

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan aktivitas musik dari awal hingga kini sejalan dengan dinamika kehidupan manusia. Musik tidak terlepas dari salah satu kebutuhan manusia. Berkembangnya teknologi informasi dalam berbagai media seperti radio, televisi, internet, membawa dampak yang kompleks bagi manusia itu sendiri. Begitu halnya dengan musik, berfungsi sebagai sarana untuk mengungkapkan perasaan dan kehendak manusia. Musik juga dapat menggugah emosi serta gerak manusia. Hal ini dapat dilihat dari beberapa kebutuhan yang mencakup berbagai bidang seperti: kebudayaan, pendidikan, agama, kedokteran, psikologi, olahraga, dan lain-lain. Dalam bidang olahraga fungsi musik sendiri sangatlah beragam. Sebagai contoh dalam bidang olahraga senam *aerobic*, yang menggunakan musik sebagai pengiring untuk melakukan berbagai gerakan yang telah disusun sesuai aturan. Biasanya di sesuaikan dengan ritme yang diinginkan oleh peserta senam. Contoh lain misalnya pada olahraga *rugby*. Para *cheerleaders* melakukan bermacam-macam gerakan enerjik sambil bersorak meneriaki tim atau pemain sebagai bentuk dukungan atau penyemangat. Yang menarik dalam situasi olahraga internasional saat ini, olahraga yang paling banyak peminatnya adalah olahraga sepakbola. Dalam setiap lima tahun sekali selalu dipergelarkan pertandingan Piala Dunia (*World Club*).

Seterusnya setiap negara juga berlomba-lomba untuk membuat pertandingan-pertandingan yang berlingkup nasional atau juga kawasan dan antarkawasan. Diperingkat nasional di negara-negara Eropa selalu dipergelarkan pertandingan sepak bola antar club di setiap negara. Misalnya di Spanyol dikelola dalam La Liga yang diikuti oleh klub-klub sepakbola seperti: Barcelona, Real Madrid, Atletico Madrid, dan lain-lainya. Demikian pula di Inggris terdapat pergelaran pertandingan sepak bola yang dikelola dalam *English Premiere League* (Liga Primer Inggris) yang diikuti oleh klub-klub sepakbola seperti: Leicher City, New Castle, Swansea Cyity, Stoke City, Liverpool, Sunderland, Manchester City, Chelsea, Arsenal, Manchester United, dan lainnya. Dalam hal ini penulis akan memfokuskan perhatian pada bagaimana para pencinta (*fans*) Manchester United di kota Medan yang mempertunjukkan yel-yel (*chant*) untuk tim kesayangan mereka. Hampir di semua negara terdapat liga-liga yang mempertandingkan antar klub sepakbola di negara tersebut. Ada negara-negara yang demi kemajuan sepakbolanya melakukan transfer pemain secara internasional. Ada pula negara yang membatasi transfer pemain ini. Itu semua tergantung dari kebijakan nasionalnya. Ada pula selain di peringkat dunia dan nasional digelar pula pertandingan antar negara di kawasan tertentu.

Dalam konteks nasional Indonesia, kita mengenal adanya induk organisasi sepakbola yang disebut dengan PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia). Kemudian klub-klub sepakbola di Indonesia diantaranya adalah: Persija Jakarta, PSMS Medan, PSDS Deli Serdang, Semen Padang, Persib Bandung, PSIS Semanga, Persebaya Surabaya, PSM Makasar, Persipura Jayapura dan lainnya.

Persepakbolaan nasional Indonesia juga menggunakan sistem pengelolaan selain menggunakan pemain asing dalam sistem kontrak kerja. Intinya adalah sepakbola merupakan hasrat atau keinginan manusia untuk menghibur dirinya melalui olahraga. Didalam kegiatan sepakbola ini terjadi berbagai aktivitas seperti: ekonomi, dan bisnis, seperti penjualan makanan dan minuman, karcis pertandingan, baju, persahabatan dan perseteruan social antar pendukung, tansmisi kebudayaan, nonton bareng, sampai kepada dampak dampak negatifnya seperti: judi, tawuran antar pendukung holiganisme dan lainnya. Itulah fenomena sepakbola dilihat dari perspektif ilmu budaya.

Pada olahraga sepakbola, musik sangat berperan penting dalam perkembangannya. Untuk memulai suatu pertandingan terlebih dahulu diadakan *opening ceremonial* (upacara pembukaan). Dimana pada bagian ini berisi para pemain yang sambil memasuki lapangan dan berbaris akan diiringi musik. Selain itu, musik juga tidak lepas dari para penonton dan pendukung tim yang sedang bertanding dalam stadion. Umumnya mereka menampilkan nyanyian atau permainan musik berbentuk *instrument percussion* lebih tepatnya. *Chant* merupakan jenis yel atau yel-yel yang dimainkan untuk memberikan semangat kepada orang lain, baik secara individu maupun kelompok dalam lingkungan sepakbola. Namun seiring perkembangannya *Chant* bukan saja bertujuan untuk memberi semangat, namun juga bertujuan menghina pihak lain. Bahkan sampai menggunakan lirik yang mengandung unsur rasisme.

Pertunjukan yang mereka mainkan tersebut disebut "*Chant*". Sebuah *Chant* bisa berbentuk nyanyian atau vokal, ansambel, ataupun gabungan vokal

dan ansambel. *Chant* juga memiliki aturan permainan. *Chant* dimainkan mengikuti alur pertandingan. Dimulai dari upacara pembukaan sebelum pertandingan sampai akhir pertandingan. Pada masa kini, *chant* tidak hanya dimainkan dalam stadion sepakbola, dimana pertandingan sepakbola berlangsung. *Chant* juga dimainkan secara tidak langsung dalam sebuah tempat dimana para pendukung menonton bersama dalam sebuah layar lebar. Biasanya tempat yang dimaksud seperti kafe, bioskop, gedung olahraga, dan lain-lain. Istilah permainan *chant* adalah *chanting*. Terdapat suatu komunitas di Indonesia dimana komunitas ini merupakan komunitas penggemar tim sepakbola *Manchester United* yang berasal dari Inggris. Komunitas ini bernama *Manchester United Indonesia Supporters Club* yang umum disebut MUISC. MUISC merupakan komunitas pendukung *Manchester United Club* di Indonesia yang resmi dan telah mendapat lisensi. MUISC berpusat di Jakarta dan telah memiliki banyak anak cabang yang tersebar di seluruh Indonesia. Anak cabang tersebut selanjutnya disebut sebagai regional. Salah satu regional terbesar di Sumatera, terdapat di kota Medan.

MUISC memiliki banyak kegiatan termasuk acara nonton bareng merupakan salah satu agenda kerja dari kepengurusan organisasi ini. Acara ini tergolong unik karena di dalam acara ini terdapat bentuk kekompakan seperti menggunakan seragam yang sama, memainkan *Chant* secara bersama, dan lain-lain. Apalagi acara ini berlangsung secara rutin. Karena adanya hal tersebut, maka penulis tertarik untuk mengangkat *Chant* lebih lanjut dalam sebuah penelitian. Hal ini juga yang menginspirasi penulis untuk mengangkat judul:

”CHANT DALAM KOMUNITAS MANCHESTER UNITED INDONESIA SUPPORTERS CLUB REGIONAL MEDAN (KAJIAN PSIKOLOGIS)”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pendapat dan uraian yang disajikan dalam latarbelakang masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana latar belakang munculnya *chant* dalam komunitas *Manchester United Indonesia supporters club regional Medan* (kajian psikologis) ?
2. Apa judul lagu *chant* dalam komunitas *Manchester United Indonesia supporters club regional Medan* (kajian psikologis) ?
3. Bagaimana ciri-ciri *chant* dalam komunitas *Manchester United Indonesia supporters club regional Medan* (kajian psikologis) ?
4. Bagaimana proses penyajian *chant* dalam komunitas *Manchester United Indonesia supporters club regional Medan* (kajian psikologis)?
5. Bagaimana dampak psikologis dari makna tekstual yang terdapat pada *chant* dalam komunitas *Manchester United Indonesia supporters club regional Medan* (kajian psikologis)?
6. Bagaimana tanggapan peserta terhadap *chant* dalam komunitas *Manchester United Indonesia supporters club regional Medan* (kajian psikologis)?
7. Apa sarana dan prasarana yang digunakan pada proses penyajian *chant* dalam komunitas *Manchester United Indonesia supporters club regional Medan* (kajian psikologis)?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah dan keterbatasan waktu, maka peneliti perlu mengadakan pembatasan masalah untuk memudahkan pemecahan masalah yang di hadapi. Pembatasan masalah sangat diperlukan, mengingat adanya keterbatasan yang dimiliki peneliti, baik dari segi waktu, dana maupun kemampuan dalam menganalisis. Untuk itu peneliti mambatasi masalah dalam topik ini agar dapat menganalisisnya dengan baik serta dipertanggung jawabkan. Sugiyono (2015:286) mengatakan bahwa: “Pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan kepada tingkat kepentingan, urgensi serta faktor keterbatasan tenaga, dana dan waktu”.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti membatasi masalah penelitian. Adapun pembatasan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana ciri-ciri *chant* dalam komunitas *Manchester United Indonesia supporters club* regional Medan (kajian psikologis) ?
2. Bagaimana proses penyajian *chant* dalam komunitas *Manchester United Indonesia supporters club* regional Medan (kajian psikologis)?
3. Bagaimana dampak psikologis dari makna tekstual yang terdapat pada *chant* dalam komunitas *Manchester United Indonesia supporters club* regional Medan (kajian psikologis)?

D. Rumusan Masalah

Menurut pendapat Sumadi (2011:17) yang mengatakan bahwa “setelah masalah diidentifikasi, dipilih, maka perlu dirumuskan. Perumusan ini penting, karena hasilnya akan mencapai penuntun bagi langkah-langkah selanjutnya.”

Dengan demikian untuk mencapai tujuan yang diharapkan berdasarkan pembatasan masalah maka penulis membuat rumusan masalah yang menjadi kajian penelitian ini adalah *chant* dalam komunitas *Manchester United Indonesia supporters club* regional Medan (kajian psikologis).

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan manusia selalu berorientasi kepada tujuan tertentu. Tanpa adanya tujuan yang jelas, maka arah kegiatan yang dilakukan tidak terarah karena tidak tahu apa yang akan dicapai dalam kegiatan tersebut.

Oleh karena itu tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ciri-ciri *chant* dalam komunitas *Manchester United Indonesia supporters club* regional Medan (kajian psikologis)
2. Untuk mengetahui proses penyajian *chant* dalam komunitas *Manchester United Indonesia supporters club* regional Medan (kajian psikologis)
3. Untuk mengetahui dampak psikologis dari makna tekstual yang terdapat pada *chant* dalam komunitas *Manchester United Indonesia supporters club* regional Medan (kajian psikologis)

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang merupakan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Berdasarkan manfaat penelitian yang diambil dari kegiatan penelitian ini yaitu:

1. Sebagai bahan referensi bagi pihak yang bersangkutan dalam pelestarian dan perkembangan tentang musik sepakbola
2. Sebagai sumber informasi bagi setiap pembaca khususnya masyarakat pencinta sepakbola agar tetap melestarikan *chant* dalam musik persepakbolaan.
3. Sebagai bahan referensi dan acuan bagi penelitian berikutnya yang berniat melakukan penelitian yang relevan di kemudian hari.
4. Menambah sumber kajian bagi perpustakaan Seni Musik Universitas Negeri Medan.