**PRESENTASI HOOLIGANISME DALAM FILM
(ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE DALAM FILM AWAYDAYS)**

**HOOLIGANISM PRESENTATION IN FILM
(SEMIOTIC ANALYSIS OF JOHN FISKE ABOUT HOOLIGANISM IN
AWAYDAYS FILM)**

Iqbal Ibrahim Sungkar¹, Rana Akbari Fitriawan, S.Sos., M.Si², Asaas Putra, S.Sos., M.I.kom³

¹Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

²Dosen Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

³Dosen Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

¹iqbalsungkar@outlook.com, ²ranaakbarifitriawan@gmail.com, ³Asaasputra@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna semiotik tentang hooliganisme yang terdapat dalam film *Awaydays*, menganalisis apa saja tanda yang terdapat dalam film *Awaydays* yang berkaitan dengan hooliganisme dari level realitas, level representasi, dan level ideologi. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka, dokumentasi dan penelusuran data secara online. Objek yang dianalisis merupakan *sequences* yang terdapat dalam *Awaydays* dengan mengambil enam *sequences*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *Awaydays* ini merepresentasikan para *hooligan*, yaitu *supporter* sepakbola yang brutal ketika tim yang didukungnya kalah dan suka membuat kerusuhan di stadion maupun di luar stadion. Selain itu, peneliti menemukan bahwa para anggota *hooligan* ini adalah kumpulan *supporter* sepak bola yang mempunyai perilaku buruk baik itu verbal maupun non-verbal. Dan film ini juga mengusung ideologi fanatisme yang menganut ketertarikan seseorang akan sesuatu secara berlebihan sehingga orang yang tidak sama dianggap bertentangan. Sehingga film *Awaydays* ini merupakan salah satu film yang mengandung unsur hooliganisme dan mengandung ideologi fanatisme di dalamnya dengan menggunakan film sebagai media agar pesan pembuat film dapat tersampaikan kepada masyarakat luas.

Kata kunci: Semiotika, John Fiske, Hooliganisme, Representasi.

Abstract

The research conducted to find out the meaning of semiotics about hooliganism values contained in *Awaydays* film and analyze what are the signs contained in *Awaydays* film which is related to the value of hooliganism from the level of reality, the level of representation, and ideological level. This research used qualitative methods with John Fiske's semiotics approach. The data collecting technique which is use library research, documentation study and online data researches. The object that being analyzed is *Awaydays* movie, while subject who is analyzed is the sequences which is contained in *Awaydays* movie by taking six sequences. The results showed that *Awaydays* film representing hooligan, which is football supporter who always brutal when their football club lost the match and like to do anarchy things in stadium or outside stadium. In addition, researchers found that hooligans is a group of football supporter that has bad behavior on verbal or non-verbal. And the film also carries the ideology of fanaticism that adheres interest in someone of something excessively that people are not the same as deemed contrary. *Awaydays* movie so this is one of films containing elements of hooliganism and contains ideological fanaticism in it by using film as a medium for a message to filmmakers can be delivered to the public.

Keywords: Semiotics, John Fiske, Hooliganise, Representation.

1. Pendahuluan

Film adalah medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan. Dalam ceramah- ceramah penerangan atau pendidikan kini banyak digunakan film sebagai alat pembantu untuk memberikan penjelasan, bahkan filmnya sendiri banyak yang berfungsi sebagai medium penerangan dan pendidikan secara penuh, artinya bukan sebagai alat pembantu dan juga tidak perlu dibantu dengan penjelasan, melainkan medium penerangan dan pendidikan yang komplit. (Effendy, 2003:209).

Selain menjadi medium, film merupakan cermin atau jendela masyarakat di mana media massa itu berada (Mulyana, 2008:89), sehingga cerita yang diangkat di dalamnya pun banyak menceritakan kehidupan sosial yang terjadi dalam masyarakat serta kesenjangan-kesenjangan yang timbul akibat adanya suatu masalah yang terjadi. Oleh karena itu, fungsi film yang dapat menjadi media ekspresi khalayak masyarakat dari berbagai golongan.

Salah satu film yang mengambil kisah tentang kehidupan sosial di masyarakat adalah film *Awaydays*. Film ini mengisahkan tak semata-mata film tentang keberingasan pendukung sepak bola di Inggris. Selama 105 menit menyaksikan film ini, penonton hanya disuguhi sekitar 20 detik adegan permainan sepak bola. Selebihnya isi film ini menampilkan banyak kekerasan yang dilakukan oleh kelompok *hooligans*. Film *Awaydays* juga menampilkan kultur *fashion* kasual sepak bola yang mulai berkembang di masa itu. Film *Awaydays* juga memberikan informasi tentang kehidupan suporter sepak bola di Inggris yang cenderung penuh dengan aksi hooliganisme. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menganalisis sebuah film berdasarkan teori kode-kode televisi John Fiske yang terdapat dalam film *Awaydays*.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Komunikasi Massa

Komunikasi Massa merupakan suatu tipe komunikasi manusia (*human communication*) yang lahir bersamaan dengan mulai digunakannya alat-alat mekanik, yang mampu melipatgandakan pesan-pesan komunikasi (Wiryanto, 2006:1).

2.1.1 Fungsi Komunikasi Massa

Fungsi komunikasi massa bagi masyarakat menurut Joseph R. Dominick (dalam Ardianto, 2007:15) terdiri dari *surveillance* (pengawasan), *interpretation* (penafsiran), *linkage* (keterkaitan), *transmission of values* (penyebaran nilai), dan *entertainment* (hiburan).

2.1.2 Film Sebagai Media Massa

Sebagai media massa, film digunakan tidak hanya sebagai media yang merefleksikan realitas namun juga bahkan membentuk realitas. Adapun salah satu pengertian film adalah menurut UU nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman, yaitu film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

2.2 Film

Menurut Marcel Danesi, (2010: 134) film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata. Film telah menjadi media komunikasi audio visual yang akrab dinikmati oleh segenap masyarakat dari berbagai rentang usia dan latar belakang sosial. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya (Sobur, 2004:127).

2.2.1 Jenis Film

Menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul "Memahami Film" (Pratista, 2008:4), secara umum jenis film terbagi menjadi tiga jenis, yaitu :

- a) Film Dokumenter
- b) Film Fiksi

c) Film Eksperimental

2.2.2 Tata Bahasa Film

a) *Mise-en-scene*

Mise-en-scene adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film (Pratista, 2008:61). *Mise-en-scene* merupakan unsur sinematik yang paling mudah untuk dikenali dikarenakan hampir seluruh gambar dalam film adalah bagian dari unsur ini.

b) Sinematografi

Menurut Frost, (dalam Novan,2013 : 6) sinematografi merupakan adalah kata serapan dari bahasa Inggris *cinematography* yang asalnya dari bahasa Latin *kinema* 'gambar'. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide atau dapat mengemban cerita.

2.3 Representasi

Representasi merupakan kegunaan dari tanda. Marcel Danesi mendefinisikannya sebagai berikut : “proses merekam ide, pengetahuan atau pesan dalam beberapa cara fisik disebut representasi”. Ini dapat didefinisikan lebih tepat sebagai kegunaan dari tanda yaitu untuk menyambungkan, melukiskan, meniru sesuatu yang dirasa, dimengerti, diimajinasikan atau dirasakan dalam beberapa bentuk fisik (Wibowo, 2011 : 122). Representasi adalah sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, melalui kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasinya (Fiske, 2004 : 282). Secara ringkas, representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Lewat bahasa tersebut itulah seseorang yang dapat mengungkapkan pikiran, konsep, dan ide-ide tentang sesuatu (Juliastuti, 2000).

2.4 *Hooligan* dan Hooliganisme

Hooligan adalah suporter sepak bola yang brutal ketika klub kesayangannya kalah bertanding. *Hooligan* merupakan suporter sepak bola dari Inggris, namun akhir-akhir ini menjadi fenomena dunia. Sebagian besar dari *hooligan* adalah para *backpacker* yang berpengalaman dalam melakukan sebuah perjalanan. Tidak sedikit dari mereka yang keluar masuk penjara karena sering terlibat dalam sebuah perkelahian. *Hooligan* ini jarang menggunakan pakaian yang sama dengan klub kesayangan mereka agar tidak terdeteksi kehadirannya oleh aparat. Meski demikian, keunggulan dari hooligan ini mereka paling anti menggunakan senjata dalam sebuah perkelahian, karena menurut mereka itu hanyalah sebuah cara yang dilakukan oleh sekelompok pengecut.

Menurut Eric Dunning dalam tulisannya yang *Towards Sociological Understanding of Football Hooliganism as A Word Phenomenon* (2000) menyebutkan bahwa hooliganisme adalah fenomena perilaku kekerasan yang sedikit banyak berkaitan dengan ranah sepak bola. Ini bisa meliputi konflik fisik antar kelompok suporter, menyerang pemain lawan, vandalisme terhadap klub lawan dan sejenisnya. Hooliganisme dilekatkan pada perilaku suporter sepak bola yang berasal dari Inggris yang terkenal dengan aksi kekerasannya (Dunning dalam Junaedi, 2012:4).

2.5 Psikologi Sosial

Psikologi sosial merupakan suatu ilmu yang menguraikan tentang kegiatan-kegiatan manusia dalam hubungannya dengan situasi - situasi sosial, seperti situasi kelompok, situasi massa dan sebagainya termasuk di dalamnya interaksi antara orang dan hasil kebudayanya.

2.6 Semiotika

Istilah semiotika secara etimologis berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda” . Tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat mewakili sesuatu yang lain. Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu

yang mempelajari objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Wibowo, 2011 : 5).

3. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata – kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2011 : 6).

4. Hasil dan Pembahasan

Ekspresi adalah komponen dari level realitas yang dominan muncul dalam keenam *sequences* yang terdapat pada film ini. Ekspresi adalah pengungkapan atau pernyataan maksud atau tujuan seseorang dengan menggunakan mimik wajah. Dalam film *Awaydays*, ekspresi yang sering kali dimunculkan ialah ekspresi marah dan kesal. Patut diketahui bahwa kedua ekspresi ini berbeda, namun bisa saja berkaitan satu sama lain. Seseorang bisa saja marah, jika sebelumnya ia merasa kesal. Kemarahan (*anger*) adalah suatu emosi yang terentang mulai dari iritabilitas sampai agresivitas yang dialami oleh semua orang. Biasanya, kemarahan adalah reaksi terhadap stimulus yang tidak menyenangkan atau mengancam

Ekspresi yang ditampilkan oleh para *hooligans* ini menunjukkan bahwa mereka ini menunjukkan kekuatan mereka kepada orang lain sehingga orang-orang yang ada disekililingnya akan ketakutan jika berhadapan dengan *hooligan*. Hal ini dilakukan mereka untuk menunjukkan bahwa mereka adalah orang – orang yang penuh emosi.

Lalu, komponen kedua dari level realitas yang dominan muncul dalam keenam *sequences* film *Awaydays* ini adalah perilaku. Perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Dalam film ini, terutama dalam keenam *sequences*, komponen perilaku peneliti pisah menjadi dua jenis untuk mempermudah pembahasan. Kedua jenis perilaku tersebut dapat dilihat melalui komunikasi verbal dan non-verbal yang ditunjukkan oleh aktor dalam film ini.

Dalam konteks ini, perilaku verbal peneliti artikan sebagai ucapan-ucapan yang dilontarkan oleh para aktor dalam beberapa *sequences*. Ucapan, monolog ataupun dialog memegang peranan sebagai pengantar maksud yang ingin disampaikan aktor dalam bentuk kata-kata ataupun kalimat. Beberapa yang menarik perhatian adalah banyaknya ucapan maupun umpatan-umpatan kasar hanya dalam satu atau dua *sequences* yang dipilih, terutama pada *sequences* yang memiliki adegan perkelahian. Kata-kata kasar yang mereka gunakan bertujuan untuk memicu dan menaikan kepercayaan diri mereka, serta untuk membuat mental lawan turun. Selain itu, banyak faktor lain yang menjadikan para *hooligans* sering menggunakan kata-kata, yaitu pengaruh minuman beralkohol (Wahyudi, 2009 : 87). Minuman beralkohol seperti bir akan membuat seseorang menjadi mabuk dan akan sulit untuk mengontrol ucapan mereka

Jenis perilaku yang kedua ialah perilaku fisik, atau perilaku yang pada umumnya kita ketahui secara kasat mata. Dalam beberapa *sequences* terlihat bahwa *hooligans* seperti gemar sekali mencari-cari masalah dan memancing keributan. Seperti yang dikatakan oleh Wahyudi dalam bukunya “*The Land Of Hooligans*” bahwa mereka para *hooligans* akan merasakan kenikmatan saat mereka menghadapi situasi rusuh, baik dengan kelompok suporter lain maupun dengan aparat keamanan (Wahyudi, 2009 : 88). Selain rasa cinta terhadap tim yang didukungnya dan kepuasan tersendiri, alkohol juga menjadi pemicu aksi kekerasan.

Beranjak ke pembahasan level selanjutnya dalam semiotik John Fiske, yaitu level representasi. Dalam level representasi ini, yang menjadi acuan dalam penentuan komponen-komponen dalam sebuah film di antaranya adalah *setting* (latar) dan teknik pengambilan gambar,. Beberapa komponen dari level representasi ini muncul dalam *sequences-sequences* yang sudah peneliti pilih sebelumnya. Dari sekian komponen tersebut, yang muncul secara dominan dalam *sequences* adalah teknik pengambilan gambar dengan metode *long shot*.

Dalam film ini, muncul berbagai latar yang masuk dalam analisis peneliti, di antaranya adalah tribun stadion, stasiun kereta api, dan kawasan di bawah jembatan. Tribun stadion sepak bola memang

sangat erat hubungannya dengan *hooligans* di mana ini adalah tempat para *hooligans* menikmati pertandingan yang sedang berlangsung. Selain itu, stadion sepak bola menjadi tempat yang paling memungkinkan terjadinya aksi *hooliganisme* karena di tribun penonton ini para anggota *hooligans* bertemu dengan kelompok musuh. Latar selanjutnya adalah stasiun kereta api yang menjadi latar paling dominan di film ini. Stasiun kereta api merupakan titik berkumpul favorit bagi para anggota *hooligans*. Mereka berkumpul di stasiun dan berangkat bersama-sama dengan transportasi kereta api ke kota lain apabila tim yang sedang didukungnya bertanding di kota lain. Selain tribun stadion dan stasiun kereta api, kawasan di bawah jembatan pinggir kota juga menjadi tempat favorit para *hooligans* melakukan aksinya. Selama dekade 1980-an, media memunculkan istilah *lagerlout* untuk menyebut para pelaku kerusuhan anti-polisi yang muncul di kota-kota pinggiran di Inggris. Kawasan ini bukan kawasan kota besar, akan tetapi dekat dengan kota besar. Selain itu, kawasan ini menjadi tempat yang sering digunakan antara kelompok *hooligans* dengan kelompok lain untuk melakukan aksi perkelahian.

Pada film ini, penulis menemukan banyaknya adegan yang menggunakan teknik pengambilan gambar *long shot*. Teknik *long shot* adalah teknik pengambilan gambar yang hanya menggunakan area yang cukup untuk memperlihatkan seluruh tubuh objek tanpa terpotong oleh *frame*. Teknik *long shot* ini hanya mensorot subjek utama dan bermaksud untuk menonjolkan subjek dengan ekspresi dan interaksinya tanpa ada bagian tubuh yang terpotong. Para penonton dapat dengan mudah mengetahui lokasi mana saja yang sering dijadikan tempat untuk para *hooligans* beraksi seperti stasiun kereta api, stadion sepak bola dan kawasan sub urban lainnya. Dengan begitu, para penonton yang menyaksikan film ini dapat dengan mudah mengetahui identitas dan lokasi budaya yang ada di film ini.

5. Simpulan

5.1 Level Realitas

Hooliganisme direpresentasikan atau digambarkan dalam level realitas dari visualisasi yang ada dalam *sequences* yang telah dianalisis dalam bentuk ekspresi dan perilaku. Ekspresi yang ditampilkan oleh para pemeran dalam film ini sangat mewakili sifat umum para *hooligans* yang kejam dan mudah marah. Dalam film ini, terlihat jelas Elvis memasang ekspresi kesal dan marah ketika aksi brutalnya dilihat oleh orang lain. Kode perilaku yang ditunjukkan oleh para anggota *The Packs* dalam film ini sangat jelas menggambarkan hooliganisme dimana mereka seringkali berkelahi dengan kubu lawan. Selain itu, perilaku verbal seperti ucapan juga terlihat dalam film ini. Sebelum mereka berkelahi, kedua kubu selalu melontarkan kalimat-kalimat umpatan untuk mencaci maki lawannya.

5.2 Level Representasi

Hooliganisme dalam level representasi diperlihatkan melalui tanda berupa teknik pengambilan gambar dan *setting*. Dari kode teknik pengambilan gambar yang sering terlihat adalah teknik yang menggunakan *long shot*, *medium shot*, dan *medium close up*. Teknik *long shot* seringkali digunakan untuk menampilkan latar tempat dan waktu adegan yang sedang berlangsung secara luas. Setelah itu teknik *medium shot* seringkali digunakan untuk menunjukkan gerak gerik tubuh sang aktor ketika sedang berkelahi. Lalu, teknik *medium close up* dapat menunjukkan ekspresi para aktor yang sedang kesal. Selanjutnya dalam level representasi terdapat elemen *setting*. Tanda berupa latar atau *setting* yang merepresentasikan hooliganisme pada film ini dapat dilihat dari banyaknya adegan yang mengambil latar stasiun kereta api, tribun penonton, dan pinggiran kota. Tempat-tempat tersebut dapat menggambarkan bahwa para anggota *hooligans* sangat suka berpergian dengan transportasi kereta api, jika tim kesayangannya bertanding di luar kota. Kedua, tribun penonton merupakan tempat yang paling memungkinkan terjadinya aksi hooliganisme dimana tempat ini merupakan tempat kedua kubu kelompok *hooligans* saling bertemu. Lalu yang ketiga, daerah pinggiran kota dapat menggambarkan bahwa para *hooligans* merupakan orang-orang kelas menengah kebawah dan tempat ini jauh dari keramaian agar aksi mereka tidak diketahui oleh orang lain.

5.3 Level Ideologi

Berdasarkan dari ideologinya, film ini menggunakan ideologi fanatisme. Ideologi ini ingin dibangun oleh sutradara untuk memperlihatkan bahwa ternyata fanatisme dapat menggambarkan loyalitas terhadap suatu kelompok namun secara berlebihan sehingga para anggotanya akan memunculkan sikap arogansi, serta menganggap rendah kelompok lain. Dalam sepak bola, fanatisme terhadap suatu tim

sepak bola dapat memunculkan hooliganisme yang merupakan perilaku agresif dari suporter suatu tim sepak bola.

6. Saran

1. Sutradara dalam film *Awaydays* ini ingin menunjukkan hooliganisme suatu tim yang ada di negara Inggris. Akan tetapi, di dalam film ini hanya sedikit sekali adegan tentang sepak bola yang ditampilkan. Sehingga, penonton dapat kebingungan dalam mencari alasan apa penyebab suatu kelompok *hooligans* ini berkelahi.
2. Penelitian ini memiliki banyak kekurangan yang mungkin suatu hari nanti dapat diperbaiki dan dikembangkan. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan pendekatan semiotika milik Charles Sanders Pierce atau Roland Barthes. Sehingga diharapkan penelitian-penelitian selanjutnya dapat memperkaya penelitian mengenai hooliganisme dalam film, iklan, video, ataupun teks media lainnya.

Daftar Pustaka

- Effendy, Onong Uchjana. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wiryanto. 2006. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sobur, Alex. 2013. *Filsafat Komunikasi Tradisi dan Metode Fenomenologi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya .
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Wibowo, Wahyu. 2011. *Cara Cerdas Menulis Artikel*. Jakarta: Gramedia.
- Fiske, John. 2007. *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komperhensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wahyudi, Hari. 2009. "*The Land of Hooligans*". Jogkakarta: Garasi.