



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan dua penelitian terdahulu sebagai acuan dalam membuat penelitian ini. Penelitian pertama merupakan sebuah penelitian karya Ardiani Asih Wijayanti yang berjudul *Hallyu: Fanatisme Remaja pada Budaya Pop Korea (Studi tentang Penggemar Hallyu di Yogyakarta)*. Penelitian yang dilakukan Ardiani Asih Wijayanti bertujuan untuk mengetahui perilaku fanatik remaja terhadap budaya populer Korea pada penggemar *hallyu* di kota Yogyakarta.

Penelitian ini juga mempelajari bagaimana bentuk perilaku fanatisme remaja penggemar *hallyu* di Yogyakarta terhadap budaya populer Korea dengan menggunakan teori identitas, interaksionisme simbolik. Penelitian ini menggunakan budaya populer, fanatisme remaja, perubahan sosial, serta globalisasi sebagai konsep untuk mempelajari bentuk perilaku fanatisme remaja penggemar *hallyu* di Yogyakarta terhadap budaya populer Korea.

Ada tiga rumusan masalah dalam penelitian ini. Rumusan masalah pertama, “bagaimanakah persebaran *hallyu* di luar Korea?”. Lalu rumusan masalah kedua adalah “bagaimanakah perkembangan *hallyu* di Yogyakarta?”.

Rumusan masalah yang terakhir adalah “bagaimanakah bentuk perilaku fanatik remaja penggemar *hallyu* di kota Yogyakarta?”.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi kasus. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian ini menggunakan anggota komunitas *hallyu* yakni Jjang Kewer Parodi (JKP) dan Aikei serta remaja penggemar *hallyu*, dalam hal ini adalah remaja yang sering mengkonsumsi produk budaya populer Korea dan memiliki tingkat antusiasme serta fanatisme yang cukup tinggi terhadap budaya populer Korea, sebagai sampel penelitian.

Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa perkembangan budaya populer Korea di Yogyakarta berawal dari media televisi yang menayangkan drama-drama Korea, yang membuat remaja mulai membuka diri terhadap produk-produk budaya populer Korea lain seperti musik pop Korea. Derasnya arus informasi budaya pop Korea melalui internet telah menimbulkan fenomena demam Korea di Indonesia termasuk Yogyakarta. Kegemaran terhadap budaya populer Korea tanpa disadari telah menimbulkan perilaku fanatik pada remaja di Yogyakarta. Perilaku fanatik tersebut timbul sebagai akibat dari proses interaksi dengan budaya populer Korea, di mana remaja mengembangkan pola perilaku tertentu sebagai wujud kecintaan mereka. Pola perilaku fanatik remaja penggemar budaya populer Korea di Yogyakarta dapat terlihat dari terbentuknya komunitas-komunitas penggemar, budaya konsumsi penggemar, dan upaya adopsi identitas nilai-nilai budaya Korea

Penelitian ini meneliti tentang fanatisme remaja pada budaya pop Korea, dengan Jjang Kewer Parodi (JKP) dan Aikei sebagai sampel. Sementara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menekankan pada makna dari pengalaman menjadi fans fanatik klub sepak bola. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama mempelajari tentang fanatisme. Fanatisme bisa terkait dengan banyak hal, diantaranya hiburan serta olahraga. Penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan sama-sama menggunakan metode studi kasus. Namun penelitian yang akan dilakukan lebih menekankan penggunaan metode studi kasus untuk mengungkap makna terdalam dari pengalaman seorang fans fanatik klub sepak bola.

Penelitian mengenai perilaku fanatik juga pernah dilakukan oleh Bachtiar Akbar dengan judul “Fanatisme Kelompok Suporter Sepak Bola (Studi Kasus Panser Biru Semarang)”. Penelitian yang menggunakan metode studi kasus ini memiliki dua rumusan masalah. Rumusan masalah pertama adalah “Bagaimana bentuk-bentuk fanatisme kelompok suporter Panser Biru?”. Rumusan masalah yang terakhir adalah “Faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya fanatisme Panser Biru dalam mendukung tim PSIS Semarang?”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk fanatisme Panser Biru dan mengetahui faktor yang mempengaruhi perilaku fanatisme Panser Biru dalam mendukung PSIS Semarang. Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori aksi Parsons. Fanatisme dalam Panser Biru dipelajari dengan menggunakan teori aksi yang menekankan bahwa individu menentukan sendiri barang sesuatu yang bermakna bagi dirinya. Penelitian ini memiliki

kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan dari segi fanatisme suporter sepak bola. Namun terdapat perbedaan konsep yang digunakan, karena penelitian yang akan dilakukan menggunakan konsep interaksionisme simbolik dan fenomenologi untuk menggali makna sebagai fans fanatik klub sepak bola.

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif yang menghasilkan data deskriptif fanatisme suporter sepak bola dengan subjek penelitian anggota Panser Biru. Hasil dari penelitian ini adalah bentuk-bentuk fanatisme suporter sepak bola diwujudkan dalam pemakaian atribut, kreasi suporter, dan serangkaian perilaku diantaranya melindungi PSIS Semarang saat terkena sanksi, mengabaikan kepentingan pribadi seperti meninggalkan pekerjaan dan sekolah, pengorbanan materi, dan serangkaian aksi nekat.

Temuan kedua dari penelitian ini yaitu faktor yang memengaruhi perilaku fanatisme kelompok suporter Panser Biru dalam mendukung PSIS Semarang disebabkan oleh faktor sentimen kedaerahan, faktor situasi pertandingan seperti wasit, suporter lawan, pemain lawan, dan mengikuti teman suporter, dan eksistensi diri sebagai suporter.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

	Penelitian sebelumnya I	Penelitian sebelumnya II	Peneliti
Nama	Ardiani Asih Wijayanti	Bachtiar Akbar	Febiartito
Lembaga	Universitas Yogyakarta	Universitas Negeri Semarang	Universitas Multimedia Nusantara

Judul Penelitian	Hallyu: Fanatisme Remaja pada Budaya Pop Korea (Studi tentang Penggemar Hallyu di Kota Yogyakarta)	Fanatisme Kelompok Suporter Sepak Bola (Studi Kasus Panser Biru Semarang)	Makna Pengalaman Fans Fanatik Klub Sepak Bola
Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui perilaku fanatik remaja terhadap budaya populer Korea pada penggemar hallyu di kota Yogyakarta.	Untuk mengetahui bentuk-bentuk fanatisme Panser Biru dan mengetahui faktor yang mempengaruhi perilaku fanatisme Panser Biru dalam mendukung PSIS Semarang.	Untuk mengetahui apa dan bagaimana makna terdalam dari pengalaman menjadi fans fanatik sebuah klub sepak bola.
Rumusan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> - Bagaimanakah persebaran hallyu di luar Korea? - Bagaimanakah perkembangan hallyu di Yogyakarta? - Bagaimanakah bentuk perilaku fanatik remaja penggemar hallyu di kota Yogyakarta? 	<ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana bentuk-bentuk fanatisme kelompok suporter Panser Biru? - Faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya fanatisme Panser Biru dalam mendukung tim PSIS Semarang? 	Bagaimana fans fanatik klub sepak bola memaknai pengalamannya sebagai seorang suporter fanatik?
Teori yang Digunakan	<ul style="list-style-type: none"> - Teori identitas - Interaksionisme simbolik 	<ul style="list-style-type: none"> - Teori aksi Parsons 	<ul style="list-style-type: none"> - Interaksionisme simbolik - Fenomenologi

Metode yang Digunakan	Studi Kasus	Studi Kasus	Fenomenologi
Instrumen Penelitian	Wawancara mendalam	Wawancara mendalam	Wawancara mendalam, observasi, dokumentasi
Hasil Penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Hallyu secara singkat mengacu pada globalisasi budaya Korea. Persebaran hallyu pada mulanya diawali dengan ekspor drama-drama Korea ke berbagai negara, kemudian disusul dengan musik-musik Korea (K-pop). Proses penyebaran budaya pop Korea ke dunia Internasional tidak bisa dilepaskan dari keberadaan media massa, bahkan bisa dikatakan bahwa media massa adalah saluran utama penggerak hallyu. - Perkembangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk-bentuk fanatisme suporter sepak bola diwujudkan dalam pemakaian atribut, kreasi suporter, dan serangkaian perilaku diantaranya melindungi PSIS Semarang saat terkena sanksi, mengabaikan kepentingan pribadi seperti meninggalkan pekerjaan dan sekolah, pengorbanan materi, dan serangkaian aksi nekat - Faktor yang 	

	<p>budaya populer Korea di Yogyakarta sendiri diawali oleh media televisi. Berawal dari pengenalan dengan drama Korea di televisi remaja mulai membuka diri terhadap produk-produk budaya populer Korea lain seperti musik-musik pop Korea.</p> <p>Kesukaan pada budaya populer Korea tanpa disadari telah menimbulkan perilaku fanatik remaja.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perilaku fanatik timbul sebagai akibat dari proses interaksi dengan budaya populer Korea dan sebagai wujud kecintaan mereka pada budaya populer Korea. Pola 	<p>memengaruhi perilaku fanatisme kelompok suporter Panser Biru dalam mendukung PSIS Semarang disebabkan oleh faktor sentimen kedaerahan, faktor situasi pertandingan seperti wasit, suporter lawan, pemain lawan, dan mengikuti teman suporter, dan eksistensi diri sebagai suporter.</p>	
--	---	--	--

	<p>perilaku fanatik remaja penggemar budaya populer Korea di Yogyakarta dapat terlihat dari terbentuknya komunitas-komunitas penggemar, budaya konsumsi penggemar, upaya adopsi identitas nilai-nilai budaya Korea yang dilakukan oleh penggemar dan perilaku penggemar yang cenderung Korea sentris.</p>		
--	---	--	--

Dari hasil penelitian terdahulu, peneliti ingin memperdalam referensi tentang fanatisme dengan hasil yang didapatkan oleh peneliti, dengan menggunakan pendekatan yang berbeda yaitu konsep dan teori fenomenologi serta interaksionisme simbolik. Dua penelitian terdahulu sama-sama bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk fanatisme Panser Biru dan juga remaja penggemar budaya Korea di Yogyakarta. Penelitian yang akan dilakukan ingin menambahkan referensi tentang fanatisme dengan ingin mengungkap apa dan

bagaimana makna terdalam dari pengalaman menjadi fans fanatik sebuah klub sepak bola.

2.2 Konsep dan Teori yang Digunakan

Penelitian ini melihat dari perspektif makna pengalaman menjadi fans fanatik klub sepak bola melalui fenomenologi. Khususnya mengenai teori interaksionisme simbolik, bagaimana seseorang membentuk makna yang berasal dari pikiran manusia (*mind*), mengenai diri (*self*), dan hubungannya di tengah interaksi sosial (*society*).

2.2.1 Fenomenologi

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, *phainomai*, yang berarti menampak. Fenomena adalah fakta yang disadari dan masuk ke dalam pemahaman manusia. Fenomenologi merefleksikan pengalaman langsung manusia, sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek. Fenomenologi mempelajari fenomena yang tampak di depan kita, dan bagaimana penampakkannya (Kuswarno, 2009, h.1).

Istilah fenomenologi diperkenalkan oleh Johann Heinrich Lambert. Sesudah itu, filsuf Immanuel Kant mulai menggunakan istilah fenomenologi dalam tulisannya. Franz Brentano menggunakan fenomenologi untuk psikologi deskriptif dan Edmund Husserl mengambil istilah fenomenologi untuk pemikirannya mengenai “kesengajaan” (Kuswarno, 2009, h.3). Dari sekian

banyak filsuf yang sudah mempraktikkan fenomenologi, Husserl dan Heidegger dapat disebut sebagai tokoh fenomenologi klasik. Mereka meletakkan dasar-dasar yang tegas mengenai fenomenologi, baik definisi, konsep, metode dan hasil (Kuswarno, 2009, h.9).

Menurut Husserl dalam Kuswarno (2009, h.6), fenomenologi adalah gabungan antara psikologi dan logika. Fenomenologi berangkat dari pola pikir subjektivisme yang tidak hanya memandang dari suatu gejala yang tampak, akan tetapi berusaha menggali makna di balik setiap gejala itu. Menurut Husserl, fenomenologi adalah cabang filsafat yang mampu melukiskan seluk beluk pengalaman manusia (Kuswarno, 2009, h.12).

Fenomenologi dikenal sebagai metode berpikir, yang mempelajari fenomena manusiawi. Fenomenologi sangat meyakini bahwa fenomena yang tampak adalah objek yang penuh dengan makna transendental. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjektivitas (Kuswarno, 2009, h.2).

Husserl sangat tertarik dengan penemuan makna dan hakikat dari pengalaman. Oleh karena itu, fenomenologi bertugas untuk mengetahui apa yang masuk sebelum kesadaran, dan memahami makna dan esensinya. Proses ini memerlukan penggabungan dari apa yang tampak dan apa yang ada dalam gambaran orang yang mengalaminya (Kuswarno, 2009, h.40).

Husserl dalam Kuswarno (2009, h.10) mengatakan bahwa fenomenologi dapat mempelajari bentuk-bentuk pengalaman dari sudut pandang orang yang

mengalaminya secara langsung, seolah-olah kita mengalaminya sendiri. Semuanya bersumber dari bagaimana seseorang memaknai objek pengalamannya. Fenomenologi dapat diartikan sebagai studi tentang makna, di mana makna itu lebih luas dari sekedar bahasa yang mewakilinya.

Heidegger mendekati fenomenologi dari dua akar kata yang membentuknya, yakni *logos* dan *phenomena*, jadi fenomenologi didefiniskannya sebagai pengetahuan dan keterampilan membiarkan sesuatu apa adanya. Heidegger menentang pendapat Husserl mengenai kesadaran dan subjektivitas, termasuk persepsi (Kuswarno, 2009, h.13).

Sedangkan menurut Schutz dalam Kuswarno (2009, h.17), tugas fenomenologi adalah menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari. Dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran. Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas makna yang sesungguhnya.

Sebagai disiplin ilmu, fenomenologi mempelajari struktur pengalaman dan kesadaran. Secara harafiah, fenomenologi adalah studi yang mempelajari tentang fenomena, seperti penampakan, segala hal yang muncul dalam pengalaman kita, cara kita mengalami sesuatu, dan makna yang kita miliki dalam pengalaman kita (Kuswarno, 2009, h.22).

Menurut Kuswarno (2009, h.23) simpulan yang dapat diambil adalah fenomenologi mempelajari struktur pengalaman sadar dari sudut pandang orang

pertama. Sehingga fenomenologi akan menuntun menuju latar belakang dan kondisi di balik sebuah pengalaman. Pusat dari struktur kesadaran adalah “kesengajaan”, yakni bagaimana makna dan isi pengalaman terhubung langsung dengan objek. Lebih lanjut, Kuswarno mengatakan (2009, h.25) bahwa fenomenologi berusaha untuk memahami bagaimana seseorang mengalami dan memberi makna pada sebuah pengalaman.

Makna ada dalam hubungan objek nyata dengan objek dalam kesadaran (Kuswarno, 2009, h.40). Berikut adalah komponen-komponen konseptual dalam fenomenologi transendental Husserl (Kuswarno, 2009, h.40-45):

1. Kesengajaan

Kesengajaan adalah proses intenal dalam diri manusia yang berhubungan dengan objek tertentu. Oleh karena diawali kesadaran, faktor yang berpengaruh terhadap kesengajaan antara lain kesenangan, penilaian awal, dan harapan terhadap objek. Dengan konsep kesengajaan, Husserl menunjukkan bahwa untuk menciptakan makna harus ada kerja sama antara “aku” dengan dunia di luar “aku”. Kesengajaan dibangun oleh beberapa konsep yaitu identitas dan temporalitas, simbolis dan intuitif, tekstur dan struktur, persepsi atau konsepsi, dan masalah waktu.

2. Noema dan noesis

Noesis merupakan bahan dasar pikiran dan roh manusia. Noesis juga menyadarkan kita akan makna. Noesis adalah sisi ideal objek dalam pikiran seseorang. Manusia berpikir, merasa, menilai, dan mengingat dengan menggunakan noesis.

Noema adalah sesuatu yang diterima oleh panca indera manusia. Deskripsi noema adalah deskripsi objektif, berdasarkan pada bagaimana objek tersebut nampak dalam panca indera. Tidak akan ada noesis jika tidak memiliki noema sebelumnya. Noema akan membimbing pada noesis. Melalui noema dan noesis dapat ditemukan esensi yang sebenarnya dari fenomena. Seperti dalam kesengajaan, bahwa makna terletak pada hubungan antara objek real dengan objek dalam persepsi.

3. Intuisi

Intuisi adalah proses kehadiran esensi fenomena dalam kesadaran. Intuisi yang menghubungkan noema dan noesis, dengan mengubah noema menjadi noesis.

4. Intersubjektivitas

Faktor intersubjektif juga berperan dalam pembentukan makna. Makna yang diberikan pada suatu objek turut juga dipengaruhi oleh empati yang dimiliki terhadap orang lain. Husserl mengatakan bahwa “orang lain” itu ada dalam diri “aku”. Keduanya saling berhubungan dalam

kesengajaan. Persepsi yang kita miliki adalah persepsi yang utama, namun dalam persepsi ini termasuk juga persepsi terhadap orang lain sebagai analogi.

Peneliti menggunakan konsep fenomenologi untuk mempelajari makna pengalaman Andie Peci sebagai fans fanatik Persebaya 1927, karena dari berbagai definisi fenomenologi di atas, dapat disimpulkan bahwa fenomenologi mempelajari secara mendalam struktur pengalaman dan kesadaran seseorang, dengan memahami makna dari sebuah tindakan yang dilakukan. Seperti apa yang dikatakan Littlejohn (2009, h.57) bahwa fenomenologi merupakan cara yang digunakan untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung.

2.2.2 Interaksionisme Simbolik

Interaksionisme simbolik merupakan sebuah pergerakan dalam sosiologi, berfokus pada cara-cara manusia membentuk makna dan susunan dalam masyarakat melalui percakapan (Littlejohn, 2009, h.231). Menurut Ralph LaRossa dan Donald C. Reitzes dalam West dan Turner (2014, h.73), interaksionisme simbolik merupakan sebuah kerangka referensi untuk memahami bagaimana manusia, berinteraksi satu sama lain, menciptakan dunia yang penuh simbol-simbol yang nantinya akan membentuk perilaku seseorang.

Manusia memahami pengalaman mereka melalui makna-makna yang ditemukan dalam simbol-simbol dari kelompok utama mereka dan bahasa merupakan bagian penting dalam kehidupan sosial (Littlejohn, 2009, h.231).

Herbert Blumer mengatakan dalam Littlejohn (2009, h.232) bahwa dalam sebuah masyarakat maju, bagian terbesar dari tindakan kelompok terdiri atas pola-pola yang stabil dan selalu berulang yang memiliki makna yang umum dan tetap bagi anggota mereka.

Interaksionisme simbolik merupakan sebuah teori yang berdasarkan pada sebuah ide tentang diri dan hubungannya dengan kelompok. Ralph LaRossa dan Donald C. Reitzes dalam West dan Turner (2014, h.75) beranggapan bahwa interkasionisme simbolik merefleksikan tiga tema utama. Tema pertama adalah pentingnya makna bagi sebuah perilaku seseorang. Kedua, pentingnya konsep diri dan yang terakhir adalah hubungan antara individu dengan kelompok.

Menurut Blumer dalam Kuswarno (2009, h.113) ada tiga premis yang mendasari pemikiran interaksionisme simbolik, yaitu, manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka. Lalu yang kedua adalah makna tersebut berasal dari “interaksi sosial seseorang dengan orang lain”. Terakhir, makna-makna tersebut disempurnakan di saat proses interaksi sosial berlangsung.

Herbert Blumer sangat tertarik pada makna dibalik perilaku seseorang. Menurutnya, makna adalah sebuah produk sosial atau sesuatu yang tercipta dari aktivitas dari orang-orang yang berinteraksi. Interaksionisme simbolik menungkapkan bagaimana seseorang mengembangkan konsep diri melalui sebuah interaksi dengan orang lain (West dan Turner, 2014, h.77).

Interaksionisme simbolik berasumsi bahwa manusia dapat mengerti berbagai hal dengan belajar dari pengalaman. Persepsi seseorang selalu diterjemahkan dalam simbol. Sebuah makna dipelajari melalui interaksi di antara orang-orang, dan makna tersebut muncul karena adanya pertukaran simbol dalam kelompok sosial (Kuswarno, 2009, h.114).

George Herbert Mead memiliki tiga gagasan mengenai interaksionisme simbolik yaitu *society*, *self* dan *mind*. *Society* atau masyarakat, terdiri atas perilaku kooperatif anggota-anggotanya. Kerja sama manusia mengharuskan kita untuk memahami maksud orang lain, yang juga mengharuskan kita untuk mengetahui apa yang akan dilakukan selanjutnya. Jadi kerja sama terdiri dari membaca tindakan dan maksud orang lain serta menanggapi dengan cara yang tepat (Littlejohn, 2009, h.233).

Mead dalam West dan Turner (2014, h.84) berpendapat bahwa interaksi terjadi pada struktur sosial yang dinamis yang disebut budaya atau kelompok. Mead mengatakan dalam Littlejohn (2009, h.233) bahwa makna merupakan sebuah hasil komunikasi yang penting. Pemaknaan merupakan hasil interaksi dengan orang lain. Makna digunakan untuk menafsirkan kejadian-kejadian yang terjadi sehari-hari. Jelasnya, komunikasi tidak akan terjadi tanpa berbagi makna dari simbol-simbol yang digunakan.

Mead menyebut gerak tubuh sebagai simbol signifikan. Di sini gerak tubuh mengacu pada setiap tindakan yang dapat memiliki makna. Ketika ada makna yang dibagi, gerak tubuh menjadi nilai dari simbol yang signifikan.

Masyarakat atau *society* ada karena ada simbol-simbol yang signifikan. Oleh karena itu, masyarakat terdiri dari sebuah jaringan interaksi sosial, di mana anggotanya menempatkan makna bagi tindakan mereka dan tindakan orang lain dengan menggunakan simbol-simbol (Littlejohn, 2009, h.234).

Kegiatan saling memengaruhi antara merespons orang lain dan diri sendiri adalah sebuah konsep penting dalam teori Mead yang mengarah pada konsep keduanya, diri atau *self*. Menurut Mead, cara utama untuk dapat melihat diri sendiri seperti orang lain melihat kita adalah melalui pengambilan peran atau menggunakan sudut pandang orang lain. Inilah yang menyebabkan adanya konsep diri (Littlejohn, 2009, h.234). *Self* berkembang dari sebuah pengambilan peran, bagaimana seseorang membayangkan dirinya bagi orang lain. Mead menamai konsep ini sebagai *looking-glass self*, atau cara kita untuk melihat diri kita sendiri dari refleksi orang lain (West&Turner, 2014, h.82).

Istilah lain untuk konsep diri adalah refleksi umum orang lain atau *generalized others*, yaitu semacam gabungan sudut pandang yang memandang diri sendiri. Refleksi umum orang lain merupakan keseluruhan persepsi kita dari cara orang lain melihat kita (Littlejohn, 2009, h.234).

Menurut Mead dalam Littlejohn (2009, h.235), kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol yang signifikan untuk merespons pada diri sendiri menjadikan berpikir adalah sesuatu yang mungkin. Berpikir adalah konsep ketiga Mead yang ia sebut dengan pikiran atau *mind*. Pikiran bukanlah sebuah benda, tetapi sebuah proses. Berpikir melibatkan keraguan ketika sedang menafsirkan

situasi dan merencanakan tindakan selanjutnya. Seseorang mengartikan sesuatu berhubungan dengan bagaimana tindakannya terhadap hal tersebut.

Menurut Blumer, objek terbagi ke dalam tiga jenis yaitu fisik (benda-benda), sosial (manusia), dan abstrak (gagasan-gagasan). Manusia mendefinisikan objek secara berbeda, bergantung bagaimana mereka bertindak pada objek tersebut. Jenis objek kedua adalah sosial. Menurut Blumer, seseorang belajar banyak hal melalui interaksi dengan orang lain. Sebagai sebuah objek sosial, makna diciptakan dalam proses interaksi. Bagaimana manusia berpikir ditentukan oleh makna-makna tersebut dan anggapan kelompok juga merupakan hasil dari interaksi (Littlejohn, 2009, h.236).

Melalui kajian *mind*, *self* dan *society* yang dikemukakan oleh Mead dan Blumer, upaya untuk menganalisa makna pengalaman seorang fans fanatik klub sepak bola dapat semakin mudah untuk dikaji dengan interaksionisme simbolik, karena menurut Littlejohn (2009, h236), interaksionisme simbolik sebagai sebuah gerakan, ada untuk meneliti cara-cara manusia berkomunikasi, memusat, atau dapat membagi makna. Konsep *mind* akan mengungkap bagaimana Andie Peci memaknai simbol-simbol yang berhubungan dengan fans fanatik?. *Self* akan menguraikan bagaimana Andie Peci memandang dirinya berdasarkan pandangan diri sendiri maupun pandangan orang lain terhadap dirinya. Konsep terakhir dari Mead yaitu *society* akan menjelaskan bagaimana Andie Peci menempatkan makna menjadi fans fanatik Persebaya 1927 melalui interaksi dengan fans lainnya. Pemikiran interaksionisme simbolik ini menjadi dasar untuk menjelaskan bagaimana makna atas simbol-simbol yang dipahami dan dipikirkan oleh seorang

fans fanatik menentukan tindakan mereka. Pandangan interaksionisme simbolik membantu menjelaskan bagaimana seorang fans fanatik memandang dirinya sendiri.

2.2.3 Fanatisme

Fanatisme dapat dideskripsikan sebagai sebuah kesetiaan yang sangat bergairah dan tanpa syarat, yang menyebabkan terlalu banyak antusiasme yang melebihi batas terhadap suatu objek, dengan cara keras kepala atau kekerasan (Robles, 2013, h.2). Fanatisme merupakan antusiasme terhadap hal yang abstrak. Terkadang, tuduhan fanatik ditujukan pada mereka yang intoleran dan mempertahankan sesuatu dengan tidak wajar (Toscano, 2010, h.3).

Fanatisme merupakan sebuah fenomena universal. Meskipun fanatisme paling sering dikaitkan dengan agama dan politik, fanatisme juga dapat ditemukan di hampir setiap bidang kegiatan manusia termasuk aktivitas sosial dan hiburan atau hobi misalnya fanatisme terhadap budaya Korea, seperti salah satu penelitian terdahulu yang sudah disebutkan di atas dan juga fanatik terhadap sebuah klub sepak bola.

Fanatisme tidak selalu merupakan sebuah fenomena negatif. Seorang fans fanatik akan sangat loyal dan mencoba untuk mengidentifikasi dirinya dengan klub yang disukainya bisa dengan banyak cara, seperti datang ke stadion untuk menyaksikan pertandingan klub yang disukainya, atau dengan perilaku fanatik lainnya, yang mungkin mengarah pada aksi brutal, tergantung pada bagaimana

dan untuk apa alasan seseorang bertindak fanatik. Menurut Ellis (1996, h.148), loyalitas adalah hal yang umum bagi semua fanatik, baik itu fanatisme terhadap agama, politik atau hiburan dan hobi, seperti olahraga. Maka dari itu, fanatisme dalam olahraga, sebagai contoh, seorang fans dapat menjadi sangat loyal terhadap sebuah klub (Ellis, 1996, h.148).

Fanatisme adalah sebuah perasaan dalam keadaan tertentu, di mana seseorang atau kelompok yang menganut sebuah paham, baik politik, agama, kebudayaan atau apapun saja dengan cara berlebihan (Robles, 2013, h.4). Seorang yang fanatik memiliki keyakinan pada dirinya sendiri dan memiliki keyakinan pada apa yang dia percaya dan dianggapnya sebagai sesuatu yang sakral. Dari keyakinannya tersebut, seorang yang fanatik berpegang teguh pada apa yang ia percayai hingga sampai pada batas tidak wajar seperti bersedia mati sebagai bukti dari nilai yang dipercayainya (Hoffer, 2010, h.162). Andie Peci memiliki tingkat fanatik yang tinggi terhadap Persebaya 1927. Pada tahun 2013, Andie Peci diserang orang tak dikenal dan mendapatkan 20 jahitan di tangan kirinya akibat melakukan perlawanan untuk mengembalikan hak-hak dan sejarah Persebaya. Andie Peci lalu menuliskan dalam media sosialnya bahwa luka ini tidak berarti apapun dan ia akan tetap melanjutkan perlawanan terhadap mafia dan perusak sepakbola Indonesia (Rahman, 2013, para.5).

2.2.4 Fans Fanatik

Secara etimologis kata 'fans', atau dalam istilah akademis 'fandom', berasal dari bahasa latin *fanaticus*, yang merupakan asal kata fanatisme. Di Inggris, seorang fans fanatik dideskripsikan sebagai penonton yang sangat suka dan menonton secara reguler dari sebuah tim olahraga. Oleh karena itu fans fanatik merupakan pengikut yang sangat bersemangat terhadap suatu hobi, hiburan atau seseorang (Sandvoss, 2003, h.15).

Pendukung setia olahraga, atlet, klub olahraga, permainan, musisi, band, aktor disebut fans. Sebuah penggemar bisa setia dan setia tanpa sikap fanatik, namun kecenderungan terhadap fanatisme sering juga ditemukan secara khusus di kalangan penggemar. Sebagai contoh, seorang penggemar mencoba untuk mengidentifikasi dirinya dengan obyek yang disukainya dengan banyak cara, seperti memakai gaya yang sama dari pakaian atau dengan menghubungkan dirinya dengan idolanya (Hills, 2007, h.471).

Menurut Sandvoss (2003, h.15), fans adalah penonton. Secara sejarah, kata fans mengacu pada penggemar olahraga. Di dalam bukunya, Sandvoss menuliskan pandangan beberapa fans klub sepak bola tentang apa itu definisi fans fanatik. Salah seorang fans Chelsea mengatakan bahwa seseorang dapat dikategorikan sebagai fans fanatik ketika ia menghabiskan banyak waktu, berbicara dan berpikir tentang sepak bola. Fans fanatik akan menonton semua pertandingan di televisi dan pergi ke pertandingan sebanyak mungkin. Foer mengatakan dalam bukunya (2006, h.42) bahwa kecintaan seseorang terhadap

klub sepak bola dapat menyita seluruh waktunya. Seperti yang diceritakan Natakusumah (2008, h.57), fanatisme dalam hal olahraga, khususnya sepak bola memang cukup kuat. Gitaris band The Who, Roger Daltrey adalah seorang pencinta Arsenal berkadar luar biasa. Roger Daltrey tak pernah putus membeli tiket terusan sejak 1994, serta selalu menyisihkan waktu untuk mengetahui hasil pertandingan dan kabar apapun soal Arsenal di manapun berada.

Menurut Foer (2006, h.36), seseorang memutuskan untuk menjadi fans fanatik sebuah klub karena klub tersebut merepresentasikan daerah lahir, ras, agama dan ideologi. Andie Peci dapat dikategorikan sebagai fans fanatik Persebaya 1927, karena ia menganggap bahwa Persebaya 1927 bukan hanya sekedar klub sepak bola, namun lebih dari itu. Kecintaannya terhadap Persebaya 1927 ditunjukkannya dengan memperjuangkan hak-hak dan mengembalikan sejarah Persebaya 1927.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur pikir yang digunakan oleh peneliti sebagai skema pemikiran yang melatarbelakangi penelitian ini. Peneliti akan mempelajari dan menjelaskan pokok masalah penelitian dalam kerangka pemikiran. Kerangka pemikiran disusun dengan menggabungkan antara teori dan fenomena yang diangkat dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini, penulis ingin melihat apa dan bagaimana makna terdalam dari pengalaman menjadi fans fanatik sebuah klub sepak bola dengan

menggunakan konsep dan teori interaksionisme simbolik yang dicetuskan oleh Mead dan Herbert Blumer serta fenomenologi. Sepakbola bukan hanya sekedar sarana hiburan, tetapi bagi fans sebuah klub, klub sepakbola yang dicintainya mewakili ras, ideologi, etnis, agama dan hal-hal lainnya. Kecintaan terhadap suatu klub sepak bola terkadang sampai pada batas perilaku fanatik yang tidak wajar. Peneliti menggunakan instrumen penelitian yaitu wawancara mendalam untuk mengetahui makna pengalaman Andie Peci, sebagai fans fanatik Persebaya 1927.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

