

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepakbola, suporter dan sejarah mempunyai hubungan yang tidak terpisahkan satu sama lain. Baik itu sejarah ditemukannya sepakbola, sejarah terbentuknya sebuah kelompok suporter maupun sejarah lainnya yang berhubungan dengan olahraga rakyat ini, sejarah sebuah konflik antar dua kelompok sepakbola pun sering menghiasi hingar-bingar sebuah kompetisi. Konflik dengan suporter kesebelasan lainnya sering terjadi di Indonesia dan memberikan dampak yang lebih besar dibandingkan konflik yang terjadi dalam internal dalam organisasi kelompok suporter (Suyatna, 2007: 57).

Salah satu konfliknya tertuang dalam sebuah film dokumenter yang berjudul "Derby Mataram" garapan sutradara Fajar Junaedi dan diproduksi oleh Departemen ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jogjakarta. Film ini menceritakan tentang konflik antara dua kelompok suporter yakni Brajamusti (Brayat Jogja Mataram Utama Sejati) pendukung tim sepakbola PSIM Jogjakarta dan Pasoepati (Pasukan Soeporter Pelita Sejati) pendukung tim sepakbola Persis Solo.

Konflik kedua kelompok suporter dikemas dalam argumentasi beberapa

menganggap diri mereka lebih baik dari lainnya dengan didukung oleh cerita-cerita masa lalu dari keduanya membuat film ini dapat menunjukkan kebencian antar keduanya. Pembakaran atribut lawan juga mereka lakukan untuk menunjukkan besarnya kebencian dan adanya permusuhan. Yang membedakan konflik ini dengan dengan konflik yang lain, film ini mengungkap bahwa sebenarnya dahulu dua kota yang bertikai yakni Jogja dan Solo adalah satu wilayah kerajaan Mataram Islam yang akhirnya terpecah karena ada konflik antara penerus tahta kerajaan dan ditandai dengan penandatanganan perjanjian Gianti. Dalam film ini juga disuguhkan penuturan penjaga makam raja-raja mataram dan penulis buku "sepakbola Indonesia tanpa anarkis, mungkinkah?" Hempri Suyatna mengenai pecahnya Mataram karena konflik dan hubungan konflik tersebut dengan konflik yang terjadi sekarang sampai munculnya ungkapan "wong Jogja glembuk" dan "wong Solo umuk" sebuah ungkapan yang secara mudah diartikan umuk itu sombong dan glembuk adalah licik. Film yang epilognya berisi harapan petinggi kelompok suporter agar konflik ini segera berakhir ini seperti menggambarkan adanya pengulangan konflik pada kedua kota yang berlatar belakang sama namun dulu konteksnya adalah konflik kerajaan dan sekarang konteksnya adalah suporter sepakbola.

Film ini diliris ketika maraknya konflik suporter di Indonesia yang tiap tahun pun pasti tetap ada dan banyaknya film bertemakan suporter, film ini menunjukkan konflik yang sebenarnya kepada orang yang menyaksikan karena

berisi argumentasi dari kelompok suporter itu sendiri dan ketika film ini dipromosikan di jejaring sosial facebook, sampai ada ratusan akun yang mengomentari film tersebut baik yang pro maupun kontra dengan film tersebut atau komentar saling mencela antar keduanya. Ini menunjukkan bahwa film ini diapresiasi oleh kedua kelompok suporter yang menjadi obyek film maupun orang yang telah menyaksikannya.

Sejarah munculnya suporter terorganisir di Indonesia bermula ketika munculnya suporter Arema Malang yang disebut Aremania, kesuksesan Aremania menggalang dukungan mengakibatkan bermunculannya kelompok suporter dari daerah lain mulai dari Pasoepati yang mendukung Pelita Solo pada waktu itu dan sekarang menjadi pendukung Persis Solo, Brajamusti (PSIM Jogja) yang dulunya adalah PTLM, Slemania (PSS Sleman), Panser Biru (PSIS Semarang), Delta Mania (Deltras Sidoarjo), dan sebagainya.

Perubahan signifikan terjadi ketika Liga Indonesia III tahun 1997/1998 masih berlangsung. Sebagian suporter kesebelasan Arema Malang mulai mengorganisir diri mereka sendiri tanpa campur tangan klub dan kemudian menamakan dirinya dengan Aremania. Aremania mulai dikenal luas karena keberhasilannya menggalang dukungan berupa nyanyian dan gerakan (sering juga disebut tarian), sorakan dan tepukan secara masal saat pertandingan. Suporter semacam ini tidak ada di Indonesia pada saat itu (Suyatna, 2007: 44).

Kehadiran para suporter itu bisa menjadi suntikan motivasi yang sangat berguna bagi permainan tim dalam meraih kemenangan, dan keberadaan suporter juga menghadirkan kontribusi pendanaan bagi klub melalui tiket yang

dukungan yang berlebihan berujung pada bentrokan dengan kubu suporter lawan, mulai dari stadion dan fasilitas umum yang rusak, korban jiwa, sampai hukuman dari PSSI. Meskipun perdamaian sudah digalang beberapa kelompok suporter di Indonesia, tetapi bentrok antar suporter semakin sering terjadi. Salah satu pertandingan yang berujung bentrok adalah pertandingan antara PSIM dan Persis, ketika kedua tim ini bertemu sudah dipastikan bentrokan akan terjadi baik pertandingan itu dilangsungkan di Solo ataupun Jogja. Jarak yang dekat tidak dapat menyurutkan konflik yang terjadi antar keduanya. Konflik tidak hanya di dunia nyata saja, namun berlanjut di dunia maya. Mulai dari nada-nada provokasi ataupun tulisan mengejek suporter lawan sampai pembuatan karikatur untuk memprovokasi suporter lawan, berikut adalah bukti nyata yang diperoleh peneliti:

Gambar 1.1



Gambar 1.2

**BRAJAMUSTI
BONEK
VIKING
PEMUSNAH
FUCKSOEPATI**

Sumber : <http://profiles.friendster.com/94188596>, diakses tanggal
17 Januari 2010, 09:10 WIB.

Konflik ini menjadi unik karena sebenarnya dahulu mereka menjadi satu wilayah dalam sebuah kerajaan yakni kerajaan Mataram Islam dan konflik kedua kelompok suporter ini seperti mereproduksi atau mengulangi konflik nenek moyang mereka pada saat perebutan kekuasaan kerajaan Mataram Islam dulu. Seperti yang kita ketahui Kerajaan Mataram Islam adalah kerajaan Islam terbesar di Jawa yang hingga kini masih terdapat peninggalan sejarah maupun wujud pemerintahannya dan masih mampu bertahan melewati masa-masa berakhirnya kekuasaan kolonial Belanda di Indonesia. Pecahnya kerajaan Mataram Islam pada masa itu kemudian diikuti dengan perpecahan budaya di

pun harus terpisah di Pemakaman Imogiri yang terletak di Jogjakarta. Kerajaan Mataram Islam pada awal berdirinya memiliki raja yang bernama Panembahan Senapati dan beliau meninggal pada tahun 1601. beliau digantikan oleh putranya, Mas Jolang atau Panembahan Seda ing Krapyak (1601–1613), lalu digantikan Mas Rangsang (1613–1645) atau Agung Hanyakrakusuma atau lebih dikenal Sultan Agung.

Kerajaan Mataram terus berkembang dan mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Sultan Agung, pada masa pemerintahannya Sultan Agung melakukan ke Batavia antara 1628-1629 dengan tujuan mengusir kekuatan Belanda dari Batavia dan mencita-citakan dirinya menjadi sultan atas tanah jawa, namun gagal (Badrika, 1998: 33).

Kemudian Sultan Agung digantikan oleh Sunan Tegalwangi yang bergelar Amangkurat 1 (1646-1677). Kemudian digantikan Amangkurat II. Pada masa inilah terjadi perebutan kekuasaan dan berdasarkan perjanjian Giyanti, Mataram Islam dipecah menjadi dua, yakni Mataram Surakarta dan Mataram Jogjakarta. Kerajaan mataram dipecah belah oleh Belanda supaya mudah berkuasa di pulau jawa melalui perjanjian Giyanti tahun 1755 menjadi daerah Kesultanan Yogyakarta dengan Mangkubumi yang bergelar Sultan Hamengkubuwono I sebagai raja dan daerah Kasunanan Surakarta yang dipimpin Susuhunan Pakubuwono III (Badrika, 1998: 36). Pecahan Mataram Islam tersebut masih melanjutkan dinasti masing-masing. Bahkan peran dan pengaruh pecahan Mataram Islam tersebut, terutama Kesultanan Jogjakarta

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi terhadap pengembangan terhadap ilmu komunikasi serta dapat memperkaya referensi dalam metode semiotik, dan bisa juga menjelaskan bagaimana media mengkonstruksi realitas kemudian akhirnya menjadikannya sebuah berita, informasi, dan gambaran yang akhirnya disajikan kepada masyarakat.

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian-kajian sosial khususnya yang mengangkat tema tentang kelompok suporter serta konflik yang terjadi antar kelompok suporter serta kajian studi yang lainnya.

E. Kerangka Teori

1. Konstruksi Realitas Dalam Media

Media massa adalah tempat yang dapat mengkonstruksikan realitas tertentu dengan menampilkannya kembali dalam bentuk spesifik melalui pemahaman serta pengertian secara beragam dan tidak terlepas dari kepentingan-kepentingan pada sebuah kondisi yang akan

Berger dan Luckmann (dalam Sobur, 2004: 91) yang memahami bahwa “Realitas sosial dikonstruksi melalui proses eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Konstruksi sosial, dalam pandangan mereka tidak berlangsung dalam ruang hampa, namun sarat dengan kepentingan-kepentingan”.

Media massa sendiri menurut Dennis McQuail (dalam Junaedi, 2007: 14) dipahami sebagai perangkat-perangkat yang diorganisir untuk ber-komunikasi secara terbuka dan pada situasi yang berjarak kepada khalayak luas dalam waktu yang singkat. Lebih jauh lagi media menjadi penghubung yang membuat semua individu-individu seperti berada dalam sebuah lingkungan yang terintegrasi (*Global Village*) dengan kata lain media dapat dipahami sebagai saluran yang seolah-olah dapat menghilangkan jarak antara khalayak dengan realitas yang terjadi disetiruh dunia.

Melalui media massa, seseorang maupun kelompok tertentu dapat memosisikan dirinya untuk mencapai tujuan yang hendak diraih, sehingga dalam kenyataannya media bukanlah sebuah saluran yang netral dimana setiap kelompok dapat menampilkan kekuatan dan pengaruhnya dalam masyarakat secara apa adanya. Sekali lagi media bukanlah saluran yang bebas, ia juga subjek yang mengkonstruksi

tersebut dipertegas kembali oleh pendapat Bennet (dalam Eriyanto, 2005:36) bahwa media dipandang sebagai agen konstruksi sosial yang mendefinisikan realitas sesuai dengan kepentingannya. Media menyajikan sesuatu yang dianggap masyarakat sebagai kebenaran, dan manusia menjadi faktor utama yang dapat mempengaruhi karena dalam konstruksi terhadap realitas yang dibentuk terdapat pengaruh kesadaran mental masing-masing individu didalamnya dan juga ikut serta pengalaman-pengalaman sosial, pengetahuan, dan ideologi.

Media membentuk kesadaran palsu bagi khalayak karena realitas yang ditampilkan telah dikonstruksikan sedemikian rupa menjadi sebuah hal yang seolah-olah adalah kebenaran yang mutlak, sehingga terdapat pemikiran bahwa realitas sosial yang terbentuk adalah realitas maya atau semu yang pada akhirnya kekuatan konstruksi sosial media massa mampu melumpuhkan daya kritis khalayak. Sementara itu menurut Hall (Eriyanto, 2005: 34) realitas tidaklah secara sederhana dapat dilihat sebagai satu set fakta, tetapi hasil dari ideologi atau pandangan tertentu, sehingga terdapat aktualisasi realitas yang secara berkesinambungan didefinisikan melalui praktik bahasa, termasuk bagaimana konstruksi realitas yang ada dalam media massa dipahami.

Isi media pada hakikatnya adalah hasil konstruksi realitas dengan bahasa sebagai peragkat dasarnya. Sedangkan bahasa bukan saja sebagai alat merepresentasikan realitas, namun juga bisa

tentang realitas tersebut. Akibatnya media massa mempunyai peluang yang sangat besar untuk mempengaruhi makna dan gambaran yang dihasilkan dari realitas yang dikonstruksikannya (Sobur, 2006: 88).

Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda untuk mengkonstruksi realitas. Semua didasari oleh beberapa unsur didalam lingkungan. Untuk dapat memahami suatu realitas yang diberikan media, setiap manusia dapat menggunakan sesuatu dalam pikirannya yang oleh Alfred Schutz (dalam Noviani, 2002: 49) dinamakan sebagai *stock of knowledge*. Cadangan pengalaman yang diperoleh individu sebagai sumber interpretasi terhadap realitas adalah hasil dari sebuah proses pendekatan baik secara sosial maupun kultural.

Media massa memiliki kuasa yang luar biasa dalam mengkonstruksi realitas tertentu. Terdapat kompleksitas yang menjadikan media massa menjadi objek yang sangat unik dalam proses komunikasi massa. Media telah menjadi perpanjangan pemikiran manusia di mana didalamnya ideologi juga memiliki peran untuk "Mengorientasikan orang-orang dalam pelbagai konteks sosial untuk menerima nilai tertentu tentang dunia sebagai natural, nyata, jelas tanpa perlu dibuktikan, atau tak terelakkan (Thwaites dkk, 2009: 261).

2. Film Sebagai Sebuah Sistem Representasi

Film pada awalnya dipahami sebagai serangkaian gambar yang

sehingga membentuk sebuah garis cerita yang ditampilkan kepada penonton. Film menjadi media *audio visual* yang memiliki efektifitas dalam penyampaian pesan. “Alat-alat audiovisual adalah alat-alat yang ‘*audible*’ (dapat didengar) dan ‘*visible*’ (dapat dilihat). Alat audiovisual ini gunanya untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif” (Suleiman dalam Kuswandi, 1996: 16). Sifatnya yang menonjolkan bentuk gambar dan suara menjadikan film lebih menarik dinikmati daripada media cetak yang sudah ada sebelumnya, oleh karena itu sejak pertama kali media film ditemukan pada akhir abad ke-19, film menjadi media baru yang digunakan untuk mempengaruhi opini khalayak secara efektif.

Film adalah bagian dari berkembangnya media komunikasi massa seperti halnya surat kabar, televisi dan radio. Sebagai media komunikasi massa film diperkuat dengan ciri-cirinya sebagai berikut:

Sumber komunikasi massa bukanlah satu orang, melainkan suatu organisasi formal, dan “sang pengirim”-nya seringkali merupakan komunikator profesional. Pesannya tidak unik dan beraneka ragam, serta dapat diperkirakan. Disamping itu, pesan tersebut seringkali “diproses”. Distandarisasi, dan selalu diperbanyak. Pesan itu juga merupakan suatu produk dan komoditi yang mempunyai nilai tukar, serta acuan simbolik yang mengandung nilai “kegunaan”. Hubungan antara pengirim dan penerima bersifat satu-arah dan jarang sekali bersifat interaktif. Hubungan tersebut juga bersifat impersonal, bahkan mungkin sekali seringkali bersifat non-moral dan kalkulatif, dalam pengertian bahwa sang pengirim biasanya tidak bertanggung jawab atas konsekuensi yang terjadi pada para individu dan pesan

Setidaknya sebagai media komunikasi film beberapa prinsip utama seperti pesan, saluran, isi ditimbulkan. Film memiliki komunikator dan koduta pada dasarnya film menyajikan sebuah pesan dan disusun oleh komunikator serta diterima, diinterpretasikan oleh komunikan. Film tidak lagi karya seni (*film of art*), tetapi lebih sebagai “praktika komunikasi massa. Terjadinya pergeseran ini pada mengurangi bias normatif dari teoritis film yang e idealisasi dan karena itu mulai meletakkan film (Irawanto, 1999: 27).

Sebagai salah satu media massa yang kelengkapan penting bagi proses komunikasi, film juga merupakan kompleksitas representasi. Representasi sendiri merujuk dibicarakan ketika menunjuk pada dua hal. Pertama, seseorang, satu kelompok maupun gagasan tersebut sebagaimana mestinya. Penggambaran yang ditampilkan adalah penggambaran buruk dan cenderung memamerkan maupun kelompok tertentu. Upaya ini tidak lepas dari keinginan ingin ditampilkan serta kepentingan yang ingin

kalimat, gambar adegan, dialog dan aksentuasi yang ditampilkan kepada khalayak merupakan salah satu unsur dari sebuah representasi yang menunjukkan suatu hal yang harus ditafsirkan. Representasi menurut Hall (1997: 17) juga memiliki cara pandang yang dapat dipetakan menjadi dua bagian utama, yakni *mental representations* dan bahasa.

Mental representations bersifat subyektif, individual; masing-masing orang memiliki perbedaan dalam mengorganisasikan dan mengklasifikasikan konsep-konsep sekaligus menetapkan hubungan diantara semua itu. Sedangkan bahasa menjadi bagian sistem representasi karena pertukaran makna tidak mungkin terjadi ketika tidak ada akses terhadap bahasa bersama (Hall, 1997: 17)

penjelasan diatas menandai sebuah proses representasi yang sejalan dengan proses interpretasi secara personal dalam memahami produksi makna melalui bahasa secara konstruktif.

Hall (dalam Burton, 2007: 177) juga menjabarkan mengenai tiga pandangan kritis terhadap representasi. Ketiga pandangan ini melihat bagaimana posisi *viewer* dan *creator* dalam mengkritisi makna konotasi yang terdapat di balik sebuah representasi yang mencakup:

1. *Reflective*, yakni pandangan tentang, makna tentang. Di sini representasi berfungsi sebagai cara untuk memandangi budaya dan realitas sosial.
2. *Intentional*, merupakan sudut pandang dari *creator* yakni makna yang di harapkan dan di kandung dalam representasi.
3. *Constructionist*, adalah pandangan pembaca melalui teks yang di buat. Hal ini di lihat dari penggunaan bahasa atau kode-kode lainnya, kode simbol, kode teknis, kode pakaian dan

sebagainya, yang oleh televisi dihadirkan kepada khalayak secara audio visual.

Representasi tidak terlepas dari kepentingan. Kepentingan tersebut diwujudkan melalui makna yang muncul dari penggunaan bahasa maupun tanda-tanda yang ditampilkan sebagai upaya menciptakan pengaruh secara ideologis bagi khalayak.

Film menjadi media yang merepresentasikan realitas tertentu dengan menghadirkan kembali peristiwa yang ditandakan (encode) sebagai suatu objek melalui penggambaran yang dibentuk oleh struktur teknis dan teks dalam konvensi-konvensi yang diterima secara ideologis. Hal ini senada dengan pendapat Turner (dalam Irawanto, 1999: 14) mengenai perspektif film sebagai representasi realitas bahwa:

Makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, berbeda dengan film sekedar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film sekedar “memindah” realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya.

Realitas yang ditampilkan dalam film mengacu pada susunan tanda yang ditampilkan secara simultan. Tanda tersebut disusun melalui proses pembentukan sebuah makna secara konstruktif sebagai salah satu unsur penyampain pesan secara lengkap baik dalam bentuk

dan diwujudkan dalam bentuk verbal. Tanda verbal diwakili oleh

bentuk struktur bahasa dalam yang dipakai dalam film tersebut, sedangkan tanda nonverbal merujuk pada *gesture*, gerak, maupun simbol yang digunakan untuk memperjelas pesan serta memperoleh reaksi penonton yang diinginkan.

Film tidak lepas dalam fungsinya sebagai kritik sosial. Ada beberapa film yang diproduksi dalam kaitannya sebagai gambaran yang terjadi dalam masyarakat baik dalam feature maupun fiksi. Film dapat menjadi media penghubung antara masa lalu, masa kini dengan masa depan dalam sebuah *frame* yang dicitrakan. Seperti sebuah keinginan untuk mendokumentasikan sesuatu hal, film tidak lepas dari obsesi dunia akan suatu memori, bahwa film-film yang dibuat berdasarkan latar belakang kejadian dimasa lalu yang sangat berarti bagi posisi identitas dan pembentukan peradaban yang terjadi dimasa depan. Film dapat menjadi pengingat peristiwa dalam kurun waktu tertentu, serta memuat berbagai kebudayaan masyarakat yang sedang atau telah muncul sebagai wujud karakteristik keadaan yang terjadi, namun selain itu bisa juga film ditempatkan sebagai pencitraan yang bersifat prediktif berdasarkan gejala yang sudah terlihat sebelumnya.

3. Reproduksi

Reproduksi yang ditunjukkan dalam hal ini adalah pengulangan

hal-hal yang telah terjadi dan dalam rentang waktu berikutnya terjadi

kembali, reproduksi sering dimengerti sebagai bagian dari tema biologi sebenarnya memiliki pengertian umum serta luas dan berarti beberapa kata yang memiliki pengertian yang sama yakni, salinan atau mengulangi dan secara mudah yang disebut tiruan atau mirip. Pengertian reproduksi ini diperkuat oleh Chris Jenks dalam bukunya "*Cultural Reproduction*":

A phenotypical reading of the term, or what I have previously referred to as a 'negative' definition, invokes all of the modern and sterile resonances of mechanicism and technicism, it speaks of a crafted or rather fashioned reproduction. At its strongest we have a copy or repeat, whereas at its most dilute an imitation or a likeness, throughout this reading we are presented with reproduction as replication, this is a metaphor of constraint (Chris Jenks, 1993: 5).

Dalam bukunya tersebut dia menerangkan bahwa dulu reproduksi sering dikaitkan dengan arti yang negatif, namun dalam perkembangannya bisa diartikan pengulangan atau tiruan, hal tersebut juga diperkuat dengan arti kata reproduksi dalam kamus bahasa Indonesia, yakni; pengembang-biakan, tiruan, hasil ulang (<http://kamusbahasaindonesia.org/reproduksi>, diakses pada hari Rabu, 28 April 2010 pukul 20:26 WIB).

Reproduksi yang sebenarnya dipakai dalam berbagai tema permasalahan bukan hanya tema yang berhubungan dengan biologi. Dalam ilmu sosial reproduksi dihubungkan dengan beberapa hal

konflik. Masih dalam buku yang sama Chris Jenks menyampaikannya: *These two readings, which are well rehearsed by Williams, can be taken to relate to other pervasive binary combinations in social theory such as continuity and change, consensus and conflict, structure and agency, and determinism and freewill (Chris Jenks, 1993: 5).*

Reproduksi dalam kajian ini dihubungkan dengan konflik dua buah kelompok suporter. Dalam film “Derby Mataram” yang menceritakan konflik antara kelompok suporter Brajamusti dan kelompok suporter Pasoepati, konflik ini sering dikaitkan dengan konflik yang terjadi ratusan tahun lalu ketika kerajaan Mataram pecah menjadi dua yakni Mataram Jogjakarta dan Mataram Solo. Konflik yang sudah lama terkubur dalam ingatan, direproduksi kembali dalam ranah olahraga yang penikmatnya tidak sedikit, yakni sepakbola. Dahulu pelaku konflik adalah para raja dan keluarganya dan sekarang ditiru oleh kelompok yang menamakan dirinya supporter sepakbola, dulu konflik yang terjadi merebutkan tahta kerajaan dan sekarang yang diperebutkan adalah sebuah gengsi atau kehormatan.

Mereka menganggap dirinya lebih baik daripada lainnya, pihak yang satu maupun yang kedua tidak mau kalah dan menganggap paling benar serta menyalahkan yang lainnya. Kecenderungan dari orang

menyalahkan orang lain dan menggunakan khayalan balas dendam, dan objek utama penyalahan mereka adalah siapa yang kuat (Nietzsche dalam Ritzer, 2009: 42). Akibat konflik tersebut, seperti mereka ingin berkuasa atas lainnya. Kehendak untuk kebenaran diasosiasikan dengan kehendak untuk berkuasa (Foucault dalam Ritzer, 2009: 79). Dalam persoalan ini, reproduksi yang terjadi didalam konflik keduanya menunjukkan bahwa sebuah kekuasaan tidaklah hanya milik penguasa sebuah Negara, namun terjadi pada semua lapisan elemen masyarakat yang besar maupun kecil. Ketika kekuasaan ada dimana-mana, kondisi resistensi terhadapnya ada dimana-mana, jadi kita kembali pada politik mikro kekuasaan (Foucault dalam Ritzer, 2009 : 115). Dalam masalah ini, ruang lingkup terjadinya konflik untuk kekuasaan terjadi pada ranah sepak bola dan dulu terjadi pada ranah kerajaan. Konflik yang dulunya perkelahian fisik sekarang sampai pada konflik yang tempatnya sampai di dunia maya ada perluasan konflik disetiap generasinya. Foucault memandang kemajuan dari kekasaran primitif ke kemanusiaan modern berdasarkan pada sistem ilmu pengetahuan yang meningkat (Ritzer, 2009:81). Reproduksi dalam konflik antara Brajamusti dan Pasoepati mulai dari bentrok fisik sampai dengan

ada perubahan tingkatan konflik yang pada zaman dahulu media konflik adalah peperangan.

Disini terlihat reproduksi konflik yang terjadi objeknya adalah satu, yakni kekuasaan, dahulu dua kota yakni Jogja dan Solo pecah menjadi dua karena merebutkan kekuasaan Mataram dan sekarang konflik yang terjadi merebutkan dominasi atau kekuasaan kelompok suporter di dua kota tersebut atas lainnya dengan kata lain ingin dianggap unggul satu sama lain.

4. Konflik Suporter Sepakbola

Konflik disertai dengan kekerasan memang terjadi ditengah tengah kehidupan kita. Tidak jarang konflik yang terjadi dikarenakan suatu perkara sepele, dapat menyulut konflik yang besar dan berkepanjangan. Dampak dari suatu konflik menjadi perhatian serius, karena tidak hanya menimbulkan kerugian materi tetapi nyawapun dapat melayang akibat konflik. Di Indonesia, konflik dengan kekerasan sudah ada sejak zaman kolonial sampai sekarang. Setelah perjuangan kemerdekaan, selama 50 tahun pertama Indonesia dilanda berbagai konflik dengan kekerasan yang berkaitan dengan sparatisme, perang agama, dan negara sekuler serta konflik suku, konflik politik dan konflik sosial. Konflik-konflik tersebut dapat menjadi model tiruan bagi konflik pada masa mendatang. Ada beberapa faktor-faktor

penyebab konflik dengan kekerasan yakni kesenjangan horizontal, pemerintahan yang buruk, dan tidak ada kepercayaan dengan system keamanan dan peradilan.

Menurut Webster (1966) istilah konflik didalam bahasa aslinya berarti suatu perkelahian, peperangan, atau perjuangan yaitu berupa konfrontasi fisik antara beberapa pihak (Pruitt dan Rubin, 1986: 6). Namun demikian makna konflik tersebut berkembang dengan masuknya ketidaksepakatan atas berbagai kepentingan, ide dan lain-lain. Secara singkat, istilah konflik menjadi begitu meluas sehingga beresiko kehilangan statusnya sebagai konsep tunggal (Pruitt dan Rubin dalam Suyatna, 2007: 15). Kita telah menyaksikan banyaknya perubahan ketika sebuah konflik terjadi, konflik benar-benar mampu menimbulkan trauma di masyarakat, karena tidak hanya harta benda terkadang nyawapun melayang akibat konflik. Adanya konflik dalam masyarakat selalu menjadi perhatian yang serius di suatu pemerintahan dan elemen masyarakat, karena dampak dari konflik selalu dapat menimbulkan masalah pada semua bidang, misal berpengaruh pada ekonomi, politik sampai stabilitas pemerintahan dalam suatu Negara.

Didalam definisi lain, konflik adalah persepsi mengenai perbedaan kepentingan (*perceived divergence of interest*) atau suatu

dicapai secara simultan (Pruiit dan Rubin, 1986: 9-10). Konflik yang terjadi antar dua suporter yakni Brajamusti dan Pasoepati merupakan persepsi mengenai perbedaan kepentingan dimana masing-masing pihak, memiliki kepentingan yang ingin terealisasikan dan aspirasi-aspirasi diantara mereka tidak dapat dicapai secara simultan. Hal tersebut menimbulkan berbagai masalah diantaranya, masalah stabilitas keamanan kota yang mengadakan pertandingan antara kedua tim yang mereka bela. Dapat dikatakan bahwa sebagian konflik disebabkan oleh gengsi masing-masing yang menganggap dirinya lebih dominan dari yang satunya, dan konflik pada umumnya (mesti tidak selalu) memberikan kepada pemenang bagian yang lebih besar dari tanah (modal), atau pengaruh dalam jangka pendek atau jangka panjang (Atran dalam Suyatna, 2007 : 4).

Sebuah konflik secara umum memiliki penyebab yang antara lain (1) sumberdaya dan keinginan, (2) pemerintahan, (3) ideologi dan agama, (4) identitas (Doecet dalam suyatna, 2007:15). Sedangkan dalam sepakbola konflik sendiri ada dua yakni konflik internal dan eksternal, konflik yang sering terjadi adalah konflik eksternal dan memiliki efek yang besar, konflik dengan suporter lain yang sering terjadi di Indonesia dan memberikan dampak yang lebih besar

... dan konflik internal dalam organisasi

kelompok suporter (Suyatna, 2007: 57). Penyebab konflik seperti ini sangat beragam dan diantaranya:

- a. Dendam masa lalu
- b. Fanatisme dan gengsi daerah
- c. Provokasi dari dalam lapangan
- d. Provokasi antar supporter
- e. Ketidakmampuan panitia penyelenggara pertandingan
- f. Latar belakang sosial budaya supporter
- g. Ketidakmampuan organisasi sepakbola Indonesia (PSSI) dalam mengelola kompetisi Liga Indonesia. (Suyatna, 2007: 57).

Dapat disimpulkan bahwa berbagai faktor penyebab konflik suporter, sebenarnya bermuara pada keinginan dari suporter agar tim yang didukungnya menang. Fanatisme dan budaya daerah yang didukung oleh budaya superior yang diiringi sikap selalu ingin unjuk kekuatan turut berperan dalam menciptakan keributan-keributan sampai perbedaan kecil pun dibesar-besarkan. Kasus-kasus yang tidak ada hubungannya dengan sepakbola akhirnya berusaha dilampiaskan melalui lapangan hijau, dimana setiap kesempatan adalah berharga (Suyatna, 2007: 72). Kekerasan ini akan menjadi lebih masif ketika dibumbui berbagai persoalan lain di luar lapangan sepakbola seperti dendam masa lalu dan persaingan antar daerah. Suatu massa yang “jinak” seperti penonton sepakbola dapat menjadi beringas karena ada pemicu.

Dilihat dari teori sosiologi, munculnya kekerasan suporter tersebut pada hakekatnya merupakan bentuk dari deprivasi relatif yaitu perasaan yang muncul sebagai akibat karena

kekecewaan mereka terhadap harapan yang tidak tercapai. Munculnya kekerasan ini merupakan bentuk ekspresi dari perasaan terampas hak-haknya dibandingkan dengan kelompok lain yang menjadi acuan (*reference groups*) sebagaimana keyakinan (Suyatna, 2007: 40).

5. Fans dalam sepakbola

Seseorang atau kelompok yang memiliki ketertarikan yang tinggi pada hal tertentu atau pengidola seseorang yang banyak orang kenal atau bisa disebut audiens. Dengan demikian penggemar dari para penulis, kelompok pemusik, atau serial televisi tertentu merupakan audiesnya. (McQuail, 1994 : 201).

Salah satu tipe dari audiens adalah fans. Fans biasanya mempunyai alasan kuat untuk merubah gaya hidup mereka mirip dengan idolan mereka seperti penampilan mereka. Selain itu, penggemar memiliki keinginan yang kuat akan keterlibatan dirinya dalam semua hal yang menyangkut idola mereka seperti menghadiri acara yang bintang tamunya idola mereka, masuk ke akun pertemanan idola mereka dan lainnya. Fans biasanya banyak memiliki benda-benda yang berhubungan dengan idolanya seperti poster dan lainnya. Selain itu, beberapa fans memiliki keinginan untuk berinteraksi dengan penggemar lainnya, seperti percakapan santai, e-mail, chat room, dan

Fans, sering disebut aficionado atau pendukung, adalah orang yang suka, dan sangat antusias pada sesuatu. Penggemar hal atau orang tertentu tersebut bagai kecanduan. Mereka sering menunjukkan antusiasme mereka dengan memulai membentuk grup penggemar, mengadakan pertemuan antar fans, menulis surat penggemar, atau mempromosikan objek yang mereka idolakan tersebut secara rutin (<http://www.liv.ac.uk/footballindustry/hooligan.com>, diakses pada tanggal 27 Juli 2010, pukul 20:16 WIB)

Dalam sepakbola pendukung suatu tim atau kesebelasan lebih sering disebut suporter, keberadaan suporter atau pendukung merupakan salah satu pilar penting yang wajib ada pada suatu pertandingan sepakbola agar suasana tidak terasa hambar dan tanpa makna. Kehadiran suporter dalam mendukung tim atau Negara mereka sangat terasa efeknya dalam mengobarkan semangat pemain setiap bertanding.

Seperti halnya cabang olahraga lain, sepakbola tidak terlepas dari pendukung suatu kesebelasan yang lazim disebut suporter. Ada beberapa hal yang membedakan antara suporter sepakbola dengan suporter cabang olahraga lain. Misalnya, dari segi jumlah dan penampilan. Dari segi jumlah, suporter sepakbola jauh lebih banyak daripada suporter olahraga lainnya. Dari segi penampilan, suporter sepakbola dikenal lebih fanatik dan atraktif dalam mendukung suatu kesebelasan (Handoko, 2008: 33).

Seperti yang disebutkan diatas memang beralasan kalau suporter sepakbola lebih banyak jumlahnya dari pada pendukung cabang olahraga yang lainnya, disamping karena popularitasnya, juga karena kapasitas tempat (stadion) yang cenderung lebih besar daripada

membawa rasa fanatik mereka kedalam stadion dan menunjukkannya dengan atribut yang mereka pakai dan juga yel-yel atau lagu yang mereka tampilkan di stadion. Lagu-lagu dan yel-yel yang dinyanyikan oleh para suporter mungkin sama efeknya dengan energi yang dimunculkan dari doping dalam memacu semangat yaitu para pemain semakin bernafsu untuk mempersembahkan kemenangan untuk memuaskan para suporternya (Kartiko dalam Suyatna, 2007: 33). Meskipun terkadang sikap fanatik dan atraktif suporter sepakbola diekspresikan dengan berlebihan sehingga tidak jarang mereka dicap sebagai biang kerusuhan dan masyarakat menganggap sepakbola begitu dekat dengan kekerasan. Hura-hura merayakan kemenangan tak jarang berujung kekerasan, terlebih-lebih luapan kekecewaan dan kekalahan.

E. Metodologi Penelitian

1. Metode penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan semiotika yang merupakan salah satu bentuk analisis kualitatif interpretif yang membahas tentang tanda (*sign*) dan semua yang berhubungan dengannya. Semiotik digunakan untuk menganalisis teks media dengan asumsi bahwa teks

“Tanda”

merupakan sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indera kita, tanda mengacu pada sesuatu diluar tanda itu sendiri, dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bisa disebut tanda” (Fiske, 1990:61).

Roland Barthes mengembangkan pendekatan analisis semiotik melalui apa yang disebut dengan mitos. Mitos bukanlah mitologi yang sering dan lazim di dengar dalam cerita tradisional, namun “Mitos merupakan cara berpikir dari sesuatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu” (Fiske, 1990:12).

Mitos seperti yang akan terlihat dalam kajian teks semiotika bukanlah sebuah bahasa yang tak berdosa, netral, melainkan menjadi penanda untuk memainkan pesan-pesan tertentu yang boleh jadi berbeda sama sekali dengan makna aslinya. Produksi mitos dalam teks membantu dalam mendeskripsikan situasi sosial budaya dan mungkin termasuk juga situasi politik yang sedang berlangsung. Mitos memiliki dimensi tambahan yang disebut dengan naturalisasi, melalui naturalisasi sistem makna menjadi masuk akal dan diterima apa adanya pada suatu masa.

2. Objek penelitian

Penelitian ini memilih obyek kajian sebuah film dokumenter yang

Komunikasi UMY. Film ini merupakan salah satu film dokumenter yang mengangkat tentang konflik suporter di Indonesia.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Peneliti juga akan melakukan studi literatur/kepustakaan sebagai landasan dalam memperkuat analisis permasalahan dalam penelitian ini. Studi Pustaka dilakukan dengan mengumpulkan sumber-sumber data yang diperoleh dari buku, literatur, jurnal ilmiah, mapupun sumber lainnya yang memuat informasi yang mendukung penelitian ini.

b. Dokumentasi

Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan identifikasi pada film "Derby Mataram" dan kemudian akan ditampilkan dalam bentuk *layout*.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode semiotik signifikasi dua tahap Roland Barthes dengan konsep mitos yang telah dikembangkannya. Inti teorinya adalah gagasan tentang dua tatanan pertandaan (*order of significations*) (Fiske, 1990: 118). Penanda adalah kesan indrawi suatu tanda sedangkan petanda merupakan konsep yang dimunculkan oleh suatu tanda. Relasi antara penanda dan petanda, cara

kesan indrawi 'menunjuk pada' atau memunculkan suatu konsep yang disebut dengan sistem pertandaan (*signification*). Pada analisis yang dikembangkan oleh Barthes, tatanan pertama yang memunculkan hubungan pertandaan antara penanda dengan petanda disebut dengan denotasi. "Denotasi adalah sesuatu yang sering dipikirkan sebagai 'makna harfiah tanda', sistem pertandaan tingkatan pertama yang benar dan gamblang yang hadir sebelum dan independen dari tambahan berikutnya yang sekunder seperti konotasi" (Thwaites, dkk., 2009:94).

Konotasi muncul sebagai pertandaan tahap kedua Barthes dalam analisisnya. Konotasi merupakan asosiasi tambahan yang muncul sebagai pemberi label pada tanda untuk mengkomunikasikan fakta, selain itu "Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung tatkala tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunanya dan nilai-nilai kulturalnya" (Fiske, 1990:118). Konotasi bisa bersifat plural, tetapi tidak berarti bahwa konotasi merupakan perkara preferensi subjektif individual. Seperti semua makna, konotasi muncul melalui kode yang pada dasarnya dimiliki bersama dan bersifat sosial (Thwaites, 2009:90). Terbukanya wilayah konotatif ini membantu pembaca teks dapat memahami penggunaan gaya bahasa kiasan dan metafora yang tidak mungkin

Hubungan antara denotasi dengan konotasi mulai terlihat menjadi dua bagian yang berbeda namun saling mempengaruhi, hal tersebut dapat dianalogikan dengan menempatkan denotasi sebagai aspek mental dari sebuah tanda mengacu pada apa yang disebut Fiske (1990: 119) sebagai:

Produksi mekanis diatas film tentang obyek yang ditangkap kamera. Konotasi adalah bagian manusiawi dari proses ini, dimana mencakup seleksi atas apa yang masuk kedalam *frame*, rana sudut pandang, mutu film dan seterusnya. Denotasi adalah *apa* yang di foto, sedangkan konotasi adalah *bagaimana* memfotonya.

Melihat sebuah film, berita, maupun lukisan akan meninggalkan kesan yang jelas bahwa terdapat tanda linguistik, visual, dan jenis tanda lain yang direpresentasikan didalamnya. Mendenotasikan hal tersebut tidaklah sederhana akan tetapi menciptakan tingkat konotasi yang dilampirkan pada tanda. Barthes menyebut fenomena ini sebagai penciptaan mitos.

Mitos berada dalam tahap kedua dalam proses penandaan Barthes, konotasi mendenotasikan suatu hal yang dinyatakan dalam mitos dan mitos memiliki konotasi terhadap ideologi tertentu "*myth serves the ideological interest of a particular group in society*" (Bignell, 1997:25) hal ini juga dikuatkan oleh pendapat Van Zoest yang mengatakan mitos adalah suatu ceritera yang didalamnya sebuah ideologi berwujud (Van Zoest, 1991: 106). Ideologi sendiri adalah sistem kepercayaan atau sebuah

suatu hal. Beroperasinya ideologi melalui mitos ini terjadi melalui bahasa asosiasi yang melekat pada aspek konotatif analisis semiotik, ideologi dalam teks ditemukan dengan jalan meneliti konotasi-konotasi yang terdapat didalamnya (Van Zoest dalam Sobur, 2006: 129).

Tabel 1.1

Sistem Signifikasi Dua Tahap Roland Barthes

| | | |
|-----------------------|------------|------------|
| | 1. Penanda | 2. Petanda |
| <i>Penanda primer</i> | | |
| Denotasi | 3. Tanda | |
| Penanda sekunder | I. PENANDA | II. PETA |
| Konotasi | | NDA |
| | III. TANDA | |

Sumber: (Storey, 2007: 110)

Film merupakan media *audio visual* yang didalamnya terdapat unsur penandaan yang saling berhubungan untuk mewakili suatu pemaknaan tertentu. Tanda-tanda yang ingin disampaikan seringkali terlihat didalam musik, dialog, maupun teknik pengambilan gambar. Berger dalam kajiannya menawarkan sebuah teknik analisis media massa (dalam hal ini adalah televisi) dengan melihat pengambilan gambar dari sudut pandang

penyuntingan gambar untuk mewakili gagasan tertentu yang ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 1.2
Pengambilan Gambar

| Penanda (pengambilan gambar) | Definisi | Petanda (makna) |
|---|----------------------|------------------------------|
| <i>Close up</i> | Hanya wajah | Keintiman |
| <i>Medium shot</i> | Hampir seluruh tubuh | Hubungan personal |
| <i>Long shot</i> | Setting dan kamera | Konteks, skope, jarak public |
| <i>Full shot</i> | Seluruh tubuh | Hubungan sosial |

Sumber: (Berger, 2000: 33).

Terlebih terdapat beberapa teknik penyuntingan gambar yang juga dapat ditafsirkan sebagai bentuk kode teknis, diantaranya dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.3
Kerja Kamera dan teknik Penyuntingan

| Penanda | Definisi | Petanda |
|-----------------|--------------------------|-----------------------|
| <i>Pan down</i> | Kamera mengarah ke bawah | Kekuasaan, kewenangan |
| <i>Pan up</i> | Kamera mengarah ke atas | Kelemahan, pengecilan |

| | | |
|-----------------|--|-------------------------|
| <i>Dolly in</i> | Kamera bergerak kedalam | Observasi, focus |
| <i>Fade in</i> | Gambar kelihatan pada layar kosong | Permulaan |
| <i>Fade out</i> | Gambar di layar menjadi hilang | Penutupan |
| <i>Cut</i> | Pindah dari gambar satu ke gambar lain | Kebersambungan, menarik |
| <i>Wipe</i> | Gambar terhapus dari layar | “penentuan” kesimpulan |

Sumber: (Berger, 2000: 34).

Maka dengan demikian penelitian ini menggunakan pendekatan secara konstruksionis yaitu dengan melihat penggunaan bahasa atau kode-kode lisan dan visual, kode teknis, kode pakaian dan sebagainya dengan mengambil bagian-bagian tertentu dari *scene* maupun *shot* yang