

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepakbola dan suporter adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan. Dimana ada sepakbola disitu ada suporter. Sepakbola telah mengubah pikiran normal manusia menjadi tergilagila. Tidak memandang tua, muda maupun anak-anak, kecintaan mereka terhadap klub yang dibelanya telah menjadikan bukti kesetiaan mereka terhadap klub yang dicintainya. Disudut-sudut jalan dipasang berbagai hiasan bendera maupun spanduk dengan berbagai warna kebesarannya merah, hijau, maupun biru telah menjadi simbol dan identitas mereka.

Suporter adalah pemain ke duabelas yang dibilang paling fanatik dan antusias dalam membela klub yang dicintainya. Susah maupun senang, hati mereka melebur menjadi satu saat tim mereka berjuang meraih kemenangan. Inilah sepakbola yang telah membuka mata mereka bak seperti pahlawan yang sedang berjuang dengan mengusung gengsi dan harga diri mereka dipertaruhkan di stadion hanya untuk menyandang gelar *sang* pemenang.

Bentrokan antar suporter sering terjadi baik didalam maupun diluar stadion. Tidak hanya di stadion saja yang ramai dipenuhi para suporter, di bar, cafe dan tempat perjudianpun sering di banjiri para suporter. Mereka tidak hanya sekedar menonton sepakbola akan tetapi ada juga yang mencari peruntungan di meja judi. Inilah sepakbola yang telah membutuhkan pikiran orang. Banyak orang yang

menganggap lapangan adalah *kiblatnya* suporter yang mereka kelilingi selama pertandingan berlangsung. Panas, hujan tidak mereka pedulikan asalkan mereka bisa melihat tim yang di cintainya bertanding.

Di Indonesia, suporter divonis memperburuk citra sepakbola dan dianggap menjadi problem bangsa. Tindak kekerasan, kerusuhan, dan jatuhnya korban baik luka, tewas, rusak dan terganggunya ketertiban merupakan, pranata sosial sampai prasarana umum merupakan citra buruk yang melekat pada suporter sepakbola Indonesia. Kerusuhan suporter yang terjadi di Indonesia sebenarnya bukan isu baru, karena sejak lama sebenarnya sudah sering terjadi (Suyatna, 2007:38).

Kerusuhan suporter memang bukan hal baru di dunia sepakbola. Gengsi dan harga diri mereka pertaruhkan di lapangan saat tim kesayangan mereka bertanding. Suporter adalah penyemangat di saat timnya membutuhkan suntikan psikologis. Suporter akan terus berteriak dan bernyanyi guna memberikan dukungan kepada tim kesayangannya. Sejarah kehadiran suporter atau penonton sepakbola sudah sama tuanya dengan kemunculan olahraga sepakbola itu sendiri. Namun, kehadiran suporter tersebut menjadi begitu berarti dan menjadi unsur penting dalam pertandingan sepakbola.

Peran suporter sebagai *performer* menemui lahan subur di era abad ke-19, tepatnya diawali dengan berdirinya asosiasi sepakbola Inggris, yaitu *Football Association* (FA) pada tahun 1863. Munculnya fenomena suporter terorganisir (komunitas suporter) dipelopori oleh suporter negara-negara di benua biru yaitu Eropa, setelah Inggris dengan Hooligans lalu mulai bermunculan beberapa suporter seperti di Italia yang biasa di kenal dengan suporter Ultras, kemudian menyebar ke Denmark dengan sebutan Rolligan, dan di Skotlandia dikenal sebagai kelompok suporter Tartan Army. Komunitas-komunitas suporter telah terbentuk di berbagai Negara. Bahkan setiap klub di dunia pasti mereka mempunyai komunitas suporter sendiri. Kita telah mengenal komunitas suporter klub-klub besar di benua Eropa seperti Inter Milan (Internisti), Juventus (Juventini) AC Milan (Milanisti) Liverpool (Liverpudlian). Di Indonesia kita mengenal Slemania (PSS Sleman),

Aremania (Arema Malang), Jakmania (Persija Jakarta), Brajamusti (PSIM Yogyakarta), Pasoepati (Persis Solo) dan lain sebagainya (Handoko, 2008:33-34).

Sepakbola yang seharusnya menjadi sarana hiburan justru kemudian identik dengan kekerasan. Di negara-negara Eropa yang sudah maju sepakbolanya kerusuhan antar suporter masih sering terjadi. Di Inggris atau Belanda dimana keberadaan para suporternya sudah sangat dikenal dunia dimana sampai memunculkan istilah *holigan* dan *holiganisme*.

Tragedi kerusuhan yang terjadi di stadion Heysel, Brussel Belgia pada bulan Mei 1985 menjadi contoh dari kebrutalan suporter di Eropa dan dikenal dengan (tragedi Heysel) sampai sekarang. Partai Final Liga Champions antara juara bertahan Juventus (Italia) VS Liverpool (Inggris) yang dimenangkan 1-0 oleh Juventus harus dibayar mahal dengan tewasnya 39 orang Juventini (suporter Juventus) 38 warga Italia dan 1 warga Belgia. Sebelum pertandingan dimulai, terjadi bentrok di Heysel yang menewaskan 39 orang dan mencederai puluhan lainnya. Pemicu bentrok dimulai dari saling ejek kedua pendukung dan motif lain yaitu sebagai aksi balas dendam dari suporter Liverpool, ketika pada partai final Liga Champions tahun sebelumnya yakni antara Liverpool VS AS Roma, pertandingan tersebut dimenangkan oleh Liverpool dan suporter AS Roma (ultras gialorossi) yang sudah menerima kekalahan tersebut kemudian meneror fans Liverpool yang datang ke situ teror kepada suporter Liverpool, tidak hanya terjadi di dalam stadion saja bahkan di tempat-tempat mereka menginap di sweeping sampai perjalanan keluar kota Roma. Kerusuhan ini yang dianggap memicu sentimen anti Italia dan di bawa pada partai final Liga Champions tahun 1985 di Heysel sebagai sarana balas dendam. Akibat dari kerusuhan tersebut Liverpool kemudian dilarang bertanding di kejuaraan internasional oleh UEFA selama 10 tahun dan larangan 5 tahun untuk klub-klub Inggris lainnya. (Suyatna, 2007:35-36).

Pada tahun 2007 kerusuhan suporter masih sering terjadi. Laga duel dua tim raksasa di ajang Liga Champions yang mempertemukan AS Roma (Italia) menjamu Manchester United (Inggris) 5 April lalu di stadion Olimpico, Roma. Bentrok antar kedua suporter juga terjadi, pemicunya tak lain adalah saling ejek antar kedua

suporter. Ketika itu, 18 suporter harus dilarikan ke Rumah Sakit San Giacomo dan mayoritas adalah suporter MU. Dua di antaranya bahkan mengalami luka serius setelah terkena tusukan pisau dan pentungan aparat setempat (Jawa Pos, 30 Maret 2008).

Sepakbola dalam fungsi sebagai sebuah harapan bagi mereka yang kurang beruntung dan merupakan golongan ekonomi menengah kebawah perlahan-lahan mempunyai kecenderungan untuk menjadi sebuah paham baru dan bahkan menjadi sebuah agama, dalam hal ini adalah keyakinan yang tertanam kuat.

Perspektif marxis dan “kriminologi baru”, Taylor (1969, 1970, 1971) menyatakan bahwa *hooliganisme* (dipaparkan untuk menjelaskan fanatisme) sepakbola harus dijelaskan sesuai dengan perubahan sosial dan ekonomi yang lebih luas. Dia melihat Sepakbola secara tradisional sebagai olahraga laki-laki kelas pekerja, dimana klub sangat terikat dengan komunitas sekeliling mereka. Fans kelas pekerja merasa bahwa klub adalah suatu “demokrasi partisipatoris”, dimana pandangan mereka punya daya tawar dalam ruang dewan pengurus atau di lapangan (Giulianotti dalam Muhtaddin, 2008:5).

Seiring dengan perkembangan zaman virus-virus suporter sepakbola mulai masuk di Asia dan mulai merambah di Indonesia, kita mengenal suporter atraktif yang dirintis oleh Aremania (Arema Malang), Pasoepati (Persis Solo), dan kemudian diikuti dengan munculnya berbagai kelompok suporter lain di Indonesia seperti Slemania (PSS Sleman), Brajamusti (PSIM Yogyakarta), Persik Mania (Persik Kediri), The Jak (Persija Jakarta), Viking (Persib Bandung), Laviola (Persita Tangerang), Macz Man (PSM Makassar), Panser Biru dan SNEX (PSIS Semarang), Delta Mania (Deltras Sidoarjo), Bonek (Persebaya Surabaya), dan sebagainya

menjadi fenomena baru bagi perkembangan suporter di Indonesia. Kehadiran suporter sepakbola dengan berbagai atraksi-atraksi yang kreatif di stadion tersebut telah menjadi warna baru bagi persepakbolaan di Indonesia.

Fanatisme yang berlebihan dari suporter dalam mendukung kesebelasan yang disayanginya kadang kala berubah menjadi kerusuhan (anarkisme) dengan merusak berbagai fasilitas stadion maupun fasilitas umum di sekitar stadion. Tindakan kerusuhan suporter ini semakin anarkis ketika terjadi gesekan antara dua kelompok suporter. Meskipun misi perdamaian selalu di dengungkan oleh berbagai kelompok suporter, akan tetapi tindak anarkis yang di lakukan oleh suporter bukannya mereda akan tetapi justru semakin menjadi-jadi. Dalam Liga Indonesia XI dan Copa Indonesia tahun 2005 kompetisi sepakbola Indonesia masih saja diwarnai sejumlah aksi anarkis. Tidak cuma korban luka, nyawa pun melayang akibat tindak kerusuhan. Berikut ini adalah data kerusuhan suporter dalam Liga Indonesia tahun 2005-2008.

Tabel 1.1

**Daftar Kerusuhan Suporter Sepakbola di Liga Indonesia dan Copa
Indonesia Tahun 2005-2008**

No	Tanggal	Kejadian
1	25 April 2005	Persekabab Pasuruhan vs Arema Malang Lokasi : Stadion Wilis, Madiun. Pemicu : Suporter Arema diserang dan dianiaya oleh suporter Persekabab. Akibat : Suporter Arema menyerserbu lapangan, wasit dipukul, gawang dibakar, dan stadion dirusak. Kerusuhan terjadi di

		Stadion Wilis, Madiun, kandang Persekapas Pasuruhan ketika menjamu Arema Malang. Sehari sebelum pertandingan, kerusuhan sudah meletup ketika suporter Aremania yang bermalam di Madiun mendapat serangan dari oknum suporter Sakeramania. Saat hari pertandingan, Panpel yang tidak siap, membuat stadion tetap dibanjiri oleh suporter meski sudah penuh. Bentrokan terjadi sebelum pertandingan. Akibatnya stadion rusak dan pertandingan dibatalkan. Seorang suporter Arema meninggal akibat kecelakaan.
2	14 Juli 2005	Arema Malang vs Persija Jakarta Lokasi : Stadion Kanjuruhan, Batu, Malang. Akibat : Stadion yang baru dipakai tidak mampu menampung ribu Aremania yang memadati stadion. Seorang suporter Aremania tewas akibat terjatuh dari tembok yang ambruk.
3	1 Agustus 2005	Persekaba vs PSM Makassar Akibat : Mogok main terjadi di Copa Indonesia ketika PSM dijamu Persekaba. Pemicunya kubu PSM merasa keselamatan timnya tidak terjamin. Pasalnya Irsyad yang akan melakukan tendangan sudut terluka kepalanya akibat terkena lemparan batu. Persekaba dinyatakan menang WO dan menyinghkan PSM.
4	8 Agustus 2005	Persigo Gorontalo vs Persiwa Wamena Lokasi : Stadion Persigo, Gorontalo. Pemicu : Suporter Persigo meneror dan mengintimidasi para pemain dan official dari Persiwa Wamena. Akibat : Sebanyak 18 pemain Persiwa terluka dan dilarikan ke rumah sakit karena dikeroyok suporter Persigo. Sebelum pertandingan, ancaman sudah diterima namun kubu Persiwa tetap mau bermain karena tak mau kalah WO.
5	9 Agustus 2005	Arema Malang vs Persekapas Pasuruhan Lokasi : Stadion Kanjuruhan, Brantas, Batu, Malang. Pemicu : Suporter Aremania melempari batu bis pemain dari Persekapas. Akibat : Pada pertandingan yang seharusnya tidak boleh dihadiri penonton, bentrokan juga terjadi. Suporter Aremania

		<p>yang berniat memberikan dukungan ketika Arema menjamu Persekapas terlibat bentrok dengan aparat keamanan. Sebelum pertandingan dimulai, sempat terjadi kericuhan di halaman stadion. Kaca bus bagian samping yang membawa rombongan pemain Persekapas pecah akibat dilempari batu oleh Aremania. Seusai pertandingan, kericuhan antara suporter Arema dengan petugas keamanan juga terjadi. Sekitar 500 Aremania yang berada di luar stadion menunggu kubu tim tamu yang akan meninggalkan stadion. Saat itulah terjadi ketegangan antara petugas keamanan dari Polres Pasuruhan dan terjadi olok dan lempar batu. Secara tiba-tiba, petugas keamanan yang membawa pentungan dan tameng menyerang para suporter dengan membabi buta. Akibatnya, empat orang Aremania mengalami luka pada kepala akibat pukulan tongkat dari petugas keamanan.</p>
6	4 September 2005	<p>Persija Jakarta vs Persib Bandung Lokasi : Stadion Lebak Bulus, Jakarta Selatan. Pemicu : Ribuan suporter The Jak meneror para pemain dan official tim Persib Bandung sehari sebelum pertandingan di mulai. Akibat : Persib mogok main ketika akan dijamu Persija. Alasannya sehari sebelumnya kubu Persib sudah menerima teror dari pendukung Persija. Panpel juga dinilai tidak bisa memberikan jaminan keamanan. Saat persija siap bertanding di Lebak Bulus, kubu Persib sudah dalam perjalanan pulang ke Bandung.</p>
7	20 September 2005	<p>Persija Jakarta vs Persebaya Surabaya Pemicu : Ribuan Bonek yang berada di Jakarta di aniaya oleh salah satu organisasi massa. Akibat : Kasus mogok main paling heboh terjadi di babak 8 besar LI 2005. Persebaya yang peluangnya sudah tipis, tidak mau bertanding melawan Persija. Alasannya menjaga keamanan suporter Bonek yang diancam oleh suatu organisasi massa.</p>

8	25 September 2005	<p>Persija Jakarta vs Persipura Jayapura Lokasi : Stadion Utama Gelora Bung Karno, Senayan, Jakarta. Pemicu : Ribuan The Jakmania tidak bisa menerima hasil kekalahan timnya. Akibat : Suporter The Jakmania mengamuk di dalam dan di luar stadion setelah Persija kalah 2-3 dari Persipura di final LI 2005. Kerusakan terjadi dalam dan di luar stadion. Ketidakpuasan itu kemudian diwujudkan oleh para suporter dengan melempari petugas keamanan dengan benda-benda yang ada di dekatnya, membakar mobil dan bus aparat yang ada di dekat Gelora Senayan. 1 orang The Jakmania meninggal dunia dalam kejadian tersebut.</p>
9	13 Maret 2006	<p>Persijap Jepara vs PSIS Semarang Lokasi : Stadion Kamal Djunaedi Jepara. Pemicu : Peristiwa ini dipicu oleh lemparan gelas minuman mineral oleh oknum suporter PSIS Semarang ke arah pemain Persijap, Lourival “Junior” Lima Filho. Suporter Persijap kemudian membalas dengan melempari suporter PSIS Semarang. Balas-balasan semakin menegang dengan adanya lemparan batang kayu sebagai aksi balasan oknum suporter PSIS ke tribun suporter Persijap Jepara. Akibat : pertandingan berhaenti 20 menit, akan tetapi juga menyebabkan korban puluhan suporter terluka. Tercatat 8 warga Semarang dilarikan ke Rumah Sakit Kartini Jepara termasuk 1 orang bocah cilik Muhammad Rifki yang terinjak-injak penonton. Perbuatan anarkis tidak hanya berlangsung dalam stadion, akan tetapi saat hendak kembali ke Semarang puluhan mobil dan motor yang membawa suporter PSIS dicegat sejumlah orang dan dirusak.</p>
10	4 September 2006	<p>Persebaya Surabaya vs Arema Malang Lokasi : Stadion 10 November, Tambaksari, Surabaya Pemicu : Persebaya gagal ke semifinal Copa Indonesia Akibat : Peralatan media dirusak, Telkom rugi Rp 3,3 miliar, tiga buah mobil termasuk Anteve yang sedang meliput pertandingan rusak dan di bakar oleh Bonek, Puluhan suporter luka-luka, 14 polisi dilaporkan luka-luka dan puluhan topi yang diletakkan di truk Dalmas dicuri dan sebanyak 25 panpel dilaporkan luka-luka akibat dianiaya oleh Bonek.</p>

		Peristiwa kerusuhan yang terjadi di Surabaya tersebut dikenal dengan tragedi “ asu semper” (amuk suporter empat September).
11	14 Maret 2007	Persikota Tangerang vs Persija Jakarta Lokasi : Stadion Benteng Tangerang. Pemicu : Suporter Persikota tidak puas hasil imbang Akibat : Saling lempar antar suporter-suporter, saling lempar antar suporter-aparat, dua mobil dan satu ambulan dibakar. Korban : Suporter dan aparat luka-luka.
12	23 Desember 2007	Persita Tangerang vs PSS Sleman Lokasi : Stadion Benteng Tangerang. Pemicu : Suporter Persita tidak puas dengan hasil pertandingan. Akibat : Petugas Polres Metro Tangerang, Banten, mengamankan sedikitnya enam perusuh yang menggunakan atribut suporter Persita Tangerang ini. Keenam perusuh tersebut digiring oleh petugas keamanan ke dalam stadion, setelah tertangkap tangan melakukan provokasi kepada suporter tim tamu, yakni dengan cara melakukan pelemparan dengan menggunakan batu kearah Slemania (julukan suporter PSS Sleman).
13	16 Januari 2008	Delapan Besar LI XIII Persiwa Wamena vs Arema Malang Lokasi : Stadion Brawijaya Kediri. Pemicu : Suporter tidak puas dengan keputusan wasit. Akibat : Suporter Arema menyerbu lapangan, wasit dipukul, gawang dan papan reklame yang ada di dalam stadion dibakar dan stadion dirusak.
14	6 Februari 2008	Semifinal LI XIII Persipura Jayapura vs Persija Jakarta Lokasi : Stadion Utama Gelora Bung Karno Jakarta. Pemicu : Saling ejek antar suporter. Akibat : Bentrokan antar kedua belah suporter tidak dapat dielakkan lagi. Keributan antar suporter sebenarnya sudah terasa sebelum pertandingan dimulai. Di luar stadion kedua belah suporter sudah saling ejek. Suasana semakin memanas

		setelah kedua belah suporter berada di dalam stadion. Keributan semakin meluas setelah aksi saling lempar botol dan benda-benda tajam di dalam stadion. Aksi tersebut akhirnya berlanjut di luar stadion yaitu di area luar stadion. Tawuran antar suporter tidak dapat terhindarkan. Akibatnya Satu suporter Persija tewas.
15	17 November 2007	Laga Amal PSS Sleman vs PSIM Yogyakarta Lokasi : Stadion Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta. Pemicu : Suporter saling ejek. Akibat : Areal luar stadion dan sekitar stadion rusak. Korban : Suporter kedua kesebelasan mengalami luka-luka terutama dibagian kepala.
16	13 September 2008	Arema Malang vs PKT Bontang Lokasi : Stadion Kanjuruhan, Batu, Malang. Pemicu : Kepemimpinan wasit yang dianggap tidak adil dalam memimpin jalannya pertandingan yang menyebabkan Arema kalah. Akibat : Ribuan suporter Aremania masuk lapangan dan mengamuk. Korban : Wasit menjadi bulan-bulanan suporter dan mengalami luka di bagian kepala.
17	11 Oktober 2008	PSS Sleman vs PSIM Yogyakarta Lokasi : Stadion Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta. Pemicu : Suporter PSIM tidak bisa menerima hasil kekalahan lalu suporter PSIM membakar bendera Slemania, dan suporter kedua kesebelasan saling ejek. Akibat : Bentrokan dan keributan antar suporter kedua tim tidak dapat dielakkan lagi. Kedua belah suporter saling lempar batu. dan botol air mineral. Bentrokan meluas hingga keluar stadion beberapa saat setelah pertandingan berakhir. Akibatnya, beberapa unit mobil rusak akibat terkena lemparan suporter, petugas kepolisian mengalami bocor di bagian kepala, sejumlah suporter luka-luka akibat bentrokan tersebut.

Sumber : Suyatna "Suporter Sepakbola Indonesia Tanpa Anarkis, Mungkinkah?" (2007: 6), <http://www.ongisnade.net/web/2008/09/14/review-foto-pertandingan-arema-malang-vs-pkt-botang>, diakses tanggal, 13 desember 2008 jam 00.04 WIB, dan http://koranjogja.com/web/index.php?option=com_content&view=article&id=3107&Itemid=1 diakses tanggal, 08 januari 2009 jam 22.31 WIB.

Bentrok dan gesekan antar suporter juga terjadi di Yogyakarta kala laga *derby* (*bertemunya tim sepakbola dalam satu kota yang jumlahnya bisa dua atau pun lebih*) mempertemukan PSS Sleman vs PSIM Yogyakarta. Suporter kedua belah pihak baik itu Slemania dan Brajamusti selalu datang ke stadion dengan mempersenjatai diri mereka kala kedua belah tim saling bertemu. Sebenarnya gesekan kedua belah suporter yaitu Slemania dengan Brajamusti sudah dirasakan cukup lama. Rasa saling ejek sudah sering terjadi. Seperti di kawasan Brajamusti sejati Gayam yang terkenal dengan hooligannya Jogja. Di sepanjang jalan terlihat coret-coretan anti Slemania dan PSS, di pelataran atau komplek Stadion Mandala Krida markas besar PSIM juga terlihat banyak tulisan-tulisan dengan nada provokasi. Tidak hanya itu saja beberapa Laskar Brajamusti juga membuat kaos dengan tulisan 100% anti Slemania. Di Sleman sendiri hal serupa juga terjadi. Beberapa coret-coretan anti PSIM juga menghiasi di tembok-tembok dan jalanan. Selain itu lagu-lagu seperti “Brajamusti di Bunuh saja” juga sering terdengar kala PSS bermain di Stadion Maguwoharjo.

Gambar di bawah ini adalah salah satu contoh tulisan bernada provokasi anti PSIM dan PSS :

Gambar 1.1



Gambar 1. Salah satu tulisan provokasi anti PSIM di jalan menuju Borobudur, Magelang, diambil tanggal 04 September 2008, dokumen peneliti.



Gambar 2. adalah coret-coretan bernada provokasi anti Slemania di area stadion Mandala Krida Yogyakarta dan jalan menuju Pingit di ambil tanggal 18 Oktober 2008, dokumen peneliti.

Konflik antara suporter Slemania dan Brajamusti tidak hanya terjadi di dunia nyata saja, di dunia maya konflik keduanya juga terjadi sebagai bentuk ketidakpuasan akan hadirnya suporter lawan. Nada-nada yang di sampaikan dalam pesan tersebut bernada provokasi yaitu dengan menghina atau melecehkan suporter lawan. Gambar di bawah ini adalah salah satu bukti nyata yang berhasil di peroleh oleh peneliti :

Gambar 1.2



Gambar diatas adalah friendster Brajamusti dimana dalam friendster tersebut terdapat tulisan bernada profokatif anti Slemania, Sumber : <http://profiles.friendster.com/92676919>, diakses tanggal 05 Januari 2009, jam 19.00 WIB.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini karena peneliti adalah seorang supporter aktif Slemania sejak tahun 2000 sampai dengan sekarang. Sebelum menjadi supporter Slemania peneliti adalah anggota supporter PTLM tahun 1999 yang sekarang berganti nama Brajamusti. Jadi peneliti disini bisa merasakan suka duka menjadi supporter Slemania dan Brajamusti. Bagaimana anti PSS orang Brajamusti terhadap Slemania dan anti PSIM orang Slemania terhadap Brajamusti. Disini pengaruh yang paling kuat terletak pada lingkungan di dalam setiap *Laskar (kumpulan anggota supporter di setiap daerah)*, karena *Laskar* mempunyai pengaruh yang besar dalam membentuk diri seorang supporter.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini akan difokuskan pada permasalahan sebagai berikut

1. Bagaimana *stereotype* Slemania dalam pandangan Brajamusti?
2. Bagaimana *stereotype* Brajamusti dalam pandangan Slemania?

C. Tujuan Penelitian

1. Memperoleh gambaran *stereotype* Slemania terhadap Brajamusti dan Brajamusti terhadap Slemania.
2. Memperoleh gambaran fanatisme Slemania dan Brajamusti dalam mendukung tim kesebelasannya.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Memberi sumbangan pemikiran teoritis dalam kajian komunikasi multikultur menambah pengetahuan dan wawasan tentang konstruksi sosial, proses interaksi dan komunikasi yang berlangsung dalam komunitas suporter sepakbola di Slemania dan Brajamusti.

2. Praktis

Memberi sumbangan pemikiran dan bisa menjadi bahan referensi bagi para pengamat sepakbola, masyarakat dan suporter sepakbola untuk

meminimalisir konflik antara suporter sepakbola di Slemania dan Brajamusti dalam kiprahnya di Liga Utama Indonesia.

E. Kerangka Teori

Dalam penelitian, dibutuhkan landasan teori sebagai landasan berpikir dalam memecahkan masalah yang dihadapi, sehingga landasan teori akan memuat pokok-pokok pikiran dalam menggambarkan permasalahan yang dihadapi dan memudahkan kita untuk mencari pemecahan masalah yang dihadapi. Adapun kerangka teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah, pertama perspektif interpretif dalam komunikasi, kedua tradisi sosiokultural dalam komunikasi, ketiga komunikasi multikultur, keempat *stereotype*, kelima fanatisme, dan keenam adalah konflik sosial.

1. Perspektif Interpretif dalam Komunikasi

Perspektif sering kita kenal dengan makna yang lebih mudah yaitu sudut pandang. Bagaimana seseorang menilai, memandang suatu fenomena sosial yang ada. Sudut pandang setiap individu tentunya berbeda-beda, satu sama lain saling melengkapi atau bahkan saling mengkritisi.

Obyektif yang dimaksudkan di sini adalah apabila dengan obyektifitas Anda melakukan pengukuran nilai terhadap ilmu, maka ilmu yang Anda ukur sama sekali tidak obyektif. Namun, jika melalui kaca mata obyektifitas tersebut anda melakukan standarisasi (*standardization*), maka ilmu menjadi benar-benar obyektif. Jika tidak bisa dikatakan sebagai hal yang obyektif setidaknya anda telah berusaha untuk obyektif. Standarisasi yang dimaksud di sini tentu saja menganut kaidah-kaidah yang telah diletakan oleh Comte. Dalam konteks

ini yang terjadi kemudian adalah para ilmuwan berupaya memandang dunia ini melewati sebuah cara yang serupa dengan yang digunakan oleh orang lain. Mereka juga menggunakan metode yang sama dan melihat hal yang sama pula (Junaedi,2008:14).

Dibawah ini adalah gambar peta tradisi komunikasi terdapat dua kutub yang salaiang berlawanan namun selalu berkaitan, wilayah objektif dan wilayah interpretif.

Gambar 1.3

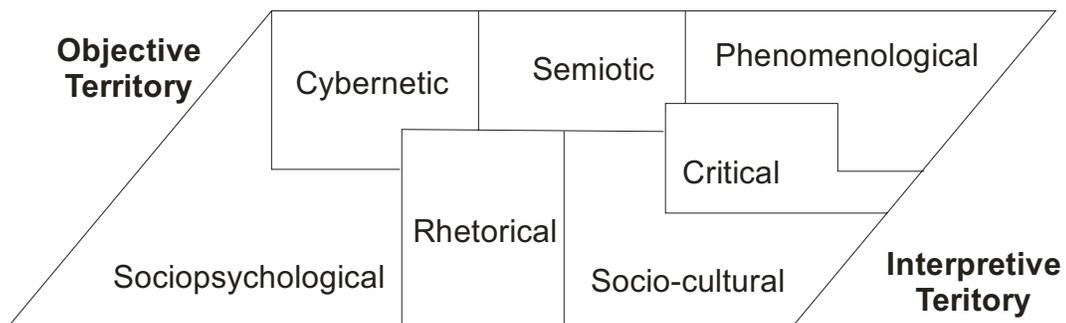


Figure 2-3 (Griffin, 2003:33).

Dapat kita lihat dari peta tradisi komunikasi di atas bahwa tradisi kritis merupakan dalam wilayah interpretif. Dalam wilayah interpretif lebih menitik beratkan pada penentuan makna dan nilai dalam teks komunikatif. Walaupun tidak ada teori interpretif yang diakui secara universal (keseluruhan), para budayawan dan para penafsir berulang kali meminta teori itu sebaiknya disempurnakan sebagian atau seluruhnya sesuai dengan fungsi-fungsi berikut: menciptakan pemahaman, nilai identitas, mengilhami penghargaan estetis, meningkatkan persesuaian, dan

memperbaiki masyarakat (Griffin, 2003:44). Interpretif berasumsi bahwa ilmu pengetahuan selalu dilihat dari sudut-sudut tertentu. Kata, bahasa tubuh atau tindakan mempunyai kepatuhan, keteguhan terhadap yang telah diberikan suatu kelompok, tetapi ini sangat berbahaya untuk mengasumsikannya dengan hal yang berseberangan dengan hal itu (Griffin, 2003:509).

Dalam perspektif interpretif tidak ada kebenaran yang mutlak ataupun kesalahan yang absolut. Semua hal dinilai dari sudut pandang tertentu sesuai dimana ia berada dalam satu komunitas. Penilaian terhadap sebuah fakta, realita dan fenomena sosial tidak begitu saja menghasilkan suatu keputusan apakah itu baik atau buruk, benar atau salah. Semua tergantung dari sudut pandang yang diyakini. Sebuah pemaknaan akan menghasilkan suatu konstruksi yang lambat laun terbangun tanpa kesadaran dan akhirnya menjadi sebuah keyakinan. Selain itu dapat pula timbul beberapa makna serta ambiguitas (Muhtaddin, 2008:13).

Interpretif menciptakan banyak realitas dan fakta. Dalam wilayah ini pembahasan lebih terpusat tentang bagaimana sebuah realita diciptakan, bukan tentang bagaimana sebenarnya yang benar. Sebuah makna bukan hanya seperti yang terlihat, tetapi nilai dan maksud yang terkandung didalamnya tidak terbatas. Dalam perspektif ini kebenaran tentang makna menjadi bias. Tradisi kritis yang masuk dalam wilayah perspektif menjadi sebuah telaah untuk menilai, mengungkap makna dan memberikan arti terhadap suatu fenomena sosial. Mencoba mengkritisi,

memberikan penilaian, serta menjadikan suatu perubahan bisa dikatakan merupakan hasil dari perspektif interpretif (Muhtaddin, 2008:14).

2. Tradisi Sosiokultural dalam Komunikasi

Tradisi sosiokultural biasanya dieratkan ketika seorang individu berada dalam hubungan suatu kelompok ataupun komunitas. Pendekatan sosiokultural dalam teori komunikasi mengedepankan dalam cara bagaimana atau tatacara pemahaman orang, maksud/arti, norma-norma, aturan dan peran yang dipecahkan secara interaktif di dalam komunikasi (Littlejohn & Foss, 2005:46). Teori menyelidiki interaksi dunia di mana orang-orang hidup, mengusulkan sebagai fakta gagasan di mana kenyataan bukanlah suatu sasaran satuan pengaturan yang berada di luar tetapi dibangun melalui suatu proses interaksi di dalam kelompok, kultur dan masyarakat.

Kata kunci dalam tradisi sosiokultural memfokuskan dalam pola interaksi antara masyarakat. Interaksi adalah suatu proses di mana maksud/arti, peran, aturan, dan nilai-nilai budaya terpecahkan. Dalam tradisi sosiokultural perlu dimengerti bagaimana masyarakat bersama-sama menciptakan realita kelompok sosial mereka, organisasi, dan kultur. Dan tentu saja, kategori yang digunakan oleh setiap individu dalam suatu komunitas untuk memproses informasi secara sosial tercipta melalui proses dalam komunikasi tersebut.

Dengan jelas, kemudian, tradisi ini tertuju akan adanya proses komunikasi yang terjadi pada kenyataannya. Walaupun tradisi ini menunjukkan untuk

menguraikan aspek hubungan, kelompok, dan kultur yang diciptakan di dalam interaksi sosial, proses yang terjadi menghasilkan suatu tradisi sosiokultural. Teori sosiokultural memusatkan pada bagaimana identitas terbentuk melalui interaksi dalam kelompok sosial dan kultur. Identitas menjadi suatu peleburan oleh masyarakat dimana setiap individu mempunyai peran sosial, sebagai anggota masyarakat, dan sebagai makhluk budaya. Kebudayaan dapat dilihat sebagai bagian yang signifikan dari proses interaksi sosial. Pada gilirannya, kebudayaan membentuk suatu konteks untuk penafsiran dan tindakan di dalam situasi komunikasi.

Variasi dalam pengaruh tradisi sosiokultural terbagi menjadi tiga pendekatan yaitu, *symbolic interactionism*, *constructionism* dan *sociolinguistic* (Pearce, 1995:88-113). Pada dasarnya pendekatan *symbolic interactionism* dalam tradisi sosiokultural menekankan pada pentingnya setiap individu mengamati ilmu komunikasi sebagai hubungan sosial yang didasarkan pada politik dan struktur sosial (Blumer, 1969:46).

Kedua pendekatan sosial *constructionism* yang didasarkan pada pengamatan tentang interaksi sosial antara masyarakat, ciri dalam pendekatan ini bagaimana obyek yang dipermasalahkan mempergunakan bahasa untuk mengetahui konsep tersebut (Berger & Luckmann, 1966:46).

Ketiga adalah pendekatan *sociolinguistik*, yaitu pendalaman melalui bahasa dan kebudayaan. Hal yang terpenting dalam tradisi ini adalah masyarakat menggunakan bahasa yang berbeda di dalam setiap komunitas sosial dan budaya yang berbeda pula (Sankoff, 1980:17).

Budaya mengambil peran yang sangat kuat pada di kehidupan manusia pada umumnya dan cara hidup manusia secara spesifik. Mengingat bahwa kebudayaan-kebudayan berbeda satu dengan yang lain ini membuat generalisasi menjadi sulit. Di dalam etnografi komunikasi ada Sembilan katagoti yang dapat digunakan untuk membandingkan perbedaan-perbedaan budaya

1. Cara-cara berbicara atau pola komunikasi yang mirip pada anggota-anggota pada suatu kelompok.
2. Cara berbicara yang ideal.
3. Komunitas berdasarkan lingkup bicara atau kelompok itu sendiri dan larangan-larangannya.
4. Situasi berbicara atau waktu dimana komunikasi dianggap diperlukan pada suatu komunitas.
5. Even berbicara atau episode apakah yang dipertimbangkan untuk berkomunikasi pada anggota-anggota suatu kelompok.
6. Tindakan berbicara atau tindakan-tindakan yang spesifik yang diambil saat terjadinya komunikasi didalam sebuah even berbicara.
7. Komponen-komponen dari tindakan berbicara atau apa yang suatu kelompok pertimbangkan menjadi elemen-elemen dari sebuah tindakan komunikatif.

8. Aturan-aturan berbicara didalam suatu komunitas atau standar dimana tindakan komunikatif dinilai.
9. Fungsi-fungsi berbicara didalam suatu komunitas (Hymes dalam Littlejohn, 2005:312-313).

Tradisi sosiokultural dalam komunikasi juga dipengaruhi oleh ethnography dan ethnomethodology. Di dalam ethnography pengamatan lebih didasarkan pada bagaimana suatu kelompok muncul untuk menciptakan maksud dan tujuan yang diinginkan melalui dua hal yaitu linguistik dan non linguistik (Agar,1986:46). Sedangkan ethnomethodology lebih didasarkan pada pengamatan dalam kejadian yang nyata dengan fakta yang ada (Garfinkel,1967:46). Pendekatan ini menganalisa bagaimana didalam interaksi sosial kita mengatur atau menghubungkan perilaku pada hal yang nyata. Ethnomethodology juga mempengaruhi bagaimana kita memperhatikan percakapan, termasuk tatacara di mana individu mengatur kejadian yang berulang-ulang secara mengalir dengan bahasa dan perilaku nonverbal.

3. Komunikasi Multikultur

Komunikasi antar budaya tak dapat dielakkan dari pengertian kebudayaan (budaya). Komunikasi dan kebudayaan tidak sekedar dua kata tetapi dua konsep yang tidak dapat dipisahkan, “harus dicatat bahwa studi komunikasi antarbudaya dapat diartikan sebagai studi yang menekankan pada efek kebudayaan terhadap komunikasi (Hart II dalam Liliweri, 2003:8). Definisi yang paling sederhana dari komunikasi

antarbudaya adalah menambah kata budaya ke dalam pernyataan “komunikasi antara dua orang/lebih yang berbeda latar belakang kebudayaan“ dalam beberapa definisi komunikasi di atas. Kita juga dapat memberikan definisi komunikasi antarbudaya yang paling sederhana, yakni komunikasi antar pribadi yang dilakukan oleh mereka yang berbeda latar belakang kebudayaan. Hal ini dapat di lihat pada perbedaan kebudayaan yang ada di komunitas suporter Slemania dengan Brajamusti.

Terdapat tujuh definisi komunikasi dari berbagai sumber antara lain :

1. Komunikasi antarmanusia sering diartikan dengan pernyataan diri yang paling efektif.
2. komunikasi merupakan pertukaran pesan-pesan secara tertulis dan lisan melalui percakapan, atau bahkan melalui penggambaran yang imajiner.
3. komunikasi merupakan pembagian informasi atau pemberian hiburan melalui kata-kata secara lisan atau tertulis dengan metode lainnya.
4. komunikasi merupakan pengalihan informasi dari seorang kepada orang lain.
5. pertukaran makna antara individu dengan menggunakan sistem simbol yang sama.
6. komunikasi adalah proses pengalihan pesan yang dilakukan seseorang melalui suatu saluran tertentu kepada orang lain dengan efek tertentu.
7. komunikasi adalah setiap proses pembagian informasi, gagasan atau perasaan yang tidak saja dilakukan secara lisan dan tertulis melainkan melalui bahasa tubuh, atau gaya atau tampilan pribadi, atau hal lain di sekelilingnya yang memperjelas makna. (Walstrom dalam Liliweri, 2002:8)

Kita dapat melihat bahwa proses perhatian komunikasi dan kebudayaan, terletak pada variasi langkah dan cara berkomunikasi yang melibatkan komunitas atau kelompok manusia. Fokus perhatian studi komunikasi dan kebudayaan juga meliputi, bagaimana menjaga makna, pola-pola tindakan, juga tentang bagaimana makna dan pola-pola itu diartikulasikan ke dalam sebuah kelompok sosial, kelompok

budaya, kelompok politik, proses pendidikan, bahkan lingkungan teknologi yang melibatkan interaksi antarmanusia.

Studi komunikasi itu ibarat sebuah *oasis*, dan studi komunikasi antarbudaya itu dibentuk oleh ilmu-ilmu tentang kemanusiaan yang seolah nomadik lalu bertemu di sebuah oase. Ilmu-ilmu sosial “nomadik” itu adalah antropologi, sosiologi, psikologi dan hubungan internasional. Oleh karena itu sebagian besar pemahaman tentang komunikasi antarbudaya bersumber dari ilmu-ilmu tersebut sebagaimana terlihat dalam beberapa definisi berikut ini :

1. Andrea L. Rich dan Dennis M. Ogawa dalam buku Larry A. Samovar dan Richard E. Porter *Intercultural Communication, A Reader*-komunikasi antarbudaya adalah komunikasi antara orang-orang yang berbeada kebudayaan, misalnya antar suku bangsa, antar etnik dan ras, antar kelas sosial. (Samovar dan Porter, 1976:25).
2. Samovar dan Porter juga mengatakan bahwa komunikasi antarbudaya terjadi di antara produser pesan dan penerima pesan yang latar belakang kebudayaannya berbeda. (Samovar dan Porter, 1976:4)
3. Charley H. Dood mengatakan bahwa komunikasi antarbudaya meliputi komunikasi yang melibatkan peserta komunikasi yang mewakili pribadi, antarpribadi, dan kelompok, dengan tekanan pada perbedaan latar belakang kebudayaan yang mempengaruhi perilaku komunikasi pada peserta. (Dood, 1991 : 5)
4. Komunikasi antarbudaya adalah suatu proses komunikasi simbolik, interpretatif, transaksional, kontekstual yang dilakukan oleh sejumlah orang - yang karena memiliki perbedaan derajat kepentingan tertentu – memberikan interpretasi dan harapan secara berbeda terhadap apa yang disampaikan dalam bentuk perilaku tertentu sebagai makna yang dipertukarkan. (Lusting dan Koester *Intercultural Communication Competence*, 1993).
5. *Intercultural Communication* yang disingkat “ICC“, mengartikan komunikasi antarbudaya merupakan interaksi antarpribadi antara seorang anggota dengan kelompok yang berbeda kebudayaan.
6. Guo-Ming Chen dan William J. Starosta mengatakan bahwa komunikasi antarbudaya adalah proses negoisasi atau pertukaran sistem simbolik yang membimbing perilaku manusia dan membatasi mereka dalam menjalankan

fungsinya sebagai kelompok. Selanjutnya komunikasi antarbudaya itu dilakukan :

- (A) Dengan negosiasi untuk melibatkan manusia di dalam pertemuan antarbudaya yang membahas satu tema (penyampaian tema melalui simbol) yang sedang dipertentangkan. Simbol tidak sendirinya mempunyai makna tetapi dia dapat berarti ke dalam satu konteks, dan makna-makna itu dinegosiasikan atau diperjuangkan;
- (B) Melalui pertukaran sistem simbol yang tergantung dari persetujuan antarsubjek yang terlibat dalam komunikasi, sebuah keputusan dibuat untuk berpartisipasi dalam proses pemberian makna yang sama;
- (C) Sebagai pembimbing perilaku budaya yang tidak terprogram namun bermanfaat karena mempunyai pengaruh terhadap perilaku kita;
- (D) Menunjukkan fungsi sebuah kelompok sehingga kita dapat membedakan diri dari kelompok lain dan mengidentifikasinya dengan berbagai cara (Hammer&Schramm dalam Liwari, 2002 :10-12).

Pengertian-pengertian komunikasi antar budaya tersebut membenarkan sebuah hipotesis proses komunikasi antar budaya, bahwa semakin besar derajat perbedaan antarbudaya maka semakin besar pula kita kehilangan peluang untuk merumuskan suatu tingkat kepastian sebuah komunikasi yang efektif. Jadi harus ada jaminan terhadap akurasi interpretasi pesan-pesan verbal maupun non verbal. Hal ini disebabkan karena ketika kita berkomunikasi dengan seseorang dari kebudayaan yang berbeda, maka kita memiliki pula perbedaan dalam sejumlah hal, misalnya derajat pengetahuan, derajat kesulitan dalam peramalan, derajat ambiguitas, kebingungan, suasana misterius yang tak dapat dijelaskan, tidak bermanfaat, bahkan nampak tidak bersahabat. Dengan demikian manakala suatu masyarakat berada pada kondisi kebudayaan yang beragam maka komunikasi antar pribadi dapat menyentuh nuansa-nuansa komunikasi antarbudaya. Di sini, kebudayaan yang menjadi latar belakang kehidupan, akan mempengaruhi perilaku komunikasi manusia. Oleh karena itu di saat

kita berkomunikasi antarpribadi dengan seseorang dalam masyarakat yang makin majemuk, maka dia merupakan orang yang pertama dipengaruhi oleh kebudayaan kita.

4. *Stereotype*

Stereotype merupakan salah satu masalah yang timbul dalam sebuah komunikasi. Pengidentifikasian suatu kelompok dengan *stereotype* yang telah disandang oleh kelompok tersebut sering menimbulkan penilaian yang prematur. Hanya berdasarkan peristiwa yang pernah dilakukan tak berarti nilai tersebut akan melekat selamanya, tetapi tidak demikian yang terjadi dalam masyarakat, *stereotype* atau lebih mudahnya kita sebut sebagai anggapan atau dugaan, akan selalu melekat dengan kelompok tersebut, tidak peduli apakah sudah ada perubahan maupun tidak. Kebudayaan *stereotype* diciptakan melalui sosialisai, peran media, norma dan hukum. Media berpengaruh besar membentuk *stereotype* masyarakat, melalui tayangan-tayangannya media telah berhasil membentuk kelompok yang *terstereotypekan* dan kelompok yang menilai hal tersebut. Norma dan hukum turut berperan juga dalam pembentukan *stereotype*, sebuah norma dan hukum yang telah dijalankan oleh sebuah kelompok menjadi *stereotype* tersendiri bagi kalangan tersebut. Sedangkan sosialisasi merupakan jalan terbesar dalam pembentukan *stereotype*, masyarakat yang tidak saling mengenal satu sama lain berinteraksi untuk menjalin sebuah hubungan, *stereotype* yang mereka bawa dari golongan masing-masing terkadang menjadi penghalang untuk hubungan tersebut menjadi bernilai. seperti sebuah pengalaman langsung (Gudykunst, 2003:114). *Stereotype* adalah suatu pandangan atau gambaran

yang terbentuk atau muncul dalam pikiran. Dia menggarisbawahi bahwa *stereotype* mempunyai dua komponen yaitu *cognitive* dan *affective* (Lipman dalam Gudykunst 1992:127). *Stereotype* adalah bentuk dari representasi *cognitive* dari suatu kelompok yang mempengaruhi pikiran kita terhadap anggota dalam kelompok itu. *Stereotype* itu biasanya didasarkan pada setiap kemampuan individu dalam memandang suatu hal. Proses *Stereotype* biasa terjadi dalam kehidupan sosial. *Stereotype* dalam kehidupan sosial menceritakan dimana masyarakat tinggal di suatu daerah, dan dengan *stereotype* itu juga menyimbolkan bagaimana masyarakat mempunyai ciri yang terbentuk. Bisa dikatakan bahwa proses *stereotype* adalah hasil dari kecenderungan pada suatu pandangan terhadap derajat dari gabungan antara kelompok dalam anggota dan sifat psikologi anggota kelompok.

Stereotype adalah generalisasi tertentu yang diberikan oleh perseorangan terhadap orang lain atau kelompok lain. Fungsi utama dari proses ini adalah untuk melakukan simplifikasi atau sistematisasi, untuk memprediksi tingkah laku dari orang lain atau kelompok lain. Namun *stereotype* semacam itu bisa hanya menjadi bagian dari sosial *stereotype* ketika terbagi-bagi dalam kelompok besar didalam kelompok-kelompok sosial (Tajfel dalam Gudykunst, 2003:128). Beberapa dari *stereotype* kita adalah unik dan berdasarkan pengalaman-pengalaman pribadi kita, tapi sebagian yang lain dibagi dengan anggota-anggota yang lain dari kelompok kita. *Stereotype* yang kita bagi dengan orang lain (kelompok) adalah *stereotype* sosial (Devine dalam Gudykunst, 2003:128).

Stereotype kita merupakan gambaran-gambaran multidimensional terbagi dalam 6 dimensi:

1. *Complexity* (keragaman).

Sejumlah sifat-sifat yang kita prediksikan terhadap kelompok lain.

2. *Clarity* (Kejelasan).

a. *Polarization* (polarisasi) penilaian atau dugaan pada setiap dimensi sifat, dimana orang-orang dari suatu kelompok memberikan penilaian-penilaian yang tidak netral terhadap sifat dari orang-orang yang berasal dari kelompok lain.

b. *Consensus* (Konsensus) Merupakan persetujuan diantara orang-orang dalam menilai sifat dari kelompok lain.

3. *Specificity-Vagueness* (Spesifikasi-Abstrak)

Tingkat ketepatan dimana sifat-sifat yang kita prediksi adalah benar-benar spesifik atau abstrak.

4. *Validity*.

Tingkat ketepatan dimana *stereotype* dihadapkan pada penelitian-penelitian realistik dari sifat-sifat.

5. *Value* (Nilai).

Penilaian seseorang yang bersifat faforable (positif-negatif) terhadap sifat-sifat dari berbagai kelompok atau orang.

6. *Comparability* (Perbandingan).

Proses *stereotype* agar sebuah perbandingan dilakukan antara *autostereotype* (kelompok itu sendiri) dan *heterostereotype* (sebuah kelompok melakukan pengamatan terhadap kelompok lain) (Vassiliou, Triandis, Vassiliou dan McGuire dalam Gudykunst, 2003:128).

Perbedaan antara normatif dan non normatif *stereotype* dibentuk oleh anggota-anggota dari kelompok itu sendiri untuk melakukan kontak dengan orang-orang atau anggota-anggota dari luar kelompok itu sendiri. Suatu *stereotype* normatif adalah “suatu norma kognitif mengenai pemikiran tentang suatu kelompok” berdasarkan informasi yang diperoleh dari pendidikan, media massa atau peristiwa-peristiwa bersejarah. kebalikannya nonnormatif *stereotype* tidak dibentuk oleh basis informasi dari sumber-sumber tersebut. Interaksi memiliki dampak dalam berubahnya *stereotype* menjadi “*match*” terhadap *sosiotype*; dimana ini meningkatkan validitas dari *stereotype* (Vassiliou dalam Gudykunst, 2003:129).

Isi dari *stereotype* memberitahukan kepada kita “Konstelasi atau kumpulan kepercayaan mengenai anggota-anggota dari kelompok sosial”, atau apa yang individu

pikirkan mengenai kelompok-kelompok lain. Ada tiga prinsip dasar dibawah isi *stereotype* :

1. *Stereotype* mengenai kepercayaan-kepercayaan yang merefleksikan hubungan diantara kelompok-kelompok.
2. *Stereotype* mengenai persepsi dari tingkah laku yang negatif dan ekstrim.
3. *Stereotype* yang menata divisi diantara anggota-anggota kelompok didalam kelompok itu sendiri dan diluar kelompok itu sendiri (Operario dan Fiske dalam Gudykunst, 2003:129).

Pada akhirnya tingkah laku kita, kepribadian kita, motivasi, dan gaya kognitif memediasi bagaimana faktor-faktor ini mempengaruhi formasi atau bentuk dari *stereotype* kita (Bar-Tal dalam Gudykunts 2003:130).

Dalam beberapa kasus ditemukan lebih banyak adanya kemiripan antara orang-orang yang memiliki pekerjaan sama dengan berbagai kebudayaan yang berbeda dari pada diantara orang-orang yang memiliki pekerjaan-pekerjaan berbeda dengan kebudayaan yang sama (Inkeles dalam Gudykunst, 2003:131). *Stereotype* memberitahukan kepada kita isi kategori dari kategori sosial kita. Kita memiliki kategori-kategori sosial dimana kita menempatkan orang-orang, dan *stereotype* kitalah yang memberitahukan kepada kita orang-orang seperti apakah yang ada dalam kategori-kategori tersebut. *Stereotyping* adalah hasil dari tendensi kita dalam

memberikan penilaian berdasarkan tingkatan asosiasi di antara anggota kelompok dan sifat-sifat fisik (Gudykunst, 2003:131).

Stereotype kita mempengaruhi cara kita memproses informasi. Kita lebih terbuka mengenai berbagai informasi didalam kelompok kita dan kurang terbuka terhadap kelompok yang lain (Hewstone dan Giles dalam Gudykunst, 2003:132). *Stereotype* mempengaruhi bagaimana kita menangkap informasi dan mempengaruhi bagaimana perilaku kita melihat informasi atau fakta yang ada. Tanpa disadari, kita selalu menganggap bahwa pandangan kita selalu benar dan begitupun dengan sikap kita.

Stereotype menjalankan sebagai sumber dari keinginan tentang apa yang dari suatu kelompok miliki dan berusaha untuk mempengaruhi anggota lainnya. Pengaruh itu dapat meresap, mempengaruhi perhatian anggota, menyimpulkan tentang dan pandangan, penilaian/penafsiran yang didasarkan pada informasi tersebut. Penafsiran yang dihasilkan ataupun yang dipandang merupakan suatu konsistensi yang terbentuk dari kepercayaan dari kelompok tersebut. (Hamilton dalam Gudykunst, 2003:132).

Bagaimanapun juga ke tidak akuratan atau *stereotype* negatif dapat menuntun kita kepada ketidak akuratan prediksi dari tingkahlaku orang lain dan kesalah pahaman. Untuk meningkatkan efektifitas kita dalam berkomunikasi dengan orang lain, kita perlu meningkatkan kompleksitas *stereotype* kita dan menanyakan asumsi rasa ingin tahu kita, jika tidak semuanya, anggota-anggota dari suatu kelompok membuat *stereotype* hanya dari sudut pandangnya sendiri (Stephan dan Rosenfield dalam Gudykunts, 2003:134).

Ada empat opsi yang mungkin diantara bagaimana individu mengidentifikasi suatu kelompok dan cara mereka bertingkah laku:

1. Individu-individu bisa melihat diri mereka sendiri sebagai anggota kelompok yang tipikal dan bertingkah laku secara tipikal
2. Individu-individu bisa melihat diri mereka sendiri sebagai anggota kelompok yang tipikal dan bertingkah laku secara tidak tipikal.
3. Individu-individu bisa melihat diri mereka sendiri sebagai anggota kelompok yang tidak tipikal dan bertingkah laku secara tidak tipikal.
4. Individu-individu bisa melihat diri mereka sendiri sebagai anggota kelompok yang tidak tipikal dan bertingkah laku secara tipikal (Ting-Toomey dalam Gudykunst, 2003:135).

Ketika kita menempatkan orang lain di dalam sebuah kategori, *stereotype* kita atas kelompok-kelompok orang lain membantu kita memprediksi tingkah laku mereka jika kita menemukan bahwa orang lain tersebut adalah anggota tipikal dari kelompok-kelompok mereka, kita dapat mengurangi ketidakyakinan kita karena kita berasumsi bahwa *stereotype* kita memberitahukan kepada kita bagaimana anggota kelompok yang tipikal berkomunikasi (Krauss dan Fussell dalam Gudykunst, 2003:135). *Stereotype* adalah isi dari kategori-kategori ketika kita sedang mengkategorikan orang-orang. *Stereotype* yang kita miliki mempunyai suatu

pengaruh langsung terhadap komunikasi kita kepada orang lain. Sebagai contoh prediksi kita terhadap tingkah laku orang lain tergantung dari *stereotype* yang kita miliki mengenai budaya-budaya orang lain atau etnik kelompok (Gudykunst, 2003 :136).

5. Fanatisme

Sepakbola begitu dekat dengan kekerasan. Apalagi di Indonesia, citra suporter sudah mendapat cap buruk dari masyarakat karena seringnya terjadi kekerasan dan kerusuhan pada pertandingan sepakbola (Handoko,2008:63). Fanatisme bisa dimaknai ketika pikiran-pikiran seseorang sangat terpaku sehingga mereka tidak akan menanggapi diskusi atau argumen apapun, serta fanatisme terjadi ketika pertimbangan-pertimbangan fisik mengalahkan rasionalitas.

Fanatisme lahir dari ketidakpercayaan diri untuk menghadapi perbedaan pikiran, ekspresi kehidupan, kemudian menetapkan segala hal ihwal yang suci sebagai steril, tak pernah terkontaminasi, murni, bahkan ajeg. Fanatisme adalah antipoda atas *civil society* karena menolak rasionalitas sebagai landasan kemajemukan ruang publik (<http://www.kompascybermedia.com> diakses tanggal 10 November 2008 jam 23.46).

Banyak penyebab lahirnya sebuah fanatisme, yang lazim kita jumpai adalah fanatisme berkembang subur saat berhadapan dengan ketimpangan ekonomi-politik. Kebanyakan persepsi mengatakan bahwa fanatisme merupakan hal yang buruk, karena terlalu berlebihan dalam segala hal. Dan hal tersebut juga melanda dan terjadi

dalam dunia olahraga, lebih-lebih sepakbola. Hal seperti itu terjadi bukan karena tanpa alasan, banyak hal yang mendasari hal tersebut, antara lain sering terjadinya konflik yang berujung pada anarkisme dan kekerasan.

Kenikmatan psikososial kekerasan sepakbola menjadi arti tersendiri bagi *hooligan*. *Hooligan* secara teratur mengacu pada dengung (*buzz*) emosional yang menyergap saat mereka bergairah (*streaming in*) melawan pesaing (Giulianotti, 1996d; Allan, 1989 :132ff; Ward, 1989:5). Istilah terapan lainnya adalah kegiatan berbahaya (*edgework*) (Lyng 1990). Konsep ini menegaskan bahwa *hooliganisme* dikategorikan sebagai perburuan atau kegiatan waktu luang yang menyerempet bahaya atau berisiko, pada hal yang seperti ini kenikmatan menghadapi bahaya secara sosial diperoleh tujuan akhir orang yang mengejar kegiatan berbahaya adalah untuk melanggengkan pengalaman itu (Lyng dalam Giulianotti, 2006:65).

Fanatisme adalah sebuah keadaan di mana seseorang atau kelompok yang menganut sebuah paham, baik politik, agama, kebudayaan atau apapun saja dengan cara berlebihan (membabi buta) sehingga berakibat kurang baik, bahkan cenderung menimbulkan perseteruan dan konflik serius. Dalam konteks kehidupan sehari-hari, fanatisme juga berarti kesenangan yang berlebihan, tergila-gila, keranjingan (Muhtaddin, 2008:33). Ketika pertimbangan rasio yang selalu kita agung-agungkan kalah oleh pesona fisik yang ditampilkan menjadikan agenda fanatisme semakin membabi-butu. Seperti agama, olahraga juga digunakan untuk tujuan politik, mempersiapkan bangsa untuk perang lebih daripada mencegah peperangan dan tindakan menghancurkan yang lain (Downing; Mohammadi; Sreberny-Mohammadi dalam Muhtaddin, 2008:35).

Tradisi kritis budaya tentang olah raga dan masyarakat menekankan lebih tentang sisi konflik dari kompetisi olahraga dan dampak sosialnya. Apapun hal positif dari olahraga, hal tersebut juga merugikan orang lain, menciptakan permusuhan diantara para fans/suporter, dalam kasus lain mengesahkan kekerasan, dan memberikan sumbangan terhadap akibat negatif lain (Downing; Mohammadi; Sreberny-Mohammadi dalam Muhtaddin,2008:35).

Slemania maupun Brajamusti menampilkan sisi lain dari sebuah fanatisme. Tidak hanya secara kasat mata terlihat dampaknya, tetapi sebenarnya juga fanatisme dalam hal ini ingin memperlihatkan bagaimana identitas budaya mereka, serta bagaimana mereka berkomunikasi dengan kelompoknya maupun kelompok lain. Individu yang tergantung terhadap kelompok mereka, menganggap hal itu sebagai pusat tujuan mereka, merasakan solidaritas yang besar, dan memiliki sebuah ancaman identitas sosial memungkinkan untuk merasa bertempur dalam kelompok (Gudykunst, 2003:215). Banyak penyebab lahirnya sebuah fanatisme, yang lazim kita jumpai adalah fanatisme berkembang subur saat berhadapan dengan ketimpangan ekonomi-politik. Kebanyakan persepsi mengatakan bahwa fanatisme merupakan hal yang buruk, karena terlalu berlebihan dalam segala hal. Dan hal tersebut juga melanda dan terjadi dalam dunia olahraga, lebih-lebih sepakbola. Di Indonesia, peran sepakbola sebagai sebuah olahraga seakan hadir untuk menjadi pengobat rasa pahit dan getirnya kehidupan yang keras di luar sana, kerasnya realita yang ada di depan mata mereka. Euforia di lapangan sepakbola bisa sejenak melupakan segala kehidupan sehari-hari (Suyatna, 2007:32-33). Seperti cabang olahraga lain, sepakbola tidak terlepas dari adanya pendukung suatu kesebelasan yang

lazim disebut suporter. Keberadaan suporter atau pendukung merupakan salah satu pilar penting yang wajib ada dalam suatu pertandingan sepakbola agar tidak terasa hambar dan tanpa makna. Kelompok suporter merupakan fenomena lebih lanjut dari legalisasi komunitas pendukung suatu kesebelasan.

Sikap fanatisme yang biasa memprovokasi kekerasan bisa dikatakan hal yang wajar karena ujung-ujungnya pasti akan terjadi konflik. Kebanyakan kerusuhan cenderung terjadi di lapangan (melawan polisi) sebagai respon atas peristiwa di lapangan, atau dengan serta merta terjadi di luar stadion saat kelompok yang satu bertemu dan berkumpul dengan kelompok lain (Giulianotti, 2006:70). Tetapi kekerasan yang muncul tidak hanya dalam bentuk fisik yang mencederai individu atau kelompok masyarakat tertentu. Suporter sepakbola telah mengembangkan suatu forum yang lebih terorganisir untuk melindungi kepentingan mereka (Giulianotti, 2006:77). Kekerasan juga dapat memanifestasikan dalam tindak pidana ketika tindak pidana menjadi aktivitas yang berpotensi untuk merampas hak-hak dasar seseorang atau kelompok masyarakat untuk berpendapat dan berfikir merdeka.

Partisipasi dalam sepakbola terintegrasi ke dalam sistem sosial yang lebih besar saat mereka bertemu dan berinteraksi dengan partisipan dari klub lainnya. Klub dengan demikian membantu mengembangkan kesamaan bentuk identitas atau solidaritas yang lebih dalam di tingkat lokal, umum dan nasional (Escobar dalam Giulianotti, 2006:18).

Fanatisme muncul dari pikiran masyarakat sendiri baik terhadap seorang atau personal ataupun kelompok yang dipuja, dielu-elukan dan diharapkan memberi

pengharapan yang lebih terhadap kelompok pemuja itu sendiri. Sayangnya, ketidakdewasaan dan ketidak seimbangan suporter olahraga memungkinkan timbulnya pengalaman yang berbahaya, bahkan cenderung gila. Individu yang menjadi korban kematian dalam sepakbola dan adegan saling pukul di tribun selalu mengingatkan kita (Downing, Mohammadi; Sreberny-Mohammad dalam Muhtaddin, 2008:3).

Dari hal-hal diatas fanatik sering dianggap sikap yang sangat tercela, anggapan yang muncul ketika yang terlihat oleh kita hanya kejelekan dan keburukan yang timbul akibat dari fanatisme. Sepakbola memberikan ilusi yang tidak pernah diberikan oleh segala macam utopi sosial dan janji keselamatan, dalam ilusi itu orang menghayalkan: mereka yang kaya bersatu dengan yang miskin, serigala merumput bersama domba dan kedamaian lahir menggantikan kekejaman (*Sindhunata, 2002:45*). Dilihat dari latar belakang sosial budaya, suporter itu masyarakat *grass-roots*, akar rumput. Mayoritas dari mereka berasal dari kelas menengah ke bawah. Banyak pengangguran, pendidikannya juga tidak terlalu tinggi dan sebagainya. Mungkin di rumah sudah sumpek. Mereka ingin mengekspresikan dirinya di stadion dan menunjukkan kalau eksistensi mereka itu ada (Suyatna, 2007:70). Suporter sepakbola telah mengembangkan suatu forum yang lebih terorganisir untuk melindungi kepentingan mereka (Giulianotti, 2006:77). Fanatisme sering dianggap sikap yang sangat tercela, anggapan yang muncul ketika yang terlihat oleh kita hanya kejelekan dan keburukan yang timbul akibat dari fanatisme.

Kesamaan nasib dan pandangan mereka tentang realitas kerasnya dunia dibarengi dengan kesamaan hobi sepakbola sekan mempersatukan mereka dalam sebuah ikatan persamaan tersebut. Mereka sadar atau tidak sadar berusaha mencari rekanan untuk bertahan dan melanjutkan hidup atas tekanan sosial yang mereka hadapi. Kesamaan tersebut mereka wujudkan dalam sebuah legalitas komunitas yang bermotifkan mendukung kesebelasan yang mereka cintai (Handoko, 2008:146).

Sepakbola adalah bentuk konflik sekaligus kompetisi, sebagai bentuk konflik pada dasarnya sepakbola merupakan olahraga yang didalamnya terdapat upaya untuk saling mengalahkan demi memperoleh kemenangan. Sedangkan semangat kompetisi diwujudkan dengan adanya aturan-aturan permainan yang dibuat oleh otoritas yang berwenang guna menjamin keadilan di lapangan. Secara umum konflik merupakan aktualisasi dari perbedaan dan pertentangan antara dua pihak atau lebih sehingga wujud konflik dan kompetisi direpresentasikan tidak hanya oleh dua puluh dua orang di lapangan, tetapi juga melibatkan seluruh komponen tim, baik *official* ataupun suporter masing-masing (Wibowo dalam Handoko, 2008:61-62).

Suporter sebagai bagian yang terlibat langsung dalam tim yang bertanding ikut terseret dalam situasi konflik. Suporter hadir di arena pertandingan dengan tujuan mendukung untuk menaikkan mental dan moral tim yang didukung sekaligus memeror tim lawan. Ketika kedua belah kesebelasan dan kedua belah suporter saling bertemu maka yang terjadi adalah perang yel-yel dan akhirnya bisa terjadi kontak fisik antara kedua belah suporter tersebut. Konflik yang terjadi antara kedua kelompok suporter jelas tidak bisa dipisahkan dari konflik dan kompetisi yang terjadi

pada klub yang mereka dukung karena suporter senantiasa mengidentifikasi dirinya dengan tim yang mereka dukung.

Kecintaan yang lebih (fanatisme) adalah faktor dari semua itu (kekerasan, anarkis dll) kekhasan untuk menggambarkan manusia alam perspektif cinta memberi kesan filosofis yang mendalam bahwa kehidupan ini adalah seni mencintai (*the art of loving*). Dengan cintalah manusia akan sangat mengerti sifat dasar manusiawinya, yaitu lekatnya sebuah kasih sayang. Dan sebaliknya, dengan cinta pula manusia berubah menjadi sadis, ambisius dan mematikan (Handoko, 2008:71).

Namun, dalam sisi lain fanatisme merupakan sebuah sikap yang bisa dikatakan sikap yang bisa mendorong seseorang untuk melakukan hal yang baik. Ketika kita menganut kepercayaan tertentu, maka sikap ideal yang harus kita ambil adalah percaya bahwa kepercayaan kita itulah yang paling benar. Sepakbola memberi kepercayaan, bahwa kita dapat mengerjakan segalanya, terutama di masa sulit, kemenangan dapat memberikan keberanian untuk terus maju dan bertahan (Sindhunata, 2002:175). Fanatisme akan berdampak luar biasa terhadap sikap hidup seseorang. Segala sesuatu yang diyakini akan memberikan sebuah semangat hidup yang lebih pada orang tersebut. Itulah yang diyakini sebagian besar suporter Slemania dan Brajamusti dimana fanatisme merupakan semangat hidup dan identitas diri mereka.

6. Konflik Sosial

Dalam kehidupan bermasyarakat kita selalu di hadapkan dengan berbagai macam masalah atau konflik. Konflik bisa datang dengan sendirinya, entah konflik dengan orang lain atau dengan keluarga kita sendiri. Konflik dalam kehidupan pasti selalu ada dan tidak dapat di hilangkan. Konflik hanya dapat dicegah agar masalah yang timbul tidak semakin besar dan parah. Konflik dilatarbelakangi oleh perbedaan ciri-ciri yang di bawa individu dalam suatu interaksi. Dengan di bawasanya ciri-ciri individual dalam interaksi sosial, konflik merupakan situasi yang wajar dalam setiap masyarakat dan tidak satu masyarakat pun yang tidak pernah mengalami konflik antar anggotanya atau dengan kelompok masyarakat lainnya, konflik hanya akan hilang bersamaan dengan hilangnya masyarakat itu sendiri. Di sini kita dapat mengambil contoh dalam dunia olahraga khususnya sepakbola kita sering sekali melihat konflik di dalamnya, baik itu antara pemain, wasit, atau antar suporter kedua kesebelasan. Dalam sepakbola konflik merupakan keniscayaan karena pada dasarnya sepakbola merupakan olahraga yang didalamnya terdapat upaya untuk mengalahkan pihak lawan untuk memperoleh kemenangan. Suporter yang terlibat langsung dengan tim yang bertanding ikut terseret dalam situasi konflik tersebut. Suporter hadir di arena pertandingan dengan tujuan mendukung untuk menaikkan mental dan moral tim yang didukung sekaligus meneror mental tim lawan. Ketika dua kelompok suporter bertemu di arena pertandingan dengan tujuan yang sama namun berbeda tim yang didukung maka yang terjadi adalah pertentangan, perang yel-yel, saling ejek dan

lain-lain. Dengan demikian secara umum konflik merupakan aktualisasi dari suatu perbedaan dan pertentangan antara dua pihak atau lebih. Perbedaan tim yang didukung, dimana tim yang didukung tersebut saling bersaing satu sama lainnya, menempatkan antar kelompok suporter pada situasi konflik. Seperti yang dialami oleh kelompok suporter Slemania dan Brajamusti yang mau tidak mau ikut terseret dalam rivalitas antara klub “Super Elang Jawa” PSS dan klub “Laskar Mataram” PSIM. Situasi dan kondisi di lapangan pertandingan juga turut mempengaruhi sikap masing-masing kelompok suporter. Keputusan sang pengadil pertandingan yang bisa ditafsirkan beragam, antara adil dan berat sebelah, bisa menimbulkan perasaan sakit hati pada pihak yang dirugikan. Kemenangan suatu tim dengan cara-cara yang tidak sportif seperti dengan mengasari tim lawan, juga dapat memancing emosi dari suporter tim tersebut.

Dalam kehidupan sosial manusia, dimana saja dan kapan saja, tidak pernah lepas dari apa yang disebut “konflik“ (Chandra,1992;Lauser,1993). Istilah “konflik“ secara etimologis berasal dari bahasa latin “con“ yang berarti sama dan “fligere“ yang berarti benturan atau tabrakan. Dengan demikian konflik dalam kehidupan sosial berarti benturan kepentingan, keinginan, pendapat dan lain-lain yang paling tidak melihat dua pihak atau lebih. William Chang (2001) mempertanyakan “benarkah konflik sosial hanya berakar pada ketidakpuasan batin, kecemburuan, iri hati, kebencian, masalah perut, masalah tanah, masalah tempat tinggal, masalah pekerjaan, masalah uang dan masalah kekuasaan?“, ternyata jawabannya tidak, dan dinyatakan oleh Chang bahwa emosi manusia sesaat pun dapat memicu terjadinya konflik sosial (<http://jurnal-humaniora.ugm.ac.id/download/250920061553-Mulyadi-pdf> diakses pada tanggal 1 April 2008 jam 22.51).

Konflik yang terjadi antara kelompok suporter Slemania dan Brajamusti jelas tidak bisa dipisahkan dari kompetisi dan konflik yang terjadi pada klub yang mereka

dukung. Sebab suporter senantiasa mengidentifikasi dirinya dengan tim yang mereka dukung. Akar dari konflik tersebut yaitu berempatnya para suporter pada perjuangan klub yang mereka dukung untuk menjadi yang terbaik. Antara PSIM dan PSS bersaing untuk menjadi klub yang paling berprestasi di wilayah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Tampaknya pencegah dorongan membunuh sesama manusia memang ada, asalkan ada rasa mengenali dan empati. Kita mesti memulai dengan pertimbangan bahwa bagi manusia primitif, orang asing dalam hal ini orang yang bukan anggota kelompoknya seringkali tidak dianggap sebagai saudara, namun sebagai “sesuatu” yang tidak ia kenali. Umumnya mereka enggan membunuh anggota kelompok mereka, dan hukuman terberat atas kesalahan besar dalam masyarakat primitif acapkali berupa pengasingan, bukannya pembunuhan. Hal ini tercatat dalam hukum Cain dalam Bible (Fromm, 2000:162). Hal tersebut dapat kita lihat dan kita jumpai pada kelompok suporter, dimana mereka akan saling melindungi satu sama lain dengan kelompoknya meski nyawa adalah taruhannya. Mereka menganggap suporter lain yang tidak mereka kenali adalah musuh.

Perang disebabkan karena adanya kedestruktifan manusia, namun dia berpendapat bahwa penyebabnya adalah konflik nyata antar kelompok yang di selesaikan dengan kekerasan, mengingat tidak ada hukum yang berlaku secara internasional seperti dalam undang-undang sipil untuk mengatasi konflik secara

damai (Freud dalam Fromm, 2000:294). Terdapat motivasi lain yang lebih luas atau tersamar yang memungkinkan terjadinya perang dan tidak ada kaitannya dengan agresi. Perang merupakan pengalaman yang menantang, meski taruhannya adalah nyawa atau derita fisik yang tak terperikan. Mengingat bahwa kehidupan orang awam cukup menjenuhkan, terpaku pada rutinitas dan kurang menantang, maka kesiapan untuk maju berperang meski dipahami sebagai keinginan untuk mengakhiri rutinitas sehari-hari yang membosankan dan untuk mengikuti petualangan, satu-satunya petualangan yang mungkin hanya sekali itu mereka jalani (Fromm, 2000:299). Hal inilah yang terjadi pada supporter Slemania dan Brajamusti di mana peperangan antar keduanya tidak dapat di bendung lagi karena mereka ingin membuktikan siapa yang paling hebat di Yogyakarta. Upaya damai memang sudah digalang, tapi kenyataan di lapangan berbeda, hanya peperangan dan konflik yang ada. Hal ini dapat kita jumpai kala kedua belah pihak bertemu antara PSS dengan Slemanianya dan PSIM dengan Brajamusti.

Konflik sosial merupakan gejala universal dan selalu ada di dalam masyarakat mana saja. Tidak ada satu masyarakat pun yang dapat terbebas dari konflik. Selagi masyarakat masih ada, selama itu pula konflik dapat muncul. Konflik tidak dapat di hilangkan, melainkan hanya bisa dicegah atau dikurangi agar tidak semakin meluas atau mendalam. Istilah *conflict* berarti suatu perkelahian, peperangan atau perjuangan yaitu berupa konfrontasi fisik antara beberapa pihak. Namun demikian, makna konflik tersebut berkembang dengan maksudnya: ketidak sepakatan yang tajam atau

oposisi atas berbagai kepentingan, ide dan lain-lain. Secara singkat istilah *conflict* menjadi begitu meluas sehingga beresiko kehilangan statusnya sebagai sebuah konsep tunggal (Pruitt & Rubin dalam Suyatna, 2007:15). Dengan demikian, konflik diartikan sebagai persepsi mengenai perbedaan kepentingan (*perceived divergence of interest*) atau suatu kepercayaan bahwa aspirasi pihak-pihak yang berkonflik tidak dapat dicapai secara simultan. Konflik muncul oleh berbagai sebab. Sebab-sebab konflik antara lain adalah (1) Sumber daya dan keinginan, (2) pemerintahan, (3) ideologi dan agama, (4) identitas. Munculnya konflik tidak sekedar disebabkan ketimpangan sumber daya ekonomi atau produksi saja, akan tetapi sebenarnya jauh lebih luas dari itu. Menurutnya, ada dua tipe yang membedakan konflik. *Pertama*, konflik dalam arena politik dalam arti kekuasaan dan ekonomi yang dapat melibatkan kelompok politik, agama dan pendidikan. *Kedua*, konflik dalam hal gagasan atau cita-cita yang menyangkut pada persoalan dominasi dan pandangan dunia dari kelompok masyarakat yang menyangkut doktrin agama, budaya, filsafat sosial maupun gaya hidup. Konflik sendiri dapat dilihat dari berbagai dimensi yaitu, dalam dimensi perilaku, adalah konflik terbuka yang ditandai dengan adanya kelompok yang bertikai. Dimensi sikap, adalah konflik yang tidak terlihat dan terlembagakan dalam kultur seperti persepsi, toleransi dan nilai. Sedangkan dalam dimensi konteks, konflik yang tidak terlihat dan terlembagakan dalam struktur masyarakat seperti ekonomi, sosial dan politik (Doeced & Weber dalam Suyatna, 2007:15-16).

Konflik sosial pada umumnya dipahami dalam dua kategori yaitu *Pertama*, konflik ditempatkan sebagai suatu kejadian, peristiwa atau “fakta”, pertikaian antara satu pihak (pihak I) dan pihak lain (pihak II). Contoh untuk kategori ini yaitu perkelahian, tawuran, perang, revolusi sosial, demonstrasi, aksi massa, dan lain-lain. *Kedua*, konflik ditempatkan sebagai sudut pandang, perspektif, dalam memandang atau melihat peristiwa-peristiwa sosial (Mul Khan dalam Wibowo, 2005:79). Setiap manusia adalah individu yang unik. Artinya, setiap orang memiliki pendirian dan perasaan yang berbeda-beda satu dengan lainnya. Perbedaan pendirian dan perasaan akan sesuatu hal atau lingkungan yang nyata ini dapat menjadi faktor penyebab konflik sosial, sebab dalam menjalani hubungan sosial, seseorang tidak selalu sejalan dengan kelompoknya.

Kekerasan pada akhirnya merupakan salah satu bentuk tindakan yang tidak terelakkan dari terjadinya konflik tersebut. Ada 4 tipe kekerasan yaitu : *pertama*, kekerasan kolektif formal seperti perang dan tindak kekerasan yang dilakukan oleh aparat keamanan, *kedua*, kekerasan kolektif informal seperti kerusuhan sosial, *ketiga*, kekerasan individu formal seperti preman, carok, dan sebagainya dan *keempat*, kekerasan lain yang tidak sesuai dengan adat dan peraturan. Inti kekerasan sering disebut juga dengan kekejaman, yakni bagaimana membuat rasa takut, menderita dan tunduk terhadap kepentingan suatu kelompok/orang tertentu. Konflik berkembang melalui beberapa tahap yaitu *pertama*, dormansi, *kedua*, emergence (muncul konfrontasi), *ketiga*, meluas, *keempat*, reaksi, *kelima*, keluaran dan dampaknya.

Tahap tersembunyi biasa disebut sebagai tahap stabilitas, ketidak seimbangan, reaksi kekecewaan yang sangat keras dan penyiksaan terhadap hak-hak (Norton dalam Suyatna 2007:16).

Sepakbola dan anarkisme suporter memang dua hal yang seringkali saling berkaitan, apalagi ini telah menyangkut harga diri dan identitas dari suatu golongan atau kelompok. Di negara-negara Eropa yang sudah maju sepakbolanya, anarkisme yang dilakukan oleh suporter masih terus terjadi. Anarkisme sendiri memiliki makna suatu tindakan yang cenderung ke arah tindakan kerusuhan dan kekerasan yang merugikan banyak orang karena hanya mendasarkan diri pada egoisme buruk. Orang akan membuat kerusuhan dan kekerasan untuk membesarkan egonya. Sentimen dan fanatisme yang berlebihan dalam mendukung kesebelasan yang disayanginya sering memicu terjadinya tindak kekerasan dan kerusuhan suporter. Sebagai akibat fanatisme yang luar biasa ini, maka seorang suporter akan rela melakukan apa saja demi kejayaan klub yang dibelanya. Suporter sepakbola telah mengembangkan suatu forum yang lebih terorganisir untuk melindungi kepentingan mereka. (*Giulianotti, 2006:77*).

Partisipan dalam sepakbola terintegrasi ke dalam sistem sosial yang lebih besar saat mereka bertemu dan berinteraksi dengan partisipan dari klub lainnya. Klub dengan demikian membantu mengembangkan kesamaan bentuk identitas atau solidaritas yang lebih dalam di tingkat lokal, umum dan nasional (*Escobar dalam Giulianotti, 2006:18*).

Hal ini selaras dengan pendapat dari Machiavelli yang mengatakan bahwa kekerasan menjadi absah untuk mempertahankan ancaman. Pada perilaku di dalam komunitas suporter sepakbola, selain dari pengaruh rasional untuk mencapai tujuan, rasional karena nilai-nilai maka yang ketiga pola perilaku tidak terlepas karena emosional di manusia bertindak secara afektif, yaitu tingkah laku yang berada di bawah dominasi langsung perasaan-perasaan. Belum lagi, jika sebuah tim kesebelasan mendapatkan perlakuan yang tidak adil, spontan saja amuk para pendukungnya menghiasi dan seakan melengkapinya manisnya pertandingan. Belum lagi jika tim yang mempunyai pendukung yang sangat fanatik mengalami hasil buruk, maka dapat dipastikan stadion akan berubah menjadi lautan amuk massa (Handoko,2008:71). Maraknya aksi kerusuhan suporter yang melibatkam sebagian manusia dikarenakan manusia tidak ingin melihat kekuasaannya dicabik-cabik.dengan demikian, kecintaan terhadap klub adalah faktor dari semua ini. Dengan cinta, manusia akan sangat mengerti sifat dasar manusiawinya yaitu lekatnya sebuah kasih sayang, namun sebaliknya dengan cinta pula manusia berubah menjadi sadis, ambisius dan berubah menjadi mematikan. Sepakbola memberikan ilusi yang tidak pernah diberikan oleh segala macam utopi sosial dan janji keselamatan, dalam ilusi itu orang menghayalkan: mereka yang kaya bersatu dengan yang miskin, serigala merumput bersama domba dan kedamaian lahir menggantikan kekejaman (Sindhunata dalam Muhtaddin, 2008:37).

Perang (konflik), dalam beberapa hal, membalikkan semua nilai-nilai yang berlaku. Perang memicu timbulnya dorongan hati yang terdalam, misalnya altruisme

(mengutamakan kepentingan umum) dan kesetia kawan mendorong-dorongan yang terhalangi oleh prinsip-prinsip egoisme dan persaingan yang pada keadaan normal muncul pada diri manusia moderen. Perbedaan kelas, jika memang ada, akan hilang secara signifikan. Dalam peperangan, seseorang akan kembali kepada fitrahnya sekalipun berpeluang untuk membedakan dirinya dari yang lain apapun keistimewaan yang melekat pada status sosialnya sebagai warga negara (Fromm, 2000:299-300). Inilah yang terjadi pada kelompok atau organisasi suporter sepakbola, dimana mereka saling bersatu padu untuk melindungi anggotanya dari serangan suporter lain. Sebuah kecintaan yang berlebih, itulah gambaran sederhana tentang fanatisme. Di negara kita yang serba majemuk ini, sangat banyak terdapat kasus-kasus tentang fanatisme baik itu secara lokal maupun nasional. Contoh yang sangat kentara adalah dalam olahraga terutama sepakbola. Ditengah carut marut kondisi bangsa ini, sepakbola dianggap sebagai sebuah penyelamat, karena memberikan banyak efek yang sering dianggap sebagai sebuah pelampiasan bagi orang-orang kecil. Sepakbola seperti halnya berlibur ke tempat-tempat eksklusif atau bahkan seperti sebuah hiburan yang tak terniali bagi sebagian besar kalangan masyarakat kita. Atas dasar itulah maka dalam sepakbola fanatisme bisa dikatakan hal yang wajar.

Ada beberapa faktor penyebab terjadinya konflik dan anarkisme suporter yaitu: (1) Muatan dendam masa lalu, klub maupun suporter, (2) gesekan spontan di lapangan/tribun, (3) efek koor-koor provokatif, (4) efek dari hasil pertandingan dan provokasi dari dalam lapangan baik yang dilakukan oleh pemain, ofisial dan wasit.

Dari beberapa faktor tersebut, faktor dendam di masa lalu tampaknya menjadi faktor yang menyebabkan kerusuhan dalam sepakbola senantiasa terjadi (Nugroho dalam Suyatna, 2007:18). Perilaku anarkis atau sadisme pada dasarnya adalah hasrat untuk menguasai manusia dan benda-benda secara tak terbatas, tak ubahnya Tuhan (Fromm, 2000:225).

Kerusuhan suporter di Indonesia, dikarenakan suporter sendiri salah kaprah dalam memaknai peran mereka sebagai seorang suporter. Secara ideal, dalam dunia sepakbola, suporter hanya merupakan subjek dan bukan objek. Jadi dalam hal ini, team sepakbolalah yang menjadi “artisnya”. Namun demikian di negara kita, beberapa kelompok suporter malah berlomba-lomba untuk menjadi ”artisnya“. Mereka malah berusaha memberikan hiburan melebihi team sepakbolanya bahkan dalam hal popularitas. Kelompok suporter yang seperti ini, bahkan melupakan hakekatnya sebagai pendukung dan penonton sepakbola. Akibatnya, suporter secara emosional malah lupa untuk membangkitkan semangat timnya, karena mengutamakan misinya. Mereka lupa untuk menikmati indahny permainan sepakbola. Bahkan, mereka lupa untuk tujuan apa mereka datang ke stadion, karena mereka terlalu sibuk menampilkan nyanyian dan tariannya, padahal pertandingan sepakbola di tengah lapangan sedang berlangsung. Kondisi inilah yang menyebabkan suporter di Indonesia menjadi mudah terpicu oleh aksi kerusuhan dan anarkisme (Aji dalam Suyatna, 2007:19).

Dalam hal tersebut di atas maka kita akan menguraikan bagaimana informasi, mengolahnya, menyimpannya, dan menghasilkannya kembali. Proses pengolahan informasi, yang di sini kita sebut komunikasi intrapersonal, meliputi sensasi, persepsi, memori, dan berpikir. Sensasi adalah proses penangkapan stimulu. Persepsi ialah proses memberi makna pada sensasi sehingga manusia memperoleh pengetahuan baru. Dengan kata lain, persepsi mengubah sensasi menjadi informasi. Memori adalah proses menyimpan informasi dan memanggilnya, kembali. Berpikir adalah proses menyipam informasi untuk memenuhi kebutuhan atau memberikan respon (Rakhmat 2005:49).

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis perspektif interpretif yaitu berangkat dari upaya untuk mencari penjelasan tentang peristiwa-peristiwa sosial atau budaya yang didasarkan pada perspektif dan pengalaman orang yang diteliti. Pendekatan interpretatif diadopsi dari orientasi praktis. Secara umum pendekatan interpretatif merupakan sebuah sistem sosial yang memaknai perilaku secara detail langsung mengobservasi (Newman, 1997: 68). Peneliti akan mengupas apa yang menjadi penyebab terjadinya konflik antara kedua belah suporter tersebut yaitu bagaimana *stereotype* Slemania dalam pandangan Brajamusti dan *stereotype* Brajamusti dalam pandangan Slemania. Selain itu peneliti disini juga ingin sekali memperoleh

gambaran stereotype Slemania terhadap Brajamusti dan Brajamusti terhadap Slemania. Selain itu peneliti juga ingin memperoleh gambaran fanatisme Slemania dan Brajamusti dalam mendukung tim kesebelasannya.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di beberapa tempat di kota Yogyakarta dan Kabupaten Sleman yaitu di beberapa Laskar anggota Brajamusti dan Slemania. Laskar anggota Brajamusti yang saya teliti meliputi Laskar Tranek (*Trah* nekat, Bantul), Oejibur (Sonosewu) dan suporter militan Brajamusti yang tidak memiliki Laskar. Sedangkan Laskar anggota Slemania yang saya teliti meliputi, Laskar Baskoro (korwil Depok), Laskar Biancoverde (korwil Sleman Kota), Laskar Garis Keras (Cebongan), beberapa militan suporter Slemania. Peneliti memilih lokasi tersebut karena di tempat tersebut merupakan basis dari masing-masing suporter yang ada di Slemania maupun Brajamusti.

3. Objek Penelitian

Penelitian ini memilih obyek penelitian *stereotype* dan fanatisme konflik suporter sepakbola di Yogtakarta antara Slemania dan Brajamusti karena peneliti ingin sekali mencari akar permasalahan yang menyebabkan kedua belah suporter tersebut saling bertikai.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Pengamatan Langsung

Pengamatan langsung adalah uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek seseorang individu, suatu kelompok, suatu organisasi (komunitas), suatu program, atau suatu situasi sosial (Mulyana, 2006:201). Pengamatan dilakukan pada dua kelompok supporter yaitu Slemania dan Brajamusti.

b. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan dengan menggunakan catatan atau dokumen yang tersedia pada organisasi supporter Slemania dan Brajamusti, data diri berbagai media massa dan data-data lain yang mendukung penelitian ini seperti otobiografi, memoar, catatan harian, surat-surat pribadi, catatan pengadilan, sumber internet, berita-berita koran, artikel majalah, brosur, buletin dan foto-foto (Mulyana, 2006:195).

c. Wawancara mendalam

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu. Wawancara secara garis besar dibagi dua, yakni wawancara tak terstruktur dan wawancara terstruktur. Wawancara tak terstruktur sering juga disebut wawancara mendalam, wawancara intensif, wawancara kualitatif, dan wawancara kualitatif dan wawancara terbuka (*open-ended*

interview), sedangkan wawancara terstruktur sering juga disebut wawancara baku (*standardized interview*), yang susunan pertanyaannya sudah ditetapkan sebelumnya (biasanya tertulis) dengan pilihan-pilihan jawaban yang juga sudah disediakan. Wawancara tidak terstruktur mirip dengan percakapan informal. Wawancara etnografis juga penting untuk memperoleh informasi di bawah permukaan dan menemukan apa yang orang pikirkan dan rasakan mengenai peristiwa tertentu. Metode ini bertujuan memperoleh bentuk-bentuk tertentu informasi dari semua responden, tetapi susunan kata dan urutannya disesuaikan dengan ciri-ciri setiap responden (Mulyana, 2006:180). Wawancara dilakukan pada suporter pengurus inti suporter Slemania dan Brajamusti. Untuk memperoleh kelengkapan data juga dilakukan wawancara kepada beberapa para suporter, simpatisan dan juga beberapa masyarakat umum untuk dimintai pandangannya tentang suporter sepakbola di Yogyakarta.

d. Observasi Partisipan

Observasi partisipan merupakan salah satu bentuk dari observasi penelitian. Dimana seorang *observer* dalam melakukan observasi terhadap objek yang dikehendaki, dengan cara *observer* dalam melakukan observasi berbaur dan bercampur dengan objek penelitian sambil melakukan observasi yang diinginkan. Objek yang dimaksud di sini adalah peneliti harus berbaur dan merasakan sebagai seorang suporter baik itu menjadi Slemania dan Brajamusti. Hal ini bertujuan agar

observer mengetahui secara mendalam dan mendetail mengenai apa yang hendak diobservasi serta memahami dinamika psikologis subjek yang diteliti. Observasi dengan metode ini sangat menuntut seorang *observer* peka terhadap dinamika psikologis objek maupun hal-hal yang terjadi di sekitar objek penelitian (Patton, 2006:10).

Dalam melakukan tindakan observasi ini hendaknya objek tidak mengetahui atau menyadari bahwa sedang tidak di observasi oleh *observer*. Hal ini untuk menghindari perubahan perilaku objek atau tetap terlihat alami sehingga tidak menyulitkan observasi yang sedang dilakukan. Dalam melakukan observasi ini seorang *observer* haruslah memiliki beberapa alat pendukung seperti *tape recorder* yang berguna untuk merekam tindakan objek yang diobservasi maupun *video recorder* yang berguna untuk merekam segala bentuk tindakan objek. Hal tersebut bertujuan supaya *observer* dapat melihat kembali rekaman tindakan objek apabila ada hal-hal yang tidak teramati oleh *observer*.

5. Teknik Analisis Data

a. Waktu dan Tempat Penelitian

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu wawancara dengan para informan suporter Slemania dan Brajamusti, dokumentasi dan pengamatan langsung yang sudah ditulis dalam catatan lapangan, dokumen, gambar atau foto, tempat penelitian, waktu penelitian dan

sebagainya. Data dideskripsikan untuk mencari gambaran yang jelas mengenai identitas para suporter Slemania dan Brajamusti (Laily, 2008: 22). Hasil dari sebuah analisis adalah adanya pemahaman, sehingga peneliti mampu menggambarkan sebuah proses budaya pada komunikasi kelompok suporter Slemania dan Brajamusti. Analisis data tersebut harus dilengkapi dengan narasumber yang jelas sehingga memudahkan peneliti untuk memahami masalah yang ada dengan demikian peneliti akan lebih mudah untuk mengolah data.

b. Etnografi Komunikasi

Dalam penelitian kualitatif, peneliti menggunakan metode etnografi yang secara sederhana dapat diartikan sebagai pengaplikasian metode etnografi untuk mengkaji pola komunikasi suatu kelompok (Littlejohn dalam Laily, 2008:14). Etnografi yang akarnya antropologi pada dasarnya adalah kegiatan peneliti untuk memahami cara orang-orang berinteraksi dan bekerjasama melalui fenomena teramati kehidupan sehari-hari (Mulyana, 2006: 161). Peneliti menggunakan metode etnografi komunikasi karena dengan metode ini peneliti bisa terjun dan masuk kedalam komunitas suporter di Slemania dan Brajamusti tanpa adanya jarak dalam proses penelitian. Metode etnografi sendiri bertujuan mendeskripsikan kebudayaan sebagaimana adanya dengan mempelajari peristiwa kultural yang menyajikan pandangan hidup kelompok orang dan atau masyarakat sebagai subjek penelitian. Studi ini terkait dengan bagaimana subjek berpikir, hidup dan berperilaku. Etnografi

memandang bahwa budaya bukan hanya sebagai produk, namun sebagai proses (Suwardi dalam Laily, 2008:15).

Ada empat asumsi dari komunikasi etnografi.

1. Partisipan-partisipan didalam komunitas budaya lokal menciptakan arti-arti tertentu dengan menggunakan kode-kode yang memiliki beberapa tingkatan pemahaman. *Speech code* (kode berbicara) didefinisikan sebagai suatu set tersendiri dari pemahaman-pemahaman didalam suatu budaya mengenai apa yang terhitung sebagai komunikasi, bentuk-bentuk komunikasi signifikan didalam suatu budaya, bagaimana bentuk-bentuk tersebut dipahami, dan bagaimana bentuk-bentuk tersebut ditampilkan.

Ada lima klaim mengenai kode bicara.

- a. Kode-kode tersebut adalah khusus dan tersendiri, jadi kode-kode tersebut berbeda-beda dari satu budaya dengan budaya yang lain.
- b. Kode-kode berbicara membentuk secara khusus berdasarkan budaya bagaimana menjadi seseorang, bagaimana untuk berinteraksi dengan orang lain, dan bagaimana bertindak dan berkomunikasi didalam suatu kelompok sosial.
- c. Kode tersebut mengarahkan apa yang pembicara-pembicara sebenarnya alami ketika mereka berinteraksi satu sama lain.

- d. Kode-kode berbicara tidak terpisahkan satu sama lain, tetapi saling terikat didalam pembicaraan sehari-hari.
 - e. Kode-kode berbicara memiliki kekuatan yang besar, kode-kode berbicara membentuk basis dimana budaya akan mengevaluasi cara berkomunikasi itu sendiri (Philipsen dalam Littlejohn, 2005 :313).
2. Bahwa pembicara-pembicara didalam setiap kelompok budaya mengkoordinasi tindakan-tindakan mereka, pastilah ada sistem pada apa yang dilakukan didalam komunikasi.
 3. Arti-arti dan tindakan-tindakan mereka berbeda dari satu budaya dengan budaya yang lain.
 4. Tidak hanya kode-kode dan tindakan tertentu yang berbeda dari suatu kelompok dengan kelompok yang lain, tetapi setiap kelompok juga memiliki cara-cara mereka sendiri didalam memahami tindakan-tindakan dan kode-kode tertentu (Philipsen dalam Littlejohn, 2005 :313-314).

Even-even olahraga adalah sebuah contoh yang tepat dari drama-drama sosial. Tim-tim yang datang disuatu kompetisi sebagaimana tim-tim tersebut bermain dan mencapai hasil dengan saling mengalahkan satu sama lain, krisis spirit yang memuncak, dan fans mengambil bagian, senang, jengkel, dan kemudian kecewa. Tim-tim dan fans menghadapi suatu momen tertentu dengan cara-cara yang berbeda.

Sebuah even olahraga utama menunjukkan banyak aspek kebudayaan. Even olahraga ini mengajarkan kepada kita mengenai berkompetisi, berkolaborasi, kesetiyaan dan nilai-nilai yang lain. Even olahraga ini juga menunjukkan bagaimana bekerja dalam sebuah tim (Littlejohn, 2005:316). Hal ini sama halnya dengan penelitian diatas yang menyebutkan bagaimana fanatisme suporter Slemania dan Brajamusti adalah salah satu bukti nyata yang ada. Kajian etnografi memusatkan diri pada penelitian kualitatif tentang nilai dan makna konteks keseluruhan cara hidup yaitu dengan persoalan kebudayaan, dunia kehidupan dan identitas (Barker dalam Laily, 2008:15). Dalam penelitian ini menggunakan berbagai metode : wawancara, pengamatan langsung, dokumentasi, dan apapun untuk menguraikan suatu kasus secara terinci. Dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang indifidu, suatu kelompok, atau suatu kejadian, peneliti bertujuan memberikan pandangan yang lengkap dan mendalam mengenai subjek yang diteliti (Mulyana, 2006:201).

