

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepakbola dan *hooligans* adalah suatu fenomena unik yang saling berhubungan, keduanya bagaikan bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam sebuah pertandingan sepakbola. Kehadiran *hooligans* membuat sepakbola semakin berwarna, walaupun selalu diasosiasikan dengan sebuah warna yang muram. *Hooligans* kerap diartikan sebagai pendukung setia tim sepakbola yang terkadang berdandan aneh, layaknya suporter biasa mereka ikut bernyanyi sepanjang pertandingan untuk memberikan semangat kepada tim kesebelasannya, tidak peduli cuaca di stadion dalam keadaan hujan ataupun panas, asalkan mereka bisa melihat tim yang di cintainya bertanding.

Menurut sejarah istilah *hooligans* sendiri muncul sejak akhir abad ke 19, tepatnya pada tahun 1898 di Inggris. Kata *hooligans* sendiri tidak memiliki definisi hukum pengertian secara ilmiah, namun jika merujuk kepada tata bahasa Inggris, kata *hooligans* tidak hanya berfungsi menjadi kata benda (*Noun*) yang berarti pendukung fanatik tim Inggris. Dalam konteks yang lebih luas, *hooligans* dapat berfungsi menjadi kata sifat (*adjective*), kata kerja (*Verb*), dan kata keterangan (*adverb*). Semua kelompok kata tersebut mewakili pelaku, sifat, pekerjaan, perbuatan, dan keterangan atau keadaan yang menggambarkan perilaku anarkis, destruktif serta fanatisme buta (Fiturrahman, dalam Wahyuudi 2000:08)

Pada mulanya *hooligans* berkembang pesat di Inggris namun istilah *hooligans* belum dikenal secara luas. *Hooligans* berkembang pesat di Inggris disebabkan karena masyarakat Inggris menganggap sepakbola seperti sebuah keyakinan atau agama warga (*civil religion*), sehingga mereka beranggapan bahwa sebuah klub adalah sebuah perwujudan tentang keyakinan atau agama, cinta, harga diri, serta kehormatan dari mereka terhadap klub kesayangannya (Wahyudi,2009:114). Namun keyakinan mereka terhadap klub kesayangannya berbanding terbalik dengan perilaku mereka dalam sebuah pertandingan, mereka kerap bersikap menjurus kepada perilaku destruktif apabila klub kesayangannya tidak tampil bagus dan mengalami kekalahan dalam sebuah pertandingan, perilaku rusuh tersebut tidak hanya terjadi di sekitar stadion saja, namun mendorong kerusuhan di luar stadion bahkan kerusuhan tersebut terkadang terjadi saat klub mereka tidak melakukan pertandingan, oleh karena itu, perilaku anarkis serta destruktif suporter sepakbola pada tahun 1970-an menjadi fenomena sosial yang luar biasa melanda Inggris (Trypuc,2009:6).

Puncak dari keberingasan yang dilakukan *hooligans* tersebut terjadi ketika tragedi kerusuhan yang mereka lakukan di Stadion Heysel, Brussel Belgia pada bulan Mei 1985 menjadi contoh dari kebrutalan *hooligans* Inggris di Eropa dan dikenal dengan tragedi Heysel. Partai tersebut merupakan pertandingan *Final Champions League* yang mempertemukan Juventus (klub Italia) melawan Liverpool (klub Inggris), tragedi tersebut menewaskan 39 orang dan mencederai puluhan orang. Sementara itu, 25 pelaku tragedi tersebut merupakan warga

Berbagai aksi kerusuhan dan menjurus kepada perilaku destruktif yang dilakukan *hooligans* mulai menjadi perhatian media, saat itu istilah *hooligans* mulai diperkenalkan media secara luas kepada masyarakat untuk menamai para suporter perusuh sepakbola tersebut. Adalah tabloid *Daily Mirror* dan *The Sun*, media cetak yang secara terus-menerus menulis berita mengenai kerusuhan suporter sepakbola dan mempopulerkan istilah *hooligans* ke seluruh Inggris. *Hooligans* menjadi sajian utama pemberitaan kedua media tersebut, karena dengan cepat menaikkan oplah penjualan, dengan gaya “reportase sensasional” serta *headline* yang hiperbolis ditambah dengan foto bernuansa kekerasan semakin membuat topik tersebut semakin diminati pembeli (Wahyudi,2009:124). Akan tetapi pemberitaan sensasional tersebut justru menimbulkan keresahan di masyarakat Inggris, serta banyak remaja yang justru terlibat dalam kelompok *hooligans* sehingga kepanikan yang ditimbulkan melebihi permasalahan sebenarnya.

Karena pemberitaan sensasional dari berbagai media, serta menjadi fenomena sosial yang luar biasa di Eropa, memikat minat Lexi Alexander sutradara wanita kelahiran Mannheim, Jerman, untuk mengangkat fenomena *hooligans* yang berkembang pesat di Inggris ke dalam sebuah media film. Ia mengangkat potret fenomena *hooligans* karena terinspirasi dari pengalamannya saat masih tinggal di Jerman. Ia bersama kakak lelakinya selalu menyaksikan pertandingan sepakbola klub SV Waldhof. Kakak lelakinya merupakan salah satu anggota *hooligans* klub sepakbola SV Waldhof. Berdasarkan dari pengalamannya tersebut, ia bekerjasama dengan Dougie Brimsons dan Josh Sholey untuk menulis

sebuah naskah film yang mengangkat potret kehidupan *hooligans* ke dalam sebuah film yang berjudul *Green Street Hooligans (GSH)*. Namun, ia tidak mengangkat potret *hooligans* klub SV Waldhof, akan tetapi ia mengangkat potret *hooligans* klub Inggris West Ham United. Ia mengangkat potret *hooligans* klub West Ham United karena mereka dikenal dengan berbagai aksi kebrutalannya, serta loyalitas mereka yang tinggi kepada klub, walaupun klub mereka bukanlah klub berdana besar dan bertaburan pemain bintang.

Film *GSH* direlease pada tanggal 9 September 2005, berdurasi 109 menit dan didistribusikan oleh *Baker Street* dan *Odd Lot Entertainment*, dibintangi oleh Elijah Wood, Charlie Hunnam, Terence Jay, Claire Forlani dan Leo Gregory. Film *GSH* bercerita tentang Matt Buckner (Elijah Wood) seorang mahasiswa jurnalis berbakat besar, mahasiswa yang didepak dari universitasnya akibat kedapatan menyimpan narkoba, yang sebenarnya narkoba tersebut, milik teman sekamarnya Jeremy Van Holden (Terence Jay), seorang anak gubernur serta memiliki pengaruh yang kuat di kampusnya. Kemudian ia berniat melawan tuduhan tersebut dengan pergi ke London untuk menemui kakak kandungnya Shanon (Claire Forlani) yang mungkin bisa membantu. Sementara itu, Matt berkenalan dengan Pete (Charlie Hunnam) adik dari kakak iparnya. Pete merupakan seorang guru olahraga dan salah satu pemimpin *hooligans* dari sebuah klub sepakbola di kota London, West Ham United. Melalui sebuah pertandingan sepak bola, Pete mulai memperkenalkan Matt kepada dunia sepakbola, khususnya kehidupan menjadi seorang *hooligans* sepakbola di Inggris, dari perkenalan tersebut muncul perbedaan persepsi kultur mengenai pengertian sepakbola dan budaya antara

Inggris dan Amerika. Kemudian Pete mengajak Matt ke bar untuk berkenalan dengan beberapa temanya, secara perlahan ia bergabung dengan kelompok *green street elite* yang dipimpin oleh Pete. Matt tak sadar jika ia sudah masuk kedalam kehidupan seorang *hooligans*, bersama *green street elite* Matt mempelajari banyak hal tentang kesetiakawanan, harga diri, loyalitas dan petarung jalanan.

Permasalahan kemudian timbul saat Matt kepergok oleh salah satu anggota *green street elite* sedang mengunjungi sebuah kantor surat kabar di London, serta diketahui kalau Matt sebenarnya adalah mahasiswa jurusan jurnalistik bukan mahasiswa jurusan sejarah seperti yang ia katakan kepada teman-temanya. Anggota *green street elite* marah karena mereka tidak menyukai media, serta apapun yang bersangkutan dengan media. Matt kemudian dihujat dan dianggap berkhianat, namun Matt merasa hidupnya tidak bisa lepas dari *green street elite*. Pada akhirnya lewat sebuah pertarungan besar di jalanan dia membuktikan bahwa ia adalah seorang *hooligans* sejati.

Film ini mencoba memberikan pengetahuan kepada khalayak awam mengenai bagaimana sebuah penggambaran kultur sosial, dalam konteks ini adalah *hooligans* dikonstruksikan dalam sebuah film, serta mengajak masyarakat awam untuk melihat *hooligans* dari dua kaca mata yang berbeda, *hooligans* bukanlah sekelompok manusia yang tidak bertanggung jawab atas kehidupannya dan tidak memiliki pekerjaan. Namun, dalam film ini diceritakan tidak semua *hooligans* hidup urakan serta tidak mempunyai pekerjaan tetap, bahkan saat ini sebagian dari mereka bahkan mempunyai pekerjaan yang mulia, seperti guru bahkan seorang pilot, walaupun sangat kontras dengan perilaku mereka pada saat

mendukung tim kesayangannya. Pada film ini juga menegaskan bahwa menjadi seorang *hooligans* adalah suatu pilihan hidup, bukan karena keberadaan mereka yang ingin mendapat tempat di masyarakat, namun lebih kepada pilihan hidup mereka. Hal ini yang tidak kita jumpai pada beberapa film yang bertemakan *hooligans* lainya seperti *awaydays*, dan *football factory*. Jika film *awaydays* lebih menceritakan anak muda yang terjebak kedalam kehidupan keras kelompok *hooligans* dalam pencarian jati dirinya, sementara itu, film *football factory* mengangkat kisah seorang *hooligan* yang justru berusaha lepas dari kehidupan *hooligans* yang penuh dengan kekerasan dan mencoba hidup dengan tenang tanpa kekerasan layaknya manusia normal lainnya.

Film ini memperoleh beberapa penghargaan seperti *best feature* pada *LA Femme* film festival, *best of the fest* pada Malibu film festival dan *special jury award* pada *SXSW* film festival. Serta masuk nominasi untuk William Shatner *golden groundhog award for best underground movie* (http://en.wikipedia.org/wiki/Green_Street diakses pada tanggal 11 April Tahun 2011)

Dengan banyaknya atribut negatif yang melekat pada cerita *hooligans*, maka peneliti mempunyai asumsi bahwa film *GSH* merupakan representasi realitas sosial atas sebuah identitas *hooligans*. Maka dari sodoran sekumpulan fakta di atas, peneliti tertarik untuk menggagas lebih dalam bagaimana identitas seorang *hooligans* direpresentasikan ke dalam sebuah film

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan dari latar belakang di atas pertanyaan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana representasi identitas *hooligans* dalam film *green street hooligans*?”

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana representasi identitas *hooligan* dalam film *GSH*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Untuk menambah kajian dalam ilmu sosial khususnya mengenai studi kultural tentang *hooligans*

2. Manfaat praktis

Diharapkan dapat menjadi acuan dan gambaran serta tambahan dalam penelitian-penelitian mengenai perfilman lainnya dimasa yang akan datang, tentang bagaimana representasi dalam media film

E. Kajian Teori

1. Film Sebagai Media Representasi.

Film merupakan salah satu bentuk dari media massa pada awalnya selalu diabaikan dan tidak pernah disertakan atau dibicarakan pada diskusi mengenai media massa. Film masih dipandang sebagai sebuah seni dan hiburan daripada sebuah media, namun saat ini dengan derasnya arus informasi film mampu menembus batas-batas kelas sosial di masyarakat. Film dan masyarakat memiliki hubungan yang erat, film mempunyai potensi yang besar untuk mempengaruhi masyarakat. Sebelumnya hubungan antara film dengan masyarakat dianggap sebagai hubungan yang linier di mana film banyak mempengaruhi dan membentuk masyarakat, namun sebaliknya masyarakat dengan mudah menerima terpaan pesan-pesan yang dibawa oleh film. Lebih jauh lagi dalam hubungan tersebut dilihat bahwa film hanyalah refleksi dari masyarakatnya saja, hal ini disebabkan karena film merupakan potret dari masyarakat tempat film itu dibuat di mana film merekam keadaan serta realitas yang terjadi dan berkembang dalam masyarakat yang kemudian memproyeksikannya ke layar lebar.

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

Film tidak menceminkan atau bahkan merekam realitas, seperti medium representasi lainnya ia mengkonstruksi dan menghadirkan

kembali gambaran dari realitas melalui kode-kode, konvensi-konvensi, mitos dan ideologi-ideologi dari kebudayaannya sebagaimana cara praktik signifikasi yang khusus dari medium. (Turner dalam Irwanto, 1999:14).

Lalu apa yang dimaksud dengan representasi? Representasi identik dengan bagaimana media memaknai suatu realitas. Representasi menjadi hal yang sangat erat hubungannya dengan pencitraan dan mempunyai kaitan dengan perubahan sosial. Representasi menunjuk pada proses maupun produk dari pemaknaan konsep-konsep ideologi yang abstrak dalam bentuk-bentuk yang nyata. Dalam sebuah karya, representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia seperti, dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan sebagainya. Secara ringkas representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Namun secara semantik, representasi diartikan *to depict, to be a picture of*, atau *to act or speak for (in the place of, in the name of) some body*. Berdasarkan kedua makna tersebut, *to represent* di definisikan sebagai *to stand for* (Giaccardi dalam Noviani, 2002: 61). Representasi menjadi sebuah tanda yang tidak sama dengan realitas yang direpresentasikan tetapi dihubungkan dengan dan mendasarkan diri pada realitas yang menjadi referensinya.

Representasi dapat diartikan *to depict, to be a picture of*, atau *to act or speak for (in the place of, in the name of) somebody*. Berdasarkan kedua makna tersebut *to represent* dapat didefinisikan sebagai *to stand for*. Ia menjadi sebuah tanda (*a sign*) untuk sesuatu atau seseorang, sebuah tanda yang tidak sama dengan realitas yang direpresentasikan tapi di hubungkan dengan apa yang mendasarkan diri pada realitas tersebut. Jadi representasi mendasarkan pada realitas yang menjadi

Dengan demikian di dalam representasi ada sebuah kedalaman makna, termasuk di dalamnya terdapat identitas suatu kelompok tertentu pada tempat tertentu. Representasi dalam hal ini dapat didefinisikan sebagai produksi makna dari konsep-konsep yang terdapat dalam pikiran kita melalui bahasa. Jadi representasi menghubungkan antara konsep-konsep dan bahasa yang memungkinkan kita untuk merujuk dunia objek obyek-obyek, orang-orang, dan kejadian-kejadian yang bersifat nyata atau bahkan dunia obyek-obyek, orang-orang dan kejadian-kejadian fiksional yang bersifat imajiner (Hall,1997:17).

Terdapat tiga pendekatan untuk menerangkan bagaimana mempresentasikan makna melalui cara kerja bahasa, yaitu:

- a. Pendekatan *reflective* menerangkan bahwa makna dipahami untuk mengelabui objek, seseorang, ide-ide ataupun kejadian-kejadian dalam kehidupan nyata. Fungsi bahasa seperti tercermin untuk merefleksikan kejadian tersebut dan makna yang sebenarnya sebagaimana pranata yang ada dalam kehidupan. Jadi pendekatan ini mengatakan bahwa bahasa bekerja dengan refleksi sederhana tentang kebenaran yang ada pada kehidupan normal menurut kehidupan normatif.
- b. Pendekatan *intentional*. Pendekatan ini melihat bahwa bahasa dan fenomenanya dipakai untuk mengatakan maksud dan memiliki pemaknaan atas pribadinya. Ia tidak merefleksikan, tetapi ia berdiri atas dirinya

c. Pendekatan *constructionist*. Pendekatan ini membaca publik dan karakter sosial sebagai bahasa. Ia juga memperhitungkan bahwa interaksi antara sosial yang dibangunnya justru akan bisa mengkontruksi sosial yang ada. Dalam pendekatan ini, bahasa dan penggunaan bahasa tidak bisa menetapkan makna dalam bahasa lewat dirinya sendiri, tetapi harus dihadapkan dengan sesuatu yang lain sehingga memunculkan apa yang disebut dengan interpretasi. Konstruksi sosial yang dibangun melalui aktor-aktor sosial yang memakai sistim konsep kultur beserta bahasa dan dikomunikasikan oleh sistem representasi yang lain, termasuk media (Hall, 1997:15)

Representasi merujuk pada penggunaan bahasa dan imaji untuk menciptakan makna tentang dunia sekitar kita. Kita menggunakan bahasa untuk memahami, menggambarkan dan menjelaskan dunia yang kita lihat dan demikian juga dengan penggunaan imaji. Proses ini terjadi melalui sistem representasi, seperti media bahasa dan visual, yang memiliki aturan dan konvensi tentang bagaimana mereka di organisir (Sturken dan Cartwright,2001:12).

Hubungan antara teks dan media (termasuk film) dengan realitas, konsep representasi sering digunakan. Representasi dalam media film dikatakan berfungsi secara konseptual sepanjang berperan untuk membentuk dominasi dan eksploitasi dalam hubungan sosial (Fairclough, dalam Burton, 2000:171). Media membentuk gagasan-gagasan atau ide-ide kita tentang suatu kenyataan karena media membangun kata-kata dan *image* yang merupakan bagian dari kenyataan tersebut.

Media mencerminkan perilaku masyarakat dan memberikan suatu yang

waktu tertentu, hal itu mencerminkan perubahan perilaku masyarakat. Representasi setiap orang terjadi begitu kompleks karena dapat pula diciptakan melalui kombinasi berbagai elemen yang mengacu pada dimensi yang berbeda dari representasi, karena tidak semua orang berpersepsi sama terhadap kesimpulan dari dalam pikiran setiap individu akan representasi yang dihadirkan oleh media. Dengan kata lain, ada asumsi dibalik semua representasi yang datang, kurang lebih dari pengalaman membaca majalah, mendengarkan radio atau menonton televisi dan film. Bagaimanapun juga, hal ini dapat dipahami melalui interaksi suatu media (misalnya film), dengan sumber representasi lain.

Penerapan representasi berberapa teori di atas dalam penelitian ini adalah identitas *hooligans* yang terdapat dalam suatu media film yang berjudul *green street hooligans*. Dalam film tersebut disajikan sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan dan mampu memberikan suatu pemaknaan masing-masing oleh para penontonya.

Representasi membangun sebuah identitas tertentu dalam media tersebut. Tidak hanya dalam masalah *hooligans* yang dibahas secara spesifik tentang kecintaanya, tetapi juga dari kecintaan mereka terhadap klub dijadikan sebuah tuntunan hidup bagi mereka. Film *GSH* menunjukkan bagaimana kelompok *hooligans green street elite* tersebut mengkomunikasikan diri mereka, tindakan-tindakan mereka dan keberadaan mereka terhadap lingkungan. Cerita mengenai kecintaan *hooligans* terhadap klub

bahasa dalam hal ini adalah berupa teks yang dapat membentuk citra atau *image*, labelisasi terhadap golongan sosial tertentu, akan membentuk sebuah identitas yang mana pada akhirnya akan membawa sebuah perbedaan antara golongan di masyarakat.

2. Identitas

Identitas secara etimologis, berasal dari kata *identity*, yang berarti; (1) kondisi atau kenyataan tentang sesuatu yang sama, suatu keadaan yang mirip satu sama lain; (2) kondisi atau fakta tentang sesuatu yang sama diantara dua orang atau benda; (3) kondisi atau fakta yang menggambarkan sesuatu yang sama diantara dua orang (individualitas) atau dua kelompok atau benda; (4) pada tataran teknis, pengertian etimologis di atas sekedar menunjuk suatu kebiasaan untuk memahami identitas dengan kata “identik”, misalnya menyatakan bahwa “sesuatu” mirip satu dengan yang lain, $A=A$ (Liliweri,2003:70).

Setiap individu memiliki suatu selera atau gaya hidup yang berbeda-beda. Identitas merupakan salah satu yang menjadi ciri khas seseorang. Identitas tidak dapat datang atau tercipta dengan sendirinya. Setiap individu mampu menciptakan identitas, sehingga mereka memiliki identitas yang berbeda, walaupun terkadang dari individu tersebut memiliki identitas yang sama. Menurut Giddens identitas diri adalah apa yang kita pikirkan tentang diri kita sebagai pribadi. Tentu Giddens juga berpendapat bahwa identitas

tunjuk. Namun yang dimaksud oleh Giddens adalah bahwa identitas diri merupakan sesuatu yang kita ciptakan, sesuatu yang selalu dalam proses, suatu gerak maju, sesuatu yang datang kemudian (Giddens dalam Barker, 2005:171).

Identitas yang telah diciptakan tersebut merupakan salah satu usaha mereka dalam menunjukkan kepada orang lain, karena manusia tidak dapat hidup sendiri, namun hidup bersama dalam masyarakat dan lingkungannya, oleh karena itu Identitas terbentuk. Hal ini terjadi karena manusia butuh pengenalan diri. Identitas yang telah diciptakan tersebut kemudian diekspresikan melalui berbagai bentuk representasi. Adapun tujuan dari ekspresi tersebut adalah untuk menunjukkan kepada orang lain, sehingga mereka dapat dikenal oleh orang banyak, dengan kata lain bahwa identitas merupakan cara seseorang untuk menunjukkan tentang diri mereka. Identitas tidak hanya terdapat pada diri sendiri, namun identitas dapat terbentuk dari suatu kelompok sosial karena pada hakikatnya setiap individu menjalani kehidupannya dalam konteks sosial dengan orang lain. Hal itu menyebabkan munculnya kelompok-kelompok sosial yang menciptakan identitas mereka.

Identitas sosial dapat dilihat dari selera, kepercayaan maupun gaya hidup sebuah kelompok yang kemudian terciptalah sebuah identitas yang mencirikan kelompok tersebut. Identitas sosial tentunya tidak tercipta dengan sendirinya, melainkan tercipta dari kesepakatan kelompok tersebut. Seperti halnya dengan identitas diri, pada identitas kelompok juga menunjukkan

dapat di tunjukan dalam berbagai cara, misalnya diperlihatkan dalam gaya hidup mereka meliputi dari cara berpakaian, bahasa tingkah laku, atribut yang mereka gunakan maupun tempat mereka berkumpul. Melalui cara-cara tersebut maka akan menunjukkan sebuah simbol yang mereka yakini, serta memberikan identitas kepada komunitas mereka.

Setiap komunitas atau kelompok memiliki cara yang berbeda-beda dalam menunjukkan identitas mereka melalui bahasa, perilaku mereka, serta simbol-simbol yang menyertai mereka untuk memberikan identitas mereka. Sementara itu, Martin dan Nakayama mempertegas pemahaman terhadap identitas melalui tiga pendekatan, yaitu

1. Pendekatan psikologi sosial melihat bahwa kehidupan dan perilaku individu tidaklah sendirian. Individu selalu berada dalam lingkungan sosial. Oleh karena itu kepribadian individu dibentuk oleh kepribadian lingkungan sosial. Ada dua pendekatan psikologi sosial:
 - a. Apa yang kita sebut sebagai identitas individu merupakan ciptaan identitas sosial melalui interaksi dalam kelompok.
 - b. Identitas selalu bersifat ganda karena manusia hidup dalam banyak peran yang berbeda-beda di samping perbedaan peran dengan peran orang lain.
2. Pendekatan komunikasi menekankan bahwa sifat dari interaksi yang dilakukan seseorang pribadi kelompok (*self/group*) merupakan sesuatu yang komunikatif. Identitas dibangun melalui interaksi sosial dan komunikasi. Ia dapat dicitrakan oleh seseorang melalui tampilan diri

pribadinya sendiri (*avowel*) saat berkomunikasi dengan orang lain. Namun demikian, faktor atribusi-askripsi menjadi penentu bagaimana orang lain memberikan pengakuan terhadap identitas yang ingin ditampilkan seseorang melalui komunikasinya. Perspektif ini juga menyoroti bahwa identitas seringkali dihasilkan oleh negosiasi melalui media, yakni bahasa.

3. Pendekatan kritis, menekankan dua prinsip dalam memahami identitas. Yaitu pembentukan kontekstual dan sifat dinamis dari identitas. Prinsip pertama mengakui adanya konteks yang membentuk suatu identitas. Identitas hanya dapat dipahami dalam konteks yang meliputi identitas tersebut, misalnya dalam hal ini identitas seorang *hooligans* dalam sebuah kelompok di masyarakat. Jadi pemahaman identitas tidak bisa diperoleh tanpa mengetahui terlebih dahulu konteks dan latar belakang pembicaraan tentang identitas yang bersangkutan. Prinsip yang kedua menekankan pentingnya gerak (*motion*) dalam suatu identitas. identitas bersifat dinamis dan tidak pernah stabil. Setiap orang berubah sepanjang waktu, tidak peduli perubahan itu bersifat aktif maupun pasif (Martin dan Nakayama dalam Liliweri, 2003:78-72).

Dari penuturan berberapa teori tersebut, apabila peneliti kaji lebih dalam lagi dengan kaitanya identitas seorang *hooligans* dalam *film GSH* di mana dalam film tersebut menggambarkan sebuah identitas yang mencirikan

sebuah kelompok *hooligans* di mana identitas dari kelompok tersebut

tentunya tidak tercipta dengan sendirinya, sama halnya dengan identitas seorang *hooligans*, identitas kelompok juga ingin menunjukkan tentang diri mereka dengan tujuan agar dikenal oleh orang lain. Identitas dalam film tersebut ditunjukkan dalam berbagai cara, misalnya ditunjukkan dalam gaya hidup, cara berpakaian, bahasa, tingkah laku, atribut yang mereka gunakan maupun tempat mereka berkumpul. Melalui cara-cara tersebut maka akan menunjukkan sebuah simbol yang mereka anut.

Pada intinya, identitas adalah mengenai kesamaan dan perbedaan, tentang aspek personal dan sosial tentang kesamaan anda dengan sejumlah orang dan apa yang membedakan anda dari orang lain (Weeks dalam Barker, 2005:172). Identitas juga dipahami bukan sebagai entitas melainkan sebagai deskripsi mengenal diri atau kelompok yang diisikan secara emosional.

3. *Hooligans*

Seperti cabang olahraga lain, sepakbola tidak terlepas dari adanya penonton yang menyaksikan setiap pertandingan olahraga tersebut. Para penonton sepakbola sebenarnya dapat dibedakan menjadi 7 kategori penonton yaitu:

1. *Hooligans* adalah suporter perusuh sepakbola yang brutal ketika tim idolanya kalah bertanding. *Hooligans* merupakan *stereotype* suporter sepakbola dari Inggris, tapi kemudian menjadi fenomena global. Sebagian besar dari *hooligans* adalah para pekerja kelas menengah ke bawah, serta sebagian dari mereka adalah *hooligans* yang mengikuti

kemana pun klubnya bertanding, mereka terbiasa dengan situasi stadion yang *chaos* dan beresiko besar kepada keselamatannya sendiri. Banyak dari mereka sering keluar masuk penjara karena sering terlibat bentrok fisik. Untuk mengantisipasi adanya kerusuhan, gaya berpakaian mereka sudah dipersiapkan untuk berkelahi. Mereka jarang menggunakan pakaian yang sama dengan klubnya, dan memilih berpakaian santai dan tidak menggunakan embel-embel klub kesayangannya agar tak dideteksi oleh polisi. Meski demikian, mereka tak mau menggunakan senjata. Para *hooligans* biasanya tidak duduk dalam satu tempat bersama-sama, tetapi berpencar-pencar.

2. *Ultras* diambil dari bahasa Latin yang berarti di luar kebiasaan. Kelompok suporter *ultras* tidak pernah berhenti bernyanyi mendengungkan yel-yel tim favoritnya selama pertandingan berlangsung. Mereka juga rela berdiri sepanjang permainan dan menyalakan gas berwarna-warni untuk mencari perhatian. Jika anda sering melihat pergerakan manusia seperti gelombang di dalam stadion, itulah hasil intruksi dari *ultras* yang sangat kreatif kepada penonton yang lain. karakter mereka temperamental, seperti *hooligans*, jika timnya kalah bertanding atau diremehkan. Akan tetapi, mereka memiliki perbedaan dengan *hooligans*. Tujuan utama dari *ultras* adalah mendukung tim, bukan untuk unjuk kekuatan lewat adu fisik.

Anggota *ultras* adalah mereka yang sangat setia dan loyal kepada tim

3. *The VIP* bagi mereka yang terpenting bukanlah menonton pertandingan sepakbola melainkan supaya ditonton penonton lain. Sebagian besar kelompok ini adalah para pebisnis tingkat tinggi yang menyaksikan pertandingan di kotak *VIP* demi sebuah gengsi untuk pencitraan diri. Karena atas nama bisnis, segalanya dihitung sebagai investasi. Tak heran jika dalam areal *VIP* atau yang disebut *skyboxes*, para jutawan ini bisa bertemu dengan rekan bisnis lainya dan menghasilkan kesepakatan-kesepakatan penting. Mereka tak peduli dengan hasil skor, kecuali itu akan mempengaruhi bisnis yang digelutinya.
4. *Daddy/Mommy* mereka adalah orang-orang yang suka melibatkan atau membawa anggota keluarga mereka pada saat menonton pertandingan. Bagi mereka, menonton pertandingan sepakbola layaknya sebuah rekreasi keluarga untuk mempererat kebersamaan. Oleh karena itu, mereka menonton bola jika tiket tidak terlalu mahal atau hanya pada pertandingan penyisihan saja. Sebagian dari *daddy/mommy* adalah karyawan profesional yang gemar sepakbola, tapi tidak terlalu fanatik. Letak tempat duduk mereka saat menonton pertandingan biasanya jauh dari *hooligans* dan *ultras*. Mereka mengkhawatirkan anak-anak mereka menjadi sasaran jika terjadi keributan masa.
5. *Christmas Tree* kelompok suporter ini dipanggil *christmas tree* (pohon natal) karena sekujur tubuh dan pakaiannya dipenuhi berbagai atribut tim mulai dari pin, *badge*, stiker, tato, corat corat wajah, dan rambut

dengan aneka gaya. Berbeda dengan *ultras* dan *hooligans* yang selalu lelaki, *christmas tree* bisa lelaki ataupun perempuan, tampil sendiri-sendiri maupun berpasangan. Mereka tak hanya menonton pertandingan, tapi juga menunjukkan identitas Negara atau tim favoritnya lewat busana tradisional khas Negara mereka. Mereka biasanya duduk berkelompok di areal yang jauh dari *ultras* dan *hooligans*.

6. *The Expert* sebagian besar dari kelompok ini adalah para pensiunan yang telah berumur. Mereka tak sayang menggunakan uang pensiunannya untuk bertaruh. Tak heran wajah mereka selalu tegang sepanjang pertandingan. Tak jarang pula mereka meneguk berbotol-botol minuman karena saking tegangnya. Namun, para ahli pertaruhan ini biasanya hanya tertarik pada pertandingan sekelas *World Cup*, *Champions Cup* dan *UEFA Cup*, bukan pada pertandingan liga. Di tangan mereka selalu tergegang telepon dan Koran untuk memprediksi akhir dari permainan. Letak duduk mereka selalu berdekatan dengan mistar gawang untuk memudahkan mereka berteriak memberikan semangat, layaknya pelatih.

7. *Couch Potato* mungkin inilah kelompok terbesar dari suporter sepakbola. Mereka tidak menonton langsung pertandingan di stadion, akan tetapi mereka menyaksikannya lewat televisi di rumah. Tipe ini berasumsi bahwa menonton melalui televisi lebih nyaman daripada membuang uang untuk sebuah pertandingan yang belum tentu harus

Akan tetapi jangan salah, meski hanya di depan televisi, mereka juga berdandan seolah-olah ada di dalam stadion, segala macam atribut seperti kaos tim, dan bendera ikut meramaikan ajang nonton tersebut. (Wahyudi, 2009: 101-104).

Dari pengkategorian kelompok tersebut terdapat *point* penting mengenai perbedaan yang terdapat pada penonton sepakbola, yakni penonton dan suporter. Menurut Handoko penonton sepakbola merupakan orang yang benar-benar menonton untuk menyaksikan pertandingan tanpa memikirkan siapa yang bertanding, sedangkan pendukung atau yang biasa disebut sebagai suporter adalah penonton yang memang mendukung atlet atau klub tertentu dan akan berusaha hadir kapanpun idolanya bertanding (Handoko, 2008 : 14). Pernyataan tersebut dipertegas oleh Maksim dan Suryanto terkait dengan definisi mengenai suporter, di mana secara harfiah kata suporter berasal dari kata kerja (*verb*) dalam bahasa Inggris *to support* dan akhiran (*suffict*)-er. *To support* artinya mendukung, sedangkan akhiran-er menunjukkan pelaku. Jadi suporter dapat diartikan sebagai orang yang memberikan dukungan, dalam konteks ini dukungan kepada klub kesayangannya (Maksim dan Suyanto, 1991: 10).

Citra suporter saat ini, sudah mendapatkan cap buruk dari masyarakat karena seringnya terjadi kekerasan dan kerusakan pada pertandingan sepakbola (Handoko, 2008:63). Padahal tidak semua suporter melakukan tindakan tersebut, dari pengkategorian kelompok suporter yang kerap melakukan tindakan kerusakan tersebut adalah *hooligans*. Menurut

sejarahnya istilah mengenai *hooligans* sendiri muncul pada abad ke 19. *Hooligans* didefinisikan sebagai kekerasan yang dilakukan oleh kelompok sosial destruktif yang terorganisir dalam sepakbola (Giulianotti, 1999:49).

Konseptualisasi dari *hooligans* terdapat dari perbedaan ideal yang khas, konseptualisasi tersebut dapat ditarik antara insiden spontan dari kekerasan penonton dalam perilaku kelompok sosial terorganisir yang terlibat dalam kekerasan, terutama dengan kelompok penggemar klub sepakbola yang menentang kelompok tersebut atau kelompok kesebelasan lawan (Stokvis, 1989:148-152). Perbedaan antara kekerasan spontan dengan kekerasan yang disengaja oleh *hooligans*, terkait pertandingan sepakbola adalah apabila kekerasan spontan, *hooligans* melakukan kekerasan penyerangan kepada perangkat pertandingan atau terhadap pemain lawan selama di dalam stadion atau pada saat pertandingan sepakbola sedang berlangsung. Sementara itu, kekerasan yang disengaja perbedaannya terletak pada kekerasan suporter melibatkan komunitas kelompok *hooligans* salah satu klub sepakbola dengan komunitas kelompok *hooligans* lainnya, saling berkelahi di luar stadion atau jauh dari lokasi stadion pada saat pertandingan belum dimulai atau setelah pertandingan selesai.

Tujuan utama *hooligans* adalah meningkatkan status formasi mereka dalam konfrontasi dengan pesaing (Handoko, 2008: 40). Tiap sisi berusaha mengerjai lawan dengan menempati dan menyerang lawan, memukul jatuh mereka, memaksa mereka mundur atau mengejar mereka, *hooligans* yang berpaling dan lari dari konfrontasi dengan memukul

Hooligans sangat berkembang pesat di Inggris, hal tersebut disebabkan karena masyarakat Inggris menganggap sepakbola seperti sebuah keyakinan atau agama warga (*civil religion*), sehingga mereka beranggapan bahwa sebuah klub adalah sebuah perwujudan tentang keyakinan atau agama, cinta, harga diri, serta kehormatan dari mereka terhadap klub kesayangannya (Wahyudi,2009:114). Namun keyakinan mereka terhadap klub kesayangannya berbanding terbalik dengan perilaku mereka dalam sebuah pertandingan, mereka kerap bersikap menjurus kepada perilaku destruktif apabila klub kesayangannya tidak tampil bagus dan mengalami kekalahan dalam sebuah pertandingan. Perilaku rusuh tersebut tidak hanya terjadi di sekitar stadion saja, namun mendorong kerusuhan di luar stadion bahkan kerusuhan tersebut terkadang terjadi saat klub mereka sedang tidak bertanding. Oleh karena itu, perilaku anarkis serta destruktif suporter sepakbola pada tahun 1970-an menjadi fenomena sosial yang luar biasa melanda Inggris (Trypuc,2009:6).

Terlepas dari hal tersebut ternyata *hooligans* tidak hanya berkembang pesat di Inggris saja, namun menyebar luas ke seluruh benua Eropa dan bahkan hingga Amerika Selatan. Namun di setiap Negara memiliki penyebutan berbeda di Denmark dengan sebutan *rolligan*, di skotlandia disebut dengan *tartan army* serta di Amerika Latin disebut dengan *barrabravas* (Handoko, 2008:33). Ada *point* penting disini yang perlu ditegaskan mengapa *ultras* dari Negara Italia tidak dicantumkan. Karena secara tujuan *ultras* memiliki tujuan yang berbeda dengan *hooligans*, di mana *ultras* memiliki tujuan semata-mata hanya untuk mendukung tim

kesayangannya bukan melalui adu fisik namun melalui kreativitas yang mereka tunjukkan seperti menyalakan gas berwarna-warni untuk mencari perhatian, serta pergerakan manusia menyerupai gelombang di dalam stadion (Wahyudi,2009:104). Tentunya hal tersebut Berbeda dengan *hooligans*, di mana *hooligans* lebih merujuk ke tindakan destruktif.

Berberapa penelitian menyebutkan bahwa kebanyakan anggota *hooligans* adalah masyarakat *grassroots* (akar rumput), di mana mayoritas mereka berasal dari kelas menengah ke bawah, banyak dari mereka berumur di bawah 35 tahun, serta mendatangi pertandingan pada hari sabtu sebagai jalan hiburan bagi mereka setelah satu minggu bekerja (Waddington dalam Trypuc, 2009). Pernyataan tersebut diperkuat oleh Survei yang dilakukan oleh seorang sosiolog pada tahun 1960-an terhadap 520 perusuh sepakbola atau biasa disebut *hooligans* yang ditahan kepolisian, menunjukkan bahwa 68,1% kelompok terbesar mereka berasal dari kelas sosial menengah ke bawah atau buruh kasar (Wahyudi, 2009: 108).

Dari latar budaya tersebut maka tidak heran jika di sepakbola ditemukan sebuah budaya kekerasan yang ditimbulkan oleh *hooligans* yang kebanyakan dari mereka berasal dari masyarakat kelas menengah ke bawah. Hal ini diperkuat oleh sifat pekerjaannya yang kasar dan merupakan pangkal daripada perilaku kasar yang manifestasinya antara lain menggunakan kekerasan sebagai ekspresi mereka dalam menanggapi sebuah pertandingan yang nampak nyata pada *hooligans*. Frustrasi dalam hidup bermasyarakat adalah sumber yang melahirkan agresi, tidak berubahnya status mereka dalam

jangka waktu yang panjang membuat kelompok ini patah semangat untuk mengubah keadaanya. Suasana pertandingan yang gegap gempita adalah media yang ideal untuk mengekspresikan diri, lalu kebencian dan sikap kasar pada lawan seolah-olah mendapatkan legitimasi. *Hooligans* sering dianggap sebagai sekelompok manusia yang selalu melakukan sikap tercela, namun anggapan yang muncul tersebut ketika yang terlihat oleh kita hanya kejelekannya saja dan keburukan yang ditimbulkan oleh perilaku *hooligans*.

Kesamaan nasib dan pandangan mereka tentang realitas kerasnya dunia dibarengi dengan kesamaan hobi sepakbola seakan 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).

Seiring dengan perkembangan jaman, tidak selamanya citra keras hooligan berasal dari kelas pekerja, menurut Franklin Foer dalam bukunya menyebutkan pengaruh globalisasi dan gentrifikasi (peningkatan status kelas pekerja urban) yang melanda klub sepakbola Chelsea setelah di beli oleh Roman Abramovic. Membuat klub ini beralih dari klub yang paling diidentikan dengan *hooligans* kelas pekerja menjadi klub yang diidentikan dengan *hooligans* cosmopolitan. Kemajuan-kemajuan tersebut memberikan pukulan yang telak bagi pendukung mereka dari kelas buruh seolah mereka telah ditinggalkan, dan hooligans klub Chelsea pun bertransformasi menjadi hooligan yang berasal dari kelas atas (Foer dalam Wahyudi, 2009: 105). Hal tersebut terlihat dari penampilan mereka yang lebih berkelas, namun peningkatan kelas tersebut masih sedikit bertolak belakang dengan

penampilan mereka. Semakin maju struktur perekonomian belum tentu tegak lurus dengan sistim kemasyarakatannya (Wahyudi, 2009:109). Hal tersebut dibuktikan dengan kemajuan perekonomian Inggris dengan perilaku destruktif *hooligans* di negara tersebut.

Seperti yang kita ketahui bahwa keberadaan *hooligan* saat ini masih menghantui liga Inggris di tengah modernitas sepakbola yang mereka banggakan ternyata terdapat sebuah perilaku yang kurang dewasa dan beretika yang dilakukan oleh para *hooligans*. Sejumlah pihak mengatakan bahwa kekerasan yang ditimbulkan oleh *hooligans* dapat diminimalisir jika *hooligans* menganggap sepakbola layaknya sebagai sebuah olahraga, serta para pemain agar dapat meredam potensi terjadinya kekerasan bila mereka sungguh-sungguh dan bermain sportif, karena faktor utama yang dapat mematahkan kekerasan *hooligans* tersebut adalah pemain, di mana pemain harus mempertontonkan pertandingan yang menarik tanpa kekerasan.

C. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif, metode ini membahas suatu situasi tertentu dengan tidak berhubungan kepada pengujian hipotesis maupun dengan membuat suatu prediksi. Data-data yang didapatkan tidak diolah melalui perhitungan yang matematis maupun rumusan statistik. Peneliti hanya mengidentifikasi dan menganalisis kemudian memaparkan hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut dengan dukungan dari data-data yang didapatkan sebelumnya. Oleh sebab itu, maka inilah bahwa penelitian

kualitatif bersifat induktif karena tidak dimulai dari hipotesis sebagai generalisasi untuk menguji kebenarannya melalui pengumpulan data yang bersifat khusus. Penelitian kualitatif dimulai dengan mengumpulkan informasi dalam situasi sewajarnya yang dirumuskan menjadi suatu generalisasi yang dapat diterima oleh akal sehat (*common sense*) manusia. Teori atau pendekatan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif melalui analisis semiotika, karena dalam penelitian ini yang diutamakan adalah kualitas analisis. Penelitian kualitatif adalah rangkaian kegiatan atau proses menjangkau informasi dari kondisi sewajarnya dalam kehidupan suatu objek (Effendi dan Uchana, 1994:3-4).

Sebagai ilmu tentang tanda, semiotika digunakan sebagai teknik atau metode dalam menganalisis dan menginterpretasikan sebuah teks. Komarudin Hidayat mengatakan bahwa kajian semiotika adalah mempelajari fungsi dalam teks, yaitu bagaimana memahami sistem tanda yang ada dalam teks, di mana tanda tersebut berperan membimbing pembacanya agar bisa menangkap pesan yang terkandung di dalamnya. Dengan kata lain semiotika berperan untuk melakukan interogasi terhadap kode-kode yang dipasang oleh penulis agar pembaca bisa memasuki bilik-bilik makna yang tersimpan dalam sebuah teks. (Komarudin Hidayat dalam Sobur, 2004:107). Dalam penelitian ini, analisis semiotika akan dilakukan dengan mendasarkan pada model yang dikemukakan oleh Barthes, di mana dalam hal ini tidak hanya petanda, penanda ataupun tanda yang dianalisis tetapi terdapat makna konotatif yang terdapat dalam film tersebut. Dalam penerapannya metode semiotika ini

menghendaki pengamatan secara menyeluruh dari semua adegan yang mengandung unsur-unsur identitas kehidupan seorang *hooligans*.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah film *green street hooligans*, kemudian yang akan menjadi fokus analisis dari penelitian ini adalah isi dalam teks yang berupa tanda-tanda (*sign*) yang muncul membentuk sebuah makna mengenai identitas seorang *hooligan* dalam film tersebut. Pada film *green street hooligans* identitas *hooligan* tidak hanya direpresentasikan oleh aktor utama namun juga semua aktor pendukung dan figuran yang tampil dalam film ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian, maka penulis menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data. Dalam menggunakan beberapa teknik pengumpulan data tersebut diharapkan peneliti dapat memperoleh data yang representatif. teknik yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data tersebut meliputi sebagai berikut

a. Penelitian Kepustakaan

Penelitian kepustakaan berdasarkan dari sumber-sumber tertulis berupa buku, dokumentasi, jurnal, surat kabar, dan literatur ilmiah lainnya. Data seperti ini sangat berperan dalam metode analisis secara kualitatif,

b. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menganalisis film melalui kaset video, sehingga nantinya akan membantu dan mengetahui mengenai identitas *hooligans* yang terkandung dalam film GSH.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Kegiatan teknik analisis data ini meliputi menggunakan data, menilai data atau menganalisis data kemudian menafsirkan data serta diakhiri dengan menarik kesimpulan dari hasil penelitian mengenai identitas yang ada dalam film GSH. Analisis semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika Barthes. Model semiotika Barthes merupakan penyempurnaan dari semiotika Saussure. Pemilihan metode analisis semiotika Roland Barthes karena metode semiotika ini tidak hanya terpaku kepada relasi antara penanda dan petanda, akan tetapi model Barthes menggambarkan kompleksitas relasi makna dengan dua tingkatan penandaan yakni denotatif dan konotatif sehingga memperdalam pemaknaan teks pada film GSH, serta mitos yang dikaitkan dengan identitas *hooligans* yang berlaku sebelumnya di dalam kultur masyarakat Inggris.

Barthes berpendapat semiotika adalah ilmu mengenai bentuk (*form*). Teks tidak hanya berarti berkaitan dengan aspek linguistik, semiotika dapat meneliti teks di mana tanda-tanda terkodifikasi dalam sebuah sistem, sehingga semiotika dapat meneliti bermacam macam teks seperti berita, film, iklan,

fashion, fiksi, puisi dan drama (Sobur 2001:123). Berikut ini adalah sistem semiotika menurut Barthes yang mempunyai unsur konotatif dan denotatif.

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotatif sign (tanda denotatif)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIF SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Tabel 1.1

Sumber gambar : Semiotika sistem dari Barthes (Cobley&Janz, 1999:51)

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material. Dalam konsep Barthes tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya (Sobur, 2002:69). Inilah yang menjadi sumbangan terpenting Barthes bagi penyempurnaan semilogi Saussure.

Membahas tentang tanda denotasi dan konotasi, terdapat perbedaan antara keduanya. Roland Barthes telah memberikan rancangan model yang sistematis terhadap penganalisaan makna suatu tanda, yaitu dengan melalui dua tahap pemaknaan (*two order of signification*). Tahap yang pertama disebut denotasi dan tahap yang kedua disebut konotasi, di mana hal tersebut akan

1. Pemaknaan tingkat pertama (*first order signification*)

Signifikasi tahap pertama menggambarkan hubungan antara *signifier* dan *signified* dalam suatu tanda dengan realitas eksternal yang ditujunya yang disebut dengan denotasi. Denotasi merupakan makna tanda yang terlihat jelas. Denotasi merupakan penandaan primer (sistem penandaan tingkat pertama) yang merupakan penunjukan arti *literature* atau yang eksplisit dari gambar, kata-kata dan fenomena yang lain atau dengan kata lain apa yang digambarkan tanda dalam sebuah objek. Denotasi menjadi landasan dari tahap kedua (konotasi).

2. Pemaknaan tingkat kedua (*second order of signification*)

Pada tingkat kedua ini sistem penandaanya disebut konotasi. Konotasi menggambarkan hubungan yang terjadi ketika suatu tanda dilihat dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan dengan nilai-nilai budaya mereka. Konotasi melibatkan simbol-simbol, sejarah dan hal-hal yang berhubungan dengan emosional. Makna konotasi oleh Barthes disebut sebagai mitos, yaitu makna yang didapat seseorang berdasarkan referensi kultural yang dimilikinya.

Makna konotasi identik dengan operasi ideologi yang disebut sebagai “mitos” dan berfungsi untuk mengungkap serta memberikan pembenaran bagi nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu (Sobur,2002:71). Mitos merupakan sebuah pandangan atau produk yang telah dipercaya oleh masyarakat sehingga menjadi sesuatu yang biasa di dalam lingkungan masyarakat tersebut. Contohnya seperti mitos primitif mengenai hidup dan

mati, manusia dan dewa, dan sebagainya. Barthes menggunakan mitos sebagai seorang yang percaya, dalam artianya yang orisinal. Menurut Barthes, mitos adalah cerita yang digunakan suatu kebudayaan untuk menjelaskan atau memahami berberapa aspek dari relitas atau alam (Fiske, 1990:121). Dengan kata lain mitos merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu.

Berdasarkan pada uraian mengenai semiotika di atas, selanjutnya pada obyek penelitian ini akan dianalisis secara tekstual, yaitu mengamati tanda-tanda yang terdapat pada film *GSH*. Pada tahap pertama film akan dilihat secara keseluruhan, dalam hal ini tanda dapat berupa dialog yang diucapkan, simbol-simbol serta *setting* adegan.

Pada tahap selanjutnya, film akan dianalisis berdasarkan potongan gambar yang dapat dianggap sebagai tanda (*sign*). Yang kemudian gambar tersebut dianalisis dengan melihat *shot size* dan *angle* kamera yang membentuk dan mengkontruksi identitas *hooligan* yang berupa perilaku yang ditampilkan dalam adegan-adegan yang terdapat dalam film tersebut. Berikut ini adalah unsur-unsur dalam pengambilan gambar, yang menunjukkan penanda dan petanda pada setiap pengambilan gambar

Tabel 1.2
Ukuran *shot* (*shot Size*), definisi beserta petandanya (makna)

Petanda (<i>Camera shot</i>)	Definisi	Penanda (Artinya)
-----------------------------------	----------	----------------------

<i>Extreme close up</i>	Sedekat mungkin dengan obyek (misalnya hanya mengambil bagian dari wajah seperti hidung, mata).	Kedekatan hubungan dengan cerita atau pesan film.
<i>Close-up</i>	Wajah keseluruhan sebagai objek	Keintiman, tetapi tidak sangat dekat, dapat juga menandakan bahwa obyek sebagai inti cerita
<i>Medium shot</i>	Setengah badan	Hubungan personal antar tokoh dan menggambarkan kompromi yang baik.
<i>Long shot</i>	Setting dan karakter	Konteks, <i>scope</i> dan jarak public
<i>Full shot</i>	Seluruh badan obyek	Hubungan sosial.

Sumber: Arthur Asa Berger, 1983, *Media Analysis Techniques*, London: Sage Publication, hal 38.

Keterangan Tabel :

a. *Extreme close-up*

Merupakan bagian pengambilan gambar dalam bentuk *close-up* yang sangat besar dan memperlihatkan bagian yang diperbesar dari sebuah benda atau bagian tubuh manusia. Misalnya: hanya hidung, mata dan telinga manusia. Keberadaan benda-benda kecil yang sangat vital dalam rangkaian cerita.

b. *Close-up*

Tembakan kamera pada jarak yang sangat dekat dan memeperlihatkan hanya bagian kecil subyek misalnya wajah seseorang. *close-up* cenderung mengungkapkan pentingnya obyek dan sering memiliki arti simbolik. Pengambilan gambar secara *close-up* dapat memberikan efek yang kuat dan pengambilan konsentrasi pada titik tertentu, sehingga mudah

menimbulkan rangsangan dan reaksi serta tanggapan bahkan emosi juga

dapat menimbulkan informasi terhadap nilai yang tidak mungkin terlihat oleh penonton. Pengambilan makna ini bermakna karena adanya sebuah keintiman (Berger, 1997:33).

c. *Medium shot*

Shot yang ditampilkan lebih dekat dengan subyeknya dibanding *long shot* dalam kaitan dengan subyek manusia. *Shot* ini menampilkan obyek dari pinggang ke atas, sangat fungsional untuk memotret adegan pengenalan, terutama sebagai transisi dari *long shot* ke *close shot*. Pengambilan gambar ini memperlihatkan hampir seluruh tubuh dan mempunyai makna (petanda) adanya hubungan personal.

d. *Long shot*

Subyek akan terlihat 2/3 dari tinggi layar (Holland, 1997:56). Dengan pengambilan gambar yang *long shot* bisa menimbulkan suatu suasana yang dapat memperlihatkan keseluruhan pemandangan subyek, cara pengambilan gambar dengan kamera terhadap sebuah obyek itu bisa dikenali (Irwanto, 1999:22). Penanda atau pengambilan gambar secara *long shot* mempunyai definisi memperlihatkan *setting* dan karakter serta makna (petanda) kaitannya dengan gambar subjek (Berger, 1997:33).

Shot yang memperlihatkan figur seseorang secara penuh dari kepala hingga ujung kaki. *Full shot* biasanya dipergunakan untuk memperlihatkan lokasi dari adegan (seluruh obyek).

Tabel 1.3

Teknik Editing (*Editing Technique*), definisi beserta petandanya (makna)

Penanda (transisi Editing)	Definisi	Petanda (Makna)
<i>Fade in</i>	<i>Image</i> muncul dari gelap ke terang	Permulaan dari sebuah cerita
<i>Fade out</i>	<i>Image</i> muncul dari terang kegelap	Akhir dari sebuah cerita
<i>Cut</i>	Perpindahan dari gambar yang satu ke gambar yang lain	Simultan, kegairahan
<i>Dissolve</i>	Perpaduan bertahap dari akhir sebuah <i>shot</i> berikutnya dengan <i>image</i> atau <i>shot</i> pertama bertahap menghilang atau memudar	Pemuncuan <i>Image</i> baru

Sumber: Arthur Asa Berger, 1983, *Media Analysis Techniques*, London: Sage Publication,

Tabel 1.4

Sudut kamera (*camera angle*), *shot size*, *depth of field*, pencahayaan beserta makna konotasi yang dihasilkan

Aspek Formal	Makna Konotasi
1. Sudut Kamera (<i>Camera angle</i>) <ol style="list-style-type: none"> a. Dari atas (<i>High angle</i>) b. Normal (<i>Eye level</i>) c. Dari bawah (<i>Low angle</i>) 	<ol style="list-style-type: none"> a. Posisi sub-ordinat, lemah b. Netral (sesuai dengan pandangan normal) c. Posisi berkuasa, sok pahlawan, sombong

<p>2. Jarak obyek dari kamera (<i>Shot size</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. <i>Long shot</i> b. <i>Medium shot</i> c. <i>Close-up</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Memasukan <i>scene</i> ke dalam konteks. b. Menempatkan <i>audience</i> pada jarak “aman”, cukup dekat dengan mengamati namun tidak personal. c. Posisi yang intim, menandakan sebuah momen yang emosional.
<p>3. Ruang ketajaman (<i>Depth of field</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Satu fokus penuh (<i>Deep focus</i>) b. Fokus Terpilih (<i>Selective focus</i>) c. Fokus lembut (<i>Soft focus</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> a. Eksperensial, <i>mise-en-scene</i> sangat pasti. b. Mengindikasikan apa yang penting dalam <i>Scene</i>. c. Nostalgia, Romantisme
<p>4. Pencahayaan (<i>Lighting</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Cahaya terang (<i>High key</i>) b. Cahaya remang-remang (<i>Low key</i>) c. Cahaya pengikis (<i>Fill light</i>) d. Cahaya dari belakang (<i>Back light</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> a. Optimistik b. Muram c. Natural, minimnya <i>fill</i> menciptakan kontras yang ekstrim antara cahaya dan gelap seperti film noir. d. <i>Glamour</i>.

Sumber : Nick Lacey, 1998, *Image Representation Key Concepts in Media Studies*, New York, St. Martin's Press, hal 23.

Camera angle.

Camera angle adalah posisi kamera atau sudut pengambilan, tinggi rendahnya kamera dapat digunakan untuk membawa efek dramatis, kamera dapat menangkap subyek dengan sudut pengembalian kamera.

- a. *High angel.*

b. Eye level.

Posisi kamera yang umum digunakan. Biasanya tidak menghasilkan apa-apa hanya merekan apa yang sedng terjadi dan posisi sejajar dengan pandangan mata bersifat netral dan biasa.

c. Low angel.

Kamera ditempatkan lebih rendah dari obyek, sudut pandang mendongak. Seorang tokoh akan tampak lebih gagah dan berwibawa, sudut pandang seperti ini memberikan kesan berkuasa, kuat atau besar pada obyek yang disorotnya.

Setelah dilihat dari *angle* kamera perilaku, adegan serta setting maka analisis selanjutnya dilanjutkan pada apa yang ada tentang identitas *hooligans* dalam film *GSH*.