

Representasi Fanatisme Suporter Dalam Film The Football Factory

Reczy Hervita Bagaskara¹, Idola Perdini Putri²

¹S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia,
bagaskara@student.telkomuniversity.ac.id

²S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia,
idolaperdiniputri@telkomuniversity.ac.id

Abstract

Film is one of the communication media whose function is not only to provide entertainment but also to deliver messages. Films are also often used as recordings of reality in society, story ideas in films are sourced from phenomena that occur in society. The Football Factory is an example of a film that gives a message about fanaticism. Fanaticism is a behavior or attitude that shows an excessive interest in something. This study aims to describe the representation of fanaticism in the film The Football Factory. The research method used in this study is a qualitative research method with semiotic analysis of Roland Barthes. Roland Barthes divides semiotics into two main aspects, namely connotation and denotation. The results of this analysis show that in The Football Factory the meaning of denotation, connotation, and myth is in accordance with what has been identified through dialogue and gestures in the film The Football Factory. Like the nine scenes that have been analyzed where the characters in the film The Football Factory, namely the fans, show a lot of excessive attitudes or behavior in supporting their proud team in accordance with the principle of fanaticism itself

Keywords: Film, representation, fanaticism, semiotics

Abstrak

Film merupakan salah satu media komunikasi yang fungsinya selain memberikan hiburan juga sebagai media penyampaian pesan. Film juga sering dijadikan rekaman realitas pada masyarakat, ide cerita pada film bersumber dari fenomena yang terjadi di masyarakat. Film The Football Factory merupakan salah satu contoh film yang memberikan pesan tentang fanatisme. Fanatisme adalah perilaku atau sikap yang menunjukkan ketertarikan terhadap sesuatu yang berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan representasi fanatisme dalam film The Football Factory. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan analisis semiotika Roland Barthes. Roland barthes membagi semiotika menjadi dua aspek utama yaitu konotasi dan denotasi. Hasil analisis ini menunjukkan dalam film The Football Factory makna denotasi, konotasi, dan mitos sesuai dengan apa yang sudah diidentifikasi melalui dialog dan gestur yang ada pada film The Football Factory. Seperti kesembilan adegan yang telah dianalisis dimana tokoh-tokoh yang ada dalam film The Football Factory yaitu para suporter banyak menunjukkan sikap atau perilaku berlebihan dalam mendukung tim kebanggaannya sesuai dengan prinsip fanatisme itu sendiri.

Kata kunci: Film, Representasi, Fanatisme, Semiotika

I. PENDAHULUAN

Media komunikasi yang mempunyai sifat audio visual salah satunya adalah film, film bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Film merupakan media penyampai pesan dalam komunikasi massa sesuai dengan misi dari pembuat film. Pesan yang disampaikan dalam film meliputi pesan suara, perkataan serta percakapan yang merupakan buah pikiran dari manusia.

Pada faktanya, dengan kemampuan dan kekuatan film terdapat beberapa kelompok sosial yang mampu dicapai. Pembuat film mempunyai peluang dalam menentukan serta mempengaruhi pandangan masyarakat melalui bawaan pesan di dalamnya. Hal tersebut didasari oleh asumsi bahwa film merupakan potret dari realitas kehidupan. Film sering dijadikan sebagai rekaman fenomena yang ada di masyarakat dan selanjutnya diproyeksikan ke dalam sebuah cerita dalam film. Film hadir dari ide-ide cerita yang bersumber dari kenyataan serta fenomena yang ada dalam masyarakat. Saat ini yang sering terjadi di masyarakat salah satunya adalah masalah tentang suporter sepakbola yang menjadi pendukung tim sepakbola yang diidolakan. Para suporter bola biasanya bukan hanya sebagai pemanis di dalam sebuah pertandingan, tetapi suporter menjadi satu dari bagian

dalam sepak bola selain para atlet dan juga wasit.

Penonton dalam suatu pertandingan sepak bola dapat dikelompokkan menjadi dua bagian. Kelompok pertama, penonton yang hanya menonton tanpa mendukung salah satu tim yang bertanding hanya senang dengan olahraganya saja. Kelompok kedua, penonton yang datang ke suatu pertandingan untuk mendukung atau memihak salah satu tim yang bertanding dan memberikan semangat melalui nyanyian ataupun yel-yel, yang kedua yakni kelompok penonton yang disebut sebagai suporter. Bagaimana dua hal yang tidak terpisahkan suporter dan juga sepak bola adalah menjadi satu kesatuan yang seperti tidak dapat terpisahkan, dimana suporter dapat dikategorikan sebagai pemain bola kedua belas dalam pertandingan sepak bola. Suporter yang bukan lain merupakan arti kata dari "*support*" yakni memiliki arti kata "mendukung" hal tersebut yang dilakukan oleh suporter yaitu mendukung tim kebanggaannya baik itu pada saat menang maupun pada saat timnya kalah. Di Indonesia sendiri, suporter sepak bola hanya dianggap mencoreng citra pesepak bola dan juga menjadi akar masalah yang terjadi pada beberapa pertandingan sepak bola di negeri ini. Sebagaimana kerusuhan yang terjadi, kekerasan dan terkadang juga sampai dengan jatuh korban sampai sarana prasarana baik luka, rusak, meninggal serta terganggunya ketertiban seperti pranata sampai rusaknya prasarana umum merupakan citra yang buruk dan yang sangat melekat pada suporter sepak bola di Indonesia.

Kerusuhan demi kerusuhan akibat suporter sepakbola di Indonesia tidak hanya sebagai isu baru karena memang sudah sejak lama hal tersebut menjadi topik pemberitaan (Suyatna, et al, 2007). Sebagaimana yang terjadi pada tahun 2018 yaitu salah satu suporter Persija Jakarta yang tewas karena dikeroyok oleh sekumpulan oknum suporter Persib Bandung. Seorang bernama Haringga Sirila, yang merupakan anggota The Jakmania tewas setelah dikeroyok di stadion Gelora Bandung Lautan Api saat menjelang laga Persija Vs Persib. Hal tersebut merupakan kejadian yang memakan korban ketujuh semenjak tahun 2012, dari rivalitas antara Persija dan Persib (Widianto, 2018).

Dalam penelitian saat ini peneliti akan mengulas tentang film olahraga yang bertemakan sepak bola, khususnya membahas tentang masalah suporter sepak bola. Peneliti mengambil obyek penelitian film yang berjudul *The Football Factory* yang diambil dari judul yang sama pada sebuah novel dengan karya Jhon King bercerita tentang kelompok suporter klub papan atas di Inggris Chelsea yang menamakan dirinya Chelsea Headhunters (Rmol, 2015). Selain mendukung tim kesayangannya, kelompok suporter ini juga sering sibuk melakukan berbagai hal kegiatan lainnya seperti berkelahi, mabuk-mabukan, dan aksi brutal lainnya. Film ini di sutradarai oleh Nick Love dan diperankan oleh Danny Dyer, Frank Harper, dan Tamer Hassan (Azhar, 2018).

Tindakan suporter dalam mendukung klub kebanggaannya terkadang mengarah kedalam sikap fanatisme. Sikap ini dapat mempengaruhi dalam memunculkan perasaan dan perilaku seseorang. Namun, reaksi dari ekspresi perilaku dan sikap seorang suporter tersebut bergantung kepada banyaknya pengaruh dari dalam maupun luar. Kecintaan terhadap klub sepak bola oleh suatu kelompok suporter akan berkembang juga menjadi sikap fanatisme. Fanatisme dapat diartikan juga sebagai kecintaan pada kelompok atau suatu yang diyakini secara berlebihan.

Bentuk fanatisme seorang suporter biasanya bergabung dengan setiap anggota yang ada di dalam kelompok suporter, membeli atribut klub yang mereka banggakan untuk identitas contohnya kaos, jaket, poster, dan syal sampai datang untuk mendukung dan menonton klub kesebelasan kebanggaannya bertanding dimanapun itu. Fanatisme biasanya menimbulkan sikap seperti seseorang yang sangat yakin dan jarang menggunakan akal sehat hingga belum dapat menerima pemahaman yang lainnya dan bertujuan untuk mengejar sesuatu hal, adanya fanatisme tersebut dapat mengakibatkan sikap agresi serta perilakunya yang kehilangan control.

Fanatisme suporter sepak bola di berbagai negara tidak hanya memberikan sebuah dukungan dan semangat namun sudah menuju kepada sikap hooligans. Hooligans secara umum, diidentifikasi sebagai seorang atau kelompok yang sering berbuat rusuh dan onar. Hooligans dalam sepak bola akan merasakan senang ketika berhadapan dengan kerusuhan. Kerusuhan tersebut bisa dengan kelompok lain maupun dengan aparat keamanan, dan hal tersebut bisa dibuktikan dengan adanya kerusuhan yang terjadi pada saat pertandingan maupun setelah pertandingan.

Suporter bola yang mempunyai sikap fanatik, adalah sebuah kelompok yang membuat sebuah komunitas dan memiliki sikap yang tergiila-gila sehingga sering kali diluar akal sehat untuk klub yang mereka banggakan, yang melibatkan suatu perasaan yang emosional setiap kali klub yang didukungnya bertanding. Suporter akan mendukung dan menyemangati klub dengan memakai atribut ciri khas serta menyanyikan lagu dan yel-yel sepenuh tenaga dan berjalan bersama menuju stadion atau setelah pertandingan berakhir.

Setelah banyak kasus tentang fanatisme suporter bola yang ada di tanah air, penulis tertarik untuk meneliti fanatisme suporter sepak bola dalam film *The Football Factory*. Film *The Football Factory* merupakan film yang menarik untuk diteliti karena saat muatan pesan fanatisme terlihat dari penggambaran visual sebuah film yang dibuat sehubungan dengan fanatisme suporter sepak bola terhadap klub sepak bola idolanya yaitu

chelsea. Atas dasar fanatisme tersebut akhirnya mengakibatkan sikap yang anarkis antar hooligan yang digambarkan melalui film *The Football Factory*. Dalam berbagai kasus banyak ditemui suporter-suporter fanatik pendukung klub sepak bola. Mereka ini memiliki cara tersendiri untuk menunjukkan sikap fanatisme-nya.

Kembali kepada film *The Football Factory* yang menceritakan fanatisme suporter ini memang kental dengan aksi-aksi fanatisme suporter Chelsea dalam mendukung klub kesayangannya. Analisis semiotika Roland Barthes dipilih peneliti untuk mengkaji penelitian ini. Dalam semiotika Roland Barthes dijabarkan bahwa prinsip dari semiotika adalah menjelaskan bagaimana cara bentuk-bentuk kalimat dapat menentukan makna pesan dengan adanya penekanan interaksi antara teks dengan pengalaman individu dan kultural penggunanya. Semiotika Roland Barthes juga melihat dari aspek yang lainnya seperti penandaan yaitu mitos yang berarti menandai suatu masyarakat dan mitos tersebut berada pada tingkat kedua dari penandaan. Selanjutnya setelah terbentuk sistem tanda/sign- penanda/signifier-pertanda/signified, tanda yang terbentuk menjadi penanda yang selanjutnya memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Oleh karena itu sebuah tanda memiliki makna denotasi, kemudian berkembang menjadi makna konotasi, maka makna konotasi tersebut akan menjadi sebuah mitos.

Pada dasarnya karena film ini sangat berhubungan dengan tanda, maka analisis semiotik tepat digunakan dalam penelitian ini. Peneliti melakukan penelitian dengan cara menganalisis, mengidentifikasi, mendokumentasi dan juga mengklarifikasi jenis-jenis utama tanda, serta cara penggunaannya dalam aktivitas yang bersifat penggambaran fanatisme dalam film *The Football Factory*. Peneliti menggunakan analisis semiotik dikarenakan semiotik membahas tentang makna dan tanda yang sangat kental dalam film ini. Semiotik sendiri memiliki fungsi untuk menganalisis dan menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda (teks, iklan, berita). Analisis Roland Barthes merupakan metode yang paling tepat dalam menganalisis tanda-tanda yang muncul dalam film, karena menurut teori Roland Barthes semua objek kultural dapat diolah secara tekstual, hal tersebut juga dapat diterapkan dalam kultur olah raga sepak bola. Alasan lain peneliti menggunakan analisis semiotika metode Roland Barthes adalah karena dalam metode ini setiap scene akan dikupas serta dijelaskan secara sangat detail sehingga penonton dapat mengerti pesan-pesan apa saja yang disampaikan secara jelas maupun pesan-pesan yang tersembunyi dari setiap scene yang disampaikan oleh sutradara. Semiotika Roland Barthes memiliki tahapan-tahapan dalam pencarian makna. Tahapan-tahapan tersebut yaitu tahapan denotasi, konotasi dan mitos. Melalui analisis ini akan dapat diketahui bagaimana isi pesan yang hendak disampaikan dalam teks, yaitu dengan menggunakan dua sistem penandaannya berupa makna denotasi dan makna konotasi. Teks yang dimaksud tidak hanya berkaitan dengan linguistik saja, namun juga semua yang terkodeifikasi. Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh Sobur (2006: 123) yang menyatakan bahwa Semiotik dapat digunakan untuk meneliti berbagai macam teks seperti film, berita, iklan fashion, fiksi, puisi, drama.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam latar belakang ini, membuat peneliti ingin memahami lebih lanjut terkait fanatisme suporter yang ditunjukkan dari bagaimana sikap fanatik suporter bola dalam film *The Football Factory*. Ketertarikan peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu mengkaji lebih dalam bagaimana gambaran fanatisme yang ditunjukkan oleh suporter dalam film *The Football Factory*.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menekankan pada quality atau hal yang terpenting dari sifat suatu barang atau jasa. Hal terpenting dari suatu barang atau jasa berupa kejadian/fenomenal/gejala sosial adalah makna dibalik kejadian tersebut yang dapat dijadikan pelajaran berharga bagi suatu pengembangan konsep teori (Satori & Komariah, 2014).

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan pendekatan semiotika dengan menggunakan sistem penandaan denotasi, konotasi, dan mitos terhadap simbol dan tanda pada setiap potongan *scene* yang telah dipilih oleh peneliti, yang merepresentasikan fanatisme dalam film *The Football Factory*. Sebelumnya peneliti menonton dan film *The Football Factory* serta mengumpulkan adegan-adegan dari film *The Football Factory* yang merepresentasikan fanatisme sepakbola.

Kemudian peneliti menganalisis suatu tanda dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Peneliti menganalisis konotasi dan denotasi pada film *The Football Factory* untuk melihat makna dari suatu tanda. Selanjutnya menganalisis mitos dalam objek penelitian, untuk memberikan nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Pada penelitian ini objek penelitiannya adalah film *The Football Factory*. Film yang akan dijadikan sebagai objek penelitian yaitu film *The Football Factory*.

Objek penelitian ini yakni film *The Football Factory*, film ini menggambarkan tentang hooliganisme (fanatisme) sepak bola inggris. Bagian yang diteliti film *The Football Factory* ini merupakan semua bentuk dari representasi fanatisme yang ada pada adegan dalam film tersebut. Berikut adalah profil film *The Football Factory*.

Konsep merupakan objek yang berkaitan dengan sejumlah teori. Konsep diciptakan dengan menggolongkan dan mengelompokkan objek-objek tertentu yang mempunyai ciri-ciri yang sama. Konsep merupakan generalisasi

dari sekelompok fenomena tertentu, sehingga dapat dipakai untuk menggambarkan berbagai fenomena dengan ciri atau kekhasan yang sama (Umar, 2008).

Penelitian ini memiliki beberapa indikator namun yang paling ditonjolkan dalam penelitian ini adalah konsep fanatisme. Kata fanatisme secara umum sering didengar yang merupakan suatu hal yang berhubungan dengan agama atau olahraga, namun sedikit yang mendefinisikan secara jelas mengenai fanatik atau fanatisme. Jika dilihat secara mendalam kata fanatisme terbuat dari kata fanatik yang artinya ialah teramat kuat percaya (yakin) terhadap ajaran (politik, agama, dsb). Fanatisme sendiri dapat diartikan sebagai suatu faham fanatik terhadap sesuatu hal, karena menurut isi EYD, kata yang diakhiri dengan isme adalah merupakan faham. Fanatik berbeda dengan fanatisme, fanatik adalah sifat yang muncul atau timbul disaat seseorang meyakini fanatisme (faham fanatik), sehingga fanatik merupakan akibat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Film *The Football Factory* merupakan film yang diproduksi Vertigo Films Games Rockstar. Film ini berjenis genre *action*, dengan durasi selama 91 menit. Film ini dirilis pertama kali pada tanggal 14 Mei 2004 di negara Britania Raya dengan bahasa Inggris dan bisa dilihat pada bioskop-bioskop. Film ini dibintangi oleh Danny Syer sebagai Tommy Johnson, Neil Maskell sebagai Rod King, Frank Harper sebagai Billy Bright, dan tokoh aktor-aktor yang lainnya seperti Calum MacNab, Roland Manookian, Dudley Sutton, John Junkin.

Sejarah Vertigo Film.

Vertigo Films dibuat pada Juli 2002, oleh produser Allan Niblo produser Human Traffic dan South West dan James Richardson produser Kiss Kiss (Bang Bang).

Direktur Nick Love (penulis skenario dan, sebelum pembentukan perusahaan, direktur Goodbye Charlie Bright dan *The Football Factory*) dan distributor Rupert Preston (distributor Chopper, Chasing Amy dan Bride of Chucky, antara lain) bergabung satu tahun kemudian, sementara pengusaha Rob Morgan memulai investasi pada tahun 2004. Perusahaan ini dibentuk dengan tujuan untuk mendistribusikan dan memproduksi dua film, *The Football Factory* dan *It's All Gone Pete Tong*.

Rilis film Vertigo Films didistribusikan pada video rumahan oleh Entertainment One. Pada Januari 2008, Vertigo Films bekerja sama dengan Film4 dan Ingenious Media untuk membentuk perusahaan penjualan bernama Protagonist Pictures. Mereka juga memiliki perusahaan pasca produksi di Berlin bernama The Post Republic.

Setelah membangun salah satu bisnis film fitur paling sukses di Inggris, yang meliputi produksi, distribusi, penjualan, dan pasca produksi, perusahaan ini sekarang hanya berkonsentrasi pada produksi televisi. Distribusi film saat ini ditangani oleh Vertigo Releasing, diluncurkan pada 2014 dengan tujuan tunggal untuk mendapatkan film untuk rilis. Dua pertunjukan pertamanya *Britannia* dan *Bullet proof* ditugaskan oleh Sky, dengan kedua program diperbarui untuk seri kedua.

Sinopsis Film *The Football Factory*

Film "*The Football Factory*" mempunyai cerita yang berfokus pada dua kelompok pendukung sepakbola Inggris yang berbeda, *Headhunters*, yang mendukung Chelsea, dan *Bushwhackers*, yang mendukung Millwall. Sepanjang film, para *Headhunter* bertarung dengan kelompok-kelompok Inggris lainnya seperti mereka yang mendukung Tottenham Hotspur, Liverpool, dan Stoke City.

Film ini mengikuti Tommy Johnson (Danny Dyer), seorang hooligan sepak bola berusia akhir 20-an yang mulai mempertanyakan moral dan moral orang-orang di sekitarnya. Konflik besar Tommy dalam film ini berasal dari pemuatan yang tak terhindarkan. Meskipun dia mencintai 'pertemuan' akhir pekannya, dia tahu dia tidak mungkin bermain selamanya.

Sambil menikmati malam bersama sahabatnya Rod, mereka bertemu beberapa wanita muda di sebuah bar dan keduanya berakhir kembali di salah satu rumah anak perempuan. Di pagi hari, Tommy terbangun menemukan saudara perempuan gadis itu memegang pisau di tenggorokannya. Rod merayap dan memukul kepala pria itu dengan tongkat jangkrik, dan mereka berdua bisa melarikan diri. Kemudian muncul bahwa saudara laki-laki gadis itu adalah Fred (Tamer Hassan), pemimpin perusahaan saingan mereka, Millwall.

Sisa dari film ini berfokus pada Tommy yang berusaha menghindari geng Millwall mencari pembalasan atas serangan itu, sambil mencoba memahami mimpi aneh yang menghinggapinya sepanjang film.

Pada akhirnya, terungkap sosok misterius dalam mimpinya adalah Zeberdee (Roland Manookian). Dalam pertempuran terakhir, identitas Tommy yang sebenarnya terungkap diketahui oleh Fred, yang secara kasar menyerang Tommy dengan batu bata. Adegan ini sangat dikritik di industri karena menunjukkan jumlah kekerasan yang berlebihan dan tidak ada '*reemness*' menurut Rotten Tomatoes.

Akhir dari film ini mengungkapkan Tommy selamat dari serangannya, dan terbaring di tempat tidur bersama kakeknya, Bill Farrell (Dudley Sutton). Dalam momen kejernihan diri, Tommy menyadari bahwa berkelahi bersama sesamanya adalah "sepadan", dan tersandung ke bar untuk bersatu kembali dengan teman-temannya. Dia mengetahui bahwa psikopat Billy Bright telah dipenjara dan saat terakhir film itu menyaksikan kematian Zeberdee di tangan seorang pengedar narkoba yang ingin membalas dendam pada Zeberdee karena menyerangnya (dan mencuri obat-obatannya) sebelumnya dalam film.

Hasil Penelitian

Film *The Football Factory* menceritakan kisah dua kelompok pendukung sepakbola Inggris yang berbeda, Headhunters, yang mendukung Chelsea, dan Bushwhackers, yang mendukung Millwall. Sepanjang film, para Headhunter bertarung dengan kelompok-kelompok Inggris lainnya seperti mereka yang mendukung Tottenham Hotspur, Liverpool, dan Stoke City.

Di dalam adegan-adegan film ini banyak liku-liku kehidupan yang keras dari seorang supporter bola di Inggris, yang sangat menarik perhatian dan benak dari peneliti untuk menganalisis film *Football Factory* ini.

Pada tataran denotasi, Seorang pimpinan supporter menghubungi kelompok supporter yang tersebar di beberapa titik kota dan mengajak bergabung dengan tim yang sudah ada bergabung dengan menggunakan pakaian jaket dan pimpinannya memakai jubah hitam berencana melakukan perkelahian antar kelompok yang tidak sepemahaman. Pertemuan antara 2 pendukung kesebelasan (*supporter*), kelompok massa yang satu saling menyalahkan kelompok yang lain dengan saling tunjuk sambil mengumpat ke kelompok yang lain

Pada tataran konotasi, Dari awal tim supporter yang bergabung terus bertambah dari awalnya 4 atau 5 orang saja menjadi banyak dan mereka berjalan bersama sambil sendau gurau, hingga anggota kelompok yang tersebar di beberapa titik sudut kota bisa berkumpul menjadi satu, mereka tidak memikirkan masyarakat pengguna jalan yang lain. Para supporter yang berjalan bersama dan membuat warga yang dilewati menghindar karena merasa takut karena image yang negatif tentang supporter bola. Mereka menuju kesuatu tempat dan melakukan suatu aksi secara bersama. Seperti terlihat pada scene gambar 2 yang menunjukkan percek-cokan antar supporter yang satu dengan supporter lain yang merupakan beda pendukung. Pertemuan antara 2 kelompok supporter yang saling berdasarkan atas emosional yang tinggi yang ditunjukkan salah satu kelompok mengacungkan dan menunjuk-nunjuk kelompok yang lain dengan muka yang emosional dan umpatan-umpatan, kelompok yang bertemu ini saling menghujat sehingga dapat menimbulkan pertingkaian antara 2 kelompok

Kemudian, dari *scene* itu posisi Billy Bright dan Tommy adalah merupakan pimpinan dari supporter yang ada dalam film *Football Factory* yang mampu mengkomando seluruh anggota supporter yang ada di sekitar lingkungan permukimannya dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa dalam *scene* ini menunjukkan peran dari seorang pimpinan mengkomando anggotanya yang berada di titik kota yang terpencar dan bisa mengumpulkan mereka dengan hanya satu komando dengan menggunakan ponsel, karena kamera terfokus pada mereka berdua.. *Medium long shot* dengan *eye level* juga dapat menunjukkan dengan jelas bagaimana ekspresi mereka yang pada akhirnya sekelompok supporter bisa terbentuk dengan sangat kuat jika didukung dengan personel anggota yang kompak. Hal ini menunjukkan bahwa egoisme kelompok yang menganggap kelompoknya sendiri yang paling kuat tanpa mempertimbangkan bahwa masih ada warga dan kelompok yang lain di sekitar kelompok itu. Mitos yang muncul dalam adegan di atas adalah dalam tingkatan sekelompok orang yang dikoordinator seorang yang memiliki kharisma akan didukung anggota nya yang solid akan membuat kelompok itu kuat dalam hal ini adalah kelompok supporter bola. Sehingga masing-masing kelompok mempunyai ego dan pendapat sendiri-sendiri, sehingga antara kelompok satu dengan kelompok yang lain tidak ada perbedaan dalam mengemukakan pendapat. Kelompok supporter yang lemah-pun berhak untuk mengemukakan pendapatnya termasuk menolak jika ia mendapatkan perlakuan yang tidak adil atau yang tidak sesuai dengan keinginannya. Budaya kumpul di antara anggota supporter hingga banyak personilnya biasanya akan melakukan perbuatan yang menyimpang dan mengganggu ketertiban umum dan mengakibatkan kegaduhan dimasyarakat, dan pada akhirnya berdampak pada warga awam. Budaya berkumpul antara sekelompok orang yang didasarkan atas dasar perselisihan akan berujung pada perkelahian antar kelompok. Seperti ditunjukkan pada scene ini terlihat percek-cokan dan saling tuding antar kedua perkumpulan 2 kelompok selain mengumpat dan saling tunjuk-menunjuk ke kelompok yang satu ke kelompok yang lain.

Metode pengambilan gambar dibuat variatif dari yang menggunakan *Ekstrim* dan *Medium long shot* dengan *eye level* juga dapat menunjukkan dengan jelas bagaimana para supporter ini berkumpul bersama dengan berjalan kaki sampai perkelahian yang terjadi, dari cara pengambilan gambarnya sangat pas dalam penggambarannya. Selain menggunakan metode pengambilan itu dalam scene ini juga menggunakan *closeup shot* dimana sang sutradara ingin memperlihatkan dan menggambarkan kondisi secara detail tentang akibat perkelahian yang berakibat luka-luka bahkan ada juga yang meninggal. Dari adegan demi adegan mitos yang muncul dalam adegan

di atas adalah dalam sebuah pertandingan sepak bola menimbulkan sesuatu yang kurang baik yang digambarkan pada supporter yang fanatik sehingga mereka tidak menggunakan akal sehat dalam mensikapi kejadian, tetapi mereka mementingkan harga diri kelompok, sehingga terjadi kerusuhan dan perkelahian yang disebabkan ego masing-masing kelompok. Mereka tidak mempertimbangkan akibat-akibat yang akan terjadi di lingkungan sekitar kejadian dan efek bagi supporter sendiri yang tidak jarang menimbulkan kematian dalam membela kelompok. Dengan berkumpulnya supporter bisa mengakibatkan suatu yang kurang baik dan mungkin merugikan banyak hal. Dari cara berjalan juga bisa mengganggu pengguna jalan yang lain. Sehingga biasanya kalau ada pengerahan massa polisi bisa ambil alih faktor keamanan yang ada.

Pesan Dalam Film “*The Football Factory*” Kepada Penontonnya

Dalam sebuah penayangan sebuah karya seperti sebuah film pasti oleh sutradara atau penulis naskah film disisipi sebuah pesan atau himbauan yang akan disampaikan kepada para penonton. Seperti halnya dalam film “*The Football Factory*”. Isi pesan dari sutradara Nick Love dalam film *The Football Factory* sangat beragam kaitan dengan tingkah laku seorang hooligan/ supporter bola di masyarakat Inggris dan mitos yang ada dimasyarakat.

Dalam penelitian ini pembahasan pesan film *The Football Factory* akan di rinci sesuai dengan Screenshot yang telah diulas dalam uraian diatas. Dibagi menjadi 3 screenshot yang berada dalam *scene* film *The Football Factory*. Adapun pesan-pesan yang akan disampaikan oleh sutradara Nick Love adalah sebagai berikut yang sutradara menyimpulkan pesan dalam film ini adalah fanatisme dan kekerasan yang dilakukan oleh supporter bola “hooligan” harusnya tidak boleh dilakukan karena kekerasan dan fanatisme itu akan menimbulkan permasalahan baru, sehingga tidak perlu pengamanan yang ekstra ketat, kalau semua pihak mengetahui bahwa hormat menghormati, tenggang rasa dan toleransi menjadi hal utama yang harus di ketahui dan diamalkan. Selain kekerasan yang dilakukan oleh para supporter bola dalam film ini juga ada pesan yang tidak boleh dilakukan yaitu merendahkan dan menganggap lemah kelompok yang tidak sepemahaman dengan kelompok kita. Untuk memperkuat penafsiran mengenai penelitian dalam beberapa *scene* yang di uraikan pada sub bab diatas peneliti menggunakan uji keabsahan data yaitu Intertekstualitas, Sementara dari sisi komunikator yaitu Nick Love, dalam adegan-adegan yang telah diuraikan dalam screenshot di atas ingin menyampaikan sebuah pembelajaran juga pesan bagi masyarakat untuk selalu menjaga, melindungi dan menghargai orang lain yang memang secara kodrat diciptakan menjadi makhluk sosial. Hal tersebut dapat dijelaskan bahwa secara hakiki manusia mempunyai kedudukan yang sama sehingga bukan untuk direndahkan, diremehkan, dan tidak dihargai hak-haknya sebagai manusia yang hidup dalam komunitas masyarakat yang majemuk pada umumnya dan sesama supporter pada khususnya.

Pembahasan

Sesuai hasil analisis diatas, bahwa film *The Football Factory* terdapat nilai-nilai fanatisme dapat terlihat dari penggunaan tanda yang berhubungan dengan verbal dan non verbal yang telah penulis paparkan di atas. Hal ini dipertegas melalui tindakan yang dimainkan oleh pemain-pemain film *The Football Factory*, dan adegan-adegan yang ditampilkan serta properti yang dimanfaatkan untuk menunjang adegan fanatismeyang terdapat dalam film *The Football Factory*. Dalam sebuah film yang mengangkat tentang rivalitas dua kelompok memang banyak adegan- adegan yang berkaitan dengan penggambaran nilai-nilai fanatisme, salah satunya dalam film *The Football Factory*. Film *The Football Factory* adalah film yang mengangkat perseteruan antara supporter dua klub bola. Film *The Football Factory* merupakan film yang berlatar belakang kecintaan supporter terhadap klub yang disayangnya dan adanya percintaan antara dua anggota klub tersebut yang menodai rivalitas kedua klub tersebut, baik itu secara verbal ataupun nonverbal untuk dapat menganalisis penggambaran nilai-nilai fanatisme dalam film *The Football Factory*. Penelitian ini memfokuskan pada fanatisme direpresentasikan, bagaimana representasi supporter ditampilkan pada film *The Football Factory* yang meliputi dialog (audio visual). Dengan menggunakan analisis semiotik Roland Barthes dari perspektif fanatisme adalah bagaimana teks atau gambar menampilkan nilai-nilai fanatisme. Sedangkan titik perhatian dari penelitian analisis semiotik ini adalah bagaimana fanatisme supporter direpresentasikan didalam film ini.

Film *The Football Factory* memiliki banyak pesan-pesan yang disampaikan kepada penontonnya, diantaranya adalah pesan mengenai fanatisme untuk diri sendiri karena dalam mengikuti atau mendukung tim sepak bola kebanggaan tidak ada paksaan. Dalam film *The Football Factory*, supporter atau kelompok klub bola sebelum masuk dalam klub kebanggaan biasanya seorang yang fanatik terhadap diri sendiri terlihat dari banyaknya individu membeli suatu barang atau mempunyai koleksi yang dibeli tanpa adanya paksaan dari orang lain, sebagai penggemar untuk diri sendiri mempunyai makna jauh lebih pribadi dan kemudian melekat yang dilakukan juga sebagai cara agar membuat diri sendiri bahagia.

Dengan memperhatikan secara utuh film *The Football Factory*, dapat dilihat garis besar dari film ini adalah bagaimana para kedua supporter yang berseteru karena kecintaan yang sangat berlebihan sehingga menjadikan konflik antara dua kelompok supporter sepak bola tersebut dan menimbulkan permusuhan yang tiada hentinya. Setelah melakukan analisis dan sejumlah tabel yang mengandung unsur fanatisme dapat diketahui bahwa gambaran supporter pada film *The Football Factory* mengandung unsur bahwa para supporter bola yang mencintai klub dengan berlebihan (cinta buta) akan memberikan efek negatif untuk kehidupan sosial bagi individunya, kelompok, dan orang lain. Meskipun sebenarnya kesimpulan tersebut bisa saja sengaja dibuat oleh tim pembuat film dengan berdasarkan riset yang telah dilakukan sebelum mengangkatnya menjadi tontonan publik. Karena mengingat film adalah salah satu media yang menyajikan representasi realita dalam sebuah karya audio visual. Dalam adegan-adegan yang diteliti pada film *The Football Factory* baik itu secara verbal maupun nonverbal, peneliti menemukan banyak adegan-adegan dan perkataan atau bahasa yang mengandung nilai-nilai fanatisme dalam film *The Football Factory* ini.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa Film *The Football Factory* yang diproduksi Vertigo Films Games Rockstar. Film ini bergenis genre *action* dan durasi selama 91 menit mempunyai cerita yang berfokus pada dua kelompok pendukung sepakbola Inggris yang berbeda, *Headhunters*, yang mendukung Chelsea, dan *Bushwhackers*, yang mendukung Millwall. Sepanjang film, para *Headhunter* bertarung dengan kelompok-kelompok Inggris lainnya seperti mereka yang mendukung Tottenham Hotspur, Liverpool, dan Stoke City. Film ini mengikuti Tommy Johnson (Danny Dyer), seorang hooligan sepak bola berusia akhir 20-an yang mulai mempertanyakan moral dan moral orang-orang di sekitarnya. Konflik besar Tommy dalam film ini berasal dari penuaan yang tak terhindarkan. Meskipun dia mencintai 'pertemuan' akhir pekannya, dia tahu dia tidak mungkin bermain selamanya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *The Football Factory* dapat disimpulkan bahwa dalam film ini memberikan pesan permusuhan akan merugikan diri kita dan orang lain, supporter bola yang terlalu fanatik terhadap klub yang di cintainya dapat memberikan efek negatif bagi kehidupan sosialnya dan kehidupan sosial orang lain dan kekerasan bukan solusi untuk memecahkan masalah yang ada.

Saran

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, peneliti memberikan saran-saran kepada pencinta film dan penonton khususnya kepada generas muda, hendaknya dapat mengambil makna pesan yang terkandung dalam Film *The Football Factory* secara bijaksana dan tidak di ambil secara parsial, terutama dalam memberikan memiliki sifat fanatisme dari para supporter sepak bola, sudah seharusnya sepak bola menjadi pemersatu bagi kita, bukan menjadi jurang pemisah, jangan hanya menonton secara pasif yang hanya melihat film sebagai media hiburan saja, karena sebuah film juga dapat menjadi media edukasi yang dapat memiliki nilai-nilai dan makna. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian tentang hal ini dapat dikembangkan lebih mendalam lagi dengan melakukan penelitian melalui sudut pandang dan sisi yang lain atau dengan menggunakan metode lain. Agar penggambaran dari kondisi di masyarakat bisa secara utuh dipelajari untuk bisa mengubah kearah kebaikan sistem kemasyarakatan yang di lindungi dengan baik sikap, dan perilaku perseorangan dalam sebuah masyarakat.

REFERENSI

- Amurwonegoro, A. (2015). *Perilaku Holiganisme Dalam Fanatisme Suporter Sepak Bola Indonesia*. 1–20.
- Ayuningtyas, P. (2009). *Viewers and Identity consciousness: The Analysis of the Responses of Green Streets Viewers*. 3(1978–8118), 138. <http://research.binus.ac.id/publication/A55C0BF5-4906-4D69-9AE9-7921D07251DA/viewers-and-identity-consciousness-the-analysis-of-the-responses-of-green-streets-viewers/>
- Azhar, S. (2018). *6 Film Ini Menggambarkan Kegilaan Suporter Sepak Bola*. IDN Times. <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/sugiadi-azhar/6-film-ini-menggambarkan-kegilaan-suporter-sepak-bola-c1c2>
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Pustaka Belajar.
- Gunanto, A. R. (2015). REPRESENTASI FANATISME SUPPORTER DALAM FILM ROMEO DAN JULIET.

Visi Komunikasi, 14(02), 242–256.

Hall, S. (1997). *"The Work of Representation" Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. Sage Publication.

Hartley, J. (2010). *Communication, Cultural, & Media Studies*. Jalasutra.

Hicks, G. (2014). *Soccer and Social Identity in Contemporary German Film and Media*. 225.

IMDb. (2004). *The Football Factory*. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt0385705/mediaviewer/rm3186497536>

Ismail, R. F. (2018). *Representasi Fanatisme Suporter Sepakbola The Jackmania dalam Film Dokumenter "The Jak."*

Liliweri, A. (2014). *Sosiologi dan Komunikasi Organisasi*. PT. Bumi Aksara.

Lisiadi, M. (2017). *Analisis Semiotik Tentang Representasi Fanatisme Terhadap Klub Sepak Bola Liverpool FC pada Tokoh Will Brennan dalam Film "Will."* <https://academia.edu>

Maress, B. (2018). *Teori Fanatisme dalam Psikologi - Pengaruh - Analisis - Cara Mengatasi*. DosenPsikologi.Com. <https://dosenpsikologi.com/teori-fanatisme-dalam-psikologi>

Moch. Ian Brilian Assyaumin, Mahmud Yunus, S. R. (2017). *Fanatisme Suporter Sepakbola Ditinjau Dari Aspek Sosio-Antropologis (Studi Kasus Aremania Malang)*. *Sport Science*.

Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.

Rmol. (2015). *Empat Film Tentang Suporter Fanatik Klub Inggris*. Rmol Jakarta. <http://www.rmoljakarta.com/read/2015/09/25/14819/Empat-Film-Tentang-Suporter-Fanatik-Klub-Inggris>

Satori, D., & Komariah, A. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif* (6th ed.). ALFABETA, cv.

Sobur, A. (2009). *Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. PT. Remaja Rosdakarya.

Sobur, A. (2016). *Semiotika Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.

Sungkar, I. I., Fitriawan, R. A., & Putra, A. (2016). *Presentasi Hooliganisme Dalam Film (Analisis Semiotika John Fiske Dalam Film Awaydays)*. *EProceedings of Management*, 3(3), 3860–3865.

Suyatna, Hempri, & Dkk. (2007). *Suporter Sepak bola Tanpa Anarkis, Mungkinkah?* Media Wacana.

Umar, H. (2008). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis* (2nd ed.). RajaGrafindo Persada.

Valjakka, J. (2013). *The Wonder of Fanaticism in Football*. <https://pdfs.semanticscholar.org>

Vebrian, R. (2019). *Tentang Fanatisme Fans Sepak Bola*. Football Tribe. <https://football-tribe.com/indonesia/2019/03/25/fanatisme-fans-bola/>

Wibowo, F. (2006). *Teknik Program Televisi*. Pinus Book Publisher.

Widianto, R. A. (2018). *Kasus Suporter Tewas, Persija Ingin ke Depannya Sanksi Tak Setengah-Setengah*. DetikSport. <https://sport.detik.com/sepakbola/liga-indonesia/d-4229316/kasus-suporter-tewas-persija->

ingin-ke-depannya-sanksi-tak-setengah-setengah

Rizaldi, B. A. (2019). *Pariwisata KotaBandung 2019 Menurun*. Retrieved December 24, 2019, from AntaraNews website: <https://www.antaraneews.com/berita/1200559/pariwisata-kota-bandung-2019-menurun>

