian. Bagian 1 merupakan pendahuluan, berisi tentang latar belakang penulisan, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Bagian 2, tinjauan pustaka, berisi teori-teori dan informasi yang digunakan untuk mendukung penelitian antara lain : Teori mengenai *crowd*, perilaku agresif. Informasi mengenai sejarah sepakbola dan hooliganisme, 'bonek' Aremania, dan Kasus kerusuhan di Kediri 16 Januari 2008. Bagian 3, yaitu metode penelitian yang digunakan, berisi pendekatan penelitian, metode pengumpulan data berupa wawancara dan diskusi kelompok, alat pengumpul data, karakteristik subjek penelitian. Bagian 4 berisi temuan dan analisis data, yang menjelaskan temuan dilapangan dalam bentuk verbatim dan analisis data tersebut. Adapun bagian 5 adalah kesimpulan, diskusi, dan saran, yang membahas lebih lanjut berbagai temuan penelitian serta saran untuk penelitian selanjutnya.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini akan dijelaskan mengenai teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian ini. Seperti teori mengenai *crowd*, perilaku agresif dan sumber-sumber informasi mengenai sepakbola, *hooliganisme*, 'bonek' Aremania, dan kasus kerusuhan yang terjadi di Kediri pada tanggal 16 Januari 2008.

### 2.1. Sepakbola, Suporter, dan Hooliganisme

Sepakbola adalah olahraga yang paling banyak digemari diseluruh dunia dan seiring dengan berkembangnya zaman, popularitas sepakbola mampu menarik minat banyak penggemar baru. (<http://www.fifa.com/classicfootball.html>)

Sepakbola berasal dari Inggris. Bangsa Romawi membawa permainan tersebut ke Inggris, yang mereka namakan "Harpascum". Walaupun demikian, hampir sekitar 3000 tahun lalu orang China telah mengenal permainan yang disebut "Tsu Chu" (Tsu = menendang & Chu adalah bola). Dalam waktu yang hampir bersamaan di Jepang juga ada permainan yang sama disebut "Kemari". Pernah ditemukan bukti-bukti sepakbola dimainkan para prajurit China sekitar abad ke 2 - 3 zaman pemerintahan Dinasty Han. Selain itu, ditemukan juga bukti keberadaan sepak bola di Kyoto, Jepang. Di Indonesia, sepak bola pertama kali diperkenalkan oleh bangsa Belanda, perkembangannya menjadikan sepak bola menjadi sebuah olahraga bergengsi pada saat itu. (<http://www.kabarindonesia.com/sejarahsepakbola.html>)

Pada awal keberadaannya, sepakbola digunakan sebagai olah raga "perang". Saat itu ada kepentingan pelampiasan dendam antara tentara Inggris dan Skotlandia, yang sedang berperang. Permainannya cenderung kasar dan brutal, sehingga menimbulkan banyak korban. Lebih mengerikan lagi sepak bola primitif di timur Inggris dimainkan bukan menggunakan bola, melainkan kepala musuh prajurit perang lawan. Dengan cara dan pola permainan seperti itu, maka sepak bola akhirnya dilarang oleh pemerintahan Inggris. King Edward III tahun 1331 mengeluarkan aturan untuk menghentikan permainan ini. Begitu juga di Skotlandia, King James 1 pada tahun 1424 memproklamkan kepada semua pria untuk tidak main bola. (<http://www.fifa.com/classicfootball.html>)