

# MENONTON SEPAKBOLA SEBAGAI PENCARIAN KESENANGAN

Anindita Wisnu Pradana

Fakultas Ilmu Budaya Program Pascasarjana Universitas Padjadjaran

wisnupradana1411@gmail.com

## ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi dan menjelaskan gagasan bahwa individu dapat membuat pilihan gaya hidup yang membuat pernyataan tentang siapa mereka, melalui partisipasi dalam aktivitas pada waktu luang. Pada waktu luang, menonton sepak bola membantu memenuhi keinginan individu mendapatkan perasaan-perasaan yang hilang pada kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi faktor-faktor yang membuat menonton sepak bola menjadi sebuah kesenangan. Data dikumpulkan melalui kuesioner. Penelitian ini dilakukan kepada 10 orang yang menonton sepak bola pada waktu luang mereka baik di stadion maupun di televisi. Teori olahraga sebagai aktivitas waktu luang digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menonton sepak bola sebagai kegiatan waktu luang dibutuhkan untuk pencarian kesenangan. Faktor identifikasi diri, 'peniruan', dan daya tarik simbolis merupakan tiga komponen utama dalam pencarian kesenangan tersebut. 'Peniruan' dan daya tarik simbolis merupakan perasaan dan ruang imajiner yang tercipta pada saat menonton sepak bola yang tidak dapat dirasakan di kehidupan sehari-hari.

**kata kunci:** menonton sepak bola, pencarian kesenangan, aktivitas waktu luang

## ABSTRACT

*This study explores and explains the idea that individuals can make lifestyle choices that make statements about who they are, through their participation in activities in their spare time. In leisure time, watching football helps fulfill individual desires to get feelings that are missing in everyday life. This qualitative research aims to explore the factors that make watching football as a quest for pleasure. Data collected through a questionnaire. This research was conducted on a sample of 10 people who watched football in their spare time both in the stadium and on television. The theory of sports as a leisure activity is used to analyze the data. The results showed that watching football as an activity in leisure time is needed to seek pleasure. Self-identification, "imitation", and symbolic attractiveness are the three main components in the search for pleasure. "Imitation" and symbolic attraction are feelings and imaginary spaces created when watching football that cannot be felt in everyday life.*

**key word:** watching football, a quest for pleasure, leisure activities

## PENDAHULUAN

Olahraga, khususnya sepak bola, memainkan peran penting dalam masyarakat saat ini dengan memberi pilihan kegiatan pada waktu luang untuk menonton pertandingan di stadion secara langsung ataupun melalui televisi. Selain menonton permainan klub favorit, menonton sepak bola juga memberikan ruang untuk mengekspresikan diri (Dunning, 1999: 22). Menonton sepak bola memberikan kesempatan untuk melepaskan diri dari kehidupan sehari-hari dan memberikan kesenangan jauh dari tekanan pekerjaan. Mengontrol emosi dalam sepak bola menjadi hal paling menonjol (Dunning, 1999: 25). Ketika menonton, seseorang dapat mengatur emosi baik senang maupun sedih. Dalam waktu tertentu, kedua emosi itu melebur menjadi satu dan menjadi gairah emosional. Penonton yang memiliki klub favorit lokal menggunakan waktu luangnya untuk menonton ke stadion. Motivasinya bermacam-macam, dari ingin memakai kaos tim, belanja produk klub (Funk, Beaton, & Alexandris, 2012), bersosialisasi dengan penonton lain, melihat pemain dan pelatih favorit, hingga meningkatkan kepercayaan diri untuk berada di keramaian (Santos & Rios, 2014). Sementara, bagi penonton yang memiliki klub favorit yang

berada di mancanegara, menonton sepak bola merupakan kegiatan untuk melepas penat dan ketegangan dari rutinitas yang dihasilkan dalam kehidupan sehari-hari (Eichberg, 2016).

Manfaat menonton sepak bola selain sebagai pencarian kesenangan telah dibahas dalam beberapa penelitian lain. Laverie and Arnett (2000) dalam penelitiannya menemukan bahwa identitas memiliki arti penting bagi setiap penonton sepak bola. Kepemilikan identitas pribadi dan sosial tertentu terkait dengan proses identifikasi. Identifikasi mengacu pada kesadaran untuk memperoleh atau memiliki identitas pada waktu tertentu. Sebagai contoh, individu mungkin memiliki identitas yang relatif permanen, meskipun tidak selalu, sebagai penggemar sepak bola. Ketika identitas ini bermakna bagi individu (misalnya saat menghadiri pertandingan sepak bola), individu tersebut akan memiliki identifikasi dengan tim tertentu selama waktu itu. Selain itu, Pringle (2004) mengungkapkan, menonton sepak bola dapat memberikan manfaat kesehatan mental terutama melalui pengalaman menonton langsung di stadion. Menonton sepak bola dapat menghilangkan stres, meningkatkan rasa memiliki, dan melepaskan ketegangan akibat kejenuhan bekerja. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa menonton sepak bola tidak hanya bermanfaat untuk pencarian kesenangan, tetapi sekaligus baik untuk kesehatan mental.

Proses identifikasi dengan klub favorit juga membantu meningkatkan rasa memiliki. Perasaan memiliki, atau identifikasi, adalah kemampuan untuk menempatkan diri dalam berbagai sikap dan perilaku yang ada dalam masyarakat dan komunitas sehingga hubungan dapat dibentuk dengan anggota lain. Sikap-sikap ini, sebagaimana disebutkan di atas, dikonstruksi secara budaya. Identitas dan identifikasi sangat penting untuk memungkinkan hubungan semacam itu terbentuk antara anggota masyarakat (seperti keanggotaan sekelompok teman), dan juga antara individu dan struktur sosial yang lebih besar (seperti individu yang memiliki identitas nasional) (Baumann, 1996: 14).

Menonton sepak bola menjadi aktivitas waktu luang yang memungkinkan individu mengalami perilaku di luar batas. Aktivitas tersebut dapat disebut sebagai 'peniruan', atau perasaan imajiner yang terealisasi di kehidupan nyata (Elias & Dunning, 1986: 42). Perasaan ini kemudian dilakukan dalam konteks penonton sepak bola, dengan cara yang biasanya tidak bisa dipraktikkan dalam rutinitas sehari-hari seperti bernyanyi dan meneriakkan yel-yel dukungan. Menonton sepak bola membantu mengurangi perilaku yang dibatasi dalam kehidupan sehari-hari (Elias & Dunning, 1986) sehingga pelepasan dan ledakan emosi dapat secara wajar ditampilkan dalam lingkungan sosial, dalam hal ini lingkungan sesama penonton sepak bola. Menonton sepak bola sebagai aktivitas waktu luang diperlukan untuk memberikan kesempatan kepada pencarian kesenangan. Aktivitas 'peniruan' berhubungan dengan pelepasan ketegangan tertentu, tidak hanya kegembiraan tapi juga termasuk ketakutan, kesedihan, dan emosi lain yang biasanya dihindari dalam kehidupan sehari-hari (Elias & Dunning, 1986: 82).

Dalam konteks menonton sepak bola, ketegangan itu dibangun. Faktor hiburan tidak selalu melekat pada sepak bola, tetapi melalui efek emosional penontonlah hiburan itu muncul. Keberhasilan sepak bola sebagai olahraga dapat dikaitkan dengan kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan individu, seperti memberikan kesenangan yang hilang pada kehidupan sehari-hari. Menonton sepak bola dengan orang lain yang memiliki minat yang sama dapat membangun hubungan yang baik untuk waktu yang sementara maupun berkepanjangan. Dalam hal ini menonton sepak bola berada dalam aspek sosial. Duncan (1983: 29) berpendapat, penting untuk melihat aspek sosial dalam menonton sepak bola melalui dimensi simbolis untuk mengetahui kekuatan olahraga dalam menarik

penonton. Simbol yang pertama adalah menonton sepak bola sebagai tempat berbicara dan berdiskusi isu kehidupan. Kegiatan menonton sepak bola dapat menjadi ruang untuk membicarakan kabar terbaru seorang teman, apa kesibukannya, dan masalah apa yang sedang dihadapi. Simbol kedua adalah ruang pertemuan dengan orang yang memiliki minat yang sama. Menonton sepak bola memungkinkan individu untuk mengidentifikasi dirinya dengan individu lain. Kesamaan minat dan tujuan dapat memperpanjang relasi antar penonton dan meningkatkan pelarian dari realitas kehidupan sehari-hari. Simbol yang ketiga adalah menonton sebagai pengalaman estetik. Menonton sepak bola memberikan pengalaman estetik yang tidak ditemukan dalam kegiatan sehari-hari. Penonton tidak hanya mendapatkan pengalaman estetik dari para pemain sepak bola yang sedang bertanding, tetapi juga melalui sifat kompetitif penonton tertentu. Hal ini terjadi bila kedua penonton klub saling bermusuhan.

Identifikasi dapat dicirikan sebagai proses aktual untuk memperoleh dan mempertahankan identitas dengan objek atau kelompok tertentu. Hall (1996: 2) merangkum poin kunci bagaimana identifikasi dibuat. Identifikasi dibangun di belakang pengakuan dari beberapa asal usul yang sama atau karakteristik bersama dengan orang lain atau kelompok, solidaritas dan kesetiaan didirikan sebagai fondasi. Keterikatan dengan klub favorit tertentu menjadi salah satu komponen bagi orang yang ingin menonton sepak bola. Emosi yang didapatkan individu bergantung pada hasil akhir yang diterima oleh klubnya. Jika klubnya mengalami kekalahan, bukan kesenangan yang ia rasakan, justru stres dan emosi yang bertambah. Identifikasi diri dapat disebut juga dengan fandom yang dapat diartikan sebagai afiliasi yang kuat terhadap sebuah klub dan menjadi komponen penting dalam pembentukan identitas penonton (Porat, 2010). Menonton sepak bola dengan orang lain baik yang memiliki minat yang sama maupun tidak dapat membantu berkembangnya fandom. Hal ini terjadi karena di antara banyak individu terdapat keragaman konteks yang beroperasi di dalamnya, ada variasi, dan beragam identitas. Identitas bersifat dialektis dan akan membentuk berlakunya peran individu. Hal itu juga akan dipengaruhi secara timbal balik oleh persepsi tentang bagaimana peran individu dirasakan oleh orang lain dalam konteks sosial (Leary & Kowalski, 1990).

Fandom adalah konsep yang berbeda dari menonton olahraga, tetapi dapat dikatakan sebagai konsep yang mirip dengan identifikasi individu dengan klub (Wann, Melnick, Pease, & Russell, 2001). Elias dan Dunning (1986) menjelaskan pengalaman emosional tidak terbatas pada kepribadian karena fandom sepak bola dianggap berasal dari pencapaian emosional tertentu seperti citra diri dan kolektif. Motivasi (emosional) untuk bersama orang lain yang serupa, orang-orang yang mengidentifikasi diri dengan klub tertentu, pengalaman emosional dalam sepakbola bekerja sebagai mekanisme yang memantapkan penggemar individu menjadi sebuah kolektif. Tingkat pengalaman ini memainkan peran penting dalam fandom sepak bola. Fandom sepak bola adalah jawaban paling efektif untuk 'pencarian kegembiraan' individu yang konstan, dalam formasi kolektif (yaitu sosial). Goffman mencatat bahwa individu berusaha menampilkan citra diri tertentu untuk mengejar tujuan. Tujuan ini mungkin nyata, seperti bertindak dengan cara tertentu untuk mendapatkan hadiah materi atau tidak berwujud, misalnya dengan bertindak dengan cara tertentu untuk mendapatkan persetujuan. Pernyataan tersebut memunculkan konsep atau istilah yang disebut dengan presentasi diri. Proses ini melibatkan perilaku seorang penggemar sepak bola untuk menghadirkan citra yang kuat sebagai pendukung bagi orang lain. Presentasi diri ini atau "penampilan" sebagai penggemar dapat membujuk orang lain untuk melihatnya. Jika individu merasa bahwa ia telah berhasil

mengembangkan identitas sosial ini sebagai penggemar, pada gilirannya, ia juga akan memiliki identitas pribadi berikutnya sebagai penggemar.

## METODE

Penelitian ini mencari faktor-faktor yang membuat menonton sepak bola menjadi sebuah kesenangan. Metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis sumber data. Menurut Punch (2013) penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan melalui kontak lapangan maupun dengan situasi tertentu dengan jangka waktu yang telah ditetapkan. Teknik pengumpulan data melibatkan teknik penyebaran kuesioner, berupa serangkaian pertanyaan yang dijawab oleh responden guna mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Kuesioner tersebut disebarikan kepada 10 orang penggemar dan penonton sepak bola melalui tautan halaman daring *google form* selama dua hari terhitung mulai tanggal 28 Mei 2020 hingga tanggal 30 Mei 2020. Sebanyak 10 responden telah mengisi kuesioner yang terdiri dari pertanyaan terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka dituliskan untuk mengetahui penjelasan dari pertanyaan tertutup yang dijawab oleh responden. Setiap responden memiliki klub favorit lokal dan mancanegara yang memungkinkan seluruh responden menonton sepak bola baik di stadion, televisi, atau *platform* lainnya.

Responden merupakan penggemar sepak bola yang memiliki klub favorit, baik klub dalam negeri maupun luar negeri. Responden yang dipilih adalah penggemar sepak bola yang hampir selalu menonton pertandingan klub favorit lokal mereka di akhir pekan terutama jika pertandingan diadakan di kota mereka masing-masing. Responden dapat mengidentifikasi diri dengan klub lokal karena kesamaan geografis tempat mereka tinggal. Selain faktor wilayah, faktor lain yang membuat responden teridentifikasi dengan klub lokal adalah pengalaman masa kecil, ketertarikan dengan barang-barang yang identik dengan klub, dan unsur historis klub. Faktor-faktor tersebut membuat responden merasa memiliki klub favorit lokal mereka.

Di samping itu, responden juga memiliki klub favorit yang berada di luar negeri. Semua responden mengawali untuk menonton klub mancanegara melalui pemberitaan di media baik itu cetak maupun elektronik. Responden menganggap faktor imajinasi terhadap klub favorit mancanegara menjadi penyebab mereka menyukai dan menonton klub tersebut. Dengan menonton klub favorit mancanegara bermain, responden memiliki perasaan identifikasi dan memiliki yang sama seperti saat mereka menonton klub favorit lokal. Perasaan ini kemudian diberlakukan dalam konteks penonton sepak bola, dengan cara yang biasanya tidak dapat diterima dalam kehidupan sehari-hari, misalnya melalui nyanyian atau *chanting*. Menonton sepak bola sebagai pilihan kegiatan pada waktu luang mengurangi secara temporer atau sementara batasan-batasan yang ada di kehidupan sehari-hari karena *chanting* atau bernyanyi diterima oleh orang lain di lingkungan sesama penonton.

Data hasil kuesioner kemudian dianalisis menggunakan teori olahraga sebagai aktivitas pada waktu luang yang dikemukakan oleh Elias and Dunning (1986) yang menjelaskan, menonton sepak bola sebagai 'peniruan' situasi imajiner. Teori identitas dan identifikasi diri oleh Leary and Kowalski (1990) dan (Hall, 1996: 2) akan mengungkapkan bagaimana individu yang menonton sepak bola mengidentifikasi diri dengan klub favoritnya sehingga dapat terlibat dalam pembangunan fandom lebih jauh lagi. Teori daya tarik simbolis oleh Duncan (1983) kemudian digunakan untuk memaparkan apa saja simbol-simbol dalam olahraga, terutama dalam kasus ini sepak bola, yang dapat menarik

individu untuk menonton.

## PEMBAHASAN

Faktor pertama yang dibahas adalah alasan menonton sepak bola. Enam responden menjawab karena mereka ingin menonton klub favoritnya bermain. Mereka mengidentifikasi dirinya dengan sebuah objek yaitu klub sepak bola. Identitas sebagai penonton muncul ketika mereka memiliki identifikasi dengan klub tertentu. Dari menonton klub favorit, timbul hiburan yang membuat mereka bertahan menonton sepak bola. Perasaan memiliki atau identifikasi adalah kemampuan untuk menempatkan diri dalam berbagai sikap dan perilaku yang ada di masyarakat. Setiap individu memiliki beragam identitas dan bervariasi dalam mengidentifikasikan dirinya dengan klub tertentu. Seperti yang dirangkum oleh Hall (1996: 2) tentang bagaimana identifikasi terbentuk, identifikasi dibangun di belakang pengakuan dari beberapa asal usul yang sama atau karakteristik bersama dengan orang lain atau kelompok. Faktor wilayah, pengalaman masa kecil, ketertarikan dengan barang-barang yang identik dengan klub, dan unsur historis klub. Identifikasi dapat dicirikan sebagai proses aktual untuk memperoleh dan mempertahankan identitas sadar dengan objek atau kelompok tertentu. Sementara 4 responden menjawab dengan jawaban variatif seperti alasan mencari hiburan di tengah kesibukan rutinitas sehari-hari, ingin mencari suasana *euphoria* yang diciptakan oleh penonton lain, dan memang harus menonton sepak bola karena tuntutan pekerjaan sebagai jurnalis sekaligus fotografer sepak bola.

Delapan dari 9 responden merupakan karyawan swasta yang bekerja normal mulai dari Senin hingga Jumat dan bekerja rata-rata 8 jam per hari. Catatan tersebut memperlihatkan bahwa menonton sepak bola yang sebagian besar dimainkan pada akhir pekan menjadi sebuah aktivitas yang ditunggu untuk melepaskan penat. Enam responden menjawab menonton sepak bola adalah kewajiban jika yang bermain adalah klub favorit mereka. Sedangkan jika yang bermain bukan klub favorit, menonton pertandingan klub lain menjadi hiburan tersendiri. Ketika menonton sepak bola, kegembiraan tidak selalu bisa didapatkan. Hal ini terjadi jika klub favorit yang bermain harus menelan kekalahan. Lima responden mengatakan mereka malah akan bertambah stres jika timnya kalah. Tiga responden beranggapan bahwa hasil akhir pertandingan bukan tujuan mereka menonton. Yang mereka cari bukan sekadar melepas penat dan stres melainkan mencari suatu perasaan atau ketegangan tertentu yang berhubungan dengan kegembiraan yang dapat dirasakan hanya ketika menonton sepak bola.

Dalam satu pertanyaan mengenai hal yang membuat mereka bertahan menonton pertandingan, 4 responden menjawab kebanggaan terhadap klub. Faktor identifikasi diri menjadi hal paling utama dalam pencarian kesenangan ketika menonton sepak bola. Mereka merasa jati diri mereka terdapat pada klub favorit. Terdapat kesamaan emosional yang membuat mereka memiliki ikatan pada klub. Dua responden menjawab dengan komponen gaya bermain. Gaya bermain yang indah menjadi pemandangan estetik dan menarik perhatian untuk dinikmati. Tiga responden menjawab dengan komponen momen pertandingan. Selain momen antarpemain, momen antarpemonton juga menjadi hiburan dan ikut berperan dalam pelepasan emosi. Satu responden menjawab dengan komponen hiburan. Responden A mendeskripsikan menonton sebuah pertandingan layaknya menonton sebuah pertunjukan sirkus atau pertunjukan hiburan lainnya. Ia menambahkan, pekerjaannya sebagai karyawan swasta tidak menyajikan tontonan atau hiburan yang dapat melepaskan penatnya. Saat menonton pertandingan, Responden A tidak terlalu memedulikan hasil akhir dan pemain, yang terpenting ia sudah dapat datang ke stadion dan

siap untuk bersenang-senang.

### ‘Peniruan’ Sebagai Situs Imajinasi Perasaan

Dalam konteks menonton sepak bola, hal yang tidak kalah penting dari sekadar melepaskan penat adalah bagaimana aktivitas ‘peniruan’ dilakukan. Stadion atau televisi dijadikan arena imajinasi kehidupan sehari-hari. Semua responden memiliki jawaban ‘bernyanyi dan berteriak’ merupakan cara meluapkan emosi ketika menonton sebuah pertandingan. Faktor *entertainmet* atau hiburan tidak selalu berhubungan erat dengan sepak bola, melainkan efek emosional saat menonton yang dimiliki individu membuat suasana menjadi lebih ramai dan penuh hiburan. Menonton klub sendiri bermain menumbuhkan kesempatan untuk mencari kegembiraan. Pekerjaan sehari-hari membatasi individu untuk berkegiatan dan berperilaku karena ada peraturan dan kondisi yang harus dipatuhi. Namun, menonton sepak bola memungkinkan individu untuk mengungkapkan emosi dan ekspresinya menembus batas-batas tersebut. Mengutip pernyataan Elias dan Dunning (1986), aktivitas ini disebut dengan ‘*mimetic*’ atau peniruan. Situasi dan perasaan imajiner difasilitasi melalui menonton sepak bola. Perasaan ini kemudian diberlakukan dalam konteks penonton sepak bola, dengan cara yang biasanya tidak dapat diterima dalam kehidupan sehari-hari, misalnya melalui nyanyian atau *chanting*. Menonton sepak bola sebagai pilihan kegiatan pada waktu luang mengurangi secara temporer atau sementara batasan-batasan yang ada di kehidupan sehari-hari karena *chanting* atau bernyanyi diterima oleh orang lain di lingkungan sesama penonton.

Bentuk emosi seperti ketakutan dan kecemasan yang berusaha dihindari di kehidupan sehari-hari secara tidak sadar dialami ketika menonton sepak bola. Bentuk-bentuk emosi tersebut dilakukan sebagai sebuah bentuk ‘peniruan’ dalam pencarian kegembiraan. Responden berinisial IT memiliki caranya sendiri dalam meluapkan emosi. Ketika tim yang didukungnya kalah, ia akan membuat cuitan bernada kemarahan di Twitter dengan menggunakan bahasa Indonesia yang ditujukan kepada klub favoritnya di Inggris. IT tidak berniat membuat cuitan itu agar dibaca oleh klubnya. Ia hanya ingin meluapkan kekesalan. IT menambahkan hal itu ia lakukan ketika ia sedang menonton sendirian. Dalam waktu-waktu tertentu ketika klubnya kalah secara terus menerus, ia memilih untuk tidur. Bentuk peluapan emosi dengan membuat cuitan dan tidur itu adalah salah satu bentuk ‘peniruan’ dalam konteks membuat situasi imajiner di dalam kelas saat kuliah. IT menggambarkan kekalahan klubnya dengan tingkat kesulitan belajar di kelas. Ketika ia sudah tidak sanggup untuk menerima pelajaran ia memilih untuk membuat cuitan atau tidur sama seperti ketika ia melihat klubnya menelan kekalahan.

Senada dengan konsep Csikszentmihalyi (2018) tentang ‘*flow activities*’, aktivitas ‘peniruan’ adalah hal yang dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan melalui gerakan. Istilah ‘peniruan’ digunakan untuk menandai gagasan bahwa kegiatan pada waktu luang memiliki kesamaan dengan berbagai karakter spesifik. Menonton sepak bola dapat membuat para individu yang menonton mengatur emosinya untuk senang dan puas melalui kegiatan berbagi momen dengan penonton lain. Sebuah pertandingan dapat membuat penonton merasakan ketakutan atau kekhawatiran akan kekalahan klub favorit, kesenangan, simpati, antipati, dan berbagai bentuk emosi lainnya. Dalam menonton sepak bola, individu dapat mengalami berbagai bentuk emosi tersebut yang tidak mereka dapatkan dalam kehidupan sehari-hari. ‘Peniruan’ membuat individu mengimajinasikan perasaannya pada waktu dan ruang tertentu.

Ikatan antara klub dan penonton adalah hubungan simbiosis yang saling memen-

garuhi. Penonton dapat merasakan ketegangan dan tensi pertandingan, sementara pemain dapat merasakan suasana atau atmosfer yang diciptakan oleh penonton. Hubungan ini diciptakan oleh perasaan yang nyata (Lacan, 2004). Perasaan individu didominasi oleh hubungan imajiner. Secara umum, seseorang memperlakukan perasaan-perasaan tersebut seolah-olah itu adalah realitas yang objektif, dan kemudian mencoba memilih apa yang diinginkan. Selama menonton sepak bola tetap menjadi aktivitas dan individu percaya menonton sepak bola memberikan mereka perasaan yang tidak didapatkan dalam kehidupan sehari-hari, individu akan terus mengejar imajinasi sendiri. Kesedihan yang didapatkan ketika menonton sepak bola juga diakibatkan oleh perasaan imajiner ini. Dengan perasaan imajiner, individu dapat membayangkan bahwa mereka dapat berpotensi mengatur sedemikian rupa sehingga individu dapat selalu menyelaraskan dengan preferensi pribadi mereka dan mengalami kesenangan dalam waktu yang lama. Akan tetapi, perasaan bukan kondisi statis melainkan gerakan yang berdasarkan pengalaman. Semua perasaan tidak dapat berjalan secara terus menerus atau kekal, karena perasaan imajiner selalu berubah-ubah, sehingga tidak ada perasaan imajiner yang selalu sama. Hal ini berlaku baik untuk kesenangan maupun kesedihan.

### **Berbagi Pengalaman Estetik dan Bersosialisasi Melalui Dimensi Sosial**

Menonton sepak bola sebagai kegiatan pada waktu luang dapat digolongkan ke dalam 2 dari 6 simbol dimensi yang dikemukakan Duncan (1983) tentang mengapa sepak bola menarik untuk para penontonnya. Pertama, sepak bola sebagai ruang untuk membicarakan isu kehidupan. Bertemu penonton lain di stadion dan menonton televisi dengan teman-teman membuat penonton sepak bola dapat saling berinteraksi dan membicarakan masalah kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat dalam jawaban semua responden yang mengatakan penting untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain yang memiliki ketertarikan yang sama. Bersosialisasi adalah elemen dasar dalam banyak kegiatan waktu luang. Individu mengisi waktu luang yang tidak didapatkan setiap saat agar dapat lepas dari rutinitasnya. Kegiatan waktu luang adalah kegiatan yang dicari sebagai sebuah rekreasi. Menonton sepak bola bukan merupakan kegiatan yang bisa dilakukan setiap hari. Pertama, pertandingan sepak bola yang sebagian besar diladakan pada akhir pekan. Kedua, menonton sepak bola bukan merupakan sebuah kebiasaan melainkan aktivitas yang dilakukan sesekali. Karena kesibukan dan jadwal yang dimiliki masing-masing individu, momen menonton bersama sebuah pertandingan menjadi sangat ditunggu. Keterarikan yang sama pada sepak bola juga dapat membuat penonton berbagi rasa ketegangan, frustrasi, dan agresivitas yang diciptakan baik para pemain ataupun antarsesama penonton. Responden berinisial U memiliki bentuk ikatan emosi yang berbeda ketika bertemu dengan penonton lain yang memiliki minat yang sama. Ia mengatakan, bertemu penonton lain yang mendukung klub yang sama tetapi belum pernah bertemu sebelumnya seperti bertemu dengan saudara seiman. Ia mendeskripsikan bahwa apapun agama orang lain yang sebenarnya, jika mendukung klub yang sama, dianggap saudara seiman.

Alasan kedua adalah menonton sebagai pengalaman estetik. Menonton sepak bola memberikan pengalaman yang tidak didapatkan sehari-hari. Menonton sepak bola memberikan pengalaman estetik tidak hanya melalui permainan yang ditunjukkan para pemain antar klub yang bertanding, tapi juga melalui sifat kompetitif antarpemonton. Pengalaman estetik berhubungan dengan faktor 'peniruan' dan identifikasi diri. Untuk mendapatkan pengalaman estetik, individu harus terhubung dengan satu momen tertentu seperti mengunjungi festival kuliner, bermain ke pasar malam yang dipenuhi berbagai permainan

an, para penjual baju, juga makanan. Kegiatan bepergian jauh untuk menikmati pemandangan alam atau berkeliling di sekitar kota untuk menikmati ruang dan taman kota, pagelaran budaya, pesta dansa, dan pertunjukkan kembang api memungkinkan seseorang mendapatkan pengalaman estetik. Pengalaman-pengalaman ini membantu individu untuk mengurangi atau menghilangkan tingginya tingkat frustrasi yang disebabkan rutinitas pekerjaan sehari-hari. Hal ini mengindikasikan bahwa individu tidak hanya membutuhkan pengalaman estetik, tapi juga mengambil nilai yang berpengaruh bagi individu tersebut (Hilgers, 2016: 2). Pengalaman estetik selalu melibatkan perasaan baik itu senang maupun sedih. Individu mengekspresikan pengalaman estetik dengan membuat gestur yang menunjukkan sesuatu yang suka atau tidak untuk dilihat, didengar, dirasakan, disentuh, atau dibayangkan (Hilgers, 2016: 2). Menonton sepak bola juga selalu diikuti oleh gerakan-gerakan yang menunjukkan kondisi emosi individu. Individu dapat memutuskan apakah pertandingan yang dilihat menarik atau tidak, dapat mendengar suara pemain dan penonton ketika pertandingan berlangsung, merasakan emosi ketika klub yang didukung menang atau kalah. Semua suara, visual, dan perasaan dapat dirasakan ketika menonton sepak bola dan memberikan pengalaman estetik yang berbeda bagi tiap individu.

## SIMPULAN

Menonton sepak bola sebagai kegiatan waktu luang melibatkan emosi dan perasaan. Emosi dan perasaan tersebut dapat berupa kesenangan maupun kesedihan. Sebagai aktivitas pada waktu luang, menonton sepak bola memberikan kesempatan untuk melepaskan diri dari kejenuhan rutinitas sehari-hari. Menonton sepak bola juga memberikan ruang untuk mengekspresikan diri. Selain menjadi hiburan dan identitas diri, menonton sepak bola juga mempunyai manfaat yang baik untuk kesehatan mental. Dalam menonton sepak bola, terdapat tiga faktor utama yang membuat aktivitas itu menjadi sebuah pencarian kesenangan. Faktor pertama adalah identifikasi diri. Hal ini berkaitan dengan keterikatan individu dengan klub tertentu dan berperilaku dalam tatanan masyarakat dalam konteks menonton sepak bola. Faktor kedua, peniruan. Dalam faktor ini, individu dapat mengalami dengan mengimajinasikan situasi tertentu. Penonton dapat mengalami perasaan imajiner yang tidak dapat dialami dalam kehidupan sehari-hari. Semua perasaan dan emosi di transposisikan dalam keadaan dan situasi menonton sepak bola. Faktor ketiga, daya tarik simbolis. Pengalaman menonton sepak bola memberikan ruang sebagai tempat membicarakan isu kehidupan bersama orang lain dengan ketertarikan dan minat yang sama. Menonton pertandingan juga dapat dirasakan sebagai pengalaman estetik yang menghibur dan memberikan kesenangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baumann, G. (1996). *Contesting Culture: Discourses of Identity in Multi-ethnic London*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (2018). *Flow: the Psychology of Optimal Experience by Mihaly Csikszentmihalyi*. California: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Duncan, M. C. (1983). The Symbolic Dimensions of Spectator Sport. *Quest*, 35(1), 29-36.
- Dunning, E. (1999). *Sport Matters: Sociological Studies of Sport, Violence, and Civilization*. London: Psychology Press.
- Eichberg, H. (2016). *Questioning Play: What play can tell us about social life*. London: Routledge.
- Elias, N., & Dunning, E. (1986). *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilizing Pro-*



- cess. Oxford: Blackwell.
- Funk, D. C., Beaton, A., & Alexandris, K. (2012). Sport consumer motivation: Autonomy and control orientations that regulate fan behaviours. *Sport Management Review*, 15(3), 355-367.
- Hall, S. (1996). *Questions of Cultural Identity*. New York: SAGE.
- Hilgers, T. (2016). *Aesthetic Disinterestedness: Art, Experience, and the Self*. London: Taylor & Francis.
- Lacan, J. (2004). *Ecrits: A Selection*. New York: W. W. Norton & Company.
- Laverie, D. A., & Arnett, D. B. (2000). Factors Affecting Fan Attendance: The Influence of Identity Salience and Satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 32(2), 225-246.
- Leary, M. R., & Kowalski, R. M. (1990). Impression Management: A Literature Review and Two-Component Model. *Psychological Bulletin*, 107(1), 34-47.
- Porat, A. B. (2010). Football fandom: a bounded identification. *Soccer & Society*, 11(3), 277-290.
- Pringle, A. (2004). Can watching football be a component of developing a state of mental health for men? *Football and men's mental health*, 124(3), 122-128.
- Punch, K. F. (2013). *Introduction to Social Research: Quantitative and Qualitative Approaches*. New York: SAGE.
- Santos, M. A. D., & Rios, F. J. M. (2014). Scale of spectators' motivations at soccer events. *Soccer & Society*, 17(1), 58-71.
- Wann, D. L., Melnick, M. J., Pease, D. G., & Russell, G. W. (2001). *Sport Fans: The Psychology and Social Impact of Spectators*. London: Routledge.