

## **BAB II**

### **TINJAUAN KEPUSTAKAAN**

#### **1. Kekerasan dalam Olahraga Sepakbola**

Kekerasan dianggap sebagai suatu ancaman bagi masyarakat atau subsistem dalam masyarakat. Kekerasan menyangkut kondisi ketakutan, ancaman, dan mengubah pola hubungan yang ada di masyarakat. Hal tersebut dijelaskan Neal (1976; dalam Snyder dan Spreitzer, 1989:234) sebagai berikut: "violence is regarded as a threat to society or subsystems in society. It involves a condition of fear, threat, and changing the usual pattern of relationships." Lebih khusus lagi, Smith (1983; dalam Snyder dan Spreitzer, 1983:234) menjelaskan bahwa "more specifically, violence in sport violates the norms and rules of the contest, threatens lives and property, and usually cannot be anticipated by the person affected." Dari kedua pendapat di atas, dapat dipahami bahwa tindakan kekerasan dianggap sebagai ancaman bagi masyarakat. Sedangkan tindakan kekerasan yang terjadi dalam olahraga melanggar aturan olahraga itu sendiri dan tidak dapat diantisipasi oleh para pemain itu sendiri. Definisi kekerasan dapat dikemukakan dengan mengacu kepada pendapat beberapa ahli. Menurut Smith (1983:2) bahwa "violence, more often than not, refers to the physical side of aggression, hence the term violent aggression. Violence is behaviour intended to injure another person physically." Sedangkan menurut Calhoun (1987:281), kekerasan dapat diartikan sebagai "the use of destructive personal force against objects (including people) that are believed to stand in the way of one's goals." Lebih jauh lagi definisi kekerasan ini dijelaskan oleh Feshback (1971; dalam Cox, 1990:266) bahwa "the

term violence can be reserved for the more serious manifestations of aggression in sport.” Selanjutnya menurut Simon (1991:53), “violence involves the use of physical force with the intent to harm persons or property”. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa istilah kekerasan merupakan manifestasi agresi fisik yang lebih serius dengan menggunakan kekuatan fisik dan ditujukan untuk mencederai orang lain dalam hal ini pemain.

Terdapatnya definisi yang berbeda-beda disebabkan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut seperti dijelaskan Smith (1983:1) antara lain :

First, there are differences in perspective (and terminology) among the discipline, that make violence and aggression part of their domain . . .  
Second, it is probably a mistake to think of violence or aggression in unitary terms, as if all their forms were merely aspects of the same phenomenon . . .  
Third, the concepts are loaded with moral, social, and political meanings. . .

Asumsi-asumsi ilmuwan tentang kebaikan dan keburukan kekerasan dan agresi sering dinyatakan secara eksplisit dalam definisinya. Beberapa ilmuwan menggunakan istilah kekerasan secara bergantian dengan istilah agresi, misalnya kekerasan psikologis, kekerasan ekonomi, kekerasan politik, dan berbagai bentuk ketidakadilan yang merupakan kekerasan. Persoalan tersebut seperti dijelaskan Audi (1974; dalam Smith, 1983:2) bahwa “. . . some theorists seem to use the word violence more or less interchangeably with aggression.” Dari penjelasan itu dapat disimpulkan bahwa istilah kekerasan sering pula digunakan sebagai agresi.

Banyak faktor yang menyebabkan timbulnya tindakan kekerasan. Salah satu faktor tersebut misalnya adalah perpindahan populasi yang cepat ke kota yang

telah menimbulkan dampak-dampak psikologis dan perubahan-perubahan sosial. Proses mobilitas urbanisasi telah mengubah tradisi masyarakat seperti yang ada dalam adat kebiasaan, agama dan keluarga. Dalam beberapa hal, persoalan transisi sosial tersebut telah menyebabkan kerusakan terhadap aturan-aturan yang ada di masyarakat. Dengan menurunnya bentuk-bentuk tradisi masyarakat, maka sumber-sumber identifikasi baru mulai nampak, termasuk bentuk-bentuk kehidupan komunal baru. Hal tersebut seperti diungkapkan Snyder dan Spreitzer (1989:235) bahwa "with the decline of traditional forms of community, new sources of identification have arisen, including new forms of communal living. . . for many people the rise of commercialized sport served as a means of generating new social meanings and identity." Jadi bagi banyak orang, kemunculan olahraga komersil berfungsi sebagai alat untuk membangkitkan munculnya identitas sosial baru. Identitas sosial baru tersebut diperlihatkan oleh para penonton yang selalu memberikan dukungan kepada suatu tim olahraga. Identifikasi dengan suatu tim olahraga secara psikologis berfungsi sebagai kompensasi karena hilangnya dukungan sosial. Smith (1983:35) menjelaskan bahwa "athletics teams that represent high schools, colleges, universities, and cities are supported by dedicated and committed fans. This identification with a sport team may be psychologically functional as a compensation for the loss of community and social supports resulting from urbanization."

Perubahan-perubahan tersebut telah memiliki nilai sosialnya dalam perubahan bentuk dan arti pekerjaan. Bagi beberapa orang, pekerjaan pada hakekatnya tidak lagi memuaskan. Pekerjaan telah menjadi instrumen, dan

kerugian yang dialami dalam pekerjaan harus diimbangi dengan aktivitas di luar pekerjaan (Kando dan Summers, 1971 ; dalam Spreitzer dan Snyder, 1989:237). Olahraga dan bentuk-bentuk aktivitas waktu luang, dapat berfungsi untuk melepaskan energi seseorang dan mengurangi ketegangan yang dialami setelah bekerja. Sedangkan bagi orang lainnya, olahraga dapat berfungsi sebagai suatu restorasi ketegangan dan kegalauan, yaitu suatu kesenangan yang berlawanan dengan aspek-aspek rutinitas dari kehidupan kerjanya. Oleh karena itu olahraga dapat berguna sebagai fungsi pengganti bagi ketidaktentuan, kekecewaan, dan kebosanan orang-orang. Fungsi pengganti olahraga ini menurut Simon (1991:23) adalah "this compensatory function of sport, coupled with the need for identification, is likely to result in spectators who demand excellence and vicarious success not available to them in other spheres of their life."

Meskipun pertandingan olahraga terstruktur dan ada aturannya, tetapi suatu pertandingan dimainkan dalam konteks sosial di mana struktur itu renggang atau lemah dan dengan demikian dapat terganggu dengan mudah. Seperti yang dikemukakan Lüschen (1970; dalam Snyder dan Spreitzer, 1989:235) bahwa "if sport teams are points of identification with other systems, such as schools, communities, and nations, rivalries coming from other sources may be introduced into a sport contest and thus lead to . . . severe conflict." Demikian pula, Muzafer Sherif dan Carolyn Sherif (1969; dalam Calhoun, 1987:283) menjelaskan bahwa, "when members of two groups come into contact with one another in a series of activities that embody goals which each urgently desires, competitive activity toward the goal changes over time, into hostility between the groups and their

members.” Pendapat di atas menunjukkan bahwa bilamana anggota-anggota dari kedua kelompok saling mengadakan kontak dengan anggota lainnya dalam serangkaian aktivitas kompetitif, maka aktivitas kompetitif ke arah tujuan akan berubah menjadi permusuhan antara kedua kelompok dan anggotanya. Pendapat yang sama diungkapkan oleh Hughes dan Coakley (1978; dalam Calhoun, 1987:283) bahwa ”team organization itself, especially in contact sports like football and hockey, may be so oppressive and threatening as to incite violence.” Maksud dari pernyataan tersebut bahwa, dalam olahraga beregu terutama yang mengandung unsur kontak tubuh seperti sepakbola dan hoki sangat rawan dalam memunculkan kekerasan pada pemain, sehingga tidak mustahil akan menyebar ke arah para penonton.

Sumber persaingan antara atlet dan penonton dapat meningkat karena faktor-faktor seperti ketegangan ras, etnis, agama, ekonomi, politik, atau sosial yang melekat dalam suatu masyarakat. Contoh kekacauan yang menyangkut etnis, ekonomi, politik, dan yang berkaitan dengan pertandingan olahraga, dapat digambarkan dalam perang sepakbola antara Honduras dan El Salvador tahun 1969 (Calhoun, 1987:296). Sejumlah besar orang-orang El Salvador secara ekonomi tidak berkembang dan bermigrasi ke pedesaan di negara Honduras yang penduduknya tidak begitu banyak. Perpindahan penduduk ini telah meningkatkan perseteruan antara kedua negara, dan Honduras merasa tersinggung karena keunggulan El Salvador dalam bidang ekonomi. Selanjutnya, sering terjadi perselisihan batas antara kedua negara. Dalam konteks ketegangan internasional ini, keributan menyertai pertandingan sepakbola World Cup. Pertandingan

sepakbola World Cup ketiga mencapai puncaknya dalam suatu pemutusan hubungan ekonomi dan politik antara kedua negara dan mobilisasi kekuatan militer. Contoh lainnya tentang konflik ekonomi, agama, politik, dan etnis yang dikaitkan dengan keributan dalam olahraga yaitu antara penonton sepakbola di Inggris, Italia, dan Amerika Latin (Wenn, 1989:5). Sedangkan konflik di Skotlandia menurut Giulianotti (1991; dalam SIRC, 1996:8) adalah bahwa "Scottish football fan behaviour derives from specific cultural and historical forces."

Bukti menunjukkan bahwa dukungan kerumunan sekelompok orang terhadap kekerasan yang legal dan ilegal dalam pertandingan olahraga, sangat berpengaruh terhadap peningkatan ketegangan yang dapat mengakibatkan benturan antara batas pertandingan yang tertib dengan dorongan kekerasan. Smith (1976; dalam Snyder dan Spreitzer, 1989:236), melaporkan bahwa pemain hoki muda usia biasanya merasa bahwa perilaku ilegalnya dalam hoki didukung oleh orang tua, teman seregu, pelatih, serta teman di luar regunya. Beberapa penonton menunjukkan antusiasmenya yang tinggi selama terjadinya perkelahian antara pemain. Selanjutnya Calhoun (1987:292) menyatakan bahwa perkelahian penonton dalam sepakbola disebabkan oleh perkelahian pemain. Selanjutnya, penambahan ketegangan dan kegairahan akan mencapai puncaknya, yaitu bilamana regunya mempunyai kekuatan yang sama dan hasil pertandingan memiliki arti penting. Hal tersebut seperti diungkapkan Snyder dan Spreitzer (1989:236) bahwa ". . . the build up of tension and excitement is greatest when

the team are approximately equal in performance and the game outcome is important.”

Kompetisi olahraga telah menarik para pemain dan penonton bersama-sama berkerumun dengan kondisi di mana aturan-aturan dapat terganggu, sehingga menyebabkan konfrontasi agresi dan kekerasan. Dalam sosiologi, istilah perilaku kolektif (*collective behavior*) menunjukkan situasi yang tak berstruktur. Kebanyakan contoh dalam olahraga sepakbola diklasifikasikan sebagai perilaku kolektif, khususnya perilaku kerumunan orang yang kacau, keributan, dan perilaku agresif dari atlet dan penonton. Bentuk-bentuk perilaku tersebut termasuk gangguan perilaku yang berstruktur, norma-norma yang muncul, dan tidak adanya mekanisme kontrol sosial.

Selama pertandingan, para atlet sering merasakan cedera atau rasa sakit yang disebabkan benturan dengan pemain lain. Dalam olahraga sepakbola, kontak tubuh diperbolehkan menurut aturan permainan. Kontak tubuh yang signifikan terjadi pada ganjalan (*tackle*), tabrakan, dan tindakan lainnya yang dianggap syah menurut aturan-aturan permainan. Kekerasan dengan fisik dalam sepakbola sering merupakan akibat dari perilaku yang disengaja. Oleh karena terdapat kaitan yang positif antara kemenangan dan keberhasilan, maka permainan keras sangat dituntut oleh para pendukung, pelatih dan manajer. Setiap pemain sepakbola telah belajar banyak semenjak usia awal, yaitu belajar bagaimana menggunakan berbagai bagian tubuhnya untuk melakukan ganjalan, rintangan dan pelanggaran terhadap orang lain. Oleh karenanya, maka bentuk kekerasan yang ringan dan bahkan berat, keduanya masih melekat dalam sepakbola saat ini dan

sering mengakibatkan keributan, perkelahian dan cedera yang sudah dianggap biasa sebagai konsekuensi dari permainan, sehingga olahraga sepakbola dianggap sebagai miniatur perang, seperti yang dijelaskan Simon (1991:64) bahwa, “. . . football is a miniaturized version of war.”

Kekerasan yang tumbuh dalam olahraga sepakbola, telah menjadi perdebatan politik, sosiologis, moral dan hukum. Olahraga sepakbola yang menuntut perilaku berbahaya dari pemain, telah berlawanan dengan semangat dan isi aturan sepakbola. Bentuk kekerasan penonton sepakbola (*hooliganisme*) merupakan sebuah fenomena internasional yang telah menyebabkan keributan-keributan dan pengrusakan-pengrusakan di seluruh dunia. Menurut beberapa pengamat, kebrutalan, kekerasan dan penyerangan kriminal juga meningkat di dalam lapangan pertandingan. Misalnya, pada bulan Januari 1995, seorang pemain dari klub Manchester United Eric Cantona melakukan penyerangan terhadap seorang penonton di mana penyerangannya telah menunjukkan adanya pertumbuhan kekerasan yang perlu mendapat perhatian (Reilly, 1996:331).

Kekerasan dalam olahraga sepakbola sebagaimana yang diketahui oleh kebanyakan orang, terjadi pada penonton dan melalui pemberitaan media masa. Perilaku kekerasan tersebut menurut Berk (1974; dalam Snyder dan Spreitzer, 1989:236) mempunyai karakteristik “ (1) the situation involves many people in face-to-face contact with one another; (2) most of the behavior evolves in an unplanned fashion; (3) the crowd activity is transitory and short-lived; and (4) there is considerable cooperation among the crowd members.” Maksud dari pernyataan di atas bahwa, karakteristik perilaku kekerasan menyangkut situasi

yang melibatkan banyak orang yang saling berdekatan, perilaku berkembang dengan tidak direncanakan, peristiwanya berlangsung singkat dan sementara, serta terdapatnya kerjasama diantara anggota kelompok.

Contoh karakteristik-karakteristik perilaku kekerasan tersebut, ditunjukkan juga oleh para penonton sepakbola Liga Indonesia VII Oktober 2001 yang berlangsung di Stadion Gelora Senayan Jakarta, pada saat berlangsung pertandingan antara Persib Bandung melawan Persija Jakarta. Peristiwa kekerasan tersebut banyak melibatkan para penonton dari kedua kelompok yang berdekatan dan hanya dibatasi pagar, yang kemudian pagar dirusak oleh para penonton tuan rumah, sehingga akhirnya terjadi aksi pelemparan dengan menggunakan batu terhadap penonton tamu. Keributan terjadi setelah para penonton tuan rumah berusaha menerobos tribun yang ditempati oleh penonton tamu, dengan cara melawan polisi yang berusaha melakukan penjagaan di tempat tersebut. Karena situasi semakin membahayakan tidak saja bagi para penonton tamu, tetapi juga bagi polisi, terpaksa melepaskan tembakan gas air mata ke arah penonton yang bertindak brutal. Akibatnya banyak penonton, polisi, dan para pemain di lapangan merasakan mual dan pedih di mata, bahkan ada penonton dan pemain yang tidak sadarkan diri, sehingga panitia terpaksa memberhentikan pertandingan selama kurang lebih sepuluh menit. Tindakan kekerasan tersebut berlangsung singkat, melibatkan banyak orang (penonton), dan perilaku itu berkembang dengan cara yang tidak direncanakan, tetapi nampaknya terdapat kerjasama dalam mengatur para anggota kedua kelompok penonton tersebut. Dalam peristiwa itu secara bersama-sama kedua kelompok tersebut memobilisi

masing-masing anggotanya untuk melakukan penyerangan ataupun bertahan. Hal ini dapat dilakukan dengan mudah, karena setiap kelompok menggunakan atribut kelompoknya masing-masing.

Dari penjelasan bagian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa tindakan kekerasan yang terjadi dalam olahraga, baik itu yang dilakukan oleh pemain ataupun penonton khususnya dalam pertandingan sepakbola merusak aturan pertandingan dan norma-norma yang ada di masyarakat, sehingga tidak mustahil juga akan merugikan kehidupan masyarakat. Tindakan kekerasan biasanya dilakukan pemain dan terjadi pada olahraga beregu yang mengandung unsur kontak tubuh, yang selanjutnya sering merambat ke tribun dimana penonton berada, sehingga menyebabkan terjadinya kekerasan antara penonton. Situasi saat terjadinya kekerasan biasanya melibatkan banyak orang dan perilaku tersebut tidak direncanakan lebih dahulu, artinya bahwa perilaku tersebut terjadi secara spontanitas dan berlangsung secara singkat. Meskipun berlangsung singkat dan sementara, para penonton memperlihatkan kerjasamanya dalam mengatur para penonton lainnya untuk melakukan suatu tindakan.

## **2. Kasus Hooliganisme Sepakbola di Eropa**

Negara-negara di benua Eropa, kebanyakan merupakan negara-negara yang mempunyai prestasi sepakbola internasional, dan terkenal pula dengan penyelenggaraan sepakbola profesional yang banyak melibatkan para pemain kelas dunia untuk bermain di liga-liga sepakbola Eropa serta disaksikan oleh beribu-ribu penonton, baik secara langsung di dalam stadion, maupun melalui

televisi di seluruh dunia. Maka tidaklah mengherankan apabila fenomena kekerasan penonton sepakbola banyak terjadi di persepakbolaan Eropa, terutama di negara Inggris. Salah satu alasannya adalah karena negara Inggris mempunyai catatan sejarah terpanjang tentang perilaku kekerasan yang dilakukan penonton sepakbola. Hal tersebut seperti yang dinyatakan oleh Sir Norman Chester dari Centre for Football Research Universitas Leicester Inggris (2001:4) bahwa:

Firstly, the English as we have said, have along history of football spectator disorders, going back right to the early days of the professional sport in England in the nineteenth century. . .Secondly, the English seem to have exported hooliganism much more readily than other countries. . .Thirdly, while many countries have had domestic hooligan problems-intense conflict between supporters of rival clubs-these have not typically been translated into hooligan support for their respective national teams. . .

Oleh karena itu, perlu untuk dipaparkan sekilas gambaran tentang persoalan hooliganisme yang terjadi di Eropa, terutama di Inggris. Hal ini diperlukan sebagai bahan perbandingan dengan perilaku kekerasan yang ditunjukkan oleh para penonton sepakbola di Indonesia.

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, peristiwa kekerasan sepakbola di Eropa (*soccer hooliganism*) yang paling dramatis terjadi di Stadion Heysel Brussel Belgia yang mengakibatkan kematian 39 orang penonton Italia. Bukan saja orang Eropa yang telah mendengar kejadian yang tragis ini, tetapi kejadian tersebut telah didengar pula oleh masyarakat di seluruh dunia. Warga Inggris dan juga warga Eropa lainnya lebih menyadari tentang kejadian tersebut yang kemudian dikenal dengan *British disease* atau *soccer hooliganism*, atau oleh

publik Inggris sendiri dikenal sebagai *black wednesday* (Gammon, 1985; dalam Cox,1990:265)

Hooliganisme sepakbola yang merupakan kiriman dari Inggris, telah menyebar ke negara-negara lain di Eropa. Seperti dijelaskan Kerr (1994; dalam Haley dan Johnston, 1995:2) bahwa ” . . . British soccer hooliganism, as a wholly British import and peculiarly English pastime has spread to other countries in Europe.” Hooliganisme sepakbola yang terjadi di negara-negara Eropa seperti Belanda dan Italia, hooliganisme ini semata-mata hanya meniru apa yang telah terjadi di Inggris. Hal tersebut seperti dijelaskan Murray (1984; dalam Haley dan Johnston, 1995:2) bahwa ” where soccer hooliganism does occur in countries like Holland and Italy, it seems merely to imitate what has gone on in England over the last 30 years, and it is a good deal less frequent and much less widespread.” Sedangkan di negara lain di kepulauan Britania, tipe perkelahian yang terjadi pada saat pertandingan sepakbola berbeda dengan yang terjadi di Inggris. Di Irlandia utara dan Skotlandia misalnya, tindakan kekerasan penonton disebabkan disebabkan oleh perbedaan kelas sosial yang didasarkan pada kepercayaan, budaya, dan ras yang berpengaruh terhadap aktivitas olahraga, seperti yang diperlihatkan oleh tim sepakbola Glasgow Celtic dan Glasgow Rangers. Wenn (1989:5) menjelaskan bahwa,“ other broad social division based on religion, culture and race also influence the world of sport. The Scottish local derby between Glasgow Celtic and Glasgow Rangers is the off-quoted example of religious differences spilling over onto the terraces.”

Bangsa-bangsa lain mungkin telah banyak mendengar tentang peristiwa-peristiwa kekerasan penonton sepakbola, tetapi dari kebanyakan konsep-konsep kekerasan yang terorganisir (*organized violence*) dan aktivitas kriminal lain yang dilakukan oleh apa yang dinamakan *fans* dari suatu tim sepakbola profesional, sulit sekali untuk diidentifikasi. Sekalipun demikian, di Inggris dan negara-negara lainnya di dunia masih terdapat ancaman nyata terhadap para penonton sepakbola pada saat menonton pertandingan sepakbola. Hooliganisme yang terjadi pada saat ini, berbeda dengan hooliganisme yang terjadi pada masa lalu dan jarang melibatkan tindakan kekerasan yang tidak disengaja. *The Chelsea Headhunters* misalnya, merupakan sebuah kelompok hooligan sepakbola yang terkenal karena perilaku buruknya di London, dan mempunyai struktur hirarki kepemimpinan yang khusus (Keel, 1987; dalam Haley dan Johnston, 1995:2). Tujuan operasi kelompoknya menurut Darbyshire (1991:2) antara lain adalah, tingkat perencanaan kelompok yang mendalam dan digunakan dalam menyusun peluang-peluang untuk melakukan tindakan kekerasan terhadap hooligan lawannya. Tindakan kekerasan yang diciptakan bentuknya apa saja tetapi spontan. Contohnya, mereka dapat memobilisasi sekitar 400 hooligan, mengaturnya jauh hari sebelum pertandingan dilaksanakan. Untuk pergi ke tempat pertandingan yang jauh, mereka pergi dengan caranya sendiri, dan tiba dengan tidak diduga-duga dari arah yang tidak diketahui. Metode perjalanan yang luar biasa ini, didanai dengan beribu-ribu poundsterling. Hal tersebut dijelaskan Keel (1987:3) bahwa "this extravagant method of travel was financed from thousands of pound retained in a member of bank accounts."

Usaha-usaha polisi Inggris dan agen-agen manajemen lain yang bertanggung jawab dalam mengendalikan dan menurunkan hooliganisme sepakbola, tidak menunjukkan keberhasilan yang memuaskan (Canter, 1989:2). Tindakan kekerasan penonton terus meningkat. Hal tersebut diakibatkan karena pencegahan terhadap aktivitas-aktivitas kelompok hooligan sepakbola kurang berhasil. Nampaknya, persoalan hooliganisme yang berkaitan dengan sepakbola Inggris terus berlanjut dan tumbuh dengan subur. Hooliganisme sepakbola tidak saja merupakan bagian integral dari struktur sosial bangsa Inggris, tetapi juga bagian integral dari struktur sosial negara Eropa lainnya. Hal tersebut diungkapkan Taylor (1992; dalam Haley dan Johnston, 1995:3) bahwa "soccer hooliganism is now an integral part of the social fabric of England and, more recently, other parts of Europe." Nama baik orang-orang Inggris pada umumnya telah tercemar sebagai akibat dari pemberitaan wartawan, yang sering menggambarkan bangsa Inggris sebagai sebuah bangsa hooligan sepakbola atau *nation of soccer hooligans* (Taylor, 1992; dalam Haley dan Johnston, 1995:3). Mayoritas para penonton Inggris adalah penonton sejati, penggemar sepakbola yang taat pada hukum. Oleh karena itu tidak seharusnya nyanyian dan semangatnya pada saat menonton sepakbola disamakan dengan hooliganisme sepakbola. Beberapa hooligan sepakbola juga merupakan penggemar sejati, dan setelah menjadi hooligan tidak menghapuskan kesetiiaannya kepada tim kesayangannya. Sekalipun demikian, bagi kebanyakan para hooligan tipe permainan atau keberhasilan tim sepakbolanya biasanya tidaklah penting, yang paling penting bagi para hooligan adalah memicu keributan dengan para

pendukung lainnya. Kerr (1994; dalam Haley dan Johnston, 1995:3), menjelaskan bahwa, “to most hooligans the style of play or success of the team are normally unimportant. A particular team is merely a kind of flag of convenience that allows the hooligans to pursue their activities against the followers of other teams, the police or members of the public.”

Beberapa penulis berpendapat bahwa kekerasan hooligan sepakbola sepertinya tidak tersebar luas, reguler dan berulang-ulang, dan hanya merupakan suatu aspek tertentu dari perilaku penonton pada pertandingan sepakbola sebagaimana yang diamati dari berbagai pemberitaan media masa. Istilah hooligan sepakbola merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan aktivitas-aktivitas antisosial dari para pendukung tim sepakbola profesional. Kata *hooligan* pada awalnya berasal dari London pada abad 19, yaitu dari keluarga imigran bangsa Irlandia yang dinamakan *hooligan* (Williams dan Wagg, 1991; dalam Haley dan Johnston, 1995:3) yang menempati wilayah kumuh di bagian timur London. Istilah hooligan kemudian digunakan sebagai sebuah istilah yang menggambarkan secara umum tentang berbagai perilaku kasar atau kriminal, sedangkan penggabungan kata sepakbola dengan kata hooligan terjadi kira-kira tiga puluh tahun yang lalu, karena tindakan para hooligan dihubungkan dengan tindakan para penonton sepakbola profesional yang sering membuat kekacauan pada saat pertandingan sepakbola. Penyerangan hooligan biasanya dilakukan terhadap kelompok hooligan saingannya. Tetapi kedua kelompok hooligan tersebut dapat bersatu dan membentuk semacam koalisi dalam melakukan perjalanan ke luar negeri untuk mendukung tim sepakbola Inggris. Setelah para

hooligan ini kembali ke Inggris, maka koalisi itu dibubarkan dan kembali lagi sebagai hooligan saingan lamanya (Hornby, 1992; dalam Haley dan Johnston, 1995:3).

Persoalan tentang hooliganisme masih sering membingungkan, karena insiden-insiden sering terjadi di tempat yang jauh dari stadion sepakbola. Perilaku yang diperlihatkan pada saat insiden terjadi adalah banyaknya para pendukung tim sepakbola yang mengadakan keributan di mana saja, di dalam atau di luar stadion, dan bahkan di tempat yang jauh dari stadion. Tipe-tipe perilaku dan tindakan yang dikategorikan sebagai hooliganisme sepakbola sangat bervariasi. Hooliganisme sepakbola dapat menyangkut keributan, pelemparan-pelemparan, penyerangan pemain, perkelahian, vandalisme, penggunaan minuman keras, penyerangan fisik dan verbal, penggunaan senjata, pelemparan benda-benda, serta pembunuhan. Selanjutnya Trivizas (1980:3) menjelaskan bahwa sebanyak 67 persen dari orang-orang yang ditahan disebabkan karena penggunaan ancaman kata-kata atau perilaku kasar dan penyerangan. Persoalan ini sebagian disebabkan karena kesulitan-kesulitan untuk menahan para hooligan yang berada dalam kelompok yang besar, dan kenyataannya bahwa para polisi lebih menyukai menahan para penyerang dengan bentuk serangan yang telah diketahui sebelumnya dan bukti yang cukup untuk dihukum.

Aktivitas-aktivitas dari para hooligan sepakbola dapat terjadi sebelum, selama, atau sesudah pertandingan. Usaha-usaha yang dilakukan polisi untuk mencegah hooliganisme di stadion telah mengubah rupa hooliganisme sepakbola. Seperti yang dijelaskan Canter (1989; dalam Haley dan Johnston, 1995:4), bahwa

bilamana salah satu bentuk hooliganisme ditekan, maka bentuk hooliganisme lainnya akan muncul. Kejadian di lapangan misalnya, para penonton yang secara fisik terpisah di lapangan ternyata dapat melemparkan benda-benda, uang logam atau bahkan tempat duduk pada penonton lain, dan sementara itu para anggota lain bertugas sebagai petarung yang berasal dari kelompok lain, ditugaskan membuat kekacauan di lapangan.

Orang-orang diseluruh dunia telah banyak mengetahui dari pemberitaan media masa tentang penonton Inggris yang merupakan orang-orang kaku, gerombolan hooligan sepakbola peminum bir. Pernyataan ini seolah-olah menunjukkan bahwa bangsa Inggris menjadi suatu bangsa hooligan (Walvin, 1994; dalam Haley dan Johnston, 1995:8). Nampaknya para hooligan Inggris lebih menginginkan untuk mengabadikan kesan ini. Bertalian dengan persoalan itu, terdapat peningkatan dalam nasionalisme Inggris yang diakibatkan karena meningkatnya insiden-insiden hooliganisme. Para hooligan Inggris merasa bangga bahwa mereka merupakan kaum laki-laki yang paling kasar di Eropa. Hal tersebut dikemukakan Williams (1984:8) bahwa "English hooligans derived a sense of national pride from the fact that they believed they were the hardest blokes in Europe." Sekalipun demikian, seperti halnya di Inggris, maka kekuatan keamanan di negara-negara Eropa mulai digunakan untuk melawan kembali para hooligan. Tetapi para polisi di Jerman, Perancis, Italia, dan Spanyol kurang berhasil dalam menangani perilaku para hooligan. Untuk mengendalikan para hooligan, maka teknik penyemprotan gas, peluru karet, tongkat dan penyemburan air, telah digunakan secara rutin oleh para polisi Eropa. Hal tersebut seperti

dijelaskan Haley dan Johnston (1995:8) bahwa ” tear gas, rubber bullets, riot sticks and water cannons were routinely used by European police to quell troubles caused by English soccer hooligans.” Sekalipun demikian, taktik represif polisi secara meluas tidak menghalangi para hooligan untuk menciptakan bentrokan dengan polisi (Buford, 1991; dalam Haley dan Johnston, 1995:8).

Di negara-negara benua Eropa selain negara Inggris, pada saat pertandingan yang melibatkan kesebelasan Inggris, kebanyakan aktivitas hooligan yang dilakukan oleh orang Inggris terjadi di luar stadion. Penyebab keributan yang ditimbulkan diduga berasal dari konsumsi alkohol yang berlebihan. Pernyataan tersebut dijelaskan Williams (1994; dalam Haley dan Johnston, 1995:8) bahwa :

on the continent most hooligan activities conducted by the English occurred outside of the stadium. . . . in Spain destroying cafes and bars, beating up locals, clashing with Spanish youths, rioting in towns, looting, and committing other criminal acts, with alcohol consumption being blamed for the majority of these incidents.

Meskipun selama beberapa waktu manajemen pengendalian telah menurunkan tingkat insiden di dalam stadion, tetapi efek negatifnya terutama telah menyebabkan ketegangan yang luar biasa mirip dengan gambaran hooligan semula pada periode tahun 1960, tetapi lebih tersamar, berakar, dan terorganisir (Haley dan Johnston, 1995:9).

### 3. Agresi Dalam Olahraga

Istilah agresi (*aggression*) biasanya dianggap sebagai konsep yang lebih umum. Agresi dapat didefinisikan sebagai perilaku yang ditujukan untuk mencederai orang lain, secara psikologis ataupun secara fisik. Sedangkan istilah kekerasan (*violence*) seperti yang telah dijelaskan sebelumnya merupakan agresi yang dilakukan secara fisik, dan sering dikenal dengan istilah agresi kekerasan atau *violent aggression* (Smith, 1983:2). Berdasarkan penjelasan di atas, maka bentuk perilaku kekerasan merupakan manifestasi agresi yang lebih serius. Oleh karena itu, pemaparan teori-teori agresi dapat pula digunakan untuk menjelaskan fenomena perilaku kekerasan.

Kebanyakan fenomena agresi dan kekerasan tidak hanya melibatkan partisipasi atlet saja, tetapi juga banyak contoh-contoh yang melibatkan para penonton. Beberapa contoh perilaku kekerasan penonton dalam sepakbola telah dijelaskan dalam pembahasan sebelumnya, baik itu yang terjadi di Eropah, Amerika latin, Afrika, maupun yang terjadi di Indonesia. Scott (1970; dalam Cox, 1990:265) menegaskan bahwa olahraga dapat memberikan kondisi lingkungan yang ideal bagi atlet muda untuk belajar bagaimana mengontrol agresi dan emosinya. Tetapi pendapat sebaliknya diungkapkan oleh Fisher (1976; dalam Cox, 1990:265), yang menyatakan bahwa olahraga kompetitif nampaknya mengajari atlet dan penonton untuk berperilaku agresif dan bukannya menurunkan emosi. Sejumlah pertanyaan muncul mengenai persoalan agresi dalam olahraga. Antara lain, apakah partisipasi terhadap peristiwa kekerasan dalam olahraga berfungsi sebagai suatu katarsis (pelepasan dari kecenderungan melakukan

tindakan agresi), ataukah peristiwa itu semata-mata hanya mengajari dan mendorong terjadinya agresi selanjutnya di dalam atau di luar lapangan pertandingan. Untuk memahami persoalan di atas, maka pada bagian selanjutnya dibahas tentang definisi dan jenis-jenis agresi, serta teori-teori yang menjelaskan agresi.

#### **a. Definisi Agresi**

Banyak sekali definisi agresi yang digunakan. Dollard, Miller, Doob, Murer, dan Sears (1939; dalam Cox, 1990:266) menjelaskan agresi sebagai” . . . as a sequence of behavior in which the goal is to injure another person.” Pendapat lain dikemukakan oleh Baron (1977; dalam Cox, 1990:266 ), yang menyatakan bahwa “aggression is any form of behavior directed toward the goal of harming or injuring another living being who is motivated to avoid such treatment.” Sedangkan Bredemeier (1983; dalam Coakley, 1994:1) menyatakan bahwa perilaku agresif dalam olahraga merupakan “the intentional initiation of violent and or injurious behavior. Violent means any physical, verbal or nonverbal offense, while injurious behaviors stand for any harmful intentions or actions.” Kedua definisi tersebut mengandung tiga unsur penting. *Pertama*, perilaku yang dinamakan agresi harus diarahkan terhadap sasaran yang hidup, dalam hal ini yang dimaksud adalah manusia. *Kedua*, tindakan yang disebut agresi adalah tindakan yang mempunyai maksud untuk merugikan sasaran. *Ketiga*, harus terdapat ekspektasi yang masuk akal bahwa tindakan agresi itu akan berhasil, dan sasarannya akan dirugikan.

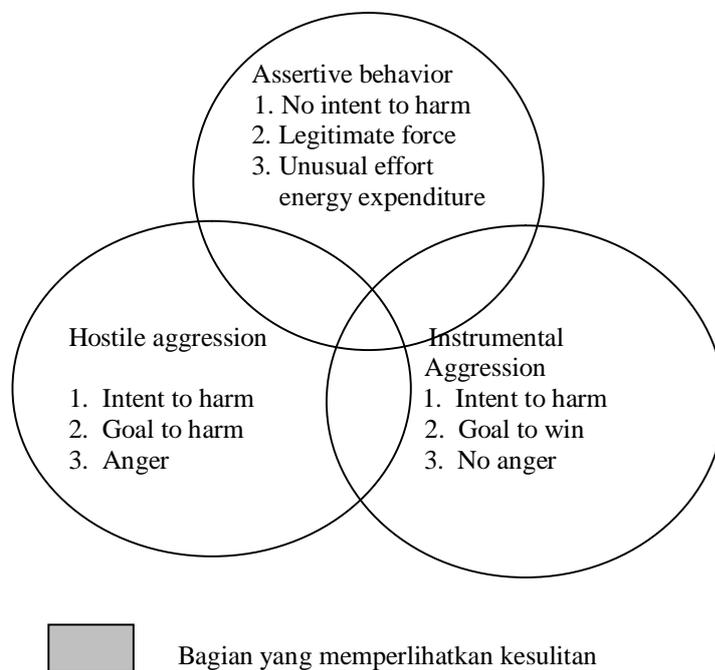
Istilah agresi sering digunakan saling bergantian dengan istilah permusuhan (*hostility*), dan sangat berlainan dengan jenis asertif atau bermain agresif. Hal ini dijelaskan oleh Freischlag dan Schmedke (1980; dalam Cox, 1990:266) bahwa "aggression. . . is often used interchangeably with the term hostility, and is very different from the type of assertive or aggressive play. . ." Pemahaman lain dari kekerasan (*violence*) dalam olahraga menurut Feshback (1971; dalam Cox, 1990:266) adalah ". . . the term violence can be reserved for the more serious manifestations of aggression in sport." Dua jenis dasar agresi sudah teridentifikasi, yaitu agresi permusuhan atau *hostile aggression*, dan agresi sebagai alat atau *instrumental aggression* (Baron, 1977; dalam Cox, 1990:266). Kedua jenis agresi ini dapat dibedakan dalam istilah penguat (*reinforcer*) utama, atau tujuan yang sedang ditemukan. Akan tetapi, tujuannya adalah untuk merugikan orang lain. Jika tidak demikian, maka perilaku itu bukanlah agresi (Bandura, 1973:27).

Bagi individu yang terlibat dalam *hostile aggression*, tujuan utamanya adalah untuk mencederai orang lain, untuk membuat korban menderita, dan penguatnya adalah rasa sakit serta penderitaan yang ditimbulkan. Jenis agresi ini selalu disertai dengan kemarahan orang yang bertindaknya. Istilah lain yang digunakan untuk agresi ini adalah *reactive aggression* dan *angry aggression* (Cox, 1990:267). Contoh untuk jenis agresi ini yang terjadi di lapangan pada saat pertandingan sepakbola dan dilakukan oleh para penonton sepakbola terhadap kelompok pendukung lainnya. Bila seorang penonton melempar batu atau benda apa saja ke arah penonton lain, maka akan menyebabkan kemarahan penonton

lainnya. Tujuan pelemparannya selain ditujukan untuk mencederai dan menyebabkan penderitaan orang lain, juga bertujuan untuk memperoleh tujuan lainnya, yaitu melakukan intimidasi terhadap pemain lawan, sehingga kesebelasan yang didukungnya memperoleh kemenangan.

Individu-individu yang terlibat dalam *instrumental aggression*, juga mempunyai tujuan untuk merugikan sasarannya. Akan tetapi, tujuan utamanya bukan untuk menyebabkan penderitaan orang lain, tetapi untuk memperoleh beberapa ganjaran atau tujuan eksternal. Seperti yang dijelaskan Leonard (1988; dalam ERIC, 1988:1) bahwa “instrumental aggression is non-emotional and task-oriented.” Dalam olahraga, tujuan eksternal ini dapat berupa uang, kemenangan, atau prestise. Pelaku agresi memandang bahwa tindakan agresinya sebagai suatu alat untuk memperoleh tujuan utamanya. Perolehan tujuan ini akan memperkuat perilaku agresif. Contoh untuk jenis perilaku agresi ini dalam sepakbola, yaitu jika para penonton tuan rumah melakukan intimidasi terhadap kesebelasan lain yang menjadi tamunya, dengan melakukan pelemparan dengan benda-benda ke dalam lapangan permainan atau meneriakkan kata-kata kasar, sehingga para pemain tersebut tidak bisa menampilkan permainan terbaiknya karena merasa terganggu. Sering para penonton tidak marah kepada pemain lawannya, tetapi menganggap bahwa pelemparan ke arah lapangan pertandingan sebagai cara untuk mengganggu pemain lawan, sehingga kesebelasan yang didukungnya akan memenangkan pertandingan. Dalam beberapa kasus, hanya penonton atau pemain sepakbola sendiri yang dapat menyatakan apakah agresinya itu permusuhan atau

hanya sebagai alat saja. Gambar 1 menjelaskan tingkat kesulitan dalam menentukan jenis agresi yang terjadi.



Gambar 1. Skema yang memperlihatkan kesulitan dalam menentukan jenis agresi antara *hostile*, *instrumental* dan *assertive behavior* (Cox, 1990: 268)

Istilah untuk jenis perilaku ini sering dikacaukan dengan agresi dan keagresifan, yaitu istilah *assertiveness* atau *assertive behavior* (Cox, 1990:269). Dalam permainan sepakbola, pada umumnya bila pelatih mendorong atletnya agar lebih agresif, apa yang pelatih maksud adalah berperilaku *assertive*. Pelatih ingin atletnya menunjukkan semangatnya. Bentuk perilaku ini melibatkan penggunaan kekuatan fisik dan verbal yang syah dalam mencapai tujuan seseorang, akan tetapi tak ada maksud untuk merugikan lawannya (Silva,1980; dalam Cox, 1990:269).

Jika seorang lawannya dirugikan sebagai akibat dari tackle dalam sepakbola, maka hal ini bukan merupakan agresi. Tindakan ini semata-mata hanya permainan kasar selama berada dalam aturan yang telah disepakati dan tidak bermaksud merugikan. Kekasaran memerlukan pengeluaran energi dan usaha yang luar biasa, tetapi jika tak ada maksud merugikan, maka kerugian yang diakibatkannya, hanya karena kebetulan saja. Jadi apa yang dinamakan perilaku kasar sering diklasifikasikan sebagai *instrumental aggression*. Seperti yang dijelaskan oleh Cox (1990:269) bahwa ” . . . it should be stated that what has been labeled assertive behavior . . . has often been classified as instrumental aggression.”

## **b. Teori-Teori Agresi**

Teori-teori agresi dapat digunakan untuk menjelaskan perilaku kekerasan yang dilakukan oleh penonton sepakbola. Pada dasarnya, menurut Cox (1990:275) teori agresi dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu teori naluri (*instinct theory*), teori frustrasi-agresi (*frustration-aggression theory*), dan teori belajar sosial (*social learning theory*). Ketiga jenis teori tersebut diuraikan pada pembahasan selanjutnya.

### **1). Teori Naluri (*Instinct Theory*)**

Teori ini didasarkan atas karya Sigmund Freud dan ahli etologis seperti Konrad Lorenz, yaitu para ilmuwan yang menekuni dasar-dasar biologis tentang perilaku binatang, mempelajari pola-pola perilaku ikan, burung atau binatang dengan habitat alamiahnya. Agresi merupakan suatu dorongan bawaan sejak lahir seperti dorongan seks atau lapar seperti yang dikatakan Freud (1950 dalam

Cox, 1990:275): ” . . . aggression as an inborn drive similar to sex or hunger.” Agresi tak dapat dihindari karena ada sejak lahir, tetapi seperti dorongan lainnya, maka agresi dapat diatur melalui pelepasan. Menurut Freud (1930; dalam Malim, 1997:105), ” there were two opposed instinctive forces at work in humans, *eros* and *thanatos*, the former a life instinct, the latter a death instinct. . .” Selanjutnya Freud menjelaskan bahwa pada manusia, agresi berhubungan dengan *thanatos*, dan naluri ini diarahkan ke luar kepada orang lain yang menyebabkan kerugian orang lain. Persoalan terpenting adalah bahwa agresi bagi manusia merupakan dorongan naluri dan alamiah, yang harus menemukan ekspresinya, baik itu prososial ataupun antisosial melalui aktivitas yang menyebabkan kerugian bagi orang lain. Sementara itu, Ardrey, Lorenz, dan Morris (1961; 1966; 1981; dalam Coakley, 1986:173) menegaskan bahwa agresi merupakan suatu produk evolusi, dan tanpa naluri agresif tidak ada species (termasuk manusia) yang dapat bertahan hidup. Selanjutnya para ahli etologis menyatakan bahwa energi agresif dapat dilepaskan melalui olahraga, baik itu oleh pemain ataupun penonton. Para penonton mengalami pelepasan, yaitu dengan mengamati dan mengidentifikasi perilaku para pemain. Sementara itu, Peter Marsh (1982; dalam Coakley, 1986:173) seorang ahli psikososial Inggris menjelaskan bahwa ” . . . sport events serve as occasions for ritual confrontations between fans.” Hasil risetnya tentang hooliganisme sepakbola di Inggris, Peter Marsh (1982; dalam Coakley, 1986:173) menyimpulkan bahwa ”these confrontations are relatively harmless, symbolic displays of aggressive energy; they are highly structured and predictable and serve to control the extent to which violence is expressed in other spheres of life.”

Maksud dari pernyataan di atas bahwa konfrontasi tersebut relatif tidak merugikan, tetapi hanya merupakan sifat agresif secara simbolis dimana pertunjukkan tersebut terstruktur dan dapat diduga serta berfungsi untuk mengontrol penyebaran kekerasan yang diungkapkan dalam aspek kehidupan lainnya.. Asumsi yang mendasari pendekatan ini adalah bahwa manusia memiliki naluri agresif dan olahraga memberikan suatu aktivitas yang aman dalam mengekspresikan perilaku agresif. Menurut teori ini, manusia merupakan makhluk hidup yang agresif dan harus memenuhi naluri biologisnya. Solusi terhadap agresi dalam masyarakat adalah bukan untuk mengabaikan aspek alamiah ini, tetapi untuk memberikan jalan keluarnya. Dengan demikian, perilaku agresi dianggap benar di masyarakat dimana aktivitas olahraga akan memberikan jalan keluarnya agresi secara aman dan dapat diterima masyarakat. Manusia yang agresif dan telah menemukan jalan keluar agresinya, tidak akan berperilaku agresif lagi, sampai dorongan naluri agresinya bertambah dan memerlukan pelepasan lagi (*chatarisis*).

## **2). Teori Frustrasi-Agresi (*Frustration – Aggression Theory*)**

Menurut teori ini, perilaku agresi terjadi sebagai akibat dari frustrasi. Setelah seseorang bekerja keras seharian, maka orang tersebut akan mengalami pelepasan ketegangan dengan melakukan olahraga atau menyaksikan pertandingan olahraga, termasuk menyaksikan pertandingan sepakbola.

Hubungan antara frustrasi dan agresi pertama kali dibahas oleh para psikolog Yale tahun 1939 sebagai respon atas tulisan Sigmund Freud tentang frustrasi dan agresi (Dollard, 1939; dalam Coakley, 1986:175). Para ahli tersebut

menyatakan bahwa frustrasi selalu mengakibatkan agresi, dan agresi selalu diakibatkan oleh frustrasi. Akan tetapi teori ini banyak dikritik, karena frustrasi tidak selalu menyebabkan respon agresif yang nampak. Berkowitz (1969; dalam Cox, 1990:278), menjelaskan "it should be clear to anyone who observes human behavior that frustration does not always result in an overt aggressive response." Asumsi dasar dari teori frustrasi – agresi menurut Coakley (1994:2) adalah bahwa, " . . . the magnitude of the expressed aggression is dependent on: the amplitude of the frustration, the individual's threshold for frustration, the amount of frustrating incidents, and the magnitude of the anticipated retaliation to one's expressed aggression". Dengan demikian, menurut asumsi teori ini, dorongan yang paling kuat untuk melakukan agresi akan diarahkan pada sumber - sumber frustrasi. Jika frustrasi menyebabkan terjadinya agresi, maka agresi akan diarahkan terhadap orang yang telah menyebabkan frustrasi. Apabila gagal melakukan ini, maka pelaku agresi akan menyerang sasaran kedua. Contoh kejadian ini adalah frustrasi yang dialami oleh para penonton sepakbola. Karena kesebelasan yang didukungnya mengalami kekalahan, maka agresinya sering diarahkan terhadap pemain lawan, yaitu dengan melakukan pelemparan ke arah pemain di lapangan pertandingan, sehingga tidak jarang banyak pemain yang mengalami cedera serius karena terkena lemparan batu dari arah tribun, atau bahkan para pemain lawan terpaksa harus dikawal untuk ke luar dari arena pertandingan. Kasus ini misalnya terjadi pada pertandingan Persija melawan Persib di stadion Siliwangi Bandung pada Liga Sepakbola Bank Mandiri VII. Tetapi para penonton tidak merasa puas, karena pemain lawannya bisa meninggalkan arena pertandingan dengan selamat.

Dengan demikian, karena merasa gagal, maka perilaku agresi selanjutnya sering diarahkan kepada polisi atau siapa saja yang kelihatan menghalangi tindakannya, atau yang paling sering adalah melakukan tindakan pengrusakan (*vandalisme*) di luar stadion.

Dorongan untuk melakukan agresi diakibatkan oleh frustrasi yang didasarkan atas beberapa macam mekanisme pembawaan sejak lahir atau dipelajari. Berkowitz (1965; dalam Cox, 1990:279), menegaskan bahwa mekanisme frustrasi-agresi terbentuk tetap, hanya mekanisme itu lebih bersifat dipelajari. Sedangkan teori Miller (1941; dalam Cox, 1990:279) tidak menyatakan demikian, tetapi mekanisme frustrasi-agresi sudah ada lebih awal pada masa pertumbuhan. Komponen teori frustrasi-agresi yang terpenting adalah bahwa agresi yang nampak berfungsi sebagai katarsis bagi agresi selanjutnya, yaitu emosi yang terpendam dapat dilepaskan dengan cara mengungkapkan perasaan seseorang melalui agresi (Berkowitz, 1970; dalam Coakley, 1994:3). Jika pelepasan ini tercapai, maka individu itu tidak mempunyai kebutuhan untuk melakukan agresi lagi. Teori frustrasi-agresi yang berkenaan dengan persoalan ini menyatakan bahwa kebutuhan agresi seseorang yang mengalami frustrasi akan berkurang melalui katarsis, kecuali kalau frustrasi itu berlangsung lama, atau perilaku agresi menjadi respon yang dipelajari, dan agresi menimbulkan kecemasan. Hal tersebut dinyatakan Berkowitz (1958; dalam Cox, 1990:279) bahwa :

specifically, the theory proposes that a frustrated person's need for aggression will be reduced through catharsis unless one of three things occurs: (1) the frustration persists, (2) the aggressive behavior becomes a learned response, or (3) aggression leads to anxiety, which is frustrating and will lead to further aggression.

Reformulasi teori ini menunjukkan bahwa agresi yang muncul sejak lahir dan agresi yang dipelajari melalui proses belajar, timbul secara bersamaan. Peristiwa frustrasi telah menciptakan suatu kesiapan untuk melakukan agresi. Karena agresi terjadi, maka stimuli tertentu yang berhubungan dengan agresi harus ada (Berkowitz dan Alioto, 1973; dalam Cox, 1990:279). Stimuli tersebut merupakan tanda bahwa frustrasi berhubungan dengan agresi. Sebuah contoh yang relevan adalah pemain atau penonton sepakbola yang frustrasi dan terus-menerus menghindari agresi sampai lawannya mengeluarkan kata-kata yang berkaitan dengan agresi.

Anggapan adanya katarsis telah menolak dugaan bahwa agresi dapat menurunkan kecenderungan seseorang terhadap agresi, malahan agresi akan menyebabkan agresi selanjutnya. Meskipun demikian, terdapat suatu kepuasan dengan apa yang dinamakan *completion tendency* (Berkowitz, 1964; dalam Coakley, 1994:3). Yaitu, orang yang frustrasi tidak merasa puas atau terpenuhi sampai dorongan agresinya tercapai. Akan tetapi, jika tindakan agresif ini diperkuat atau dipelajari, maka hanya akan menimbulkan agresi selanjutnya. Berkowitz (1981; dalam Cox, 1990:280) menyatakan bahwa ". . . the legitimacy of frustration also is an important factor in aggression. A frustration is considered 'legitimate' if it is no fault of the person who caused it. In such a case the tendency toward aggression is minimal." Legitimasi frustrasi merupakan faktor

yang penting dalam agresi. Frustrasi dianggap “logis atau wajar”, jika tak terdapat kesalahan dari orang yang menyebabkannya, yaitu tidak melanggar aturan. Dalam persoalan demikian, kecenderungan ke arah agresi adalah minimal. Dalam beberapa pertandingan sepakbola, para pemainnya sering memperlihatkan permainan keras terhadap lawannya, terutama setelah regunya memasukkan gol serta merasakan kesulitan untuk melakukan penyerangan ke daerah lawan. Kondisi ini menyebabkan para pemain yang kalah merasa frustrasi, dan akibatnya melakukan permainan keras. Tetapi permainan kerasnya yang dilakukan masih dalam batas-batas aturan permainan.

Dari pemaparan teori ini, dapat diambil kesimpulan bahwa tindakan agresi disebabkan karena frustrasi. Dorongan yang paling kuat untuk melakukan agresi akan diarahkan pada sumber-sumber frustrasi. Apabila frustrasi menyebabkan agresi, maka agresi akan diarahkan pada orang yang telah menyebabkan frustrasi. Kebutuhan seseorang yang mengalami frustrasi akan berkurang melalui katarsis, kecuali kalau frustrasi itu berlangsung lama atau perilaku agresi menjadi respon yang dipelajari.

### **3). Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*)**

Pengakuan terhadap keberadaan mekanisme fisiologis tentang agresi, telah mengkritik keberadaan teori naluri atau *instinct theory* dan teori frustrasi-agresi (Coakley, 1994:4). Tidak seperti teori naluri, maka menurut teori belajar sosial, agresi merupakan respon yang dipelajari. Menurut teori ini, orang-orang berperilaku agresif, karena mereka mempelajarinya dan bukan karena naluri biologis atau frustrasinya. Studi yang dilakukan Bandura, Ross dan Ross, Christy,

Gelfand dan Hartmann, Nelson, Gelfand dan Hartmann, Walters dan Brown (1961; 1971; 1969; 1963; dalam Cox, 1990:281), menunjukkan bahwa perilaku bermain anak-anak akan berubah setelah mereka mengamati model yang memperlihatkan tindakan agresi dan permusuhan.

Tindakan agresi mempunyai efek sirkuler (*circular effect*), yaitu satu tindakan agresi akan menyebabkan tindakan agresi berikutnya. Pola ini akan berlangsung sampai lingkarannya pecah oleh beberapa jenis penguat positif atau negatif (Cox, 1990:281). Studi yang dilakukan Smith (1980:112) dalam cabang olahraga hoki, menunjukkan bahwa kekerasan dalam olahraga hoki es disebabkan oleh *modeling*. Para atlet muda mempelajari agresi dengan melihat model perannya, yaitu pemain profesional. Selama tindakan agresi dalam olahraga profesional diperbolehkan, maka anak-anak akan meniru model perilaku agresif orang dewasa.

Perbedaan yang paling menonjol antara teori agresi lainnya dengan teori belajar sosial atau *social learning theory* adalah pandangannya tentang katarsis. Menurut Bandura (1977; dalam Coakley (1994:4), "the catharsis hypothesis, . . . is utter nonsense". Tindakan agresi yang dihasilkan bukanlah agresi yang lebih rendah, tetapi agresi yang lebih tinggi. Seorang atlet yang terlibat tindakan agresi dalam olahraga tidak akan menjadi pasif, malahan mungkin akan lebih agresif. Jelas sekali bahwa teori belajar sosial sangat berbeda dengan teori naluri atau *instinct theory*. Teori belajar sosial memberikan gambaran yang jelas terhadap munculnya tindakan agresi dan kekerasan yang terus-menerus dalam olahraga

amatir dan profesional. Selanjutnya pada Tabel 1 di bawah ini, diperlihatkan prinsip dasar dari teori-teori agresi menurut Cox (1990:276) :

**Tabel 1. Teori-teori agresi manusia (Cox, 1990:276)**

Theory	Basic Tenets of Theory
<b>Instinct Theory</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aggression is an innate biological drive</li> <li>2. Aggression results in a purging or venting of pent-up emotions</li> <li>1. Sport provides a safe and socially acceptable outlet for aggression</li> </ol>
<b>Frustration-Aggression Theory</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Aggression is a natural consequence of frustration</li> <li>3. The strength of the tendency to aggress is related to the strength, degree, and number of frustration</li> <li>4. Overt aggression may act as a catharsis or release against further aggression</li> </ol>
<b>Social Learning Theory</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. The need for aggression is a learned response</li> <li>2. Aggression begets further aggression</li> <li>3. Aggression does not serve as a vent or catharsis against further aggression</li> </ol>

Dari ketiga teori ini, nampak bahwa timbulnya agresi disebabkan oleh peristiwa yang berbeda. Menurut instinct theory, agresi merupakan dorongan biologis; pada frustration-aggression theory, agresi merupakan konsekuensi dari frustrasi, dan agresi dapat berfungsi sebagai katarsis; sedangkan social learning theory, agresi merupakan respon yang dipelajari, dan agresi tidak berfungsi sebagai katarsis

### **c. Katarsis dan Penonton**

Hasil-hasil penelitian dalam bidang olahraga yang menyangkut agresi dan partisipasi kurang memuaskan, dan penelitiannya juga jarang membahas tentang agresi penonton. Beberapa penelitian membuktikan bahwa mengamati tindakan agresif cenderung meningkatkan kecenderungan berperilaku agresif dan bukannya menurunkan perilaku agresif. Hal tersebut dijelaskan oleh Cox (1990:283) sebagai berikut : "many studies have demonstrated that viewing aggressive scenes tends to heighten, not lower, aggression tendencies." Kecenderungan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang berpengaruh terhadap perilaku agresif. Faktor-faktor tersebut menurut Malim (1997:110) adalah "among those factors . . . to influence aggressive behaviour are: personal factors including individual differences; environmental factors such as hot weather or poor air quality; situational variables such as the presence of weapons or of provocation of some kind."

Penelitian dengan menggunakan film tentang kekerasan dan non-kekerasan memperlihatkan bahwa tingkatan agresi yang lebih tinggi diakibatkan setelah melihat tindakan agresif dan bukan melihat tindakan non-agresif (Berkowitz, 1972; Goranson, 1970; Leith, 1982; dalam Cox, 1990:283).

Dalam beberapa studi, kecenderungan agresif dari subjek yang nyata diukur sebelum dan sesudah pertandingan. Hasil studi tersebut berlawanan dengan hipotesis katarsis (Arms, Russell, dan Sandilands, 1980; Goldstein dan Arms, 1971; Russell, 1981 b; Turner, 1970; dalam Cox, 1990:283). Studi yang dilakukan Arms dkk (1980; dalam Cox, 1990:283), menyimpulkan bahwa olahraga yang mengandung unsur kontak tubuh (*contact sport*) seperti football dan hoki es,

memperlihatkan tingkat agresi penonton yang meningkat. Dengan demikian nampaklah bahwa partisipasi sebagai penonton dalam olahraga yang mengandung unsur agresif tidak berfungsi sebagai katarsis. Pengamatan terhadap pertandingan football dan hoki tidak perlu memenuhi syarat sebagai *vicarious aggression*. Kebanyakan dari tindakan dalam jenis olahraga itu termasuk ke dalam kekasaran, bukan agresi. Skor subjek yang tinggi dalam mempersepsi agresivitas tidak berarti bahwa subjek akan berpartisipasi dalam suatu tindakan agresi.

#### **d. Faktor-faktor Situasional dalam Olahraga**

Kebanyakan penelitian tentang olahraga dan agresi banyak berkaitan dengan faktor-faktor situasi yang khusus. Faktor-faktor tersebut merupakan faktor yang terjadi berkaitan dengan agresi. Faktor-faktor tersebut antara lain ; persepsi terhadap maksud lawan, ketakutan terhadap adanya pembalasan, dan struktur pertandingan.

##### **1). Persepsi terhadap Maksud Lawan**

Jika seorang atlet merasa bahwa lawannya bermaksud melakukan tindakan agresi, maka atlet tersebut lebih cenderung merespon dengan tindakan agresi terhadap lawannya dari pada jika mempersepsi sebaliknya (Epstein dan Taylor, 1967; Greenwell dan Dengerink, 1973; dalam Cox, 1990:290). Ini berarti bahwa persepsi terhadap maksud agresif lawan bisa lebih menonjol dari pada mempersepsi terhadap kekalahan atau persaingan. Pengamatan di lapangan selama pertandingan sepakbola menunjukkan bahwa para pemain sepakbola yang

mempersepsi permainan kasar lawannya karena disengaja dan direncanakan untuk melakukan tindakan kasar, lebih memungkinkan untuk merespon dengan agresi, dari pada jika mempersepsi bahwa kekasaran yang dilakukan lawannya secara kebetulan. Setelah dijatuhkan dengan tackling yang keras, biasanya pemain yang dijatuhkan dengan spontanitas menginjakkan kakinya ke pemain yang telah melakukan tindakan kasar. Faktor yang paling signifikan dalam memprediksi agresi pemain adalah banyaknya agresi yang diarahkan terhadap lawan. Atlet yang mempersepsi bahwa lawannya sedang mencoba untuk melakukan tindakan kasar, akan merespon dengan agresi. Para penonton sepakbola yang mempersepsi bahwa penonton lawannya akan melakukan tindakan kekerasan, akan merespon dengan tindakan agresi lagi. Sehingga tidak jarang sering menimbulkan tindakan saling melempar, dan perkelahian diantara kedua kelompok penonton.

## **2). Ketakutan terhadap Pembalasan**

Tingkat agresi seorang atlet dapat diturunkan oleh ketakutan adanya pembalasan. Jika seorang atlet merasa takut adanya pembalasan dari seorang calon korbannya, maka atlet tersebut akan menahan untuk tidak melakukan tindakan agresinya. Dalam persoalan agresi antar perorangan, nampaknya persoalan ini dianggap benar. Baron (1971; dalam Cox, 1990:291), melakukan studi tentang *retaliation hypothesis* dan ditemukan bahwa subjek yang mempunyai mempunyai rasa takut terhadap adanya agresi balik, cenderung untuk memberikan tanda-tanda agresi yang kurang kuat terhadap korban. Hal ini menunjukkan bahwa jika hukuman atau pembalasan yang dipersepsi memungkinkan, maka tindakan agresi dapat diperhambat. Sekalipun demikian,

dugaan dasar ini juga diuji oleh Knott dan Drost (1972; dalam Coakley, 1994:2) dengan hasil yang sangat berbeda. Knott dan Drost mengatakan bahwa perilaku untuk melakukan pembalasan, diakibatkan karena lawannya cenderung menjadi lebih agresif. Karena tingkat agresinya meningkat, maka korban cenderung membalas agresi dengan tingkat agresi yang lebih tinggi. Nampaknya bahwa agresi permulaan dapat dihambat oleh ketakutan akan pembalasan, karena bila terjadi agresi, dan agresi balik dimulai, maka kondisi selanjutnya hanya akan mengakibatkan agresi yang meningkat. Setiap kali setelah melakukan tindakan kekerasan terhadap penonton pendukung kesebelasan Persija di stadion Siliwangi Bandung, maka para penonton pendukung kesebelasan Persib selalu berhati-hati jika akan menonton pertandingan berikutnya yang diselenggarakan di wilayah Jakarta. Pada saat iring-iringan mobil sudah berada di wilayah Jakarta, seluruh atribut Persib yang ditempelkan di mobil harus dibuka. Tidak jarang ada mobil yang masih memakai atribut Persib mengalami kerusakan berat dirusak oleh para pendukung Persija pada saat memasuki wilayah kota Jakarta. Peristiwa lainnya yang nampak adalah ketika para pemain Persib diintimidasi oleh para penonton Persija di Jakarta, maka para penonton Persib akan melakukan tindakan yang sama melakukan intimidasi terhadap kesebelasan Persija di Bandung. Bahkan tindakan ini bisa lebih parah, yaitu melakukan lemparan dengan benda-benda keras, sehingga para pemain Persija harus dikawal ke luar lapangan pertandingan

### **3). Struktur Pertandingan**

Penelitian tentang kaitan antara variabel pertandingan dengan agresi telah dilakukan oleh banyak ahli. Volkamer dan Wankel (1972; dalam Cox, 1990:291),

telah melakukan penelitiannya dalam cabang sepakbola dan cabang hoki es. Studi ini diikuti oleh Lefebvre dan Passer, Cullen, Martin, Russell dan Drewery (1974; 1975; 1976; 1976; dalam Cox, 1990:291), dalam cabang olahraga sepakbola, hoki es, bola basket, dan gulat. Ringkasan temuan-temuan yang berkaitan dengan variabel pertandingan tersebut antara lain; perbedaan angka, bertanding di kandang sendiri atau lawan, hasil pertandingan, peringkat tim, dan periode permainan

Selain faktor-faktor tersebut di atas yang berpengaruh terhadap timbulnya perilaku kekerasan dalam olahraga, maka masih terdapat faktor-faktor lainnya. Faktor-faktor tersebut menurut Wenn (1989:6) antara lain :

### **1. Sifat olahraga itu sendiri.**

Keributan lebih memungkinkan terjadi dalam cabang olahraga yang mengandung unsur kontak tubuh, dan keributan ini dapat berpengaruh terhadap penonton selain terhadap pemain. Dalam olahraga profesional misalnya, kemenangan berarti perolehan pendapatan yang sangat berarti. Kekalahan bagi beberapa pemain akan mengakibatkan menurunnya peringkat ke yang lebih rendah, dan konsekuensinya adalah kehilangan pendapatan. Serangkaian kekalahan berarti kejatuhan bagi seorang pelatih. Oleh karena itu, banyak para pelatih yang menginstruksikan para pemainnya untuk melakukan berbagai cara, termasuk menggunakan kekerasan, yang akhirnya akan memicu terjadinya keributan di lapangan pertandingan, serta tidak mustahil akan menyebar ke arah tribun di mana para penonton berada.

## **2. Sistem Skor Permainan**

Sistem skor permainan dapat berpengaruh terhadap tingkat kekerasan yang terjadi di dalam atau di luar lapangan pertandingan. Pada cabang olahraga yang mempunyai sistem skor yang tinggi seperti olahraga bola basket, keputusan seorang wasit dalam mensyahkan atau menganulir skor tidak dipandang begitu penting, tidak seperti pada cabang olahraga yang menggunakan sistem skor yang rendah seperti pada sepakbola. Oleh karenanya, keputusan tersebut akan lebih cenderung menimbulkan kemarahan dari pemain atau penonton. Lebih parah lagi, kemungkinan terjadinya keributan akan meningkat, jika petugas pertandingan tersebut dipersepsi tidak mampu untuk memimpin pertandingan atau bertindak berat sebelah.

## **3. Desain Fasilitas Stadion**

Stadion-stadion yang digunakan untuk pertandingan sepakbola, sering menjadi tempat terjadinya keributan antara para penonton, atau bahkan penonton dengan pihak keamanan atau polisi. Hal demikian terjadi, karena kemungkinan besar stadion tersebut tidak memiliki fasilitas-fasilitas tertentu yang bisa memberikan kenyamanan terutama kepada para penonton. Bisa juga fasilitas yang ada di sekitar stadion tidak didesain dengan baik, misalnya kapasitas tempat duduk yang terbatas, sehingga akan menyebabkan kondisi penonton yang penuh sesak dan berdesak-desakan (misalnya stadion Siliwangi Bandung). Dengan demikian, kondisi itu sering mengakibatkan penonton menjadi frustrasi. Kemudian kualitas pagar yang membatasi penonton dengan lapangan kurang baik (misalnya stadion Lebak Bulus Jakarta), sehingga para penonton dengan mudah

dapat memasuki arena pertandingan, dan bahkan ketinggian tembok yang mengelilingi stadion yang memudahkan para penonton dari luar untuk melakukan lemparan ke arah penonton yang ada di dalam tribun.

#### **4. Konsumsi Alkohol dan Narkoba yang berlebihan**

Konsumsi alkohol yang berlebihan oleh para penonton yang akan pergi menonton pertandingan sepakbola, terutama penonton muda usia, sering menjadi pemicu keributan di dalam stadion sepakbola. Penggunaan alkohol dan obat-obat terlarang akan mengakibatkan pengaruh yang sama bagi orang yang mengkonsumsinya. Sudah menjadi anggapan umum, bahwa orang yang suka mengonsumsi alkohol sering terlibat dalam tindakan kekerasan. Penelitian tentang pengaruh konsumsi alkohol ini telah dilakukan oleh Taylor dkk (1985; dalam Malim,1997:117). Kesimpulannya menunjukkan bahwa penggunaan alkohol dalam jumlah kecil masih dapat menurunkan tingkat agresi, tetapi penggunaan alkohol dalam jumlah besar akan meningkatkan agresivitas secara progresif. Begitu pula Valk (1999:9) yang melakukan studi terhadap hooliganisme sepakbola di Inggris mengatakan bahwa "there was a relation between excessive drinking and involvement in incidents." Penelitian yang sama juga dilakukan Marsh (1996:1) tentang pengaruh alkohol terhadap hooliganisme dan vandalisme sepakbola, hasilnya menunjukkan hal serupa, yaitu "some offences are alcohol-related by definition drink-driving for example. But these are by no means the only ones where alcohol plays a large part. Public disorder, including football hooliganism and vandalism is particularly associated with it." Sementara itu

penelitian lainnya dilakukan Sir Norman Chester Centre for Football Research Universitas Leicester Inggris (2002:9) menunjukkan bahwa ” . . . many hooligan offences these days are related to the use of alcohol. In 2000/2001, for example, 928 or 27 % of all arrests at League football in England and Wales were for drink-related offences.”

Sementara itu data di Indonesia belum menunjukkan bukti yang lengkap. Tetapi berdasarkan pengamatan di lapangan selama pertandingan Liga Indonesia yang berlangsung di stadion Siliwangi Bandung memperlihatkan bahwa para penonton yang memulai keributan diduga telah mengkonsumsi minuman alkohol atau obat-obatan lain. Kebanyakan minuman ini tidak dibawa langsung masuk stadion, tetapi pada pertengahan pertandingan berlangsung, beberapa orang penonton dari kelompoknya ke luar stadion membeli minuman keras yang dimasukkan ke dalam plastik atau membawa obat-obat terlarang. Kemudian minuman tersebut diminum bersama-sama sambil menonton.

## **5. Peran Media Massa**

Media massa dapat dianggap mempunyai peran yang positif dan negatif. Leonard (1988; dalam ERIC, 1988:1) menjelaskan bahwa ” . . . the media occupies a paradoxial position. On the one hand it affords ample exposure to sports related violence via television, magazines, newspapers, and radio, thus providing numerous examples to children who may imitate such behavior.”

Media sering mengagung-agungkan para pemain, terutama salah seorang pemain yang kontroversial dan agresif. Komentarnya selalu disertai deskripsi yang bernada kekerasan dan mengaitkan unsur kegembiraan dengan tindakan

kekerasan. Tetapi di lain pihak, pemberitaan tentang kekerasan dalam olahraga telah menstimulasi adanya usaha yang meningkat untuk mengendalikan dan mencegah perilaku kekerasan. Sedangkan Gunter dan Farquharson (2001: 1) dalam kaitannya dengan pemberitaan di media, menjelaskan bahwa “violence in the media is often identified as having profound and lasting effects on individuals who are exposed to it and as representing a vital and significant causal agent in relation to crime and violence in society.” Maksudnya adalah bahwa berita kekerasan di media sering diidentifikasi sebagai penyebab munculnya perilaku yang berkaitan dengan tindakan kekerasan dan kriminal yang terjadi di masyarakat. Pendapat lainnya menyatakan bahwa media tidak mengagungkan tindakan kekerasan, tetapi semata-mata hanya melaporkan apa yang telah terjadi. Hal tersebut dijelaskan Wenn (1989:6) bahwa ” the general view of the media was that it was not glamorising violence but was merely reporting what happened. . .” Harus diakui pula bahwa pemberitaan di media selain akan meningkatkan kemungkinan terjadinya tindakan kekerasan, juga telah membantu menemukan pelaku tindak kekerasan yang menyebabkan kekacauan, baik di dalam maupun di luar lapangan pertandingan.

## **6. Peran Keamanan atau Polisi**

Dengan semakin banyaknya kasus kekerasan yang dilakukan penonton sepakbola di berbagai negara, terutama di negara-negara Eropa dan Amerika Latin, maka peran dari keamanan atau polisi menjadi perdebatan yang cukup serius (Wenn, 1989:7). Pada umumnya, organisasi olahraga sepakbola menganggap bahwa organisasinya harus bertanggung jawab mengendalikan

peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam lapangan pertandingan yang melibatkan pemain; sedangkan para polisi harus bertanggung jawab untuk mengendalikan peristiwa-peristiwa yang terjadi di luar lapangan pertandingan. Kondisi ini sangat berlainan dengan apa yang terjadi di persepakbolaan Indonesia, di mana para polisi dan tentara serta keamanan lainnya banyak dilibatkan di dalam lapangan pertandingan, terutama untuk membantu mengendalikan para penonton yang menunjukkan perilaku tidak terpuji. Tetapi sering pula, para polisi ini melakukan tindakan yang berlebihan dan bukannya memberikan perlindungan terhadap para pemain atau penonton, sehingga justru malah menjadi pemicu keributan.

#### **4. Aspek-Aspek Olahraga yang mendorong Perilaku Kekerasan**

Unsur-unsur fundamental perilaku kolektif (*collective behavior*), yaitu perilaku yang dilakukan oleh sekelompok penonton sering muncul dalam konteks olahraga. Bukan hanya dalam situasi olahraga yang kondusif terhadap timbulnya permusuhan, tetapi juga diakibatkan oleh mekanisme kontrol sosial yang lemah, sehingga tindakan kekerasan dalam olahraga masih sering terjadi. Dalam pertandingan sepakbola, kekacauan-kekacauan yang timbul sering dilakukan oleh penonton. Tujuan penyerangan yang dilakukan penonton biasanya adalah pemain lawan, penonton lawan, dan wasit, dan dalam kasus-kasus tertentu bahkan tim kesayangannya sendiri. Faktor-faktor lain yang dapat menimbulkan kekerasan dalam olahraga menurut Snyder dan Spreitzer (1989:236) adalah ” . . . creation of increased intergroup hostility by the news media, high expectations of team success, and conscious efforts to heighten crowd excitement (spirit) through

rallies, pageantry, cheerleaders, and school songs.” Maksud dari pernyataan di atas adalah bahwa pemberitaan permusuhan antar kelompok oleh media masa, harapan yang tinggi akan keberhasilan tim, dan usaha-usaha yang sadar untuk meningkatkan kegairahan penonton merupakan faktor-faktor yang dapat meningkatkan kekerasan. Penyelenggara pertandingan sering membiarkan perilaku agresif dan kekerasan, terutama yang dilakukan oleh pemain, khususnya yang dilakukan oleh pemain tuan rumah. Kemungkinan tujuannya yaitu untuk memberikan hiburan kepada penonton, dan juga komentator yang sering mendorong penonton untuk memfokuskan perhatiannya pada aspek fisik pertandingan tersebut. Oleh karenanya, maka para penonton tersebut kemungkinan telah diajari untuk mengharapkan terjadinya kekerasan, sehingga toleransi terhadap harapan itu kian meningkat. Hal tersebut dijelaskan Snyder dan Spreitzer (1989; 237) sebagai berikut:

promoters are often willing to condone aggressive and violent behavior to provide the fans with the entertainment they want, and sports commentators encourage fans to focus their attention on the physical aspects of the game. Consequently, as fans are taught to expect violence, their tolerance for it increases.

Kekerasan bisa menyebar melalui penonton sebagai suatu bentuk penularan (*contagion*), yang pada awalnya sering diawali oleh tindakan-tindakan, baik yang berasal dari pemain, wasit, ofisial, penonton, maupun pihak keamanan.

Pada dasarnya Olahraga tersusun dan diatur oleh aturan-aturan yang memberikan kerangka di mana batas-batas ketegangan dan agresif dapat dilepaskan. Seperti yang ditegaskan dalam aturan, maka pertandingan diakhiri

pada waktu tertentu. Begitu pula permusuhan itu diawali dengan kegembiraan yang berupa kemenangan, atau kesedihan berupa penderitaan yang diakibatkan kekalahan. Dalam beberapa kejadian, ketegangan itu lama-kelamaan dapat hilang. Akan tetapi, bila aturan-aturan itu diabaikan oleh penonton, maka dapat menyebabkan kebingungan, seperti suasana hati yang tertular menjadi agresif . Aturan-aturan itu telah menetapkan struktur pertandingan. Bila kekerasan terjadi di lapang pertandingan, maka akan berpotensi menyebar ke tribun, di mana para penonton berubah menjadi partisipan dalam tindakan kekerasan yang ikut serta mengganggu tertibnya pertandingan. Tindakan kolektif oleh penonton menimbulkan suatu ancaman serius terhadap ketertiban, dan keselamatan orang lain yang menyaksikan pertandingan.

Kekerasan sering terjadi pada akhir pertandingan atau setelah pertandingan itu selesai. Oleh karenanya, beberapa pertandingan sepakbola dilaksanakan bertanding pada sore hari dan dalam beberapa hal dilakukan tanpa kehadiran penonton. Dalam persepakbolaan Indonesia, pertandingan yang dilakukan tanpa kehadiran penonton disebut “pertandingan usiran”, yang diakibatkan karena hukuman yang diberikan oleh organisasi pertandingan (PSSI). Hukuman ini diberikan, karena pada pertandingan sebelumnya pihak penyelenggara tuan rumah dianggap telah gagal untuk menyelenggarakan pertandingan dengan baik. Kegagalan yang dimaksud termasuk timbulnya gangguan-gangguan yang dilakukan oleh para penonton tuan rumah, yang melakukan kekacauan terutama yang dilakukan di dalam lapangan pertandingan.

Salah satu teori yang membahas perilaku agresif seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, yaitu *teori katarsis*, menjelaskan bahwa observasi dan partisipasi dalam tindakan agresivitas mempunyai suatu dampak katarsis dengan melepaskan permusuhan yang terpendam. Untuk mengetahui kegunaan asumsi teori ini, Goldstein dan Arms (1971; dalam Cox, 1990: 283), telah melakukan studi tentang perilaku permusuhan antara penonton laki-laki dalam kompetisi olahraga yang agresif (football) dan olahraga non-agresif (senam). Hasil penelitian menunjukkan bahwa permusuhan meningkat secara signifikan setelah melihat pertandingan football. Meskipun demikian, penelitian lain dengan jumlah bukti yang lebih besar, menunjukkan bahwa tindakan agresif cenderung untuk menyebabkan agresi yang lebih tinggi dan bukannya berfungsi sebagai katarsis. Leuck, Krahenbuhl, dan Odenkirk (1979; dalam Snyder dan Spreitzer, 1989:239) mereplikasi studi yang dilakukan Goldstein dan Arms dengan melakukan penelitian lebih banyak tentang perilaku penonton pada pertandingan bola basket. Studi ini melaporkan bahwa laki-laki, mahasiswa, dan para penonton reguler cenderung lebih agresif sebagai penonton. Penonton kelompok mahasiswa mempunyai tingkat agresi yang lebih tinggi dari pada non-mahasiswa, hal ini disebabkan karena tingginya tingkat keterlibatan psikologis dan identifikasi dengan regunya. Mahasiswa adalah bagian dari universitas, maka regunya merupakan gambaran simbolis baginya. Sedangkan penonton yang hanya sekali-kali menonton menunjukkan tingkat agresi yang lebih tinggi dari pada penonton yang sering mengunjungi pertandingan. Fakta menunjukkan bahwa penonton yang rajin menonton ini sudah terbiasa dengan tekanan-tekanan

pertandingan. Tingkat agresi dari setiap kelompok meningkat bersamaan dengan meningkatnya pertandingan, dapat dilihat pada Gambar 2.

Gambar 2. Tingkat agresi berbagai sub-kelompok sebelum dan sesudah pertandingan (Spreitzer dan Snyder, 1989:240)

Penemuan ini memperkuat studi sebelumnya yang menyangkal adanya dugaan bahwa peristiwa olahraga berfungsi sebagai katarsis yang menurunkan impuls-impuls agresif.

Beberapa studi lapangan, seperti yang dijelaskan Snyder dan Spreitzer (1989:239) telah mengidentifikasi kondisi-kondisi yang kondusif terhadap kekerasan dalam peristiwa olahraga, data menunjukkan bahwa kemungkinan terjadinya kekerasan disebabkan karena kondisi-kondisi sebagai berikut :

(1) high expectations of a team victory . . . ; (2) strong attachment to ‘ their ’ team . . . ; (3) high level of tension and excitement . . . (4) hostile act between opposing teams and coaches are frequent, intense, and poorly regulated . . . ; (5) game officials are perceived to be biased, lax, or incompetent ; (6) law enforcement officials seem hesitant, sparse, and ineffective; (7) the occurrence of violence varies directly with the level of competition . . . and the importance of the game . . .

Maksud dari pernyataan di atas adalah bahwa kondisi-kondisi yang menyebabkan kemungkinan terjadinya tindakan kekerasan adalah harapan kemenangan tim yang tinggi, keterikatan yang kuat dengan tim, tingkat ketegangan dan kegembiraan yang tinggi, permusuhan diantara tim yang berlawanan, petugas pertandingan dianggap bias, dan tidak kompeten, penegak hukum ragu dan tidak efektif, tingkat kompetisi dan kepentingan pertandingan.

Studi lainnya yang komprehensif tentang perilaku penonton telah dilakukan Dewar (1979; dalam Spreitzer dan Snyder, 1989:241), yaitu menganalisis faktor-faktor yang berhubungan dengan perkelahian antara penonton pada pertandingan baseball profesional. Kemungkinan terjadinya suatu perkelahian adalah berkaitan dengan faktor-faktor sebagai berikut :

- (1) thirty-three of the 39 fights took place on Friday, Saturday, or Sunday ;
- (2) the majority of the fights occurred at night games ;
- (3) two out of three fights occurred when the attendance was 80 percent of the stadium's capacity or greater. . . ;
- (4) most of the fan hostility took place in the bleachers and right field grandstand section . . . ;
- (5) the average number of fights was greater in June, July, and August and when the temperature was higher. . . ;
- (6) fighting is more likely in the late inning of the game . . . ;
- (7) twenty-four of the fights followed offensive rallies for the home team. . .

Temuan dalam penelitian-penelitian tersebut tidak menjamin adanya kesimpulan bahwa hubungan itu merupakan hubungan sebab-akibat yang langsung, akan tetapi, hubungan itu memberikan langkah awal dalam menganalisis permusuhan penonton, dengan demikian akan memberikan data deskriptif dari mana kerangka teori akan muncul.

Beberapa perspektif teoretis yang membahas tentang kekerasan dalam olahraga, khususnya yang dilakukan penonton menurut Snyder dan Spreitzer (1989:242) adalah sebagai berikut :

### **1. The Contagion Theory of Collective Violence**

Menurut teori ini, kerumunan penonton pada awalnya memperlihatkan gejala dan reaksinya dengan proses yang disebut *milling*, yaitu proses di mana individu-individu menjadi semakin tegang, gelisah, dan bergairah. Kondisi awal ini dapat diamati pada saat terjadinya gol dimana salah satu kelompok penonton pendukung terdiam sesaat setelah menyaksikan tim kesayangannya memasukkan gol, atau pada saat-saat berakhirnya pertandingan dimana salah satu kelompok penonton yang timnya menderita kekalahan nampak menjadi sedih dan gelisah seolah-olah tidak percaya bahwa tim kesayangannya harus tersingkir dari pertandingan. Kejadian ini menimbulkan perubahan pada diri para penonton di tribun dimana situasi kegembiraan berubah menjadi kesedihan. Dengan meningkatnya emosi, kegairahan dan stimulasi timbal balik, maka orang-orang lebih memungkinkan untuk bertindak impulsif di bawah pengaruh impuls bersama. Jika proses ini intensitasnya meningkat, maka penularan sosial (*social contagion*) timbul yang melibatkan penyebaran impuls atau kata hati yang cepat dan tidak rasional. Peristiwa penularan sosial ini sering menyebabkan penonton menjadi penonton yang aktif dalam berperilaku secara bersamaan. Selanjutnya, kegairahan bersama dalam kerumunan penonton dapat melibatkan proses reaksi sirkuler (*circular reaction*). Dengan demikian, bila seseorang menjadi gelisah, resah, atau bergairah, maka emosi dan perilaku tersebut akan menjadi suatu model

yang mempengaruhi orang lain, dan bila seseorang melihat orang lain terpengaruh, maka selanjutnya orang tersebut terstimulasi. Saling menstimulasi tersebut menghasilkan suatu spiral perasaan dan tindakan yang sirkuler. Bila seorang penonton mulai melakukan perlawanan terhadap tindakan represif polisi yang ada di sekitar pagar lapangan pertandingan, maka lambat laun penonton lainnya mulai ikut serta dan bergabung untuk melawan polisi. Peristiwa lain misalnya, keributan penonton yang terjadi pada bagian tribun lain dengan cepat akan berpengaruh terhadap para penonton yang berada di bagian tribun lainnya.

## **2. The Convergence Theory of Collective Violence**

*Contagion theory* berguna untuk menguji beberapa perilaku penonton, dan menegaskan bahwa individu-individu penonton telah berubah menjadi para penonton yang sukar dikendalikan setelah dijangkiti oleh penularan sosial (*social contagion*). Sedangkan *convergence theory* menegaskan bahwa kerumunan penonton terdiri dari kelompok orang-orang yang tidak mewakili siapapun dan berkumpul bersama-sama, karena mereka menunjukkan sifat kebersamaan. Sebagai contoh, pertandingan sepakbola Liga Indonesia di stadion sepakbola Siliwangi Bandung dapat mengumpulkan sejumlah besar penonton yang terpengaruh untuk terlibat dalam perilaku yang melanggar ketertiban. Pengumpulan penonton seperti itu, kemungkinan sebagian besar merupakan penonton laki-laki yang banyak dan cenderung untuk mengungkapkan rasa bangga menjadi laki-laki yang agresif dengan menyerang pemain, penonton, ofisial, dan bahkan keamanan. Marsh dan Harrè (1978; dalam Snyder dan Spreitzer, 1989:243), telah melakukan analisis terhadap para partisipan keributan

sepakbola di Inggris. Para penonton tersebut terdiri dari para remaja yang tidak sekolah dan mempunyai sedikit peluang untuk menumbuhkan rasa harga diri dan nilai pribadi di sekolah atau tempat kerjanya. Jaringan dari para hooligans telah memberinya kesempatan untuk mengukur keberhasilan dan prestisenya. Tindakan tersebut ditandai dengan perilaku kekerasan dan kekacauan, yang merupakan ritual untuk menunjukkan kejantanan di lingkungan kelas sosialnya.

### **3. The Emergent Norm Theory**

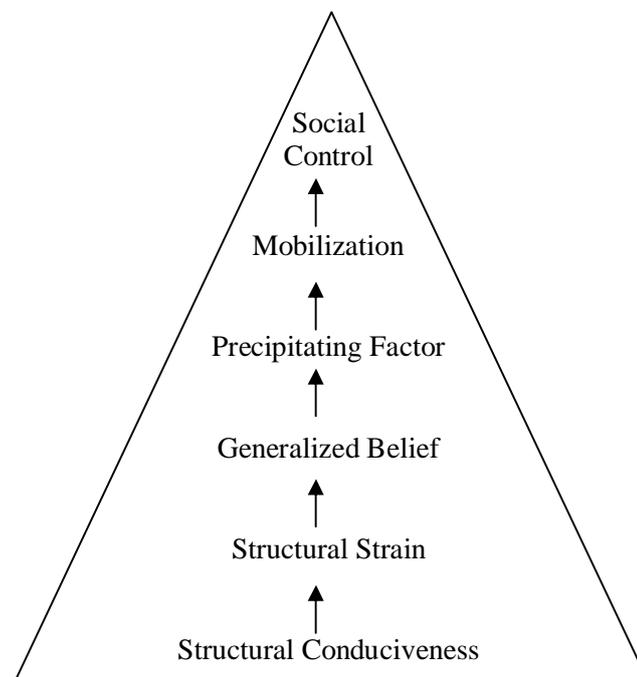
Kedua teori tersebut menentang adanya keutuhan antara individu-individu dalam kerumunan penonton. Keutuhan ini merupakan suatu akibat dari impuls kegairahan bersama yang menulari kerumunan (*contagion theory*) atau keseragaman karakteristik latar belakang antara anggota penonton (*convergence theory*). Sebaliknya, temuan Turner dan Killian (1957; dalam Snyder dan Spreitzer, 1989:244), menunjukkan bahwa motif, sikap, dan perilaku individu dalam kerumunan penonton adalah tidak sama. Standar atau norma tersebut timbul dari interaksi bersama antara anggota penonton. *The emergent norm theory* lebih menekankan perilaku bersama, seperti halnya bentuk perilaku lainnya yang tumbuh dari interaksi sosial, dan kemunculan norma-norma sosial yang berlaku pada situasi yang ada. Dengan demikian, norma-norma yang berbeda akan timbul sesuai dengan waktu dan pada tempat tertentu. Dalam satu situasi, norma-norma yang muncul dan menuntun perilaku penonton tersebut, mungkin ditujukan untuk mengganggu para ofisial atau pemain lawan. Akan tetapi, dalam konteks lainnya norma tersebut dapat memperkuat membenaran aktivitas pelemparan dengan menggunakan botol, dan benda-benda berbahaya lainnya.

#### 4. Value – Added Theory

Meskipun perspektif dari ketiga teori ini berbeda, tetapi ketiga teori itu saling berkaitan. Para penonton dalam suatu pertandingan atau stadion mempunyai karakteristik latar belakang yang memberikan pengaruh untuk mengubah perilaku (*convergence theory*). Begitu pula penonton pada waktu tertentu menjadi emosional dan mengkomunikasikan kegairahan ini dengan perilakunya (*contagion*). Selanjutnya, akan muncul diantara harapan-harapan perilaku penonton (*emergent norms*) tersebut, yaitu bagaimana merespon situasi yang membingungkan setelah para penonton menjadi bergairah. *Value-added theory* dari Smelser (1962) lebih komprehensif dan menggabungkan beberapa hipotesis dari teori sebelumnya. Teori ini berusaha untuk menjelaskan seberapa luas kondisi masyarakat yang memperkuat terjadinya kekerasan. Teorinya menyatakan, bahwa kemungkinan meningkatnya kekerasan yaitu bila beberapa faktor muncul secara bersamaan, yang selanjutnya karena faktor-faktor tersebut bertambah, maka kemungkinan-kemungkinan lainnya adalah berkurang. Menurut Smelser (1962; dalam Snyder dan Spreitzer, 1989:244), terdapat enam faktor penentu dalam proses ini, yaitu :

(1) structural conduciveness involves the general conditions that “set the stage” for collective violence to occur. . . ; (2) structural strain describes contradictions or ambiguities within various parts of society. . . ; (3) Generalized belief is the emergence of an explanation for the structural strain . . . ; (4) precipitating factor refers to a specific event or action that confirms the generalized belief, dramatizes its importance, and initiates the collective action . . . ; (5) mobilization for action refers to the availability of people at the scene of the precipitating event for action . . . ; (6) social control mechanisms refer to the relative absence or presence of means of restraint . . .

Menurut perspektif teori ini, tiap faktor yang menentukan terjadinya kekerasan penonton akan menambahkan nilainya terhadap keadaan sebelumnya, dengan demikian meningkatkan kemungkinan terjadinya kekacauan bersama. Ketika faktor penentu bertambah, maka jarak perilaku akan menyempit dan menyebar ke arah tindakan yang khusus, yang hanya dapat dihentikan dengan pengawasan sosial yang efektif. Tingkatan faktor-faktor yang menentukan kekerasan penonton tersebut diperlihatkan pada Gambar 3.



Gambar 3 . Faktor-faktor yang menentukan kekerasan penonton (Snyder dan Spreitzer, 1989:246)

Perspektif teori ini sangat komprehensif dengan menggabungkan aspek-aspek perspektif teori lainnya. Teori ini bukan merupakan suatu model perilaku yang lengkap, karena fokusnya terutama pada faktor sosiologis, meskipun faktor psikologisnya juga relevan. Tiap orang dapat bertindak berbeda dalam situasi, ketegangan, keyakinan, faktor pemicu, mobilisasi, dan agen kontrol sosial yang khusus. Meskipun demikian, teori ini telah memberikan suatu kerangka untuk menyusun, mengklasifikasi, dan menjelaskan beberapa fakta-fakta deskriptif yang dikumpulkan dari studi tentang kekerasan penonton dalam olahraga. Beberapa dari fakta tersebut contohnya adalah bahwa kondusivitas dan ketegangan struktural akan nampak jelas bilamana penonton mempunyai keterikatan yang kuat dengan regunya, regunya merupakan saingan utamanya, terdapat harapan untuk menang yang tinggi dari kedua regu, ofisial pertandingan tidak bertugas dengan baik, terjadi penyerangan terhadap ofisial, pada akhir pertandingan hasilnya membingungkan, dan bilamana keterlibatan penonton sangat tinggi.

Teori lainnya menjelaskan tentang kaitan antara perilaku kekerasan dalam olahraga kompetitif dengan perilaku kekerasan dalam kehidupan sehari-hari, baik itu yang dilakukan oleh atlet maupun penonton. Calhoun (1987:283) menjelaskan bahwa :

sport violence may be held to *reduce* social violence by drive discharge, social learning, or by negative modeling . . . ; violence in sport may be held to *increase* social violence because, physiologically, the activity that is supposed to discharge excitation may serve instead to arouse it . . . ; sport violence may be held to *parallel* social violence in the sense that every culture is a pattern whose parts hang together . . . ; sport violence may *symbolize* the violence by which frustrated members of a society would like to express their frustration . . .

Kekerasan olahraga dapat difungsikan untuk menurunkan kekerasan sosial dengan menyalurkan pelepasan (impuls permusuhan pada penonton atau pemain dihilangkan melalui olahraga), belajar sosial (*social learning*) (seringnya terjadi tindakan kekerasan dalam olahraga, maka atlet dapat belajar untuk menahan atau mengontrol tindakan permusuhan), atau dengan model negatif (penonton yang mengamati rasa sakit atlet yang cedera, maka akan enggan untuk menyebabkan cedera yang sama). Kekerasan dalam olahraga dapat menyebabkan peningkatan kekerasan sosial, karena aktivitas tersebut yang seharusnya menyalurkan agresi, malahan dapat berfungsi meningkatkan agresi, karena setelah melakukan tindakan kekerasan di lapangan, maka atlet akan melakukan hal yang sama dalam kehidupan sehari-harinya, atau bilamana penonton setelah mengamati model yang dikaguminya mendapat ganjaran karena melakukan kekerasan, maka penonton akan menirunya. Kekerasan dalam olahraga mempunyai kedudukan yang sama dengan kekerasan sosial, dalam artian bahwa setiap budaya merupakan suatu pola di mana bagian-bagiannya saling bertautan, sehingga dalam suatu masyarakat yang sering melakukan kekerasan, maka akan berkompetisi dalam olahraga dengan menggunakan kekerasan, sedangkan pada masyarakat yang tidak menyukai kekerasan, maka akan tidak menggunakan kekerasan. Pada kedua jenis masyarakat tersebut, olahraga merupakan jalan yang utama untuk mengungkapkan motif kultur yang dominan. Kekerasan dalam olahraga dapat melambangkan kekerasan yang dilakukannya, di mana anggota masyarakat yang mengalami frustrasi lebih suka untuk mengungkapkan frustrasinya.

## 5. Olahraga dan Identitas

Untuk memahami konsep identitas, dan konsep yang menjelaskan keterkaitan antara penonton dengan olahraga (*sport fandom*), maka menurut Jacobson (2003:6) perlu dipahami dua tingkatan teoretis yang berbeda. Tingkatan tersebut yaitu :

the first of these levels is interpersonal or network level and include the influences of friends and family members on identity. . . the community, . . . geographic areas may tend to force local teams on the residents. The second level is symbolic level. Included in this level are the team specific factors, such as personnel and unique factors, including the team name, logo, colors, and fight song.

Penjelasan untuk kedua Tingkatan identitas tersebut adalah sebagai berikut :

### 1. Network Level of Identity

Diantara sekian banyak hipotesis yang berkaitan dengan faktor-faktor yang menentukan formasi identitas, salah satunya adalah konsep sosialisasi (*socialization*). Individu penonton yang menjadi seorang penggemar (*fan*) melalui proses sosialisasi, terutama dengan rekan dan keluarga. Hal tersebut dijelaskan Jacobson (2003:6) bahwa “it is not at all unreasonable to assume that individuals become fans through socialization, primarily by friend and family.” Tetapi sosialisasi dapat diamati kembali sejak dari masa muda usia. Para penggemar olahraga kebanyakan didominasi oleh kaum laki-laki, meskipun kenyataannya terdapat kaum wanita. Sekalipun demikian, kaum muda usia khususnya melakukan sosialisasi olahraga sejak masa kanak-kanak. Sosialisasi terhadap olahraga dapat berasal dari pengaruh orang tua. Selanjutnya Chorbajian (1978;

2003:6) menjelaskan bahwa “boys are introduced to athletics at early ages, through both parental influences and marketing means, such as bedding and clothing, which are likely to have athletic themes or emblems on them.” Terdapat agen sosialisasi lain yang memberikan kontribusi kuat terhadap sosialisasi olahraga. Menurut Giuliano, Popp dan Knight (2000: 6) agen tersebut termasuk “. . . the community, toys, peers and role models.” Sedangkan alasan kaum wanita dan laki-laki untuk menjadi penggemar olahraga menurut Dietz-Uhler, Harrick, End, dan Jacquemotte (2000:7) yaitu “. . . women were more likely to be sport fans because they attended or watched games with friends and family while men were fans because they played sports. Therefore, female fan identity may be, at least in part, dependent on her network of friends and family.” Maksud dari pernyataan di atas bahwa keterlibatan kaum wanita menjadi penggemar olahraga karena melihat pertandingan bersama dengan rekan dan keluarga, sedangkan kaum laki menjadi penggemar olahraga karena terlibat langsung ikut serta dalam aktivitas olahraga. Oleh karena itu, identitas kaum wanita sebagai penggemar olahraga sebagian ditentukan oleh teman dan keluarganya.

Selain sosialisasi, individu menjadi penggemar suatu tim sepakbola sebagai suatu cara untuk dapat diterima menjadi anggota kelompok atau menjadi bagian dari unit kolektif. Tentang definisi perilaku kolektif (*collective behavior*) itu sendiri, Blumer (1969:16) mengatakan bahwa “. . . the behavior of two or more individuals who are acting collectively, whereby each influences the actions of the other.” Sedangkan kegunaan utama dari perilaku kolektif menurut Snow dan Oliver (1995:5) adalah :

A primary benefit of collective behavior is the sense of belonging that arises with group identification. Collective behavior are known for their ability to give individuals a sense of belonging to a group. One dominant purpose of collective identities is to define borders by differentiating between “us” and “them”, thereby creating both opponents and solidarities.

Pendapat di atas menyatakan bahwa keuntungan utama dari perilaku kolektif adalah adanya rasa memiliki yang timbul bersamaan dengan identifikasi kelompok. Perilaku kolektif diketahui sebagai kemampuan kelompok untuk memberikan individu rasa memiliki terhadap sebuah kelompok. Salah satu tujuan yang dominan dari identitas kolektif adalah menjelaskan batas-batas yang membedakan antara “kita” dengan “mereka”, dengan demikian memunculkan solidaritas dan lawan. Selain itu pula, fungsi dari dukungan kelompok berpengaruh dan membatasi tindakan yang dilakukan oleh individu. Hal tersebut dikatakan Blumer (1969; dalam Jacobson, 2003:6) bahwa “the sense of the collective supports, reinforces, influences, inhibits, or suppresses action taken by an individual.”

Kerumunan penonton sering dianggap sebagai organisasi kolektif, khususnya dalam olahraga. Misalnya, ketika pertandingan dimulai, maka kerumunan penonton menjadi unit kolektif. Lebih jauh lagi, kerumunan penonton dalam olahraga menurut Mann (1989:17) dapat dianggap sebagai “. . . a regular, scheduled group of partisan and neutral supporters with relatively predictable actions, who are frequent participants in collective behaviors.” Definisi Kerumunan (*crowd*) itu sendiri menurut Aveni (1977:7) adalah “as a collection of individuals . . .” Temuan Zillmann (1989; dalam Jacobson, 2003:7) tentang adanya keterkaitan antara kerumunan dan perilaku kolektif dengan penggemar

olahraga (*sport fans*) menunjukkan bahwa “. . . sportfanship can unite individuals and provide them with feelings of belongingness and solidarity.” Pendapat lainnya dikemukakan Melnick (1993:2) bahwa “. . . sports crowds allow fans to enrich their social psychological lives through quasi-intimate relationships and a sense that they truly belong to the group.”

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa individu penonton yang menjadi seorang penggemar (*fan*) berlangsung melalui proses sosialisasi, terutama dengan rekan dan keluarga. Keterlibatan kaum wanita menjadi penggemar olahraga karena melihat pertandingan bersama dengan rekan dan keluarga. Sedangkan kaum laki menjadi penggemar olahraga karena terlibat langsung ikut serta dalam aktivitas olahraga. Kerumunan penonton dalam olahraga merupakan sekumpulan penonton yang netral dan dapat menyatukan individu-individu serta memberikannya rasa memiliki dan solidaritas terhadap kelompoknya. Dengan demikian kerumunan penonton yang menyaksikan pertandingan olahraga adalah unik di mana kelompoknya sudah memiliki komonalitas (kesetiaan dan loyalitas terhadap tim), bahkan sebelum menjadi unit kolektif.

## **2. Symbolic Level of Identity**

Proses terbentuknya penonton olahraga dapat juga diciptakan dengan keinginan untuk menjadi bagian dari lingkungan yang dibentuk oleh tim yang sedang menang. Istilah tersebut menurut Jacobson (2003:7) adalah “jumping on the bandwagon.” Pendapat di atas berasal dari teori keseimbangan (*balance*

*theory*) dari Heider (1958; dalam Jacobson, 2003:7), di mana penonton olahraga berhubungan dengan tim menggunakan proses teori identitas sosial, yang menyatakan bahwa “. . . fans relate to a team using Social Identity. Theory processes known as BIRGing (*basking in reflected glory*) and CORFing (*cutting off reflected failures*).” Menurut Hirt dan Ciadini (1992; dalam Jacobson, 2003:7), BIRGing adalah “as the tendency of individuals to publicize their connection with successful others, when they have not contributed to other’s success.” Selanjutnya, dalam kaitannya dengan olahraga, kebanyakan para penonton mengadakan afiliasi dengan tim setelah memperoleh kemenangan. Oleh karenanya, keseimbangan terjamin sebab timnya telah melakukan tugas dengan baik dan para penonton merasa puas dengan hasil tersebut. Tetapi jika penonton merasakan hal yang berbeda, maka situasi menjadi tidak seimbang. Bentuk kedua yang berkaitan dengan tim adalah CORFing. Menurut Hirt dan Snyder (1986; dalam Jacobson, 2003:7), CORFing adalah “the tendency of others to avoid being connected to unsuccessful others. This avoidance typically involves individuals distancing themselves, physically, mentally or emotionally, with the intent of avoiding any negative relationships with the unsuccessful others.” Pendapat lain tentang kedua konsep ini dikemukakan Wann dan Branscome (1990; dalam Jacobson, 2003:7) bahwa “. . . these concepts also serve as ego-enhancement or protection techniques, which is to say that they can be used to boost self-esteem.” Maksud dari pernyataan di atas adalah bahwa kedua konsep tersebut berfungsi sebagai teknik perlindungan yang dapat digunakan untuk meningkatkan harga diri.

Menjadi pendukung suatu tim olahraga untuk mengadakan hubungan dengan tim yang didukungnya dan penonton lain. Pendapat tersebut dijelaskan Snyder (1986; dalam Jacobson, 2003:7) bahwa “fandom as a way to relate to a team, is also a way of relating to others, and when relating to others, individuals generally tend to surround themselves with others who are known to be successful.” Inti dari pernyataan di atas memberikan pengertian bahwa dukungan terhadap sebuah tim merupakan suatu cara yang ditujukan untuk mengadakan hubungan dengan tim tersebut dan juga untuk mengadakan hubungan dengan orang lain, dan ketika berhubungan dengan orang lain (misalnya penonton lain), maka individu-individu pada umumnya cenderung untuk bergabung dengan lainnya yang dianggap berhasil.

## **6. Teori Identitas Sosial (Social Identity Theory)**

Kebanyakan para penonton sepakbola merupakan sekelompok orang yang fanatik terhadap tim sepakbola yang didukungnya. Orang-orang ini sering menggunakan atribut kesebelasan kesayangannya, memiliki foto-foto pemain idolanya, selalu membeli tiket untuk menyaksikan kesebelasan kesayangannya di manapun bertanding. Bahkan para penonton ini rela melakukan tindakan apa saja demi tim kesayangannya. Tindakan-tindakan tersebut misalnya : berkelahi dengan para penonton pendukung kesebelasan lain, mencemooh atau melempar pemain lawan yang bertindak curang, melempar wasit yang dianggap berat sebelah memihak lawan, dan bahkan berani melawan pihak keamanan.

Salah satu teori yang dapat digunakan untuk menjelaskan perilaku para penonton dalam keterikatannya dengan identitas kelompoknya adalah teori identitas sosial (*social identity theory*). Hogg (1995; dalam Jacobson, 2003:3) menjelaskan bahwa “social identity theory is intended to be a social psychological theory of intergroup relations, group processes and the social self.” Asumsi dasar teori ini menurut Hogg dan Brown (1995; 2000; dalam Jacobson, 2003:3) adalah bahwa “identity is formed based on group membership.” Selanjutnya Tajfel, Tajfel dan Turner (1981; 1979; dalam Jacobson, 2003:3) menjelaskan bahwa :

identity is also a function of the value and emotional attachment placed on a particular group membership. Moreover, individuals strive to maintain positive social identities, which are primarily derived from favorable comparisons to group members and non-members. Social identity theory has three primary components – categorization, identification, and comparison.

Dari ketiga pernyataan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa teori identitas sosial ditujukan untuk membahas tentang relasi antar kelompok, proses yang terjadi dalam kelompok dan lingkungan sosialnya. Identitas dibentuk berdasarkan atas keanggotaan kelompok. Identitas merupakan fungsi dari pada keterikatan nilai dan emosional yang ditempatkan pada keanggotaan kelompok khusus. Teori identitas sosial mempunyai tiga komponen utama yaitu kategorisasi, identifikasi, dan perbandingan.

Komponen kategori sosial, seperti tim kesebelasan, agama, dan bangsa misalnya hanya merupakan alat untuk melengkapi anggota kelompok dengan identitas sosialnya. Hal tersebut dijelaskan oleh Abrams dan Hogg (1990; dalam

Malim, 1997:55) bahwa “. . . social categories (a nation, perhaps, or a religion in terms of large entities or smaller groupings such as clubs) are instrumental in providing their members with a social identity.” Sedangkan Tajfel, Burger dan Luckmann (1981; 1967; dalam Jacobson, 2003:3) menjelaskan bahwa “social categorization can be seen as a system of orientation which helps to create and define the individual’s place in society.” Dengan kata lain, kategorisasi individu penonton dilakukan untuk memperoleh pemahaman dan hubungan yang lebih baik dengan kelompoknya. Setiap individu penonton dapat menjadi anggota berbagai kelompok yang berbeda, sehingga kemungkinan akan memiliki identitas sosial dengan tiap kelompoknya. Hal tersebut berarti bahwa salah satu kelompok tertentu yang berinteraksi pada waktu tertentu akan menentukan identitas sosialnya pada saat itu. Setelah individu penonton bergabung dengan sebuah kelompok, maka individu tersebut akan menganggap bahwa kelompoknya lebih unggul dari kelompok lain atau *out-group*, dengan demikian akan meningkatkan “self-imagena”. Menurut Tajfel dan Funk (1998; dalam Jacobson, 2003:4), para penonton menggunakan kelompok sosial dan keanggotaan kelompoknya untuk mempertahankan dan mendukung identitas kolektif dan pribadinya. Dalam teori identitas sosial, identitas pribadi berasal dari klasifikasi diri yang didasarkan atas kesamaan dan perbedaan antar pribadi dengan anggota kelompok lainnya. Hal tersebut dikemukakan Funk (1998; dalam Jacobson, 2003:4) bahwa “personal identities are derived from self-classifications, which in turn are based on interpersonal similarities and differences with other group members.”

Menurut teori identitas sosial, para penonton dimotivasi untuk berperilaku dalam mempertahankan dan mendorong harga dirinya (*self - esteem*). Memiliki harga diri yang tinggi merupakan suatu persepsi tentang dirinya sendiri, seperti seseorang yang menarik, kompeten, menyenangkan, dan memiliki moral yang baik. Atribut tersebut membuat seorang penonton lebih tertarik terhadap dunia sosial di luar dirinya, yang membuatnya berkeinginan untuk menjalin hubungan yang positif dengan penonton lainnya. Tanpa harga diri, maka akan menyebabkan seseorang menjadi terisolasi. Posten (1998; dalam Hansen, Perry, Posten, dan Schlabach, 1998:3) menjelaskan bahwa “without self - esteem and the positive aspects that it brings into a person’s life, a person feels alone and this isolation causes deep anxiety.” Tanpa harga diri dan aspek positif yang dimiliki dalam kehidupan seseorang, maka orang tersebut akan merasa kesepian yang mengakibatkan kecemasan yang mendalam.

Olahraga dapat berfungsi untuk meningkatkan harga diri seseorang dengan asosiasi dan afiliasi. Dengan memakai warna kaos yang sama, selalu hadir pada setiap pertandingan, dan mengetahui seluruh nama-nama pemain, posisi, dan statistik prestasi kesebelasannya, penonton mulai merasakan seolah-olah mereka merupakan bagian integral dari tim kesebelasannya. Oleh karena itu, bila tim sepakbola yang didukungnya telah memenangkan pertandingan, maka para penonton merasakan harga diri yang tinggi. Hubungan yang dilakukan dengan tim yang didukungnya seolah-olah menunjukkan rasa keterlibatan para penonton dalam pertandingan itu sendiri. Hubungan yang dikembangkan para penonton ke arah tim yang didukungnya merupakan tipe dukungan ke dalam kelompok yang

membantu seorang penonton untuk meningkatkan identitas sosialnya dengan penonton lain. Hal tersebut dijelaskan Tajfel (1972; dalam Hansen, Perry, Posten, dan Schlabach, 1998:3) bahwa ” . . . type of ingroup favoritism that helps a person develop a social identity by attaching themselves and attaining group membership in a group that has value and significance to them.” Para penonton ini mencoba menemukan hubungan dan mempertahankan keanggotaan dalam kelompoknya yang paling potensial dalam memberikan kontribusi yang positif ke arah identitasnya, sehingga memperkuat rasa harga dirinya. Hasil penelitian yang dilakukan Lee (1985; dalam Hansen, Perry, Posten, dan Schlabach, 1998: 3) tentang efek rasa harga diri dan kaitannya dengan identifikasi kelompok, menunjukkan bahwa subjek memperlihatkan afiliasi yang tinggi terhadap tim yang memenangkan pertandingan, dan afiliasi yang rendah diperlihatkan terhadap tim yang mengalami kekalahan.

Strategi yang berbeda digunakan oleh para penonton untuk mempertahankan atau mendorong rasa harga dirinya, bahkan pada saat timnya mengalami kekalahan. Menurut teori ini, pada saat timnya mengalami kekalahan, maka seorang penonton akan tetap memandangi timnya secara positif yang disebabkan oleh adanya ancaman kekalahan terhadap rasa harga dirinya. Dengan demikian, maka penonton tersebut telah mengidentifikasi timnya. Jika hubungan yang dibuatnya hilang, maka menurut Heider (1958; dalam Jacobson, 2003:7) dalam “balance theory” penonton berhubungan dengan tim menggunakan proses teori identitas sosial yang disebut *BIRGing dan CORFing (Basking in Reflected Glory and Cutting Off Reflected Failure)*. Asumsi teori ini menyatakan bahwa individu

penonton akan berusaha memutuskan sikap yang tidak sesuai. Hubungan yang sesuai akan lebih memuaskan, dan hubungan yang tidak sesuai tidak memuaskan. Pendapat lain dikemukakan oleh Snyder et al; Ciadini, Borden, Thorne, Walker, Freeman dan Sloan (1986; 1976; dalam Jacobson, 2003:7) bahwa “this theory suggests that individuals will organize their thoughts about others in a balanced way and that they will strive to restore balance in unbalanced situations.” Inti dari pernyataan ini bahwa individu-individu akan mengatur ingatannya tentang orang lain dengan cara yang seimbang, dengan demikian individu akan berusaha untuk memulihkan keseimbangan dalam situasi yang tidak seimbang. Tetapi jika individu penonton menjalin hubungan sangat dekat dengan timnya, dalam menghadapi kekalahan akan tetap menganggap timnya secara positif. Fenomena di mana pandangan seorang individu penonton terhadap timnya tetap positif setelah mengalami kekalahan, diakibatkan oleh bias-bias dan perilaku diskriminasi yang dimilikinya terhadap tim lain. Akibatnya penonton tersebut akan mengatribusikan kekealahannya terhadap pihak lain, dan bukan kepada timnya sendiri. Selanjutnya, seorang penonton akan menemukan alasan untuk menjelaskan kekalahan timnya dan menempatkan kekesalannya di mana saja di luar timnya sendiri. Kelompok pendukung kesebelasan Persib “Viking”, yang merupakan kelompok pendukung kesebelasan Persib terbesar di kota Bandung sering memperlihatkan perilaku-perilaku demikian. Kecintaannya terhadap kesebelasan Persib menumbuhkan anggapan bahwa kekalahan yang dialami timnya, tidak menurunkan semangat dukungan yang harus diberikan, baik itu dukungan pada pertandingan yang dilaksanakan di dalam kota Bandung maupun

pertandingan yang dilaksanakan jauh di luar kota Bandung. Bahkan para pendukung ini sampai rela melakukan tindakan-tindakan di luar hukum (misalnya, vandalisme, melawan polisi), dan menciptakan permusuhan yang berkepanjangan dengan pendukung kesebelasan dari tim lain, yang sering pula mengakibatkan jatuhnya korban. Kondisi-kondisi tersebut memperlihatkan betapa dalamnya identitas para penonton itu yang berakar pada kemenangan dan kekalahan yang dialami tim Persib.

Teori identitas sosial didasarkan atas teori perbandingan sosial (*social comparison theory*) dari Festinger (1954; dalam Jacobson, 2003:2) yang menyatakan bahwa :

individuals will strive to attach themselves to other individuals who are similar or slightly better. Social identity theory, therefore, focuses on the ways in which individuals perceive and categorize themselves, based on their social and personal identities. . . social identity theory emphasizes group processes and inter-group relations.

Identitas sosial merupakan pemahaman tentang “siapa kita”. Pertama-tama yang dilakukan sekelompok penonton pada saat bertemu dengan penonton lainnya adalah menempatkan penonton tersebut ke dalam peta kelompoknya atau mengidentifikasinya. Identitas sosial secara sosial dikonstruksi dengan cara yang dapat diterima oleh individu penonton. Thoits dan Virshup (1997; dalam Jacobson, 2003:2) menjelaskan bahwa “these social identities are socially constructed and categorized in ways that are accepted by individuals as descriptive of themselves or their peer group.” Sedangkan pengertian identitas itu

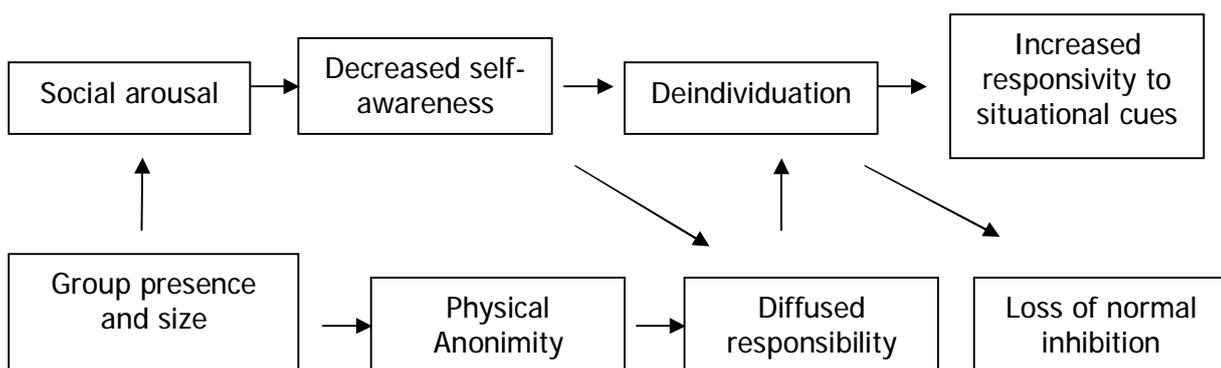
sendiri menurut Burke (1991; dalam Jacobson, 2003:2) adalah “a set of meanings applied to the self in social role or situation defining what it means to be who one is.” Pendapat lain yang berkaitan dengan identitas dikemukakan Stryker (1968; dalam Jacobson, 2003:2) yaitu “identity is based on the categorizations that others have for an individual as well as the individual’s acceptance of this categorization.”

Dari beberapa pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa teori identitas sosial terfokus pada cara-cara di mana individu-individu mempersepsi dan mengaturnya sendiri yang didasarkan pada identitas sosial dan pribadinya. Teori ini lebih menekankan pada proses yang terjadi dalam kelompok dan relasi antar kelompok.

## **7. Deindividuasi (Deindividuation)**

Berdasarkan pengamatan di lapangan, para penonton cenderung mengidentifikasi dirinya sendiri sebagai bagian dari tim yang didukungnya, dan merasa ikut serta terlibat dalam pertandingan yang disaksikannya. Festinger (1952; dalam Malim, 1997:234) menjelaskan bahwa faktor lain yang memberikan kontribusi adalah deindividuasi, yaitu suatu keadaan yang ditandai dengan hilangnya kesadaran diri. Sedangkan istilah deindividuasi itu sendiri menurut Mann dkk (1982; dalam Hansen, Perry, Posten, dan Schlabach, 1998:4) adalah “a state characterized by a loss of self-awareness, a sense of diffused responsibility, and decreased concern about how others may evaluate one’s behavior.” Hal tersebut diakibatkan oleh hilangnya pengendalian dan pertahanan diri (*inhibition*),

sehingga penonton memperlihatkan responsivitas yang meningkat terhadap kekuatan yang bersifat situasional. Misalnya, para penonton melemparkan benda-benda ke lapangan pertandingan, menghina wasit dan pemain, dan bahkan menciptakan kekacauan. Gambar 4 memperlihatkan sejumlah faktor yang berinteraksi menyebabkan deindividuasi.



Gambar 4. Faktor-faktor yang menyebabkan deindividuasi ( Perry, 1998:4)

Kehadiran penonton lain dapat menyebabkan rasa tanggung jawab pribadi seorang penonton berkurang. Pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa para penonton kurang peduli untuk menolong seseorang, bilamana terdapat banyak penonton didekatnya. Apabila ada banyak orang di dekatnya, maka para penonton lebih suka menunggu orang lain untuk memikul tanggung jawab dan bertindak secara berkelompok. Selain itu pula memberikan kontribusi terhadap penyebaran tanggung jawab dan membantu kesulitan dalam mengidentifikasi secara fisik dengan para anggota kelompoknya. Tindakan individu penonton tertentu tidak dapat ditentukan. Dengan demikian tidak dapat dinilai atau dievaluasi. Individu-

individu penonton tertentu yang berada dalam kerumunan penonton tidak dapat diidentifikasi pada saat kerumunan penonton mulai melakukan keributan, karena tak ada seorangpun yang mengetahui apakah individu penonton tersebut ikut berpartisipasi atau tidak. Kelompok penonton yang besar menyebabkan orang-orang menjadi sukar untuk diidentifikasi (*anonymity*) yang menurunkan akuntabilitas seseorang dan selanjutnya menurunkan rasa tanggung jawabnya. Menurut Diener (1979; dalam Hansen, Perry, Posten, dan Schlabach, 1998:4) deindividuasi “involves a loss of self-awareness, which is essentially the degree to which one’s attention is focused on the self, resulting in comparisons of oneself against meaningful standards.” Bilamana seseorang mengalami deindividuasi, maka kesadaran dirinya menjadi hilang dan kepeduliannya terhadap perilaku standar terhenti. Tanpa adanya proses perbandingan kesadaran dirinya, maka perilaku para penonton itu berubah dari sikapnya. Contohnya, dalam pertandingan sepakbola, para penonton berteriak keras dengan menggunakan kata-kata kasar pada saat menyaksikan perkelahian pemain. Tanggung jawab yang tersebar dan menurunnya kesadaran diri akan memudahkan terjadinya deindividuasi. Hal tersebut dijelaskan Diener (1979; dalam Hansen, Perry, Posten, dan Schlabach, 1998:4) bahwa “the diffused responsibility and decreased self-awareness provide the wood and gasoline for deindividuation, but without the spark of social arousal, nothing happens.” Maksud dari pernyataan di atas bahwa, tanggung jawab yang tersebar dan kesadaran diri yang menurun akan memicu deindividuasi, tetapi deindividuasi tak akan terjadi tanpa adanya tanda-tanda *social arousal*.

Peristiwa olahraga merupakan contoh gambaran yang khusus untuk ketergugahan sosial (*social arousal*). Para penonton yang menyaksikan pertandingan dan merasakan terlibat di dalamnya telah menunjukkan adanya suatu ukuran ketergugahan (*arousal*). Kesiagaan ini lebih meningkat bilamana terjadi suatu peristiwa yang baik atau buruk dan menggairahkan. Para penonton akan bersorak jika timnya memenangkan pertandingan atau berteriak karena wasit memutuskan yang tidak benar, dan bahkan akan lebih tergugah pada saat mendengar penonton melakukan hal yang sama. Perilaku deindividuasi biasanya muncul pada saat kerumunan penonton tidak lagi mempunyai kesadaran diri, tetapi lebih memfokuskan diri pada pertandingan; kerumunan penonton begitu besar sehingga para penonton tidak dapat mempertanggungjawabkan tindakannya secara pribadi; dan pada saat setiap individu penonton secara tiba-tiba menjadi ketergugahan secara berlebihan (*hyper-aroused*). Kondisi ini biasanya terjadi pada saat para penonton menjadi sukar untuk dikendalikan, misalnya; melemparkan benda-benda ke lapangan, memulai perkelahian, dan memicu keributan. Para penonton tersebut memperlihatkan peningkatan responsivitas terhadap kekuatan sosial dan situasional, dan cenderung untuk menyesuaikan diri dengan kelompoknya. Prentice, Dunn, dan Rogers (1980; dalam Hansen, Perry, Posten, dan Schlabach, 1998:5) menjelaskan bahwa “deindividuated people tend to display aggression when others around them are behaving violently.” Artinya bahwa seseorang yang mengalami deindividuasi cenderung untuk memperlihatkan agresi, yaitu ketika orang lain yang berada di dekatnya melakukan tindakan kekerasan.

Jika setiap orang dalam kerumunan penonton mengganggu penjaga gawang dengan meneriakkan kata-kata kasar, maka individu penonton tersebut bila terdeindividuasi akan bersatu dan bekerja sama di dalam kerumunan tersebut. Selanjutnya sangat sulit untuk mengidentifikasi seorang penonton yang secara spontan melemparkan benda-benda ke dalam lapangan pertandingan. Tetapi biasanya tidak selalu terjadi seperti itu. Para penonton merasa ikut terlibat dalam pertandingan, mengamati keputusan wasit yang tidak disetujui, kemudian melihat para penonton lain melemparkan benda-benda ke dalam lapangan pertandingan, sehingga akhirnya bergabung ikut serta melakukan tindakan yang sama, yaitu melemparkan benda-benda ke lapangan pertandingan. Para penonton tidak hanya responsif terhadap pengaruh-pengaruh situasional di lapangan, tetapi juga tidak menahan diri untuk melakukan tindakan kekerasan. Hal tersebut dijelaskan Spivey dan Dunn (1990; dalam Hansen, Perry, Posten, dan Schlabach, 1998:5) bahwa “not only are people more responsive to situational influences, but they are also disinhibited.” Kondisi tersebut terjadi karena tidak ada lagi kesadaran diri, pengawasan diri, sehingga para penonton cenderung untuk bertindak berdasarkan emosi dan motivasi yang muncul. Hal ini dijelaskan oleh Diener (1980; dalam Hansen, Perry, Posten, dan Schlabach, 1998:5) sebagai berikut: “the normal constraints on behavior, long-term norms, self-monitoring, and self-awareness. . . are no longer present, so people tend to act on the basis of immediate emotions and motivations, without considerations that might otherwise prevent the behavior.” Pernyataan ini mengandung arti bahwa, jika tidak terdapat lagi batas-batas perilaku secara normal, norma-norma jangka panjang, pengawasan diri, dan

kesadaran diri, maka orang-orang cenderung untuk bertindak berdasarkan emosi dan motivasi sekaligus, tanpa pertimbangan-pertimbangan yang sebaliknya akan mencegah perilaku tersebut. Ketika penonton tidak bisa menahan diri, maka para penonton mulai merusak kursi tempat duduk, melemparkan benda-benda, membakar benda yang ada di tempat duduk, dan bahkan turun memasuki lapangan pertandingan.

Kondisi kekacauan pada penonton sepakbola yang terjadi di lapangan, dapat dihentikan dengan cara mencegah terjadinya proses deindividuasi. Cara yang terbaik adalah dengan mencoba mendorong para penonton agar menjadi sadar diri. Eksperimen ini pernah dilakukan dengan menempatkan kaca cermin dan kamera (Perry, 1998:5) dalam Hansen, Perry, Posten, dan Schlabach, 1998:5). Dengan demikian para penonton akan melihat dirinya sendiri yaitu kesadaran dirinya. Bilamana para penonton melihat diri mereka sendiri, maka kesadaran dirinya akan meningkat dan deindividuasinya akan menurun. Selain itu pula, sangat penting untuk menghentikan lebih awal perilaku yang mengacaukan, karena akan menyebabkan para penonton menjadi lebih tergugah di mana selanjutnya akan menyebabkan terjadinya penularan deindividuasi terhadap penonton lain yang berada di dekatnya. Faktor lain yang dapat meningkatkan perilaku deindividuasi adalah konsumsi alkohol. Alkohol dapat meningkatkan kesiagaan dan menurunkan kesadaran diri, sehingga selanjutnya dapat menyebabkan deindividuasi. Hall (1983; dalam Hansen, Perry, Posten, dan Schlabach, 1998:5) menjelaskan bahwa :

alcohol consumption is another variable that can increase deindividuated behavior in a number of ways. First, alcohol can increase social arousal. Second, alcohol reduces self-awareness. Both of these promote deindividuation. Finally, alcohol further reduces inhibitions, so that the combination of deindividuation and intoxication is dangerous and has been deadly in the past. For this reason some nations have prohibitions on the sale or consumption of alcohol during sporting events.

Maksud dari pernyataan di atas adalah bahwa konsumsi alkohol merupakan variabel yang dapat meningkatkan perilaku deindividuasi dalam berbagai cara. Pertama, alkohol dapat meningkatkan *social arousal*. Kedua, alkohol menurunkan kesadaran diri. Selanjutnya, alkohol menurunkan pencegahan, sehingga kombinasi deindividuasi dengan kemabukan (intoxication) berbahaya. Oleh karenanya, beberapa negara melarang penjualan alkohol selama pertandingan olahraga.

Pengamatan di lapangan selama berlangsungnya Liga Indonesia, yaitu di stadion Siliwangi Bandung, para penonton banyak yang mengkonsumsi alkohol, terutama selama pertandingan berlangsung. Konsumsi alkohol ini pula yang sering menjadi pemicu utama terjadinya keributan di dalam stadion. Karena biasanya pemicu keributan diidentifikasi positif telah mengkonsumsi alkohol. Kondisi serupa sering terjadi di berbagai tempat penyelenggaraan pertandingan Liga Indonesia. Misalnya, di stadion Gelora Bung Karno dan Lebak Bulus Jakarta, banyak para penonton yang mengkonsumsi alkohol secara berlebihan.

Teori deindividuasi merupakan salah satu teori psikologi sosial yang menjelaskan perilaku individu dalam kerumunan atau kelompok. Deindividuasi merupakan keadaan psikologis menurunnya evaluasi diri yang menyebabkan *anti-normative* dan *disinhibited behavior* (Postmes, 2001:1). Teori ini berusaha menjelaskan transformasi rasional individu yang nampak ke dalam kelompok

atau kerumunan yang sukar dikendalikan. Kerumunan tersebut merupakan kelompok yang memberikan lingkungan dimana individu ikut serta di dalamnya (*submerged*) dan tidak dapat diidentifikasi dengan mudah (*anonymous*), karena menderita kehilangan kesadaran diri (Zimbardo, 1969; dalam Postmes, 2001:1). Selanjutnya Postmes (2001:1) menjelaskan bahwa “deindividuation hinders reflection about the consequences of actions, rendering social norms impotent while increasing suggestibility to random outside influences.” Maksud dari pernyataan tersebut di atas adalah bahwa deindividuasi menghalangi pemikiran tentang konsekuensi dari tindakan, mengubah norma-norma sosial menjadi lemah dengan meningkatkan kemampuan menangkap saran terhadap pengaruh-pengaruh dari luar secara sembarangan. Menurut teori deindividuasi, keadaan psikologis deindividuasi akan lebih terganggu bila individu bekerja sama mengadakan hubungan dengan kelompok besar. Keadaan ini ditandai dengan menurunnya kesadaran diri dan individualitas. Akibat menurunnya kesadaran diri ini, maka selanjutnya akan menurunkan pengendalian diri individu (*self-restraint*).

Dalam psikologi sosial, deindividuasi merupakan teori utama tentang perilaku kelompok dan menjelaskan perilaku kolektif dari kerumunan yang melakukan tindakan kekerasan. Teori deindividuasi berasal dari *crowd theory* yang diajukan oleh Gustave Le Bon’s (1895; dalam Postmes, 2001:1). Dalam bukunya “The Crowd”, Le Bon menjelaskan bagaimana individu yang berada dalam kerumunan berubah secara psikologis. Pernyataannya adalah bahwa :

. . . the psychological mechanisms of anonymity, suggestibility and contagion transform an assembly into a “psychological crowd.” In the crowd the collective mind takes possession of the individual. As a consequence, a crowd member is reduced to an inferior form of evolution: irrational, fickle, and suggestible. The individual submerged in the crowd loses self-control and becomes a mindless puppet, possibly controlled by the crowd’s leader, and capable of performing any act, however atrocious or heroic.

Inti dari pernyataan di atas adalah bahwa, mekanisme psikologis dari *anonymity*, *suggestibility*, dan *contagion* mengubah sebuah kumpulan menjadi *psychological crowd*. Dalam kerumunan tersebut, pemikiran kelompok menguasai pemikiran individu. Akibatnya, anggota kerumunan berubah menjadi suatu evolusi yang inferior. Individu tenggelam dalam kerumunan yang kehilangan kontrol diri dan menjadi boneka tak berakal yang diatur oleh pimpinan kerumunan, dan mampu menampilkan berbagai tindakan.

Pada awalnya, menurut Festinger, Pepitone dan Newcomb (1952; dalam Postmes, 2001:1), teori ini menyatakan bahwa “. . . deindividuation occurs when individuals in a group are not paid attention to as individuals.” Maksudnya adalah bahwa deindividuasi terjadi bila individu-individu dalam suatu kelompok tidak dianggap lagi sebagai individu. Oleh karenanya, dengan tak ada pertanggungjawabannya dalam kelompok akan memiliki konsekuensi psikologis dalam menurunkan pengendalian dari dalam dirinya (*inner restraints*), dan meningkatkan perilaku yang biasanya menghalangi. Sebab-sebab deindividuasi juga dijelaskan oleh Zimbardo (1969; dalam Postmes, 2001:1), yaitu “the causes of deindividuation were gradually extended from anonymity in groups to other contextual factors, such as reductions of responsibility, arousal, sensory overload,

a lack of contextual structure or predictability, and altered consciousness due to drugs or alcohol.” Situasi-situasi yang menyebabkan deindividuasi sedikit demi sedikit meluas termasuk faktor lain selain kerumunan itu sendiri. Konsekuensi deindividuasi bukan hanya hilangnya individualitas yang ditempati oleh pikiran kelompok dalam mengarahkan tindakan individu, tetapi juga menyangkut hilangnya individualitas yang menyebabkan hilangnya kontrol secara total. Hal tersebut dijelaskan Postmes (2001:1) bahwa :

the consequence of deindividuation is not that the loss of individuality is replaced by a collective mind that guides the individual’s actions. Rather the loss of individuality leads to a total loss of control, and release a person from internalized moral restraints to produce emotional, impulsive, irrational, regressive and intense behavior.

Simpulan dari pendapat di atas adalah bahwa deindividuasi menegaskan tentang kerumunan atau kelompok orang-orang yang menyebabkan hilangnya identitas individu, dan menempatkannya kepada perilaku yang tidak logis, yaitu memperlihatkan perilaku agresi dan sebagian individu lainnya melakukan tindakan kekerasan.

Kekerasan dalam olahraga melanggar norma-norma dan aturan permainan, dan biasanya tidak dapat diantisipasi oleh orang-orang yang dipengaruhinya. Kekerasan dalam olahraga banyak terjadi pada penonton sepakbola, yang mempunyai karakteristik; situasinya melibatkan banyak orang yang kontak satu sama lainnya, kebanyakan perilaku berkembang dengan tidak direncanakan, aktivitas kelompok sementara dan sebentar, dan terdapatnya kerjasama diantara para anggota kelompok.

Istilah perilaku kekerasan sering disamakan dengan istilah agresi. Oleh karena itu penjelasan teori-teori agresi dapat digunakan untuk menjelaskan fenomena perilaku kekerasan. Terdapat dua jenis agresi, yaitu *hostile aggression* dan *instrumental aggression*. Individu yang terlibat dalam *hostile aggression* tujuan utamanya adalah untuk mencederai orang lain. Individu yang terlibat dalam *instrumental aggression* tujuan utamanya adalah untuk memperoleh ganjaran atau tujuan eksternal. Teori-teori agresi yang dapat digunakan untuk menjelaskan perilaku kekerasan yang dilakukan penonton sepakbola adalah teori naluri (*instinct theory*), teori frustrasi-agresi (*frustration-aggression theory*), dan teori belajar sosial (*social learning theory*). Variabel-variabel pertandingan yang dapat meningkatkan agresi adalah perbedaan angka, pertandingan di kandang sendiri atau lawan, hasil pertandingan, peringkat regu, dan periode permainan. Faktor-faktor lain yang berpengaruh terhadap terjadinya tindakan kekerasan termasuk; sifat olahraga itu sendiri, sistem skor permainan, desain fasilitas pertandingan, konsumsi alkohol dan narkoba yang berlebihan, media massa, dan keamanan. Sedangkan kondisi-kondisi yang kondusif terhadap kekerasan adalah harapan yang terhadap kemenangan tim, keterikatan yang kuat dengan tim, tingkat ketegangan yang tinggi, tindakan permusuhan antara kedua tim, petugas pertandingan yang bias, petugas keamanan yang tidak efektif, dan tingkat pentingnya pertandingan.

Beberapa perspektif teoretis yang membahas tentang kekerasan dalam olahraga, khususnya yang dilakukan penonton adalah *the contagion theory of collective violence*, *the convergence theory of collective violence*, dan *the*

*emergent norm theory*. Teori identitas sosial (*social identity theory*) merupakan salah satu teori yang dapat digunakan untuk menjelaskan perilaku para penonton dalam keterikatannya dengan identitas kelompoknya. Asumsi dasar teori ini adalah bahwa identitas dibentuk berdasarkan keanggotaan kelompok. Tim kesebelasan, agama, dan bangsa sebagai komponen kategori sosial, hanya merupakan alat untuk melengkapi anggota kelompok dengan identitas sosialnya. Kondisi lainnya yang berpengaruh terhadap perilaku kekerasan adalah deindividuasi. Yaitu suatu keadaan yang ditandai dengan hilangnya kesadaran diri (*self-awareness*). Teori ini menjelaskan transformasi rasional individu yang nampak ke dalam kelompok atau kerumunan yang sukar dikendalikan di mana individu tersebut sukar untuk diidentifikasi (*anonymity*), karena menderita kehilangan kesadaran diri.