

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam sepak bola, strategi menjadi senjata utama bagi tim. Mulai dari strategi penyerangan, pertahanan, hingga psikologis. *Psywar* menjadi salah satu strategi yang saat ini banyak digunakan dalam suatu pertandingan.

Psywar menurut William E Daugherty dan Morris Janowitz tentang perang psikologis dalam buku *A Psychological Warfare Casebook* menyatakan bahwa rencana pemakaian strategi dan urusan lain yang ditujukan untuk mempengaruhi opini, perasaan, perilaku dan kondisi pihak asing yang bermusuhan, netral, dan bersahabat untuk membantu dalam pencapaian suatu tujuan dan sasaran. Oleh karena itu, tujuan utama dari perang psikologis adalah untuk bekerja pada aspek pengetahuan, untuk menginformasikan, mempengaruhi, membujuk, dan membentuk persepsi pemirsa. (Andreyano, 2018).

Menurut Hoeta Soehoet dalam buku *Propaganda dan Perang Urat Saraf* (Munthe & Simatupang, 2017) komunikasi *psywar* adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana usaha manusia dalam menyampaikan isi pernyataan supaya target sasaran sudah menyerah sebelum di kalahkan. Maka, bisa diartikan bahwa *psywar* terbatas pada tindakan yang sekedar membuat target sasaran kena mental sehingga tidak mempunyai semangat atau keinginan untuk melawan.

Dalam sepak bola, *psywar* biasanya digunakan untuk memprovokasi dan menjatuhkan mental lawan dengan melakukan komunikasi verbal dan non verbal secara langsung ataupun tidak langsung yang ditujukan kepada sasaran atau lawan bertandingnya. Contoh *psywar* yang dilakukan melalui komunikasi verbal yaitu *statement-statement* yang dikeluarkan pelatih ketika konferensi pers sebelum dan sesudah pertandingan, komunikasi antar pemain didalam lapangan dan sorakan supporter ketika pertandingan berlangsung ataupun setelah pertandingan berakhir dengan pesan *psywar* yang ditujukan untuk memprovokasi pihak lawan. Sedangkan *psywar* yang dilakukan melalui komunikasi non verbal yaitu dengan melakukan gestur-gestur provokasi dan selebrasi ketika sesudah mencetak gol ke gawang lawan sebelum dan sesudah pertandingan berakhir dengan tujuan untuk mempengaruhi psikologis lawan sehingga ketika bertanding fokus lawan akan menurun.

Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang sangat populer di seluruh dunia. Permainan yang dimainkan oleh dua tim yang berusaha untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan, dengan anggota badan selain tangan (Sudjarwo, 2014).

Dengan populernya olahraga ini, mudah bagi kita untuk bertemu dengan anak-anak kecil maupun orang dewasa yang bermain sepak bola di lapangan dan di lahan-lahan yang kosong, dari yang memakai perlengkapan sepak bola hingga yang tidak memakai perlengkapan seperti sepatu. Sepak bola merupakan olah raga yang sederhana, dimana peraturannya yang sederhana membuat orang-orang dapat melakukan permainan ini dengan cuman bermodalkan bola saja.

Sepak bola telah mengalami banyak penyesuaian dan tren melalui berbagai jenis aturan dan permainan yang mungkin disukai oleh setiap orang. Pesatnya perkembangan teknologi dan zaman membawa dampak utama bagi kemajuan sepak bola (Emral, 2016).

Banyak jenis permainan sepak bola yang berkembang sejauh ini, tetapi pada dasarnya permainan sepak bola dimainkan oleh 11 orang setiap tim nya di mana dua tim bersaing untuk menentukan siapa yang akan menjadi pemenang. Pertandingan sepak bola dilakukan selama 90 menit lebih tergantung dari tambahan waktu yang akan di berikan oleh wasit. Dalam 90 menit tersebut dibagi menjadi 2 babak, setiap babak dikasih 45 menit dan tambahan waktu minimal 1 menit sampai 5 menit bahkan bisa lebih tergantung situasi dan kondisi serta keputusan dari pengatur jalannya pertandingan. Pertandingan tersebut di pimpin oleh seorang wasit yang akan mengatur jalannya pertandingan di lapangan dengan bantuan dua hakim garis sebagai pemberi isyarat bagi wasit utama.

Permainan sepak bola tidak hanya menggunakan postur tubuh dan *skill*, tetapi juga menuntut para pemain untuk berfikir cerdas ketika memegang bola selama pertandingan (Junaedi, 2017).

Permainan sepak bola memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kehidupan masyarakat. Dalam permainan sepak bola yang aktif, masyarakat membawa nilai positif bagi permainan sepak bola, antara lain pertumbuhan ekonomi, daya saing, kehidupan olahraga dan hiburan masyarakat (Julian , 2021).

Pada zaman modern sekarang dalam industri sepak bola, permainan tidak lagi berarti siapa yang menang dan siapa yang kalah, tetapi saat ini banyak faktor yang terlibat. Ada banyak simbol di luar sana yang memiliki unsur makna, hiburan, bisnis, politik, budaya, bahkan komunikasi. Unsur komunikasi yang ada dalam sepak bola adalah selebrasi, gestur tubuh, gaya bermain, aksi supporter bahkan ada pelatih yang memberikan makna melalui *statement-statement* nya sebelum pertandingan dimulai. Dalam konteks komunikasi, kegiatan tersebut dilakukan secara sengaja untuk mendapatkan umpan balik dengan mengirimkan dan memaknai kegiatan tersebut (Ngasorake, 2019).

Dalam permainan sepak bola, ketika sebuah gol dieksekusi dengan cara yang brilian, hal tersebut akan dihadahi dengan selebrasi yang membuat siapa pun bangkit dari tempat duduknya, dan terkadang menangis karena perolehan yang dibuat, tawa, atau mungkin seorang pemain pergi ke sudut lapangan untuk merayakan atas goal yang telah tercipta (Nalley, 2014).

Selebrasi adalah tindakan verbal atau non-verbal yang dilakukan oleh pemain setelah mencetak gol. Perayaan yang dilakukan juga biasanya memiliki arti, pemain sering kali menunjukkan gerakan bermakna dan ekspresi kegembiraan, kesedihan, serta kemarahan saat mencetak gol. Selain gol, keputusan wasit dan pelatih juga dapat memicu timbulnya berbagai ekspresi yang keluar, semua itu sudah menjadi bagian dari sejarah sepak bola (Turner, 2014). Perayaan dalam pertandingan sepak bola bukan lagi tentang mengungkapkan kegembiraan para pemain setelah mencetak gol ke gawang lawan, tetapi sekarang perayaan dalam sepak bola telah memasuki ruang lingkup yang luas.

Sejak zaman dahulu selebrasi gol dalam pertandingan sepak bola selalu menjadi momen yang menarik, setiap pemain biasanya melakukan selebrasi setelah mencetak gol dan tidak jarang selebrasinya memiliki makna. Pemain sering menunjukkan berbagai ekspresi saat mencetak gol. Perayaan gol itu sendiri memiliki pesan yang ingin dibawa oleh para pemain melalui gerakan dan selebrasi mereka.

Perayaan bisa di sebut komunikasi, dimana ketika pemain melakukan selebrasi maka dia disebut sebagai komunikator yang akan menyampaikan suatu pesan lewat komunikasi verbal maupun gerakan non verbal yang di tujukan kepada sasarannya atau komunikannya bisa ke penonton, tim lawan, bahkan kepada tuhan sebagai tanda syukur atas terciptanya sebuah gol (Khaerumam, 2021).

Yang dimaksud dengan selebrasi adalah perayaan suatu prestasi atau suatu pencapaian dengan mengekspresikan perasaan senang. Perayaan mungkin dianggap kurang tepat jika di sajikan dengan porsi yang tidak pas atau tidak sesuai dengan keberhasilan yang dilaksanakan. Bukan hal yang aneh bagi pesepakbola untuk bergembira setelah mencetak gol. Aspek mendebarkan lain dari arena lapangan hijau selalu menarik untuk dibicarakan, tidak terkecuali dalam hal merayakan kemenangan dan setelah mencetak gol ke gawang lawan.

Fenomena yang terjadi di lapangan, menunjukan salah satu para pemain sepak bola di luar negeri yang melakukan selebrasi dengan menyampaikan pesan tertentu dalam konteks menyampaikan pemikiran dan kegembiraan, emosional dengan salah satu contoh selebrasi “Siuuu” yang dilakukan oleh striker asal Manchester

United yaitu Cristiano Ronaldo. Dalam selebrasi ini Ronaldo berlari ke pinggir lapangan kemudian melakukan loncatan. Ketika kedua kakinya sudah menginjak tanah, Ronaldo langsung melebarkan kedua tangannya sambil berteriak “Siuuu” dan di teruskan oleh teman-temannya serta para supporter. Selebrasi tersebut merupakan simbol dari kekuatan Ronaldo dan kehadirannya di lapangan serta ingin menunjukkan ke dunia bahwa dirinya adalah pemain yang terbaik. Selebrasi ini menjadi selebrasi ikonik milik Cristiano Ronaldo sampai banyak atlit-atlit lain dari kategori Olahraga yang berbeda menirukan selebrasi tersebut.



Gambar 1.1 Selebrasi Siuuu Cristiano Ronaldo

(Sumber: [marca.com](https://www.marca.com), Desember 2021)

Selain olahraga, sepak bola telah berkembang sebagai media yang memiliki ciri khas untuk membangkitkan identitas (Junaedi, 2017). Perayaan dapat menjadi ciri khas seorang pemain, dan pemain dapat diingat lebih baik melalui perayaan yang biasa mereka lakukan. Demikian pula, perayaan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan rasis, pesan pribadi, dan pesan politik dari pemain yang digunakan untuk memancing lawan atau menurunkan mentalitas lawan.

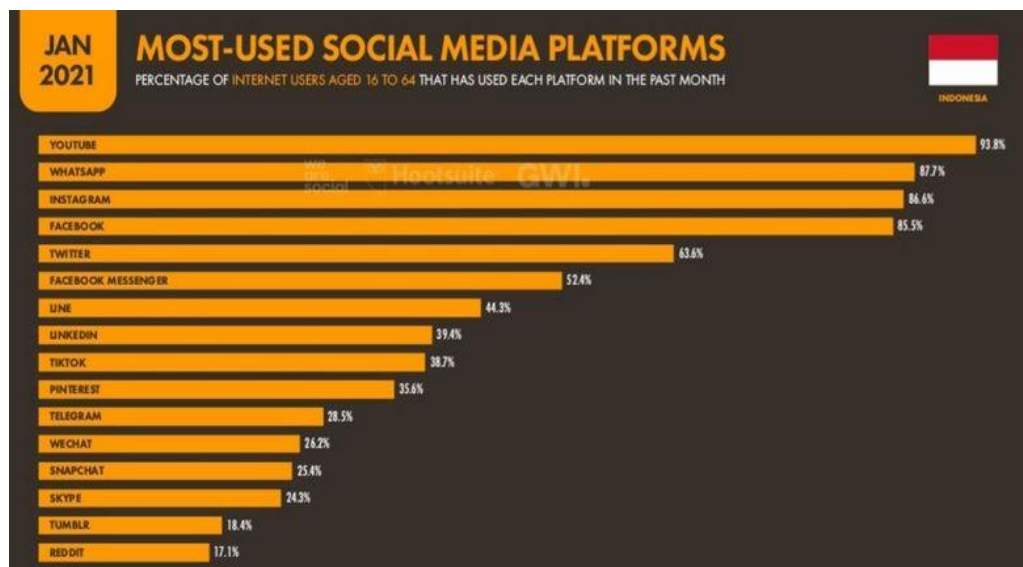
Peneliti memilih sepak bola di luar negeri, karena peneliti melihat kompetisinya sangat bergengsi, strategi yang dilakukan pelatih sangat baik, aksi supporter yang banyak mengundang kontroversi, para pemain dari masing-masing klub memberikan tontonan yang tidak hanya memberikan kemampuan gerak kaki yang lincah para pemainnya, tetapi juga selebrasi setelah mencetak gol.

Banyak gerakan selebrasi pemain yang dapat menghibur dan menguras perasaan penonton ketika pertandingan berlangsung, namun ada juga pemain yang melakukan selebrasi dapat menuai pertikauan dan kericuhan. Jelasnya, selebrasi adalah hal wajar yang dilakukan oleh semua pemain sepak bola. Namun jika perayaan tersebut ditonjolkan dengan menggunakan media dalam skala besar, maka perayaan kini bukan hal yang asing lagi atau sebuah perayaan yang biasanya dilakukan oleh para pemain sepak bola.

Momen atau aksi yang dilakukan oleh pemain, suporter, pelatih sepak bola diabadikan oleh juru kamera atau film dan diberitakan dengan bantuan media massa. Dalam melakukan aksi-aksi dalam sepak bola yang dapat memancing media, semua itu mengandung simbol dan pesan.

Media sosial merupakan salah satu alat sarana komunikasi yang dipakai untuk melakukan interaksi antar sesama dari pengguna media sosial, berbagi informasi, bekerja sama, dan juga untuk merepresentasikan diri (Nasrullah, 2016). Platform media sosial memberikan berbagai kelebihan diantaranya adalah kebebasan untuk pemakainya dalam menyebarluaskan informasi serta berinteraksi, mudah dalam pengoperasian maupun mudah dalam dipelajari untuk para pengguna baru, dan

user dari media sosial ini tidak perlu biaya yang mahal akan tetapi gratis. Berbagai media sosial sering digunakan oleh penggunannya untuk mencari informasi, berinteraksi, dan sebagai hiburan.



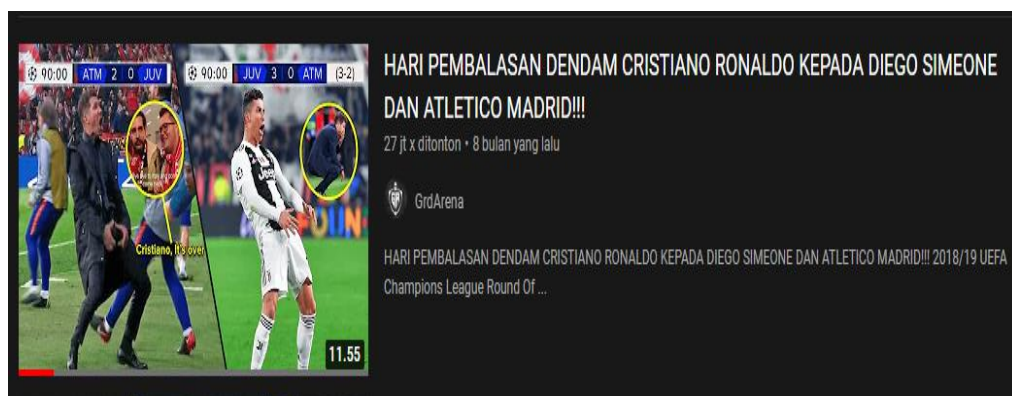
Gambar 1.2 Media Sosial Yang Paling Sering Digunakan di Indonesia (Sumber: tekno.kompas.com, Februari 2021)

Dikutip dari artikel di dalam website tekno.kompas.com, Youtube dinobatkan sebagai platform media sosial terpopuler dan sering banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia pada awal tahun 2021. Youtube berhasil menarik sekitar 170 juta pengguna, yaitu 93,8% dari total populasi 181,9 juta pengguna internet berusia 16-64 tahun. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hootsuite dan We Are Social per Januari 2021, pengguna internet berusia 16-24 tahun paling banyak menghabiskan waktu dengan menonton video online di perangkat mereka. Menurut catatan, 98,5% dari 181,9 juta orang memilih untuk beraktivitas di Internet dengan menonton video online atau streaming. Dengan demikian berarti 179,1 juta masyarakat di Indonesia telah bisa menggunakan internet dalam

pemanfaatan menonton video online. Adapun durasi rata-rata penggunaan YouTube, berkisar di angka 25,9 jam per bulan.

Melihat fenomena Youtube menjadi salah satu media yang sangat populer ini menjadikan platform Youtube sebagai suatu tempat yang ideal untuk para pecinta sepak bola berkarya dan mengunggahnya ke Youtube. Kita sekarang dapat dengan mudah menemukan dan menonton cuplikan-cuplikan atau highlight sepak bola di *platform* sosial media ini tanpa ada batasan waktu.

Meskipun dengan berbagai kelebihan, Youtube tetap memiliki kelemahan dalam mempublikasikan atau menyebarkan sebuah konten. Subscribers, judul, dan *thumbnail* tentu sangat mempengaruhi jumlah *viewers* sebuah konten di Youtube. Jumlah *subscriber* yang banyak akan lebih mudah untuk mendapatkan *viewers*, namun judul serta thumbnail yang menarik juga memiliki peranan yang penting dalam mendapatkan *viewers*. Orang akan lebih tertarik untuk meng-klik konten yang memiliki judul dan thumbnail yang unik dan bikin penonton penasaran terkait isi dari konten tersebut.



Gambar 1.3 Thumbnail konten Hari Pembalasan Dendam Cristiano Ronaldo Kepada Diego Simione dan Atletico Madrid
(Sumber: <https://youtu.be/RYK5qwzTCBA>, September 2021)

Cuplikan atau *highlight* pertandingan sepak bola yang berjudul Hari Pembalasan Dendam Cristiano Ronaldo Kepada Diego Simeone Dan Atletico Madrid!!! berdurasi 11 menit 55 detik ini diunggah ke Youtube pada tanggal 22 September 2021 dan sampai sekarang sudah ditonton mencapai lebih dari 27.250.512 views serta lebih dari 5.800 komentar.

Dari judul wacana yang di ambil peneliti terdapat kata “pembalasan” pada konten tersebut. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat tema *psywar* yang terjadi pada pertandingan antara Juventus vs Atletico Madrid 2019 dan terjadinya *counter psywar* atau pembalasan yang dilakukan oleh salah satu pemain Juventus yaitu Cristiano Ronaldo. Dalam cuplikan video tersebut terdapat *highlight – highlight* yang terjadi di 2 pertandingan yang di selenggarakan antara Juventus melawan Atletico Madrid dimana pada leg pertama Juventus berhasil dikalahkan oleh Atletico Madrid dengan skor 2-0 dan di leg ke 2 Juventus berhasil membalikan keadaan dengan skor 3-0 sehingga hasil dari selisih pertandingannya dimenangkan oleh Juventus dengan skor 3-2.

Pada pertandingan pertama banyak terjadi hal-hal yang membuat tim Juventus khususnya Cristiano Ronaldo terpengaruh secara emosional dan psikologisnya karena menerima ejekan-ejekan yang di lontarkan lewat gestur kontroversial dari pelatih Atletico Madrid serta teriakan-teriakan supporter dari tim Atletico Madrid yang berisikan provokasi ketika pertandingan berlangsung. Ketika pertandingan berlangsung, Cristiano Ronaldo membalas ejekan-ejekan yang di terimanya

dengan menampilkan gestur *5 fingers* (pose 5 jari) di hadapan ribuan supporter dari Atletico Madrid sehingga membuat supporter lebih semangat untuk mengejeknya sampai setelah pertandingan selesai pun mereka masih melakukan *psywar* di hadapan media. Di pertandingan kedua, tim Juventus berhasil membalikan keadaan dengan mencetak 3 gol yang semuanya di torehkan oleh Cristiano Ronaldo. Hal tersebut menjadi ajang pembuktian atau pembalasan yang dilakukan Cristiano Ronaldo atas cemoohan yang didapatkannya di pertandingan pertama dengan membalasnya dengan menirukan selebrasi kontroversial yang dilakukan pelatih Atletico Madrid sebelumnya.

Rivalitas antara tim apapun yang di bela Cristiano Ronaldo dengan Atletico Madrid khususnya pelatih Diego Simione selalu menjadi perbincangan. Di pertandingan-pertandingan sebelumnya pun mereka saling melontarkan statement-statementnya yang berbau *psywar*. Dendam pribadi yang dimiliki tim Atletico Madrid khususnya Diego simione terjadi karena di setiap ajang kompetisi baik di La Liga, Copa Del Rey, maupun di UCL selalu di gagalkan langkahnya oleh tim yang di bela oleh Cristiano Ronaldo.

Dari pemaparan yang sudah dijelaskan terkait semiotika komunikasi olahraga sepak bola dalam menerapkan strategi *psywar*, peneliti menggunakan studi analisis dengan teori analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce. Semiotika adalah pengetahuan atau pendekatan analisis untuk melihat tanda dan gejala. Semiotika Peirce pada dasarnya ingin mempelajari bagaimana manusia (*humanity*) menerjemahkan sesuatu (*to signify*) yang artinya dalam keadaan ini tidak boleh diganggu dengan berkomunikasi (*to communicate*) (Sobur, 2021). Dalam teorinya

Peirce menekankan asumsi dasar pada tiga komponen penilaian yaitu komponen ikon, indeks, dan simbol.

Alasan menggunakan teori Semiotika C.S Pierce Peneliti melakukan penelitian menggunakan studi semiotika ini adalah tanda. Tanda itu sendiri memiliki ciri khusus yang penting, Pertama, tanda harus dapat diamati, dalam arti tanda itu dapat ditangkap makna atau artinya. Kedua, tanda harus menunjuk pada sesuatu yang lain, artinya bisa menggantikan, mewakili, dan menyajikan. Tanda dan hubungan-hubungannya adalah kunci dari analisis semiotik. Dimana relasi tersebut memunculkan makna. Memahami teori semiotika Charles Sanders Peirce yang di uraikan di atas, maka penelitian mengenai komunikasi dalam sepak bola lebih memfokuskan pada teori tersebut, karena teori semiotika yang dipaparkan oleh Charles Sanders Peirce memiliki makna yang terkandung terhadap sifat objeknya.

Dalam teori ini ditemukan bahwa ada keterkaitan atau hubungan antara tanda-tanda yang satu dengan yang lainnya, sehingga banyak mengandung makna dalam tanda-tanda suatu objek yang diteliti. Teori ini dapat menguraikan makna yang terdapat dalam suatu objek baik itu dari ikon, indeks, maupun simbol. Sebuah analisis tentang tanda mengarah pada pembuktian bahwa setiap tanda ditentukan oleh objeknya. Pertama, dengan mengikuti sifat objeknya, ketika kita menyebut tanda sebuah ikon. Kedua, menjadi kenyataan dan keberadaannya berkaitan dengan objek individual, ketika kita menyebut tanda sebuah indeks. Ketiga, perkiraan yang pasti bahwa hal itu diinterpretasikan sebagai objek denotative sebagai akibat dari suatu kebiasaan ketika kita menyebut tanda sebuah simbol.

Dengan demikian uraian teori di atas sangat membantu peneliti dalam menganalisa, karena komunikasi dalam sepak bola terdapat pesan dan simbol pada perayaan sepakbola. Dan diteliti dengan teori tersebut sehingga makna yang terkandung dalam konten wacana yang peneliti pilih tersebut dapat diketahui.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, maka fokus masalah yang diteliti oleh peneliti adalah bagaimana makna komunikasi yang terjadi pada konten Hari Pembalasan Dendam Cristiano Ronaldo Kepada Diego Simione Dan Atletico Madrid Pada Channel YouTube GrdArena yang membuat para pemain, pelatih, dan supporter lawan sampai terprovokasi dan kena mental atas gestur yang dilakukan serta membuat suasana sepak bola di dunia menjadi menarik untuk di perbincangkan.

Peneliti tertarik melakukan penelitian ini karena banyak tanda-tanda dan simbol-simbol tersembunyi yang di sampaikan melalui selebrasi oleh pemain sepak bola yang belum banyak diketahui orang-orang apalagi pesan yang di sampaikan mempunyai tujuan untuk *psywar* seperti memprovokasi dan memberikan pembuktian kepada lawannya.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, maka penelitian yang dilakukan oleh peneliti hampir serupa dengan penelitian sejenis yang dilakukan oleh Unggul Tan Ngasorake dengan judul Representasi “Anti Rasisme Dalam Sepak Bola Eropa”. Fokus masalahnya adalah perayaan yang sangat kontroversial adalah pesta "*why always me*" Mario Balotelli di Manchester United vs Manchester City pas tahun 2010. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif

kualitatif dan teknik analisis semiotik Roland Barthes. Hasil akhir dari penelitian ini adalah selebrasi "*why always me*" merepresentasikan anti rasisme dengan cara non kekerasan dan anti rasisme reguler (*reguler anti racism*).

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan karena sama-sama menggunakan teori analisis semiotika dengan menjadikan video perayaan dalam sepak bola sebagai subjek dan menjadikan makna perayaannya sebagai objek penelitian. Fokus masalah dari penelitian ini juga sama dengan penelitian yang akan diteliti peneliti yaitu tentang cuplikan sepak bola dengan fokus kepada makna komunikasi *psywar* pada konten Hari Pembalasan Dendam Cristiano Ronaldo Kepada Diego Simione Dan Atletico Madrid Pada Channel YouTube GrdArena, namun yang membedakannya peneliti menjadikan makna komunikasi *psywar* sebagai objek penelitiannya.

Penelitian terdahulu ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, perbedaannya ada di tujuan dari perayaan yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu ini lebih berfokus pada selebrasi kontroversial anti rasisme Mario Baloteli dalam sepak bola, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan berfokus pada makna komunikasi *psywar* pada konten Hari Pembalasan Dendam Cristiano Ronaldo Kepada Diego Simione Dan Atletico Madrid Pada Channel YouTube GrdArena.

Untuk memperkuat data dalam penelitian ini, peneliti memilih informan dan narasumber yang mempunyai informasi mengenai objek yang akan diteliti. Informan nya yaitu Milan Chandra seorang penikmat sepak bola (salah satu fans

pemain dari 2 club tersebut) dan salah satu *subscriber* channel Youtube GrdArena. Sedangkan untuk narasumber nya yaitu Yunahar Ilyas seorang guru olahraga sekaligus mantan pemain sepak bola. Beliau pernah mengikuti kejuaraan di Pekan Olahraga Pelajar Nasional (POPNAS) dan liga-liga mahasiswa di tingkat Nasional. Dengan pengalaman yang cukup tinggi di bidang olahraga sepak bola, hal tersebut sangat relevan dengan wacana yang akan peneliti lakukan.

Peneliti memilih wacana tahun 2019 ini karena pada saat itu pertandingan tersebut menjadi sorotan banyak media dengan adanya kontroversi-kontroversi yang terjadi apalagi laga tersebut di UEFA Champions League yang adalah kompetisi sepak bola antar klub dan diikuti oleh klub divisi tertinggi di Eropa. Selain itu, peneliti memilih sepak bola di luar negeri karena peneliti melihat kompetisi nya sangat bergengsi, strategi yang dilakukan pelatih sangat baik, aksi supporter yang banyak mengundang kontroversi, para pemain dari masing-masing klub memberikan tontonan bukan hanya menyuguhkan skill gerakan lincah kaki dari para pemain, tapi juga sebuah perayaan yang sangat menarik.

Pemaknaan terhadap sesuatu yang terjadi dalam sepak bola penting dilakukan. Individu-individu memberikan tanda-tanda secara tidak langsung sebagai bentuk komunikasi yang ditujukan kepada sasarannya, kajian ini sangat menarik, menggabungkan unsur sepak bola dengan ilmu komunikasi.

Maka dari itu, peneliti mendapatkan ide untuk mempresentasikan tentang pemain bola dalam menggunakan komunikasi melalui tanda-tanda yang disampaikan secara langsung untuk tujuan tertentu. Untuk itu peneliti melakukan

penelitian dengan judul “**Analisis Semiotika Komunikasi Olahraga Sepak Bola Dalam Menerapkan Strategi *Psywar***”.

1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah: “**Bagaimana Makna Komunikasi *Psywar* Yang Terjadi Pada Konten Hari Pembalasan Dendam Cristiano Ronaldo Kepada Diego Simione Dan Atletico Madrid Pada Channel YouTube GrdArena**”.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, maka pertanyaan peneliti dapat di formulasikan menjadi beberapa pertanyaan, yaitu :

1. Bagaimana makna komunikasi *psywar* terkait ikon yang ditampilkan dalam konten Hari Pembalasan Dendam Cristiano Ronaldo Kepada Diego Simione Dan Atletico Madrid Pada Channel YouTube GrdArena?
2. Bagaimana makna komunikasi *psywar* terkait indeks yang ditampilkan ditampilkan dalam konten Hari Pembalasan Dendam Cristiano Ronaldo Kepada Diego Simione Dan Atletico Madrid Pada Channel YouTube GrdArena?
3. Bagaimana makna komunikasi *psywar* terkait simbol yang ditampilkan ditampilkan dalam konten Hari Pembalasan Dendam Cristiano Ronaldo

Kepada Diego Simione Dan Atletico Madrid Pada Channel YouTube
GrdArena?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menemukan serta mendeskripsikan makna ikon, indeks, dan simbol pada komunikasi *psywar* yang terjadi dalam konten Hari Pembalasan Dendam Cristiano Ronaldo Kepada Diego Simione Dan Atletico Madrid Pada Channel YouTube GrdArena.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk menemukan dan mendeskripsikan simbol dan pesan komunikasi *psywar* dalam konten Hari Pembalasan Dendam Cristiano Ronaldo Kepada Diego Simione Dan Atletico Madrid Pada Channel YouTube GrdArena ditinjau dari makna ikon?
2. Untuk menemukan dan mendeskripsikan simbol dan pesan komunikasi *psywar* dalam konten Hari Pembalasan Dendam Cristiano Ronaldo Kepada Diego Simione Dan Atletico Madrid Pada Channel YouTube GrdArena ditinjau dari makna indeks?
3. Untuk menemukan dan mendeskripsikan simbol dan pesan komunikasi *psywar* dalam konten Hari Pembalasan Dendam Cristiano Ronaldo Kepada

Diego Simione Dan Atletico Madrid Pada Channel YouTube GrdArena ditinjau dari makna simbol?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini adalah :

1. Menambah wawasan keilmuan di bidang ilmu komunikasi khususnya dalam mengkaji terkait dengan makna pesan yang terjadi dalam sepak bola dengan persepektif analisis semiotika.
2. Memperluas wawasan peneliti serta menjadi acuan mahasiswa ilmu komunikasi atau mahasiswa lain sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dengan topik atau tema mengenai makna komunikasi dalam sepak bola menggunakan metode analisis semiotika.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Universitas Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi pihak Universitas Garut dalam pengembangan serta meningkatkan khazanah pembelajaran ilmu komunikasi, serta sebagai tambahan referensi dan bacaan mahasiswa Universitas Garut, khususnya Fakultas Komunikasi dan Informasi.
2. Bagi Peneliti Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam membaca makna-makna komunikasi yang terdapat

dalam sepak bola, serta menambah pengetahuan peneliti dalam dunia sepak bola, juga sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Garut.

3. Bagi Pembaca Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca serta memahami pesan yang tersirat juga tersurat terkait komunikasi *psywar* yang disampaikan dalam olahraga sepak bola.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang memiliki kesamaan pada topik atau metode penelitian, dan diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta manfaat bagi peneliti selanjutnya.