

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas khalayak. Film merupakan gambar yang bergerak (Moving Picture). Film merupakan salah satu alat penyampaian pesan dalam komunikasi massa, selain surat kabar, radio dan televisi. Komunikasi massa merupakan bentuk pengiriman pesan kepada komunikan dalam jumlah yang banyak melalui media massa.

film Pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian dasar, yaitu kategori film cerita dan non cerita. Pendapat lain menggolongkan menjadi film fiksi dan non fiksi. Film cerita adalah film yang di produksi berdasarkan cerita yang di karang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, yaitu merekam kenyataan dari pada fiksi tentang kenyataan.

film pada dasarnya terdapat tanda-tanda dan makna, untuk meneliti tanda-tanda dan makna yang terdapat dalam film tersebut yaitu menggunakan semiotika. Karena semiotika merupakan ilmu yang mengkaji tentang tanda-tanda yang menganggap bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan bentuk dari tanda-tanda.

Komunikasi merupakan salah satu aspek terpenting bagi kehidupan manusia. Manusia sangat dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukan dengan manusia lain. Komunikasi memiliki peran yang sangat vital bagi kehidupan manusia karena itu harus memberikan perhatian yang seksama terhadap komunikasi. Komunikasi yang baik sangat penting untuk berinteraksi antar personal maupun antar masyarakat agar terjadi keserasian dan mencegah terjadinya konflik dalam lingkungan bermasyarakat.

Komunikasi merupakan salah satu yang mutlak di zaman sekarang ini, karena kehidupan manusia tidaklah terlepas dari komunikasi. Ketika orang-orang berkomunikasi, mereka meramalkan efek perilaku komunikasi mereka. Dengan kata lain, komunikasi yang juga terkait oleh aturan atau tatakrama. Artinya orang-orang memilih strategi tertentu berdasarkan bagaimana orang yang menerima pesan akan merespon. Prediksi ini tidak selalu disadari dan sering berlangsung cepat. Kita dapat memprediksi perilaku komunikasi orang lain berdasarkan peran sosialnya. Anda tidak dapat menyapa orang yang lebih tua dengan sapaan "kamu", kecuali bila anda bersedia menerima resikonya. Prinsip ini mengasumsikan bahwa hingga derajat tertentu ada keterkaitan pada perilaku komunikasi manusia.

Ilmu jumlalistik adalah salah satu ilmu terapan dari ilmu komunikasi, yang mempelajari keterampilan seseorang dalam mencari, mengumpulkan, menyeleksi, dan mengolah informasi dalam bentuk gambar agar dapat diminati dan dinikmati, sehingga bermanfaat bagi segala kebutuhan pergaulan khalayak.

Jumalistik media elektronik audiovisual, atau televisi siaran, merupakan gabungan dari segi verbal, visual, teknologikal, dan dimensi dramatikal. Verbal, berhubungan dengan kata-kata yang disusun secara singkat, padat, efektif. Visual lebih banyak menekankan pada bahasa gambar yang tajam, jelas, hidup, memikat, teknologikal, berkaitan dengan daya jangkauan siaran, kualitas suara dan gambar yang dihasilkan serta diterima oleh pesawat televisi penerima dirumah-rumah.

perkembangan teknologi informasi pada saat ini sangat mendominasi manusia untuk menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Metode, fasilitas serta perangkatnya pun sudah dapat berkembang sangat baik, sedemikian modernnya sehingga dapat digunakan oleh segala bentuk komunikasi, baik komunikasi personal, kelompok dan komunikasi massa. Pada saat ini media massa telah menjadi suatu kebutuhan hampir pada seluruh masyarakat berbagai lapisan baik pada lapisan atas, tengah, dan bawah. Kebutuhan tersebut bertambah seiring dengan perkembangan informasi yang sedang berkembang pada saat ini.

Dewasa ini terdapat berbagai ragam film, meskipun cara pendekatannya berbeda-beda, semua film dapat dikatakan mempunyai satu sasaran, yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan-muatan masalah yang dikandung. Selain itu, film dapat dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik yang seluas-luasnya.

Kata hooliganisme dan *hooligan* mulai dikaitkan dengan kekerasan dalam olahraga, khususnya dari tahun 1970-an di Inggris dengan hooliganisme sepak bola. Hooliganisme sepak bola merujuk pada apa yang secara luas dianggap sebagai

perilaku nakal dan merusak oleh penggemar sepak bola yang terlalu bersemangat. Tindakan seperti berkelahi, vandalisme dan intimidasi yang ditetapkan oleh asosiasi suporter sepak bola yang berpartisipasi dalam hooliganisme sepak bola. Perilaku ini sering didasarkan pada persaingan antara tim yang berbeda dan konflik dapat terjadi sebelum atau setelah pertandingan sepak bola. *Hooligan* sering memilih lokasi jauh dari stadion untuk menghindari penangkapan oleh polisi, tetapi konflik juga bisa meletus secara spontan di dalam stadion atau di jalan-jalan sekitarnya.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jaiian di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika pada dasarnya mempelajari bagaimana manusia memaknai hal-hal yang ada disekitarnya. Memaknai dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan rnengkomunikasikan.

Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikan model linguistik dan semiologi Saussure. Barthes juga intelektual dan kritikus sastra Prancis ternama; eksponen penerapan strukturalisme dan semiotika pada studi sastra.

Barthes menggunakan istilah two order of signification, *first order of signification* adalah denotasi, sedangkan konotasi adalah *second order of signification*. Tatanan yang pertama mencakup penanda dan petanda yang berbentuk tanda. Tanda inilah yang disebut makna denotasi kemudian dari tanda

tersebut muncul pemaknaan lain, sebuah konsep mental lain yang melekat pada tanda (penanda). Pemakaian baru inilah yang kemudian menjadi konotasi.

The Football Factory (2004) adalah salah satu contoh film hooliganisme di Inggris, yang di mana di sini diceritakan tentang perjalanan para *Hooligan* yang berasal dari kota London Barat yaitu *Chelsea FC* dan mereka menamakan firmnya/kelompoknya dengan sebutan "*cfuk*". Tommy Johnson (Danny Dyer) adalah anggota dari sebuah kelompok *hooligan chelsea*. Teman-teman dan sesama perusuh termasuk Tommy sahabat Rod King (Neil Maskell), si pemarah Billy Bright (Frank Harper), dan anggota muda impulsif Zeberdee (Roland Manookian) dan Raf (Calum MacNab). Tommy menghabiskan hari-harinya dengan minum, menggunakan obat-obatan, sex dan berkelahi, banyak kekecewaan yang dialami oleh kakeknya Bill Farrell (Dudley Sutton), seorang pensiunan dan veteran yang berencana untuk pindah ke Australia dengan sahabatnya Albert (John Junkin).

Tommy memiliki pencerahan tentang gaya hidupnya setelah pertarungan dengan *hooligan Tottenham*. Tommy, Billy dan Rod ditangkap karena menyerang dua *Stoke City fans* sementara saat pergi ke pertandingan tandang. Tindakan ini menarik kemarahan Harris (Tony Denham), pemimpin *hooligan Chelsea*, yang berusaha menjaga ketertiban namun digagalkan oleh Billy.

Rod memulai hubungan dengan Tamara (Sophie Linfield), petugas pengadilan di dakwaan mereka, dan dia tekanan kepadanya untuk melewati akhir pekannya bertemu kedua orang tua nya. Zeberdee dan temannya Raff sengaja merampok rumah Billy dan dipaksa untuk berdiri di ruang tamunya, sementara

anak-anak Billy melemparkan anak panah mereka. Billy berkaitan dengan meningkatnya kesepian setelah ia sengaja mendengar Harris membahas relevannya. Rencana Bill untuk pensiun ke Australia ditunda ketika Albert meninggal malam sebelumnya mereka untuk meninggalkan.

Di awal film, Tommy tertangkap dan disandera oleh saudara Shian (Michele Hallak), seorang gadis dia dijemput di klub. Dia disimpan ketika Rod memukul kepala pria tsb dengan tongkat kriket. adik Sian ternyata juga menjadi saudara pemimpin saingan *Millwall*, Fred (Tamer Hassan), yang kemudian memburu Tommy turun sepanjang seluruh film. Film ini memuncak dalam pertempuran yang terjadi antara *hooligan Chelsea* dan *Millwall*. Rod (setelah beberapa kopi espresso dan kokain), dia meninggalkan makan malam dengan orang tua Tamara setelah menyinggung perasaan mereka. Tommy dipukuli oleh Fred dan sekelompok *hooligan Millwall*, dan berakhir di rumah sakit dengan Bill, yang, sementara itu, telah mengalami serangan jantung.

Pada akhir film, Tommy memutuskan bahwa tempatnya adalah di firm dengan teman-temannya, Bill pindah ke Australia dan Billy Bright dipenjara selama tujuh tahun setelah ditangkap di meet *Millwall* (ironisnya, sementara tabungan Harris dari yang ditangkap). Zeberdee dibunuh oleh pengedar narkoba yang ia sebelumnya telah dirampok, memenuhi impian buruk berulang yang tersiksa Tommy sepanjang film.

Film ini dapat memberikan deskripsi secara utuh mengenai penggemar sepak bola yang fanatik, bentuk kegiatannya, klasifikasi dan struktur organisasinya.

Film ini juga dapat menjadi referensi bagi supporter sepak bola dan pergerakan para supporter sepak bola. Di Indonesia sendiri film ini sudah menjadi buah bibir dikalangan remaja khususnya bagi mereka yang menyukai sepak bola.

Akhirnya peneliti memutuskan untuk menggunakan pemahaman Barthes dan menjadikan film *Football Factory* sebagai objek penelitian. Hal ini dilihat dari banyaknya tanda dan makna yang terkandung dalam film ini. Makna dan tanda dari simbol tersebut juga merupakan sesuatu yang sangat dalam untuk kita maknai. Dengan demikian peneliti berusaha mengangkat fenomena ini dengan mengambil judul **“ANALISIS SEMIOTIKA HOOLIGANISME DALAM FILM FOOTBALL FACTORY”**.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Bagaimana makna Denotasi *hooliganisme* pada film *Football Factory*
2. Bagaimana makna Konotasi *hooliganisme* pada film *Football Factory*
3. Bagaimana makna Mitos *hooliganisme* pada film *Football Factory*
4. Bagaimana kaitan judul dengan teori konstruksi realitas sosial Peter L Berger

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini sebagai salah satu syarat untuk menempuh ujian strata satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Pasundan

Bandung, Prodi Ilmu Komunikasi, pada bidang kajian Jurnalistik dan tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui makna Denotasi *hooliganisme* dalam *film Football Factory*
2. Untuk mengetahui makna Konotasi *hooliganisme* dalam *film Football Factory*
3. Untuk mengetahui makna mitos *hooliganisme* dalam *film Football Factory*
4. Untuk mengetahui kaitan judul dengan Konstruksi Realitas Sosial Peter L Berger

1.4 kegunaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yang bersifat kualitatif. Yakni mempunyai sifat teoritis , akan tetapi tidak menolak manfaat praktis yang akan didapat dalam penelitian untuk memecahkan suatu masalah. Kegunaan dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap pengaplikasian teori semiotika karena peneliti akan meneliti suatu fenomena yang terjadi didalam sebuah masyarakat. Penelitian ini dapat memberikan masukan secara umum mengenai ilmu sosial. Serta sebagai pengembangan ilmu komunikasi khususnya yang berhubungan dengan bidang kajian jurnalistik.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembinaan, pengetahuan dan kepekaan mahasiswa dalam perubahan pola kehidupan manusia melalui menganalisis nilai-nilai moral dalam kajian analisis semiotika. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba membuktikan bahwa sebuah film dapat memberikan pesan berupa tanda-tanda, ikon dan simbol.

1.5 Kerangka Penelitian

Kerangka yang digunakan peneliti untuk menjabarkan pola pikir dalam menelaah masalah yang diangkat peneliti.

1.5.1 Konstruksi Realitas Sosial

Penelitian ini menggunakan teori konstruksi realitas sosial sebagai landasan dasar, untuk menelaah fenomena yang terjadi di dalam sebuah masyarakat.

Istilah konstruksi realitas sosial (*social construction of reality*) menjadi terkenal sejak diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckman. Ia menggambarkan sebagai proses sosial melalui tindakan dan interaksi dimana individu menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subyektif.

Teori konstruksi realitas sosial sendiri berpandangan bahwa masyarakat yang memiliki kesamaan budaya akan memiliki pertukaran makna yang

berlangsung secara terus menerus. Secara umum, setiap hal yang akan memiliki makna orang sama bagi orang-orang yang memiliki kultur yang sama. misalkan saja ketika kita melihat lampu lalu lintas yang menunjukkan warna merah maka otomatis kita akan menghentikan kendaraan kita dan pada saat lampu berubah menjadi warna hijau kita memaknai artinya jalan.

Berger dan Luckman yang dikutip dalam buku **Teori Komunikasi Massa** menyebutkan bahwa :

Tanda Larangan itu memiliki symbol makna yang objektif karena orang kerap menginterpretasikan secara biasa-biasa saja. Namun ada beberapa hal lainnya yang merupakan makna subjektif. Hal ini disebut dengan tanda (2010:135)

Barthes yang dikutip dalam bukunya **Semiotika Komunikasi** menjelaskan :

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan didunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika atau dalam istilah Barthes, Semiologi pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memakai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampurkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstruksi system struktur dari tanda.

Saussure yang dikutip dalam bukunya **Semiotika Komunikasi** mengatakan bahwa : **semiotika atau semiologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda ditengah masyarakat. (2003:2)**

Kutipan Alex Sobur dalam Semiotika Komunikasi dapat diartikan ilmu yang mengkaji tanda-tanda, yakni sistem apapun yang memungkinkan kita memandang entitas tertentu sebagai sesuatu yang bermakna. Tanda-tanda adalah segala sesuatu yang digunakan dalam upaya mencari jaiian di dunia ini, di tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika pada dasarnya hendak mempelajari kemanusiaan memaknai hal-hal yang terdapat di sekitarnya.

Tanpa sadar dalam kehidupan sehari-hari etlh mempraktekan semiotika atau semiologi dalam komunikasi. Misalkan pada rambu rambu lalu lintas tanda S coret maka kita tahu bahwa kita tidak boleh memberhentikan kendaraan dilokasi tersebut. Ketika kita memaknai tanda S coret itu, kita telah berkomunikasi kita telah melakukan proses pemaknaan terhadap tanda (*sign*) tersebut.

Gambar dan bahasa dapat memberikan tanda-tanda yang dapat dimaknai dan tidak hanya sebagai alat penyimpanan pesan. Hasil analisis rangkaian tanda itu akan dapat menggambarkan konsep pemikiran yang hendak disampaikan oleh pembuat film, dan rangkaian tanda yang terinterpretasikan menjadi suatu jawaban atas pertanyaan nilai-nilai ideologi dan kultur yang berada dibalik pesan sebuah media film.

Film merupakan salah satu media komunikasi yang berusaha menyampaikan pesan lewat perpaduan apik antara audio, visual bergerak dan juga suara musik yang dihadirkan lewat komposisi teknik kamera dan sejumlah teknologi yang membuatnya menjadi gambar bergerak. Perpaduan tersebut membuat semua unsur itu menjadi hal yang tidak bisa dipisahkan dalam film.

Dalarn usaha menyampaikan pesanny4 setiap unsur tersebut memiliki keterkaitan yang akan mempengaruhi makna dalam setiap adegan.

Buku semiotika Komunikasi karya sobur, Van Zoest mengemukakan bahwa:

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda yang saling bekerjasama untuk mencapai efek yang diharapkan. Hal yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara. Rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan. (2003:128)

Salah satu area penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (the Header). Konotasi, walaupun erupakan sifat asli tanda membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara panjang lebar mengulas apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran kedua, yang dibangun atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sastra merupakan contoh paling jelas sistem pemaknaan tataran kedua yang dibangun di atas sebagai sistem yang pertama. Sistem kedua ini oleh barthes disebut dengan konotatif yang didalam mythologies-nya secara tegas ia bedakan dari denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama. Melanjutkan studi Hjemsley, Barthes menciptakan peta tentang bagaiman tanda bekerja dalam buku sobur yang berjudul Semiotika Komunikasi.

Gambar 1.1

Peta tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Sumber : Paul Cobley & Litza Jansz. 1999. Introducing Semiotic. NY : Totembook, page 51.

Barthes menjelaskan dalam buku **Sobur** yang berjudul **Semiotika**

Komunikasi menerangkan :

Dari peta Barthes diatas 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 : hanya jika anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan dan keberanian menjadi mungkin (Cobley dan Jansz, 1999:51).

Jadi, dalam konsep Barthes tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi

penyempurnaan semiologi saussurw yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif.

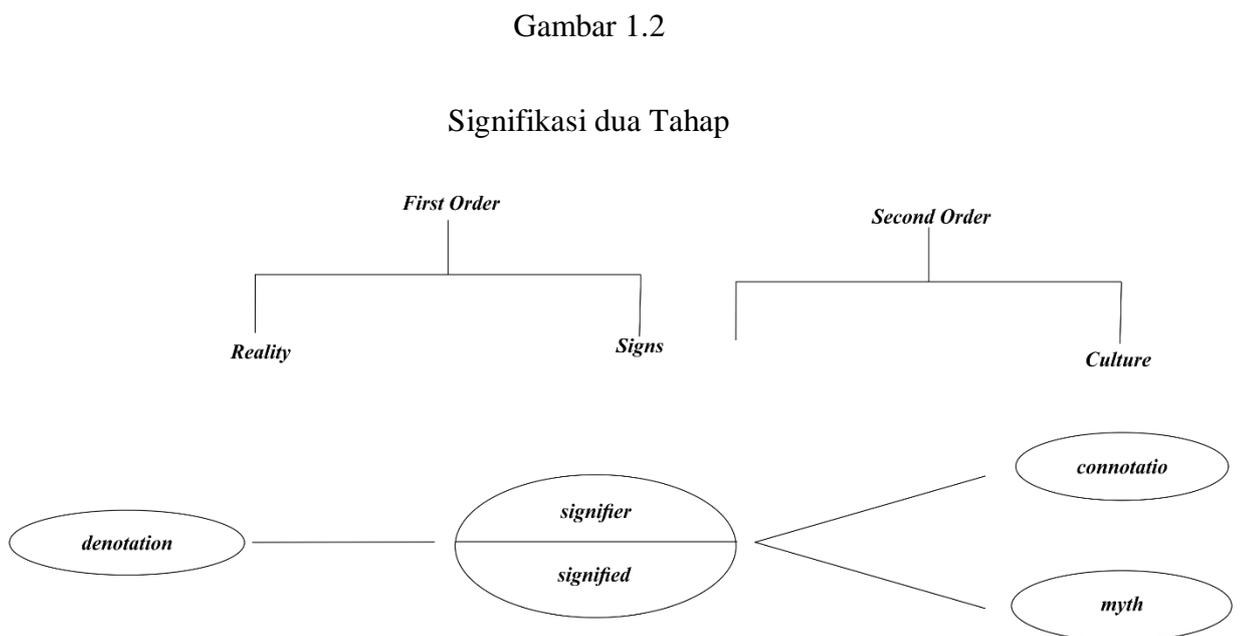
Sobur dalam bukunya **Semiotika Komunikasi** menjelaskan:

Konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai “mitos” dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam satu periode tertentu. (2001:28)

Mitos terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda dan tanda namun sebagai salah satu sistem yang unik. Mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau dengan kata lain mitos adalah juga suatu sistem pemaknaan tataran kedua.

Dalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa petanda Imperialisme Inggris, misalnya ditanda oleh berbagai ragam penanda, seperti "teh" (yang menjadi minuman wajib bangsa Inggris namun di negeri itu tidak ada satupun pohon teh yang ditanam), bendera Union Jack yang lengan-lengannya menyebar ke delapan penjuru, bahasa Inggris yang kini telah menginternasionalkan dan masih ada yang lain-lainnya. Artinya dari segi jumlah, petanda lebih miskin ulam daripada penanda, sehingga dalam praktiknya terjadilah permunculan sebuah konsep secara berulang-ulang dalam bentuk-bentuk tersebut karena pengulangan konsep terjadi dalam wujud berbagai bentuk tersebut.

Barthes membuat sebuah model sistematis dalam menganalisis makna dari tanda-tanda. Fokus perhatian Barthes lebih tertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*) seperti terlihat pada gambar :



Sumber : John Fiske, Introduction to Communication studies, 1990, hlm. 88

Barthes menjelaskan dalam buku **Sobur** yang berjudul **Analisis Teks**

Media, Menerangkan :

Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier dan signified di dalam sebuah tanda tertahap realitas eksternal. Barthe menyebutkan sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. (2009:128)

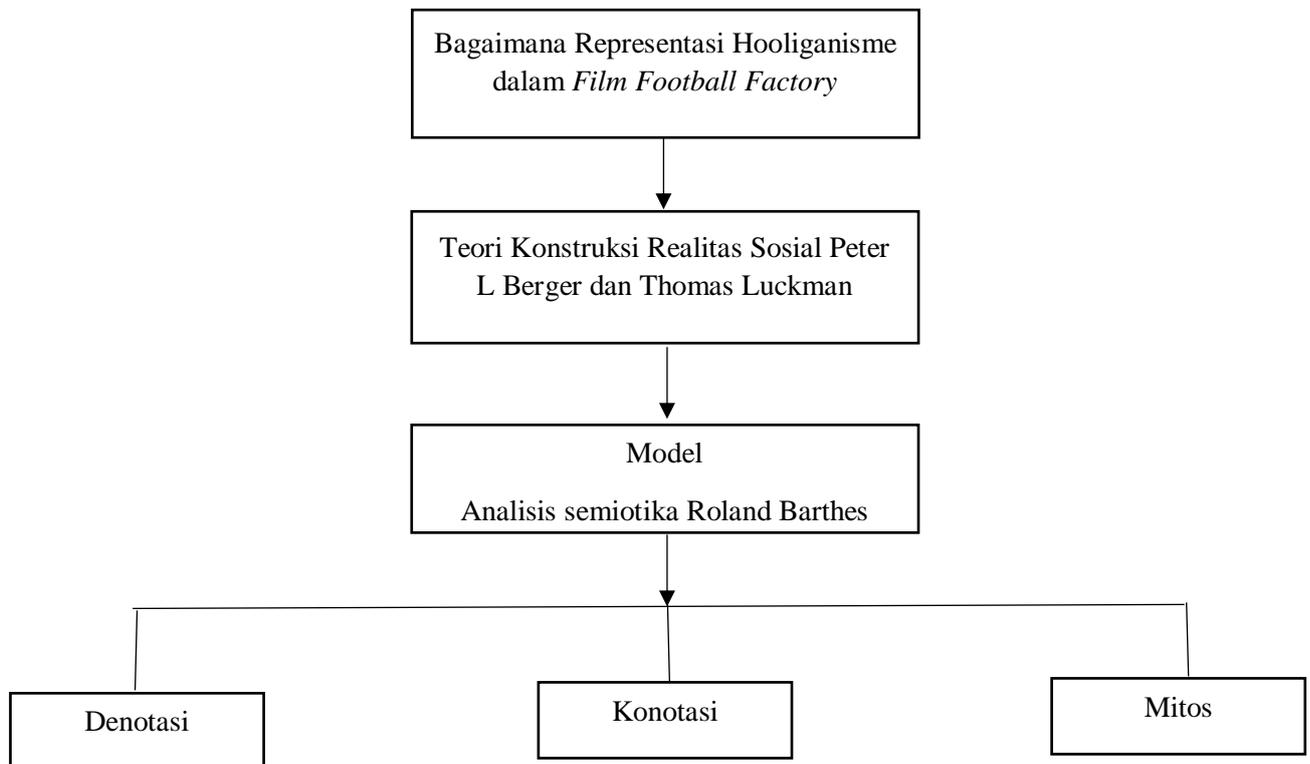
Berdasarkan penjelasan di atas konotasi bekerja dalam tingkat subjektif, sehingga kehadirannya tidak disadari. Pada signifikasi tahap kedua yang

berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (myth). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami aspek tentang realitas gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Bagi Barthes, mitos merupakan cara berfikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu (Fiske, 2007: 121).

Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami berbagai aspek realitas dan gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu denotasi (Sobur, 2004: 128). Mitos adalah sebuah sistem komunikasi yang dengan demikian ia adalah pesan. Mitos kemudian tidak mungkin menjadi objek, suatu konsep atau sebuah ide, karena mitos adalah mode penandaan yakni sebuah bentuk (Kurniawan, 2001: 84).

Mitos adalah pemaknaan tatanan kedua dari petanda. Bila konotasi merupakan pemaknaan tatanan kedua dari penanda, maka mitos merupakan pemaknaan tatanan kedua dari petanda, dengan kata lain mitos adalah makna dari makna konotasi (Fiske, 2007: 121). Barthes menguraikan dan menunjukkan bahwa konotasi yang terkandung dalam mitologi biasanya merupakan hasil konstruksi yang cermat.

Gambar 1.3

Bagan Kerangka Pemikiran Pada Film *Football Factory*

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2017