

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**“PLESETAN” SEBAGAI FANTASI DALAM BUDAYA
SIBER**

(Studi Pada Akun @Plesbol_Pusat di Media Sosial *Instagram*)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau



M. DHARMAWAN. E

NPM : 159110056
PROGRAM STUDI : HUMAS

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2020**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING

Nama : M. Dharmawan. Elfriandi
NPM : 159110056
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Humas
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Hari/Tanggal Ujian : 26 Februari 2020
Judul Penelitian : *“PLESETAN”* SEBAGAI FANTASI DALAM
BUDAYA SIBER
(Studi pada akun @Plesbol_Pusat di Media sosial
Instagram).

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub dalam skripsi ini telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, 10 Maret 2020

Menyetujui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Pembimbing



(Dr. Muhd. AR Imam Riauan, M. I. Kom)



(Harry Setiawan, M. I. Kom)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : M. Dharmawan. Elfriandi
NPM : 159110056
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Humas
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Hari/Tanggal Komprehensif : 26 Februari 2020
Judul Penelitian : "PLESETAN" SEBAGAI FANTASI DALAM
BUDAYA SIBER
(Studi pada akun @Plesbol_Pusat di Media sosial
Instagram).

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 10 Maret 2020

Ketua


(Harry Satiawan M. I. Kom)

Sekretaris


(Tessa Shasrini. B. Comm. M. HrD)

Anggota

Mengetahui

Wakil Dekan 1


(Cutra Aslinda, M. I. Kom)

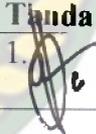
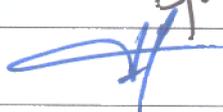

(Dr. Dafrizal, M. Soc. Sc.)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor:0181/UIR-Fikom/Kpts/2020 tanggal 22 Februari 2020 maka dihadapan Tim Penguji pada hari ini, **Rabu Tanggal 26 Februari 2020 Jam : 09.00 - 10.00 WIB** bertempat di ruang **Konfrensi Pers** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

Nama : M. Dharmawan, Elfriandi
NPM : 159110056
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Humas
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Hari/Tanggal Komprehensif : 26 Februari 2020
Judul Penelitian : *"PLESETAN"* SEBAGAI FANTASI DALAM BUDAYA SIBER
(Studi pada akun @Plesbol_Pusat di Media sosial Instagram).
Nilai Ujian : Angka : Angka "78,98" Huruf "B+"
Keputusan Hasil Ujian : Lulus / ~~Tidak Lulus~~ / Ditunda
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Harry Setiawan M. I. Kom)	Ketua	1. 
2.	Tessa Shasrini. B. Comm. M. HrD	Sekretaris	2. 
3.	Dr. Dafrizal, M. Soc. Sc	Penguji	3. 

Pekanbaru, 26 Februari 2020
Dekan



Dr. Abdul Aziz. S. Sos., M. Si
NIP : 196506181994

HALAMAN PENGESAHAN

“PLESETAN” SEBAGAI FANTASI DALAM BUDAYA SIBER (Studi Pada Akun @Plesbol_Pusat di Media Sosial Instagram)

Yang diajukan oleh :

M.DHARMAWAN.E
159110056

Pada Tanggal :
26 Februari 2020

Mengesahkan
DEKAN FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI


(Dr. Abdul Aziz, S. Sos., M. Si)

Dewa Penguji,

Tanda Tangan,

Ketua Harry Setiawan M. I. Kom

Sekretaris Tessa Shasrini. B. Comm. M. HrD

Anggota Dr. Dafrizal, M. Soc. Sc

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Dharmawan. Elfriandi
Tempat Tanggal/Lahir: Pekanbaru / 26 April 1995
NPM : 159110056
Program Studi : Ilmu Komunikasi / Humas
FAKULTAS : Ilmu Komunikasi
Alamat/No Tlp : JL. Arifin Ahmad No. 203 / 082174313264
Judul Penelitian : "PLESETAN" SEBAGAI FANTASI DALAM
BUDAYA SIBER
(Studi pada akun @Plesbol_Pusat di Media sosial
Instagram).

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengarahan Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya (skripsi) di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin 1-3), maka saya bersedia menerima saksi pembatalan nilai skripsi dan atau pencabutan gelar akademik kesarjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 10 Maret 2020



M.DHARMAWAN.E

PERSEMBAHAN

“Kepada orang-orang terdekat yang dihormati serta dicintai, Teruntuk keluarga besar beserta anggota Universitas Islam Riau, Teruntuk rekan-rekan seperjuangan yang saya hormati...

Terimakasih saya ucapkan atas waktu, doa, bantuan serta motivasi yang sudah diberikan selama ini.



MOTTO

“Cintailah Orang Tua.”

(M. Dharmawan. E)



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah puji syukur Saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kesabaran, sehingga pada saat ini Saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “*PLESETAN*” Sebagai Fantasi Dalam Budaya Siber (Studi pada akun @Plesbol_Pusat di Media sosial *Instagram*) untuk tingkat mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Selama pengerjaan skripsi ini serangkaian pertemua serta bimbingan yang intensif telah di lalui oleh peneliti demi kesempurnaan dari penulisan usulan skripsi ini.

Tidak lupa dipanjatkan shalawat beserta salam kepada junjungan alam kita yaitu Nabi Besar Muhammad SAW, yang di mana telah membawa umat manusia pada zaman kegelapan serta penuh ketidaktahuan menuju hingga kini pada zaman yang terang benderang dan penuh ilmu dan pengetahuan.

Karya ilmiah Skripsi ini merupakan suatu implementasi dari ilmu pengetahuan yang sudah didapatkan selama masa proses perkuliahan dimana sekaligus juga sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) bertujuan untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi pada Universitas Islam Riau. Penulis menyadari kiranya penyusunan skripsi ini tidak bisa terwujud tanpa hadirnya dukungan, bantuan serta bimbingan dari semua

pihak sehingga sepatasnya pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan Terima kasih yang Sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberi dukungan dan membantu dalam penyusunan skripsi penelitian ini, yaitu kepada :

1. Dekan dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yaitu Bapak Drs. Abdul Azis, M.si.
2. Ketua dari Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Bapak Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom.
3. Dosen Pembimbing yaitu Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom yang selama ini telah memberi dukungan, saran, ilmu, ide serta pikirannya yang membantu dan membangun serta bersedia meluangkan waktunya selama proses penulisan Skripsi ini.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen yang sudah Memberikan materi kuliah pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang di mana telah memberikan ilmu beserta pengalaman kepada penulis selama masa Perkuliahan.
5. Seluruh rekan anggota Staff, Karyawan/I dari Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
6. Kepada Kedua Orang Tua dari Penulis yang selama ini telah memberikan dukungan baik secara materi, waktu maupun doa serta kedepannya memberi harapan besar kepada penulis untuk bisa menjadi manusia yang berguna bagi lingkungan keluarga maupun masyarakat dan agama.

7. Kepada rekan-rekan Penulis di Universitas Islam Riau Angkatan 2015 baik yang masih berjuang maupun sudah lulus yang telah membantu penulis selama ini.

Beserta semua kalangan yang ikut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang dimana tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu. Semoga bimbingan, bantuan serta semangat yang selama ini telah diberikan mendapatkan balasan berupa pahala yang melimpah dari Allah SWT.

Penulis turut juga menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini baik dari isi maupun pembahasannya masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kriti beserta saran yang sifatnya membangun tentu akan penulis terima dengan secara terbuka dan senang hati. Dengan ini akhir kata penulis berharap semoga penulisan skripsi penelitian ini dapat memberi manfaat bagi para pembacanya dan semoga Allah SWT juga melimpahkan rahmat beserta karunianya-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb

Pekanbaru, 7 Februari 2020

M.DHARMAWAN.E

DAFTAR ISI

Judul Cover	
Persetujuan Tim Pembimbing Skripsi	
Persetujuan Tim Penguji Skripsi	
Berita Acara Ujian Komprehensif Skripsi	
Lembar Pengesahan	
Lembar Pernyataan	
Halaman Persembahan.....	ii
Halaman Motto	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Gambar dan Lampiran	x

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian.....	14
C. Fokus Penelitian.....	15
D. Rumusan Masalah.....	15
E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	15

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur.....	17
1. Pengertian Komunikasi	
a. Komunikasi	17
b. Komunikasi dalam Budaya Maya.....	18
c. Komunikasi dalam Budaya Siber & Media Sosial.....	20
d. Komunikasi dalam Kelompok.....	22
2. Teori Konvergensi Simbolik (Ernest Bormann)	23
a. Pengertian Teori Konvergensi Simbolik	23
b. Asumsi dasar Teori Konvergensi Simbolik	27
c. Konsep Dasar Teori Konvergensi Simbolik.....	28
d. Metode Analisis Tema Fantasi.....	33
B. Definisi Operasional	35
1. <i>Plesetan</i>	35
2. Fantasi	36
3. Budaya Siber	36
4. Plesbol.....	37
C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	38

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	40
B. Subjek Dan Objek Penelitian.....	42
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian	44
D. Sumber Data	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	49
G. Teknik Analisis Data	49

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	53
1. Sejarah Akun Plesbol	53
2. Lokasi Penelitian	55
B. Hasil Penelitian.....	55
1. Daftar Nama Informan Penelitian	55
2. Bentuk Fantasi pada Kategori Liga.....	58
3. Bentuk Fantasi pada Kategori Klub	60
4. Bentuk Fantasi pada Kategori Pelatih.....	66
5. Bentuk Fantasi pada Kategori Pemain	68
6. Bentuk Fantasi pada Kategori Lain.....	74
7. Mengaitkan menggunakan Metode Analisis Tema Fantasi	76
C. Pembahasan Penelitian	84

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	92
B. Saran	93

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data dari Akun Sejenis di <i>instagram</i>	9
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan	38
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	45



DAFTAR GAMBAR DAN LAMPIRAN

Gambar

Gambar 1.1 Konten atau isi dari akun Plesbol_Pusat di <i>Instagram</i>	11
Gambar 1.1 Konten atau isi dari akun Plesbol_Pusat di <i>Instagram</i>	12
Gambar 2.1 Gambaran garis besar proses penciptaan tema-tema fantasi	30
Gambar 4.1 Logo Plesbol.....	53
Gambar 4.2 Akun Plesbol Pusat di <i>Instagram</i>	54
Gambar 4.3 Skema penggambaran Fantasi <i>Liga Malam Jumat</i>	59
Gambar 4.4 Skema penggambaran Fantasi <i>Uefa Comeback League</i>	59
Gambar 4.5 Skema penggambaran Fantasi <i>Tayo FC</i>	62
Gambar 4.6 Skema penggambaran Fantasi <i>Mang Ujang</i>	63
Gambar 4.7 Skema penggambaran Fantasi <i>Uka-Uka</i>	64
Gambar 4.8 Skema penggambaran Fantasi <i>Bango FC</i>	65
Gambar 4.9 Skema penggambaran Fantasi <i>Loki Asgard</i>	66
Gambar 5.0 Skema penggambaran Fantasi <i>Tok Dalang Upin Ipin</i>	66
Gambar 5.1 Skema penggambaran Fantasi <i>Haji Syamsudin</i>	67
Gambar 5.2 Skema penggambaran Fantasi <i>Dzumafo</i>	68
Gambar 5.3 Skema penggambaran Fantasi <i>Atta Hallilindgard</i>	68
Gambar 5.4 Skema penggambaran Fantasi <i>Smalldini</i>	69
Gambar 5.5 Skema penggambaran Fantasi <i>Dide Hijau Daun</i>	69
Gambar 5.6 Skema penggambaran Fantasi <i>Duta Pepsodent</i>	70
Gambar 5.6 Skema penggambaran Fantasi <i>Gabriel Jesus</i>	70
Gambar 5.8 Skema penggambaran Fantasi <i>Tukul Arwana</i>	71
Gambar 5.9 Skema penggambaran Fantasi <i>Dimas Anggara</i>	71
Gambar 6.0 Skema penggambaran Fantasi <i>Apoy Wali</i>	72
Gambar 6.1 Skema penggambaran Fantasi <i>Jandika Eka Putra</i>	72
Gambar 6.2 Model proses pengkategorian Analisis Tema Fantasi.....	82
Gambar 6.3 Model Konvergensi Simbolik Pada akun Plesbol Pusat	88

Lampiran

Lampiran 1 : SK Pembimbing

Lampiran 2 : Dokumentasi Wawancara

Lampiran 3 : Daftar Pertanyaan Penelitian

Lampiran 4 : Identitas Penulis



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Abstrak

“Plesetan’ sebagai Fantasi Dalam Budaya Siber (Studi pada Akun @Plesbol_Pusat di Media Sosial *Instagram*)

M. Dharmawan. E

159110056

Penelitian ini bertujuan menggambarkan berbagai bentuk “*Plesetan*” yang terdapat dan berkembang pada akun Plesbol_Pusat di media sosial Instagram yang menjadi sebuah Fantasi dan membentuk sebuah budaya di media sosial yang disebut Budaya Siber. Karena Budaya Siber sangat erat hubungannya pada media sosial, karena budaya tersebut terbentuk dan terdapat pada sebuah ranah sosial melalui perantara sebuah media. Akun Plesbol_Pusat merupakan salah satu akun yang berada pada suatu media yaitu media sosial *instagram*. Dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan subjek penelitiannya merupakan para penggemar atau fans sepakbola yang menyukai klub-klub papan atas khususnya yang bermain di benua Eropa serta yang mengikuti dan mengetahui akun Plesbol_Pusat di media sosial *Instagram*. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dilapangan bahwa terdapatnya beragam jenis fantasi pada akun Plesbo_Pusat yang tercipta dan berkembang serta dimaknai secara beragam oleh para mereka penggemar atau fans sepakbola yang sudah atau pernah mengetahui & mengikuti akun Plesbol_Pusat tersebut. Berbagai tanggapan berupa fantasi tersebut yang telah didapatkan serta lalu dianalisa dan dikategorikan menggunakan sebuah metode yaitu metode Analisis Tema Fantasi yang juga digunakan pada penelitian ini, dan pada akhirnya dari semua rangkaian bentuk dan pengkategorian yang terdapat pada fantasi yang telah berkembang & tercipta pada akun tersebut semuanya lalu dimaknai secara bersama melalui sebuah proses Konvergensi Simbolik berdasarkan Teori Konvergensi Simbolik yang digunakan pada penelitian kali ini. Dan dari proses tersebut membuat terciptanya suatu realitas bersama baik pada media sosial maupun pada kenyataannya melalui sebuah penggabungan makna yang telah disepakati bersama tentang apa yang telah dilihat, dimaknai serta diketahui sebelumnya melalui proses konvergensi simbolik yang terjadi.

Kata kunci : Fantasi, Budaya Siber, Komunikasi, *Plesetan*

Abstract

"Plesetan" as Fantasy in Cyber Culture (Study on @Plesbol_Center on Instagram Social Media)

M. Dharmawan. E

159110056

This study aims to describe the various forms of "Plesetan" that are found and developed in the Plesbol_Center account on social media Instagram which become a fantasy and form a culture on social media called Cyber Culture. Because Cyber Culture is very closely related to social media, because the culture is formed and there is in a social realm through the mediation of a media Plesbol_Pusat account is one account that is on a media that is social media Instagram. In this study using a qualitative approach method with the research subjects are fans or football fans who like top clubs especially those who play on the European continent and who follow and know the Plesbol_Pusat account on social media Instagram. The data obtained from the results of interviews in the field that there are various types of fantasies on the Plesbo_Pusat account are created and developed and are interpreted differently by their users. love or football fans who already know or have followed the Plesbol_Pusat account. Various responses in the form of fantasy that have been obtained and then analyzed and categorized using a method that is the Fantasy Theme Analysis method which is also used in this study, and in the end of all the series of forms and categorization contained in the fantasy that has evolved and created in that account all then interpreted together through a process of Symbolic Convergence based on the Symbolic Convergence Theory used in this study. And from the process of creating a shared reality both on social media and in fact through an amalgamation of meaning that has been mutually agreed upon about what has been seen, interpreted and known beforehand through the process of symbolic convergence that occurs.

Keywords: Fantasy, Cyber Culture, Communication, Plesetan

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada era *modern* sekarang ini hampir rata-rata manusia di seluruh bagian dunia menghabiskan serta meluangkan waktu lebih banyak dengan media daripada harus tanpa media. Walaupun demikian, media juga bisa di pengaruhi oleh selera, keinginan, minat serta perilaku masyarakat yang ingin menggunakannya. Media itu sendiri hampir sangat berpengaruh kepada seluruh kehidupan masyarakat baik itu secara ekonomi, sosial maupun budaya yang tidak bisa lagi di pisahkan (Biagi,2010:5).

Dapat di perjelaskan lagi dalam era globalisasi pada saat masa kini kehidupan di masyarakat untuk mengakses segala jenis informasi sangat tergantung pada perkembangan suatu teknologi komunikasi. Dengan adanya teknologi komunikasi tersebut maka masyarakat bisa mengetahui secara langsung segala jenis informasi yang terjadi di berbagai sumber tempat secara cepat. Selain hal tersebut media juga bisa menjadi pembelajaran serta penambahan wawasan infromasi dari media yang di sampaikan (Bungin,2006:149-150).

Dampak dari sebuah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kini membentuk sebuah era yang di sebut era digital. Informasi dan pesan semakin mudah untuk di akses karena telah tersedia dalam bentuk digital. Tentu hal ini tidak terlepas dari perkembangan suatu teknologi *internet* yang menjadikan

penunjang di dalam era digital. Dapat di perkuat dengan berkembangnya suatu teknologi komunikasi dan informasi yang merubah cara suatu individu berinteraksi dengan individu lainnya. *Internet* tersebut telah menjadi sebuah dunia digital baru yang menciptakan suatu ruang kultural. Perihal tersebut semakin nyata dengan munculnya Media sosial. Kehadiran *internet* dan media sosial tersebutlah di mana mempermudah penggunaanya dalam memperoleh suatu informasi maupun hiburan dari penjuru dunia manapun tanpa terbatas dengan jarak dan waktu. Media sosial merupakan suatu medium di *internet* yang memungkinkan penggunaanya untuk merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, ataupun berbagi, serta berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara *virtual* (Nasrullah,2015:3).

Teknologi *internet* menyebabkan munculnya media-media sosial yang memudahkan khalayak dalam berinteraksi komunikasi yang biasanya secara tatap muka dapat di lakukan di mana pun dan kapan pun tanpa ada batasan dengan dukungan media-media sosial yang ada seperti era saat ini (Prihatna,2005:7). Keberadaan media baru memiliki peran yang sangat besar dalam era komunikasi interaktif. Kehadiran media baru terus di tunjang dengan kemajuan teknologi komunikasi membuat proses interaksi sosial masyarakat mengalami perubahan yang tidak sedikit. Misalnya proses komunikasi yang semakin beragam melalui media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, dan lain sebagainya.

Media sosial adalah media yang di desain untuk menyebarkan pesan melalui interaksi sosial dan di buat dengan teknik-teknik publikasi yang sangat mudah di akses dan berskala besar (Widjajanto,2013:143).

Hasil dari sebuah perkembangan media baru yang di mana terbentuknya sebuah dunia di dalam sebuah media yang di mana di istilahkan dengan dunia *virtual* atau maya di mana suatu realitas atau kenyataan sering di kesampingkan mengingat lagi sebuah dunia *virtual* atau maya merupakan dunia yang menghilangkan batas-batas atau aturan normal realitas atau kenyataan yang ada di dalam kehidupan sehari-hari di dunia nyata. Sebagaimana bisa di contohkan dalam hal ini yaitu para pengguna media sosial di *internet* saat ini dapat saling berkomunikasi kapan saja dan di mana saja tanpa harus memikirkan jarak mereka dan kapan waktu mereka ingin berkomunikasi. Salah satu hal tersebut lah yang bisa terjadi di dunia *virtual* atau maya.

Dapat ditegaskan lagi mengenai hal tersebut bahwa sebuah interaksi yang terjadi di antara pengguna dengan mesin dalam hal ini teknologi *internet*, yang di mana menghasilkan suatu budaya. Budaya yang di sebut yaitu budaya siber yang dalam kebanyakan realitas sosial sibernya hanya terjadi di dalam dunia *virtual* atau maya. Media sosial *instagram* merupakan salah satu di antaranya dari sekian banyaknya jumlah jejaring sosial yang mempermudah seseorang dalam memperoleh dan menyampaikan sebuah informasi dari dan juga kepada orang lain dalam membentuk sebuah interaksi di dalam ranah komunikasi *virtual* atau maya dan membentuk sebuah komunitas *virtual* atau maya (Nasrullah,2015:81).

Terbentuknya suatu jaringan serta bagaimana hubungan yang terjadi di antara sesama pengguna di media sosial pada akhirnya akan membentuk masyarakat berjejaring atau *network society*. Konsep inilah yang menggambarkan

bagaimana sebuah masyarakat yang ada di dunia nyata berada di dunia *virtual* atau maya dengan inovasi serta aspek baru dan keunikan yang terkait dengan *internet* sebagai media barunya. Mengenai bagaimana dan apa itu sebuah komunitas *virtual* atau maya, komunitas *virtual* atau maya merupakan komunitas yang berada di dalam sebuah ruang siber dan setiap anggotanya kembali lagi dan hadir di sana dalam sebuah ruang informasional yang sama. Komunitas *virtual* atau maya juga bisa di tinggalkan secara mudah karena pengguna *internet* tersebut bisa memilih apakah akan tetap bergabung atau tidak. Pengertian tersebut dapat di simpulkan bahwa komunitas *virtual* atau maya tersebut adalah sebuah sekumpulan pengguna yang memiliki kesamaan dan mereka terbentuk melalui ruang siber serta suatu relasi yang terjadi di antara mereka terjembatani atau di mediasi oleh elektronik. Relasi yang terjadi sebatas hanya sebagai penyaluran data dan informasi (Nasrullah,2015:108-109).

Masuk kepada mengenai apa itu budaya siber atau *cyberculture* secara sederhana dapat di artikan melihat bagaimana budaya itu berada di ruang siber. Bahwa *internet* adalah sebuah ruang di mana suatu budaya yang terjadi itu di produksi, di distribusikan, dan juga di konsumsi. Media sosial juga bisa di pandang sebagai medium atau tempat Budaya siber itu berada dan melalui Media sosial juga bisa di ketahui artefak Budaya siber itu bisa berkembang. Oleh karena itu, melihat sebuah Budaya siber dan Media sosial harus di mulai dengan sebuah konsep atau sudut pandang bahwa sebuah Media sosial adalah produk dari budaya dan sekaligus juga menjadi produser dari budaya itu sendiri (Nasrullah,2015:74).

Secara sederhana apa yang di maksud budaya siber itu dapat di artikan sebagai sebuah praktis sosial ataupun nilai-nilai dari suatu komunikasi dan juga interaksi antar pengguna yang muncul pada ruang siber bersumber dari hubungan antara manusia dan juga teknologi ataupun antar manusia dengan perantara sebuah teknologi. Budaya itu di produksi, di di sribusikan, dan di konsumsi melalui jaringan *internet* dan jaringan yang terbentuk di antara penggunanya. Konsep budaya siber ini lalu harus di perkuat kembali dengan melihat bagaimana *internet* tersebut, termasuk juga media sosial, merupakan sebuah budaya (*culture*) dan merupakan artefak kebudayaan (*artefac cultural*) (Nasrullah,2015:78).

Telah di jelaskan sebelumnya di atas mengenai apa itu budaya siber, dapat peneliti simpulkan secara sederhana bahwa apa yang di maksud budaya siber tersebut merupakan sebuah nilai-nilai dari suatu budaya yang timbul dan terjadi berada di suatu ruang melalui perangkat teknologi melalui sebuah jaringan *internet* yang bereda di ruang siber, dan ketika berbicara tentang ruang siber hal tersebut tidak hanya sebatas ruang yang ada di sebuah perangkat teknologi saja namun ruang siber juga ada di benak pikiran dari penggunanya yang langsung terhubung dengan teknologi *internet*.

Berbicara tentang budaya, maka berbicara tentang ambiguitas atau perbedaan penafsiran atau pemahaman. Perbedaan yang di timbulkan di dasarkan atas dasar pada kacamata atau pandangan yang di gunakan untuk melihatnya secara seksama. Secara umum, budaya dari kacamata antropologi atau ilmu tentang kemanusiaan mengacu pada segala jenis perilaku manusia. Sedangkan

dari kacamata disiplin ilmu lainnya, budaya lebih banyak mengacu pada ranah makna yang tersimpan di dalam diri manusia tersebut, dan banyak lagi perdebatan cara pandang dalam menafsirkan budaya. Secara menyeluruh, budaya merupakan sebuah panduan bagi manusia untuk berperilaku, budaya mewujudkan sebagai sesuatu yang di pelajari dan di aplikasikan salah satunya melalui proses untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia, seperti komunikasi.

Komunikasi sebagai bentuk perilaku interaksi sosial menjadi sarana budaya untuk tetap hidup di tengah-tengah masyarakat. Komunikasi merupakan salah satu proses sosial yang sangat mendasar dan vital dalam kehidupan manusia. Melalui komunikasi, manusia dapat saling bertukar pesan dan informasi. Dengan kemajuan teknologi yang ada saat ini, manusia di berikan pilihan cara berkomunikasi yang lebih beragam lagi. Apabila manusia awalnya hanya bisa berkomunikasi secara verbal dan non verbal, kini dengan adanya internet manusia dapat melakukan komunikasi secara visual. Perkembangan komunikasi visual kini menjadi salah satu pilihan terbaik dalam proses komunikasi. komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian penyampaian kehendak atau maksud tertentu kepada pihak lain dengan menggunakan media penggambaran yang hanya terbaca lewat indra penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan lambang, seni, tipografi penulisan, gambar, desai grafis, ilustrasi, dan warna dalam proses penyampaiannya.

Salah satu bentuk penggunaan bentuk komunikasi visual saat ini yaitu telah menyebar hingga penggunaan di media sosial dan juga merambah atau

memasuki hingga dunia olahraga. Mengenai hal tersebut di perkuat dengan, sisi yang paling tampak dari perkembangan media baru saat ini yakni dari aspek meningkatnya loyalitas sebuah penggemar atau *fans* serta *supporter*. Media baru atau *new media* pada saat ini dasarnya bersifat tidak mengenal ruang dan waktu, hal tersebut turut melahirkan sesuatu hal yang baru yakni perselisihan yang terjadi oleh *supporter* klub sepakbola yang berada di belahan bumi bagian lain. Perselisihan antar *supporter* yang awalnya bersifat nyata, kini merambah ke perselisihan dalam bentuk dunia maya atau *virtual*. Namun dalam hal ini bukan *supporter* yang terlibat perang di dalamnya, melainkan jenis berbeda lagi yaitu di sebut penggemar atau *fans* (Anshari,2018:39-40).

Konteks yang di maksud penggemar atau *fans* di sini ialah sebagai suatu orang atau sekumpulan orang yang menyukai sebuah klub olahraga maupun dari cabang olahraga lain, dan menjadikannya semakin bebas untuk berekspresi dengan apa yang ada di benaknya mengenai kecintaanya yang sangat mendalam akan segala hal tentang klub tersebut. Khalayak penikmat sepakbola di Indonesia terbagi menjadi dua jenis, yakni sebagai *supporter* yang di mana mendukung dan menonton sepakbola dengan cara secara langsung turun lapangan. Jenis lainnya yaitu penggemar atau *fans* yang di mana hanya bertindak sebagai pengamat saja tidak harus ikut bersusah payah mengeluarkan keringat untuk ke lokasi atau stadion untuk melihat klub sepakbolanya bermain secara langsung, namun tetap memiliki kecintaan yang sama atas klub yang di belanya (Anshari,2018:40).

Peneliti mengamati di Indonesia sendiri penggemar atau *fans* dari klub sepakbola yang mereka gemari semakin hari semakin bertambah, hal tersebut di dasari dari pengamat peneliti tentang banyaknya akun-akun pengamat sepakbola, informasi sepakbola dan akun hiburan tentang dunia sepakbola. Fenomena atau *trend* tersebut yang melatar belakangi serta mendorong peneliti untuk mengarahkan fenomena penelitian seputar akun dunia sepakbola di media sosial yang melibatkan antar penggemar atau *fans* klub sepakbola saat ini yang berada di sosial media.

Terdapatnya permainan-permainan visual yang menjadi konsumsi masyarakat virtual di media sosial saat ini terjadi secara masif atau sering. Berbagai konten visualisasi gambar setiap hari hadir di bagikan di berbagai media baru seperti (*facebook, twitter, path, instagram, dan lain-lain*). Dalam konteks budaya visual *internet*, berbagai modifikasi dari citra-citra atau pandangan tentang fotografis maupun visual memfokuskan pada teks serta kalimat yang memiliki maksud yang beragam dengan gaya satir atau gaya kritik candaan yang menggelitik, unik serta berbeda. *Trend* atau fenomena inilah yang kemudian memunculkan akun-akun seputar info klub sepakbola untuk memiliki ciri khas tersendiri dalam menarik hati dan perhatian pengikutnya di sosial media. Peneliti dalam hal ini mengamati sebuah akun di jejaring sosial media *Instagram*.

Agar penelitian ini menjadi spesifik dan lebih tersudut maka yang nantinya akan di lihat lebih jauh mengenai konten atau isi dari akun tersebut yang telah di bagikan serta pemahaman setiap penggemar atau *fans* sepakbola dari akun

tersebut baik di media sosial *Instagram* maupun di dunia nyata yang juga pernah mengetahui dan mengikuti akun tersebut.

Peneliti sudah melakukan riset observasi di media sosial *instagram*, beberapa akun sudah di saring berdasarkan tema postingan yaitu dunia sepakbola serta yang menggunakan bahasa Indonesia, dapat di lihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1.1 Data dari Akun Sejenis di *instagram*

NO	NAMA AKUN	JUMLAH <i>FOLLOWERS</i>
1.	BanyolanBola	137 k
2.	Faktabola	257 k
3.	JokesbolaFC	404 k
4.	KepoBall	506 k
5.	Plesbol_Pusat	173 k
6.	Seputar_Bola	456 k

Sumber: Observasi Pribadi Peneliti Pada Bulan April 2019

Berdasarkan data dan gambar yang telah di paparkan, yang menjadi alasan kenapa peneliti tertarik dan memilih akun @Plesbol_Pusat di media sosial *instagram* di bandingkan dengan akun lain sejenis nya sebagai objek penelitian yaitu berdasarkan data jumlah pengikut atau *followers* terakhir pada akun tersebut. Akun tersebut telah memiliki pengikut sebanyak 800 ribu pada akun sebelumnya di *suspend* atau di nonaktifkan (Pada Bulan Maret 2019), Serta membuat sebuah akun baru lagi dan sudah memiliki pengikut 170 ribu (Bulan April 2019) dalam retang waktu sebulan. (Sumber: Observasi pribadi peneliti Bulan April 2019).

Faktor tersebut lah yang membuat *brand* atau *image* dari akun Plesbol tersebut tercipta kuat di media sosial *instagram*. Faktor hal tersebutlah lah yg menjadi salah satu alasan peneliti memilih akun tersebut dalam penelitian ini. Hal itu di dasari oleh kedekatan pengetahuan peneliti terhadap akun tersebut dikarenakan telah mengikuti akun tersebut sejak lama serta peneliti berasumsi akun tersebut lebih aktif dan lebih populer berdasarkan pengalaman peneliti selama ini.

Untuk itu peneliti mengambil beberapa contoh dalam hal ini peneliti pilih dapat di lihat pada konten atau isi dari akun @Plesbol_Pusat di media sosial *instagram* sebagai berikut :

Gambar 1.1
Konten atau isi dari akun Plesbol_Pusat di *Instagram*





Sumber : Observasi Pribadi Peneliti Pada Bulan Oktober 2019

Dapat di lihat dari gambar bahan atau isi yang di bagikan dari akun tersebut sifatnya tetap memberi informasi namun dengan cara yang sedikit berbeda, dalam hal ini peran *admin* atau pemilik akun tersebut juga ikut turut serta bagaimana mereka menuliskan kalimatnya pada bagian keterangan, pemilihan gambar yang akan di gunakan, kapan waktu untuk membagikannya, yang di mana dari semua pola-pola hal tersebut mengundang pemahaman, pendapat, *respond* atau komentar antar penggemar atau *fans* klub sepakbola di kolom komentar yang mengikuti akun tersebut di media sosial *instagram*.

Atas dasar hal tersebutlah peneliti ingin mengamati bagaimana konten atau isi yang di bagikan dari akun tersebut dimaknai menjadi sebuah pemaknaan dan kesepakatan bersama serta bagaimana budaya antar penggemar atau *fans* klub sepakbola tersebut terdapat atau muncul dan terbentuk baik itu di dunia *virtual* atau maya maupun dunia nyata. Untuk itu akun Plesetan Bola tersebut bisa di

temui di media sosial *instagram* dengan nama akun yaitu @Plesbol_Pusat dan akun tersebut di pilih oleh peneliti dalam hal penelitian kali ini.

Kehadiran akun Plesbol atau Plesetan Bola sebagai sebuah akun yang di mana khusus membahas tentang berbagai hal di dunia olahraga khususnya dunia sepakbola yang terbentuk beberapa tahun terakhir tepatnya pada tahun 2011. Hadir di antara pasang surut website bola atau akun bola yang menyajikan berita dengan cara formal ataupun membosankan, berbeda dengan cara Plesetan Bola yang berusaha memberikan artikel serta informasi terbaik dan terbaru yang tentu saja dapat menemani waktu bosan dengan kelucuan kelucuan yang hadir menghiasi sorot mata dan menarik perhatian pengikutnya di media sosial *instagram*.

Akun dari Plesetan Bola pertama kali hadir di jejaring sosial media di *twitter*. Bagaimana akun Plesetan Bola di *twitter* bisa menjadi terkenal tentu saja lantaran karena *twitt* atau cuitannya yang ringan, santai, dan tentu saja sedikit kontroversial, adapun nama *twitter* dari akun Plesetan Bola pada pertama kali adalah dengan *user name* akun @PlesetanBola dengan nama Plesetan Bola di tahun 2016 dengan jumlah pengikut atau *followers* terakhir sekitar 200 ribu *followers*. Informasi lain saat ini akun dari PlesetanBola di *twitter* yang aktif yaitu dengan nama akun @Plesbol_ dengan jumlah pengikut atau *followers* sekitar 20 ribu pengikut atau *followers* dan masih aktif membagikan *twitt* nya hingga tahun 2019 sekarang. (Sumber: Observasi pribadi peneliti Bulan April 2019).

Semakin berkembangnya tahun, berkembang pula teknologi yang dimana mengubah banyak hal termasuk pilihan jenis sosial media salah satunya yaitu adalah *instagram*, hal itu lantas di lakukan oleh pihak dari Plesetan Bola merasa harus memiliki wadah lain selain di *twitter* pihak Plesetan Bola juga mengganti haluannya menjadi Plesetan Bola di *instagram* pada tahun 2014 yang dapat jumpai dengan nama akun @Plesbol. (Sumber: Observasi pribadi peneliti Bulan April 2019).

Fakta lain mengenai akun Plesetan Bola di *instagram* yakni akun @Plesbol mengalami *suspend* atau di nonaktifkan lagi oleh *instagram* pada tahun ini yaitu tahun 2019 dengan alasan *copyright* atas bahan isi postingan yang telah di bagikannya di *instagram*, dengan jumlah pengikut atau *followers* terakhir sekitar 800 ribu *followers*. (Sumber: Observasi pribadi peneliti Bulan April 2019).

Tidak butuh waktu lama untuk pihak Plestan Bola kembali lagi aktif di jejaring akun media sosial *instagram*, kini pihak mereka memutuskan membuat kembali akun baru mereka dengan *username* atau nama baru yaitu @Plesbol_Pusat dengan pengikut atau *followers* terakhir yaitu sekitar 170 ribu pengikut atau *followers*. (Sumber: Observasi pribadi peneliti Bulan April 2019).

Hadirnya akun @Plesbol_Pusat di media sosial *instagram* merupakan sebuah akun yang dimana aktif serta menarik menyajikan banyak hal mengenai tentang dunia klub sepakbola seperti *update* skor pertandingan, *transfer* atau pemindahan pemain dan pelatih serta hal-hal lain yang mencakup tentang dunia sepakbola, dengan cara yang unik dan berbeda.

Atas dasar hal yang telah di paparkan tersebut dan terjadi pada akun @Plesbol_Pusat di *instagram*, membuat peneliti tertarik meneliti dan ingin mendalami akun tersebut. Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dan ingin menggunakan judul penelitian sebagai berikut: **“PLESETAN SEBAGAI FANTASI DALAM BUDAYA SIBER : (Analisis tema fantasi pada akun @Plesbol_Pusat di media sosial *Instagram*)”**

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan dari deskripsi latar belakang yang telah di paparkan pada konteks di atas sebelumnya, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang akan di teliti yaitu:

1. Akun @Plesbol_Pusat hadir media sosial *instagram* bisa menarik perhatian pengikut atau *followers* dengan cara membangikan konten atau isi dengan cara yang berbeda berupa *plesetan*.
2. Terdapatnya budaya baru atau budaya siber antar penggemar atau *fans* sepakbola yang terjadi di dunia *virtual* atau maya.
3. Terjadinya perdebatan, perselisihan serta beda pemahaman antar penggemar atau *fans* sepakbola yang terjadi di dunia *virtual* atau maya.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memfokuskan masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai bagaimana plesetan sebagai fantasi dalam budaya siber pada akun @Plesbol_Pusat di media sosial *instagram*.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan beberapa hal yang telah di paparkan sebelumnya, maka beberapa rumusan masalahnya yang dapat di rumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut : Bagaimana bentuk *plesetan* sebagai fantasi dalam budaya siber pada akun @Plesbol_Pusat di media sosial (*instagram*)?

E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui berbagai bentuk *plesetan* sebagai fantasi dalam budaya siber pada akun @Plesbol_Pusat di media sosial *instagram*.

b. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

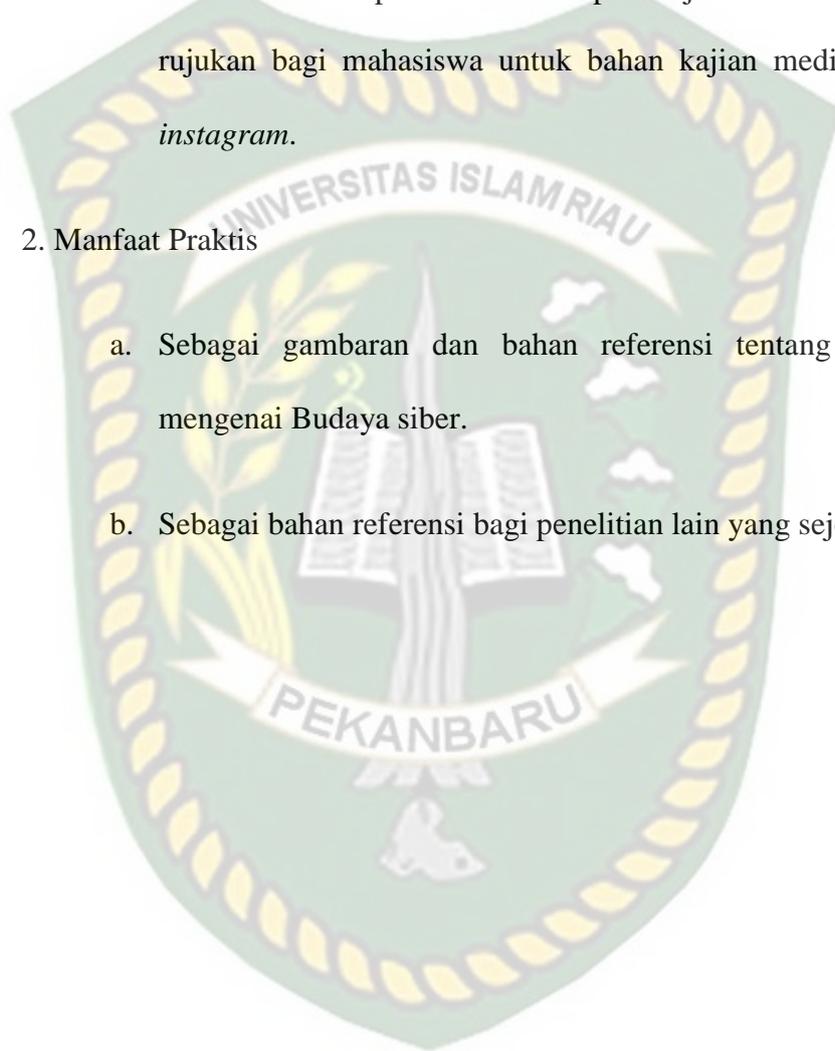
- a. Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi masukan dalam menambah khasanah kajian-kajian Ilmu Komunikasi dan

memberikan kontribusi dalam rangka pengembangan Ilmu komunikasi.

- b. Selain itu hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa untuk bahan kajian media sosial di *instagram*.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai gambaran dan bahan referensi tentang penelitian mengenai Budaya siber.
- b. Sebagai bahan referensi bagi penelitian lain yang sejenis.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Pengertian Komunikasi

a. Komunikasi

Komunikasi sebagai upaya sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap (Efendy,2005:10). Sebuah proses komunikasi bisa di lakukan secara langsung maupun secara tidak langsung. Sebuah proses komunikasi bisa di lakukan dengan mudah, salah satu faktornya yaitu dengan kemajuan teknologi pada saat ini. Kemajuan dari teknologi yang membantu kegiatan proses komunikasi adalah yaitu berkembangnya sebuah alat komunikasi seperti smartphone dan internet. Tujuan di lakukannya komunikasi adalah untuk mendapatkan feedback dari seseorang. Secara singkat umpan balik adalah *transmisi* reaksi balik dari penerima kepada pengirim (Fiske,2012:35).

Proses komunikasi adalah berlangsungnya suatu penyampaian ide, informasi, opini, kepercayaan, perasaan, dan sebagainya oleh seorang komunikator kepada komunikan (Effendy,2010:20). Proses komunikasi tersebut berlangsung saat ketika pengirim mengirimkan pesan dan lalu di terima oleh penerima (AW Suranto,2011:5).

Konteks pengertian komunikasi dalam penelitian ini yaitu proses komunikasi yang terjadi di dunia maya atau media sosial di mana dari proses komunikasi tersebut terbentuk sebuah kebudayaan baru yang berada di dunia maya dan dunia siber.

b. Komunikasi dalam Budaya Maya

Komunikasi yang efektif dapat di tandai dengan adanya suatu makna yang di terima oleh komunikan sama dengan makna dan pesan yang di sampaikan oleh komunikator. Salah satu prinsip nya yaitu komunikasi adalah semakin mirip latar belakang sosial budaya nya maka semakin efektiflah suatu komunikasi tersebut.

Budaya merupakan komunikasi dan komunikasi juga adalah budaya. Bahasa, *gesture*, serta pakaian atau aksesoris yang di kenakan oleh seseorang bisa menjadi refleksi dari budaya yang di miliki oleh orang tersebut. Terdapatnya suatu komunikasi yang baik antar sebuah generasi dengan generasi lainnya hal tersebut akan mempermudah melestarikan budaya suatu kelompok (McDaniel, Porter dan Samovar,2010:25).

Komunikasi antar budaya itu sendiri dapat di artikan sebagai kegiatan komunikasi yang terjadi di antara para peserta komunikasi yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda. Pada dasarnya tidak semua manusia yang ada sama persis, masing-masing individu memiliki identitas budaya yang berbeda-beda pula, dalam hal ini yaitu termasuk cara pandang dan cara berpikirnya akan suatu hal.

Memahami budaya maya (*cyberculture*) berarti mengabungkan antara dunia maya “*cyber*” dan budaya *culture*. Dapat di jelaskan bahwa ruang maya sebagai suatu budaya dan menjadi artefak budaya. Pemahaman mengenai *cyberspace* menuntut untuk melihat pada beberapa dimensi yang terkait di dalamnya; sebagai material, secara simbolik dan dimensi *experiential*. Sebagai suatu teknologi, *cyberspace* menyediakan ruang bagi penciptaan dan pertukaran pesan yang di dalamnya makna di ciptakan, di konstruksi, di kembangkan dan di jalankan. Pertukaran pesan dan pemaknaan ini tentu saja melibatkan dan merupakan dimensi simbolik sebagai suatu aktivitas sosial, dan ketika pemaknaan sosial itu terjadi maka konsepsi budaya selalu ada sebagai cetak biru. Berangkat dari pemahaman tersebut maka *cyberspace* merupakan konsepsi budaya *cyberspace as culture*, dimana di dalamnya terdapat realitas yang hidup, di bangun dan di pelihara melalui interaksi keseharian pengunanya. Realitas dan makna yang terbangun dalam ruang inilah yang menjadi budaya dunia maya “*cybercultures*”. Sebagai sebuah artefak *cultural*, realitas tersebut senantiasa berubah, berkembang dan sebagian lainnya hilang (Prasetyo,2010:35).

Salah satu ciri dari masyarakat adalah aktif menciptakan kebudayaan, baik yang bersifat artefak atau nilai-nilai. Budaya yang di kembangkan pada masyarakat maya adalah budaya-budaya pencitraan dan makna yang setiap saat dapat di pertukarkan ke dalam ruang interaksi simbolis. Budaya ini sangat subyektif atau lebih objektif lagi jika di sebut sebagai inter-subyektif yang sangat di dominasi oleh kreator dan imajinater yang setiap saat membangun makna tersebut (Bungin,2006:166).

Bahwa budaya memberikan suatu pengaruh dan efek yang besar terhadap perilaku dan kehidupan sosial. Perbedaan baik itu kebiasaan, bagaimana cara berkomunikasi, dan cara menjalani hidup hal tersebut juga di tentukan oleh budaya apa yang di percaya ataupun diadopsinya. Konteks komunikasi budaya dalam penelitian ini yaitu cara berkomunikasi seorang manusia mengalami perubahan sesuai dengan kebudayaan yang ikut berubah pula, perkembangan baik itu bentuk dan proses dalam komunikasi sepenuhnya juga di pengaruhi oleh faktor budaya serta teknologi yang juga ikut serta berkembang hingga saat ini.

c. Komunikasi dalam Budaya Siber & Media Sosial

Perkembangan teknologi kini semakin membuka pintu-pintu informasi dan pengetahuan. *Internet* telah menciptakan suatu dunia baru yang di sebut dengan dunia maya atau *cyberspace*.

Pernyataan itu di perkuat dengan kehadirannya yang telah membentuk dunia tersendiri yang di kenal dengan dunia maya (*cyberspace*) atau dunia semu yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis computer yang menawarkan realitas yang baru berbentuk *virtual* (tidak langsung dan tidak nyata) (Rahardjo,2002:20).

Dari pengertian dunia maya dan *cyberspace* tersebut merupakan sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas baru berbentuk *virtual* (secara tidak langsung dan tidak nyata). Ruang siber di sini pada kenyataannya berhubungan sangat erat dan juga mepengaruhi dunia nyata yang ada sebenarnya (*realspace*).

Pada konteks komunikasi, interaksi komunikasi yang terjadi di media siber pada dasarnya bergantung pada sebuah perangkat teknologi. Komunikasi yang terjadi di sana antar pengguna di wakili oleh sebuah mesin atau perangkat teknologi. Perihal ini berarti fisik serta ekspresi di dalam berkomunikasi yang biasanya menjadi hal penting ketika saat terjadi komunikasi *face to face* atau secara langsung telah di wakili, jadi tidak ada lagi perbincangan baik itu mengenai fisik, sosial, dan batasan geografis dalam istilah para pengkaji tentang siber di sebut dengan *remediated* (Nasrullah,2015:81). Komunikasi di media sosial terjadi di karenakan termedia oleh sebuah media atau perangkat teknologi. Perihal itu di perkuat dengan komunikasi termediasi komputer (*computer mediated communication*), yang dimana interaksi terjadi di sana berdasarkan teks semata bahkan emosi pun di tunjukkan atau di ungkapkan menggunakan teks, yakni dengan simbol-simbol dalam *emoticon* (Nasrullah,2012:51-52)

Terdapat ada dua istilah yang bisa di gunakan untuk mendekati bahasa di media siber pertama yaitu "*Netspeak*" dimana pembicaraan yang terjadi seolah-olah penulisan, dan yang kedua yaitu "*Netlingo*" yang merupakan bahasa teks yang baku menjadi bahasa teks yang seolah-olah mewakili ungkapan ketika saat sedang berbicara. Dalam hal ini, contoh dari *Neatspeak* dapat di contohkan berupa penggunaan dari sebuah *emoticon* "☺" yang dimana artinya yaitu senyum, dan penggunaan dari *emoticon* "☹" yang berarti pengungkapan dari perasaan sedih atau kecewa. Selain itu juga terdapat sebuah kalimat tulisan yang ada di media sosial seperti "hehehe", "hahaha", "wkwkwk" yakni berupa pengungkapan pembicaraan yang seolah-olah dalam penulisan. Perihal ini menyebabkan

munculnya budaya penulisan *texting* yaitu terbiasa menulis dan berkomunikasi dalam bentuk teks-teks singkat. Mengenai hal-hal tersebutlah yang terkadang kita bisa temukan terjadi pada saat proses interaksi komunikasi terjadi baik itu di media sosial maupun *cyberspace* (Nasrullah,2014:83).

d. Komunikasi dalam Kelompok.

Pengertian Komunikasi Kelompok, kelompok merupakan sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut. Kelompok ini misalnya adalah keluarga, kelompok diskusi, kelompok pemecahan masalah, atau suatu komite kelompok, juga melibatkan komunikasi antarpribadi. Karena itu kebanyakan teori komunikasi antarpribadi berlaku juga bagi komunikasi kelompok (Mulyana,2005:61). Kelompok memiliki tujuan dan aturan-aturan yang di buat sendiri dan merupakan kontribusi arus informasi di antara mereka. Sehingga mampu menciptakan atribut kelompok sebagai bentuk karakteristik yang khas dan melekat pada kelompok itu (Bungin,2009:270).

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam satu kelompok kecil seperti rapat, pertemuan, konferensi dan sebagainya. Michale burgoon mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih dengan tujuan yang di ketahui, seperti berbagai informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat. Kedua definisi komunikasi kelompok di atas mempunyai

kesamaan, yakni adanya komunikasi tatap muka, dan memiliki susunan rencana kerja tertentu untuk mencapai tujuan kelompok (Purwanto & Huraerah,2006:34). Komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah di ketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat (Wiryanto,2005:3).

Secara sederhana kelompok merupakan bagian yang tidak bisa di pisahkan dari kehidupan manusia, karena dengan kelompok manusia dapat berbagi dan saling bertukar informasi, pengalaman dan pengetahuan antara anggota kelompok yang satu serta dengan kelompok lainnya. Begitu juga kelompok yaitu sekumpulan yang terdiri dari dua atau lebih individu yang di mana mengadakan suatu interaksi sosial yang intensif atau mendalam dan di lakukan secara teratur sehingga antar individu tersebut sudah terdapat sebuah pembagian tugas, struktur dan juga norma-norma atau aturan yang menjadi khas bagi kelompok tersebut. Faktor yang sangat penting pada suatu kelompok tidak hanya fokus pada seberapa anggota tersebut mengatakan sesuatu, tetapi bagaimana mereka memberikan sebuah respons maupun tanggapan antara sesama mereka.

3. Teori Konvergensi Simbolik (Ernest Bormann)

a. Pengertian Teori Konvergensi Simbolik

Teori konvergensi simbolis (*symbolic convergence theory*) atau sering juga di sebut dengan analisis tema fantasi (*fantasy-theme analysis*), yang di kembangkan oleh Ernest Bormann dan rekan membahas bagaimana peenggunaan

naratif atau cerita dalam komunikasi. Teori ini mengemukakan bahwa gambaran individu terhadap realitas di pandu atau di bimbing oleh cerita-cerita yang menunjukkan bagaimana suatu objek harus di percaya. Cerita-cerita tersebut tercipta melalui interaksi simbolis di dalam kelompok-kelompok kecil, dan kemudian di sebarluaskan dari satu orang kepada orang lainnya dan dari satu kelompok ke kelompok lainnya. Tema fantasi adalah bagian dari drama atau cerita besar yang panjang dan lebih rumit yang di namakan "visi retorik" yaitu suatu pandangan bagaimana sesuatu itu terjadi atau menjadi pada masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang. Pandangan ini membentuk pemikiran atau asumsi yang menjadi dasar bagi pengetahuan suatu kelompok manusia yang mengatur rasa terhadap realitas (*Sense of reality*) (Morissan,2015:232-233).

Visi retorik tidak pernah di ceritakan secara keseluruhan tetapi di bangun secara bertahap dengan cara menceritakan tema-tema fantasi yang berhubungan. Untuk memahami keseluruhan cerita, orang harus mendengarkan berbagai tema fantasi karena tema-tema fantasi memuat isi percakapan dalam kelompok-kelompok orang ketika cerita lengkapnya di ceritakan dan di sebarluaskan. Kita dapat mengenal tema fantasi karena sering di ulang-ulang. Ketika anggota masyarakat memiliki tema-tema fantasi yang sama, maka visi retorik yang di hasilkan nya akan menyatukan mereka dan memberi mereka rasa identifikasi (*sense of identification*) yang sama terhadap realitas bersama. Dalam proses ini, anggota masyarakat akan mengalami konvergensi (menyatu) dan mengambil satu gambaran yang sama karena mereka memiliki tema fantasi yang sama. Visi retorik yang sama ini dapat menjadi bukti bahwa konvergensi telah terjadi. Ketika

visi retorik mulai menjadi mapan (*established*) melalui kegiatan penceritaan tema-tema fantasi dalam suatu kelompok masyarakat, maka timbullah proses penciptaan kesadaran. Visi retorik dapat menarik perhatian dan membentuk kesadaran karena meniru cara-cara lama dalam melihat sesuatu hal yang tampaknya sudah di kenal. Dengan kata lain, visi retorik membangun atau memelihara kesadaran bersama dari suatu kelompok atau komunitas (Morissan,2015:233-235).

Pemahaman selanjutnya dari Teori Konvergensi Simbolik adanya kecenderungan anggota-anggota kelompok menjadi dramatis dan berbagi cerita, ketika kelompok mengalami ketegangan. Cerita-cerita tersebut di antaranya meliputi lelucon, kisah, ritual, perumpamaan atau permainan kata-kata, yang ternyata memiliki fungsi penting dalam mengurangi ketegangan kelompok (*tension release*), bahkan mampu meningkatkan kesolidan kelompok. Fenomena *Fantasy Theme* yang muncul ketika individu menjadi tegang dan menjadi dramatis dan berbagi cerita. Tema ini merupakan bagian dari tema yang lebih luas dan rumit yang di sebut visi retorik. Tema ini intinya sebuah tinjauan bagaimana sesuatu itu terjadi, sedang dan akan terjadi. Tema dan visi terdiri dari orang atau karakter. Dalam teori ini, sebuah fantasi tidak merujuk pada cerita-cerita fiktif atau keinginan erotis. Fantasi adalah cerita atau lelucon yang mengandung atau mengungkapkan emosi. Fantasi meliputi peristiwa dari seorang anggota kelompok di masa lalu, atau peristiwa yang mungkin terjadi di masa depan. Fantasi tidak mencakup komunikasi yang berfokus pada apa yang terjadi di dalam kelompok (Israwati,2010:427-428).

Teori konvergensi simbolik adalah teori umum (*general theory*) yang mengupas fenomena pertukaran pesan yang memunculkan kesadaran kelompok hingga berimplikasi pada hadirnya makna, motif dan perasaan bersama. Teori ini berusaha menerangkan bagaimana orang-orang secara kolektif membangun kesadaran simbolik bersama melalui proses pertukaran pesan. Kesadaran simbolik yang terbangun dalam proses tersebut kemudian menyediakan semacam makna, emosi dan motif untuk bertindak bagi orang-orang atau kumpulan orang yang terlibat di dalamnya. Sekumpulan individu ini dapat berasal dari kelompok orang yang telah saling mengenal dan berinteraksi dalam waktu yang relative lama. Bisa juga bersumber dari orang-orang yang tidak saling mengenal dan memiliki cara berbeda dalam menafsirkan lambang yang di gunakan, tapi mereka kemudian saling berkomunikasi sehingga terjadi konvergensi, yang pada gilirannya menciptakan realitas simbolik bersama (Israwati,2010:430-431).

Sedangkan istilah simbolik itu sendiri terkait dengan kecenderungan manusia untuk memberikan penafsiran dan menanamkan makna kepada berbagai lambang, tanda, kejadian yang tengah di alami, atau bahkan tindakan yang di lakukan manusia. Dalam kaitan ini Bormann juga menyatakan bahwa manusia adalah *symbol users*, dalam arti bahwa manusia menggunakan symbol dalam komunikasi secara umum maupun dalam *storytelling* atau bercerita. Ketika kelompok berbagi symbol bersama, komunikasi menjadi lebih mudah dan efisien. Para ahli teori konvergensi simbolik menganggap “*a meeting of mind*” Ketika pikiran saling bertemu maka orang mulai bergerak kearah penggunaan system symbol yang sama. Saling pengertian tersebut kemudian menjadi dasar

terciptanya kesadaran bersama, serta kesamaan pikiran, perasaan, tentang hal-hal yang di perbincangkan (Israwati,2010:431).

Konvergensi terjadi ketika beberapa orang mengembangkan dunia simbolik pribadi mereka untuk saling melengkapi, sehingga mereka memiliki dasar untuk menciptakan komunitas untuk mendiskusikan pengalaman bersama, dan untuk menciptakan pemahaman bersama (Arianto,2012:3). Teori konvergensi simbolis banyak di gunakan untuk menganalisis proses komunikasi dalam konteks kelompok seperti aktivitas pembuatan keputusan dalam kelompok, budaya kelompok, identitas dan identifikasi kelompok hingga penguatan kohesivitas kelompok (Elsakina,2016:4)

Secara sederhana Teori konvergensi simbolik memberikan pemahaman bahwa obrolan, lelucon, atau gosip yang di lakukan dalam suatu kelompok memiliki fungsi *kohesivitas* atau sejauh mana anggota merasa tertarik satu sama lain dan penguatan kesadaran kelompok.

b. Asumsi Dasar Teori Konvergensi Simbolik

Terdapat dua asumsi pokok yang mendasari teori konvergensi simbolik. Pertama, realitas di ciptakan melalui komunikasi. Dalam hal ini komunikasi menciptakan realitas melalui pengaitan antara kata-kata yang di gunakan dengan pengalaman atau pengetahuan yang di peroleh. Kedua, makna individual terhadap simbol dapat mengalami konvergensi (penyatuan) sehingga menjadi realitas bersama. Realitas dalam teori ini di pandang sebagai susunan narasi atau cerita-

cerita yang menerangkan bagaimana sesuatu harus di percayai oleh orang-orang yang terlibat di dalamnya (Elsakina,2016:4)

Terdapat tiga aspek utama yang membentuk teori ini, yaitu: (1) penemuan dan penataan bentuk dan pola komunikasi yang berulang yang mengindikasikan munculnya kesadaran bersama dalam kelompok secara evolutif, (2) deskripsi tentang kecenderungan dinamis dalam sistem komunikasi yang menerangkan mengapa kesadaran kelompok muncul, berlanjut, menurun, dan pada akhirnya menghilang, (3) faktor-faktor yang menerangkan mengapa orang-orang terlibat dalam tindakan berbagi fantasi (Suryadi,2010:432)

c. Konsep Dasar Teori Konvergensi Simbolik

Dapat di asumsikan bahwa komunikasi merupakan sebuah proses di mana penciptaan dan juga pembagian bersama atas informasi agar tercapainya saling pengertian bersama di antara para pelakunya. Oleh karena itu komunikasi merupakan suatu proses konvergensi yang di mana di lihat tidak hanya sebagai komunikasi yang secara langsung berlangsung secara linier yang bersumber pada penerimanya, namun juga sebagai komunikasi yang terjadi terus menerus atau melingkar. Serta individu yang terlibat pada proses berkomunikasi secara konvergensi tersebut bisa berganti peran tidak hanya sebagai sumber tetapi juga bisa menjadi penerima, hingga pada akhirnya tercapainya tujuan, kepentingan, dan juga pemahaman bersama.

Keutamaan dari pendekatan atas teori ini, di antaranya yaitu terdapat pada identitas suatu kelompok dan juga kesadaran akan suatu kelompok sebagai sebuah

dasar yang kuat untuk mengembangkan suatu hubungan kelompok dalam artian lain bisa membantu untuk bisa memahami bagaimana suatu interaksi di antara anggota kelompok bisa menghasilkan suatu budaya di kelompok tersebut dan juga bisa berfungsi untuk menjelaskan perbedaan antar sesama kelompok. Dapat di pahami lagi secara sederhana bahwa konvergensi tersebut terjadi di saat masing-masing orang atau beberapa orang tersebut memiliki pemahan simbolik pribadi mereka sendiri dan di kembangkan ke orang lain bertujuan untuk saling melengkapi, dan dari hasil proses konvergensi simbolik tersebut mereka dapat saling mempunyai dasar pemahaman untuk di sampaikan kepada yang lainnya sehingga terciptanya suatu komunitas atau kelompok, dan bisa juga untuk di diskusikan sebagai pengalaman serta pemahaman bersama.

Dasar teori ini di gunakan peneliti dalam penelitian ini karena teori ini membahas atau mengkaji tentang sebuah fenomena di mana pertukaran suatu pesan informasi yang di mana menghasilkan sebuah kesadaran pada kelompok yang berdampak pada munculnya kesamaan atau pemahaman makna, serta motif tujuan dan pengalaman bersama bagi mereka yang terlibat di dalam suatu kelompok tersebut. Secara proses teori ini memiliki tujuan di mana untuk mengetahui bagaimana terbentuknya suatu proses pemaknaan dari komunitas melalui pesan yang saling di tukarkan. Asumsi dasar dari teori ini merupakan setiap anggota kelompok melakukan suatu pertukaran pesan yang bersifat fantasi yang di mana memicu interaksi antar anggotanya secara efektif. Dalam hal penelitian ini yang menjadi salah satu fokus yaitu pada sebuah kelompok pecinta sepakbola yang saling berinteraksi di sosial media, di mana proses komunikasi

yang terjadi yaitu saling bertukarnya informasi serta fantasi yang ada di antara sesama mereka dan kemudian dari hal tersebut membentuk sebuah identitas atau penamaan tertentu.

Berikut peneliti gambarkan garis sebagai upaya untuk memfvisualisasikan pemikiran dari penciptaan tema-tema fantasi dalam akun @Plesbol_Pusat di *Instagram* :

Gambar 2.1
Gambaran garis besar pemikiran dari penciptaan tema-tema fantasi



Dalam sebuah percakapan kelompok, dalam hal ini adalah para pengikut akun Instagram @Plesbol_Pusat yang melakukan percakapan baik dalam kolom komen, cerita-cerita lalu didramatisasi dalam konteks situasi di masa lalu, masa depan, di luar, atau dalam kelompok disampaikan oleh akun tersebut dalam unggahannya. Selanjutnya tema fantasi merupakan hasil “reaksi berantai” berbentuk rangkaian fantasi yang dibagi bersama di antara mereka, baik antara akun tersebut dengan pengikut Instagramnya maupun antar sesama pengikut akun

Instagram @Plesbol_Pusat. Pengikut akun @Plesbol_Pusat menerima, merespon, dan mengaktualisasikan rangkaian fantasi yang dibentuk oleh akun tersebut dalam menggambarkan dirinya sebagai sebuah akun yang unik ,nyeleneh, serta lucu atas dasar pada unggahan mereka yang bertema humor yang telah diunggahnya. Analisis tema fantasi menawarkan bentuk kritik retorik yang melihat bagaimana mendramatisasi dalam komunikasi dapat menggambarkan dan membentuk penggambaran diri sebuah akun yang humoris.

Melalui teori konvergensi simbolik menjelaskan tentang proses pertukaran pesan yang menimbulkan kesadaran kelompok yang menghasilkan hadirnya makna, motif, dan juga persamaan bersama. Tema- tema fantasi dalam akun instagram @Plesbol_Pusat muncul melalui makna, motif, dan persamaan bersama yang muncul dari interaksi akun tersebut dengan pengikut akun *instagramnya* dan antar pengikut akun *instagramnya*. Tema-tema fantasi tersebut muncul melalui caption, gambar yang bertema humor yang dibuat oleh akun tersebut dalam unggahan nya.

Proses mengunggah baik video, foto, maupun teks menjadi bagian dari isi atau konten media dalam media sosial, seperti fantasi lelucon, cerita, analogi, ritual, dan permainan kata-kata akan membawa ke arah pemusatan makna dan perasaan dari para pengikut akun tersebut yang terlibat di dalamnya. Pemusatan makna melalui pertukaran fantasi menciptakan realitas simbolik bersama atau ini yang dinamakan terjadinya konvergensi simbolik dari makna-makna individu terhadap simbol yang di *upload* melalui media sosial. Dramatisasi dalam setiap unggahan menciptakan rantai fantasi yang dapat membentuk para pengikutnya

semakin kohesif, padu atau berdekatan dan bahkan dapat memengaruhi masyarakat secara umum di dunia nyata.

Dengan demikian, realitas diciptakan melalui komunikasi. Komunikasi mendramatisasi pesan melalui permainan kata-kata, dan lainnya dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan khalayak dan membangkitkan semangat berinteraksi menjadi bagian dari tema fantasi para pengikut akun tersebut di media sosial serta khalayak isi media di dalamnya. Tema fantasi yang berhasil didramatisasi menjadi rantai fantasi yang memadukan intensitas dan kegairahan partisipan komunikasi dan mendapatkan *fans* atau *follower* banyak. Hal ini menciptakan terbangunnya simbol-simbol hasil pertukaran pesan melalui fantasi setiap unggahan dari akun tersebut. Simbolik yang muncul merupakan representasi dari cara pikir dan pandang tentang dunia dari sebuah generasi dalam penelitian ini adalah para pengikut akun tersebut.

Tema-tema fantasi tersebut menjadikan akun tersebut memiliki *positioning* yang kuat ketika memengaruhi sensasi maupun persepsi para pengikut akun tersebut dalam membangun realitas melalui konvergensi simbolik. Transaksional komunikasi antara akun tersebut terhadap pengikutnya dalam istilah media sosial adalah *follower-nya*, melalui bentuk umpan balik berupa *like*, *comment*, *share*, *repost*, dan lainnya. Transaksional tersebut memperkuat pertukaran fantasi yang membentuk realitas simbolik bersama dan kohesif di antara mereka.

d. Metode Analisa Tema Fantasi

Metode untuk mengoperasionalkan teori ini dikenal dengan istilah *Fantasy Theme Analysis* (Analisis Tema Fantasi), sebagaimana memahami teori ini perlu kita pahami istilah-istilah kunci dalam (Analisis Tema Fantasi), yaitu : (Suryadi, 2010:432).

1. *Fantasy Theme* (Tema Fantasi)

Dapat diartikan tema fantasi sebagai sebagai isi pesan yang di dramatisasi hingga menciptakan rantai fantasi. Tema fantasi sebagai dramatisasi pesan yang berupa lelucon, analogi, permainan kata, cerita, dan sebagainya yang memompa semangat beinteraksi. Dramatisasi pesan terjadi bila kelompok memperbincangkan peristiwa yang terjadi di luar kelompok atau membicarakan peristiwa yang sama yang dialami anggota kelompok pada masa lalu. Dramatisasi pesan juga terjadi ketika anggota kelompok berbicara tentang hal-hal yang terkait dengan masa depan.

2. *Fantasy Chain* (Rantai Fantasi)

Rantai fantasi terbentuk ketika pesan yang didramatisasi oleh anggota kelompok berhasil mendapat tanggapan dari anggota kelompok yang lainnya sehingga meningkatkan intensitas dan kegairahan dari para partisipan dalam berbagi fantasi. Rantai fantasi yang sudah terbentuk akan menciptakan konvergensi simbolik dan landasan penyatuan makna bersama.

3. *Fantasy Type* (Tipe Fantasi)

Pada teori ini diartikan tipe fantasi sebagai tema-tema fantasi yang berulang dan dibicarakan pada situasi yang lain, dengan karakter yang lain, dan latar belakang yang lain, namun dalam alur cerita yang sama. Jika kerangka narasi sama, tetapi tokoh, karakter, atau settingnya berbeda, maka tema tersebut dapat dikelompokkan dalam satu jenis fantasi yang sama. Sedangkan, jika terdapat beberapa tema fantasi atau kerangka narasi yang berbeda, maka terdapat beberapa tipe fantasi. Tipe fantasi adalah kerangka narasi yang bersifat umum yang terkait dengan pertanyaan atau masalah tertentu. Mereka yang telah berinteraksi lama akan mengembangkan semacam *symbolic cue* atau petunjuk simbolis yang biasanya telah dipahami bersama oleh suatu anggota kelompok yang pada akhirnya akan menjadi *inside joke* di dalam kelompok tersebut.

4. *Rhetorical Visions* (Visi Retoris)

Tema-tema fantasi yang telah berkembang dan melebar keluar dari kelompok yang mengembangkan fantasi tersebut pada awalnya akan berkembang menjadi visi retoris. Perkembangan fantasi tersebut akan menjadi fantasi masyarakat luas dan membentuk *rhetorical community* (komunitas retoris). Fenomena konstruksi sosial dalam konvergensi simbolik dinamakan *rhetorical visions*. Tema fantasi telah berkembang dan melebar keluar dari kelompok yang mengembangkan fantasi tersebut pada awalnya. Pengembangan ini tentunya dipengaruhi berbagai faktor, salah satu di antaranya peran tokoh-tokoh yang terlibat (*dramatis personae* atau *character*) sebagai agen sosial dalam media sosial.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variable yang di rumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variable tersebut yang dapat di amati. Dapat di definisikan variable secara operasional sama dengan mendeskripsikan variable penelitian sedemikian rupa sehingga variable tersebut bersifat spesifik, tidak berinterpretasi ganda dan terukur (Sugiyono,2006:74). Di bawah ini peneliti akan membahas tentang definisi operasional dari penelitian:

1. Plesetan

Plesetan sering dipakai secara luas dalam masyarakat untuk merubah suasana formal menjadi suasana informal untuk menyampaikan pendapat atau gagasan dengan bahasa humor untuk menciptakan suasana yang lebih santai. Plesetan pada dasarnya adalah mengubah makna sebenarnya dari singkatan-singkatan yang populer. Plesetan adalah setiap ujaran yang didukung oleh satuan lingual, baik dalam bentuk kata, frasa, klausa, kalimat, maupun bentuk yang lebih besar yang bentuk dan maknanya disimpangkan dari sebenarnya (Suparno,1997:1).

Dapat dipahami bahwa bahasa plesetan yang berarti memplesetkan segala sesuatu yang sudah benar menjadi tidak benar yang secara sengaja agar menciptakan kelucuan dan sebagai wujud kekreatifan seseorang dalam mempermainkan bahasa. Salah satu penggunaan plesetan dalam masyarakat ditandai dengan banyaknya kreasi plesetan yang dituliskan yang bersifat unik atau tidak biasa.

2. Fantasi

Fantasi adalah pesan yang didramatisasi seperti permainan kata-kata, cerita, analogi, yang menghidupkan interaksi dalam sebuah kelompok. Fantasi juga terfokus pada cerita suatu tokoh maupun karakter secara naratif. Setiap individu akan saling berbagi fantasi karena kesamaan pengalaman atau karena orang yang mendramatisasi pesan tersebut memiliki kemampuan retorik yang baik. Suatu cerita, lelucon, atau permainan kata-kata yang sering terjadi dalam suatu kelompok tampaknya tidak bermakna apa-apa. Namun terkadang salah seorang dari anggota kelompok mengambil pesan tersebut kemudian membubui cerita itu dan mungkin mendramatisasi pesan dengan gaya cerita masing-masing.

3. Budaya Siber

Budaya siber tersebut merupakan sebuah nilai-nilai dari suatu budaya yang timbul dan terjadi berada di suatu ruang melalui perangkat teknologi melalui sebuah jaringan internet atau ruang siber, hal tersebut tidak hanya sebatas ruang yang ada di sebuah perangkat teknologi saja namun ruang siber juga ada di benak pikiran dari penggunanya yang langsung terhubung dengan teknologi internet.

Budaya siber itu dapat di artikan sebagai sebuah praktis sosial ataupun nilai-nilai dari suatu komunikasi dan juga interaksi antar pengguna yang muncul pada ruang siber bersumber dari hubungan antara manusia dan juga teknologi ataupun antar manusia dengan perantara sebuah teknologi. Budaya itu di produksi, di distribusikan, dan di konsumsi melalui jaringan *internet* dan jaringan yang terbentuk di antara penggunanya (Nasrullah,2015:78).

4. Plesbol

Plesbol atau kepanjangan dari Plesetan Bola merupakan sebuah akun yang di mana khusus membahas tentang berbagai hal di dunia olahraga khususnya dunia sepakbola namun memiliki konsep yang sifatnya tidak formal seperti akun informasi media sosial pada umumnya.

Akun tersebut terbentuk beberapa tahun terakhir tepatnya pada tahun 2011. Akun dari Plesetan Bola pertama kali hadir di jejaring sosial media di *twitter*, adapun nama *twitter* dari akun Plesetan Bola pada pertama kali adalah dengan *user name* akun @Plesbol_ dengan jumlah pengikut atau *followers* sekitar 20 ribu pengikut atau *followers* dan masih aktif membagikan *twitt* nya hingga tahun 2019. Berkembangnya tahun, berkembang pula teknologi yang dimana pihak Plesetan Bola juga mengganti haluannya menjadi Plesetan Bola di *instagram* yang dapat jumpai dengan nama akun @Plesbol_Pusat dengan pengikut atau *followers* terakhir yaitu sekitar 170 ribu pengikut atau *followers* hingga tahun 2019 sekarang.

C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu Yang Relevan

NO	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
1	Rahmat Ayyub (UIN Alauddin Makassar) (2017)	INTERAKSI SOSIAL DALAM DUNIA MAYA (Fenomenologi Cyber Tummyng dan Abu Youtubers Makassar)	Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif	<p>Interaksi sosial Tummyng dan Abu melalui dunia maya youtube</p> <p>a. Interaksi verbal Proses interaksi verbal di mana Tummyng dan Abu saling tukar percakapan satu sama lain contoh pada tayangan talk show, Tanya-tanya Tummyng dan Abu, DailyTummyng Abu.</p> <p>b. Interaksi Fisik Tummyng dan Abu melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh, posisi tubuh, ekspresi wajah dan kontak mata seperti adegan-adegan lucu Tummyng dan Abu di beberapa clip videonya agar tidak terlihat garing.</p> <p>c. Interaksi emosional Tidak semua bentuk interaksi emosional yang dilakukan oleh Tummyng dan Abu, seperti curahan perasaan tidak pernah di perlihatkan begitupun dengan suasana haru dan sedih.</p>
2	Ida Wahyu Sulistyandhah (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya) (2014)	TRANSFORMASI MENUJU CYBERCULTURE (Studi Kasus Online Shopping Di Lazada.Co.Id)	Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif	<p>Masyarakat di zaman sekarang ini suka dengan dengan online shop, Dalam budaya masyarakat maya beda dengan budaya masyarakat cyber. Pada masing-masing budaya memiliki karakteristik tersendiri dalam budaya online shop dengan pada toko offline.</p> <p>a. Perbedaan karakteristik budaya dalam masyarakat cyber dengan masyarakat nyata.</p> <p>b. Karakteristik budaya masyarakat nyata</p>
3	RIKANI MATUSOLIKHAH (Universitas Lampung)	KEBERIMBANGAN BERITA DALAM MEDIA SIBER (Analisis Isi Berita Konflik	Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode	Berdasarkan pengamatan terhadap 21 sampel berita konflik Pilkada Lampung selama Desember 2015 di Saibumi.com, dapat di simpulkan bahwa berita-berita di Saibumi.com menerapkan keberimbangan dengan cara yang berbeda. Keberimbangan tidak di tampilkan dalam ruang dan waktu yang sama, melainkan secara bertahap

	(2017)	Pilkada Lampung Periode Desember 2015 Di Saibumi.Com)	penelitian kuantitatif	dalam berita-berita pemutakhiran. Adapun rincian simpulan yang di dapatkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut.
--	--------	---	------------------------	---

1. Persamaan

- a. Penelitian Pertama : Sama-sama meneliti tentang komunikasi yang terjadi di dunia maya atau siber.
- b. Penelitian Kedua : Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan meneliti tentang budaya siber.
- c. Penelitian ketiga : Sama-sama meneliti subjek yang berada di media siber.

2. Perbedaan

- a. Penelitian Pertama : Lokasi, waktu dan tempat penelitian yang berbeda.
- b. Penelitian kedua : Meneliti tentang budaya online shopping dalam masyarakat *cyber*
- c. Penelitian Ketiga : Jenis Metode penelitian yang berbeda.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma tertanam kuat dalam sosialisasi para penganut dan praktisinya. Paradigma menunjukkan pada mereka apa yang penting, absah, dan masuk akal. Paradigma juga bersifat normatif, menunjukkan kepada praktisinya apa yang harus dilakukan tanpa perlu melakukan pertimbangan eksistensial atau epistemologis yang panjang (Mulyana,2003:9).

Penelitian ini dapat di lihat menggunakan paradigma *Paradigma konstruktivisme* ialah paradigma dimana kebenaran suatu realitas sosial dilihat sebagai hasil konstruksi sosial, dan kebenaran suatu realitas sosial bersifat relatif. *Paradigma konstruktivisme* ini berada dalam perspektif *interpretivisme* (penafsiran) yang terbagi dalam tiga jenis, yaitu interaksi simbolik, fenomenologis dan hermeneutik. *Paradigma konstruktivisme* dalam ilmu sosial merupakan kritik terhadap paradigma *positivis*. Menurut paradigma *konstruktivisme* realitas sosial yang diamati oleh seseorang tidak dapat digeneralisasikan pada semua orang, seperti yang biasa dilakukan oleh jenis *positivis*. Konsep mengenai *konstruksionis* diperkenalkan oleh sosiolog *interpretative* Peter L.Berger bersama Thomas Luckman. Dalam konsep kajian komunikasi, teori konstruksi sosial bisa disebut berada diantara teori fakta sosial (Eriyanto,2004:13).

Paradigma *konstruktivisme* memiliki beberapa kriteria yang membedakannya dengan paradigma lainnya, yaitu ontologi, epistemologi, dan metodologi. Level *ontologi*, paradigma *konstruktivisme* melihat kenyataan sebagai hal yang ada tetapi realitas bersifat majemuk, dan maknanya berbeda bagi tiap orang. Dalam *epistemologi*, peneliti menggunakan pendekatan subjektif karena dengan cara itu bisa menjabarkan pengkonstruksian makna oleh individu. Dalam metodologi, paradigma ini menggunakan berbagai macam jenis pengonstruksian dan menggabungkannya dalam sebuah konsensus (kesepakatan kata atau permufakatan bersama mengenai pendapat, pendirian, dan sebagainya). Proses ini melibatkan dua aspek: hermeunetik dan dialetik. *Hermeunetik* merupakan aktivitas dalam mengkai teks percakapan, tulisan, atau gambar. Sedangkan dialetik adalah penggunaan dialog sebagai pendekatan agar subjek yang diteliti dapat ditelaah pemikirannya dan membandingkannya dengan cara berpikir peneliti. Dengan begitu, harmonitas komunikasi dan interaksi dapat dicapai dengan maksimal (Neuman,2003:75).

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan di lakukan dengan melibatkan berbagai metode yang ada (Moleong,2011:5). Penelitian kualitatif dalam arti penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau metode statistik. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitaskualitasnya, alih-alih mengubah menjadi entitas-entitas kuantitatif (Mulyana,2006:150).

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang di gunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai *instrument* kunci, teknik pengumpulan data di lakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono,2012:1).

B. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun metode yang di gunakan yaitu *Non-Probability Sampling*, Merupakan metode sampling yang setiap individu atau unit dari populasi tidak memiliki kemungkinan (*non-probability*) yang sama untuk terpilih. Ada pertimbangan-pertimbangan tertentu yang mendasari pemilihan sampel. Biasanya, pertimbangan-pertimbangan tersebut di sesuaikan dengan latar belakang fenomena yang di angkat dan tujuan penelitian (Herdiansyah,2010:106).

Teknik yang di pilih di gunakan yaitu *Accidental Sampling*, dari kata accidental sudah dapat memberikan gambaran kepada kita bahwa teknik ini berdasarkan pada prinsip "ketidak sengaja" (*accidental*). Ketidak sengaja terjadi karena berbagai faktor, seperti kemudahan dan situasi kondisi yang terjadi pada saat itu. Sebagai contoh, ketika ingin memilih sample pengunjung di suatu pasar tradisional, Peneliti dapat langsung memilih pengunjung mana saja yang kebetulan lewat di hadapan peneliti tanpa pertimbangan apa pun selain kemudahan (Herdiansyah,2010:106).

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah informan yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami objek penelitian tersebut (Bungin,2011:78).

Dan yang menjadi subjek penelitian ini adalah para penggemar atau *fans* sepakbola yang berada di Pekanbaru yang paham, pernah mengetahui serta mengikuti akun @Plesbol_Pusat secara mendalam dimedia sosial *Instagram*.

2. Objek penelitian

Objek penelitian sebagai variabel penelitian, yaitu sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian (Arikunto,2010:29).

Objek penelitian ini yaitu "*Plesetan* sebagai fantasi dalam budaya siber studi pada akun @Plesbol_Pusat di media sosial *instagram*"

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Wawancara di lakukan dimana pada tempat para kelompok penggemar atau *fans* sepakbola di Pekanbaru berada, berkumpul maupun sedang beraktifitas. Seperti halnya diacara rutin *Fun* Futsal, acara Nonton Bareng, Maupun lokasi-lokasi lain yang tidak sengaja terdapat subjek atau informan yang sesuai dengan yang di inginkan.

2. Waktu Penelitian

Adapun rencana waktu penelitian dapat di lihat dari tabel di bawah berikut:

**Tabel 3.1
Jadwal Kegiatan Penelitian**

NO	JENIS KEGIATAN	Bulan dan Minggu Ke																												KET				
		JUNI-AGUSTUS				SEPTEMBER				OKTOBER - NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI				FEBRUARI				MARET								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Persiapan dan Penyusunan UP	X	X	X	X																													
2	Seminar UP					X	X																											
3	Revisi UP							X	X																									
4	Riset									X	X																							
5	Peneliti Lapangan											X	X																					
6	Pengolahan Dan Analisis Data													X	X	X	X																	
7	Konsultasi Bimbingan Skripsi																	X	X	X	X	X	X											
8	Ujian Skripsi																							X	X									
9	Revisi dan Pengesahan Skripsi Pengadaan Serta Penyerahan																													X	X			
10	Skripsi																															X	X	

D. Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data di bedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Dalam penelitian ini jenis data yang di gunakan dengan beberapa teknik yang saling mendukung satu sama lain yaitu data sekunder dan data primer:

1. Data primer

Data primer adalah data yang di peroleh langsung dari sumber pertama atau tangan pertama di lapangan. Data primer merupakan sumber data yang di dapatkan langsung dari narasumber, sehingga tingkat kebenaran datanya lebih terpercaya karena langsung dari sumbernya, seperti data yang di dapat oleh peneliti pada saat melakukan wawancara dengan para informan dan mengobservasi perilaku mereka secara langsung dalam penelitian (Kriyantono,2006:41).

Data Primer pada pedelitian ini yaitu data yang di dapat dari objek dan subjek penelitian. Dan sumber nya adalah akun @Plesbol_Pusat di *Instagram*. Serta berupa hasil Wawancara, Obervasi maupun Dokumentasi di lokasi yang bersumber dari objek dan subjek penelitian.

2. Data sekunder

Data sekunder yaitu data yang di peroleh dari pihak kedua atau sumber sekunder. Data sekunder memberikan penjelasan mengenai data primer (Kriyantono,2006:42).

Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah kajian literatur, studi kepustakaan, artikel, jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang di lakukan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono,2013:224). Dalam penelitian pengumpulan data di lakukan dengan beberapa teknik yang relevan saling mendukung satu sama lain yang di peroleh dari :

1. Observasi Langsung

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara nya yang terpenting yaitu proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono,2013:145).

Observasi langsung yang di lakukan oleh peneliti di realisasikan dengan cara mencatat berupa informasi yang berhubungan dengan orang-orang yang sedang melihat, mengakses maupun pernah mengetahui akun @Plesbol_Pusat di *Instagram*. Dengan meneliti secara langsung dapat memahami konteks data dalam berbagai situasi, maksudnya dapat memperoleh pandangan secara menyeluruh. Untuk itu dapat melakukan pengamatan secara langsung dalam mendapatkan bukti yang terkait dengan objek penelitian.

2. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan antara peneliti dengan seseorang yang berharap mendapatkan informasi penting, seseorang tersebut di asumsikan mempunyai informasi penting tentang suatu objek (Kriyantono,2006:98).

Wawancara yang di lakukan adalah wawancara tidak berstruktur, di mana di dalam metode ini memungkinkan pertanyaan berlangsung santai, arah pertanyaan lebih terbuka, tetap fokus, sehingga di peroleh informasi yang kadang pembicaraannya tidak kaku. Adapun dalam pengumpulan data telah menyiapkan pertanyaan untuk melakukan wawancara secara langsung kepada informan yakni orang-orang yang sedang melihat, mengakses maupun pernah mengetahui akun @Plesbol_Pusat di *Instagram*. Proses tersebut di lakukan dengan tujuan untuk memperoleh data secara luas dan menyeluruh sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi sebuah instrumen pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan data yang di perlukan untuk melengkapi data-data penelitian (Kriyantono,2006:118).

Peneliti mencari data yang di perlukan sebagai penunjang kevalitan penelitiannya yaitu dengan cara mencari dokumen-dokumen yang di butuhkan untuk keperluan penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah

berlaku. Dokumen dalam penelitian bersumber dari dokumentasi yang dilakukan peneliti dengan informan.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian ini menggunakan teknik Triangulasi. Tujuan berada di lapangan adalah untuk mengeksplorasi data dan informasi, sehingga di perlukan kaidah-kaidah untuk mendapatkan informasi yang banyak dan akurat. Informasi yang di perlukan harus memenuhi syarat objektivitas sehingga peneliti harus melakukan triangulasi dalam mendapat atau menggali informasi. Teknik triangulasi sumber data adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Praktik triangulasi tergambar dari kegiatan peneliti yang bertanya pada informan A dan mengklarifikasinya dengan informan B serta mengeksplorasinya pada Informan (Satori, Djam'an & Komariah,2009:94-95).

Cara ini bisa mengurangi yang melekat pada suatu metode dan memudahkan melihat penjelasan yang peneliti kemukakan, yang perlu di cermati di sini adalah bahwa triangulasi menjamin bebasnya ancaman terhadap validitas (Alwasilah,2006:218).

G. Teknik Analisis Data

Analisi terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu (Milles dan Huberman,1992:15-19):

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan mengumpulkan data di lokasi penelitian dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan menentukan strategi pengumpulan data yang di pandang tepat dan untuk menentukan fokus serta pendalaman data pada proses pengumpulan data berikutnya.

2. Reduksi Data

Reduksi data di artikan sebagai proses pemilihan, pemusatan, perhatian, pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus menerus selalam proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung. Sebelum data benar-benar terkumpul antisipasi adanya reduksi data sudah tumpah waktu penelitiannya memutuskan kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data yang mana mau di pilih. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan akhirnya dapat di tarik dan di verifikasi.

Data kualitatif dapat di sederhanakan dan di transformasikan dalam aneka macam cara melalui seleksi ketat, ringkasan atau uraian yang singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas.

3. Penyajian Data

Alur penting yang kedua dari kegiatan analisis adalah penyajian data, penyajian ini di batasi sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian yang sering di gunakan pada data kualitatif pada masa yang lalu adalah teks naratif. Penyajian yang baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisi kualitatif yang valid.

Semuanya di rancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang perlu dan mudah di raih. Denga demikian seorang penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi dan menentukan apakah menarik kesimpulan yang benar atau terus melangkah melakukan analisis menurut saran yang di kiaskan oleh penyajian sebagai suatu yang berguna.

4. Penarikan Kesimpulan

Kegiatan analisis selanjutnya adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan juga di verifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu di lakukan sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis selama menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan atau akan lebih seksama dan memerlukan tenaga dengan peninjauan kembali serta tukar pikiran di antara teman sejawat untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam

seperangkat data yang lain. Makna-makna yang muncul dari data harus di uji kebenaran dan kecocokan yang merupakan validitasnya.

Telah di temukan empat hal utama yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagai suatu yang saling menjalin pada saat sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk yang sejajar, untuk membangun wawasan yang di sebut analisi. Dalam pandangan ini tiga jenis kegiatan analisis dan kegiatan pengumpulan data itu sendiri merupakan proses siklus dan interaktif. Peneliti harus siap bergerak di atara empat sumbu kumparan itu selama pengumpulan data, selanjutnya bolak-balik kegiatan reduksi, penyajian, penarikan kesimpulan atau verifikasi selama sisa waktu penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian :

1. Sejarah Akun Plesbol

Nama : Plesbol.

Nama Lengkap : Plesetan Bola.

Akun *Instagram* : @Plesbol_Pusat.

Tema : Olahraga Sepakbola.

Tahun Berdiri : 2011.

Domisili : Medan (Sumatera Utara).

Tahun Aktif : 2011-Hingga Sekarang.

Pengikut Terakhir : 308 ribu pengikut.

Gambar 4.1
Logo Plesbol



Sumber : <https://twitter.com/masihPlesbol>

Gambar 4.2
Akun Plesbol Pusat di *Instagram*



Sumber : https://www.instagram.com/Plesbol_pusat/

Plesbol merupakan singkatan dari kalimat yaitu Plesetan Bola, akun ini pertama lahir sekitar tahun 2011. Pemilik akun ini saat sebelum akun sosial media *instagram* terkenal dan ramai penggunaanya seperti sekarang pihak dari Plesetan Bola terlebih dahulu aktif pada akun sosial media di *Twitter*. Akun dari Plesetan Bola ini memfokuskan membahas segala sesuatu hal mengenai dunia dalam sepakbola yang terkait baik itu info mengenai Liga, Klub, Pemain maupun Pelatih yang semua dikemas dan disandingkan dengan fakta-fakta yang terjadi dikenyataannya.

Kehadiran dari akun Plesbol Pusat ini sedikit banyak menarik perhatian dari para penggemar sepakbola yang menemukannya maupun mengaksesnya di sosial media *instagram*, hal tersebut lantaran akun tersebut yang mencoba memiliki keunikan serta ciri khas sendiri dalam proses penyampaian informasinya sebagai penarik serta pemuas para pengikutnya di sosial media *instagram*. Tidak heran hingga kini akun tersebut masih digemari dan diikuti hingga sekarang oleh

para penggemar sepakbola di tanah air yang menggunakan sosial media *instagram*.

2. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi dilakukannya wawancara pada penelitian ini terdapat di dua lokasi yang berbeda, berikut peneliti paparkan lokasinya sebagaimana dibawah berikut :

1. *Abege Cafe and Pool* Pekanbaru

Alamat : Jl. Arifin Ahmad No.108, Sidomulyo Tim., Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau 28289.

2. Rajawali Futsal Pekanbaru

Alamat : Jalan Rajawali No.8, Depan polsek, Kp. Melayu, Kec. Sukajadi, Kota Pekanbaru, Riau 28156.

B. Hasil Penelitian

Pada dalam bab ini penulis akan mencoba memaparkan hasil penelitian yang berjudul *Budaya Siber* dalam Komunitas Maya Studi pada akun Plesbol Pusat dimedia sosial *instagram*. Sebelum peneliti memaparkan hasil penelitian dilapangan secara lebih jauh, terlebih dahulu peneliti akan menjelaskan lebih jauh mengenai identitas secara umum subjek informan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Daftar Nama Informan Penelitian.

a. Nama : Doni Prayatna

Penggemar Klub : Liverpool

Status : Karyawan

b. Nama : Fajri

Penggemar Klub : Chelsea

Status : Karyawan

c. Nama : Zaki

Penggemar Klub : Manchester United

Status : Mahasiswa

d. Nama : Bastian

Penggemar Klub : Chelsea

Status : Mahasiswa

e. Nama : Yovi

Penggemar Klub : AC Milan

Status : Karyawan

Dari hasil wawancara serta dialog yang peneliti lakukan kepada para informan, peneliti menemukan bahwa akun *instagram* Plesbol Pusat sebagai salah satu media sosial yang dalam pemberian informasinya megambil tema terkait seputar di dunia sepakbola yang tertuju bagi para penggemar sepakbola di Indonesia yang mengikuti akun tersebut di sosial media *instagram*. Dan peneliti juga menemukan bahwa akun tersebut tidak hanya sifatnya memberi informasi saja tapi juga menghibur dengan cara yang dikemas cukup unik, hal tersebut muncul atas dasar akun tersebut memiliki konsep yang berbeda dengan akun sejenis lainnya mereka menggunakan suatu makna kalimat yang bersifat fantasi pada bahan *post* yang dibagikan nya di media sosial yaitu berupa julukan maupun

penamaan yang bersifat humor, “banyolan”, serta candaan yang dekat dengan kehidupan keseharian bagi para pengikut nya di sosial media *instagram*.

Berbagai bentuk fantasi yang terdapat pada akun tersebut tidak dipungkiri sedikit banyak memunculkan budaya baru yang menurut peneliti memberi pengaruh baik disaat bermedia sosialnya maupun dikenyataannya baik itu bagi sesama pengikut akun tersebut yang terkait dengan penelitian kali ini.

Beberapa bentuk fantasi yang telah disepakati dan diketahui bersumber dari informan yang peneliti dapatkan pada saat proses wawancara dilakukan dilokasi penelitian yang bersumber pada akun sosial media *instagram* Plesbol Pusat. Berdasarkan hasil wawancara pada bagian ini peneliti coba menguraikan ragam fantasi yang terdapat pada akun Plesbol Pusat tersebut yang merupakan sebuah pemaknaan serta pemahaman baru bagi para sesama penggemar sepak bola yang mengikuti akun tersebut.

Berikut peneliti jabarkan dibawah beberapa bentuk fantasi yang didapatkan dilapangan bersumber dari informan yang dilakukan secara wawancara bersifat pertanyaan dan juga dialog percakapan. Data pendukung sekunder juga digunakan pada tahap proses ini yang bersumber dari akun Plesbol Pusat dalam penelitian ini yang berperan sebagai objek penelitian serta sumber referensi lain yang berfungsi sebagai bahan pendukung lainnya.

Peneliti coba mengelompokkan bentuk fantasi yang ditemukan menggunakan kategori berdasarkan bentuk fantasinya antara lain yaitu diantara pada kategori Liga, Klub, Pelatih, Pemain dan lain-lain:

1. Bentuk Fantasi Pada Kategori Liga :

a. Uefa Champions League

Merupakan kompetisi paling bergengsi yang mempertemukan klub klub papan atas. Sebuah kompetisi yang sering terjadi pengembalian skor akhir yang dari sebelumnya kalah berbalik menjadi menang. Sebuah kompetisi yang sedikit banyak menguntungkan pemain pemain bintang dalam statistik pencapaian karir seperti jumlah goal dan lain-lain, contoh : Cristiano Ronaldo, Messi dan lain-lain. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : *Ueafa Cristiano League, Ueafe Comeback League.*

b. Uefa Eropa League

Merupakan suatu kompetisi yang sering di sebelah matakan karena kastanya bagi penggemar sepakbola karena tidak setinggi semenarik pada level *Uefa Champions League*. Jadwal berlaganya yaitu setelah jadwal *Uefa Champions League*. Atau tepatnya pada hari jumat dinihari. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan: *Liga Malam Jumat.*

Dalam bentuk fantasi pada kategori Liga ini didukung oleh pendapat dari salah satu informan yang telah mengetahui dan menyepakati dari maksud fantasi yang tedapat pada akun Plesbol Pusat tersebut, informan yang bernama bernama Zaki yang dimana menggemari klub sepakbola Manchester United berpendapat :

“iya aku sebagai *fans* MU udah gak asing lagi dengan julukan liga itu, karena ya bisa kita lihat lah kan MU beberapa musim terakhir sering main di Eropa League trus aku juga nonton MU kalau disiarkin di Tv lokal kalau lagi main di ajang Liga ini, bukti juga kan MU berhasil juara waktu 2 tahun terakhir di ajang Liga yang ini, jadi ya gak sulit lah untuk

aku paham tentang julukan ini karena jadwal tandingnya juga udah jelas, jadi karena itu si pihak akun Plesbol menggunakan kalimat tersebut ya karena itu” (wawancara pada 8 desember 2019).

Gambar 4.3
Skema Penggambaran fantasi *Liga Malam Jumat*



Sumber : <https://google.com>

Sementara menurut dari salah satu informan yang telah mengetahui dan menyepakati dari maksud fantasi pada kategori Liga yang terdapat pada akun Plesbol Pusat tersebut, informan yang bernama Fajri yang dimana menggemari klub sepakbola Chelsea berpendapat :

“Mikir juga dulu awal-awal baca pas julukan ini muncul di Plesbol, dipikir-pikir benar adanya juga, soalnya kita lihat lah hasil dari liga UCL ni gak tertebak kadang suka terjadi *comeback* atau pengembalian *agregat* skor, contoh aja yang paling sering kena Barcelona kan suka kali kena *php* di perempatan final atau gak semifinal yang sebelumnya mau mereka menang di tandang lawan malah jadi kalah main dikandang sendiri, jadi cocoklah dibilang kayak gitu”. (wawancara pada 30 november 2019).

Gambar 4.4
Skema Penggambaran fantasi *Uefa Comeback League*

Barcelona vs Liverpool	
UEFA Champions League - Semi-Final - Leg 1 of 2	
Barcelona 3 - 0 FT 30/19	Liverpool 4 - 0 FT 30/19
Aggregate: 4 - 3	
Barcelona 0	

Sumber : <https://google.com>

2. Bentuk Fantasi Pada Kategori Klub :

a. Chelsea

Salah suatu tim yang identik dengan jersey warna biru. Sebuah tim yang suka hobi bertahan layaknya sedang memarkirkan suatu bus pada jaman kepelatihan Jose Mourinho. Terdapatnya sebuah tontonan anak anak bertemakan kendaraan bus berwarna biru. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan: ***Tayo FC***

b. Manchester United

Merupakan tim yang lemah bertahan dan dianggap medioker saat ini berada di papan tengah beberapa tahun terakhir. Pemain barisan belakangnya yang dinilai suka melucu dan melawak hingga suka kebobolan. Salah satu klub yang ada di negara inggris dengan *fans* atau pendukung nya terbanyak. Sebuah tim klub asal inggris yang tersakiti saat ini serta yang sering dilirik untuk menjadi bahan ejekan/bullyan dimedia sosial. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : ***Mang Ujang, #GakEmyuGakMakan***

c. Arsenal

Klub tim asal london yang memiliki julukan resmi meriam london. Sebuah tim yang terkadang suka melucu dan kalah konyol oleh tim lemah. Klub sepakbola yang identik sering berada di posisi 4 klasemen akhir liga inggris. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : ***Meriam Lontong, KST Pusat***

d. Manchester City

Sebuah tim yang baru mulai kesuksesan pada level pencapaian klub nya dalam waktu 10 tahun terakhir kebelakang. Sejalan dengan hal tersebut *fans* ataupun pendukung nya juga yang baru muncul atau terbentuk beberapa tahun terakhir kebelakang. Pendukungnya dirasa belum terlalu banyak, dan merupakan pindahan dari pendukung klub lain. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : ***Ghoib FC / Uka uka***

e. Liverpool

Sebuah tim yang puasa gelar liga inggris cukup lama hampir kurang lebih 30 tahun. Pernah beberapa beberapa musim memiliki kesempatan berada di puncak klasemen tabel liga inggris, namun gagal untuk menjuarai liga disalip oleh peringkat dua dibawahnya. Memiliki logo klub berupa sebuah hewan unggas. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : ***NextYear FC, Bango FC.***

Dalam bentuk fantasi pada kategori Klub ini didukung oleh pendapat dari salah satu informan yang telah mengetahui dan menyepakati dari maksud fantasi yang terdapat pada akun Plesbol Pusat tersebut, informan yang bernama Fajri yang dimana menggemari klub sepakbola Chelsea berpendapat :

“bisa jadi faktor waktu jaman Jose Mourinho kembali ngelatih Chelsea mungkin, mourinho ni dia tipe pelatih yang dikenal suka nyuruh bertahan pemain belakangnya serapat mungkin waktu menit-menit akhir, kalau bisa pemain depan pun disuruhnya turun untuk bertahanan contoh ajalah waktu ngelatih MU gitu juga diterapkannya, faktor itu kayaknya yang buat chelsea dibidang kaya lagi parkir bus, pemain belakangnya pada merapat kalau udah unggul yang penting menang dari pada kalah, unik juga sampai bisa disebut sebutan Tayo FC dikatikan sama film anak kecil yang tentang

bus di tv itu kira-kira makanya biar lucu dan mirip sama admin Plesbolnya dijadiin pakai nama Tayo FC sampai sekarang.” (wawancara pada 30 november 2019).

Gambar 4.5
Skema Penggambaran fantasi *Tayo FC*



Sumber : <https://google.com>

Berdasarkan pemahaman dari informan istilah Tayo FC berasal dari saat jaman kembalinya sang mantan pelatih Jose Mourinho yang kembali melatih Chelsea, dimana gaya dari tipe bermain Chelsea dibuat sangat bertahan layaknya sedang memarkirkan sebuah bus dibagian pertahanan gawang Chelsea, dimana hal tersebut dilakukan oleh para pemain Chelsea dimenit-menit akhir saat pertandingan akan segera berakhir. Hal tersebut terjadi dikenyataannya pada musim tahun 2016-2017 Chelsea berhasil keluar menjadi juara liga inggris dibawah asuhan pelatih Mourinho berkat tipe permainannya tersebut. Dan dipilihnya nama Tayo didapatkan dari sebuah film anak anak yang menceritakan tentang Bus dan didalam film bus tersebut bus tersebut berwarna biru yang dimana dikenyataan warna biru merupakan warna yang sama dengan warna dari klub Chelsea tersebut.

Pada fantasi Klub Manchester United Zaki sebagai penggemar klub tersebut, berpendapat :

“kalau menurut istilah yang lama lama dulu yang aku tau sebutannya setan merah, manchunian kalau ga munyuk, kalau sekarang jadi itu gara-gara ya bisa jadi karena dari singkatan nama klub barangkali ya bang dari yang awalnya huruf M dan U, jadi dirasa rasa sama mereka apa aja naman yang terdekat disebutlah itu mangkanya jadinya Mang Ujang julukannya sampai sekarang, kayaknya sih gitu.” (wawancara pada 8 desember 2019).

Gambar 4.6
Skema Penggambaran fantasi Mang Ujang



Sumber : <https://google.com>

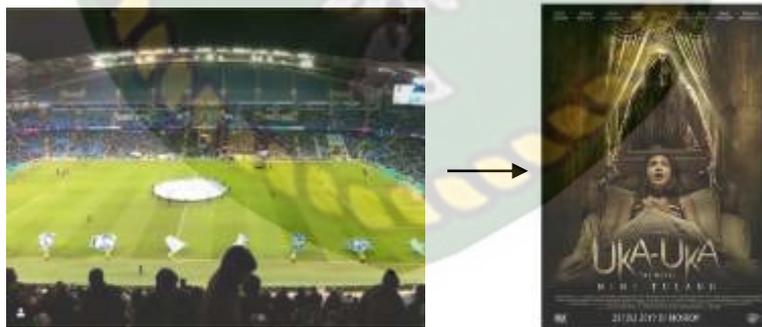
Menurut informan istilah Mang Ujang berdasarkan plesetan terdekat yang diawali dari singkatan huruf dari naman klub Manchester United yaitu MU, dari dua huruf itulah kenapa mungkin dari pihak akun Plesbol melebeli klub tersebut dengan istilah Mang Ujang sekarang. Serta nama Ujang sendiri menurut peneliti identik dengan nama-nama asli yang berasal dari Indonesia yaitu berasal dari Jawa Barat.

Pendapat fantasi pada kategori Klub untuk fantasi pada klub Manchester City dan Liverpool dikemukakan oleh salah satu informan yang telah mengetahui dan menyepakati dari maksud fantasi yang terdapat pada akun Plesbol Pusat tersebut, informan yang bernama Doni yang dimana menggemari klub sepakbola Liverpool mengatakan :

“sepemahaman aku ngikutin Plesbol kalau ga salah uka-uka itu dari film hantu horor indo, jadi mungkin sama orang Plesbol di namain uka-uka karena biar berasa horor aja kayanya, lagian juga kan stadion orang tu sesekali suka terlihat gak penuh dulu kalau lagi tanding terus juga bangku tengah aja kadang yang terisi area diatas-atas ga terlalu penuh masih nampak bolong bolong yang ga terisi kalau nonton waktu *live*,, paling ya partai-partai besar aja yang terliat penuh kadang. Makanya sesekali juga pernah dikatain klub ghoib kan, klub kemarin sore juga ya maklum la mungkin *fans* orang tu baru muncul pas aguero nyetak goal drama buka-buka baju di menit akhir waktu lawan klub *QPR* dulu pas jaman-jamannya tahun 2012 habis itu angkat trofi juara liga Inggris mereka”. (wawancara pada 30 november 2019).

Julukan ini menurut pemahaman informan berdasarkan film horor yang berjudul sama dengan julukan tersebut bertemakan horor, hal tersebut dikaitkan dengan Manchester City karena Manchester City saat bertanding stadionnya sering tidak penuh jadi hal tersebut seakan akan seperti keadaan yang sepi dan horor.

Gambar 4.7
Skema Penggambaran fantasi Uka-uka FC



Sumber : <https://google.com>

Pendapat tersebut didukung dengan nama dari stadion Manchester City tersebut yaitu “*Etihad Stadium*” sering di plesetkan dengan kata kata “*empty*” had kata “*empty*” tersebut kalau diartikan kebahasa indonesia yaitu “kosong”.

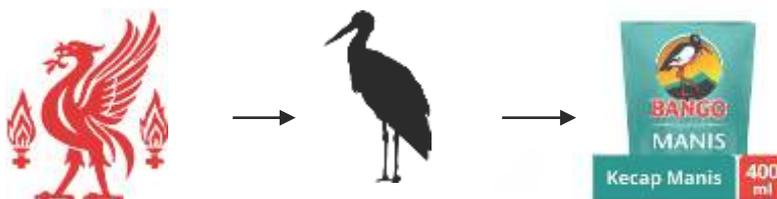
Hal tersebut tentu tidak sepenuhnya benar alasan sebenarnya dimungkinkan karena faktor klub Manchester City sendiri yang baru bangkit setelah pindah tangan kepemilikan oleh pengusaha minyak asal arab yang menopang dari segi baik itu dari segi finansial, pelatih, pemain hingga supporter dimana hal tersebut menjadikan mereka salah satu tim klub papan atas liga inggris saat ini dimana dari semua hal tersebut baru memicu munculnya atau terbentuk kembali para supporter *fans* dari klub tersebut, yang dari sebelumnya pernah menyukai klub tersebut maupun pindahan dari supporter *fans* klub lain pada saat itu.

Dan informan Doni juga ikut memberikan pendapat fantasi terkait yang iya ketahui dan sepakati mengenai klub yang disukai olehnya yaitu Liverpool :

“iya itu karena logo klub kami lah yang kaya bentuk hewan burung, bahkan dulu ada pernah juga disebut sama *fans* klub klub lain liverpool ni klub kecap bango karena logonya itu, kalau *Next Year FC* karena kali klub kami pernah gagal kalau udah dekat dengan juara di liga inggris kemungkinan karena faktor itu jadinya disebut itu sama mereka, tapi semoga lah tahun ini kami diperingkat satu semoga aja ga kejadian lagi kaya tahun tahun sebelumnya”. (wawancara pada 30 november 2019).

Atas dasar pernyataan dari informan tersebut istilah dari Bango bersumber atas dasar logo klub liverpool yang berberntuk seperti hewan burung bangau, sehingga dikesehariannya klub tersebut mendapat istilah julukan Bango FC bahkan kecap bango juga sempat dijuluki sebagaimana yang telah diberitahu oleh informan.

Gambar 4.8
Skema Penggambaran fantasi Bango FC



Sumber : <https://google.com>

3. Bentuk Fantasi Pada Kategori Pelatih :

a. Unai Emery

Pelatih tersebut sosoknya maupun rambutnya dianggap mirip dengan pemain film *Avengers* yaitu Tom Hiddleston. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : **Loki Asgard**.

Gambar 4.9
Skema Penggambaran fantasi Loki Asgard



Sumber : <https://google.com>

b. Arsene Wenger

Keduanya sama sama sudah berumur, secara fisik juga keduanya kurus namun tetap sehat seperti tidak pada umurnya. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : **Tok Dalang Upin Ipin**.

Gambar 5.0
Skema Penggambaran fantasi Tok Dalang



Sumber : <https://google.com>

c. Carlo Anceloti

Mukanya serta nama dikaitkan dengan mantan pemimpin dari tokoh dari mantan ketua Muhammadiyah yaitu Din Syamsudin, yang keduanya dianggap memiliki kecocokan keduanya. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : **Haji Syamsudin.**

Gambar 5.1
Skema Penggambaran fantasi Haji Syamsudin



Sumber : <https://google.com>

d. Jose Mourinho

Pelatih tersebut dianggap memiliki tipe gaya pelatih dan permainan yang bersifat bertahan, juga suka memberi perintah agar pemain depan agar turun kebelakang untuk membantu bertahan. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : **Mentri Pertahanan.**

Pada fantasi pada kategori Pelatih ini, diperkuat dari pendapat dari menurut salah satu informan yang telah mengetahui dan menyepakati dari maksud fantasi yang terdapat pada akun Plesbol Pusat tersebut, informan yang bernama Fajri yang dimana menggemari klub sepakbola Chelsea mengutarakan :

“iya aku bisa liat contohnya aja Jose Mourinho, gak heran dia dinamain menteri pertahan, ya aku sebagai orang yang suka nonton kalau chelsea lagi main bertanding mengakui kalau tipe permainan dia waktu kembali melatih chelsea tahun 2013-2014 memang bertahan, buktinya setahun

kemudian musim 2014-2015 kami bisa juara dengan gaya bermain sangat bertahan dari Mourinho itu”. (wawancara pada 30 november 2019).

4. Bentuk Fantasi Pada Kategori Pemain :

a. Romelu Lukaku

Sama-sama berposisi striker, berbadan tinggi, serta sama-sama terlahir memiliki berkulit gelap. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : *Dzumafo*

Gambar 5.2
Skema Penggambaran fantasi Dzumafo



Sumber : <https://google.com>

b. Jesse Lindgard

Pelafalan nama belakang pemain tersebut yang disambungkan mirip, dikaitkan dengan youtuber dalam negeri, serta karena hobi sang pemain yang doyan bermain sosial media. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : *Atta Halilindgard*.

Gambar 5.3
Skema Penggambaran fantasi Atta Halilindgard



Sumber : <https://google.com>

c. Criss Smalling

Penyambungan dari pelafalan nama belakang pemain tersebut serta dikaitkan dengan pemain dengan posisi yang sama yaitu Paolo Maldini yang pernah bermain untuk ac milan, dirasa mirip juga mukanya. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : *Smalldini*.

Gambar 5.4
Skema Penggambaran fantasi Smalldini



Sumber : <https://google.com>

d. Shinji Kagawa

Mukanya dirasa mirip dengan vokalis band asal Indonesia yaitu Hijau Daun. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : *Dide Hijau Daun*.

Gambar 5.5
Skema Penggambaran fantasi Dide Hijau Daun



Sumber : <https://google.com>

e. Roberto Firmino

Sering dirasa memiliki sifat murah senyum dan senyuman yang lebar sehingga terlihat giginya yang sangat putih dan terawat, dihubungkan dengan produk pasta gigi dalam negeri. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : **Duta Pepsodent**

Gambar 5.6
Skema Penggambaran fantasi Duta Pepsodent



Sumber : <https://google.com>

f. Gabriel Jesus

Pemain tersebut mukanya dimiripkan dengan salah satu konten kreator di instagram yaitu Muhammad Rijal dari akun BangIjalTV. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : **BangIjalTV**

Gambar 5.7
Skema Penggambaran fantasi BangIjalTV



Sumber : <https://google.com>

g. Welbeck

Keduanya sama sama memiliki mata serta senyum yang lebar, dan juga raut muka yang dianggap mirip dengan presenter asal indonesia tersebut. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : ***Tukul Arwana***

Gambar 5.8
Skema Penggambaran fantasi Tukul Arwana



Sumber : <https://google.com>

h. Mesut Ozil

Wajahnya dianggap mirip dengan aktor tersebut. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : ***Dimas Anggara***.

Gambar 5.9
Skema Penggambaran fantasi Dimas Anggara



Sumber : <https://google.com>

i. Luka Modric

Paras mukanya dirasa mirip dengan gitaris dari band asal indonesia yaitu Wali. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : ***Apoy Wali***.

Gambar 6.0
Skema Penggambaran fantasi Apoy Wali



Sumber : <https://google.com>

j. Virgil Van Dijk

Pada fisik terutama rambut sama sama berambut panjang dan dikuncir, serta juga sama sama memiliki tubuh yang tinggi dan berposisi dibarisan belakang pertahanan. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan :

Jandika Eka Putra.

Gambar 6.1
Skema Penggambaran fantasi Jandika Eka Putra



Sumber : <https://google.com>

k. Cristiano Ronaldo

Didapatkan atas berdasarkan penggabungan dari singkatan nama lengkapnya. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : ***Krisno***

l. David Luis

Pada nama belakangnya dimiripkan dengan salah satu marga batak yaitu Lubis. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : ***David Lubis***

m. Daniel Sturidge

Faktor dikarenakan pemain tersebut sering dilanda cedera beberapa tahun kebelakangan, dan juga jam terbang bermain diklubnya terhambat oleh hal itu. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : **Langganan BPJS**

n. Pierre Aubameyang

Dipilih atas nama tengahnya dan disambungkan dengan wewangian yang dekat dengan orang Indonesia yaitu kemenyan. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : **Baumenyan**.

o. Gareth Bale

Pemain tersebut pada waktu luangnya dia lebih sering menghabiskan untuk bermain golf dari pada berlatih bermain bola demi meningkatkan kualitas bermainnya di Real Madrid. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : **Pemain Golf**.

Pada fantasi pada kategori Pemain ini, diperkuat dari pendapat dari menurut salah satu informan yang telah mengetahui dan menyepakati dari maksud fantasi yang terdapat pada akun Plesbol Pusat tersebut, yaitu informan yang bernama Yovi yang dimana menggemari klub sepakbola AC Milan mengatakan :

“kreatif juga ya mereka, kadang suka gak kepikiran gitu sama aku pemain klub mana di cocokin dengan pemain klub yang mana, beberapa sih ada yang langsung aku tau dan ngerasa memang cocok pemain ini mirip dengan pemain atau tokoh orang lain. Contoh ajalah kayak Modric, Smalling, atau gak Lukaku yang dipake mukannya terus dicocokin kemuka orang lain. Tapi ya terkadang menurut aku ada yang ngerasa gak cocok paling aku coba *searching* di *google* kira-kira muka siapa yang lebih dicocokkan dengan muka pemain mana. Gitu kira kira kalau dari aku”. (wawancara pada 8 desember 2019).

Pendapat lain juga disampaikan menurut salah satu informan yang telah mengetahui dan menyepakati dari maksud fantasi yang terdapat pada akun Plesbol Pusat tersebut, salah satunya informan yang bernama Zaki yang dimana menggemari klub sepakbola Manchester United menjawab :

“kadang gak semua lihat dari muka jugak sih bang, bisa jadi nama atau gak ya kejadian kondisi asli dia di kenyataannya gimana, kalau dari klub MU sendirilah kita lihat sekarang, di Plesbol belakangan ini si Lindgard disebut Atta Halilingard kan, katanya karena dia doyan main sosial media yang berlebihan dan performa main dia jugak turun belakangan di musim ini jadi karena faktor contoh-contoh kaya gitu sih”. (wawancara pada 8 desember 2019).

Pada wawancaranya pendapat lain juga datang dari menurut salah satu informan yang telah mengetahui dan menyepakati dari maksud fantasi yang terdapat pada akun Plesbol Pusat tersebut, salah satunya informan yang bernama Bastian yang dimana menggemari klub sepakbola Chelsea mengutarakan :

“lumayan banyak juga lah yang aku tau julukan yang ada disana, faktor udah lama mungkin jadi pengikut Plesbol jadi udah paham lah cara mainnya, ya beberapa pemain yang aku tahu era-era sekarang ya kayak Van Dijk, Bale, si Jesus banyak lah lagi yang lain. Kayak gitulah kalau gak faktor dari mukanya, badannya, kelakuan dia di klub gimana atau keseharian pemain itu gimana kan paling seputar itu aja sih yang perlu dicocokin. Faktor akses kita seberapa sering sama akun itu sama pengetahuan kita juga seberapa dekat kita dengan pemain tersebut kan”. (wawancara pada 8 desember 2019).

5. Bentuk Fantasi Pada Kategori lain :

- a. Tagar / Hastag Tidak MU Tidak Makan

Mengisyaratkan apabila sebuah akun disosial media selalu membahas tentang klub mu karena dianggap mendapat respon lebih banyak dan lebih

mendatangkan *sponsor/endorse* dari produk produk lain. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : **#GakEmyuGakMakan**

b. Florentino Perez

Dianggap serupa karena sama sama memiliki serta menghasilkan finansial yang banyak dari sisi pekerjaanya. Bentuk fantasi yang diterima/diketahui informan merupakan : **Hotman Perez**

Pemahaman informan pada fantasi kategori ini juga disampaikan menurutnya telah mengetahui dan menyepakati dari maksud fantasi yang terdapat pada akun Plesbol Pusat tersebut, salah satunya informan yang bernama Bastian yang dimana menggemari klub sepakbola Chelsea berndapat :

“betul ini *hashtag* sempat heboh, kalau gak salah waktu MU main lagi jelek jeleknya masih musim ini jugak kok, segala hal dikaitkan dengan MU mau itu berita baik buruk tetap aja MU yang dibahas, karena *fans* mereka banyak tu jadi si Plesbol dikit dikit bawa MU.” (wawancara pada 8 desember 2019).

Pandangan disampaikan juga oleh informan Zaki yang menggemari klub sepakbola Manchester United, yang telah mengetahui dan menyepakati dari maksud fantasi yang terdapat pada akun Plesbol Pusat tersebut menjawab :

“haha iya sempat kesal juga sih bang klub kami disinggung terus waktu itu, kayak misalnya waktu heboh berita demo yang dijakarta ujung-ujungnya MU jugak yang kenak sindir karena ada pendemo yang bawa-bawa gambar MU di lokasi, tapi gapalah setidaknya walaupun klub kami terpuruk tapi mereka tetap perhatian walaupun sebenarnya lebih maksud menyindir atau gak ngejek”. (wawancara pada 8 desember 2019).

Telah peneliti paparkan diatas berbagai bentuk fantasi yang terdapat pada akun Plesbol Pusat di sosial media *instagram* yang dimana semua fantasi tersebut bersumber dari proses wawancara serta berdialog dilapangan terhadap beberapa informan yang sudah dijelaskan sebelumnya.

6. Mengkaitkan menggunakan Metode Analisis Tema Fantasi

Selanjutnya proses wawancara peneliti coba arahkan pada metode yang peneliti gunakan dalam penelitian kali ini yaitu metode Analisis Tema Fantasi pada metode ini terdapat 4 kategori diantaranya Tema Fantasi, Rantai Fantasi, Tipe Fantasi, dan Visi Retoris. Dapat dipaparkan hasilnya sebagai berikut :

1. **Tema Fantasi** : Merupakan isi pesan yang didramatisasi melalui lelucon, analogi, permainan kata ataupun cerita yang mana dapat meningkatkan semangat berinteraksi. Pembicaraan tersebut bersifat nyata karena berkaitan dengan aspek yang nyata.
 - a. Dalam point ini informan Fajri selaku penggemar Chelsea berpendapat :

“ya sesuai nama dari *username* akunnya juga kan dari nama akun nya aja udah plesetan lucu juga dulu pertama ngikutin di *instagram*, baca-baca dari keterangan deskripsi akunnya aja kita udah bisa tau juga kalau ini akun ngebahas hal-hal tentang dunia bola”. (wawancara pada 30 november 2019).
 - b. Dapat juga disampaikan oleh Zaki penggemar dari klub Manchester United mengatakan :

“pertama dulu iseng buka *instagram* muncul lah akun ni di *explore instagram* liat liat ini akun apa lah kan, ternyata akun bola, iseng liat isinya ternyata lawak juga berita tentang pemain bola semualah hampir berbau bola, menurutku aku perlu kan jadi ya aku *follow* aja buat bahan

nyari info juga kalau ketinggalan pertandingan”. (wawancara pada 8 desember 2019).

- c. Hal senada juga disampaikan oleh Doni penggemar dari klub Liverpool :

“iya dulu pertama tahu itu dari *explore* di *instagram* coba coba *stalking* kan unik juga ni akun nya kalimatnya kadang ejaannya suka diganti-ganti kayak di forum bola yang ada di *kaskus* lah kalau pernah nyoba main di forum *kaskus* kaya gitu aku ngerasainnya”. (wawancara pada 30 november 2019).

- d. Sedangkan menurut Yovi penggemar dari klub AC Milan berpendapat :

“menarik ya kalau menurut aku, pertama tahu juga dari teman karena dia suka senyum ketawa sendiri lilat akun itu. Penasaran kan aku coba buka ternyata betul juga, pertama gak paham juga kan sama konsep dari akun ni tapi karena nanya teman yang udah tahu lama-lama paham lah dikit dikit, udah aku ikuti juga di *instagram* beberapa bulan terakhir adalah mau enam bulan”. (wawancara pada 8 desember 2019).

- e. Serta juga Bastian penggemar dari klub Chelsea berpendapat :

“aku karena udah ngikutin Plesbol dari jaman *twitter* jadi ya udah paham aja kan kalau ini akun bertemakan dunia bola, apalagi sekarang orang pada mainnya di *instagram* jadi ya aku cari dulu akun si Plesbol ini, ternyata ada dan masih sama juga cara dia membagikan info nya, jadi ya aku udah pasti aku *follow* lah di *instagram*”. (wawancara pada 8 desember 2019).

2. **Rantai Fantasi** : Merupakan pesan yang didramatisasi berhasil mendapatkan tanggapan dari partisipan komunikasi, hingga meningkatkan intensitas dan kegairahan partisipan dalam berbagai fantasi. Intensitasi percakapan meningkat, antusiasme partisipan muncul dan timbul peningkatan rasa empati dan umpan balik diantara para partisipan komunikasi. Rantai fantasi menciptakan landasan pengertian bersama sehingga membuat kelompok mampu mencapai komunikasi yang lebih dekat.

- a. Mengenai poin pada kategori ini Zaki sebagai penggemar klub Manchester

United berpendapat :

“iya bisa kita lihat lah pada kalimat-kalimat di kolom gambar dari *posting* an akun mereka, kan selalu tu mereka gunain kalimat-kalimat asing yang kalau untuk orang awam sih bakal sama sekali gak paham sama itu, tapi karena kita yang udah pernah ngikutin dan jadinya tahu ya justru itu yang juga kan yang mereka tonjolin dari akun itu ke kita para pengikutnya, kaya misalkan MU sekarang sebutannya apa kan, yang selalu mereka pakai untuk bahan *posting* an nya”. (wawancara pada 8 desember 2019).

- b. Sedangkan menurut Yovi sebagai penggemar klub AC Milan berpendapat :

“waktu awal dulu kan nanya teman karena gak paham juga beberapa kalimat yang sering akun ni pakai, karena udah dijelasin dan nanya teman juga makin kesini sedikit banyak udah paham lah kata-kata yang sering dipakai sama akun itu, menarik sih kadang bikin kita mikir keras juga buat nyari artinya yang dimaksud dari kalimat yang sering mereka gunain itu apa”. (wawancara pada 8 desember 2019).

- c. Menurut Doni sebagai penggemar klub Liverpool berpendapat :

“lagian juga penggunaan kalimat-kalimat aneh dari mereka juga berlanjut sejauh itu masih masuk akal bagi yang udah paham, Contoh ajalah misalkan Arsenal atau Barcelona sekarang sering kali aku lihat disebutnya Decul atau KST kaya gitulah kurang lebih. Kalimat yang di pakai sama itu akun biasanya kan diplesetin sesuka mereka, biasa paling kalau ada julukan yang baru muncul sedikit dipikirin dulu dimana letak artinya seiring itu biasa julukan lama diganti sama julukan baru yang orang tu temuin.”. (wawancara pada 30 november 2019).

- d. Sementara menurut Bastian sebagai penggemar klub Chelsea menjawab :

“kalau untuk aku sih disitulah daya tarik akun ini ya, sebagai orang yang udah tau lama tipe akun ini ya cukup tertariklah untuk ngikutin akun ini sampai sekarang dengan cara mereka yang suka pakai gambar-gambar yang dipilih lucu terus diedit di kasih nama-nama aneh yang dimirip-miripkan kaya gitu gak heran kalau itu gaya dari akun itu masih laku banyak yang suka sampai sekarang”. (wawancara pada 8 desember 2019).

- e. Fajri sebagai penggemar klub Chelsea mengatakan :

“faktor yang punya akun juga berpengaruh ya kayanya, karena akun itu kadang bikin kita terpancing kesal maupun ketawa bagi yang ngikuint akun ini di *instagram*, apalagi kalimat-kalimat atau *caption* dari si *admin* nya suka ngegas kaya nyindir atau apa gitu setiap nge *post* kan jadi kadang ada yang kepancing juga untuk ikut-ikutan komen aku lihat.” (wawancara pada 30 november 2019).

3. **Tipe Fantasi** : Merupakan tema-tema fantasi yang berulang dan dibicarakan pada situasi yang lain, dengan karakter yang lain, dan latar yang lain, namun dalam alur cerita yang sama.

- a. Menurut Yovi sebagai penggemar klub AC Milan berpendapat :

“Akun Plesbol ni lucu lah pokoknya kalau udah ngerti kita, emang dulu aku kurang nangkap kalau mereka lagi bagi *post* atau liat komen gambarnya, kaya aku ni orang yang suka klub Milan ngerasa juga pernah lihat klub aku dibahas atau gak diejek terus dibilang klub suram gak kaya dulu lagi trus suka gonta ganti pelatih lah kaya sekarang”. (wawancara pada 8 desember 2019).

- b. Fajri sebagai penggemar klub Chelsea mengatakan :

“Sama kaya sindirian sebelumnya ya kan, sepeninggalan Mourinho kan embel-embel bermain bertahan suka parkir bus masih di dekatkan dengan Chelsea, jadi agaknya itu bahan mereka kalau dari Chelsea bahkan semenjak Lampard ngelatih Chelsea sampai sekarang juga masih disarankan main bertahan ajalah katanya kaya Mourinho dulu yang penting juara. Ya lucu aja sih akun Plesbol ini, tapi kembali ke orangnya lagi gimana dia mikir lelucon nya itu kan”. (wawancara pada 30 november 2019).

- c. Zaki sebagai penggemar klub Manchester United pada poin ini berpendapat :

“Haha udah kenyang kali aku bang lihat *bully* an yang ada di akun Plesbol ni, apalagi MU kan sehari gak bahas MU kurasa gak ciri khas Plesbol aku rasa. Mau MU main bagus jelek tetap aja dikomentar sama mereka kan, memang terbaik lah Mang Ujang ni. Terhibur-terhibur aja sih kalau ditanya pendapatnya tapi ya kadang *baper* juga tergantung konteks juga sih bang nyindir orang itu arahnya kemana, apalagi kalau *fans* klub musuh bebuyutan

ikut nimbrung ngejek mentang-mentang main lagi mantap musim ini”. (wawancara pada 8 desember 2019).

d. Doni penggemar klub Liverpool pada poin ini menjawab :

“Terhibur ya udah pasti kan ya, disindir tentu ada klub kami tapi untuk dulu kalau sekarang berkurang lah apalagi ditambah musim ini klub kami lagi bagus-bagusnya diatas klasemen jadi ya pede aja gitu lihat komen-komen *netizen* atau gak dari si Plesbol nya sendiri, lagian klub kami jarang di hina juga kan musim ini jadi disitu kali ya yang bikin senang nya kalau dari aku”. (wawancara pada 30 november 2019).

e. Bastian berpendapat penggemar klub Chelsea pada poin ini :

“doyan ngeplesetin nama pemain-pemain klub sih yang selalu ada dari dulu aku lihat, paling bedanya sekarang nama yang diplesetin nambah terus kan, menarik lah lucu juga kadang sampai senyum sendiri kalau pas muncul di timeline *instagram* aku”. (wawancara pada 8 desember 2019).

4. Visi Retoris : Merupakan tema-tema fantasi itu telah berkembang dan melebar keluar dari kelompok yang mengembangkan fantasi tersebut pada awalnya. Karena perkembangan tersebut, maka tema tema fantasi itu menjadi fantasi masyarakat luas dan membentuk semacam komunitas retorik.

a. Doni penggemar klub Liverpool pada poin ini menjawab :

“kalau untuk itu sih gak terlalu ya, paling ya selintas aja dirasa paham yaudah dicerna disimpan sendiri, lagi juga aku tahu akun ini spontan muncul di *instagram* ya paling buat tambahan referensi aku aja semisal ada bentuk candaan atau hinaan baru”. (wawancara pada 30 november 2019).

b. Senada dengan hal tersebut Bastian penggemar dari klub Chelsea berpendapat :

“gak pernah kayaknya, lagian gak gimana gimana juga sih sampai harus ngasih tau atau ajak ngomong sama orang lain tentang istilah yang ada ini atau akun sejenis kaya gini, lebih untuk hiburan konsumsi pribadi aja pernah ikut ngasih komentar di kolom akunnya tapi itu juga jarang, dari

yang jaman *twitter* dulu juga gitu, sebatas pemuas aja untuk dapetin info tentang dunia seputar bola kan”. (wawancara pada 8 desember 2019).

c. Sementara menurut Yovi penggemar dari klub AC Milan mengatakan :

“paling ya untuk bahan bahasan aja itu juga bagi yang ngerti dan paham kaya teman yang ngasih tahu aku tentang akun ini dulu misalnya, kalau gak paham ya gak nyambung juga kan obrolannya, ya kayak wawancara yang kita lakuin sekarang ni lah contohnya”. (wawancara pada 8 desember 2019).

d. Zaki penggemar dari klub Manchester United juga menjawab :

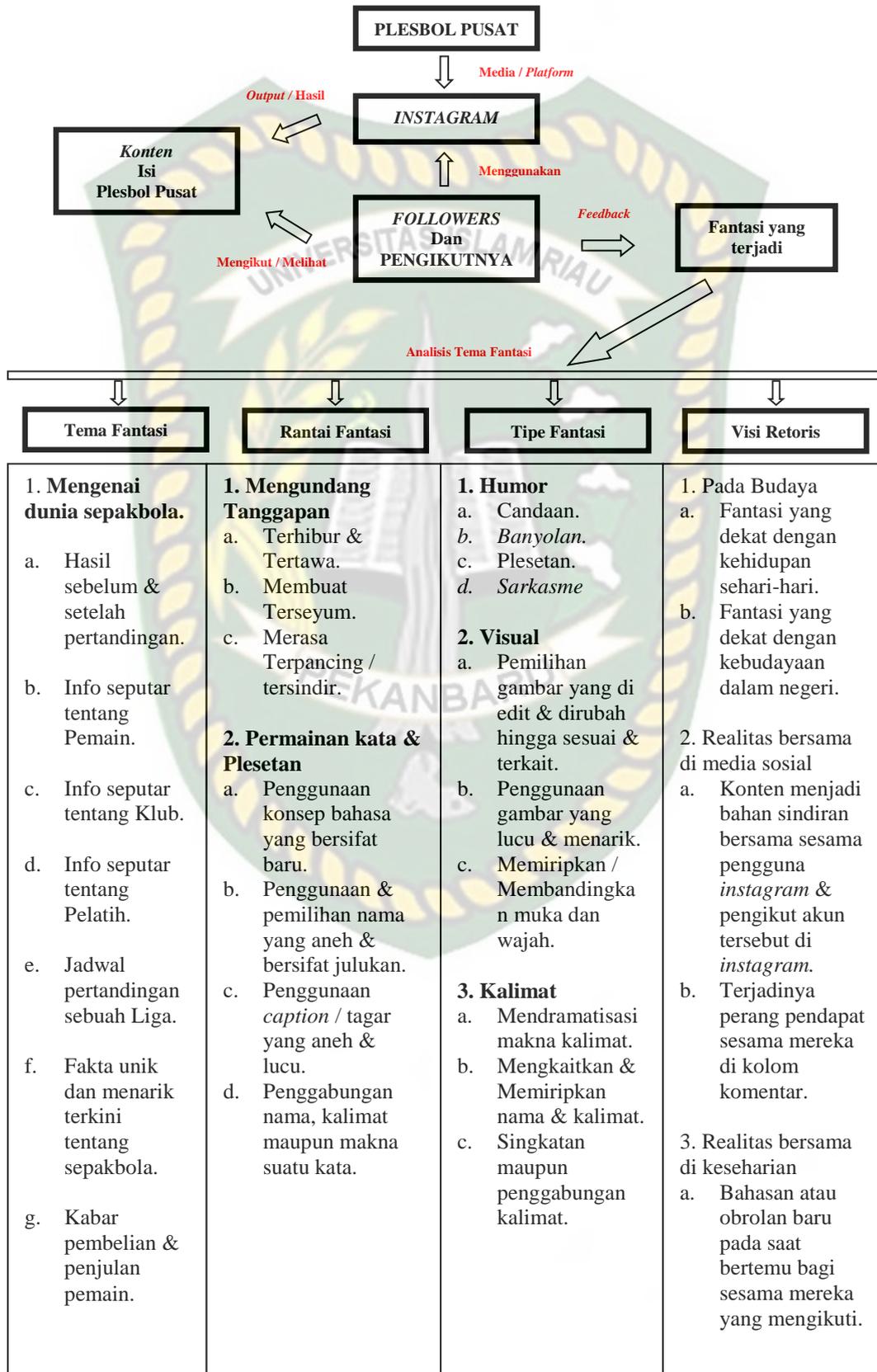
“lumayan pernah juga lah, semisal *nge tag* akun *instagram* kawan aku yang sama-sama juga *nge follow* si Plesbol itu juga paling untuk sebatas bahan *post* yang menjurus ngebahas MU atau klub kawan yang aku *tag* akun nya itu, pernah juga salah satu gambar aku jadiin *story whatsapp* yang menurut aku lucu kan terus di respon sama teman *story* itu yang lihat berarti menurut aku dia paham, sisanya ya paling ikut-ikutan komentar di kolom *instagram* si Plesbol kalau ada yang gak paham sama julukan-julukannya”.

e. Sedangkan menurut Fajri penggemar dari klub Chelsea mengatakan :

“sesama teman aku yang ngerti aja sih, kalau di akun *instagram* nya si Plesbolnya sendiri juga pernah tapi ya yang udah rame komen nya jadi aku tinggal masuk aja nimbrung ikut diskusi, pernah juga kalau gak salah lihat akun lain yang coba pakai nama-nama pemain yang udah ada di Plesbol ini mungkin mereka terinsparasi juga sama akun ini atau nyoba menjadi kaya mereka gak tau juga ya.” (Wawancara pada 30 november 2019).

Disini peneliti coba menggambarkan proses skema dari hasil yang telah peneliti dapatkan dari informan pada proses wawancara dilapangan dengan metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini dalam gambar berikut :

Gambar 6.2
Model proses pengkategorian berdasarkan Analisis Tema Fantasi



	<p>3. Terbaru, Terkini & Berkala</p> <ol style="list-style-type: none"> Terjadinya pembaharuan fantasi seiring berjalannya waktu. Fantasi dikaitkan dan disesuaikan dengan kondisi kenyataan yang sedang terjadi. <p>4. Unik & Berbeda</p> <ol style="list-style-type: none"> Penyampaian informasi berupa kalimat yang secara tidak terlalu formal. 	<p>4. Fakta</p> <ol style="list-style-type: none"> Hal yang sedang terjadi pada klub tersebut di kehidupan nyata. Hal yang terjadi pada klub tersebut di masa lalu. 	<ol style="list-style-type: none"> Sebagai bahan candaan maupun sindirian bagi sesama mereka yang sudah paham. <p>4. Pada akun Plebol</p> <ol style="list-style-type: none"> Merupakan akun hiburan tentang dunia sepakbola yang dikemas secara humor berupa plesetan. Sebuah akun yang suka menggunakan kalimat plesetan dan memiripkan wajah seseorang. Akun yang suka menyindir namun dikemas secara lucu & menarik. <p>5. Pada Umum</p> <ol style="list-style-type: none"> Menggambarkan suatu hal yang baru tentang dunia sepakbola. Menambah pengetahuan baru yang sifatnya unik tentang dunia sepakbola.
--	---	--	---

C. Pembahasan Penelitian

Pada bagian pembahasan kali ini peneliti coba menjelaskan serta menguraikan beberapa bagian dari hasil wawancara penelitian menggunakan metode yang peneliti gunakan dalam penelitian kali ini yaitu metode Analisis Tema Fantasi pada metode ini terdapat 4 kategori diantaranya Tema Fantasi, Rantai Fantasi, Tipe Fantasi, dan Visi Retoris. Hal tersebut dilakukan agar mendapatkan gambaran hasil wawancara yang sesuai dengan tujuan penelitian. Yang akan dijelaskan dibawah sebagai berikut :

1. Tema Fantasi pada akun Plesbol Pusat :

Akun Plesbol merupakan singkatan dari Plesetan Bola Mengikuti sesuai namanya yaitu mayoritas dari isi bahan yang di infokan maupun dibagikan tidak jauh dari mengenai tema dunia seputar dunia bola baik itu berupa hasil pertandingan, kabar pemain, kabar pelatih, kabar klub yang dikaitkan dengan isu terkini yang sedang terjadi didunia sepakbola tersebut. Hal tersebut yang dapat peneliti temukan pada akun Plesbol Pusat untuk kategori Tema Fantasi bersumber dari wawancara yang dilakukan terhadap informan.

2. Rantai Fantasi yang terdapat pada akun Plesbol Pusat :

Terdapatnya ragam Rantai Fantasi bersifat mendatangkan tanggapan yang dimana memberikan pendapat atau *respond* tertawa, tersenyum maupun tersindir bagi mereka yang mengikutinya. Serta adanya hal unik berupa permainan kata yang sifatnya plesetan, baik itu di dalamnya terdapat unsur penggabungan nama, julukan, maupun menggunakan *caption* maupun tagar yang semua di kemas

secara plesetan. Dan hal unik ataupun fantasi tersebut semuanya bersifat baru yang dibagikan secara berkelanjutan dan sifatnya nyata atas dasar hal yang sedang terjadi dan berlangsung.

3. Tipe Fantasi yang terdapat pada akun Plesbol Pusat :

Akun Plesbol Pusat di sosial media *instagram* di rasakan bagi informan tidak hanya sebagai akun seputar dunia sepak bola normal pada umumnya, tapi didalam akun tersebut disetiap bahan yang dibagikannya kepada para pengikutnya di *nstagram* selalu terdapat maupun terselipkan unsur-unsur yang sifatnya humor baik itu berupa candaan, *banyol*an maupun plesetan serta *sarkasme* ada permainan makna kalimat. Unsur lain juga bisa di lihat pada penggunaan visual dimana berbagai teknik visual digunakan pada akun Plesbol tersebut baik dari pemilihan, *pengeditan* gambar maupun teknik memiripkan visual sesuatu orang dengan orang lainnya juga terdapat pada akun ini. Unsur penggunaan dramatisasi pada suatu kalimat juga bisa dilihat serta terdapat dalam akun ini yang dimana unsur-unsur semua tersebut telah berdasarkan fakta yang sedang terjadi di kenyataan maupun yang telah terjadi di masa lalu.

4. Visi Retoris yang terdapat pada akun Plesbol Pusat :

Fantasi yang mereka terima mengenai dunia sepakbola yang terdapat pada akun Plesbol telah berhasil membentuk suatu Visi retorik yang dimana akun Plesbol tersebut sebuah akun humor yang bersifat plesetan yang dikemas serta disampaikan secara tidak formal secara tidak langsung memberi sebuah pengetahuan maupun pemahan baru di dunia sepakbola bagi para mereka yang

telah melihat dan mengetahuinya. Hal tersebut timbul adanya pengkaitan berbagai fantasi dari faktor Budaya dimana dirasa dekat dengan kehidupan keseharian dan juga pada kebudayaan dalam negeri yang dirasa sudah tidak asing lagi. Realitas juga terbentuk baik itu pada kenyataan maupun di media sosial nya, baik itu berupa pemahaman bersama bagi sesama mereka yang memahaminya, bahan candaan maupun sindirian bagi sesama mereka yang mengikutinya. Sehingga hal-hal tersebut menjadi sebuah visi retorik yang berkembang baik di dalam akun Plesbol tersebut maupun juga sesama pengikut akun tersebut yang dimana menjadikan akun Plesbol tersebut sebagai suatu akun informasi tentang duni sepakbola yang memiliki sifat serta ciri khas yang unik, lucu dan menarik yang berbeda pada umumnya.

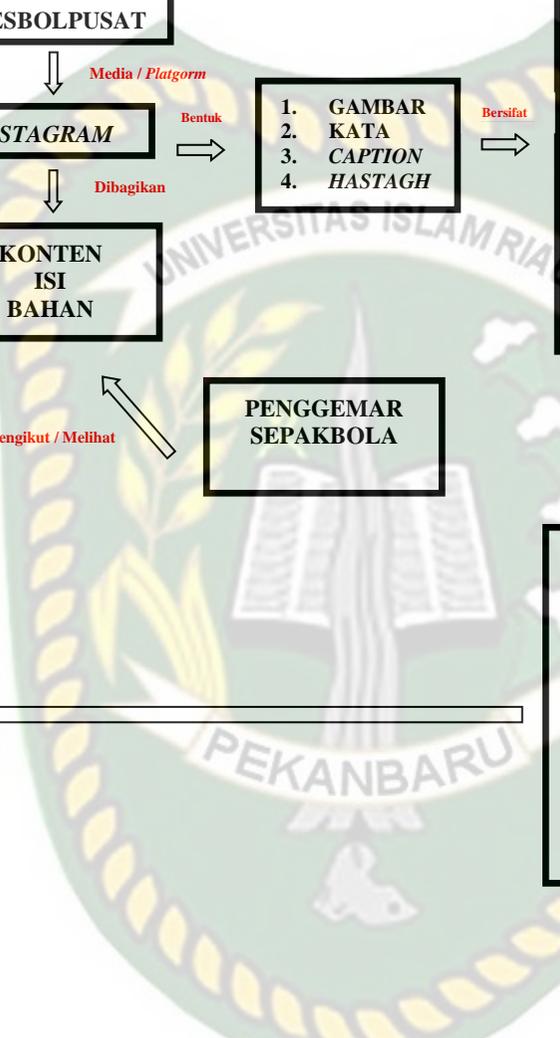
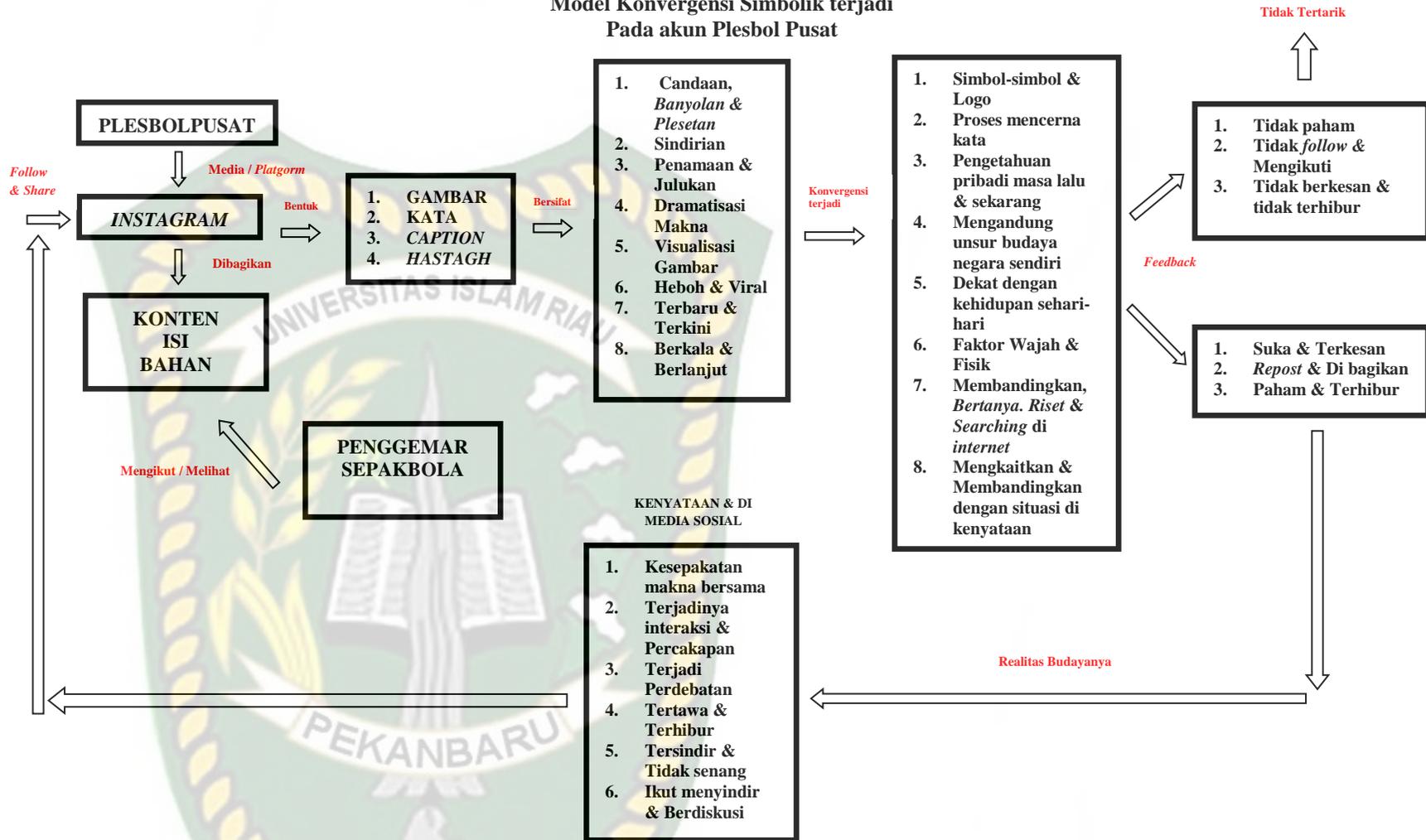
Berbagai hasil yang telah di dapatkan serta lalu dicoba untuk dikelompokkan berdsarkan metode yang telah digunakan di dalam penelitian ini. Pada bagian pembahasan selanjutnya peneliti akan mencoba membahas lebih lebih dalam terhadap hasil yang telah didapatkan dengan mengkaitkannya dengan teori yang dipakai dalam penelitian ini. Adapun teori terkait dalam penelitian kali ini yaitu Teori Konvergensi Simbolik. Dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini membahas atau mengkaji tentang sebuah fenomena di mana pertukaran suatu pesan informasi yang di mana menghasilkan sebuah kesadaran pada kelompok yang berdampak pada munculnya kesamaan atau pemahaman makna, serta motif tujuan dan pengalaman bersama bagi mereka yang terlibat di dalam suatu kelompok tersebut.

Terdapat dua asumsi pokok yang mendasari teori konvergensi simbolik. Pertama, realitas di ciptakan melalui komunikasi. Dalam hal ini komunikasi menciptakan realitas melalui pengaitan antara kata-kata yang di gunakan dengan pengalaman atau pengetahuan yang di peroleh. Kedua, makna individual terhadap simbol dapat mengalami konvergensi (penyatuan) sehingga menjadi realitas bersama. Realitas dalam teori ini di pandang sebagai susunan narasi atau cerita-cerita yang menerangkan bagaimana sesuatu harus di percayai oleh orang-orang yang terlibat di dalamnya (Elsakina,2016:4).

Konvergensi merupakan suatu proses komunikasi yang di mana di lihat tidak hanya sebagai komunikasi yang secara langsung berlangsung secara linier yang bersumber pada penerimanya, namun juga sebagai komunikasi yang terjadi terus menerus atau melingkar. Serta individu yang terlibat pada proses berkomunikasi secara konvergensi tersebut bisa berganti peran tidak hanya sebagai sumber tetapi juga bisa menjadi penerima, hingga pada akhirnya tercapainya tujuan, kepentingan, dan juga pemahaman bersama.

Dapat di pahami konvergensi tersebut terjadi di saat masing-masing orang tersebut memiliki pemahan simbolik pribadi mereka sendiri dan di kembangkan ke orang lain bertujuan untuk saling melengkapi, dari hasil proses konvergensi simbolik tersebut mereka dapat saling mempunyai dasar pemahaman untuk di sampaikan kepada yang lainnya sehingga terciptanya suatu komunitas atau kelompok, dan bisa juga untuk di diskusikan sebagai pengalaman serta pemahaman bersama. Disini peneliti menggambarkan model konvergensi simbolik yang terjadi pada akun Plesbol Pusat di *instagram* sebagai berikut :

Gambar 6.3 Model Konvergensi Simbolik terjadi Pada akun Plesbol Pusat



Untuk itu berdasarkan hasil yang telah ditemukan saat proses wawancara dilakukan serta teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teori Konvergensi Simbolik dapat peneliti jabarkan bagaimana proses Konvergensi Simbolik tersebut yang terjadi pada akun Plesbol terhadap para mereka yang telah mengikutinya dalam hal ini yaitu penggemar atau *fans* sepakbola, sebagai berikut :

1. Simbol-Simbol & Logo

Adanya usaha untuk melihat, membandingkan simbol maupun logo yang diantaranya warna, bentuk yang muncul yang terselip pada setiap konten & isi yang dibagikan oleh akun Plesbol yang dirasa diketahui oleh informan.

2. Proses Mencerna Kata & Kalimat

Memiliki keinginan untuk membaca lebih atas apa yang telah dilihat berupa kalimat yang dirasa asing serta tidak diketahui, dan lalu dipikirkan terlebih dahulu bagaimana nantinya maksud serta koneksi yang terjadi pada sebuah kalimat tersebut yang dirasa masuk akal dan nantinya memiliki suatu arti.

3. Pengetahuan Pribadi Masa Lalu & Sekarang

Mempunyai sebuah pengetahuan serta pengalaman pribadi tersendiri yang lebih terhadap hobi khususnya di dunia sepakbola dengan konten & isi apa yang telah dibagikan dari pihak akun Plesbol. Yang dimana beberapa informan memiliki dan terbantu dari faktor hal tersebut.

4. Mengandung Unsur Budaya Negara Sendiri

Merasakan, terpengaruhi dan berusaha mendekatkan dengan kearifan budaya lokal yang terdapat khususnya di Indonesia.

5. Dekat dengan Kehidupan Sehari-Hari

Adanya perasaan akan kemiripan dengan sesuatu hal yang sifatnya sederhana yang dirasa dekat dengan kehidupan sehari-hari beberapa informan yang berkaitan dengan apa yang telah disampaikan & dibagikan dalam setiap konten & isi dari akun Plesbol.

6. Faktor Wajah & Fisik

Menemukan beberapa informan mencoba melihat dari segi faktor fisik dalam hal ini termasuk badan, wajah, sifat yang terdapat unsur kesamaan didalam setiap apa yang telah mereka lihat.

7. Membandingkan, Bertanya, *Riset & Searching* di *Internet*

Adanya pengaruh *personal* atau keinginan untuk melakukan observasi yang telah dilakukan didunia nyata baik itu berupa bertanya, maupun observasi yang sifatnya melalui perantara media. Hal itu dilakukan informan agar memastikan berbagai informasi unik dari akun Plesbol yang telah diterima benar adanya dan tercapainya kepuasan.

8. Mengkaitkan & Membandingkan Dengan Situasi di Kenyataan

Mencoba dan merasakan apa yang sedang berlangsung di kehidupan nyata sehari-hari dari beberapa informan berkaitan atau berkesinambungan dengan apa yang telah terjadi di media sosial yang telah dibagikan oleh pihak akun Plesbol.

Dari keempat *point* yang telah di daparkan pada metode analisis tema fantasi yang digunakan dalam penelitian ini pada pembahasan sebelumnya serta yang hal yang berkaitan juga kedalam teori Konvergensi simbolik yang dimana Konvergensi tersebut terjadi pada saat konten yang bersumber dari akun Plesbol

Pusat tersebut dilihat baik bagaimana simbol-simbol itu dimaknai, proses mencerna sebuah kata maupun kalimat yang semua hal-hal tersebut diproses melalui proses konvergensi dimana terdapat faktor didalamnya baik itu unsur budaya yang dekat pada diri sendiri, hal-hal atau kejadian yang dekat dengan kenyataan maupun kehidupan sehari-hari serta membandingkan atau juga melakukan riset di internet maupun mengaitkannya dan juga membandingkannya pada situasi di kenyataannya yang bagaimana.

Dari hal-hal yang telah digambarkan dan juga disebutkan sebelumnya adanya faktor pengaruh dari akun Plesbol Pusat dalam pembentukan budaya baru baik itu di media sosial maupun pada kenyataan, semua hal tersebut memberi warna baru bagi mereka penggemar sepakbola dalam berinteraksi tentang dunia sepakbola baik itu didorong atas dasar faktor proses konvergensi yang telah terjadi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara yang secara mendalam antara peneliti dengan subjek penelitian yaitu mengenai "Plesetan" sebagai Fantasi dalam Budaya Siber (Studi pada Akun Plesbol_Pusat Di Media Sosial Instagram). Akun Plesbol hadir di media sosial sebagai akun informasi mengenai dunia sepakbola dimana pada akun Plesbol tersebut melahirkan suatu hal unik dan baru yang memunculkan sebuah bentuk yaitu fantasi yang tertuju bagi para penggemar khususnya *fans* sepakbola di Indonesia, fantasi-fantasi yang lahir tersebut bersifat baru, unik dan juga asing bagi orang pada umumnya. Fantasi-fantasi tersebut berkembang dan dapat ditemukan dari beberapa kategori baik itu kategori Liga, Klub, Pemain, Pelatih maupun kategori lainnya. Hal tersebut secara tidak langsung berdampak bagi para penggemar atau *fans* sepakbola yang ada di Indonesia baik itu di kenyataan maupun pada saat bermedia sosialnya menjadikannya sebuah pengalaman & pengetahuan baru bagi mereka .

Berbagai fantasi tersebut muncul di faktorkan atas dasar pengetahuan, pengalaman, melakukan perbandingan, mencerna sebuah pemaknaan dari sebuah fantasi yang muncul serta dibentuk dari pihak akun Plesbol tersebut. Dan dari perihal tersebut itu semua secara tidak langsung membentuk sebuah budaya baru di media sosial atau budaya siber bagi para penggemar maupun *fans* sepakbola

yang berposisi sebagai pengguna atau *user* dari sosial media *instagram* yang mengetahui, mengikuti serta paham akan dari maksud konsep beserta isi dari akun Plesbol tersebut di media sosial *instagram*.

B. Saran

1. Plesbol merupakan sebuah akun di media sosial *instagram* yang berhasil memunculkan sebuah budaya baru atau budaya siber baik itu pada kenyataan maupun di media sosial bagi sesama para penggemar sepakbola khususnya di Indonesia.
2. Kedepannya pihak akun Plesbol agar tetap mempertahankan konsep unik serta jati diri yang telah mereka buat selama ini pada akunnya yang menjadikan mereka sebuah akun informasi sepakbola yang memiliki ciri khas humor yaitu berupa *banyol*, *plesetan*, candaan maupun *sarkas*.
3. Dengan berbagai fantasi yang muncul serta berkebang pada akun Plesbol tersebut, diharapkan menjadikan warna baru dalam dunia akun media sosial khususnya sepakbola agar lebih tidak formal dan lebih memberi wawasan yang bersifat unik, menarik namun tetap berdasarkan fakta.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Huraerah & Purwanto. 2006. *Dinamika Kelompok Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Alwasilah, A. Chaedar. 2006. *Pokoknya Kualitatif*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- AW Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Biagi, Shirley. 2010. *Media / Impact Pengantar Media Massa: Media / Impact An Introduction to Mass Media*. Jakarta: Salemba Humanika
- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di masyarakat*, Jakarta : Kencana penerbit Media Group
- _____. 2011. *Penelitian Kualitatif*. Kencana Penerbit Media Group. Jakarta
- Efendy, Onong Uchana. 2005. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Eriyanto. 2004. *Analisis Framing*. Yogyakarta : LkiS
- Fiske, John. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana Penerbit Media Group.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.

Moleong, L.J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Morissan. 2015. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Mulyana, Deddy. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

_____. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

_____. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Nasrullah, Rully. 2012. *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.

_____. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

_____. 2015. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media

Neuman, W. L. 2003. *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches*. USA: Allyn and Bacon.

Prihatna, Henky. 2005. *Kiat praktis menjadi web master professional*. Jakarta: PT.Elexmedia komputindo.

Rahardjo Agus. 2002. *Cybercrime-Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi* : Bandung: Citra Aditya Bakti.

Samovar, Larry. Richard E. Porter & Edwin R. McDaniel. 2010. *Komunikasi antar Budaya, Communicatin between Culture*. Jakarta: Salemba Humanika

Satori, Djam'an dan Komariah, Aan. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Severin WernerJ, JamesW Tankard.Jr. 2001. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono.2006.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suparno, Paul. 1997. *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius

_____.2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Widjajanto, Kenmada. 2013. *Perencanaan Komunikasi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Ultimus

Wiryanto.2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta Gramedia Wilasarana Indonesia.

JURNAL :

Anshari Faridhian. 2018. *Merumuskan Elemen “Tawuran Virtual” AntarFans Sepakbola Di Indonesia*.Jurnal Wacana. Volume 17. No. 1. Juni.

Arianto. 2012. *Tema-Tema Fantasi dalam Komunikasi Kelompok Muslim Tionghoa*.Jurnal Ilmu Komunikasi. Volume 10Nomor 1. Januari-April.

Elsakina Raissa F. 2016. *Konvergensi Simbolik Dalam Komunikasi Kelompok Komunitas Stand Up Indo Pekanbaru*.Jurnal Fisip Vol. 3 No. 2. Oktober.

Prasetyo Hendri. 2010.*Cyber Community, Cyber Cultures: Arsitektur Sosial Baru Masyarakat Modern*. Jurnal UMN Jakarta. Volume 2. Nomor 2. Desember.

Suryadi Israwati. 2010. *Teori Konvergensi Simblok*. Jurnal Academica Fisip UntadVol.2. No.02 Oktober.