

## 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>)

Pada tahun 1848 beberapa mahasiswa dari Universitas Cambridge pertama kalinya membuat peraturan dari permainan sepak bola. Pada tahun 1863 Football Association (FA) didirikan di Inggris sebagai organisasi sepakbola pertama di dunia. Federation Internationale de Footbal (FIFA) sebagai induk organisasi sepakbola dunia baru dibentuk pada tahun 1904.

Stadion sepak bola yang terbesar di dunia ialah Maracana di Rio de Janeiro (Brasilia) yang mampu menampung hingga 120.000 orang penonton. (<http://www.kabarindonesia.com/sejarahsepakbola.html>). Stadion yang paling modern dari segi arsitekturnya ialah San Siro (Giuseppe Meazza Stadion) di Milan, Italy. Tetapi stadion yang paling terkenal didunia ialah Wembley Stadion di Inggris, yang dihias dengan dua menara di depan stadion. Pele, pesepakbola legendaris asal Brasil, menyebutnya sebagai "Gerejanya sepak bola".

Banyaknya penggemar sepakbola menghasilkan kelompok-kelompok yang mendukung kesebelasan tertentu, atau kelompok suporter. Dengan adanya pengelompokan suporter, menimbulkan situasi yang kondusif untuk terjadinya bentrokan antar pendukung maupun perilaku agresif lain.

Perilaku agresif yang biasa dilakukan oleh supporter diantaranya adalah berkelahi dengan supporter tim lain, melemparkan benda-benda seperti botol, batu ke lapangan, menyerang bis pemain, kadang memukul dan menyerang wasit, pemain dan hakim garis. Perilaku agresif dari 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.

Roversi (dalam G&W,1994) mendefinisikan football hooliganism sebagai:

*“.....the combination of acts vandalism and systematic, often bloody aggression, carried out by specific groups of young fans against other like themselves inside and outside the grounds.”*

Di Indonesia sendiri *football hooliganisme* telah lama dikenal di persepakbolaan Indonesia dengan nama ‘bonek’ yang merupakan kepanjangan dari “bondho nekat” bahasa jawa dari modal nekat. Kata tersebut berasal dari Suporter Persebaya Surabaya yang sering melakukan tindakan anarki dan kerusuhan saat mendukung kesebelasan Persebaya.

## 2.2. Sejarah Kasus Kerusakan Sepakbola di Indonesia

Sebelum dijelaskan mengenai kasus kerusakan sepakbola yang terjadi di Indonesia, terlebih dahulu akan dijelaskan sedikit mengenai sejarah sepakbola Indonesia.

Usia persepakbolaan Indonesia yang sudah mencapai 78 tahun sejak didirikannya PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia) tahun 1930, adalah usia yang sudah tua untuk merancang sebuah kompetisi sepakbola yang bermutu.

Kompetisi sepakbola di tanah air sudah dimulai tahun 1931 dengan nama Liga Perserikatan yang terdiri dari tim-tim sepakbola milik pemerintahan daerah. Pada 1944 sampai 1947 kompetisi sempat terhenti karena situasi perang. Tahun 1979, kompetisi di tanah air bertambah dengan masuknya kompetisi Galatama (Liga Sepakbola Utama) yang membolehkan pihak swasta mengelola klub. Namun kompetisi Galatama hanya berlangsung selama 15 tahun, sebab pada tahun 1994 kompetisi digabung dengan Perserikatan menjadi Liga Dunhill Indonesia I.

Kompetisi Liga Indonesia yang dimulai 1994 hingga sekarang tidak berjalan mulus. Masalah demi masalah fundamental masih saja harus dihadapi peserta klub Liga Indonesia. Mulai dari masalah format kompetisi yang berubah-ubah, penundaan kompetisi, hingga kerusakan supporter.

Kerusuhan supporter di Indonesia sendiri telah ada sejak zaman perserikatan, namun belum diketahui kerusakan pertama yang menjadi awal bagi rentetan kasus kerusakan supporter di Indonesia ([www.pssi-football.com](http://www.pssi-football.com)). Hanya saja, beberapa peristiwa menjadi bagian dari sejarah kelam dalam persepakbolaan Indonesia seperti contohnya adalah Kerusakan Semifinal Liga Indonesia III antara PSM melawan Persebaya 1997, Tragedi Tambaksari Surabaya 2006, Tragedi Kediri 2008, serta terbunuhnya supporter Persija oleh supporter Persipura di Jakarta Februari 2008 silam. Hampir disetiap kerusakan yang terjadi menimbulkan korban luka-luka maupun korban jiwa yang tidak sedikit. Selain itu kerusakan dan kerugian material yang diakibatkan oleh kerusakan tersebut juga memakan banyak biaya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kasus kerusakan sepakbola Indonesia adalah peristiwa kerusakan yang melibatkan supporter sepakbola Indonesia baik kerusakan antar supporter maupun supporter dengan aparat keamanan

yang disertai pengerusakan, penghancuran objek-objek, serta menimbulkan adanya korban baik korban jiwa maupun material.

### **2.3. 'bonek' Aremania**

Aremania adalah sebutan untuk komunitas pendukung (supporter) klub sepakbola Arema Malang. Aremania merupakan organisasi independent yang tidak masuk kedalam struktur organisasi Arema Malang. Oleh karena itu, dalam setiap kegiatannya aremania selalu mandiri baik dari segi urusan maupun pembiayaan.

Aremania didirikan pada tahun 1988 dengan nama awal Arema Fans Club (AFC). Kemudian seiring dengan berubahnya format kompetisi Liga Indonesia menjadi lebih profesional pada tahun 1994 Arema Fans Club berganti nama menjadi Aremania. Nama aremania sendiri teretus dari julukan klub Arema yaitu "Singo Edan", atau Arema dan Mania yang berarti 'gila'. (<http://www.satujiwa.net>)

Sejak awal berdirinya, Aremania menjadi 'guru besar' kelompok supporter sepakbola di Indonesia. Hal tersebut terjadi karena dalam setiap penampilan Arema, Aremania memberikan dukungan dengan cara yang atraktif, kreatif, dan inovatif. Oleh karena itu, berbagai penghargaan telah didapat oleh Aremania seperti supporter terbaik Indonesia 2002, 2005, dan 2006. Penghargaan supporter terbaik di Indonesia pertama kali diadakan tahun 2002 oleh PSSI. (<http://www.ongisnade.net>)

Hanya saja, tidak dapat dipungkiri apabila dalam eksistensinya Aremania seperti halnya kelompok supporter lain yang memiliki oknum perusuh atau *Hooligans* yang dikenal di Indonesia dengan istilah 'bonek'.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini 'bonek' Aremania yang dimaksud atau subjek dari penelitian ini adalah anggota kelompok supporter Aremania yang menonton langsung pertandingan antara Arema lawan Persija pada tanggal 16 Januari 2008 di Kota Kediri atau dengan kata lain berada dalam *crowd* yang ada di Stadion Brawijaya dan terlibat secara langsung pada kerusuhan yang terjadi dengan melakukan perilaku agresif.

### **2.4. Kerusuhan Suporter Aremania (16 Januari 2008) di Kediri, Jawa Timur**

Di Stadion Brawijaya Kediri pada 16 Januari 2008 ribuan suporter Arema (Aremania) mengamuk ketika tiga gol tim kesayangannya dibatalkan wasit. Di dalam stadion, mereka memukul wasit dan membakar gawang. Sedangkan di luar stadion mereka melempari rumah warga. (<http://www.liputan6.com/news.html>)

Berdasarkan artikel yang dimuat dalam (<http://www.suarakarya-online.com/news.html>) pada hari Kamis 17 Januari 2008, aksi anarkis mulai terjadi ketika tiga gol yang diciptakan pemain Arema dianulir wasit Jajat Sudrajat karena dianggap *offside* dan *handsball*. Ketiga gol yang dianulir itu diciptakan oleh Patricio Morales (2 gol) dan Emile Mbamba (1 gol). Saat gol kedua Patricio dianulir, para Aremania langsung mendekati pagar pengaman lapangan dan melempari asisten wasit Yuli Surato dengan batu hingga jatuh tersungkur. Akibat peristiwa itu pertandingan dihentikan sekitar 15 menit lebih. Setelah negosiasi, pertandingan dilanjutkan dan asisten wasit Yuli yang bersimbah darah digantikan asisten wasit Suhaidi Yunus.

Pada menit 52 gol yang diciptakan Emir Mbamba kembali dianulir wasit sehingga membuat situasi menjadi semakin keruh. Namun selain tiga gol yang dianulir itu, wasit memutuskan sah terciptakan 2 gol Persija (dicetak Mariano Oscar dan Peter Rumaropen) dan satu gol Arema yang diciptakan Emir Mbamba. Kedudukan sementara menjadi 2-1 untuk kemenangan Persija.

Puncak ketegangan terjadi 15 menit sebelum berakhirnya babak kedua. Tiba-tiba salah seorang supporter Arema masuk ke tengah-tengah lapangan dan memukul salah seorang asisten wasit hingga tersungkur. Saat melakukan pemukulan, supporter tersebut menggendong boneka singa (maskot Arema). Aksi itu membuat ratusan aparat keamanan mengejar pelaku, namun kewalahan karena jumlah Aremania yang masuk ke lapangan semakin banyak.

Tak lama setelah peristiwa itu, sejumlah pemain Arema melakukan protes ke panitia penyelenggara. Pada saat mereka sedang berdebat dengan panitia, tanpa diduga ribuan anggota Aremania membakar semua spanduk dan papan iklan di seluruh lapangan, selain itu semua pagar pembatas lapangan juga dihancurkan. Bahkan gawang gol juga dibakar, sambil melakukan pembakaran, mereka terus bergerak keluar meninggalkan lapangan. Pada saat kerusuhan semakin tidak terkendali, aparat keamanan langsung mengamankan seluruh wasit dan para pemain menuju ruang tim. (<http://www.liputan6.com/news.html>)

Di luar stadion, ribuan Aremania juga terus melakukan pengrusakan. Hal itu membuat ratusan aparat keamanan melakukan pengejaran dan penangkapan terhadap para pelaku. Di sepanjang jalan, para pendukung tim berjuluk “Singo Edan” itu

melakukan aksi pengerusakan dan memecahkan kaca mobil yang lewat serta melempari rumah-rumah warga yang ada disekitar stadion.

Berdasarkan informasi diatas, maka yang dimaksud dengan kasus kerusuhan Suporter Aremania pada tanggal 16 Januari 2008 di Kota Kediri, Jawa Timur adalah segala tindakan agresif dan anarkis yang dilakukan oleh Aremania yang mengakibatkan korban jiwa maupun kerugian material pada saat pertandingan antara Arema melawan Persiwa tanggal 16 Januari 2008 di Kota Kediri, Jawa Timur.

## **2.5. Perilaku Agresif**

### **2.5.a. Definisi Perilaku Agresif**

Studi mengenai perilaku agresif sebagai bagian dari kajian psikologi sosial telah dilakukan sejak lama. Beberapa ahli mendefinisikan perilaku agresif dengan cara yang berbeda-beda. Buss (dalam Edmunds & Kendrick, 1980) mendefinisikan perilaku agresif sebagai

*“...a response that delivers noxious stimuli to another organism”.*

Walaupun dalam definisi ini sudah terdapat adanya stimulus yang tidak mengenakan yang ditujukan kepada pihak lain, namun definisi ini masih terlalu luas karena belum ada batasan yang jelas mengenai intensi dalam pemberian stimulus kepada objek. Misalnya, ketika ada seorang ayah yang sedang memarahi dan menghukum anaknya yang nakal. Tindakan tersebut tidak dapat dikatakan sebagai perilaku agresif, karena sang ayah memberikan stimulus yang menyakitkan anak dengan tujuan yang baik yaitu untuk mendidik anak tersebut.

Definisi yang dirumuskan oleh Buss ini kemudian disempurnakan oleh Geen (dalam Edmunds & Kendrick, 1980) yang menyatakan bahwa perilaku agresif adalah :

*“..the delivery of a noxious stimulus by one organism to another with intent thereby to harm and with some expectation that the stimulus will reach its target and have its intended effect”*

Dengan kata lain penyampaian stimulus yang menyakitkan oleh satu organisme kepada organisme lainnya dengan tujuan untuk merugikan, mencelakai, atau menyakiti dan dengan harapan agar stimulus tersebut dapat mencapai sasaran dan menghasilkan efek yang diinginkan. Dengan adanya maksud atau tujuan untuk menyakiti dalam definisi

yang diutarakan oleh Geen, maka segala perilaku yang dilakukan dengan maksud, mencelakai, atau menyakiti dapat dikategorikan sebagai perilaku agresif.

Definisi mengenai perilaku agresif juga disebutkan oleh Berkowitz (1993) yang memberikan pengertian mengenai perilaku agresif sebagai suatu perilaku baik fisik maupun simbolik yang dilakukan dengan tujuan untuk menyakiti seseorang. Sedangkan Baron & Byrne (2006) menyatakan bahwa :

*“aggression is any form of behavior directed toward the goal of harming or injuring another living being”*

Sementara itu, Coakley (1998) berpendapat bahwa :

*“..aggression will refer to behavior that intends to destroy property or injure another person, or is grounded in a total disregard for the well being of self and others; the consequences of aggression may be physical or psychological”*

Coakley tidak hanya membatasi perilaku agresif kepada makhluk hidup atau manusia saja termasuk dirinya sendiri, tetapi juga perilaku menghancurkan objek (*destroy property*) selain makhluk hidup. Dengan adanya definisi tersebut maka tindakan membakar spanduk maupun kursi stadion, menghancurkan pagar pembatas antara supporter dan lapangan, maupun pemecahan kaca jendela dan pengrusakan *Mobil* dapat dikatakan sebagai perilaku agresif.

Dari beberapa pengertian mengenai perilaku agresif diatas, dapat disimpulkan beberapa hal penting yang bisa dianggap sebagai esensi dari perilaku agresif yaitu :

- Adanya perilaku memberikan stimulus negatif, baik secara fisik maupun verbal
- Memiliki tujuan untuk menyakiti, mencelakai, atau membahayakan orang lain dan diri sendiri, maupun merusak obyek selain manusia, dan
- Berdampak negatif bagi obyek secara fisik maupun psikologis.

Dengan adanya kesimpulan diatas, maka penelitian ini akan menggunakan definisi perilaku agresif sebagai, segala bentuk perilaku berupa pemberian stimulus negatif, baik secara fisik maupun verbal yang dilakukan dengan maksud menyakiti, mencelakai, dan membahayakan orang lain dan dirinya sendiri serta melakukan perusakan atau penghancuran terhadap benda.

### **2.5.b. Jenis-jenis Perilaku Agresif**

Berdasarkan Baron dan Byrne (2006), perilaku agresif dapat dibedakan kedalam dua jenis yaitu:

#### *1. Hostile Aggression.*

Bagi individu yang terlibat dalam perilaku agresif jenis ini, tujuan utama melakukan perilaku agresif adalah untuk mencederai atau melukai orang, makhluk hidup, dan benda lain. Hal tersebut dilakukan untuk membuat korban perilaku agresif tersebut menderita, luka dan penderitaan yang dialami oleh korban menjadi penguat perilaku agresif yang dilakukan oleh individu.

Perilaku agresif jenis ini selalu berkaitan dengan rasa marah yang mengarah pada *violence*. Sebagai contoh adalah penonton sepakbola yang kecewa dan marah oleh keputusan wasit, mengejar dan memukul wasit tersebut.

#### *2. Instrumental Aggression*

Perilaku agresif jenis ini, juga bertujuan menyakiti orang lain. Namun ada tujuan lain yang lebih utama, yaitu untuk mewujudkan suatu tujuan eksternal lain seperti uang, kemenangan, atau prestise. Sebagai contohnya pemain sepakbola yang melakukan perilaku agresif pada pertandingan untuk memperoleh kemenangan.

Dari kedua jenis perilaku agresif diatas dapat diasumsikan bahwa perilaku agresif yang dilakukan oleh supporter sepakbola Aremania pada tanggal 16 Januari 2008 di kota Kediri, tergolong sebagai perilaku agresif jenis *Hostile Aggression*. Karena, tidak terlihat gejala adanya tujuan lain kecuali pelampiasan kekecewaan.

### **2.2.c. Frustration-aggression Hypothesis**

Salah satu teori yang dapat menjelaskan munculnya perilaku agresif adalah *frustation-aggression hypothesis*. Teori tersebut merupakan bagian dari pendekatan psikoanalisa. Postulat dasar yang mendasari teori ini adalah bahwa kemunculan perilaku agresif selalu didahului oleh adanya frustasi dan sebaliknya, adanya rasa frustasi selalu memicu timbulnya suatu bentuk perilaku agresif. (Dollard dalam Baron & Byrne, 2006)

Seberapa destruktif perilaku agresif yang muncul bergantung pada kekecewaan dan frustasi yang dialami individu. Dalam hubungannya dengan perilaku kolektif, teori



ini digunakan untuk memprediksi jumlah perilaku agresif yang muncul dalam kekacauan kolektif.

Teori ini juga memprediksi sasaran dari perilaku agresif. Korban perilaku agresif biasanya adalah sumber frustrasi, orang lain, objek fantasi, dan pelaku tindak agresif itu sendiri. Dalam hal kasus kerusuhan Aremania adalah wasit, properti stadion, maupun warga Kediri.

## **2.6. Crowd**

### **2.6.a. Perilaku Kolektif**

Fenomena perilaku hooliganisme kelompok suporter sepakbola yang biasanya memiliki massa dengan jumlah cukup banyak, dapat dipahami dengan pendekatan teori perilaku kolektif. Menurut LaPierre (1976), dalam bukunya *Collective Behavior* (1976), perilaku kolektif dapat didefinisikan sebagai interaksi yang muncul antara dua atau lebih manusia dalam durasi pada situasi tertentu dimana interaksi tersebut muncul.

Sedangkan menurut Milgram & Toch (1985) Perilaku kolektif dapat didefinisikan sebagai perilaku kelompok yang diawali secara spontan, relatif tidak terorganisir, tidak terduga, tidak terencana dalam perkembangannya dan bergantung pada interstimulasi antar partisipannya. Perilaku kolektif dalam kelompok dapat dibedakan sebagai *Unformed Aggregates*, yaitu kumpulan orang dalam jumlah banyak yang berada dalam lokasi tertentu tanpa adanya interaksi antar sesamanya dan tidak terlibat dalam aktivitas yang sama. Contohnya adalah orang-orang yang berjalan kaki di stasiun kereta api. Kemudian *Social Institutions* yang terbentuk dengan perencanaan, memiliki tujuan dan ada organisasi misalnya organisasi sosial.

Selain itu, ada pula perilaku kolektif dalam kelompok lainnya yaitu *Crowd*, yang relevan untuk mengkaji fenomena perilaku hooliganisme pada kelompok suporter sepakbola.

### **2.6.b. Definisi crowd**

LeBon (2005) memberikan pengertian *crowd* sebagai sekelompok individu yang berkumpul tanpa memperdulikan kebangsaan, profesi, dan jenis kelamin, melainkan peluang yang membawa mereka bersama. Namun definisi tersebut masih kurang jelas, karena dalam definisi tersebut tidak disertai interaksi sebagai syarat suatu perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kolektif.

Oleh karena itu, Milgram & Toch (1985) memberikan definisi untuk *crowd* yang lebih jelas, yaitu:

“..is a large number of persons gathered so closely together as to press upon each other.”

Individu dalam jumlah banyak yang berkumpul bersama begitu dekat sehingga menjadi penekan atas satu sama lain. Didalam definisi ini sudah termasuk adanya interaksi yang ditunjukkan berupa penekanan atau pemberian aksi dan reaksi dalam kumpulan manusia dalam situasi tertentu.

Dari kedua definisi tersebut dapat dilihat bahwa pengertian *crowd* adalah sekelompok individu dalam jumlah banyak tanpa memandang ras, jenis kelamin, kebangsaan, lebih terfokus pada peluang yang membawa mereka bersama dan ditandai dengan adanya interaksi antar individu yang bisa menjadi penekan atas satu sama lain.

*Crowd* yang diteropong 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.

### **2.6.c. Jenis-jenis *crowd***

*Crowd* merupakan suatu fenomena dalam kehidupan sosial manusia. *Crowd* sering menjadi fokus perhatian masyarakat luas, dan selama beberapa abad terakhir telah menjadi subjek analisis ilmiah para ahli sosial. *Crowd* dapat bersifat destruktif apabila diikuti oleh perilaku agresif sehingga menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan sosial. Sebagai contoh, *crowd* sepakbola bisa menjadi kerusuhan massal apabila diwarnai dengan perilaku agresif yang bersifat destruktif seperti pembakaran, pengerusakan, maupun penganiayaan.

Brown (dalam Milgram & Toch, 1985) mengatakan bahwa suatu *crowd* dibagi kedalam dua jenis, yaitu: aktif dan pasif. Aktif *crowd* dapat disebut sebagai **Mob**, yaitu *crowd* yang mengacu pada tindakan yang cenderung melanggar hukum dan bisa menyakiti orang lain. Sebagai contoh *crowd* saat terjadinya kerusuhan politik di Indonesia tahun 1998. Sedangkan pasif *crowd* disebut **Audiences**, 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.

Untuk lebih jelasnya, klasifikasi *crowd* dapat dilihat pada diagram berikut

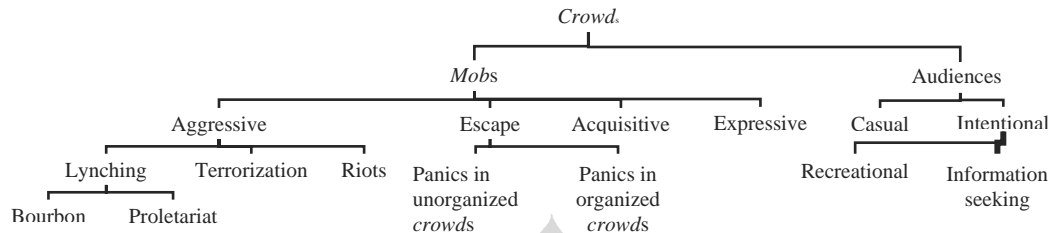


Diagram 2.1. Jenis crowd menurut Brown

Allport (dalam Milgram & Toch, 1985) mengatakan bahwa *crowd* berubah menjadi *Mob* ketika emosi yang terjadi pada saat *crowd* diselimuti rasa marah dan berubah menjadi *panic* ketika emosi tersebut diselimuti rasa takut.

#### 2.6.d. Teori Crowd LeBon

Seperti telah dijelaskan sebelumnya, LeBon (2005) mendefinisikan *crowd* sebagai:

“...a gathering of individuals of whatever nationality, profession, or sex, and whatever be the chances that have brought them together”

Berdasarkan definisi tersebut, LeBon mengemukakan adanya komponen dari teori *crowd* yaitu :

Pertama, elemen yang sering dilewatkan adalah bahwa kekacauan kolektif tidak akan terjadi di tempat yang hampa, dengan kata lain tidak mungkin tanpa faktor lain yang berpengaruh. *Crowd* muncul di jangka waktu tertentu, terkondisi oleh faktor budaya yang ada. Dalam artian bahwa pemicu kekacauan, cara bertindak, dan perilaku agresif yang muncul di setiap daerah atau negara memiliki karakteristik yang berbeda-beda sesuai dengan latar belakang budaya yang mendasarinya.

Kedua, seperti halnya cara perilaku individu terbentuk, dalam hal ini konsep-konsep psikologi dan psikologi sosial dapat diaplikasikan untuk memahami pembentukan *crowd*.

Ketiga, ide pokok dari LeBon adalah individu dapat mengalami perubahan radikal dalam *crowd*. Dalam artian, seorang individu yang menjadi partisipan *crowd* akan kehilangan kontrol terhadap diri dan kepribadiannya atau yang disebut oleh LeBon

sebagai “*dissapeareance of conscious personality*”. Individu tersebut cenderung akan mengidentifikasi diri kedalam kepribadian kelompok *crowd*nya.

Kemunculan *crowd* menurut LeBon dapat dijelaskan melalui 3 prinsip mekanisme:

1. *Anonimity* (anonimitas). Dalam *crowd* individu merasakan “*invincible power*” yaitu suatu kekuatan yang dimiliki oleh individu untuk berperilaku saat berada dalam suatu kelompok, dimana setiap tindakan, yang dilakukan oleh individu diatas namakan sebagai perilaku kelompok. Perasaan tersebut bertambah manakala rasa tanggung jawab individu hilang.
2. *Contagion* (penularan). Dalam *crowd* bisa terjadi penularan suatu perilaku. Terdapat kecenderungan adanya saling mempengaruhi untuk berperilaku tertentu antar partisipan.
3. *Suggestibility* (sugestibel). Partisipan *crowd* seperti dihipnotis, partisipan tersebut cenderung mendengarkan sugesti yang diberikan operator.

#### **2.6.e. Tahapan *Crowd* Smelser**

Smelser (1962), seorang sosiolog yang melihat perilaku kolektif sebagai suatu fenomena sosial, membangun sebuah teori untuk memahami sebuah *crowd* melalui tahapan sistematis. Tahapan tersebut dapat menjelaskan mengenai proses terjadinya *crowd* dengan perilaku agresif (*Mob*) dalam masyarakat. Terdapat 6 tahapan yang berkesinambungan diajukan oleh Smelser, dimana setiap tahapan menjadi pemicu lahirnya tahapan sesudahnya. Yaitu setelah ada tahap pertama terjadilah tahap kedua. begitu seterusnya hingga tahap keenam. Tahap kedua tidak akan muncul tanpa adanya tahapan pertama, begitu seterusnya sampai tahap keenam.

Keenam tahapan sistematis tersebut antara lain:

##### *1. Structural Conduciveness*

Kondisi struktur sosial yang menjadi bagian penting untuk episode kolektif. Kondisi atau keadaan ini yang memungkinkan terjadinya gerakan sosial. Kondisi ini telah ada sebelum momen terjadinya *crowd*. Sebagai contoh adalah fanatisme yang berlebihan menimbulkan besarnya keinginan pendukung sepakbola untuk melihat kesebelasan yang didukungnya memenangkan pertandingan; kekhawatiran untuk kalah (Bakker et al, 1990) kondisi fisik dan mental yang lelah seperti beban hidup

yang berat, dapat menimbulkan terjadinya *Mob* pada supporter sepakbola yang terpicu saat kesebelasan yang didukungnya mengalami kekalahan.

## 2. *Structural Strain*

Tahapan ini terjadi apabila didalam suatu kelompok yang secara struktural telah ada kondisi tertentu yang kondusif. Kemudian muncul perasaan tidak puas yang membuat ketegangan, lalu mereka menduga penyebab dari keadaan yang dianggap tidak menyenangkan tersebut. Jadi, kondisi ini muncul didalam *crowd*. Sebagai contoh, ketidak tegasan dan keputusan kontroversial wasit dianggap oleh suporter sebagai penyebab kekalahan tim yang didukungnya, sehingga menimbulkan rasa ketidak puasan dan emosi yang mengakibatkan terjadinya ketegangan.

## 3. *The growth and spread of belief*

Pada tahapan ini, dikalangan partisipan ada proses menumbuhkan dan menyebarkan keyakinan atau kepercayaan tentang sebab akibat dari situasi yang tidak memuaskan. Dalam arti, kepada partisipan diyakinkan bahwa kondisi yang ada disekitarnya tidak memuaskan dan perlu adanya perubahan. Peran pemimpin sangat berarti dalam meyakinkan partisipan. Sebagai contoh merasa tim yang didukung diperlakukan tidak adil oleh wasit, koordinator suporter meneriakkan caci maki atau yel-yel terhadap wasit, berusaha meyakinkan anggota lain bahwa keputusan wasit tersebut tidak adil. Dalam Liga Indonesia contohnya ada yel-yel yang biasa silakukan suporter tim sepakbola Indonesia yaitu “ wasit goblok...wasit goblok...” atau “ganti, ganti wasitnya....ganti wasitnya sekarang juga..”.

## 4. *Precipitating factors*

Tahapan ini menunjukkan adanya suatu peristiwa tertentu yang dapat mempercepat dan mengobarkan munculnya *Mob*. Tahap ini dapat dinyatakan tahap yang menjadi pemicu kemunculan suatu *Mob*. Sebagai contoh dalam beberapa kasus pertandingan sepakbola, terjadi suatu peristiwa seperti pemain yang memukul atau mencederai wasit memicu terjadinya keributan atau kerusuhan suporter.

## 5. *Mobilization of the participant for action*

Tahap ini terjadi setelah berlangsungnya suatu peristiwa yang menyulut sentimen dan rasa solidaritas antar partisipan. Dengan adanya peristiwa tersebut maka partisipan dibujuk untuk melakukan *Mob*. Dalam hal ini, peran yang dimiliki oleh

pemimpin untuk menggerakkan dan mengorganisasi massa juga sangat penting. Tanpa adanya pengaruh dari pemimpin maka kemunculan suatu *Mob* akan mudah digagalkan. Sebagai contoh setiap kelompok suporter sepakbola memiliki koordinator yang dianggap sebagai pemimpin. Dalam kasus kerusuhan sepakbola, pemimpin biasanya memberi komando untuk melakukan tindakan brutal seperti “Bakar saja...”, “Habisin wasitnya.....”, atau “Hancurkan lapangan...”

#### 6. *The operation of social control*

Kontrol sosial pada umumnya dipegang oleh penguasa suatu *Mob*. Dalam hal ini, kekuasaan tersebut dapat digunakan untuk menghentikan atau bahkan menjadikan *Mob* semakin berkembang, dimana solidaritas pengikut *Mob* menjadi semakin tinggi. Sebagai contoh, kontrol sosial dalam suatu kerusuhan sepakbola dapat dipegang oleh aparat keamanan atau pemimpin kelompok suporter.

