

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern seperti saat sekarang ini, akibat dari kemajuan teknologi yang menawarkan berbagai kemudahan serta memungkinkan segala sesuatu menjadi serba instan telah menimbulkan perubahan pada gaya hidup masyarakat. Hal itu cenderung membuat masyarakat menjadi malas bergerak. Di perkotaan, gedung perkantoran hingga pusat perbelanjaan memakai lift atau eskalator yang nyaman tanpa banyak mengeluarkan keringat untuk menggunakannya. Jikapun masih tersedia tangga, hanya digunakan dalam keadaan darurat. Belum lagi perkembangan televisi berteknologi tinggi yang memanjakan pengguna, mulai dari teknologi *high definition* (HD) hingga tiga dimensi, membuat penonton televisi enggan beranjak dari depan layar canggih tersebut. Bahkan, televisi saat ini telah menyediakan fasilitas berselancar di internet yang dikenal dengan istilah *smart television* (televisi pintar). Selain itu, kehadiran berbagai *gadget* canggih membuat orang betah duduk berjam-jam hanya untuk bermain game atau hanya sekedar beraktivitas pada media sosial hingga berselancar di dunia maya.

Menurut survei yang dilakukan oleh pakar adiksi dr. Kristiana Siste Kurniasanti, SpKJ bersama timnya kepada 2.933 remaja dan 4.734 orang dewasa berusia 20-40 tahun pada 34 provinsi di Indonesia menunjukkan bahwa 19,3 persen remaja dan 14,4 persen dewasa muda kecanduan internet. Rata-rata durasi online pada remaja mengalami peningkatan dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per

hari. Sementara itu, peningkatan rata-rata durasi online juga terjadi pada dewasa muda atau orang-orang yang berusia di atas 20 tahun menjadi 10 jam per hari (health.detik.com).

Menurut Farindra (2018), Saat ini hampir seluruh aktivitas kehidupan di dominasi oleh alat bantu yang serba modern sebagai hasil dari kemajuan IPTEK, sehingga aktivitas jasmani hampir tidak dilakukan dan dampaknya sangat mempengaruhi pola hidup manusia yang berakibat pada krisis gerak serta gangguan fisik yang berkenaan dengan kesehatan dan kebugaran. Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia yang kurang beraktivitas fisik jumlahnya meningkat dari 26,1% di tahun 2013 menjadi 33,5% di tahun 2018 (Kemkes.go.id).

Gaya hidup yang malas bergerak kemudian dikaitkan dengan perilaku sedenter (*Sedentary Behaviors*) yaitu kegiatan yang mengacu pada segala jenis aktivitas yang dilakukan di luar waktu tidur, dengan karakteristik keluaran kalori sangat sedikit yakni  $<1.5$  METs (p2ptm.kemkes.go.id). Perilaku sedenter perlu dibatasi karena berbagai penelitian membuktikan bahwa perilaku ini beresiko menimbulkan berbagai macam penyakit hingga kematian. Menurut *World Health Organization* (WHO), gaya hidup sedenter merupakan salah satu penyebab kematian tertinggi di dunia dan juga dapat meningkatkan resiko penyakit hingga dua kali lipat seperti penyakit kardiovaskular, diabetes, obesitas, hipertensi, osteoporosis hingga depresi. Menurut WHO, 60 hingga 85% orang di dunia baik dari negara maju maupun negara berkembang menjalani gaya hidup yang tidak

banyak bergerak, menjadikannya salah satu masalah kesehatan masyarakat yang lebih serius namun tidak cukup ditangani pada zaman ini (who.int).

Dalam tesis Agi Rismanugraha tentang Perilaku Sedenter dan Obesitas Pada Remaja (2021), menemukan adanya pengaruh perilaku sedenter terhadap obesitas pada remaja yang terjadi karena penggunaan IPTEK yang berlebihan ditambah pola makan dan gaya hidup yang buruk serta tidak dibarengi dengan aktivitas fisik yang baik sehingga terjadi peningkatan *Body Mass Index* (BMI) yang menyebabkan kejadian obesitas pada remaja.

Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah solusi untuk dapat mengeluarkan orang dari gaya hidup sedenter atau kebiasaan malas bergerak tersebut. Salah satunya dengan melakukan aktivitas olahraga. Namun yang jadi permasalahan, bahwa tidak semua orang mau berolahraga atau menyukai olahraga. Bahkan saat ini juga telah ada cabang olahraga yang dalam pelaksanaannya tidak terlalu banyak menggunakan gerakan fisik seperti *electronic sport (eSport)*, catur, dan *bridge*. Dengan demikian, perlu adanya sebuah upaya untuk dapat menarik minat orang agar mau berolahraga dan memperbanyak melakukan gerakan fisik. Saat ini muncul sebuah konsep kegiatan olahraga yang selain menyehatkan juga menyenangkan, yaitu *fun football*. Sesuai dengan namanya, *fun football* merupakan permainan sepakbola amatir yang tujuannya lebih kepada mencari kesenangan bukan untuk bermain sepakbola sebagaimana mestinya yang lebih menekankan unsur kompetisi di dalamnya. Aktivitas olahraga tersebut, saat ini sedang banyak digemari oleh masyarakat dan diikuti oleh semua kalangan mulai dari remaja hingga orang dewasa baik laki-laki maupun perempuan.

Kemunculan fenomena *fun football* ditandai dengan kehadiran berbagai komunitas yang menyelenggarakan kegiatan olahraga tersebut, salah satunya di Kota Padang. Peneliti telah merangkum beberapa nama komunitas *fun football* diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Daftar Komunitas *Fun Football* di Kota Padang**

No.	Nama Tim/Komunitas	Akun Media Sosial (Instagram)	Jumlah followers	Tahun Berdiri
1.	Padang Mini Soccer	@padangminisoccer	2.337	2019
2.	Padang Fun Football	@padang_fun_football	434	2021
3.	Football Traveler Padang	@footballtraveler_padang	2.864	2021
4.	Paruik Offside FC	@paruik.offside.fc	995	2020
5.	Astra Mini Soccer	@astraminiso	282	2021
6.	Yofutsal Community	@yofutsalcommunity	410	2020
7.	Backlight FC	@backlight.fc	973	2019
8.	Bola Sanjo Official	@sunsetballofficial	490	2019
9.	Mabota FC	@mabotafcofficial	977	2020
10.	Bataga FC	@newbatagafc	244	2021
11.	Bahagia FC	@fcbahagia2021	158	2021

Sumber : Data Sekunder 2022

Data di atas didapatkan melalui penelusuran pada aplikasi media sosial instagram dan dirangkum berdasarkan akun dari masing-masing komunitas. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, maka peneliti menemukan bahwa beberapa komunitas berasal dari latar belakang profesi yang sama dan sebagian besar lainnya diperuntukkan untuk warga umum. Mereka memfasilitasi setiap orang untuk bisa bermain sepakbola dengan menyediakan semua keperluan

baik peralatan serta perlengkapan seperti bola, lapangan, kostum, air minum, hingga wasit yang memimpin pertandingan.

Tidak hanya itu mereka juga melakukan berbagai upaya untuk dapat menarik minat orang agar mau bergabung dalam kegiatan tersebut. Beberapa diantaranya dengan mendatangkan fotografer profesional, menghadirkan model kostum yang menarik, memberikan *doorprize* kepada peserta, hingga mengundang publik figur seperti artis dan pemain profesional untuk dapat bermain langsung bersama para peserta lainnya. Selain itu mereka juga memposting setiap kegiatan yang dilakukan pada media sosial dengan mengemasnya menjadi sebuah konten yang menarik untuk memberikan informasi mengenai kegembiraan dari aktivitas olahraga tersebut. Untuk dapat bergabung dalam kegiatan *fun football* setiap peserta diharuskan membayar biaya pendaftaran yang telah ditentukan oleh pengurus tim/komunitas.

Salah satu komunitas di Kota Padang yang aktif dan rutin menggelar kegiatan *fun football* hingga saat ini yaitu Padang Mini Soccer. Komunitas ini merupakan komunitas *fun football* yang pertama kali hadir di Kota Padang dan sudah berdiri sejak 14 Agustus 2019. Dilansir dari Skor.id (23/10/2021), Padang Mini Soccer adalah komunitas sepakbola yang dapat menjadi alternatif bagi para generasi muda dan orang yang menyukai sepakbola untuk menyalurkan hobinya. Selain itu, komunitas ini juga punya semangat untuk menumbuhkan iklim sepakbola di Kota Padang dan industri sepakbola sebagai bentuk komoditi bisnis.

Padang Mini Soccer saat ini sudah memiliki anggota yang berjumlah lebih dari 2.000 orang yang berasal dari semua kalangan. Mulai dari pelajar, pegawai

swasta, pengusaha, PNS, dan driver online. Mereka tergabung dalam beberapa grup *whatsapp* dan juga grup telegram. Komunitas ini terbuka untuk umum dan bagi siapapun yang ingin bergabung, pengurus mencantumkan tautan grup telegram pada biodata akun instagram, setelah itu pengurus akan membagikan *link* pendaftaran untuk jadwal main berikutnya yang kemudian akan diisi oleh para anggota. Sehabis itu pengurus akan memberikan informasi tentang nama-nama yang masuk ke dalam tim untuk jadwal main yang telah ditentukan ([harianhaluan.com](http://harianhaluan.com)).



**Gambar 1.1**  
**Dokumentasi Kegiatan Padang Mini Soccer**



*Sumber : Data Sekunder 2022*

Gambar di atas adalah beberapa dokumentasi kegiatan *fun football* dari komunitas Padang Mini Soccer yang diposting pada akun instagram *@padangminisoccer*. Gambar tersebut memperlihatkan beberapa keceriaan para peserta ketika sedang bermain di lapangan, yang bisa dilihat dari berbagai aksi

dan ekspresi yang ditonjolkan. Aktivitas *fun football* kemudian tidak hanya sekedar dimanfaatkan untuk olahraga saja, akan tetapi bagi sebagian orang telah dijadikan sebagai gaya hidup. Artinya, orang tidak lagi mementingkan fungsi (*utility of thing*) dari olahraganya, melainkan orang ikut dalam kegiatan tersebut karena ingin mendapatkan sebuah kesan. Hal ini bagi sebagian orang dijadikan sebagai sarana hiburan dan rekreasi kemudian juga untuk mengisi dan menghabiskan waktu luang (*leasure*).

Namun hal itu tidak terjadi dengan sendirinya, tentu juga dipengaruhi oleh cara-cara komunitas dalam mengkonstruksi *fun football*. Jadi, bagaimana upaya yang dilakukan komunitas untuk menciptakan hal tersebut menjadi sebuah kebutuhan lalu membuat orang pada akhirnya, mau mengonsumsi aktivitas tersebut. Terjadi hubungan timbal balik diantara produsen dalam hal ini adalah komunitas dengan konsumen (para anggota), dimana tim/komunitas mengkonstruksi hal itu lalu kemudian orang menyerapnya dan menjadikannya sebagai sebuah kebutuhan. Artinya, orang bergabung bukan semata-mata karena kebutuhannya, akan tetapi kebutuhan itu diciptakan dan dikonstruksi lewat pola relasi konsumsi sehingga pada akhirnya membentuk sebuah gaya hidup. Inilah yang dikatakan oleh Jean P. Baudrillard sebagai masyarakat konsumsi, bahwa para kapitalis saat ini, tidak lagi menjual barang/jasa berdasarkan kegunaan dari barang/jasa itu, tetapi bagaimana mereka mengkonstruksi bahwa dibalik barang/jasa itu terdapat sebuah tanda-tanda atau kesan-kesan. Penelitian ini tertarik untuk melihat bagaimana cara *fun football* menjadi sebuah gaya hidup pada masyarakat konsumsi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Aktivitas *fun football* hingga saat ini masih terus bertahan dan rutin dilakukan oleh berbagai komunitas dengan jumlah peserta yang cukup banyak. Itu dapat dibuktikan melalui postingan-postingan pada akun media sosial komunitas yang aktif mengunggah setiap aktivitas yang mereka lakukan. *Fun football* bukanlah satu-satunya komunitas olahraga rekreasi yang tersedia di Kota Padang, ada beberapa bentuk olahraga rekreasi lainnya seperti komunitas sepeda, komunitas basket, hingga komunitas pecinta alam. Akan tetapi, komunitas-komunitas ini tidak sekomersial dan tidak dikelola sedemikian rupa seperti komunitas *fun football* yang memfasilitasi berbagai kebutuhan untuk berolahraga sehingga membuat orang merasa harus mengonsumsi itu.

Pola relasi yang terjadi diantara komunitas yang mengkonstruksi dan para anggota yang mengonsumsi *fun football* pada akhirnya membentuk sebuah gaya hidup pada masyarakat konsumsi. Yang mana pada masyarakat konsumsi menurut Baudrillard, konsumsi tidak hanya dilakukan karena kebutuhan, akan tetapi karena orang juga menafsirkan bahwa di dalam *fun football* itu terdapat tanda-tanda atau kode-kode yang kemudian dengan tanda-tanda itu akan ditunjukkan kepada orang lain.

Merujuk dari latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana cara *fun football* menjadi sebuah gaya hidup pada masyarakat konsumsi?”**

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan cara *fun football* menjadi sebuah gaya hidup pada masyarakat konsumsi.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mendeskripsikan cara-cara komunitas mengkonstruksi *fun football* sebagai gaya hidup.
2. Mendeskripsikan tujuan-tujuan anggota dalam mengonsumsi *fun football*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Akademis**

Manfaat penelitian ini secara akademis sebagai pengembangan ilmu pengetahuan, sumbangan pemikiran bagi disiplin ilmu sosiologi kebudayaan.

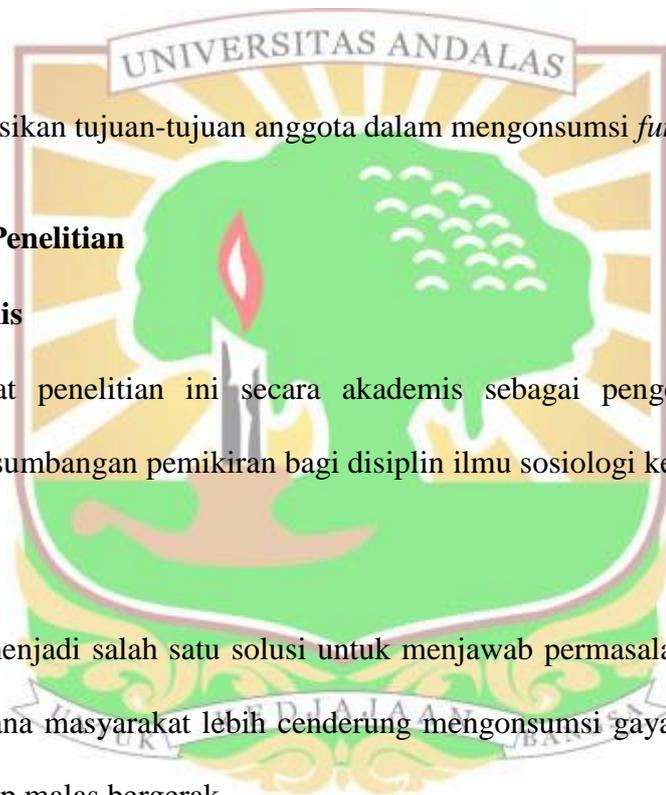
#### **1.4.2 Praktis**

Bisa menjadi salah satu solusi untuk menjawab permasalahan gaya hidup sekarang dimana masyarakat lebih cenderung mengonsumsi gaya hidup sedenter atau gaya hidup malas bergerak.

### **1.5 Tinjauan Pustaka**

#### **1.5.1 *Fun Football* Sebagai Gaya Hidup Masyarakat Konsumsi**

*Fun football* merupakan permainan sepakbola yang diselenggarakan oleh berbagai kelompok, instansi, maupun komunitas teruntuk kesehatan, kebugaran, serta kegembiraan. Seperti halnya yang disampaikan oleh (Musampa Rizqi dkk,



2022) bahwa *fun football* merupakan salah satu aktivitas olahraga permainan kelompok yang tergolong dalam ruang lingkup olahraga rekreasi. Berdasarkan Pasal 17 Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional menerangkan ruang lingkup olahraga antara lain olahraga pendidikan, olahraga prestasi, dan olahraga rekreasi. Olahraga pendidikan diselenggarakan sebagai bagian dari proses pendidikan baik pada jalur pendidikan formal maupun nonformal melalui kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler, sedangkan olahraga prestasi dimaksudkan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dan potensi olahragawan dalam rangka meningkatkan harkat dan martabat bangsa, dan olahraga rekreasi dilakukan sebagai bagian proses pemulihan kembali kesehatan dan kebugaran oleh setiap orang, satuan pendidikan, lembaga, perkumpulan, atau organisasi olahraga.

Definisi olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilaksanakan masyarakat dengan kegemaran serta kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan keadaan dan nilai budaya masyarakat setempat teruntuk kesehatan, kebugaran, serta kegembiraan. Menurut Pasal 19 Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 olahraga rekreasi bertujuan untuk memperoleh kesehatan, kebugaran jasmani, dan kegembiraan, membangun hubungan sosial, dan melestarikan serta meningkatkan kekayaan budaya daerah dan nasional. Selain untuk meningkatkan kebugaran, kesehatan, serta kegembiraan, olahraga rekreasi juga dapat menjadi sarana untuk menyambung silaturahmi atau menciptakan interaksi sosial antar pelakunya (Kasriman, 2017).

*Fun football* selain menjadi satu dari sekian banyak alat yang bisa digunakan untuk mengupayakan peningkatan kesehatan dan imunitas tubuh, juga menjadi gaya hidup baru, tempat berfoto dan mengunggah di media sosial (Musampa Rizqi dkk, 2022). Maka dari itu, hal tersebut tidak lagi murni sebagai permainan olahraga sepakbola, dimana kegiatan olahraga hanya sebagai aspek kecil dari aspek-aspek lainnya seperti sosialisasi, silaturahmi, serta media rekreasi. Atau dengan kata lain, *fun football* telah bergeser maknanya dari olahraga menjadi gaya hidup. Orang tidak lagi mengonsumsi hal itu untuk kebugaran, tetapi sebagai gaya individual/kultural. *Fun football* telah menjadi penanda selera konsumennya.

Gaya hidup (*lifestyle*) merujuk pada kepekaan konsumen baru yang diidentifikasi oleh Hebdige (1988) sebagai karakter konsumsi modern. Melalui gaya hidup, setiap orang dianggap membawa kesadaran atau kepekaan yang lebih tinggi terhadap proses konsumsi atau sikap konsumsi. Hal itu merujuk pada cara orang-orang berusaha menampilkan individualitas mereka dan cita rasa mereka melalui pemilihan barang-barang tertentu (Lury, 1998: 112).

Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Lury, Alfathri (2007: 6) juga menyampaikan bahwa setiap orang mempunyai gaya hidupnya masing-masing sehingga mempengaruhi perilaku dalam menentukan pilihan yang akan dikonsumsi. Dalam hal ini ketika individu memilih aktivitas *fun football* sebagai gaya hidupnya. Dengan demikian gaya hidup merupakan pilihan seseorang yang nantinya akan menjadi sebuah identitas yang membedakannya dari orang lain. Hal itu juga selaras dengan apa yang dikatakan Chaney, bahwa gaya hidup menjadi

pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain dimana budaya dan konsumsi memiliki peran sentral (Chaney, 2011: 40).

*Fun football* saat ini juga telah menjelma menjadi sebuah industri *sportainment*, yang menggabungkan antara olahraga dengan hiburan. Hal tersebut juga didukung oleh perkembangan digital yang begitu pesat sehingga membuat sesuatu menjadi lebih mudah tersebar luas dan *viral* di media sosial. Terlebih lagi dengan kehadiran fotografer olahraga yang memotret aksi-aksi masyarakat ketika bermain di lapangan, yang mana foto-foto tersebut akan diunggah untuk mengaktualisasikan diri di dunia maya (Musampa Rizqi dkk, 2022). Hal ini selaras dengan apa yang dikatakan oleh Chaney, bahwa pada zaman sekarang ini penampilan adalah segalanya. Dalam ungkapannya “penampakan luar” menjadi salah satu situs yang sangat penting bagi gaya hidup. Hal-hal permukaan akan menjadi lebih penting daripada substansi. Gaya dan desain menjadi lebih penting daripada fungsi. Gaya menggantikan substansi. Kulit akan mengalahkan isi (Chaney, 2011: 40).

Kenyataan di atas semakin mempertegas bahwa fenomena *fun football* merupakan fenomena gaya hidup masyarakat konsumsi, yang mana di dalam masyarakat konsumsi seseorang lebih cenderung mengonsumsi sesuatu bukan lagi atas dasar kebutuhan (*needs*) dan keinginan (*wants*) akan tetapi orang lebih mementingkan kesan yang berorientasi kepada unsur kepuasan dan kesenangan. Dalam hal ini orang mengonsumsi *fun football* bukan kepada nilai gunanya melainkan karena ada kesan yang ingin didapatkannya.

### 1.5.2 Tinjauan Sosiologis

Dalam mengkaji permasalahan penelitian ini menggunakan konsep pemikiran Karl Marx tentang fetisisme komoditas. Menurut Marx, fetisisme adalah sebuah kondisi yang di dalamnya sebuah objek memiliki makna yang tidak sesuai dengan realitas yang sesungguhnya (Muzairi, 2014: 200). Fetish, berasal dari bahasa Portugis, “feitico”, berarti jimat juga pusaka, yaitu sesuatu yang mengandung daya gaib atau benda-benda yang berkualitas magi. Fetish adalah benda yang mengandung *mana* dan disebut pula benda bertuah. Fahaman tersebut sudah berlangsung sejak lama ketika manusia memuja ruh-ruh atau benda lainnya yang dianggap memiliki daya magis dan pada era modern saat ini, terjadi transformasi pemujaan yang awalnya kepada ruh dan benda alam beralih kepada materi dan produk-produk kreasi manusia sebagai sumber pemuas kebutuhan psikis (Muzairi, 2014: 195). Dalam bidang antropologi, budaya dan perbandingan agama sering dibicarakan *mana*, *magi* dan *fetish*. Istilah-istilah itu sangat penting pada bidang keilmuan tersebut, terutama istilah *fetish* menjadi pembicaraan dalam bidang politik ekonomi yang kemudian istilah tersebut dipinjam oleh Karl Marx untuk menjelaskan hal yang berkaitan dengan komoditas.

Komoditas menurut Leiss *et.al* (Lury, 1998:61) adalah perpaduan apa yang disibak dan apa yang disembunyikan dalam proses produksi dan konsumsi. Benda-benda menyibak atau ‘memperlihatkan’ pada indra kita kapasitas mereka sebagai pemuas atau stimulator keinginan-keinginan tertentu dan komunikator kode-kode perilaku. Pada saat yang sama, mereka menyembunyikan asal mula mereka sendiri: produk-produk muncul dan menghilang di hadapan mata

konsumen seolah-olah berkembang biak secara spontan, dan hanya seorang pembeli cerdas yang dapat mengenali dari apa kebanyakan benda dibuat dan orang seperti apa yang membuatnya.

Marx menggunakan istilah fetisisme komoditas untuk menggambarkan penyamaran atau penopengan komoditas karena penampilan benda menyembunyikan cerita siapa yang membuatnya dan bagaimana benda itu dibuat (Lury, 1998:61). Bagi Marx, fetisisme komoditas tampak dalam cara pertukaran nilai guna (sebagai eksistensi asli suatu benda pakai) dan nilai tukar dalam sistem kapitalisme. Di dalamnya terjadi substitusi antara sesuatu yang abstrak dengan sesuatu yang konkret. Marx menyebut hal ini sebagai “mistifikasi komoditi”. Mistifikasi komoditi muncul ketika suatu komoditi dipisahkan dari barisan pekerja yang memproduksinya dan dari fungsi pakai komoditi tersebut, sehingga dalam suatu proses pertukaran komoditi “diisi” makna-makna tertentu yang lebih dari sekedar nilai guna. Nilai tukar dianggap lebih istimewa dari nilai guna. Semua barang (objek) telah diabstraksikan sehingga tak lebih menjadi semacam tanda yang tertera pada komoditi sebagai nilai tukar komoditi tersebut (Piliang 2003: 95-96).

Komoditi segera menjadi sarana hidup masyarakat. Komoditi kemudian memiliki fungsi sebagai relasi sosial yang khas dan cara yang khas pula untuk mengalami dan mengekspresikan relasi sosial dan aktivitas kultural (Lee, 1993: 27). Marx melihat komoditi menjadi basis relasi sosial dalam masyarakat. Dalam masyarakat pasar, komoditi menyembunyikan dan mengganti bentuk-bentuk relasi sosial “alamiah” antar manusia. Hal ini terjadi akibat adanya distorsi oleh suatu

fetisisme bahwa produk-produk material buatan manusia bertransformasi menggantikan produk-produk sosial yang memungkinkan terjadinya produksi barang-barang (Lury, 1998: 62). Marx mengistilahkan proses ini sebagai reifikasi. Dalam bahasa Indonesia, istilah ini diterjemahkan sebagai “pembendaan”, yakni membuat sesuatu yang bukan benda menjadi benda. Reifikasi merupakan perubahan relasi dan aktivitas manusia menjadi situasi ketika relasi dan aktivitas tersebut tampak menjadi kekuatan otonom yang dikendalikan oleh logika yang terpisah dari tindakan manusia (Lee, 1993: 12). Relasi sosial tersebut didefinisikan oleh kekuatan fetisisme komoditas. Dengan ini, relasi sosial yang diwakilkan dalam sebuah objek muncul dan benar-benar diatur oleh sesuatu di luar kontrol manusia (Lury, 1998: 62).

Fetisisme komoditas bermula dari pandangan Karl Marx dalam melihat sistem ekonomi kapitalis yang memiliki tiga ciri utama yaitu *mass production*, *market oriented*, dan *profit maximalization*. Ketika barang sudah diproduksi dengan jumlah yang banyak dan harus mendapatkan keuntungan maka kapitalis melakukan penopengan terhadap produk, sehingga menciptakan kesan terhadap produk dengan menyembunyikan produk yang aslinya. Marx dalam (Lury, 1998: 62) mengungkapkan bahwa komoditas dalam masyarakat modern dimanipulasi secara strategis melalui praktek pengemasan, promosi, dan iklan. Melalui kemasan, promosi, dan iklan, benda-benda dicocokkan dengan topeng-topeng yang didesain secara ekspresif untuk memanipulasi hubungan yang mungkin terjadi antara benda-benda pada satu sisi serta keinginan, kebutuhan dan emosi manusia pada sisi lain. Keberadaan iklan sangat menjadi penanggung jawab dari

budaya konsumen yang merupakan hasil pencitraan atau penopengan yang dilakukan oleh si pengiklannya. Lury (1998:63) mengatakan bahwa citra atau topeng menentukan cara benda berperan sebagai perantara makna dalam interaksi sosial. Citra tersebut merubah benda-benda ke dalam kode-kode simbolis yang tak dapat dilawan oleh para konsumen. Inilah yang dipandang oleh Sahlins sebagai biang keladi pertumbuhan permintaan konsumen yang pesat dan seperti tak ada habisnya. Oleh sebab itu, kapitalis tidak lagi menjual sesuatu tentang kegunaan dari sesuatu itu, tetapi membungkusnya dengan topeng-topeng yang didesain secara khusus untuk memanipulasi konsumen, sehingga konsumen membeli atau mengonsumsi sesuatu itu juga karena pengaruh topeng-topeng yang dibangun oleh kapitalis tersebut. Dengan kata lain, tujuan konsumen mengonsumsi sesuatu bukan berdasarkan kegunaan dari benda tersebut, melainkan berdasarkan makna dari benda tersebut.

### **1.5.3 Penelitian Relevan**

Suatu penelitian memerlukan dukungan dari penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Hal ini dikarenakan hasil penelitian terdahulu berfungsi sebagai bahan perbandingan serta acuan dalam pelaksanaan penelitian yang hendak dilaksanakan. Dari hasil pengamatan serta pencarian yang dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dijalankan, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1.2**  
**Penelitian Relevan**

<b>Penelitian</b>	<b>Judul</b>	<b>Hasil</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
Rachman Yusuf Rizaldi. 2018. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga	Makna Olahraga Calisthenics Sebagai Gaya Hidup Masyarakat Urban Muda (Studi Tentang Konstruksi Sosial Olahraga Calisthenics di Kota Surabaya)	Informan memaknai olahraga calisthenics selain sebagai olahraga yang menyehatkan, olahraga calisthenics juga berfungsi sebagai pembentuk badan menjadi ideal, meningkatkan kualitas kesehatan, dapat mengatur pola makan, dan dapat berubah menjadi pola pikir tentang gaya hidup sehat. Dengan kesibukan yang dihadapi mereka tetap bisa melakukan olahraga calisthenics dimanapun dan kapanpun mereka mau, karena olahraga calisthenics bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.	- Fokus penelitian sama-sama membahas mengenai gaya hidup - Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif	- Dalam penelitian tersebut membahas objek penelitian mengenai olahraga calisthenics sementara dalam penelitian ini membahas mengenai olahraga <i>fun football</i> - lokasi serta tahun penelitian berbeda
Sri Rahayu Sumarah. 2013. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada	Fitnes dan Gaya Hidup : (Makna Mahasiswa Pelaku Fitnes Terhadap Fitnes Di Yogyakarta )	Sebagian mahasiswa memaknai fitness sebagai olahraga yang ditujukan untuk mendapatkan tubuh yang ideal, berotot, “proporsional”, supaya terlihat kencang, keren, dan percaya diri. Tetapi didapati pula bahwa fitness tidak hanya sebagai olahraga pembentukan tubuh “proporsional” dan ideal, beberapa informan bahkan memaknai fitness sebagai olahraga untuk menjalin interaksi pergaulan, bertukar informasi tentang hidup sehat, bahkan yang menggunakan fitness	- Fokus penelitian sama-sama membahas mengenai gaya hidup - Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif	- Dalam penelitian tersebut membahas objek penelitian mengenai olahraga fitness sementara dalam penelitian ini membahas mengenai olahraga <i>fun football</i> - lokasi serta tahun penelitian berbeda

		sebagai sarana penjualan suplemen.		
Rizqi Musampa, M. Furqon Hidayatullah, Slamet Riyadi. 2022. Jurnal Pascasarjana Ilmu Keolahragaan Universitas Sebelas Maret	Motif Dan Motivasi Melakukan Olahraga Rekreasi <i>Fun Football</i> Untuk Menjaga Kesehatan Pada Masa Pandemi COVID-19	<p>Pandemi COVID-19 menyebabkan berbagai macam dinamika dalam masyarakat, termasuk meningkatnya kesadaran akan kesehatan, dan pentingnya menjaga imunitas tubuh agar terhindar dari virus..</p> <p>Salah satu kegiatan yang bisa dilakukan guna meningkatkan imunitas tubuh adalah dengan cara berolahraga. Salah satu olahraga rekreasi kelompok yang dapat dilaksanakan adalah bermain sepakbola. Banyak manfaat yang bisa didapatkan dari bermain sepakbola diantaranya bisa membuat badan menjadi sehat karena bermain sepakbola melatih otot tubuh menjadi lebih kuat, denyut jantung lebih sedikit namun <i>cardiac output</i> besar, istirahat menjadi lebih berkualitas. Akan tetapi, ada hal yang perlu diperhatikan adalah protokol kesehatan seperti mengecek suhu sebelum aktivitas, membersihkan tangan dengan sabun atau dengan <i>hand sanitizer</i>, menjaga jarak dan memakai masker</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objek penelitian sama-sama membahas tentang olahraga <i>fun football</i></li> <li>- Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dalam penelitian tersebut membahas fokus penelitian mengenai motif dan motivasi melakukan olahraga rekreasi <i>fun football</i> untuk menjaga kesehatan pada masa pandemi COVID-19 sedangkan dalam penelitian ini membahas mengenai <i>fun football</i> sebagai gaya hidup</li> <li>- Menggunakan pendekatan fenomenologi</li> <li>- lokasi penelitian berbeda</li> </ul>

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif merupakan metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan manusia serta peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh dengan demikian tidak menganalisis angka-angka (Afrizal, 2014: 13).

Tipe penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah deskriptif. Moleong (1995:6) menjelaskan penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mendeskripsikan suatu fenomena atau kenyataan sosial yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti. Penggunaan metode ini memberikan peluang untuk mengumpulkan data-data yang bersumber dari wawancara, catatan lapangan, foto-foto, dokumen pribadi, catatan atau memo dan dokumen resmi guna menggambarkan subjek penelitian. Alasan penelitian kualitatif dan tipe penelitian deskriptif digunakan karena ingin mengetahui segala hal yang menyangkut tentang cara-cara komunitas mengkonstruksi *fun football* sebagai gaya hidup serta mendeskripsikan tujuan-tujuan anggota dalam mengonsumsi *fun football*. Dalam penelitian ini penulis mendeskripsikan secara keseluruhan data yang didapat dari lapangan yang berhubungan dengan *fun football* sebagai gaya hidup.

### 1.6.2 Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada

peneliti atau pewawancara (Afrizal 2014:139). Informan dibutuhkan oleh peneliti untuk mendapatkan data serta informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Ada dua kategori informan yaitu informan pelaku dan informan pengamat. Informan pelaku adalah informan yang memberikan keterangan terkait dirinya, perbuatannya, pikirannya, dan interpretasinya (maknanya) atau terkait pengetahuannya. Informan pengamat adalah informan yang memberikan informasi tentang orang lain atau suatu kejadian/hal kepada peneliti.

Cara memperoleh informan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yakni dengan menetapkan kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh orang yang dijadikan sumber informasi atau peneliti telah mengetahui identitas orang-orang yang dijadikan informan penelitiannya sebelum penelitian dilakukan.

Adapun kriteria yang dijadikan sebagai informan pelaku adalah sebagai berikut:

1. Komunitas *fun football* yang telah menjalankan aktivitas minimal selama satu tahun
2. Komunitas yang rutin melaksanakan kegiatan *fun football* minimal satu kali dalam seminggu

Sedangkan untuk kriteria informan pengamat pada penelitian ini adalah pihak-pihak yang tidak tergabung di dalam komunitas namun ikut mendukung kegiatan dari komunitas *fun football*. Informan pengamat dalam penelitian ini adalah wasit, fotografer serta pemilik usaha kostum sepakbola. Peneliti memilih wasit sebagai salah seorang informan pengamat dikarenakan wasit lah yang memimpin selama pertandingan berlangsung. Kemudian peneliti juga memilih

fotografer karena fotografer juga melakukan dokumentasi ketika kegiatan berjalan. Dan yang terakhir peneliti memilih pemilik usaha kostum sepakbola karena yang bersangkutan merupakan salah satu pihak yang ikut memberikan sponsor kepada komunitas. Alasan peneliti memilih ketiga informan pengamat tersebut karena mereka mengetahui, mengamati serta mendukung pelaksanaan kegiatan *fun football* yang diselenggarakan oleh komunitas dan diikuti oleh para anggota.

Peneliti menemukan 8 informan pelaku yang telah memenuhi kriteria sebagai informan dalam penelitian ini. Dua diantaranya merupakan pengurus komunitas yang telah aktif berkegiatan selama 1 tahun lebih yaitu komunitas Padang Mini Soccer dan Football Traveler Padang. Peneliti melihat kedua komunitas tersebut selalu rutin melaksanakan kegiatan setiap minggunya dan diikuti oleh anggota yang berasal dari berbagai macam kalangan. Lalu ketujuh informan lainnya merupakan anggota komunitas yang memenuhi kriteria. Peneliti melihat informan tersebut selalu ada dalam tiga kegiatan berturut-turut dan melihat mereka juga ikut pada komunitas lainnya. Dalam hal ini mereka sama-sama mengikuti kegiatan pada komunitas Padang Mini Soccer dan Football Traveler Padang. Kemudian peneliti menanyakan langsung kepada informan yang bersangkutan untuk mengonfirmasi apa yang peneliti lihat tersebut. Sehingga peneliti memilih informan tersebut untuk dijadikan sebagai informan pelaku dalam penelitian ini. Selain telah sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan di atas peneliti juga memilih informan dengan berbagai macam profesi agar data

yang didapatkan dari pengalaman informan tersebut menjadi lebih bervariasi dan lebih dalam.

**Tabel 1.3**  
**Informan Penelitian**

No	Nama	Pekerjaan	Kriteria Informan
1	Dodi Syafutra	Ketua Harian Komunitas Padang Mini Soccer	Pelaku
2	Jumara Arsad	Pendiri Komunitas Football Traveler Padang	Pelaku
3	Adam Ade Putra	Pengusaha Barbershop (Anggota Komunitas)	Pelaku
4	Alrizqan King A	Pengusaha Coffee Shop (Anggota Komunitas)	Pelaku
5	Adek Saputra	Atlet Kriket (Anggota Komunitas)	Pelaku
6	Yeza Khaysbbi	Karyawan Swasta (Anggota Komunitas)	Pelaku
7	Yogi Syahputra	Karyawan Swasta (Anggota Komunitas)	Pelaku
8	Vigo Fadillah	Pengusaha (Anggota Komunitas)	Pelaku
9	Rangga Pramitra A	Fotografer	Pengamat
10	Kharisma Hatta	Pengusaha Jersey Limo Apparel	Pengamat
11	Efanno Aulia Pratama	Wasit	Pengamat

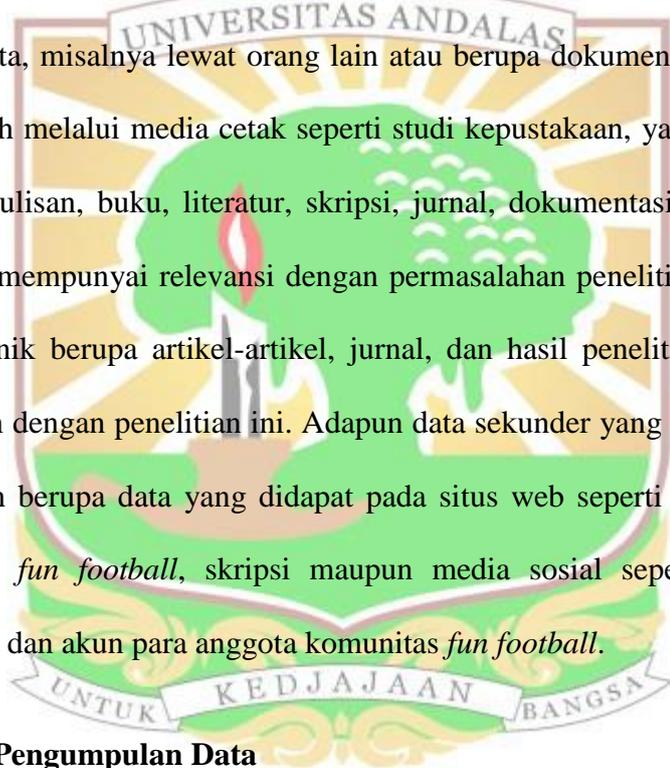
### 1.6.3 Data yang Diambil

Pada penelitian kualitatif data yang diambil yaitu berupa kata-kata (lisan atau tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia tanpa ada usaha peneliti untuk menghitung atau mengkuantifikasikan data tersebut (Afrizal, 2016:17). Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui dua sumber, dalam penelitian kualitatif terdapat dua sumber data yaitu (Sugiyono, 2017: 104) :

1. Data primer, merupakan data yang diperoleh secara langsung dari informan penelitian di lapangan yakni hasil dari observasi maupun hasil hasil wawancara

mendalam. Data primer biasanya disebut juga dengan data utama. Dalam penelitian ini data primer yang didapatkan oleh peneliti berupa informasi dari para informan penelitian yang menyangkut tentang proses *fun football* menjadi sebuah gaya hidup pada masyarakat konsumsi, cara-cara tim/komunitas mengkonstruksi *fun football* sebagai gaya hidup dan tujuan-tujuan anggota dalam mengonsumsi *fun football*.

2. Data sekunder, merupakan sumber data yang tidak langsung diberikan kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau berupa dokumen. Data sekunder dapat diperoleh melalui media cetak seperti studi kepustakaan, yaitu mempelajari bahan-bahan tulisan, buku, literatur, skripsi, jurnal, dokumentasi, foto-foto, dan statistik yang mempunyai relevansi dengan permasalahan penelitian juga melalui media elektronik berupa artikel-artikel, jurnal, dan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun data sekunder yang didapatkan oleh peneliti adalah berupa data yang didapat pada situs web seperti data-data profil tim/komunitas *fun football*, skripsi maupun media sosial seperti nama akun tim/komunitas dan akun para anggota komunitas *fun football*.



#### **1.6.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah salah satu hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dari berbagai sumber data sehingga data yang didapatkan memiliki kredibilitas yang tinggi dan kemudian dapat dianalisis untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam pendekatan kualitatif, peneliti menganalisis kata-kata yang mengungkapkan pendapat, pengalaman,

tindakan, atau penjelasan tentang peristiwa yang berkaitan dengan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

### 1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti dengan menggunakan panca indera. Dengan observasi kita dapat memanfaatkan panca indera untuk melihat apa yang sebenarnya terjadi di lapangan. Teknik observasi bertujuan untuk mendapatkan data yang dapat menjelaskan atau menjawab permasalahan penelitian. Teknik observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu *participant as observer* dimana dalam melakukan kegiatannya peneliti memberitahukan maksud dan tujuan kedatangan kepada kelompok yang diteliti (Ritzer, 2002:74). Objek yang diobservasi adalah aktivitas komunitas Padang Mini Soccer dan Football Traveler Padang. Data yang diobservasi oleh peneliti adalah melihat langsung kegiatan *fun football* yang diselenggarakan oleh kedua komunitas dan mengamati seperti apa pelaksanaannya untuk dapat memberikan gambaran mengenai tujuan penelitian tentang cara-cara tim/komunitas mengkonstruksi *fun football* sebagai gaya hidup.

### 2. Wawancara mendalam (*in-depth interview*)

Wawancara mendalam merupakan sebuah interaksi sosial antara peneliti dengan informannya (Afrizal, 2014 :136). Wawancara mendalam adalah teknik pengumpulan data dengan cara bertemu langsung bertatap muka dengan informan penelitian untuk kemudian data atau informasi yang disampaikan oleh informan penelitian dikumpulkan. Instrumen penelitian yang dibutuhkan untuk melakukan

wawancara mendalam adalah menyiapkan buku catatan lapangan, alat perekam, dan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dengan melakukan wawancara mendalam seorang peneliti akan memperoleh informasi yang lebih banyak dan data yang diinginkan akan menjadi akurat dan teruji kebenarannya.

Wawancara merupakan proses yang penting dalam penelitian, karena dari proses wawancara inilah diambil dan disaring data-data yang menjawab tujuan penelitian. Alasan peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam karena dapat dilakukan dengan leluasa dan mendalam dengan para informan yang dipilih berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian.

### **1.6.5 Proses Penelitian**

Penelitian ini sudah dimulai dari Mei 2022, setelah peneliti selesai melaksanakan seminar proposal yang dilakukan pada bulan April 2022. Sebelum menemui informan, peneliti telah melakukan observasi terlebih dahulu terhadap komunitas *fun football* yang telah memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan oleh peneliti. Setelah mendapatkan informan peneliti meminta ketersediaan informan untuk melakukan wawancara mendalam.

Wawancara mendalam dilakukan kepada seluruh informan dengan cara menghubungi informan terlebih dahulu melalui chat *whatsapp* dan meminta waktu kepada informan untuk bisa diwawancarai sesuai waktu yang telah disepakati bersama informan. Ketika wawancara berlangsung peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat kepada informan tentang masalah yang

dibahas dalam penelitian ini. Sebelum wawancara, peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu serta menjelaskan maksud dari penelitian ini, supaya penelitian ini berjalan lancar.

Wawancara dilakukan dengan menanyakan langsung kepada informan tentang hal-hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian ini. Wawancara dilakukan di tempat yang disetujui oleh informan dan dilakukan ketika informan sedang senggang. Wawancara dilakukan seperti bercerita-cerita dengan informan mengenai aktivitas *fun football* sehingga dalam wawancara peneliti dan informan menjadi lebih leluasa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Peneliti memberikan kesempatan kepada informan untuk bercerita apapun mengenai topik penelitian. Lalu peneliti memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian ini sehingga peneliti mendapatkan jawaban yang dibutuhkan untuk menjawab penelitian ini. Untuk mempermudah jalannya penelitian ini, maka peneliti menggunakan alat-alat tulis seperti pena, kertas, atau catatan lapangan dan *handphone* untuk pengambilan dokumentasi foto dan untuk *recording* saat wawancara, serta pedoman wawancara.

Wawancara dilakukan sampai beberapa kali dengan informan, ada beberapa informan yang ketika melakukan wawancara kedua dengan dengan menggunakan *whatsapp* dan ada yang langsung ditemui lagi. Wawancara yang dilakukan lebih dari satu kali itu dilakukan karena peneliti perlu menanyakan beberapa hal yang masih belum jelas pada wawancara pertama sehingga peneliti melakukan wawancara lagi dengan informan. Pada saat melakukan pengumpulan data tidak ada kendala yang dialami oleh peneliti. Rata-rata pelaksanaan

wawancara dilakukan sekitar pukul 16.00 hingga malam hari pada bulan juli sampai bulan september 2022.

Pada Juli 2022, peneliti sudah mulai menganalisis data dari beberapa informan yang telah didapat dan masih melanjutkan pengumpulan data dari beberapa informan lagi. Peneliti mulai menulis laporan berbarengan waktu dengan analisis dan pengumpulan data dilakukan. Penulisan laporan ini dimulai pada akhir Juli 2022, pada saat penulisan laporan peneliti juga melakukan bimbingan dan revisi hasil laporan penelitian bersama pembimbing sehingga laporan ini dapat terselesaikan pada Oktober 2022.

#### **1.6.6 Unit Analisis**

Unit analisis berhubungan dengan pemilihan siapa dan apa yang akan diteliti dalam upaya memahami permasalahan yang menjadi tujuan penelitian (Satori, 2009: 48). Unit analisis dapat berupa individu dan kelompok. Unit analisis data dalam penelitian berguna untuk mengarahkan penyelidikan dalam penelitian atau dengan kata lain informasi yang diperoleh dari objek penelitian mampu menjawab permasalahan dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi unit analisis adalah komunitas *fun football* yaitu Padang Mini Soccer dan Football Traveler Padang.

#### **1.6.7 Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data pada periode tertentu. Menurut Miles dan Huberman dalam (Afrizal, 2014:178) analisis data akan

dilakukan secara terus menerus sejak awal penelitian dan selama penelitian berlangsung, mulai dari pengumpulan data sampai tahap penulisan data. Dalam hal ini analisis data yang dilakukan adalah analisis data kualitatif menggunakan prinsip yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Miles dan Huberman membagi analisis data dapat dikategorikan menjadi tiga tahap secara garis besar, yaitu tahap :

#### 1. Kodifikasi Data

Peneliti menulis ulang catatan lapangan yang dibuat ketika melakukan wawancara kepada informan. Kemudian catatan lapangan tersebut diberikan kode atau tanda untuk informasi yang penting. Sehingga peneliti menemukan mana informasi yang penting dan tidak penting. Informasi yang penting yaitu informasi yang berkaitan dengan topik penelitian, sedangkan data yang tidak penting berupa pernyataan informan yang tidak berkaitan. Hasil dari kegiatan tahap pertama adalah diperolehnya tema-tema atau klasifikasi dari hasil penelitian. Tema-tema atau klasifikasi itu telah mengalami penanaman oleh peneliti (Afrizal. 2014: 178).

Kodifikasi data yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara membuat transkrip hasil wawancara terlebih dahulu kemudian peneliti memilih informasi yang penting yang memberikan temuan dalam penelitian tersebut dengan memberikan tanda-tanda.

#### 2. Penyajian Data

Sebuah tahap lanjutan analisis dimana peneliti menyajikan temuan penelitian berupa kategori atau pengelompokan. Miles dan Huberman menganjurkan untuk menggunakan matrix dan diagram untuk menyajikan hasil

penelitian agar lebih efektif (Afrizal, 2014: 179). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan matrix atau tabel dalam menyajikan hasil analisis data.

### 3. Penarikan Kesimpulan

Salah satu tahap lanjutan dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data. Ini merupakan interpretasi penulis atas temuan dari suatu wawancara. Setelah kesimpulan diambil, peneliti kemudian mengecek lagi kesahihan interpretasi dengan cara mengecek ulang proses koding dan penyajian data untuk memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan (Afrizal, 2014: 180).

#### 1.6.8 Definisi Operasional Konsep

Ada beberapa konsep yang dipakai dalam penelitian ini, karena itu perlu diberikan batasan untuk mempermudah peneliti memahaminya. Definisi konsep ini merupakan informasi ilmiah yang membantu peneliti dalam mengukur variabel yang digunakan. Untuk menghindari kerancuan dalam pemakaian konsep, maka perlu didefinisikan konsep-konsep yang dimaksudkan adalah :

##### 1. *Fun Football*

*Fun football* merupakan aktivitas olahraga yang tujuannya tidak untuk kesehatan saja tapi lebih kepada unsur gaya hidup seperti rekreasi, hiburan, dan waktu luang.

##### 2. Gaya Hidup

Gaya hidup merupakan cara orang mengonsumsi waktu luang dengan aktif pada kegiatan *fun football* bersama komunitas.

##### 3. Fetisisme

Fetisisme merupakan penyamaran atau penopengan terhadap sebuah komoditas untuk menciptakan kesan terhadap produk dengan menyembunyikan produk yang aslinya.

#### 4. Kapitalisme

Kapitalisme ditandai dengan tiga ciri utama menurut yang Marx yaitu *mass production, market oriented* dan *profit maximalization*.

#### 5. Konsumsi Komoditas

Kecenderungan orang mengonsumsi komoditas sesuai dengan topeng-topeng yang digunakan dan dikemas sedemikian rupa oleh para kapitalis untuk memanipulasi tujuan konsumen dalam mengonsumsi sebuah komoditas.

### 1.6.9 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu lokasi dari sebuah penelitian, dia merupakan tempat dimana penelitian akan dilakukan (Afrizal 2014, 128). Lokasi dari penelitian ini adalah di tempat komunitas *fun football* berkegiatan, yaitu di lapangan sepakbola yang ada di wilayah Kota Padang diantaranya lapangan sepakbola Persekon Simpang Tinju, lapangan Brandon Lapai, lapangan Batalyon 133 Yudha Sakti dan Lapangan GOR H Agus Salim.

### 1.6.10 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian ini dibuat sebagai pedoman dalam pelaksanaan untuk mencapai tujuan dari penelitian. Oleh karena itu, peneliti membuat jadwal penelitian agar penelitian berjalan dengan efektif dan efisien. Penelitian ini

dilakukan selama tujuh bulan, dimulai dari bulan Mei sampai bulan November 2022. Adapun jadwal rencana penelitian sebagai pedoman pelaksanaan dalam menulis karya ilmiah (skripsi) sesuai dengan tabel di bawah ini:

**Tabel 1.4**  
**Jadwal Penelitian**

No	Nama Kegiatan	Tahun 2022						
		Mei	Jun	Jul	Agust	Sep	Okt	Nov
1.	Buat Instrumen Penelitian							
2.	Pengumpulan Data							
3.	Analisis Data							
4.	Buat Laporan Penelitian							
5.	Bimbingan							
6.	Ujian Skripsi							

