

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu bentuk media massa. Secara umum media massa memiliki fungsi sebagai penyalur informasi, hiburan, dan pendidikan. Film merupakan media *audio visual* yang sangat menarik karena sifatnya yang banyak menghibur khalayak dengan alur ceritanya.

James Monaco dalam *How to Read a Film* menyatakan bahwa film bisa dilihat dalam tiga kategori. Sebagai *Cinema* (dilihat dari segi estetika dan sinematografi), *Film* (hubungannya dengan hal di luar film, seperti sosial dan politik), dan *Movies* (sebagai barang dagangan).

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 *Awaydays* adalah sebuah film drama yang menceritakan tentang kehidupan penggemar sepak bola di Inggris. Film yang mendapatkan rating 5,8 versi *Internet Movie Database* (IMDb) ini dirilis

pada tanggal 22 Mei 2009 dan disutradarai oleh Pat Holder. Film ini diangkat dari novel dengan judul yang sama oleh Kevin Sampson yang awalnya diterbitkan sebelas tahun sebelumnya pada tahun 1998. Bagi pecinta sepak bola, film ini sangat menarik dengan menceritakan tentang penggemar sepak bola yang sangat kental dalam film ini. *Awaydays* merupakan salah satu film yang disumbangkan oleh *British Council* untuk ajang Festival Film Eropa atau *Europe On Screen* pada tahun 2009 di kota Bandung, Jawa Barat. (<http://showbiz.liputan6.com/read/249370/film-peraih-fringe-report-award-ramaikan-ffe>, diakses tanggal 16 Januari 2016 pukul 22.10 WIB). Film ini hanya diputar sekali di Bandung pada tiga November 2009 dengan pertimbangan biaya yang tinggi dikarenakan film ini dirilis pada 6 bulan sebelumnya, yaitu pada tanggal 22 Mei 2009. Meskipun film ini banyak menyuguhkan adegan kekerasan, film ini berhasil meraih penghargaan sebagai *Best Feature Film* dalam ajang *Fringe Report Award* pada tahun 2009 di London, Inggris. (http://www.imdb.com/event/ev0001435/2009?ref_=ttawd_ev_1, diakses tanggal 16 Januari 2016 pukul 22.15 WIB).

Film ini mengisahkan tak semata-mata film tentang keberingasan pendukung sepak bola di Inggris. Film ini sesungguhnya lebih menitikberatkan pada pencarian jati diri seorang remaja yang berusaha agar keberadaan dirinya diakui oleh kelompok *hooligans* (<http://www.telegraph.co.uk>, diakses tanggal 15 Januari 2016 pukul 20.25 WIB). Film ini berlatar tahun 1979 di kota Merseyside, Inggris. Negara ini merupakan asal mula *hooligans* lahir dan berkembang.

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* seperti melawan polisi, berkelahi antar *hooligans*, membuat kerusuhan dikota, dan sebagainya. 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.

Gambar 1.1 Cover Film Awaydays



(https://en.wikipedia.org/wiki/File:Awaydays_Poster.jpg, diakses 12 Desember 2015 pukul 01:16 WIB)

Hooliganisme secara luas dianggap sebagai perilaku nakal dan merusak oleh pendukung tim sepak bola yang terlalu bersemangat. Perilaku ini sering terjadi karena adanya persaingan antara tim yang berbeda dan konflik dapat terjadi sebelum atau setelah pertandingan sepak bola. Para *hooligans* sering memilih lokasi jauh dari stadion untuk menghindari penangkapan oleh polisi, akan tetapi konflik juga bisa meletus secara spontan di dalam stadion atau di jalan-jalan sekitarnya.

Gambar 1.2 Hooligans Inggris dan Rusia Terlibat Bentrok



(http://images.detik.com/community/media/visual/2016/06/12/0bd4210f-3d4f-4d56-9bf8-a017b6580d83_169.jpg?w=780&q=90, diakses 22 Juni 2016 pukul 15:16 WIB)

Seperti yang terjadi beberapa waktu yang lalu, aksi hooliganisme kembali terjadi pada ajang Euro 2016. Bentrokan antar suporter Euro 2016 terjadi di

Marseille, Perancis untuk kali kedua dalam dua malam berturut-turut. Kericuhan terjadi pada Jumat malam (10/6/2016) jelang laga Inggris melawan Rusia. Kedatangan para *hooligans* Inggris tersebut untuk mendukung timnas Inggris yang akan bertanding melawan Russia pada Minggu (12/06) WIB (<http://www.inddit.com/s-e1lop3/suporter-inggris-kembali-bentrok-dengan-pemuda-perancis-dan-superter-rusia>, diakses tanggal 20 Juni 2016 pukul 02:12 WIB).

Sepak bola merusuh atau hooliganisme merupakan stereotip sepakbola yang berasal dari Inggris, tapi kemudian menjadi fenomena global (Wahyudi, 2009:101). Sebagian besar dari *hooligan* adalah para *backpacker* yang telah berpengalaman dalam bepergian, mereka sering menonton pertandingan yang beresiko besar, banyak dari mereka sering keluar-masuk penjara karena terlibat bentrok fisik untuk mengantisipasi adanya kerusuhan, gaya berpakaian mereka pun sudah dipersiapkan untuk berkelahi mereka jarang menggunakan pakaian yang sama dengan tim yang mereka dukung dan memilih pakaian asal-asalan agar tak dideteksi oleh polisi.

Pada penelitian ini, peneliti ingin meneliti presentasi hooliganisme yang terdapat di film *Awaydays*. Menyikapi hooliganisme merupakan salah satu kekerasan gaya baru, hal ini terjadi karena terdapatnya simbol-simbol yang ada dari hooliganisme modern tidak berakar lagi dari ideologi asalnya, melainkan kini hooliganisme sudah menjadi gaya hidup. Bagi peminat olahraga khususnya sepakbola, kata *hooligan* bukanlah kosakata asing lagi. *Hooligan* merujuk pada pendukung fanatik Inggris, yang hampir pada setiap pertandingan berbuat kerusuhan sehingga dalam banyak kasus, pendukung fanatik ini kerap berurusan dengan kepolisian karena tidak menunjukkan sportivitas dan tidak bisa menerima kekalahan (Wahyudi, 2009: 98). Meskipun negara-negara lain lain juga memiliki *hooligan*, namun diyakini aksi kekerasan sepak bola ala Inggris lebih dominan karena tiga alasan. Pertama, Inggris mengklaim sebagai penemu sepak bola modern. Kedua, *hooligan* Inggris selalu tampil sebagai biang huru-hara. Ketiga, Inggris lebih suka melakukan kekerasan di kancah internasional.

Tabel 1.1 Tragedi Di Stadion Sepak Bola Di Kawasan Britania Raya

Tahun	Lokasi	Pertandingan	Peristiwa	Korban
1902	Ibrox Park	Skotlandia melawan Inggris	Teras stadion roboh	50 orang tewas, 500 terluka
1914	Hillsborough	Sheffield Wednesday	Tembok runtuh	80 orang terluka
1914	Turf Moor	Burnley FC	Para penonton ricuh	1 orang tewas
1946	Burnden Park	Bolton Wanderers melawan Stoke City	Penonton berdesakan	33 orang tewas, 400 terluka
1957	Shawfield Barrier	Celtics melawan Clyde	Tribun runtuh	1 orang tewas, 50 terluka
1961	Ibrox Park	Glasgow Rangers	Pagar pembatas runtuh	2 orang tewas
1971	Ibrox Park	Rangers melawan Celtics	Pagar pembatas roboh	66 orang tewas, ratusan terluka
1985	Valley Parade	Bradford City melawan Lincoln City	Kebakaran	56 orang tewas, ratusan terluka
1985	St. Andrews	Birmingham melawan Leeds United	Tembok roboh	1 orang tewas
1989	Hillsborough	Liverpool melawan Nottingham Forest	Penonton berdesakan	96 tewas, ratusan terluka

(Sumber : Hari Wahyudi, *The Land Of Hooligans*, 2009:121)

Di film *Awaydays* ini terdapat beberapa *sequences* yang menampilkan perilaku dan kegiatan hooliganisme. Aksi hooliganisme yang ada di film ini menggambarkan kekerasan – kekerasan yang terjadi antar pendukung tim sepak bola di Inggris. Dalam film *Awaydays* terdapat empat *sequences* yang menjadi perhatian peneliti. Pada *sequences* pertama terdapat seorang *hooligans* yang

berkelahi di bangku stadion saat pertandingan sedang berlangsung. *Sequences* kedua terdapat dua kelompok *hooligans* yang berhadapan di bawah jembatan. *Sequences* ketiga adanya aksi perkelahian antar dua kubu *hooligans* di jalan raya. *Sequences* keempat terdapat adegan para *hooligan* yang sedang melakukan perayaan kemenangan di kereta api. Pada *sequences* kelima adanya aksi perkelahian antar dua kelompok *hooligan* di terowongan. Serta di *sequences* keenam terdapat aksi perkelahian antar *hooligan* disebuah jalan kecil dekat stasiun kereta api.

Dari enam *sequences* seperti menunjukkan tanda-tanda yang ingin disampaikan oleh film ini terkait aksi hooliganisme. Simbol atau tanda yang terdapat pada *sequences* tersebut syarat akan pesan dan makna. Dalam kajian ilmu komunikasi, terdapat salah satu metode analisis yang mengkaji tentang simbol atau tanda, yaitu analisis semiotika. Semiotika akan membantu peneliti dalam menelaah simbol atau tanda yang ada di film ini. Tanda itu menunjuk sesuatu, yakni objeknya (Fiske, 2007:60). Sederhananya, semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda yang berada dalam film tentu saja berbeda dengan format tanda yang lain yang hanya bersifat tekstual atau visual saja. Begitu pun dengan tanda-tanda yang terdapat dalam film *Awaydays*.

Dalam menggunakan teori penelitian, peneliti menggunakan teori John Fiske dikarenakan dalam teori yang dikemukakan oleh Fiske terdapat tiga level yang bisa digunakan dalam mengidentifikasi unsur hooliganisme yang ada dalam film tersebut. John Fiske dalam bukunya *Television Culture* merumuskan teori “*The Codes of Television*” yang menyatakan peristiwa telah di-enkode oleh kode-kode sosial. Pada teori *The Codes of Television* John Fiske merumuskan tiga level proses pengkodean : 1) Level Realitas, 2) Level Representasi, dan 3) Level Ideologi. Maka dari itu proses pengkodean Fiske tersebut dapat menjadi acuan sebagai pisau analisa peneliti dalam mengungkap presentasi hooliganisme yang terkandung dalam film *Awaydays*.

Berlandaskan dengan hal-hal yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menganalisis sebuah film berdasarkan teori kode-kode televisi John Fiske yang terdapat dalam film *Awaydays*. Oleh karena

itu, penelitian ini berjudul: “Presentasi Hooliganisme dalam Film (Analisis Semiotika John Fiske dalam Film *Awaydays*)”.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah “Bagaimana presentasi hooliganisme dalam film *Awaydays*?”. Dalam penelitian permasalahan yang diangkat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hooliganisme ditampilkan pada level realitas dalam film *Awaydays*?
2. Bagaimanakah hooliganisme ditampilkan pada level representasi dalam film *Awaydays*?
3. Bagaimanakah hooliganisme ditampilkan pada level ideologi dalam film *Awaydays*?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui bagaimanakah hooliganisme ditampilkan pada level realitas dalam film *Awaydays*.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah hooliganisme ditampilkan pada level representasi dalam film *Awaydays*.
3. Untuk mengetahui bagaimanakah hooliganisme ditampilkan pada level ideologi dalam film *Awaydays*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan memberi banyak manfaat dalam bidang akademis dan bidang praktis.

1.4.1 Bidang Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berkaitan dengan Ilmu Komunikasi, secara khusus untuk yang ingin meneliti menggunakan

semiotika yang membedah makna dan tanda dalam sebuah karya dalam hal ini sebuah film.

1. Peneliti: Penelitian diharapkan berguna sebagai aplikasi ilmu, yaitu mengkaji langsung tentang analisis semiotika dalam sebuah film. Dalam hal ini hooliganisme dapat menjadi pengetahuan sendiri bagi peneliti.
2. Universitas : Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan gambaran yang berguna sebagai referensi bagi mahasiswa. Sehingga para peneliti yang ingin meneliti dengan tema yang sama bisa mendapatkan suatu gambaran mengenai film yang ingin diteliti.

1.4.2 Bidang Praktis

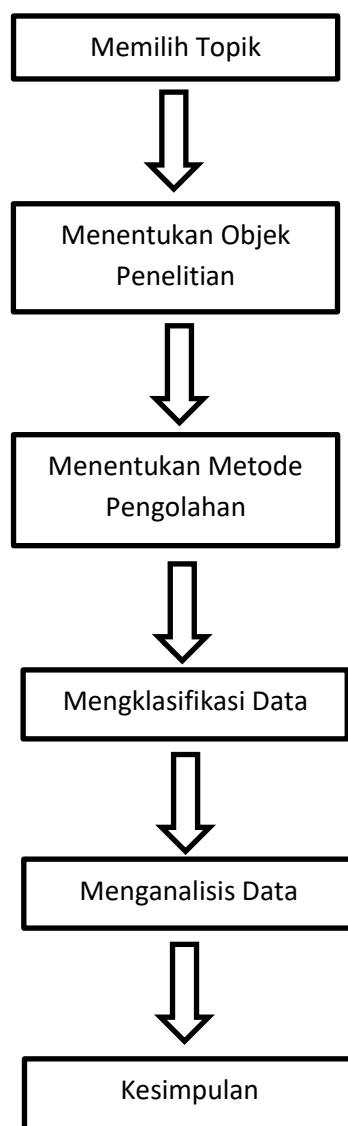
Selain kegunaan secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai kalangan.

1. Khalayak : Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang kajian semiotika secara menyeluruh mengenai pemaknaan dalam sebuah film. Penelitian ini juga diharapkan berguna bagi insan persepak bolaan khususnya dalam ranah *supporter* mengenai hooliganisme dalam sepak bola.
2. Praktisi Perfilman : Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi praktisi perfilman terutama untuk memberikan rujukan bagaimana membuat film yang sarat akan muatan makna.

1.5 Tahap Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti perlu mengetahui seperti apa tahap – tahap dalam penelitian tersebut. Dan seperti yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan penelitian secara sistematis Tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Gambar 1.3 Tahapan Penelitian



Sumber : Alex Sobur, Analisis Teks dan Media, 2009:15

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan studi literatur dari berbagai sumber, baik buku maupun penelitian terdahulu yang dilakukan di perpustakaan Fakultas Komunikasi dan Bisnis yang ada di Universitas Telkom dan kediaman penulis sebagai tempat peneliti mengamati film yang berkaitan dengan penelitian.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dibutuhkan rentang waktu dari bulan Januari 2016 sampai dengan bulan Mei 2016.

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

No.	Tahapan	Bulan					
		FEB 2016	MAR 2016	APR 2016	MEI 2016	JUN 2016	JUL 2016
1	Penyusunan proposal skripsi BAB I sampai BAB III						
2	Sidang Proposal Skripsi						
3	Mempelajari literatur tentang semiotika John Fiske						
4	Menganalisis film						
5	Membuat kesimpulan						

Sumber : Olahan Peneliti