

**FANATISME PENGGEMAR SEPAKBOLA DALAM FORUM KASKUS
(ANALISIS WACANA FANATISME PADA FENOMENA FLAMING
DALAM SPECTRE SOCCER ROOM MUSIM 2017/2018)**

Oleh: Benediktus Andre Setyawan (071411531063) – B

E-Mail: benedict.setyawan@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan studi yang secara kritis berupaya untuk melakukan telaah atas wacana fanatisme yang diartikulasikan melalui fenomena *flaming* dalam *Spectre Soccer Room – Kaskus*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana wacana fanatisme ditampilkan dalam bentuk pos sebuah forum daring. Penelitian ini dapat digolongkan sebagai penelitian kualitatif-eksploratif dengan mempergunakan Analisis Wacana Kritis/*Critical Discourse Analysis* (CDA) model Norman Fairclough sebagai pisau yang akan mengurai dimensi teks, praktek wacana, serta praktek sosio-kultural dalam utas *Spectre Soccer Room*. Lebih jauh lagi, peneliti berupaya mempertemukan beberapa konsep yang berada di sekitar teks yang saling terkait satu dengan yang lain. Beberapa di antaranya adalah konsep fandom, *freedom of speech*, serta subkultur yang erat kaitannya dengan fanatisme supporter sepakbola dalam ranah daring.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena *flaming* dalam *Spectre Soccer Room* membentuk konstruksi realitas yang mendukung tatanan akan wacana fanatisme dalam bentuk yang sudah mapan sebelumnya. Fanatisme yang dikonversi menjadi cacian, penggunaan kata-kata kasar, dan bahasa yang keras dalam forum menjadi cerminan akan apa yang dapat kita temui di kalangan supporter yang hadir di tepi lapangan pertandingan maupun melalui praktek-praktek wacana yang sudah ada. Pada akhirnya, wacana fanatisme yang dihadirkan dalam forum bernama *Spectre Soccer Room* tak hanya menjadi penegas akan keamanan wacana yang sudah ada, tetapi juga ternyata bisa dipandang sebagai sebuah komoditas yang kemudian turut menghidupi keberlangsungan forum itu sendiri.

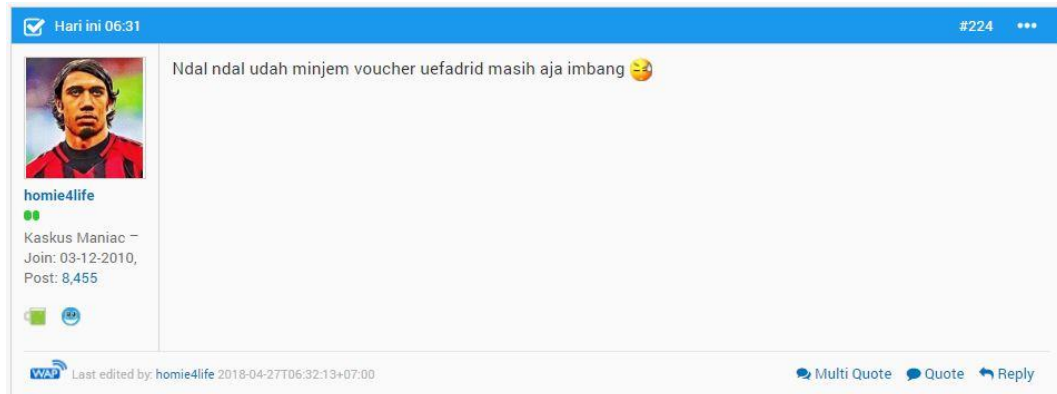
Kata kunci: wacana fanatisme, *flaming*, sepakbola, penggemar, forum daring, internet

PENDAHULUAN

Penelitian ini menempatkan fokusnya pada wacana fanatisme yang hadir pada *thread Spectre Soccer Room Kaskus* Musim 2017/2018 melalui perilaku *flaming* yang ada di dalamnya. Penelitian ini menjadi menarik dan penting dalam bidang Ilmu Komunikasi, karena dengan selarasnya perkembangan antara teknologi di bidang komunikasi dan dunia sepakbola, fenomena *flaming* menjadi sebuah penanda zaman di antara penggemar sepakbola yang menghabiskan sebagian waktunya untuk berselancar di dunia maya. Penggemar sepakbola dengan aneka perilaku yang ditimbulkan olehnya menjadi sesuatu yang selayaknya mendapat perhatian khusus. Budka & Jacono (2003) menilai bahwa penggemar merupakan bagian penting dari sepakbola sebagai olahraga paling populer seingat. Lebih jauh lagi dijelaskan bahwa tanpa keberadaan penggemar dengan aneka bentuk dukungan yang dimunculkan, sepakbola sebagai sebuah permainan tak akan pernah ada. Dari aneka bentuk dukungan tersebut, *flaming* merupakan salah satu cara yang dipilih untuk mengekspresikan dukungan terhadap tim sepakbola kesayangan, oleh para *kaskuser* (sebutan untuk para pengguna *Kaskus*) dalam utas *Spectre Soccer Room*.

Spectre Soccer Room adalah sebuah utas di situs forum daring *Kaskus* yang merupakan bagian dari forum *Sports* dan sub-forum *Soccer & Futsal Room*. *Kaskus* sebagai sebuah forum memiliki ribuan utas yang dapat diikuti oleh para pengguna, sesuai dengan minat masing-masing. Pada sub-forum *Soccer & Futsal Room* misalnya, akan kita dapati utas-utas yang dikelompokkan berdasarkan topik yang dibicarakan, mulai utas L4US yang merupakan tempat diskusi bagi para penggemar *Liverpool*, hingga *Madrid Kaskus* yang menjadi rumah bagi penggemar Real Madrid yang juga merupakan *Kaskuser*. Tiap-tiap dari utas tersebut tidak hanya menawarkan keragaman informasi semata, akan tetapi juga mengusung kekhasan budaya masing-masing dalam berinteraksi. Kekhasan yang dimiliki oleh *Spectre Soccer Room* dapat ditemui dari bagaimana setiap *kaskuser* melibatkan penggunaan bahasa yang keras dan penuh celaan dalam perbincangannya. Perilaku yang terjadi di *Spectre Soccer Room* merupakan bentuk nyata dari *flaming* yang menurut Moor

(2007) dimaknai sebagai perilaku tidak menyenangkan yang dilakukan secara daring dengan cara mencela, mengucapkan sumpah serapah, atau penggunaan bahasa ofensif lainnya.



Gambar 1. Salah satu contoh perilaku *flaming* dalam *Spectre Soccer Room*.

Penggunaan bahasa kasar dan penuh celaan pada ranah daring, yang dikenal sebagai *flaming* dalam *Spectre Soccer Room* bukan tanpa arti maupun sejarah yang melingkungi. Melalui penuturan pendiri dari *Spectre Soccer Room* yakni *kaskuser* dengan nama pengguna *sichilya*, utas ini dibuat sebagai respons atas perilaku tersebut yang tak terkendali di tahun 2008. Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap moderator *sichilya*, dikisahkan seiring kehadiran *mabes* (utas yang berfungsi sebagai rumah bagi tiap komunitas penggemar sepakbola di *Kaskus*), perilaku *flaming* menjadi jamak dan tak dapat dihindari. Pada waktu itu, perilaku *flaming* acapkali didalangi oleh kekalahan salah satu tim dalam sebuah pertandingan sepakbola. Ketika ada salah satu tim yang kalah, para penggemar yang juga merupakan *kaskuser* meluapkan amarahnya tersebut melalui pos bernada *flaming* yang didaratkan pada utas *mabes* milik tim lawan. Alhasil, *mabes* yang awalnya tertata dengan rapi serta digunakan sebagai wadah bagi sesama pendukung tim tertentu kemudian menjadi tidak kondusif, yang diakibatkan oleh perilaku *flaming* yang ditimbulkan oleh *kaskuser* yang dirundung kekecewaan akibat kekalahan timnya tersebut. Mengingat hal tersebut kemudian menjadi tren yang tak dapat dihindarkan, moderator *sichilya* berinisiatif untuk menciptakan *Spectre*

Soccer Room. Didirikannya *Spectre Soccer Room* oleh moderator *sichilya* pada waktu itu sebagai upaya untuk memastikan bahwa tindak *flaming* dalam *Soccer & Futsal Room* terjadi dalam satu tempat yang terkonsentrasi, sehingga utas-utas yang lain dapat berjalan secara kondusif.

Penelitian ini menempatkan fokusnya pada bagaimana wacana fanatisme hadir melalui perilaku *flaming* yang terjadi dalam *Spectre Soccer Room*. Kita sudah mengetahui melalui penuturan sang pendiri, bahwa motif berdirinya utas ini adalah untuk memberikan ruang khusus bagi fanatisme yang diwujudkan melalui perilaku *flaming*. Secara nyata, perilaku tersebut muncul sebagai sebuah kendaraan yang mengangkut fanatisme, yang ada dalam diri setiap *kaskuser* yang sekaligus pendukung klub bola tertentu, menuju ruang siber dalam rupa diskusi pada utas. Diskusi tersebut berisi dengan aksi saling serang antar pengguna dengan aneka bentuk gaya bahasa dan kemas, yang sekiranya dapat mengakomodasi hasrat mereka untuk mencela pendukung tim lawan. Tujuan akhirnya satu, yakni untuk menunjukkan bahwa tim mereka dalam posisi yang lebih superior, dan tim-tim lain yang ada dalam diskusi tersebut berada dalam posisi yang lebih rendah. Pertarungan tersebut berjalan secara terus-menerus tanpa henti, yang kemudian menghadirkan kegaduhan sekaligus menegaskan keberadaan wacana fanatisme dalam utas *Spectre Soccer Room*.

Dalam tulisan ini, peneliti akan berfokus pada analisis wacana fanatisme yang diartikulasikan melalui perilaku *flaming* oleh para *kaskuser* dalam utas *Spectre Soccer Room*. Pada utas tersebut, terjadi banyak sekali perkelahian dan caci-maki yang ditulis oleh para pengguna satu terhadap pengguna yang lain. Untuk itu, peneliti akan memilih beberapa pos yang sekiranya dapat membantu kita dalam membaca wacana fanatisme yang ada di dalam utas ini. Dalam pemilihan pos tersebut, peneliti berupaya mengambil pos yang hadir melalui pendukung tim yang berbeda, dengan cara pengemasan pesan yang berbeda, serta objek sasaran perilaku yang berbeda pula, dan disesuaikan dengan kebutuhan analisis.

Penelitian akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Terhadap wacana fanatisme yang diartikulasikan melalui teks *flaming* oleh para

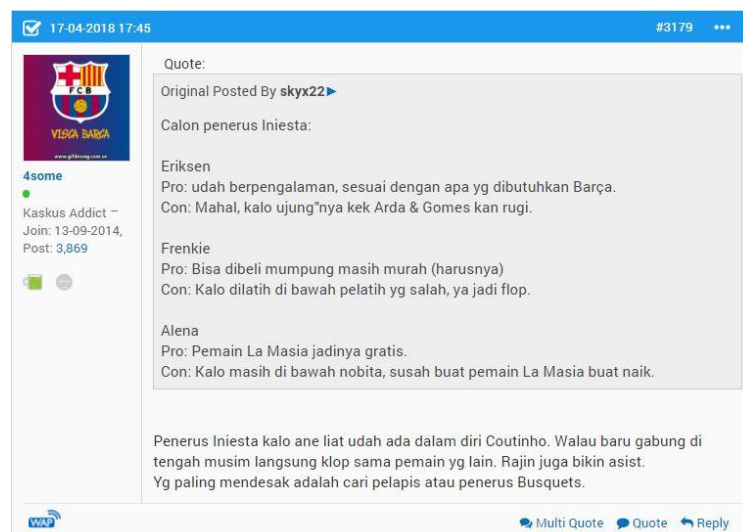
kaskuser, peneliti akan melakukan analisis wacana model Norman Fairclough. Pada model ini, proses analisis tidak akan berhenti pada tataran teks, akan tetapi juga dilakukan terhadap praktek wacana dan sosiokultural yang terjadi di sekitar teks. Hamad (2007) mengemukakan bahwa dalam *three-dimensional model* pada analisis wacana Norman Fairclough, dalam memahami wacana yang ada dalam bentuk naskah/teks kita tidak dapat melepaskan konteks yang melekat. Lebih jauh lagi, upaya menyibak selubung realitas yang ada di balik teks, menjadi penting untuk melakukan penelusuran atas konteks produksi, konsumsi, serta aspek sosial yang mempengaruhi pembuatan teks tersebut. Dengan memahami teks lengkap dengan konteks, latarbelakang dan sejarah yang berkaitan dengannya, peneliti diharapkan dapat menemukan gambaran yang lebih utuh mengenai realitas yang termuat melalui teks dalam *Spectre Soccer Room*. Untuk dapat mencapai kondisi tersebut, dilakukan wawancara dengan para pihak yang terkait dengan kehadiran teks pada *Spectre Soccer Room*, mulai dari penulis hingga moderator yang mendirikan utas tersebut.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini, peneliti akan memberikan gambaran mengenai bagaimana penelitian ini melakukan telaah atas wacana fanatisme yang diartikulasikan melalui fenomena *flaming* dalam utas *Spectre Soccer Room*. Sebagai awalan, penting untuk memahami bahwa utas *Spectre Soccer Room* yang merupakan salah satu bagian dari sebuah ekosistem besar bernama *Soccer & Futsal Room*, sudah terang bahwa keberadaannya merupakan sebuah upaya dari *Kaskus* melalui moderator untuk dapat ‘mengurung’ fanatisme dalam ranah daring tersebut pada satu tempat yang spesifik. Upaya yang dilakukan oleh *Kaskus* tersebut pada akhirnya menghadirkan aneka konsekuensi, salah satunya adalah bagaimana utas *Spectre Soccer Room* muncul sebagai sebuah subkultur dalam ekosistem forum daring ini. Hebdige (1999) menjelaskan konsep subkultur secara sosiologis sebagai sekelompok orang yang memiliki perilaku dan kepercayaan yang berbeda dengan kebudayaan induk mereka. Utas ini nyatanya tak hanya hadir sebagai wahana bagi fanatisme yang ada dalam diri para penggemar, akan tetapi juga melahirkan gejala-gejala lain yang

penting untuk dipahami guna memperoleh gambaran utuh terhadap fenomena yang ditelaah.

Dalam utas *Spectre Soccer Room*, *kaskuser* memiliki interaksi yang hadir secara khas jika dibandingkan dengan utas-utas lain yang ada di sekitarnya. Pada utas-utas lain terutama yang kehadirannya diperuntukkan sebagai *mabes* bagi pendukung klub-klub sepakbola tertentu, penggunaan bahasa yang dipilih dalam berinteraksi antara satu dengan yang lain cenderung sopan dan diskusi yang terjadi biasanya berkaitan dengan pembahasan strategi permainan atau *sharing* pengetahuan perihal klub yang didukung. Namun hal tersebut tidak berlaku pada *Spectre Soccer Room*, yang di dalamnya didominasi oleh ujaran-ujaran yang kasar dan memiliki kecenderungan untuk menyerang pengguna lainnya.



Gambar 2. Salah satu contoh obrolan yang terjadi di utas *FCBK*, yakni *mabes* untuk pendukung FC Barcelona.

Pada utas *Spectre Soccer Room* yang menjadikan teks *flaming* guna mengartikulasikan fanatisme dalam diri, penggunaan kata-kata kasar tersebut akan dibarengi dengan penggunaan istilah-istilah yang khusus dan tidak dipahami secara luas oleh penikmat sepakbola pada umumnya. Contoh dari penggunaan istilah tersebut antara lain melalui pemilihan kata *Arsendal* untuk menghina para pendukung klub asal London Utara, *Arsenal FC*. Contoh lain bisa ditemui melalui istilah *Uefadrid* untuk menghina pendukung Real Madrid yang konon klub

kebanggaannya merupakan *anak emas* dari induk olahraga sepakbola sedunia, FIFA. Masih ada banyak istilah lain yang kerap dipergunakan dalam interaksi pengguna di dalamnya, yang kemudian membuat utas ini hanya dapat dimengerti oleh mereka yang familiar dengan sepakbola dan aneka cacian yang ada di sekitarnya. Hal tersebut juga membuat utas *Spectre Soccer Room* ini tak bisa diikuti oleh sembarang orang dan membutuhkan penyesuaian bagi mereka yang sebelumnya asing dengan pola komunikasi yang sedemikian rupa.

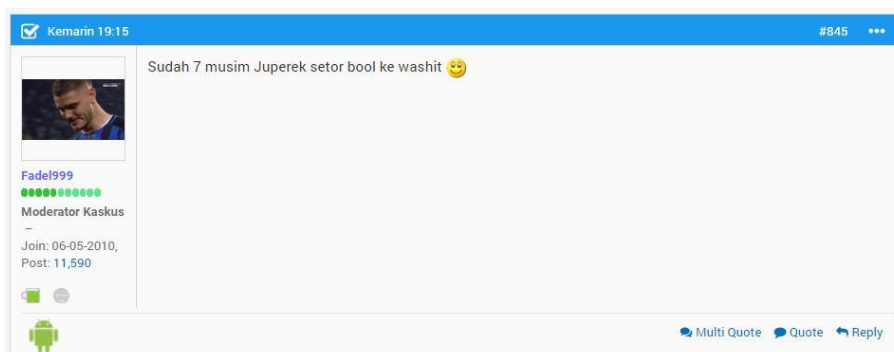


Gambar 3. Salah satu tulisan pengguna *Spectre Soccer Room* yang ditelaah oleh peneliti.

Setelah memahami bahwa *Spectre Soccer Room* hadir sebagai sebuah subkultur dalam budaya interaksi di *Soccer & Futsal Room*, lengkap dengan kekhasan pola komunikasi yang ada, sekarang peneliti akan mencoba memberikan gambaran mengenai bagaimana wacana fanatisme diartikulasikan oleh para pengguna di dalamnya. Untuk itu, peneliti melakukan telaah terhadap dua pos yang dapat membantu menyajikan gambaran yang lebih utuh mengenai wacana fanatisme tersebut hadir dalam sebuah forum daring. Pada gambar di atas, terlihat salah seorang dengan nama pengguna *sekottk* yang merupakan penggemar klub *Liverpool FC* melakukan serangan terbuka terhadap para pengguna lain yang memiliki kecenderungan dalam mendukung tim rival yakni *Manchester United (MU)*. Dalam pos tersebut, terang bahwa penggunaan bahasa yang menghina bagaimana *MU* bermain merupakan sebuah upaya yang hadir sebagai bagian dari perebutan dominasi yang terjadi di antara para penggemar. Penggemar dari klub yang berseberangan akan senantiasa berupaya untuk menundukkan para *lawan* yang ada dalam utas tersebut dengan aneka cara, salah satunya dengan mencari-cari

kelemahan apapun yang bisa dipergunakan untuk melancarkan celaan mereka. Dalam konteks pos di atas, gaya hidup pemain dan kaitannya dengan kualitas permainan di atas lapangan menjadi bahan untuk meramu fanatisme, yang berujung pada perilaku *flaming* yang dilancarkan oleh salah seorang pengguna. Perwujudan perilaku *flaming* yang ditanggung oleh fanatisme penggemar tersebut juga dibersamai dengan proses sejarah yang panjang, dan melahirkan rivalitas dari kedua pendukung, misalnya persaingan antara *Liverpool-MU* yang memang sudah berlangsung sejak lama. Rivalitas tersebut juga merupakan bagian dari fanatisme, yang salah satunya menurut Vivi Theodoropoulou (2007) dapat muncul tatkala kecintaan seseorang terhadap satu klub, membuat ia menaruh kebencian terhadap klub yang lain.

Perilaku penggemar yang menggunakan cacian dalam menunjukkan fanatisme yang ada dalam dirinya merupakan sesuatu yang sudah kita jumpai sebelumnya, terutama dalam konteks dukungan yang terjadi di sekitar lapangan hijau. Di tepi lapangan pertandingan, sering kita jumpai di televisi beberapa pendukung menyalakan suar, atau menyanyikan yel-yel dengan lirik yang kasar, serta aneka pemandangan lain yang selama ini sudah berhasil ditangkap oleh media melalui beraneka bentuk. Dari situ peneliti beranggapan bahwa media di sekitar kita turut ambil bagian dalam menyuburkan fanatisme penggemar sepakbola. Lebih jauh lagi, narasi fanatisme yang hadir melalui pos di atas seakan mereplikasi apa yang selama ini sudah kita temui sebelumnya dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4. Hinaan yang dilancarkan oleh pendukung *Inter Milan* terhadap pendukung *Juventus* dalam utas *Spectre Soccer Room*.

Untuk semakin memahami wacana fanatisme yang ada dalam *Spectre Soccer Room*, peneliti menghadirkan kasus lain yang melibatkan pendukung dua klub asal Italia, yakni *Juventus* dan *Inter Milan*. Dalam pos di atas, pembuat pos hendak menjadikan keberhasilan *Juventus* sebagai bentuk nyata adanya persekongkolan antara klub tersebut dengan wasit dan federasi sepakbola Italia. Tentu, untuk memahami tuduhan tersebut kita harus mengerti konteks sejarah yang membuat pembuat pos berujar demikian, yang kemudian bermuara pada ingatan terhadap kasus *Calciopoli* atau pengaturan skor yang sempat mendera *Juventus* pada dekade lalu. Hal tersebut diperparah dengan keberadaan *Juventus* yang seolah terlalu digdaya dengan menjuarai Liga Italia sebanyak tujuh kali berturut-turut. Akhirnya, lahirlah tuduhan bahwa terjadi persekongkolan antara wasit dan klub tersebut. Tuduhan bahwa wasit turut ambil andil dalam keberhasilan sebuah tim menjadi alternatif bagi para pengguna *Spectre Soccer Room* dalam mengemas hasrat mencela mereka dalam bentuk pos. Sekali lagi, pola komunikasi yang terjadi dalam utas ini seolah menyalin realitas yang selama ini ada dalam kancah sepakbola, di mana ketika muncul ketidakpuasan mengenai hasil dari sebuah pertandingan, para pendukung cenderung menyalahkan pihak-pihak lain di luar tim yang mereka dukung, salah satunya adalah wasit.

Setelah mengetahui bentuk-bentuk pertarungan demi merebut dominasi antar penggemar dalam *Spectre Soccer Room*, menjadi penting untuk memahami bahwa praktek pewartawan fanatisme yang ada dalam utas ini terjadi dalam ranah daring, yang tentu saja memiliki kekhasan tersendiri jika dibandingkan dengan fanatisme yang selama ini kita jumpai dalam medium-medium lain.

Dalam budaya forum yang dihidupi oleh *Kaskus*, kebebasan berpendapat yang bertanggungjawab (*Responsible Freedom of Speech*) merupakan salah satu konsep yang dipertahankan dengan teguh oleh para pengguna maupun pengelola *Kaskus*. Hal ini termaktub dalam bagian syarat dan ketentuan forum, dan secara praktis dapat kita jumpai penerapannya, salah satunya melalui anonimitas pengguna yang ada pada forum ini. Anonimitas membuat seseorang dapat mengeluarkan pendapat tanpa terhubung dengan identitas pribadinya, dan membuatnya lebih

berkuasa untuk berbicara secara bebas (Kim, et. al 2001). Dengan pengguna yang tak harus memasukkan identitas diri seperti nama dan foto diri, mereka bisa menjadi siapa saja serta berkata apa saja. Hal tersebut memang menjadi bagian dari budaya forum daring, dan hal itu pula yang mendorong hadirnya percakapan yang tergolong kasar dan penuh celaan di *Spectre Soccer Room*. Mengambil contoh dari pengguna yang ada pada bagian sebelumnya, mereka bisa mengucapkan apa saja tanpa perlu merasa takut diketahui identitas pribadinya dan memperoleh serangan balik secara personal. Proses komunikasi yang berjalan secara anonim tersebut menjadi kekhasan yang dimiliki oleh CMC.

Responsible Freedom of Speech yang ditawarkan oleh *Kaskus* kemudian menjadi sesuatu yang menarik untuk dibahas, yakni tentang bagaimana kebebasan berpendapat yang ada dalam forum tersebut harus diiringi dengan tanggungjawab. Hal tersebut hadir tatkala dalam *Spectre Soccer Room* terdapat serangkaian *rules* yang mengatur perilaku para pengguna, misalnya untuk tidak melakukan perilaku *flaming* di luar utas ini, atau untuk tidak melakukan serangan terhadap pribadi pengguna lain. Walaupun demikian, poin positif tersebut tak mengubah fakta bahwa perilaku *flaming* yang ada dalam *Spectre Soccer Room* merupakan perbuatan melawan hukum melalui pos yang memuat hinaan dan/atau pencemaran nama baik, yakni melanggar UU No 11 tahun 2008 pasal 27 ayat 3 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Walau demikian, mengingat pelanggaran pasal tersebut dikategorikan sebagai delik aduan, sehingga apabila tidak ada laporan maka perilaku ini tidak akan diproses secara hukum. Satu asumsi yang dimiliki oleh peneliti mengenai ketiadaan laporan ini setelah *Spectre Soccer Room* berjalan sepuluh tahun dikarenakan nilai *responsible* yang dijunjung oleh para anggota membuat mereka menyadari betul mengenai apa-apa saja yang terjadi di forum dan menanggapi secara dewasa,

Meskipun secara terang *Spectre Soccer Room* hadir layaknya sebuah wahana bagi fanatisme yang berkecamuk dalam diri *kaskuser*, peneliti melihat bahwa keberadaan utas ini dalam waktu yang sangat panjang tak bisa dilihat hanya melalui permukaan saja. Sudah barang pasti, ada faktor-faktor lain yang membuat

forum ini bisa bertahan lama, apalagi dalam sebuah situs daring yang gratis seperti *Kaskus*. Wacana fanatisme yang berada dalam utas tersebut tidak berdiri sendirian, dan menyadari bahwa ada kepentingan-kepentingan yang terkait dengannya menjadi sesuatu yang penting untuk dipahami oleh peneliti guna mendapatkan gambaran yang lebih utuh. Melalui wawancara dengan moderator sekaligus pendiri dari utas *Spectre Soccer Room* yakni *sichilya*, diketahui bahwa utas ini merupakan salah satu utas dengan lalu lintas akses data pengguna tertinggi pada subforum *Soccer & Futsal Room*. Melalui informasi tersebut, peneliti beranggapan bahwa utas ini sedikit banyak memberikan keuntungan secara finansial bagi *Kaskus* yang bersumber dari iklan (SWA Online, 2011). Alhasil, faktor ekonomi nyatanya juga turut andil dalam panjangnya umur dari utas *Spectre Soccer Room*. Hal tersebut menjadi sesuatu yang sah-sah saja, karena sebagai sebuah forum yang non-berbayar, manajemen harus memutar otak untuk memastikan bahwa forum ini dapat tetap beroperasi dengan baik dan memenuhi kebutuhan penggunanya. Hal tersebut kemudian relevan dengan apa yang disampaikan oleh Fuchs (2009) bahwa kunci dari ekonomi internet terletak pada komodifikasi pengguna *platform* akses gratis yang menjadi target bagi para pengiklan dan pembuat publikasi, serta menyediakan konten tanpa biaya bagi jaringan penyedia dan pemilik situs.

Panjangnya umur *Spectre Soccer Room* pada akhirnya tidak bisa kita maknai semata-mata karena motif ekonomi semata. Patut kita pahami bahwa bertahannya utas ini hingga sekarang juga didorong oleh kebutuhan dasar para penggemar sepakbola untuk mengekspresikan fanatisme yang ada dalam diri mereka masing-masing. Sayangnya, kebutuhan dasar ini tak mendapat ruang yang cukup untuk dapat hadir dan menunjukkan dirinya. Melalui media aliran utama seperti televisi atau radio misalnya, ruang ekspresi bagi fanatisme yang hadir dalam medium tersebut akan sangat terbatas. Mekanisme *gatekeeping* yang ada di ruang redaksi dalam menentukan apa-apa saja yang layak untuk disiarkan menjadi salah satu pemicu terjadinya keterbatasan ruang tersebut. Nyatanya, penggemar dengan segala kekhasan yang mereka miliki membutuhkan ruang ekspresi seluas-luasnya agar hasrat fanatisme yang ada dalam diri mereka dapat terpenuhi. Oleh karenanya, merujuk pada teori *uses and gratification* yang menurut Rakhmat (2007) dapat

dilihat melalui anggota dari khalayak yang dipandang mempergunakan media secara aktif untuk memenuhi kebutuhan dirinya. Penggemar sepakbola sebagai penikmat sekaligus aktor dalam pewacanaan fanatisme yang berkembang kemudian mencari medium-medium lain yang sekiranya dapat mengakomodasi keinginan mereka tersebut. Alhasil, kehadiran *Spectre Soccer Room* yang ada di forum *Kaskus* ini merupakan salah satu jalan keluar bagi terbatasnya ruang gerak *fanatisme* di kalangan penggemar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan bahwa wacana fanatisme yang berkembang dan diartikulasikan melalui fenomena *flaming* dalam *Spectre Soccer Room* merupakan transformasi dari wacana yang sebelumnya sudah berkembang dalam medium-medium lainnya. Karakteristik penggemar yang militan di tepi lapangan melalui penggunaan kata-kata kasar, cacian dan aspek sejarah berikut rivalitas yang berperan penting dalam menghidupi semangat fanatisme itu sendiri, kini mengalami perpindahan medium menuju forum yang bersifat daring. Proses komunikasi yang melibatkan kata-kata kasar, menyerang dan gaya bahasa yang tidak ramah menjadi penegas akan cerminan realitas fanatisme penggemar yang sudah ada selama ini. Dengan aneka kekhasan yang dimiliki oleh forum daring sebagai panggung pertarungan dominasi antar penggemar, tetap saja pada akhirnya harus disadari bahwa *Spectre Soccer Room* melalui fenomena *flaming* di dalamnya berhasil melanggengkan wacana fanatisme yang sudah mapan dan mengakar dalam diri masyarakat kita.

Wacana fanatisme yang hidup dan awet dalam sebuah wahana bernama *Spectre Soccer Room* harus dipahami sebagai sebuah jawaban atas aneka masalah yang dihadapi oleh para *stakeholder* yang terkait dengan fenomena ini. Kebutuhan penggemar akan pelampiasan hasrat melalui keberadaan ruang penampung fanatisme kemudian dapat dijawab oleh *Kaskus* melalui keberadaan utas ini. Sebaliknya, utas ini juga menjadi jawaban atas kesulitan pengelola forum saat perilaku *flaming* menjadi tak terkendali, pun menjawab kebutuhan ekonomi *Kaskus* yang membutuhkan kapital untuk tetap dapat hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Budka, P., Jacono, D. (2013). Football Fan Communities and Identity Construction: Past and Present of "Ultras Rapid" as Sociocultural Phenomenon. Paper at *Kick It! The Anthropology of European Football Conference*, 25-26 October 2013.
- Fuchs, C. (2009). Information and Communication Technologies and Society: A Contribution to the Critique of the Political Economy of the Internet. *European Journal of Communication*, 24(1).
- Hamad, I. (2007, Desember). Lebih Dekat Dengan Analisis Wacana. *Mediator*, 8(2), 325-344.
- Hebdige, D. (1999). *Subculture: The Meaning of Style*. London: Routledge.
- Kim, B., Laas, C., O'Gilvie, S., & Yip, A. (2001, Mei). *Anonymity Tools for The Internet*. Retrieved from <http://groups.csail.mit.edu/mac/classes/6.805/student-papers/spring01-papers/anonymity.pdf>
- Moor, P. (2007). Conforming to the flaming norm in the online commenting situation.
- Rakhmat, J. (2007). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- SWA Online. (2011, September 23). *Pundi Uang Kaskus Makin Menggelembung*. Retrieved Mei 15, 2018, from <https://swa.co.id/swa/listed-articles/pundi-uang-kaskus-makin-menggelembung>
- Theodoropoulou, V. (2007). The Anti-fan Within The Fan: Awe and Envy in Sport Fandom. *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*, 316-327.