

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga sepak bola merupakan olahraga yang diminati mayoritas masyarakat di Indonesia. Berbagai kalangan dari anak-anak hingga dewasa dan tak memandang gender, semua menyukai sepak bola (Sari, 2018). Berdasarkan data yang dirilis oleh Nielsen dalam *World Football Report* tahun 2022, sebanyak 69% penduduk Indonesia tertarik dengan sepak bola. Indonesia bahkan menempati posisi ketiga di Asia dengan jumlah penduduk terbanyak yang antusias terhadap sepak bola (Zika, 2023). Permainan si kulit bundar memang dimainkan oleh sebelas orang di lapangan oleh satu tim, namun kesebelasan tersebut tidak luput dari adanya sebuah pelatih, manajer, dan supporter. Seringkali orang-orang menyebutkan bahwa supporter merupakan pemain kedua belas dalam sebuah tim sepak bola (Wicaksono, 2019).

Sepak bola sangat diminati, sehingga tak sedikit masyarakat membentuk komunitas sesama pendukung sebuah klub. Peneliti tertarik untuk mengangkat topik ini terkait dengan respons audiens terhadap aksi kekerasan pada film ini, apakah mereka mendukung atau menolaknya, serta dampaknya terhadap persepsi mereka terhadap komunitas supporter sepak bola. Hal ini relevan di Indonesia, supporter sepak bola seringkali terlibat dalam konflik dan kekerasan, terutama saat pertandingan antara tim-tim rival. Film “The Firm” yang mengangkat tema tentang kelompok hooligan sepak bola dapat menjadi

cerminan atas masalah tersebut. Melalui analisis resepsi audiens terhadap aksi kekerasan yang ditampilkan dalam film, penelitian ini dapat menggali pemahaman dan pandangan masyarakat tentang kekerasan dalam komunitas suporter sepak bola di Indonesia.

Komunitas suporter sepak bola memiliki peran yang penting dalam menghidupkan atmosfer pertandingan, memberikan dukungan moral kepada tim, dan menciptakan semangat kebersamaan di antara penggemar. Komunitas suporter sepak bola juga dapat mempengaruhi budaya dan masyarakat sekitarnya seperti menciptakan identitas kolektif, simbolisme, tradisi, dan ritual yang unik. Studi tentang komunitas suporter sepakbola juga dapat memberikan wawasan tentang tingkat fanatisme dan identitas kelompok yang ada diantara para suporter. Tidak kalah pentingnya, bahwa komunitas supporter sepak bola juga terlibat dalam kekerasan dan konflik di dalam maupun di luar stadion. Penelitian tentang komunitas suporter sepak bola dapat membantu dalam memahami penyebab dan faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya kekerasan, serta memberikan wawasan bagi penanganan dan pencegahan kejadian yang tidak diinginkan tersebut.

Menurut Bastam (2017), ada 5 jenis suporter sepak bola diantaranya ada hooligan, casual, tifosi, Ultras, dan mania. Dukungan fanatik dapat diberikan oleh supporter sepak bola yang masuk ke dalam kategori hooligan dan Ultras. Perbedaan pada kedua kategori ini ialah, hooligan mengacu pada dukungan fanatik yang sering kali melakukan kekerasan dan berkelahi hingga

menyebabkan kerusakan fasilitas hukum. Berbeda dengan Ultras cenderung memiliki sikap politik (Gapar dan Zaki, 2020).

Hooligan, yang merupakan sebutan untuk supporter asal Inggris, dan Ultras, yang merupakan sebutan untuk supporter asal Italia, merupakan dua kelompok supporter yang fanatik. Persamaannya ialah dengan menunjukkan kecintaan mereka terhadap klub sepak bola yang didukung. Berbeda dengan kelompok casual yang berasal dari Inggris, memang sengaja untuk tidak menampilkan identitas klubnya pada atribut yang mereka kenakan saat menonton pertandingan bola. Tifosi, yang berasal dari Italia sendiri merupakan sekelompok penggemar yang datang bersama dengan keluarga atau kerabat untuk menonton pertandingan bola, sehingga mereka lebih tepatnya menggemari permainan sepak bola, tidak pada suatu klub tertentu. Sedangkan mania, kultur yang diterapkan di Indonesia, mengadopsi konsep ala Casuals atau Hooligans asal Inggris dan Ultras asal Italia, merupakan sekelompok penggemar klub sepak bola yang tidak anarkis, rela melakukan banyak hal sebagai bentuk dukungan kepada klub yang didukung (Prasetyo, 2019). Pada penelitian ini, jenis supporter yang diangkat adalah hooligan.

Definisi dari hooligan adalah sebuah kelompok supporter yang terorganisir secara sosial dan terlibat dalam berbagai tindak kekerasan secara kompetitif, terutama dengan kelompok rival (Spaaij, 2005). Menurut Trihusodo (2022). Beberapa perilaku yang merupakan ciri khas dari hooligan adalah gemar berbuat onar dilakukan secara bergerombolan atau secara bersama-sama teman antar anggota sesama *supporter* (Tajfel dalam Susetyo, 2010: 61).

Suporter di Indonesia tumbuh dengan beragam ideologi yang mereka gunakan terbentuk karena efek dari globalisasi. Efek adanya globalisasi menimbulkan terjadinya duplikasi budaya yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia, dalam hal negatif berupa budaya berkelahi maupun dalam hal positif berupa tingginya loyalitas maupun solidaritas antar supporter (Nuraeni, 2020).

Menurut Wany (2022), terdapat beberapa peristiwa kelam suporter sepak bola di Indonesia yang besar hingga memakan korban jiwa seperti bentrok dua kelompok suporter dari Persita Tangerang dan Perikota Tangerang pada tahun 2011, persibo Bojonegoro dan Persebaya Surabaya pada tahun 2012, Persija Jakarta dan Persib Bandung pada tahun 2012, PSIM Yogyakarta dan PSS Sleman pada tahun 2018, Persib Bandung dan Persija Jakarta pada tahun 2018, serta Persib Bandung dan Persebaya Surabaya pada tahun 2022, Arema FC vs Persebaya Surabaya pada tahun 2022 menjadi tragedi yang menyebabkan ratusan korban jiwa meninggal dunia. Kerusuhan suporter terjadi di Indonesia sebenarnya bukan hanya karena isu baru melainkan sudah terjadi sejak lama (Suyatna et al., 2007).

Menurut Gustarini dan Hidayah (2018), komunitas suporter sepak bola membentuk pola interaksi antar anggotanya. Interaksi antar individu dalam komunitas ini terjadi dalam kurun waktu yang cukup lama dan secara intensif serta berkelanjutan, menumbuhkan sebuah rasa pertemanan yang solid dengan sendirinya karena adanya kesamaan-kesamaan dalam beberapa hal. Rasa solidaritas inilah yang diperlukan untuk dibangun individu-individu didalam komunitas tersebut. Menurut Dewi (2020) adanya rasa memiliki anggota

terhadap komunitas suporter yang diikuti membuat anggota memiliki sikap untuk ikut menjaga dan bertanggung jawab terhadap komunitas suporter.

Supporter umumnya berkumpul bersama untuk menyalurkan dukungannya adalah dengan memberikan nyanyian, kritikan, dan doa untuk klub kebanggaannya. Melihat dari sudut pandang positif dalam lingkaran suporter sepak bola adalah dengan intensitas pertemuan yang semakin sering maka timbul sifat loyalitas serta solidaritas yang tinggi antar sesama supporter sehingga bisa memajukan dunia industri sepak bola (Sitepu, 2011). Namun sayangnya jika dilihat dari sudut pandang negatif, perkumpulan ini biasanya juga menimbulkan berbagai kerusuhan ataupun perkelahian antar lawan supporter. Berangkat dari keresahan ini penelitian ini ingin melihat sisi baik dari suporter sepak bola itu sendiri, dimana melihat pertemanan pada anggota komunitas sepak bola.

Menurut Hendika dan Nuraeni (2020), setelah terjadi kemunculan film “Green Street Hooligans” para supporter di Indonesia sangat terpengaruh dengan budaya hooliganisme (kekerasan) yang muncul pada film tersebut. Sehingga melalui film tersebut, para supporter Indonesia mulai meniru para *hooligan* yang digambarkan di dalam film tersebut, termasuk kekerasan didalamnya. Meningkatnya adegan kekerasan dalam film-film melahirkan kecaman akan timbulnya pengaruh negatif bagi penonton. (nando dan Pandjaitan, 2012). Anggadewi Moesono (1996) dalam Evita (2007) mengatakan film tidak langsung mempengaruhi perilaku penonton tetapi kalau “bertubi-tubi” disajikan akan berdampak negatif bagi penonton.

The Firm adalah salah satu film yang mengangkat kehidupan konkrit yang dilakukan oleh supporter dengan ideologi *hooligan*. Film ini menggambarkan berbagai aspek kehidupan supporter baik dengan budaya positif ataupun budaya negatif. Selain dari seringnya muncul adegan yang sangat menggambarkan kondisi supporter, rating 5,8/10 yang diberikan oleh IMDB.com pada film ini juga mendorong dilakukannya penelitian ini. Selain itu film ini juga belum pernah diangkat dalam penelitian, hal ini menjadi keunikan dalam penelitian ini. Penyebaran budaya ini disinyalir berasal dari cerita *hooligan* yang diangkat dalam film. Banyak suporter sepak bola di Indonesia yang melakukan duplikasi tanpa adanya proses pengetahuan dan penyaringan yang benar. Film memiliki kekuatan serta kemampuan menjangkau banyak segmen sosial, sehingga banyak ahli berkata bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya (Sobur, 2009:147).

Cerita film ini berfokus pada Bex, pemimpin kelompok *hooligan* sepak bola West Ham United, yang berkelana di seluruh negeri untuk berkelahi dengan kelompok *hooligan* lainnya. Suatu malam, seorang pemuda bernama Dom dan teman-temannya pergi ke klub malam dan bertemu dengan Bex, yang tanpa alasan tiba-tiba memukul salah seorang temannya, Tel. Keesokan harinya, Tel memberitahu Dom bahwa Bex mencari mereka berdua. Dom dan Tel kemudian pergi ke pub lokal tempat kelompok *hooligan* berkumpul dan Dom meminta maaf atas tindakan mereka. Bex menghargai keberanian Dom yang berani menghadapinya. Dom kemudian menjadi kenal dengan Bex, dan mereka

berdua menjalin persahabatan. Dom bahkan diajak untuk bermain sepak bola dalam tim Bex. Namun, situasi semakin rumit ketika Bex berusaha membentuk kelompok hooligan nasional bersama dua kelompok rival lainnya untuk Kejuaraan Sepak Bola Eropa UEFA. Upaya tersebut gagal dan terjadi konflik hebat antara kelompok hooligan. Dom sendiri mengalami perjalanan emosional saat berusaha mencari jati diri di tengah dunia kekerasan dan persahabatan penuh tantangan. Film ini menggambarkan kisah mengenai pengaruh teman, pertempuran, dan cobaan karakter yang dihadapi Dom dalam hidupnya.

Dengan pernyataan adanya sebuah tindakan peniruan gaya *hooligan* pada penelitian di atas membuat peneliti ingin melihat apakah pesan yang disampaikan oleh pembuat film ditangkap maknanya sesuai dengan audiens sebagai penonton tangkap. Penelitian ini menggunakan teori resepsi Stuart Hall digunakan dalam penelitian kali ini, karena teori ini menyelidiki respon penonton terhadap film (atau teks lain) serta alasan-alasan untuk respon-respons itu (Lehman dan Luhr, 2003:169). Makna dalam film tidak pernah tetap, melainkan dibentuk melalui konteks menonton dan dapat berubah sesuai dengan penontonnya.

Penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan, yaitu penelitian dengan judul “Pemaknaan Supporter Arema Terhadap Fanatisme Film “Green Street Hooligan” (Studi Resepsi Pada Aremania *Casual Terrace*)”. Penelitian ini menggunakan analisis resepsi khalayak dan memiliki objek penelitian fanatisme pada film “Green Street Hooligan” (Haidar, 2016). Kesamaan dalam penelitian ini adalah metode yang digunakan yaitu kualitatif dengan analisis

resepsi dari Stuart Hall. Hasil dari penelitian ini ada dua yaitu *dominant/hegemonic reading* dan *negotiated reading*. Hasil tersebut dilatarbelakangi karena perbedaan paham mengenai konstruksi sosial mengenai fanatisme dalam suporter dan juga latar belakang budaya dari tiap informannya.

Penelitian terdahulu berikutnya berjudul “Analisis Resepsi Suporter Sepak Bola pada Mafia Pengaturan Skor Liga Indonesia di Tayangan Mata Najwa Trans 7” (Haqiqi et al, 2023). Objek penelitian yang digunakan adalah tayangan pada Mata Najwa mengenai pengaturan skor. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan analisis resepsi Stuart Hall. Dari hasil penelitian ini, hasil yang didapatkan bahwa ada hegemoni dominan ada negosiasi di dalamnya. Hal ini terjadi karena setiap narasumber memiliki pandangan yang berbeda terhadap isu *match fixing* dalam sepak bola di Indonesia dan ideologi yang dimiliki narasumber.

Melihat penelitian terdahulu diatas, peneliti ingin membahas lebih lanjut terkait pertemanan pada anggota komunitas suporter dari film yang berjudul “The Firm” karya Nick Love. Film ini belum pernah diangkat sebagai suatu topik penelitian mengenai suporter bola. Berbeda dengan film lainnya, seperti “Green Street Hooligans” yang kerap kali digunakan dalam suatu penelitian dengan tema fanatisme suporter sepak bola. Film “Green Street Hooligans” ini telah digunakan kurang lebih sebanyak 57 kali dalam topik suatu penelitian (Scholar, 2023). Berbeda dengan film yang beredar di Indonesia, film mengenai sepak bola hanya menceritakan dari sudut pandang pemain, seperti film “Garuda di Dadaku”. Film “The Firm” bercerita tentang kehidupan suporter

sepak bola, yang mana hal ini sangat erat relevansinya dengan negara Indonesia. Sampai dengan tahun 2022 lalu, Indonesia berada di peringkat ketiga dengan jumlah suporter sepak bola terbanyak di Asia dibawah Vietnam dan Uni Emirat Arab. Sebanyak 69% populasi di Indonesia merupakan pecinta sepak bola (Pristiandaru, 2022).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa tidak semua kode yang didapat dari proses *encoding* dan *decoding* menghasilkan penerimaan makna yang sama. Dengan dasar analisis resepsi dari Stuart Hall, peneliti ingin melihat posisi pemaknaan yang diberikan oleh khalayak komunitas suporter mengenai film “The Firm”. Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak melebar, oleh karena itu peneliti membatasi dan hanya memfokuskan pada Resepsi Audiens terhadap pertemanan anggota komunitas supporter sepak bola dalam film “The Firm”. Posisi pemaknaan tersebut mengacu pada teori Stuart Hall yang berisi *dominant/hegemonic*, *negotiated reading*, dan *oppositional reading*. Penelitian ini menganalisis makna yang diciptakan dari pihak yang melakukan proses *encoding* dan *decoding*. Penyebaran budaya ini disinyalir berasal dari cerita hooligan yang diangkat dalam film. Banyak suporter sepak bola di Indonesia yang melakukan duplikasi tanpa adanya proses pengetahuan dan penyaringan yang benar. Film memiliki kekuatan serta kemampuan menjangkau banyak segmen sosial, sehingga banyak ahli berkata bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya (Sobur, 2009:147). Maka dari itu, peneliti mengangkat judul Analisis Resepsi Audiens Mengenai Pertemanan Anggota Komunitas Suporter Sepak Bola Dalam Film ‘The Firm’.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana resepsi audiens mengenai pertemanan anggota komunitas supporter sepak bola dalam film “The Firm”?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui resepsi audiens mengenai pertemanan anggota komunitas supporter sepak bola dalam film “The Firm”.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bahan kajian untuk pengembangan ilmu komunikasi mengenai kajian tentang analisis resepsi audiens pada film dengan teori analisis resepsi sebagai bahan pengembangan bagi penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui resepsi audiens pada sebuah film khususnya bergenre supporter sepak bola.

E. Kerangka Teori

Teori dalam penelitian ini digunakan sebagai sebuah landasan, yang dimana nantinya teori yang digunakan yaitu teori-teori analisis resepsi audiens dari Stuart Hall, film sebagai media komunikasi massa, dan komunikasi interpersonal. Teori-teori tersebut digunakan peneliti karena dirasa relevan pada

masalah penelitian ini. Dengan kerangka teori tersebut, peneliti bisa mendapat data terkait resepsi komunitas sepak bola pada film “The Firm” karya Nick Love.

1. Analisis Resepsi Audiens Stuart Hall

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori resepsi audiens yang dirasa pas untuk melihat pemaknaan dari audiens yang menonton film “The Firm” karya Nick Love. Dahulu, teori ini digunakan dalam konteks penonton televisi. Peneliti menggunakan pendekatan ini untuk melihat resepsi komunitas suporter sepak bola pada film “The Firm” karya Nick Love.

Dalam teori ini sebenarnya ada nilai teoritis mengenai bagaimana sebuah pesan diproduksi dan disebarkan (Hall, 2011:214). Media memiliki peran untuk mengangkat sebuah isu sosial yang beredar di masyarakat. media memiliki sebuah makna (*preferred meaning*) guna membentuk sebuah kepercayaan yang kuat mengenai sebuah kehidupan sosial pada masyarakat. Namun demikian, audiens sebagai penerima pesan dari media memiliki makna yang berbeda-beda dalam mengartikan sebuah pesan berbentuk tulisan, gambar, foto, maupun video.

Dalam hal ini audiens bisa dikatakan sebagai *decoder* dalam kegiatannya menangkap sebuah pesan hal tersebut dinamakan *decoding* atau sebuah kemampuan audiens guna menerima sebuah pesan serta membandingkannya dengan makna yang sebelumnya tersimpan dalam ingatan para audiens masing-masing. Atau secara ringkas ketika seseorang menerima sebuah pesan dari pihak lain maka orang tersebut sedang

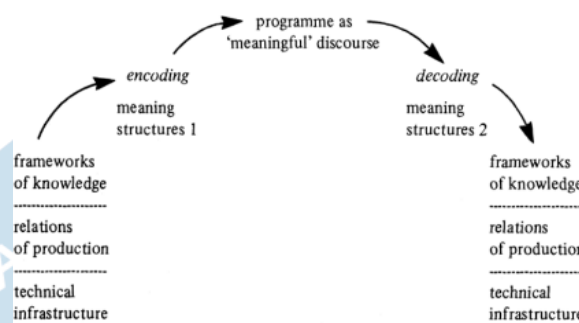
melakukan *decoding* terhadap sebuah pesan yang berdasarkan pada persepsi, pemikiran, dan pengalaman-pengalaman dimasa lampau.

Decoding adalah proses memaknai ide yang telah disampaikan (Pearson, et all. 2017). Sedangkan *Encoding* adalah sebuah kegiatan yang dilakukan sumber untuk menerjemahkan pikiran dan ide-idenya ke dalam suatu bentuk yang dapat diterima oleh indra pihak penerima (Morissan, 2013:18). Proses ini terbentuk terlebih dahulu sebelum *decoding*. Dalam proses *encoding* dan *decoding* pesan yang disampaikan oleh media diterima melalui kode-kode dalam sebuah komunikasi massa. Pada setiap makna yang diberikan belum bisa menjamin sebuah makna yang satu memiliki arti yang sama dengan yang lain. Hal ini terjadi karena tiap individu dipengaruhi oleh latar belakang masing-masing individu dalam memberikan sebuah makna.

Proses pemaknaan pesan yang dilakukan oleh sebuah media kepada audiens, dipengaruhi oleh kerangka pengetahuan (*framework of knowledge*), relasi produksi (*relation of production*), dan infrastruktur teknis (*technical infrastructure*). Dalam kerangka pengetahuan (*framework of knowledge*) berkaitan dengan cara pandang audiens dengan sebuah persoalan yang didasari oleh pengetahuan individu audiens tersebut. Sedangkan relasi produksi (*relation of production*) berbicara mengenai cara pandang audiens kepada tokoh dalam film yang terlihat menonjol. Lalu, infrastruktur teknik (*technical infrastructure*) memiliki keterkaitan dengan

sebuah akses informasi oleh audiens dalam menerima. Dari ketiga dasar pengaruh audiens dalam memaknai pesan terdapat 3 posisi didalamnya

Model 1.1 Proses Encoding Decoding oleh Stuart Hall.



(Sumber: Hall, Hobson, Lowe, & Willis, 1972)

Gambar di atas merupakan model komunikasi *encoding-decoding* yang diciptakan oleh Stuart Hall. Dalam model tersebut terdapat 3 momen pada sirkulasi 'makna' dalam wacana televisual. Tingkatan tahap pertama dalam prosesnya sebuah media dalam memaknai sebuah wacana televisual berangkat berdasarkan realitas sosial di masyarakat. Dalam tahap pertama sebuah proses produksi media disusun menjadi satu oleh makna dan ide, praktik pengetahuan rutinitas dalam produksi, dengan cara historis didefinisikan keahlian teknis, ideologi profesional, pengetahuan institutional, definisi dan asumsi mengenai khalayak mengenai komposisi program dalam struktur produksi (Storey, 2006: 12).

Hasil dari konstruksi tersebut terlihat dalam sebuah tayangan oleh media dan disebut sebagai *meaning structure 1* (struktur makna pertama). Hingga dalam sebuah proses *meaning structure 1* selesai dan dikatakan menjadi sebuah *encoding*. Dalam proses ini bisa dilihat bahwasannya pada proses *encoding* didalamnya tertera sebuah makna secara tidak langsung

dalam sebuah pesan yang ditayangkan media. Tahap berikutnya adalah tahap yang kedua dimana pada tahap ini terbentuk sebuah *meaningful discourse* dimana makna telah disebutkan pada proses sebelumnya dan sebuah pesan yang diberikan media terbuka serta berpotensi dimaknai berbagai cara. Hal ini terjadi karena pada struktur produksi dalam memulai sebuah wacana televisi, sebuah media merupakan sebuah sistem yang terbuka (Storey, 2006: 12).

Lalu, tahap yang terakhir yaitu tahap ketiga adalah tahapan *decoding* yang dilakukan khalayak dengan bebas dan menghasilkan sebuah *meaning structure 2* (struktur makna kedua) (Storey, 2006: 14). Pada tahap ini proses *encoding* dan *decoding* terpisah, namun dasar atau pondasi kedua hal tersebut sama berdasarkan sebuah kerangka pengetahuan (*frameworks of knowledge*), hubungan produksi (*relations of production*) dan infrastruktur teknis (*technical infrastructure*). Hall (dalam Barker, 2006: 287-288) menjelaskan bahwa penerima pesan melakukan *decode* dalam tiga hal yaitu penerima pesan diminta untuk memaknai sebuah pesan dengan berdasarkan kerangka yang dipengaruhi oleh makna kultural dan makna praktik. Berikut penjelasan dari tiga faktor yang mempengaruhi tersebut:

a. *Framework of Knowledge*

Secara bahasa artinya adalah kerangka pengetahuan, namun secara definisi menurut peneliti hal ini berkaitan dengan sebuah kerangka pengetahuan yang mendukung *decoder* dan *encoder* yang dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan yang nantinya memaknai

sebuah pesan sejauh pemahaman tiap individu. Dalam konteks ini pengetahuan merupakan hal yang fundamental dalam individu mengambil sebuah keputusan atau memahami sebuah pesan.

Hal yang berkaitan dengan *frameworks of knowledge* sendiri dicetuskan Hall dalam Morissan (2013:548) persepsi, pemikiran, serta pengalaman dimasa lampau memberikan sebuah pengaruh pada individu guna melakukan proses *decoding* dan *encoding* terhadap sebuah pesan yang diterima. Terbentuknya sebuah pengalaman dan persepsi tidak jauh dari sebuah latar belakang budaya, keluarga, maupun pendidikan. Hal ini pun berjalan dinamis dan selalu berkembang, karena tiap individu mendapatkan pengetahuan baru, otomatis pemaknaan yang diterima pun bisa berubah.

b. Relation of Production

Relasi produksi memiliki peran yang penting pula dalam pembentukan sebuah makna. Dalam sebuah proses *decoding* dapat dilihat dari hubungan sosial sang *decoder*. Adapun faktor yang bisa mempengaruhi penerimaan pesan, latar belakang budaya sangat bisa mempengaruhi interpretasi yang dilakukan *decoder* dalam menerima sebuah pesan. Hal ini berlaku pula pada *encoder*. Relasi produksi ini diyakini memiliki peran yang penting dalam sebuah pembentukan makna, dimana sebuah latar belakang budaya yang berbeda-beda dari lingkungan keluarga, teman ataupun lingkungan pekerjaan *encoder*

dan *decoder* yang mempengaruhi proses dalam proses *encoding* dan *decoding*.

c. *Technical Infrastructure*

Infrastruktur teknis adalah sebuah hal yang mendukung *encoder* maupun *decoder* dalam mendukung proses sebuah makna. contohnya seperti media sosial, media cetak, dan media pelengkap lainnya. Pada konteks ini diharapkan seorang *decoder* memiliki akses dalam mengakses sebuah pesan dengan alat perantara guna menjangkau informasi-informasi yang dibutuhkan. Begitu juga sebaliknya pada *encoder*.

Maka dari itulah, terjadi perbedaan makna dari setiap individu karena ketiga faktor tersebut (Pujarama & Yustisia,2020: 49-50). Selain ketiga faktor yang mempengaruhi proses dalam model *encoding-decoding* ada tiga kategori dalam penerimaan audiens dalam pesan media. Menurut Stuart Hall (Hall, Hobson, Lowe, & Willis, 1972: 126-127),tiga kategori tersebut yaitu:

a. *Dominant/Hegemonic* (Posisi Dominan)

Dalam hal ini, audiens memiliki posisi sebagai pihak yang menerima penuh pesan yang didapat. Media dan audiens bisa dikatakan memiliki cara pandang yang sama dalam memaknai sebuah pesan. Secara singkat, makna yang disampaikan oleh *encoder* sejalan dengan pemaknaan *decoder*.

b. *Negotiated Reading* (Posisi Negosiasi)

Konteks pada posisi negosiasi ini membuat audiens masih berpikir dua kali dalam sepakat oleh pesan yang disampaikan media sebagai *encoder*. Ada beberapa batasan tertentu bagi audiens dalam menerima pesan tersebut. Secara singkat, artinya audiens menerima pesan, tetapi menolak guna menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. *Oppositional Reading* (Posisi Oposisi)

Kategori yang terakhir sesuai dengan namanya yaitu oposisi, dimana audiens disini menolak pesan yang mereka terima. Audiens tidak sejalan dengan pesan yang disampaikan *encoder*. Audiens berpikir secara kritis yang membuat keputusan mereka untuk menolak pesan tersebut. Audiens ketika menolak akan mengganti pemahaman yang sesuai dengan diri mereka masing-masing.

Berdasarkan pemaparan diatas, bisa dipahami bahwa sebuah pesan media dilempar ke audiens sebagai penerima sebuah pesan. Sering ditemui bahwa penangkapan makna audiens diterima secara berbeda-beda. Dalam penelitian ini pembuat film merupakan sebuah *source*, karena ingin menyampaikan sebuah pesan dalam film tersebut. Media digunakan sebagai sebuah *channel*. Lalu, setelah itu pesan diterima oleh audiens atau bisa disebut sebagai *receiver*. Dengan analisis resepsi ini peneliti bisa melihat komunikasi yang berjalan dua arah dengan menekankan proses pemaknaan pesan antara *source* dan juga *receiver*.

2. Film sebagai Media Komunikasi Massa

Secara dasar, komunikasi merupakan proses pertukaran pesan yang dilakukan komunikator dan ada yang menerima sebagai komunikan dengan

bantuan sebuah *channel*. Media merupakan salah satu contoh dari *channel* tersebut. Dalam konteks ini media dalam komunikasi ada banyak contohnya, seperti media cetak (koran, majalah, tabloid, buku, dan lain-lain) dan media elektronik (televisi, radio, gawai, film dan lain-lain). Film menjadi salah satu yang dimanfaatkan oleh audiens sebagai media guna mendapatkan informasi, hiburan, dan pendidikan.

Film sebagai media komunikasi massa adalah gabungan dari perkembangan zaman yaitu teknologi seperti fotografi dan rekaman suara serta kesenian baik itu seni rupa maupun seni teater sastra, musik dan arsitektur (Effendy 2003:239). Menurut Jay Back dan Federick C. Whitney (dalam Baran et al, 2011:7), komunikasi massa merupakan media yang condong kepada media mekanis yang digunakan dalam komunikasi massa yakni media massa itu sendiri.

Maksud dari pernyataan tersebut yaitu komunikasi massa adalah sebuah proses komunikasi dengan media sebagai '*channel*' dan pesan yang disampaikan dapat diterima oleh audiens (*massa*). Sebuah pesan tidak bisa tersampaikan apabila ada pihak sebagai komunikator yang menyampaikan sebuah pesan guna disampaikan namun tidak ada komunikan yang menerima pesan tersebut. Film menjadi sebuah media komunikasi massa karena film dapat menghubungkan komunikator dengan komunikan secara jumlah yang banyak dan berada dimana-mana, atau bisa dikatakan audiensnya heterogen dan anonim yang bisa menyebabkan efek tertentu.

Kemampuan dan ketentuan film menjangkau banyak segmen sosial, hal ini membuat para ahli menyatakan bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya (Sobur, 2009:127). Dalam proses pembuatannya ada maksud tertentu yang ingin disampaikan oleh para pembuat film. Hal ini didasari karena semakin pesatnya zaman berkembang, maka film dijadikan sebagai salah satu bentuk komunikasi massa.

3. Pertemanan dalam Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang dilakukan dua orang atau lebih dan memiliki sebuah hubungan tertentu serta mengandung unsur umpan balik. Komunikasi ini umumnya terjadi diantara keluarga, relasi bisnis, teman dan lainnya. Pola komunikasi interpersonal dilakukan dua arah yaitu proses komunikasi yang mana sang komunikator dan komunikan bertukar fungsi. Tahap pertama, komunikator bertukar menjadi komunikan, kemudian dilanjutkan dengan pertukaran kedua peran secara terus-menerus. Ciri-ciri komunikasi interpersonal dalam buku komunikasi interpersonal menurut Hardjana (2003:86) yaitu :

- a. komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang dikemas dalam bentuk verbal maupun non verbal

Komunikasi interpersonal mencakup perilaku tertentu, seperti contohnya perilaku verbal dan non-verbal. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang memiliki proses pengembangan. Artinya, komunikasi yang diawali dari pengenalan dangkal berlanjut mendalam hingga bisa juga berujung putus sampai akhirnya melupakan.

mengandung umpan balik, interaksi dan koherensi komunikasi interpersonal adalah kegiatan yang aktif dan bisa saling mengubah.

Komunikasi interpersonal memiliki beberapa tujuan, diantaranya yaitu : untuk belajar, bekerja, mempengaruhi dan berkomunikasi. Penelitian ini, melihat penerapan komunikasi interpersonal dalam film. Menurut Devito (2007:143) menjelaskan bahwa dalam hubungan pertemanan adalah salah satu dari tipe dalam sebuah hubungan interpersonal yang mencakup 3 jenis :

b. Pertemanan berdasarkan timbal balik

Pada jenis pertama ini merupakan jenis yang paling ideal, hal ini dicirikan oleh adanya kesetiaan serta pengorbanan diri yang mencakup rasa saling menyayangi dan kemurahan hati. Jenis ini didasari oleh sebuah kesamaan. Dalam tiap individu dalam jenis pertemanan ini memberikan kontribusi dengan memberi dan menerima sebuah keuntungan serta ganjaran dari adanya pertemanan.

c. Pertemanan berdasarkan penerimaan

Jenis ini merupakan jenis pertemanan yang kontras dengan pertemanan yang pertama dimana, ada sebuah ketidak seimbangan antara memberi dan menerima hal ini digambarkan seperti satu orang sebagai pemberi utama, lalu lainnya menjadi penerima utama. tiap orang memperoleh sesuatu dari hubungan tersebut, contohnya dosen dengan mahasiswa.

d. pertemanan berdasarkan kumpulan

Sifat jenis pertemanan ini adalah semetara dan digambarkan sebagai hubungan pertemanan bukan sebuah persahabatan. contohnya seperti teman sekelas, tetangga maupun rekan kerja.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Mengangkat film berjudul *The Firm* karya Nick Love dalam penelitian yang dilakukan ini, jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Menurut Creswell (dalam Raco, 2010, h7) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan pendekatan dengan proses penelitian yang mencoba melihat, mengeksplorasi dan memahami suatu gejala yang timbul. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif, adalah penelitian dengan memaknai serta memahami hal-hal terkait dengan masyarakat maupun isu sosial.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif, adalah penelitian dengan memaknai serta memahami hal-hal terkait dengan masyarakat maupun isu sosial. Beberapa hal yang merupakan ciri-ciri dari penelitian kualitatif dan muncul pada penelitian ini adalah sebagai berikut ini.

- a) Penelitian lebih didominasi dengan kata-kata dibandingkan dengan data berupa angka atau data yang merupakan pengolahan statistik.

- b) Data penelitian yang diperoleh adalah berasal dari narasumber yang diperoleh dengan cara forum diskusi ataupun wawancara, pada penelitian ini yang digunakan adalah dengan cara wawancara.
- c) Penelitian dengan metode kualitatif ini juga bisa ditandai dengan sifatnya yang deskriptif begitu pula dengan penelitian ini yang menunjukkan penguraian pendapat maupun informasi yang diperoleh dari narasumber dengan gamblang.

Penelitian dengan mengangkat film *The Firm* karya Nick Love ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pendapat dari narasumber terkait dengan film tersebut dengan sudut pandang yang disesuaikan oleh peneliti. Selanjutnya peneliti uraikan sehingga diperoleh hasil berupa resepsi audiens seperti yang diharapkan.

3. Objek dan Subjek Penelitian

Objek dalam sebuah penelitian merupakan sesuatu yang diteliti, sedangkan subjek penelitian merupakan sumber dari data penelitian itu sendiri. Dengan demikian, peneliti memiliki objek penelitian berupa film “The Firm” karya Nick Love.

Dalam penelitian ini ada 4 narasumber sebagai subjek penelitian, yakni 4 anggota komunitas suporter sepak bola dengan latar belakang komunitas yang berbeda-beda secara ideologinya. Narasumber penelitian ini diambil dari anggota komunitas suporter sepak bola berideologi Hooligan (Nortside Young Fighter Firm - B6 suporter Persis Solo), Ultras (Campus Boys 1976 - BCS suporter PSS Sleman), Mania (Mataram Society

- Brajamusti suoporter PSIM Yogyakarta), dan Tifosi (Komunitas Pecinta Timnas Indonesia- Timnas Garuda Indonesia).

Peneliti sudah memiliki 4 narasumber dari 4 ideologi yang berbeda-beda dari anggota komunitas sepak bola yang peneliti paparkan di atas. Adapun nama anggota tersebut Bintang Permana (Hooligan), Intelgoreng (nama samara) (Ultras), Fransiskus Wicaksana (Mania), dan Fahmie Firdaus (Tifosi). Narsum dipilih karena sudah pernah menonton film “The Firm” dan bagian dari anggota komunitas suporter sepak bola.

4. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder yaitu:

b. Data Primer

Data primer adalah data yang diambil dari sumber pertama di lapangan (Bungin, 2013:128). Adapun pengertian dari data primer yaitu, jenis data yang didapat dari sumber utama dengan cara peneliti terjun langsung dalam mendapatkannya. Sedangkan dalam penelitian ini, data primernya adalah data hasil wawancara responden dan video wawancara Nick Love di beberapa tayangan yang bersumber dari kanal YouTube. Beberapa diantaranya yaitu video dengan judul *The Firm: Director Nick Love Interview* (RealVideoUK, 2013), selanjutnya adalah pada video dengan judul *Interview with Nick Love, director of “The Firm”* (talkSPORT, 2013). Video selanjutnya memiliki judul *Nick Love Interview – The Firm* (HeyUGuys, 2013). Selain itu data primer

lainnya juga didapat dari hasil wawancara responden guna mendapat jawaban dari tahap *decoding*.

Dalam tahap *decoding* dibutuhkan 4 narasumber dengan latar belakang yang berbeda-beda, guna mendapat data yang lebih objektif. Adapun ke empat narasumber yaitu Bintang Permana (Hooligan) anggota aktif komunitas Nortside Young Fighter Firm sudah tergabung selama 8 tahun, Intelgoreng (nama samara) (Ultras) anggota aktif Sleman Campus Boys 1976 yang sudah tergabung 6 tahun, Fransiskus Wicaksana (mania) anggota aktif Mataram Society yang sudah tergabung 2 tahun, dan Fahmie Firdaus (Tifosi) anggota komunitas Pecinta Timnas Indonesia yang sudah tergabung 1,5 tahun.

c. **Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui sumber kedua (Bungin, 2013:128). Selain itu data sekunder berguna sebagai pendukung yang digunakan peneliti dari sumber lain yang mana bukanlah subjek yang berhubungan langsung dengan film yang digelar, bisa dari orang kedua ataupun ketiga berupa komentator maupun penonton film. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari buku dalam bentuk e-book, media cetak, jurnal online serta situs web.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan adalah dengan cara melakukan aktivitas secara interaktif serta secara terus menerus sehingga umum disebut jenuh (Sugiyono, 2009 h. 333). Sesuai dengan judul penelitian, teknik analisis

ini menggunakan teknik analisis resepsi. Adapun lima tahapan dalam menganalisis data resepsi, yaitu (Tunshorin, dikutip dari Pujarama & Yustisia, 2020:58-60):

a. Identifikasi dan menentukan tujuan analisis resepsi

Tahapan yang pertama ini dilakukan peneliti guna mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan di lapangan. Dari situ, peneliti mengkaji topik tersebut dengan analisis resepsi Stuart Hall.

b. Mengumpulkan data

Data dikumpulkan dari berbagai aktivitas *encoding* dan *decoding*. Adapun cara mengambil data tahapan *encoding*, peneliti mengumpulkan data dengan melihat video wawancara yang dilakukan video wawancara Nick Love di kanal YouTube bernama “RealVideoUK” dengan judul The Firm: Director Nick Love Interview Kanal YouTube bernama “talkSPORT” dengan judul *Interview with Nick Love, director of ‘The Firm’*, dan Kanal YouTube bernama “HeyUGuys” berjudul *Nick Love Interview – The Firm*. Dari hasil tersebut peneliti mendapat *preferred meaning* atau makna dominan yang disesuaikan dengan bukti kode dominan yang muncul dalam film . Berikutnya, peneliti mencari data dari tahapan *decoding* menggunakan teknik wawancara mendalam. Selain, itu studi pustaka digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Kode dominan yang bisa diamati pada film ini bisa dilihat pada Lampiran.

c. Analisis data

Analisis data dimulai dari tahapan *encoding*. Tahapan ini dapat dilakukan dengan menganalisis teks. Peneliti mengidentifikasi makna dominan dari teks media. Selain itu, peneliti juga mendapatkan informasi melalui video wawancara Nick Love di kanal YouTube bernama “RealVideoUK” dengan judul The Firm: Director Nick Love Interview. Berikutnya tahap *decoding*, dengan menyusun hasil wawancara dengan informan penelitian, lalu menganalisis transkrip wawancara.

d. Pemetaan audiens

Pada tahapan ini, peneliti memetakan audiens lewat hasil transkrip wawancara yang sudah dianalisis berdasarkan kategori yang ada. Berikutnya, peneliti mengelompokkan para informan dalam tiga posisi pemaknaan audiens. Peneliti mengelompokkan dengan dasar makna atau kode yang diberikan informan mengenai objek penelitian yaitu teks media yang diproduksi oleh pihak *encoder*.

e. Menarik kesimpulan

Kesimpulan yang dituliskan berupa rangkuman informasi yang diperoleh dari berbagai narasumber yang disajikan secara objektif. Kesimpulan tersebut diharapkan bisa menjawab proses metode *encoding* dan *decoding* yang dilakukan. Kesimpulan ditarik untuk menjelaskan informasi yang awalnya belum jelas hingga menjadi lebih jelas.