

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia, olahraga sepak bola sangat populer dikalangan masyarakat yang bisa dilihat dari ketika ada pertandingan sepak bola banyak masyarakat yang antusias untuk melihatnya baik secara langsung di stadion maupun melalui media elektronik. Banyak juga diadakan acara nonton bareng apabila ada pertandingan-pertandingan besar seperti pertandingan final maupun pertandingan yang mempertemukan 2 tim hebat. Menurut (Effendy dan Indrawati, 2018), para penonton sepakbola berasal dari berbagai kalangan, baik laki-laki maupun perempuan, anak-anak sampai dewasa, juga dari masyarakat kalangan atas maupun masyarakat kalangan bawah. Tidak mustahil apabila setiap pertandingan sepakbola, stadion selalu penuh sesak oleh penonton. Bahkan tidak jarang ribuan bahkan ratusan ribu penonton rela berduyun-duyun datang ke stadion untuk menyaksikan tim kesayangannya. Bermain dan menonton pertandingan adalah bagian dari tatanan perkotaan di kota-kota di Indonesia. Sepak bola ada dimana-mana diantaranya terdapat di kios koran, di *soundscape* kota, di butik-butik perancang busana kecil-kecilan, hal ini terlihat jelas dalam grafiti dan mural di tembok kota. Sepak bola mempunyai pengaruh besar pada imajinasi jutaan orang di berbagai lapisan sosial (Fuller, 2017).

Perkembangan dunia olahraga saat ini memang sangat pesat, dengan maraknya industri olahraga selaras dengan banyaknya basis *supporter* yang terbentuk (Abduh, 2020). Basis *supporter* banyak terlihat pada olahraga sepak bola. Banyaknya basis *supporter* pada olahraga sepakbola dikarenakan olahraga sepak bola merupakan olahraga yang sangat digemari oleh semua kalangan, baik anak-anak sampai pada orang dewasa bahkan usia lanjut (Syahputra, 2016). *Supporter* dalam mengekspresikan *fanatisme* terhadap kesebelasan yang didukung biasanya diperlihatkan dengan memakai berbagai macam atribut klub dari tim kesayangannya, mengkoleksi foto pemain bintang dan bahkan rela ikut nonton ke berbagai tempat bertanding kesebelasan yang didukungnya (Aji, 2018; Pratama, 2017).

Setiap tim sepak bola baik di dalam negeri maupun diluar negeri pasti memiliki kelompok *supporter* yang *fanatik* dan berdiri dalam satu komunitas. Seorang pecinta sepakbola tidak akan bergeming dengan harga tiket masuk stadion yang mahal ketika ingin menyaksikan tim kesayangannya bertanding (Assyaumin et al., 2018). Di Indonesia terdapat banyak nama *supporter* sepak bola yang setia mendukung tim kebanggaannya berlaga. Tidak jarang ditemui jika dalam satu tim sepak bola memiliki banyak komunitas *supporter* karena *culture supporter* dari luar negeri yang masuk ke Indonesia dan diterima oleh masyarakat seperti *ultras* yang

berasal dari Italia, *hooligan* yang berasal dari Inggris dan mania yang berasal dari Amerika Latin. *Supporter* yang ada di Indonesia termasuk kedalam kelompok *supporter* yang sangat *fanatik* kepada tim yang didukungnya.

Perasaan bahagia dan euforia *supporter* klub yang menang dalam pertandingan sering kali membuat *supporter* klub lawan yang kalah merasa kesal. Perasaan tersebut seringkali tidak bisa di kontrol oleh *supporter* dan mengakibatkan terjadinya bentrok. Tawuran *supporter* di Indonesia juga sangat banyak, bahkan tidak sedikit korban yang ditimbulkannya (Yunus et al., 2022).

Salah satu insiden yang pernah terjadi akibat dari *fanatisme supporter* di Indonesia adalah ketika Arema melaksanakan pertandingan dengan persebaya. Pada tanggal 1 Oktober 2022 terjadi pertandingan *derby* Jawa Timur antara Arema melawan Persebaya di Stadion Kanjuruhan, Malang. Pada saat itu pertandingan dimenangkan oleh tim tamu yaitu Persebaya. Pada pertandingan tersebut *supporter* tim tamu dilarang hadir karena hubungan yang kurang baik dari kedua kelompok *supporter*. Karena tim tuan rumah mengalami kekalahan jadi para *supporter* masuk kedalam lapangan untuk tetap memberikan semangat kepada tim kesayangannya. Pada saat itu ternyata para pemain dan official Persebaya masih berada di lapangan sehingga pihak keamanan berusaha untuk mengajak *supporter* untuk tetap berada di tribun penonton. Namun cara yang dilakukan oleh pihak keamanan ini menyalahi aturan yang telah dibuat oleh FIFA. Tindakan yang dilakukan saat itu adalah menembakkan gas air mata ke arah tribun penonton yang masih sangat ramai orang.

Berdasarkan FIFA *Stadium Safety and Security Regulation* Pasal 19 menyebutkan bahwa penggunaan gas air mata dan senjata api dilarang untuk mengamankan massa dalam stadion. Bahkan dalam aturan itu juga disebutkan bahwa kedua benda tersebut dilarang dibawa masuk dalam stadion. Akibat dari tindakan itu ada total 135 korban jiwa meninggal dan banyak yang mengalami luka pada saluran pernafasan dan mata. Paparan gas air mata menyebabkan sensasi terbakar dan memicu mata berair, batuk, rasa sesak di dada dan gangguan pernafasan serta iritasi kulit. Dalam banyak kasus, efek gas air mata mulai terasa dalam 10 hingga 20 menit. Namun demikian, efek gas air mata memiliki dampak yang berbeda ke tiap orang. Anak-anak, perempuan hamil dan lansia lebih rentan terhadap efeknya. Tingkat keracunan dapat berbeda pula bergantung dari spesifikasi produk, kuantitas yang digunakan, dan lingkungan di mana gas air mata ditembakkan (Delyarahmi, et al, 2023). Setelah ditelusuri, gas air mata yang ditembakkan kearah tribun ternyata sudah kadaluwarsa yang mengakibatkan mata para korban merah sampai lebih dari 1 minggu. Namun aparat yang menembakkan gas air mata itu tidak mendapat hukuman sampai saat ini. Alih-alih

untuk mendapatkan keadilan, pada akhirnya yang dinyatakan bersalah oleh hakim adalah angin.

Setelah peristiwa yang menewaskan 135 korban di Tragedi Kanjuruhan banyak kelompok *Supporter* Aremania yang secara resmi menghentikan kegiatannya dari mendukung Arema. Salah satunya adalah Aremania Klaten yang menyatakan untuk berhenti. Dengan adanya fenomena tersebut maka peneliti bermaksud untuk mengetahui dan melakukan penelitian terkait *fanatisme* Aremania Klaten *pasca* tragedi kanjuruhan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah yang dapat penulis sampaikan dalam penelitian ini adalah bagaimana *fanatisme supporter* Aremania Klaten *pasca* tragedi kanjuruhan 1 Oktober 2022?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *fanatisme supporter* Aremania Klaten *pasca* tragedi kanjuruhan 2022.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian dapat memberikan sumbangan dan masukan yang baik bagi para pembaca dan peneliti sendiri. Manfaat penelitian ini yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan pemahaman terhadap pendukung/ *supporter* klub sepak bola yang ada di Indonesia khususnya di wilayah Klaten dan juga bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang bagaimana tragedi yang terjadi dalam sepak bola yang melibatkan korban jiwa dapat memberikan pelajaran yang berarti bagi *supporter* untuk tidak bertindak anarkis dalam mendukung tim kebanggaan

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu individu dan komunitas terkait untuk menyadari makna yang terkandung dalam tindakan mereka dalam mendukung sebuah klub sepak bola. Dengan demikian, mereka dapat memahami berbagai bentuk tindakan yang mereka lakukan dalam mendukung tim tersebut.