



**RIVALITAS *EL CLASICCO* DAN PEMBENTUKAN IDENTITAS SOSIAL
(STUDI TENTANG PERTARUNGAN WACANA
ANTAR SUPORTER SEPAKBOLA DI JEJARING SOSIAL)**

Hendra*

Jurusan Antropologi FISIP
Universitas Tadulako Palu Sulawesi Tengah

Info Artikel

Sejarah Artikel

Keywords:

*Role Community,
Cultural Preservation,
Javanese Dance*

Abstract

Self-identity is a reflection of socially constructed culture related to race, class, gender, sexuality, history and power. Development of information technology is so rapid that affect the process of identity formation is not only derived from the real world but also derived from the virtual world. This paper aims to analyze the formation of social identity through social networking facebook. The battle of two big European clubs, the Real Madrid vs Barcelonan in the game El Clasico, make to fight the discourse between the two clubs football fans are. By utilizing facebook media, fans of these two football clubs are mutually exhibiting their identity in cyberspace. Visual identity is projected to represent identity in the real world. That way, identity is important because it can make a person entered or categorized into a particular group.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan ruang, mungkin itulah yang tercermin dalam perkembangan dunia maya. Manusia mulai terkoneksi dengan manusia-manusia lainnya tanpa batas ruang dan waktu. Sekat-sekat pembatas tersebut mulai mencair dengan adanya kehadiran teknologi. Teknologi internet yang didukung oleh perangkat pendamping seperti komputer jinjing yang kemudian mulai tergantikan dengan kehadiran telepon genggam yang membuat seolah-olah 'dunia dalam genggam'

Arus informasi yang serta merta terbuka dalam satu 'klik' membuat manusia-manusia terhubung dan mengetahui keberadaannya dalam dunia. Arus informasi juga menghadirkan dunia dari A hingga Z dalam sebuah server yang siap mengkoneksi manusia dengan apa yang diinginkannya bahkan berita-berita tersebut tidak lagi terkotakkan dalam televisi saja namun juga hadir dalam dunia '*streaming*' yakni dunia internet.

Anthony Giddens (2010 : 204) menuliskan bahwa batasan ruang dan waktu dalam dunia sebenarnya (juga dunia maya) terkait dengan posisi keberadaan seseorang, dimana 'waktu berdasarkan jam' hendaknya tidak diterima semata-mata sebagai sebuah dimensi tak terbantahkan dari konstruksi model-model topografis, melainkan harus dianggap sebagai pengaruh sosial terhadap watak jalur-jalur ruang waktu yang dilalui oleh para aktor (dalam hal ini penulis mengaitkannya dengan dunia maya) dalam masyarakat modern. Maksudnya mungkin nampak biasa-biasa saja tetapi kenyataannya

tidaklah demikian. Isunya bukanlah sekedar cara-cara berbeda dalam menghitung waktu, tetapi juga beragam bentuk strukturasi aktivitas sehari-hari.

Dunia maya seperti dunia nyata memiliki sebuah 'ruang baru' yakni proyeksi mengenai identitas. Apakah kemudian identitas sosial manusia yang ada pada dunia nyata ikut terbawa dalam dunia maya? David Bell (2001 : 117-121) menerangkan bahwa sumbu identitas tercermin dalam indikator kunci yang secara sosiologis dan budaya berkenaan ras, kelas, gender dan seksualitas. Identitas dalam dunia maya sangat diperlukan terutama dalam cara awal membuat email, web blog, atau web pribadi. Hal itu berkenaan dengan pengisian nama (nama depan, nama tengah dan nama keluarga), agama, hobi, gender, tertarik pada, status pernikahan, jenjang pendidikan, pandangan politik serta menyetujui peraturan yang dibuat penyedia email, weblog atau web pribadi). Identitas pengguna kemudian juga tercermin dalam penyajian 'avatar' (gambar diri) apa yang ingin dimunculkan sebagai identitas diri serta nama yang ingin ditampilkan di email/web juga bagian pananda identitas dalam dunia maya adalah domain. Domain dalam dunia maya juga bisa memproyeksikan sesuatu, dimana domain terkait dengan apa yang ingin digunakan dalam pembuatan email/web apakah.co.id,.uk, .com, .org, .go.id, atau tanpa domain sama sekali sebagai penanda seseorang berada di Amerika.

Identitas diri dalam dunia maya juga berkaitan biografi dari orang yang mempunyai email/web, link yang ditautkan, foto foto yang diunggah, jenis pekerjaan,

pembaruan data, berita yang dtampilkan' atau catatan pribadi dan sebagainya (tentu saja tanggal, tempat dan tahun lahir adalah hal yang juga teramat penting) serta tanpa berniat melupakan kewarganegaraan dan tempat tinggal. Hal yang tentu saja terlewatkan dalam membangun identitas dalam dunia maya adalah bahasa apa yang akan digunakan sebagai penghubung.

Identitas juga berkenaan dengan sejarah dan kekuasaan, dimana hal tersebut dilakukan seolah-olah memperlihatkan restu dari pemilik kekuasaan sehingga orang yang melihatnya bisa mengakui restu tersebut. (lihatlah kampanye pemilihan bupati maupun gubernur, kader PDIP memvisualisasikan foto Bung Karno dan Megawati dalam kampanye, sementara kader partai Demokrat memvisualisasikan foto SBY begitu juga partai Golkar yang memvisualisasikan foto Aburizal). Identitas berkenaan pula dengan wacana apa yang akan dibicarakan seperti wacana 'homo-seksualitas' dibicarakan oleh dokter, pengacara, pendeta, psikiater dan sebagainya. Fungsi wacana sini bukan hanya untuk menggambarkan tetapi juga untuk menentukan identitas individu dan kelompok tertentu dalam suatu kesamaan.

Peristiwa 11 September 2001 di Amerika yang meruntuhkan gedung WTC menyebabkan kekagetan Amerika yang dituangkan dalam kemarahan, kesedihan, serta penghinaan, terhadap dunia muslim hingga kearah justifikasi Timur Tengah dan dunia Islam merupakan teroris. Hal tersebut salah satunya dilakukan dalam dunia maya di mana pelaku teror yakni Osama Bin Laden divisualisasikan baik menggunakan foto

maupun kata-kata sebagai penjahat yang membawa efek kebencian lintas budaya. Wacana nuklir juga menjadi identitas apakah masuk blok Barat atau blok Timur atau bahkan tidak masuk ke dalam blok manapun.

Dengan demikian identitas-identitas terbentuk bukan hanya di dunia sebenarnya namun juga di dunia maya. Memperbincangkan sebuah wacana di dunia maya menyeret orang yang memperbincangkannya dalam sebuah identitas. Kaum muda, dalam banyak kasus telah pindah ke jaringan ruang-ruang publik dunia maya karena mereka merasa telah diusir dari lingkungan publik lain di dunia nyata. Kaum muda beralih ke jaringan sosial online sebagai tempat berlindung dari tempat lain yang dalam pandangan mereka menjadi pembatas. Jaringan sosial dunia maya, pada gilirannya banyak memberikan pembelajaran yang baik di antaranya peserta belajar apa artinya menjadi teman, untuk mengembangkan identitas, bereksperimen dengan status, dan menafsirkan isyarat. Lingkungan sosial dunia maya dengan begitu memungkinkan untuk bermain identitas yang merupakan bagian penting dari tahap perkembangan atau memperbaiki pengembangan identitas secara keseluruhan.

Anak-anak usia remaja semakin banyak di antara mereka yang menciptakan profil online sebagai landasan identitas mereka. Kehadiran web bagi sebagian orang, utamanya bagi mereka pemilik blog (multiply, facebook, twitter, Friendster dan sebagainya) digunakan dengan menampilkan halaman web yang sederhana, yang dibangun dengan campuran teks dan foto. Anak-anak muda biasanya mengambil

gambar diri dengan menggunakan kamera ponsel, kemudian menampilkannya di web dengan diikuti data diri dalam 'profil'nya.

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana identitas diri dapat diproyeksikan dalam media *Facebook*?
2. Bagaimana cara menunjukkan identitas tersebut dalam dunia maya khususnya berkenaan dengan rivalitas *El Clasico*?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis wacana yang dimuat dalam dunia maya khususnya facebook. Penelitian wacana identitas ini dilakukan dari tanggal 21 April hingga tanggal 23 April 2012 melalui jejeraing *facebook*. Wacana-wacana tersebut diamati melalui animasi-animasi maupun rangkaian kata-kata yang ditampilkan dalam web blog sehingga wacana tersebut menarik pemilik web blog dalam wilayah pendukung sebuah klub. Pengamatan tersebut mengindikasikan adanya ketidaknetralan sehingga menyebabkan seseorang menjadi fans. Fans itu oleh peneliti dibagi dalam dua kubu yakni fans Barcelona dan fand Real Madrid. Fans-fans tersebut dalam berwacana disatukan oleh jaringan pertemanan dalam dunia maya, sehingga wacana *El Clasico* tersebut menjadi isu kuat yang selalu diperbincangkan.

KERANGKA TEORI

Melihat bagaimana pengaruh atau kaitan antara penampakan luar dengan identitas dan

gaya akan sangat bersinggungan dengan makna visualitas. Gillian Rose (2001 : 45) membedakan pengertian antara vision dan *visuality*. Vision atau 'penglihatan' diasumsikan sebagai apa saja yang secara psikologis dapat dilihat oleh mata manusia. Visualitas lebih merujuk pada bagaimana 'penglihatan' dikonstruksikan dalam beragam cara, bagaimana kita melihat, bagaimana penglihatan kita dikonstruksikan oleh apa yang kita lihat atautkah bagaimana cara kita melihat sesuatu yang sebenarnya tidak terlihat. Menggunakan persepsi tersebut maka vision sifatnya mengkondisikan relasi objek dengan stimulus tertentu yang bisa ditimbulkan secara psikologis sementara *visuality* lebih melihat relasi-relasi yang lebih luas atas objek yang tertangkap baik dalam proses dan cara ditampakkan, dimaknai bahkan konteks dibaliknya dengan begitu ada konstruksi budaya dalam visualitas.

Relasi-relasi antar individu yang terjalin dalam dunia maya salah satunya terlihat dalam penggunaan jejaring sosial *facebook*. Facebook digunakan untuk membangun relasi dengan orang lain terutama melalui media dunia maya, namun begitu relasi-relasi tersebut dibangun berdasarkan identitas-identitas diri yang ingin dimunculkan. Bakardjieva (2005 : 125) mengemukakan bahwa penggunaan internet yang berkaitan dengan identitas etnis dan nasional tidak hanya mengulangi identitas dalam dunia sebenarnya, tetapi juga memperluas praktek sebelumnya di dunia nyata berdasarkan teknologi dengan memperluas jangkauan dan memperbanyak kemungkinan untuk bertindak di dunia maya.

Berbagai alasan untuk meletakkan harapan pada perubahan identitas dalam era digital. *Digital native* menggunakan ruang publik sebagai lingkungan jaringan penting untuk belajar sosialisasi serta membangun identitas (Palfrey dan Gassers, 2008 : 26). Hal tersebut dikarenakan internet adalah sebuah laboratorium virtual untuk eksperimen dalam pengembangan identitas. Identitas sosial yang dibangun dalam jaringan dunia maya adalah jauh lebih kaya, lebih bervariasi, dan lebih gigih-dan jauh lebih sedikit di bawah kontrol dibandingkan sebelumnya. Pengguna tampaknya memiliki kontrol atas identitas yang dibangunnya, sampai pengguna menyadari jaringan sosial dunia mayanya telah disusupi oleh pencuri informasi.

Seseorang tidak pernah yakin akan apa yang dilihat atau yang dibacanya dalam dunia nyata maupun dunia maya, namun begitu semua ini menunjuk ke sebuah cacat mendasar dalam pengendalian pengguna identitas itu sendiri terutama dunia maya. Keen (2007 : 79) menyebutkan bahwa pengguna internet yang dikelolanya tidak hanya memungkinkan, tetapi mendorong penggunaan identitas palsu, namun tidak ada pertanyaan mengapa begitu banyak yang bertekad untuk menyembunyikan siapa dirinya atau bergabung dalam kelompok apa dirinya? sehingga saat ini bisa dikatakan “Ada tempat-tempat yang terlalu banyak untuk bersembunyi saat ini”.

Identitas? Sebegitu pentingkah identitas bagi seseorang? Pertanyaan mendasar dari identitas adalah ‘siapakah aku?’ (Coleman, 2002:4) karena identitas memunculkan konsep-konsep (1) siapakah kita (*who we*

are)?; (2) siapakah diri kita dalam hubungan dengan yang lain (*who we are in relationship to others*)?; (3) bagaimana identitas terbentuk dan bekerja (*how identity is formed and maintained*)?; dan (4) bagaimana kita menegosiasikannya dengan beragam konteks; dan bagaimana identitas kita dengan mudah berjuang dan bertahan bersama (*how who we are is negotiated within varying contexts; and how our identities can led to struggle, resistance and solidarity*)?. Identitas dibangun oleh institusi-institusi/pranata baik dalam lingkup formal maupun informal, dengan begitu identitas merupakan konstruksi dari hasil interaksi kait mengait dan saling mempengaruhi antara individu dengan institusi.

Identitas yang telah dipilih secara subyektif tersebut lalu menjadi identitas khayalan (*fantasy identity*), yang diobyektifikasikan di dalam kesadaran individu sebagai ‘dirinya yang sesungguhnya’. Bisa diasumsikan bahwa orang selalu mempunyai impian-impian mengenai keinginan-keinginan yang tak mungkin dicapai dan yang semacam itu. Keistimewaan khayalan khusus ini terletak dalam pengobyektifikasian pada tingkat imajinasi dari suatu identitas yang lain dari identitas yang telah diperuntukkan secara obyektif kepada orang yang bersangkutan dan yang sebelumnya sudah diinternalisasi dalam sosialisasi primer (Berger dan Luckman, 2011 : 233).

Internet dengan begitu berisi ritual-ritual yang mana ritual-ritual tersebut merupakan ‘identitas’ kolektif. Kekuatan ingatan, kekuatan imajinasi dan kekuatan simbol khususnya bahasa dalam membentuk suatu

komunitas. Burke (2011 : 82-85) menyebutkan bahwa kehadiran identitas, (baik dalam dunia nyata dalam dunia maya) yakni dengan cara mendefinisikan identitas suatu kelompok dengan membandingkan atau mengkontraskannya dengan identitas kelompok lain. Identitas yang kemudian menyatu dalam komunitas berguna juga bermasalah. Komunitas harus dibebaskan dari paket intelektual yang menjadikannya sebagai bagian konsensual (persetujuan). Identitas yang mempersatukan komunitas kemudian berisi solidaritas; komunitas harus dibentuk dan dibangun ulang, dengan begitu tidak dapat diasumsikan bahwa komunitas itu berperilaku seragam atau bebas dari konflik-perjuangan kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pertandingan sepakbola yang paling mengundang perhatian dan paling dinantikan oleh penikmat sepakbola saat ini yaitu laga *El Clasico*, sebuah laga yang mempertemukan Real Madrid vs Barcelona. Fans berat sepakbola akan sangat percaya bahwa penggemar sepak bola pasti ingin menyaksikan laga antara kedua klub besar tersebut selain laga-laga sepakbola lainnya. Fans sepakbola banyak beranggapan bahwa hari terbesar bagi orang Spanyol dalam setahun bukan Natal, tahun baru atau Paskah, tapi laga *El Clasico* seperti istilah *boxing day* yang mempertemukan klub-klub papan atas dataran Inggris di minggu akhir sebelum tahun baru.

Laga *El Clasico* begitu menjadi pembicaraan baik pertemuan mereka di liga

Spanyol, piala liga, maupun liga champion, bahkan bukan hanya sekedar pertandingan sepakbola saja. Mengapa hal itu bisa menghebohkan? *El Clasico* itu sebuah momen untuk menumpahkan kemenangan, kebahagiaan, kemarahan, emosi, dan sakit hati dibungkus dalam kegairahan, semua bercampur dalam laga yang mempertemukan dua tim terbesar di tanah Matador Spanyol, bahkan di dunia.

Rivalitas kedua klub telah berlangsung sejak tahun 1930an, dimana rivalitas tersebut bukan lagi sekedar persaingan untuk menjadi tim nomor satu namun juga melibatkan kehormatan dan kepentingan politik. Kepentingan politik dalam hal ini terkait dengan pergulatan kekuasaan yang merupakan wujud “pergolakan” antara masyarakat Madrid yang mapan namun kerap disimbolkan egois, menghadapi Catalonia (kota Barcelona), bangsa yang tiada henti memperjuangkan kemerdekaan mereka. Real Madrid disimbolkan sebagai wujud nasionalisme, kemapanan dan kebanggaan orang Spanyol, namun bagi orang Catalan masyarakat Madrid disimbolkan sebagai orang yang sombong dan lekat dengan penindasan dan penjanjahan. Sedangkan Catalan di mata orang Madrid, adalah anak nakal, orang yang keras kepala dan pembangkang yang tak mau tunduk pada sejarah.

“Catalonia bukan Spanyol.” pernyataan inilah yang diperdengarkan saat pertandingan, sehingga membuat *El Clasico* selalu mendidih. Stadion tempat pertandingan baik di Santiago Bernabeu (Stadion Real Madrid) maupun di Nou Camp (Stadion Barcelona) juga merupakan

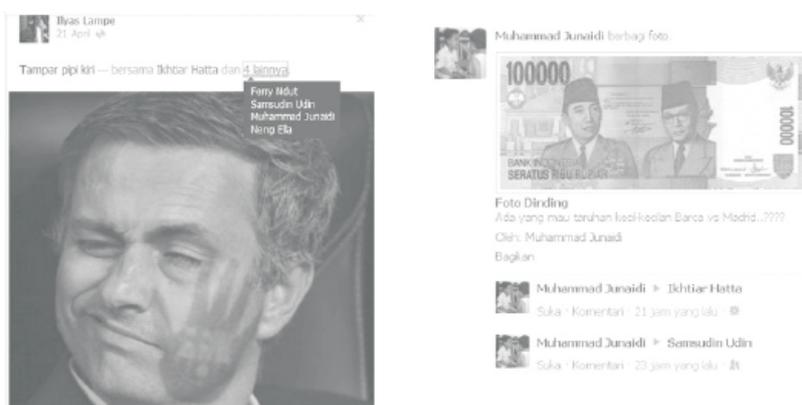
perwakilan ibu kota negara dalam bidang olah raga. Dengan demikian kedua stadion pun menjadi arena yang kerap diwarnai kebangisan antarpemain dan penonton saat perhelatan pertandingan antar dua klub. *El Clasico* membawa para fans kedua tim dalam sebuah ruang yang dipenuhi fanatisme yang sangat kuat, disertai perdebatan panjang tentang siapa yang terhebat, Madrid atau Barca? *El Clasico* kini bukan lagi monopoli orang Spanyol. Jutaan Madridista (Sebutan untuk fans Real Madrid) dan Cules (Fans Barcelona) bertebaran di muka bumi dari Timur ke Barat juga dari Utara ke Selatan.

Dengan maksud untuk memberikan waktu istirahat lebih banyak kepada Barcelona dan Real Madrid yang juga harus menghadapi laga semifinal Liga Champions, Federasi Sepak Bola Spanyol (RFEF) memajukan laga “El Clasico” menjadi tanggal 21 April 2012 “Real Madrid akan menghadapi Barcelona di Camp Nou pada hari Sabtu, 21 April 2012, di laga ke-35 mus

im ini,” demikian yang dilansir situs resmi Madrid. Pertandingan ini seharusnya berlangsung pada hari Minggu, 22 April 2012. Namun mengingat jadwal Liga

Champions yang begitu mepet, RFEF kemudian memutuskan untuk memajukannya satu hari.

Rivalitas yang terbangun bukan hanya rivalitas antar pemain, antar pelatih, mapun antar *official* klub, namun juga para pemuja klub itu sendiri. Pemujaan-pemujaan tersebut adalah upaya untuk mengidentifikasi diri masing-masing ke dalam kelompok-kelompok pemujaan. Gambar di bawah menjelaskan bahwa Ilyas Lampe merupakan pemuja dari klub sepakbola Barcelona dengan alasan permainan Barcelona lebih atraktif. Saat sebelum pertandingan antara Barcelona melawan Real Madrid identitas diri tersebut menguak dalam ruang *facebook* dengan menyerang tokoh penting yang menjadi fenomena dari klub lawan dalam hal ini pelatih Real Madrid Jose Mourinho. Identitas tersebut diperkuat dengan menautkan kawan dan lawan dalam foto dinding itu sendiri. Untuk menegaskan rasa cinta kepada klub yang diidolakannya serta keyakinan akan kehebatan mereka, oleh Muhammad Junaidi ditunjukkan dengan memvisualisasikan uang seratus ribu rupiah sebagai tantangan bagi fans dari klub lawan, yaitu Ikhtiar Hatta dan Samsudin Udin (Gambar 1).



Gambar 1. Rivalitas dua pendukung yang berbeda.

Imajinasi dukungan terhadap Real Madrid maupun Barcelona telah diposting oleh seseorang yang kemudian disebarakan melalui jejaring sosial dunia maya yakni *facebook*. Imajinasi-imajinasi tersebut berisi dukungan terhadap klub yang diidolakan. Imajinasi tersebut divisualisasikan dalam bentuk ejekan, sindiran, hinaan bahkan memusuhi klub lawan. Imajinasi yang berupa desain-desain animasi dirancang bangun menggunakan teknologi digital. Dengan begitu maka imajinasi mempunyai muatan ideologi (yaitu rasis, stereotip, propaganda, narsisme, dan sebagainya). Desain imajinasi berupa animasi, foto dan rangkaian kata adalah gejala diagnosis global yang sangat serius, dan bisa dilihat sebagai kecemasan dimana sebagian besar bentuknya “menelanjangi”.

Identitas yang dibangun dalam dunia maya berkenaan rivalitas *El Clasico*. Individu-individu tertentu secara terang-terangan membentuk dirinya sebagai fans setia salah satu klub dengan mengidolakan pemain, pelatih atau klub itu sendiri. Fans setia bukan hanya menunjukkan kesetiaan melalui sifat yang menyanjung klub yang disenanginya namun kesetiaan juga bisa dilakukan dengan mencederai klub lawan yang selama ini menjadi musuh besarnya. Hal tersebut dilakukan melalui ejekan, sindiran bahkan hujatan. Gambar 3 menjelaskan bahwa Ronaldo sebagai pemain Real Madrid tidak lebih dari sekedar seorang ‘banci’, sementara gambar 4 mengikuti visualisasi salah satu sinetron di televisi swasta Indonesia, pemain-pemain Barcelona diibaratkan sebagai ‘kelompok banci’.

Rasa suka ataupun tidak suka ditunjukkan oleh fans di media jejaring sosial *facebook* secara terang-terangan melalui simbol bendera serta ikon klub (pelatih maupun pemain terkenal) yang diasosiasikan dalam makna kiasan atau makna sebenarnya. Makna-makna tersebut kemudian dikaitkan dengan hubungan yang baik atau buruk, yang lemah atau yang kuat, yang menang atau yang kalah. Asosiasi-asosiasi tersebut kemudian menjadi identitas tersendiri bagi salah satu pendukung yang kemudian melalui berbagai cara menyerang identitas lainnya dengan cara menyebut nama identitas lawan dalam tautannya. Pihak lawan akan memberikan reaksi atau tidak sama sekali karena belum dimiliki alasan atau imajinasi balasan.

Kekalahan Barcelona sebagai tuan rumah saat menjamu Real Madrid dengan skor 2-1 tidak serta merta mengurangi rasa percaya diri pendukung terhadap klub yang diidolakan. Mencoba untuk menabahkan diri dengan mengakui kekalahan atau mencari alasan-alasan lain adalah upaya yang dianggap bisa menetralkan perasaan kekalahan tersebut. Seperti yang dilakukan Muhammad Junaidi, yaitu dengan menyatukan antara Klub Barcelona dengan judul lagu “Barcelona” dalam artian kedua Barcelona sama-sama idola. Muhammad Arief sebagai pengagum klub Barcelona juga melakukan hal yang sama, tetap berupaya membanggakan Barcelona walaupun klub yang dipujanya kalah

Memperbarui status atau mengomentari status adalah hal yang biasa dilakukan untuk memposisikan diri dalam sebuah diskusi dalam dunia maya, termasuk yang dilakukan

Ferry Ndut. Ferry sebagai pendukung Real Madrid hanya melakukan upaya menyinggung kekalahan Barcelona. Upaya menyinggung tersebut bisa menggunakan simbol tanda seru, tanda tanya, tanda titik. Ferry menyimbolkan singgungannya dengan menggunakan tanda seru sebanyak lima kali (gambar 6). Menggunakan simbol adalah upaya yang kiranya menjadi perwakilan dari rasa bangga, menyindir, atau juga rasa sedih. Menggunakan simbol :) sebagai ungkapan ekspresi senang, bahagia dan suka

cita namun ekspresi tersebut tidak cukup sehingga ekspresi-ekspresi tertawa yang menunjukkan rasa senang lainnya dimunculkan dengan cara menulis hahahahaha atau wkwkwkwkw. Ekspresi tertawa yang kurang bahagia ditunjukkan dengan tulisan hehehehe. Ekspresi-ekspresi tersebut menjadi salah satu cara menunjukkan relasi, teman, lawan, kalah ataupun menang. Ekspresi tersebut disatukan dengan alasan-alasan yang terangkum dalam sebuah diskusi (Gambar 2).



Gambar 2. Bentuk ekspresi dari pendukung dalam sebuah diskusi

Individu-individu lainnya secara sembunyi-sembunyi menjadi pendukung salah satu klub, hal tersebut bisa dilihat dari komentar yang diberikan dimana komentar-komentar tersebut ada yang melebih-lebihkan namun ada juga yang berusaha

tidak memihak antara pendukung klub yang menang maupun klub yang kalah. Sifat yang sembunyi-sembunyi ini ditandai dengan tidak seringnya pendukung tersebut mengomentari rivalitas kedua klub atau ikut serta dalam komentar berkenaan Barcelona

maupun Real Madrid atau menambahkan nama klub bersama nama identitas dalam dunia maya dalam hal ini dalam media *facebook*. Pendukung sementara tersebut hanya menulis komentar ketika tulisan dinding teman *facebook* yang ingin dikomentarinnya nampak.

Identitas baik dalam dunia sebenarnya maupun dunia maya tidak diberikan secara *a priori* kepada kesadaran setiap orang. Identitas merupakan hasil proses sosialisasi yang berlangsung lama. Pengguna internet dalam hal ini *facebook* bisa merasakan identitas dikarenakan mereka bisa merasakan identifikasi model-model yang diusulkan oleh kelompok dimana pengguna merasa sebagai bagian dari anggota (*newsgroup*) atau suka akan sesuatu hal. Haryatmoko (2010 : 121) menuliskan bahwa perasaan memiliki identitas berasal dari tekad atau kecenderungan setiap warga untuk bertanggung jawab atas keberlangsungan ciri khas mereka, baik acuan 'budaya yang sama', dalam artian suatu system gagasan, tanda dan cara bertindak dan berkomunikasi dan juga solidaritas serta kohesi sebagai kelompok. Penggunaan bahasa dan tempat yang sama, serta pengalaman sejarah yang sama, juga ikut mengkristalkan identitas itu sendiri.

Sikap mendukung sebuah klub dengan menyanjung klub yang dibelanya serta merendahkan klub lain adalah upaya masuk dalam komunitas-komunitas yang membahas rivalitas kedua klub, di mana dukungan tersebut hanya sekedar suka (*like*) atau tidak suka (*dislike*). Fans-fans tersebut terlihat dari tulisan berupa teks-teks yang mencirikan ekspresi diri mulai dari marah,

kecewa, senyum, bahagia, bertanya (juga diwakili simbol) kesemuanya itu mewakili peta kognitif fans itu sendiri.

Perancangan dan proyeksi diri dalam dunia maya khususnya berkenaan dukungan terhadap sebuah klub, dilakukan terkait dengan koneksi dalam dunia sebenarnya yang terbawa dalam koneksi di dunia maya. Hubungan pertemanan dan pengetahuan tentang kondisi identitas pendukung klub lawan menyebabkan identitas-identitas tersebut terbangun. Sikap memposisikan diri sebagai lawan maupun kawan dalam mendukung sebuah klub sepakbola di jejaring sosial *facebook* juga berkaitan dengan kepemilikan kekuasaan di dunia yang sebenarnya sehingga identitas tersebut terbangun.

Identitas-identitas tersebut kemudian mencair dan membentuk identitas yang baru dalam kondisi dimana identitas yang berkenaan dengan klub sepakbola Real Madrid dan Barcelona hilang sejenak, dan mereka membaur dalam identitas baru seperti identitas yang mengkritik kebijakan pemerintah, misalnya kebijakan yang berkenaan kenaikan harga bahan bakar minyak. Beberapa saat kemudian identitas tersebut kembali mengeras dan terbagi dalam dua kutub yang bersebrangan, ketika masalah persepakbolaan kembali muncul dalam perbincangan di *facebook*.

PENUTUP

Gejala-gejala yang ditangkap dan menjadi realitas merupakan sebuah bagian dari wacana ideologi melalui media. Menghasilkan ideologi yang dikaitkan

dengan bentuk analisis intensional, bukan hanya dipahami sebagai sebuah refleksi di dunia nyata namun juga terdapat dalam dunia maya.

Identitas adalah perihal bagaimana seseorang berkata-kata. Kata-kata seseorang berkenaan identitas diperlihatkan melalui perlengkapan apa yang melekat pada orang tersebut secara nampak. Internet juga menjadi wadah bagi seseorang untuk bisa membangun identitasnya, karena setiap orang yang memiliki pengetahuan komputer dan memiliki akses ke dunia maya bisa mengembangkan identitas dalam dunia maya sekehendak dirinya. Dengan cara begitu individu menjadi produsen pesan bagi orang lain di dunia maya, dan di sisi lain individu tersebut menjadi penerima pesan.

Identitas tidak selamanya statis, karena seseorang bisa berganti-ganti identitas yang disesuaikan dengan aspek identitas pribadi yang dipunyai. Dimensi internet yang mementingkan arus interaksi antar pengguna menyebabkan identitas tersebut bisa berubah kapan saja, baik saat *online* maupun *offline*. Interaksi antar pengguna bisa menyebabkan berubahnya secara sadar atau tidak perasaan ke'aku'an seseorang.

Visualitas yang ingin ditampilkan sebagai identitas diri dalam dunia maya akan mengemuka ketika identitas dalam dunia maya tersebut memosisikan dirinya dalam kubu-kubu yang bersebrangan. Identitas diri baik dalam dunia nyata maupun dunia maya secara sadar dibuat dan dikembangkan. Identitas dalam dunia maya diproyeksikan dari cara bagaimana website yang dari tahap ke tahap secara visual terbangun agar bisa mewakili identitas diri dalam dunia

sebenarnya. Berfokus pada aspek tertentu dari identitas memungkinkan untuk mengembangkan sebuah gambaran tentang isu maupun pertanyaan apakah identitas diri dalam dunia maya dibangun sejalan dengan identitas dalam dunia sebenarnya ataukah bersebrangan, atau identitas dunia sebenarnya mengikuti proyeksi identitas dunia maya.

Identitas dengan begitu menjadi penting karena dapat membuat diri seseorang masuk ke dalam sebuah kelompok, atau dengan identitas seseorang akan dimasukkan dalam kelompok tertentu oleh orang lain. Identitas baru bisa dibangun dalam dunia nyata maupun dunia maya di era modern saat ini, dan dengan begitu identitas diperlukan oleh semua orang baik di dunia nyata maupun dunia maya.

DAFTAR RUJUKAN

- Bakardjieva, Maria. 2005. *Internet Society The Internet in Everyday Life*. London : Sage Publications
- Bell, David. 2001. *An Introduction to Cyberculture*. London : Routledge
- Berger, Peter dan Thomas Luckman. *Tafsir Sosial Atas Kenyataan Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan*. Frans M Parera (pengantar). Jakarta : LP3ES
- Burke, Peter, 2011. *Sejarah Teori Sosial* (Mestika Zed pengantar). Jakarta : Yayasan Oustaka Obor Indonesia.
- Coleman, Robin R Means. 2002. *Say It Loud: African-American Audiences, Media and Identity*. New York : Routledge

- Giddens, Anthony. 2010. *Teori Strukturasi Dasar-Dasar Pembentukan Struktur Sosial Masyarakat*. (Maufur dan Daryatno Penerjemah). Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Haryatmoko. 2010. *Dominasi Penuh Muslihat Akar Kekerasan dan Diskriminasi*. Jakarta : Gramedia.
- Keen, Andrew. 2007. *The Cult of The Amateur How Today's Internet is Killing Our Culture*. New York : Doubleday.
- Palfrey, John dan Gasser, Urs. 2008. *Born Digital Understanding The First Generation of Digital Natives*. New York : Basic Book.
- Rose, Gillian. 2001. *Visual Methodologies*. London : Sage Publication.