

## Konstruksi Realitas Perdamaian Antarkelompok Suporter Sepak Bola di Indonesia melalui Media Sosial: Studi pada Gerakan Mataram is Love di Platform Media Sosial X

Ferdian Angka Saputra<sup>1</sup>, Sri Herwindya Baskara Wijaya<sup>21\*</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

### Abstract

*The rivalry between football supporter groups in Indonesia, particularly between Persis Solo and PSIM Yogyakarta supporters, has long manifested itself in various forms of hostility, both physical, symbolic, and cultural. However, the emergence of the Mataram is Love peace movement, which originated on social media platform X, marks a major shift by successfully fostering tangible peace between the two football supporter groups. This study aims to investigate the role of social media platform X in the Mataram is Love movement and to explore how peace as a tangible reality can be built by the Persis Solo and PSIM Yogyakarta supporter groups. This study uses a descriptive qualitative approach, focusing on digital posts and interactions on social media platform X related to the Mataram is Love movement. Data collection techniques include in-depth interviews with actors involved in the Mataram is Love movement and digital observation on social media platform X. The theoretical framework in this study is based on Peter L. Berger and Thomas Luckmann's, Theory of Social Construction of Reality. This theoretical framework is used to gain a deep understanding of how peace is built and strengthened both individually and socially. The results of the study show that social media X plays four main roles in the Mataram is Love movement: (1) facilitating open expression of aspirations for peace, (2) serving as a medium for information about the Mataram is Love peace movement, (3) facilitating interactive dialogue among individual supporters, and (4) bridging the transformation of digital action into collective action in the real world. These roles played by X support the process of constructing social reality through three dialectical moments formulated by Berger and Luckmann. In the externalization phase, supporters express their aspirations for peace through the X social media platform; in the objectification phase, symbolic acts of peaceful gatherings occur repeatedly, and external legitimacy support is established; finally, in the internalization phase, peace is accepted as a new social norm among the previously conflicting supporter groups.*

### Keywords:

*Social Construction of Reality, Social Media, Peace, Digital Activism, Football Supporters*

### Pendahuluan

---

<sup>1\*</sup> Corresponding Author: Sri Herwindya Baskara Wijaya, [sriherwindya@staff.uns.ac.id](mailto:sriherwindya@staff.uns.ac.id)

Sepak bola merupakan olahraga yang kini sering dipertandingkan dan banyak digemari di seluruh dunia. Menurut laporan yang dirilis oleh federasi olahraga sepak bola dunia, FIFA, mengestimasi setidaknya terdapat sekitar lima miliar penggemar sepak bola di seluruh dunia (FIFA, 2021). Banyaknya penggemar sepak bola

menjadikannya sebagai olahraga paling diminati dibandingkan olahraga-olahraga lain di seluruh dunia. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nielsen Sports, lebih dari 40% orang berusia 16 tahun keatas di beberapa negara populasi utama dunia menyatakan ketertarikannya pada sepak bola. Melalui penelitian tersebut dapat diketahui bahwa sepak bola berada di peringkat pertama sebagai olahraga yang paling diminati di seluruh dunia (Nielsen Sports, 2018). Tingginya tingkat peminat atau penggemar olahraga sepak bola secara global juga terjadi di Indonesia. Sejak pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 1914, sepak bola terus berkembang hingga kini menjadi salah satu olahraga populer di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei yang dirilis oleh perusahaan riset multinasional, Ipsos, yang menemukan bahwa Indonesia menjadi negara dengan penggemar sepak bola terbesar di dunia dengan proporsi penggemar sebesar 69%, lebih tinggi dibandingkan Arab Saudi dengan proporsi penggemar 67% dan Uni Emirat Arab sebesar 65% (Ipsos, 2022). Hasil survei lain yang dipublikasikan oleh platform mobile survey, Jakpat, menunjukkan bahwa sepak bola menjadi acara olahraga yang paling banyak ditonton oleh masyarakat Indonesia dengan proporsi responden sebesar 77%, lebih tinggi dibandingkan olahraga bulutangkis sebesar 66% (Rasyid, 2024).

Besarnya jumlah peminat olahraga sepak bola di Indonesia pada akhirnya berpengaruh terhadap keberadaan suporter sepak bola. Selama beberapa dekade terakhir, penggemar fanatik klub sepak bola hadir dalam bentuk kelompok yang lebih terorganisir. Akan tetapi sayangnya hal ini justru memberikan dampak negatif terhadap timbulnya pertikaian atau perkelahian antar suporter sepak bola. Penelitian yang dilakukan oleh Bruna Zani menunjukkan bahwa individu suporter sepak bola menjadi lebih agresif saat berkelompok dan perilaku agresif tersebut dipengaruhi oleh norma maupun sikap penerimaan kelompok terhadap kekerasan (Zani & Williams, 1991). Survei dari Lembaga Survei Indonesia (LSI) mengungkapkan bahwa kerusakan suporter menjadi permasalahan utama yang ada di sepak bola Indonesia (Annur, 2023). Sudah banyak jatuh korban jiwa maupun luka-luka akibat pertikaian antar suporter sepak bola. Menurut laporan dari lembaga penelitian Save Our Soccer (SOS), selama periode Januari 1995 hingga Juni 2022, setidaknya terdapat 78 orang yang sudah merengas nyawa akibat dari pertikaian antar kelompok suporter sepak bola (Annur, 2022).

Jumlah laporan korban jiwa yang sudah terhitung sangat besar tersebut justru meningkat drastis setelah terjadinya tragedi Kanjuruhan. Pada tanggal 1 Oktober 2022, laga sepak bola yang sarat akan rivalitas antara klub Arema Malang dan Persebaya Surabaya berakhir menjadi sebuah tragedi ketika 135 nyawa melayang akibat dari kerusakan yang terjadi antara suporter dengan pihak keamanan. Kejadian ini lantas menjadi insiden paling tragis dengan rekor kematian terbanyak kedua dalam sejarah sepak bola dunia (BBC, 2022). Hal ini memicu kemarahan dan keprihatinan dari publik nasional maupun internasional. Berbagai gerakan digital selanjutnya muncul sebagai reaksi atas terjadinya tragedi Kanjuruhan, khususnya di media sosial X. X, atau yang sebelumnya bernama Twitter, merupakan media sosial *microblogging* yang berperan sangat penting bagi gerakan sosial karena kemampuannya membagikan informasi dan menjangkau khalayak luas melalui pesan ringkas secara cepat (Fargen dkk., 2017)

Hal ini didukung dengan masifnya pengguna media sosial X saat ini. Menurut laporan data dari Hootsuite & We Are Social, pengguna X di Indonesia pada tahun 2022 mencapai 18,45 juta pengguna (Kemp, 2022).

Salah satu gerakan digital yang muncul pasca tragedi Kanjuruhan adalah gerakan Mataram is Love. Mataram is Love merupakan sebuah gerakan digital upaya perdamaian dua kelompok suporter sepak bola, Persis Solo dan PSIM Yogyakarta. Gerakan ini bermula dari aspirasi akan keinginan perdamaian di media sosial X oleh para individu suporter sepak bola. Aspirasi digital tersebut terus membesar hingga bertransformasi menjadi aksi kolektif di dunia nyata, Inisiasi gerakan perdamaian yang bermula dari media sosial X ini pada akhirnya berhasil mewujudkan perdamaian secara nyata.

Keberhasilan gerakan perdamaian antara suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta menjadi satu fenomena yang menarik, terlebih jika melihat bahwa tidak banyak gerakan perdamaian antar suporter sepak bola di Indonesia yang berhasil dan dimulai dari media sosial. Selain itu juga, beberapa upaya perdamaian antar kelompok suporter sepak bola yang dilakukan melalui pertemuan langsung oleh para pengurusnya seringkali menemui kegagalan. Penelitian oleh Sidik (Sidik, 2019) yang mencari strategi resolusi konflik yang tepat untuk menangan konflik antara Bobotoh (Suporter Persib Bandung) dengan Jak Mania (Suporter Persija Jakarta) menemukan bahwa upaya perdamaian atau resolusi konflik yang diwakilkan oleh tokoh kelompok suporter pada akhirnya kurang efektif untuk menyelesaikan permasalahan karena tidak dilakukan secara menyeluruh dan tidak menyentuh kalangan suporter di arus bawah.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah mengkaji fenomena gerakan perdamaian Mataram is Love melalui platform digital. Penelitian yang dilakukan Pramesti, dkk., (2023) menggunakan metode Social Network Analysis (SNA) untuk meneliti bagaimana tagar #MataramIsLove digunakan guna menunjukkan solidaritas dan perdamaian secara kolektif di X. Brataatmaja (2023) meneliti upaya perdamaian antara suporter PSS Sleman dan PSIM Yogyakarta dengan menganalisis komunikasi virtual menggunakan metode netnografi. Penelitian terdahulu yang sudah disebutkan menggunakan metode observasi digital atau network analysis untuk menggambarkan pola perilaku dan bentuk komunikasi daring. Belum ada penelitian fenomena terkait yang menggali bagaimana gerakan digital ini dapat membangun realitas perdamaian diantara kelompok suporter yang berkonflik.

Berdasarkan pemaparan diatas, gerakan Mataram is Love dapat dilihat sebagai sebuah proses dari konstruksi dimana nilai-nilai perdamaian dibangun dan diterima sebagai realitas sosial yang baru. Dalam teori konstruksi realitas sosial, Berger dan Luckmann berpendapat bahwa realitas sosial tidak tersedia secara alamiah, melainkan dibentuk dan dikonstruksi oleh manusia melalui interaksi sosial. Proses konstruksi realitas ini ditandai melalui 3 momen dialektika, yaitu eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan kerangka teori konstruksi realitas sosial dari Berger dan Luckmann untuk mengetahui bagaimana perdamaian dapat diterima menjadi realitas sosial yang baru melalui media sosial X.

## **Tinjauan Pustaka**

Teori konstruksi realitas sosial mengacu pada bagaimana sebuah realitas dilihat bukan sebagai sesuatu yang sudah ada secara alamiah, melainkan dipandang sebagai produk dari manusia. Istilah konstruksi sosial diperkenalkan oleh Peter Berger dan

Thomas Luckmann dalam bukunya yang berjudul *The Social Construction of Reality*. Teori konstruksi realitas sosial menyatakan bahwa realitas dipandang sebagai produk dari proses komunikasi dan interaksi sosial antara berbagai individu dalam suatu masyarakat Hadiwijaya (2023).

Realitas terbentuk dari kreativitas manusia melalui kekuatan konstruksi sosial. Menurut Berger dan Luckmann, realitas sosial terbagi menjadi tiga jenis: yaitu realitas objektif, simbolik, dan subjektif. Realitas objektif dibentuk oleh pengalaman di dunia eksternal dan diterima sebagai sebuah kenyataan. Realitas simbolik adalah representasi realitas objektif melalui berbagai simbol. Realitas subjektif muncul ketika realitas objektif dan simbolik diinternalisasi oleh individu (Hadiwijaya, 2023).

Dalam upaya untuk menghubungkan realitas objektif dan subjektif, Berger dan Luckmann menggunakan konsep dialektika yang dikenal sebagai eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi (Mahardika, 2022). Eksternalisasi mengacu pada proses di mana individu mengekspresikan pengalaman atau makna subjektif mereka ke dunia luar melalui interaksi. Ekspresi ini kemudian menjadi objektivasi setelah ekspresi tersebut diterima sebagai sebuah realitas objektif oleh masyarakat. Akhirnya, dalam internalisasi, individu menyerap dan menginterpretasikan realitas objektif ini, dan memasukkannya ke dalam kesadaran diri mereka sendiri. Konsep dialektika tersebut merupakan tiga momen proses dialektis yang dialami oleh manusia. Ketiga momen dialektis ini tidak terjadi dalam urutan waktu, melainkan masyarakat mengalami proses dialektis tersebut secara bersamaan atau simultan (Dharma, 2018).

Di era digital, realitas sosial tidak hanya dikonstruksi melalui interaksi tatap muka, tetapi juga melalui komunikasi digital. Komunikasi sendiri merupakan suatu proses mengirimkan stimulus atau pesan yang umumnya dalam bentuk verbal secara langsung untuk memengaruhi perilaku seseorang (Mulyana, 2009). Dalam konteks digital, komunikasi terjadi melalui teknologi yang memungkinkan orang untuk berinteraksi lintas ruang dan waktu. Priyono (2022) mendefinisikan komunikasi digital sebagai suatu bentuk komunikasi yang menggunakan perangkat atau komputer pribadi untuk mengirim dan menerima pesan, atau bertukar informasi di berbagai perangkat.

Salah satu media yang paling banyak digunakan untuk berkomunikasi secara digital adalah media sosial. Kaplan & Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang memungkinkan orang untuk membuat dan berbagi konten satu sama lain. Media sosial memiliki banyak jenis atau kategori dengan kegunaan yang beragam. Salah satu yang masih digunakan dan memiliki keunggulan dalam konteks komunikasi digital adalah X, atau yang sebelumnya bernama Twitter. McCormick, dkk., (2017) menjelaskan bahwa X adalah media sosial *micro-blogging* di mana pengguna dapat berbagi teks, yang disebut dengan *tweet* atau cuitan. Pengguna X dapat berkomunikasi dengan mengunggah *tweet*, menanggapi cuitan pengguna lain, atau juga dapat bergabung dalam percakapan yang lebih luas dengan menyertakan fitur tagar (#) dalam cuitannya.

Kemunculan aktivisme digital kemudian menggambarkan bagaimana media sosial menjadi alat yang memiliki pengaruh besar dalam dinamika berkehidupan di era digital. Cortés-Ramos, dkk., 2021) mendefinisikan aktivisme sebagai berbagai bentuk tindakan yang ditunjukkan oleh orang-orang di dalam masyarakat yang bertujuan untuk membuat masalah-masalah yang menyangkut kepentingan sosial dapat disuarakan. Hal ini didasarkan pada upaya untuk memengaruhi opini publik, menantang struktur yang ada, atau menuntut perubahan. Di era digital, aktivisme

semakin bergeser ke ruang daring, sehingga memunculkan apa yang dapat disebut sebagai aktivisme digital. Melisa Özkula (2021) mendefinisikan aktivisme digital sebagai bentuk aktivisme yang mengandalkan teknologi internet. Dalam konteks ini, Cortes-Ramos, dkk. (2021) menekankan bahwa media sosial menciptakan ruang baru untuk komunikasi informal dan horizontal, terutama di kalangan generasi muda, dan membantu membangun komunitas virtual seputar isu-isu sosial.

Dinamika komunikasi dan aktivisme digital ini juga terjadi di dalam komunitas suporter sepak bola. Gómez-Bantel (2015) mengatakan bahwa sepak bola bukan sekadar olahraga tetapi merupakan bagian dari praktik budaya yang menghasilkan ikatan emosional yang kuat di antara para penggemar. Wahyudi (2017)) menjelaskan bahwa suporter berbeda dengan penonton biasa yang cenderung pasif dimana mereka hanya menonton dan menikmati jalannya pertandingan, suporter memiliki sifat aktif yang mana mereka terlibat dalam memberikan dukungan melalui lagu-lagu penyemangat, yel-yel, dan lain sebagainya. Akan tetapi, fanatisme yang dimiliki suporter sepak bola seringkali berimbas pada hadirnya berbagai bentuk kekerasan. Agusman & Setiawan (2019) menjelaskan bahwa berbagai bentuk kekerasan yang dilakukan oleh suporter sepak bola disebabkan oleh berbagai motif, seperti faktor historis, fanatisme, rivalitas kedaerahan, motif balas dendam, keputusan wasit yang tidak bisa diterima oleh suporter, hingga fasilitas stadion yang tidak memadai.

Dengan latar belakang ini, konsep perdamaian harus dipahami tidak hanya sebagai ketiadaan kekerasan tetapi sebagai kondisi sosial yang dibangun. Galtung dalam Herath (2016) membedakan antara perdamaian negatif, yaitu ketiadaan konflik secara langsung, dengan perdamaian positif, yang melibatkan upaya aktif untuk mendorong keadilan, rekonsiliasi, dan kohesi sosial. Perdamaian, seperti halnya konflik, melekat pada proses penciptaan makna dan harus dikomunikasikan, dibagikan, dan diinternalisasi agar dapat bertahan lama.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk mengeksplorasi dan memahami suatu fenomena secara mendalam melalui data deskriptif berupa kata-kata dan perilaku (Moleong, 2005). Penelitian ini dilakukan di Surakarta dan Yogyakarta, karena kedua kota tersebut mewakili basis suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta. Data dikumpulkan antara September 2024 hingga April 2025 melalui wawancara dan observasi virtual di media sosial X.

Situasi sosial dalam penelitian ini mencakup tiga elemen: *place* (media sosial X), *actor* (suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta), dan *activity* (cuitan dan interaksi yang berkaitan dengan upaya perdamaian). Informan dipilih dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Sampel atau informan ditentukan melalui beberapa kriteria sebagai berikut: (1) pria atau wanita pengguna aktif media sosial X, (2) bagian dari kelompok suporter Persis Solo atau PSIM Yogyakarta, (3) mengikuti perkembangan gerakan Mataram is Love di media sosial X, dan (4) pernah mengunggah konten terkait selama bulan Oktober 2022.

Data primer dikumpulkan melalui wawancara terstruktur, sedangkan data sekunder diambil melalui observasi virtual yang terdiri dari dokumentasi cuitan di X. Pertanyaan wawancara disusun sebelumnya dan diterapkan secara konsisten kepada seluruh informan. Observasi dilakukan secara virtual dengan partisipasi pasif, dengan fokus pada konten yang berkaitan dengan gerakan perdamaian. Untuk menguji

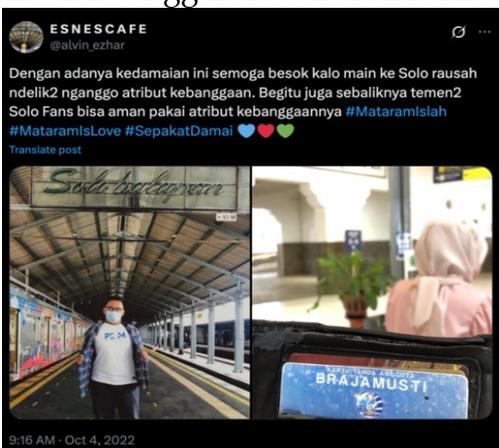
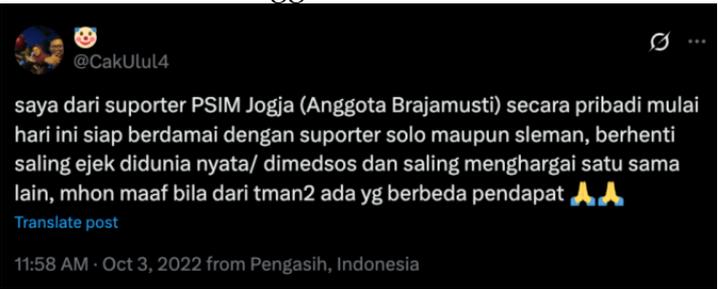
kredibilitas data, triangulasi sumber digunakan melalui teknik pengumpulan data wawancara dengan beberapa sumber informan dari kedua belah pihak kelompok suporter dan dokumentasi virtual unggahan-unggahan di media sosial X terkait gerakan Mataram is Love.. Data dianalisis dengan menggunakan model pengodean Strauss dan Corbin: *open coding* untuk mengidentifikasi kategori, *axial coding* untuk menghubungkan tema-tema, dan *selective coding* untuk mendefinisikan temuan-temuan inti.

## Hasil Penelitian

### 1. Peran Media Sosial X dalam Gerakan Mataram is Love

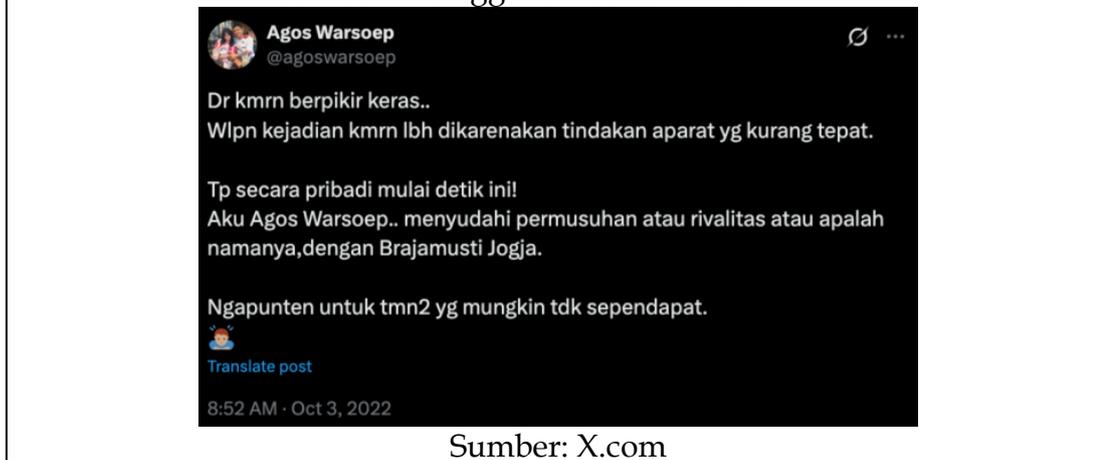
Setelah bertahun-tahun menjalani konflik, perubahan signifikan mulai muncul di antara para suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta setelah insiden Kanjuruhan terjadi. Media sosial X dengan cepat menjadi ruang aspirasi digital yang secara inklusif mawadahi aspirasi atau keinginan suporter sepak bola akan perdamaian. Peran media sosial X sebagai ruang aspirasi inklusif dapat dilihat dari aktivitas individu suporter yang menyuarakan pendapatnya di platform tersebut. Seluruh informan dalam penelitian ini mengirimkan unggahan tweet di media sosial X untuk mengekspresikan keinginan mereka akan perdamaian antara suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta. Unggahan-unggahan para informan di media sosial X ini dapat dilihat melalui tangkapan layar dalam tabel berikut:

Tabel 1. Unggahan Cuitan Informan di X

Tangkapan Layar Cuitan Informan
<p>Gambar 1. Unggahan Cuitan Informan 1</p>  <p>Sumber: X.com</p>
<p>Gambar 2. Unggahan Cuitan Informan 2</p>  <p>Sumber: X.com</p>
<p>Gambar 3. Unggahan Cuitan Informan 3</p>



Gambar 4. Unggahan Cuitan Informan 4



Sumber: Hasil Observasi Digital

Unggahan melalui media sosial X yang dilakukan oleh individu suporter ini kemudian diperkuat dengan adanya keterlibatan tokoh masyarakat dalam wacana perdamaian antar suporter sepak bola. Beberapa informan menyebutkan Kaesang Pangarep sebagai salah seorang tokoh masyarakat yang ikut mempopulerkan gerakan Mataram is Love melalui cuitannya di media sosial X.

*"... krna sya liatnya dr cuitan mas kaesang bahkan saya duga dulu krna calon istrinya orang sleman malah. Lalu tagar itu makin rame dan sambutan pihak lain sangat positif dan terjadilah. Tapi sekali lagi mas agus warsoep dan akun GK kan jg bukan "orang kecil" jg."* (Wawancara AK, 05/31/2024)

*"... sebenere sing memunculkan mataram is love itu kalau enggak salah Mas Kaesang ya yang awal mulanya, kita enggak tau sih sebenarnya tepatnya dari siapa, karna terus muncul mataram islah mataram is love gitu."* (Wawancara AW, 31/01/2025).

Gambar 5. Unggahan Cuitan di X oleh Kaesang Pangarep



Ketika narasi perdamaian mulai muncul dari berbagai akun suporter, media sosial X selanjutnya menjadi saluran untuk menyebarkan informasi kepada para individu maupun komunitas secara lebih luas yang memperkuat kesadaran kolektif akan upaya rekonsiliasi perdamaian yang sedang berlangsung. Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan, diketahui bahwa beberapa informan mengetahui gerakan perdamaian Mataram is Love melalui berbagai unggahan yang ada di media sosial X mereka. Beberapa informan menyatakan bahwa X menjadi medium awal yang membuatnya mengetahui adanya wacana perdamaian antara suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta.

*"Tau Mataram is Love itu ya... karna banyak yang ngetweet soal itu mas Mataram is Love. Kan lak itu habis kanjuruhan itu to mas... masih angetlah soal kanjuruhan itu banyak yang bahas, juga waktu itu nek enggak salah kan trending to mas."* (Wawancara AE, 23/11/2024)

*"Pertama kali tau ada gerakan damai itu dari temen mas saya mas, terus... buka Twitter itu banyak temen-temen yang udah ngetweet itu, ya seneng sih lihat itu... damai itu."* (Wawancara RU, 01/12/2024)

Tidak hanya penyebaran informasi yang terjadi di dalam media sosial X itu sendiri, beberapa informan menyebutkan bahwa cuitan atau topik yang sedang hangat di media sosial X dapat disebarkan ke platform lain, seperti Instagram dan grup Whatsapp. Informan RU mengatakan bahwa cuitan di media sosial X yang dapat disebarkan ke platform media sosial lain membantu jangkauan narasi perdamaian menyebar dengan lebih luas.

*"Kalau menurutku dari semua media sosial itu ya... gimana ya mas, mau bilang mudah atau enggak kan enggak semua pakai twitter enggak semua juga pake Instagram, tapi kan nanti dari Twitter dari Ig kan dishare ke grup-grup laskarnya masing-masing juga."* (Wawancara RU, 01/12/2024)

*"Jelas. Apalagi bisa di share jg ke plaform lain. Maka dg masifnya tagar dan bukti dokumentasi bahwa bukan hanya di sosmed ini pasti tdk ada lagi oknum2 yg mengatasnamakan komunitas tertentu utk memprovokasi lagi."* (Wawancara AK, 05/31/2024)

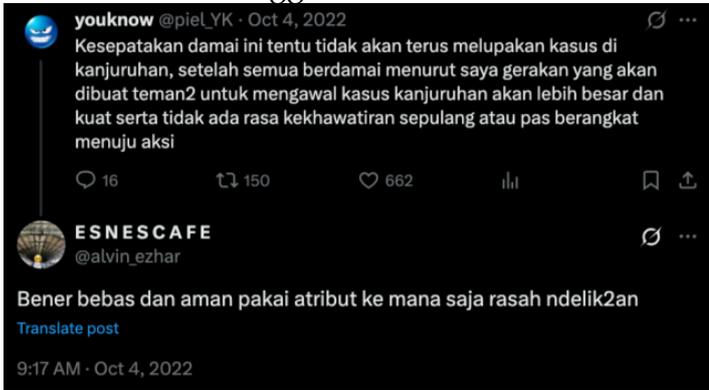
Penyebaran informasi yang masif di media sosial X memicu munculnya interaksi baru antar suporter. Tidak lagi sekadar menyampaikan pesan satu arah, pengguna X mulai membangun dialog terbuka, merespons, menyetujui, atau bahkan memperdebatkan gagasan perdamaian yang beredar. Dalam hal ini, X menjadi ruang interaksi secara digital yang memungkinkan pengguna untuk saling menanggapi pesan satu sama lain. Dalam gerakan Mataram is Love, X tidak hanya berperan sebagai media penyampaian dan penyebaran pesan, tetapi juga berperan sebagai sarana dialogis dimana nilai-nilai perdamaian dipertukarkan dan didiskusikan. Informan AE menyoroti bagaimana media sosial X dapat menjadi pisau bermata dua tergantung untuk apa intensi penggunaannya, apabila digunakan sebagai media gerakan perdamaian, fitur-fitur interaktif yang ada di media sosial X dapat membantu terjadinya komunikasi dua arah, baik dengan pertukaran informasi ataupun dialog, sehingga membantu membentuk dan memperkuat gerakan perdamaian.

*"Twitter iki kan bisa jadi tempat untuk mempersatukan... membuat provokasi juga bisa. Kayak nanti tweet itu kan direply atau direpost sama yang lain, itu kan yo jadinya berperngaruh to mas sebenere. Apalagi kalo misal kita ngereply*

atau retweet tweet yang berbeda paham, misale tweetnya tentang kedamaian tapi yang reply atau retweetnya malah sebaliknya provokasi gitu malah bisa jadi dapet perhatian sendiri dari orang-orang kan mas.” (Wawancara AE, 23/11/2024)

Interaksi terkait wacana perdamaian antara kelompok supporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta dapat dilihat dari berbagai pesan balasan dan dialog yang ada selama terjadinya gerakan digital Mataram is Love. Beberapa informan dalam penelitian tidak hanya membagikan aspirasi perdamaian melalui unggahan tweet, tetapi juga ikut membalas cuitan pengguna lain yang ikut menyuarakan perdamaian. Hal ini dapat dilihat melalui tangkapan layar dalam tabel berikut:

Tabel 2. Tangkapan Layar Balasan di Media Sosial X

Unggahan Balasan di Media Sosial X
<p><b>Gambar 6. Unggahan Cuitan Informan 1</b></p>  <p>Sumber: X.com</p>
<p><b>Gambar 7. Unggahan Cuitan Informan 2</b></p>  <p>Sumber: X.com</p>
<p><b>Gambar 8. Unggahan Cuitan Informan 3</b></p>  <p>Sumber: X.com</p>

Sumber: Hasil Observasi Digital

Interaksi yang terjadi di dunia maya kemudian berkembang ke ranah yang lebih nyata. Transformasi dari ruang digital menjadi aksi di dunia nyata ini kemudian memperkuat wacana perdamaian diantara dua kelompok suporter yang terlibat konflik. Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan, informan AW menyatakan bahwa masifnya respon positif atas wacana perdamaian di media sosial X membuat gerakan Mataram is Love terus berkembang menjadi pertemuan damai di dunia nyata.

*"... jadi setelah Twitter responnya bagus alhamdulillah terus mulai mulai naik banget kan itu mulai naik rame terus akhirnya eee... di Klaten itu ada do'a bersama." (Wawancara AW, 31/01/2025)*

*"Iya setau saya kan pertama kali yang upaya secara langsung di perbatasan itu di klaten, jadi ya kalau menurut saya sih ya... ada mas, mungkin yang ketemuan langsung di klaten itu... prambanan itu... awalnya dari medsos kan mas." (Wawancara RU, 01/12/2024)*

Berdasarkan pemaparan data diatas, media sosial X berperan sebagai jembatan yang mengubah aspirasi digital menjadi aksi kolektif di dunia nyata. Transformasi gerakan sosial dari digital menuju fisik ini menjadi momen penting yang membuat gerakan perdamaian tidak lagi hanya dilihat sebagai aspirasi individu di dunia digital, tetapi juga dapat dihayati sebagai realitas sosial yang bisa diwujudkan.

## **2. Konstruksi Realitas Sosial**

Seluruh dinamika yang berlangsung di media sosial X, mulai dari aspirasi, informasi, hingga interaksi dan pertemuan, tidak berhenti sebagai aktivitas sesaat. Semua itu menunjukkan terbentuknya pemahaman baru, yang lambat laun diterima dan diyakini bersama oleh para suporter. Proses ini mengarah pada konstruksi realitas sosial baru tentang perdamaian, yang bisa dilihat melalui serangkaian tahapan dialektis.

Eksternalisasi merupakan tahapan pertama momen dialektis dalam teori konstruksi realitas sosial dimana individu mengekspresikan makna subjektif mereka ke dunia sosial. Dalam gerakan Mataram is Love, eksternalisasi terjadi ketika para individu suporter sepak bola secara terbuka mengungkapkan aspirasi pribadi mereka akan perdamaian ke dunia sosial, khususnya melalui media sosial X. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti telah menyebutkan bahwa para informan mengekspresikan keinginan akan perdamaian melalui unggahan tweet, reply, quote retweet, dan lain sebagainya. Untuk memperdalam hal ini, peneliti menanyakan apa alasan para informan mengunggah aspirasi perdamaian mereka melalui media sosial X.

*"Yo ini mas... yang pertama pengen aman lah kita kemana aja kita mau dukung tim kita dimana aja ki berasa nyaman kan enggak sweeping-sweeping an, terus habis itu kita kan juga punya temen atau sahabat yang ada di Solo atau di Sleman... yang dukung Persib Solo atau PSS Sleman. Kenapa sih harus rebut-ribut ming balbalan i lho... padahal balbalan ini buat menyatukan bukan untuk memecah belah gitu loh mas." (Wawancara AE, 23/11/2024)*

*"Iya mas, biar bisa... gimana ya... bisa mewariskan kebaikan ke anak cucu gitu loh mas... kalau damai juga kan bisa... kita bisa nambah relasi pertemanan juga." (Wawancara RU, 01/12/2024)*

*"Jelas. Bukan cuma fomo. Lagian pasti kita akan menyalurkan kecintaan kita terhadap klub ke anak kita terlepas nanti anak suka bola apa tidak ya. Dan otomatis kita tdk mau anak kita kenapa2 karena hal2 receh spt yg sudah2 di masa lampau. Apalagi ini kota tetangga, bagi saya yg kary swasta dan amat sangat jarang ikut awayday. Awayday ke kota tetangga tu jd momen yg sangat berharga." (Wawancara AK, 05/31/2024)*

Selain itu beberapa informan juga menjelaskan alasannya mengekspresikan keinginannya akan perdamaian dengan mengaitkannya pada rentetan peristiwa traumatis di masa lalu, salah satunya adalah tragedi Kanjuruhan yang membuat individu suporter menyuarakan aspirasi perdamaian.

*"Jadi gini mas, sedikit kita Tarik mundur itu kejadian dulu waktu kita... kejadian Tugu, kejadian Tugu itu kebetulan saya juga disitu kebetulan salah satu yang ngajak temen-temen lewat sana, terus... eee... mulai ini mas mulai berfikir keras setelah kejadian itu sebenere kalau saya pribadi ya. ... erus malah ke sampe yang di Kanjuruhan nah itu, titiknya puncaknya disitu mulai mikir kenceng buat menyudahi semuanya, walaupun Kanjuruhan itu gak ada hubungannya sama kita tapi kita berpeluang kejadian kayak gitu juga berarti." (Wawancara AW, 31/01/2025)*

*"Kalau niat perdamaian mungkin masih sama egonya tinggi ya mas, tapi pengaruhnya itu dari tragedi kanjuruhan itu mas, dari tragedi kanjuruhan itu semua sadar kan kalau sepak bola itu tidak lebih penting dari nyawa." (Wawancara RU, 01/12/2024)*

Berdasarkan pernyataan para informan, tragedi kanjuruhan menjadi titik balik secara kolektif para suporter sepak bola untuk mengekspresikan perdamaian. Motivasi-motivasi seperti keinginan akan lingkungan sepak bola yang lebih aman, adanya rasa tanggung jawab antar generasi, hingga refleksi emosional atas peristiwa traumatis tragedi kanjuruhan, merupakan landasan emosional secara individual suporter untuk mengekspresikan keinginan akan perdamaian secara terbuka di media sosial X.

Nilai-nilai perdamaian yang diekspresikan oleh para individu suporter dalam tahap eksternalisasi secara bertahap mendapatkan legitimasi, dimana nilai-nilai perdamaian tersebut menjadi narasi kolektif yang diakui baik secara dari maupun luring. Pada bagian sebelumnya, peneliti telah memaparkan data terkait inisiasi pertemuan damai secara langsung oleh suporter sepak bola melalui media sosial X. Hal tersebut menjadi dasar dari objektivasi, karena merefleksikan bagaimana ekspresi awal perdamaian mulai mendapatkan legitimasi baik di ruang daring maupun luring. Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan, Informan AW menceritakan sebuah momen simbolis saat terjadinya pertemuan antar kelompok suporter secara langsung dimana terdapat dukungan dari warga setempat dan pihak keamanan atas terjadinya insiasi perdamaian tersebut.

“Ketika kita pertama kesana tuh rombongan kita sebanyak itu disambut sama warga Jogja sampek pada tepuk tangan sampek pada keluar rumah padahal rombongan kita yang biasanya kalo lewat Jogja itu pada lari takut tutup rumah tutup toko. .. Itu kita difasilitasi sama bapak-bapak Polres Klaten saat itu karna habis doa bersama terus denger kita mau damai.” (Wawancara AW, 31/01/2025)

Meskipun bukti dokumentasi akan adanya dukungan dari warga dan aparat keamanan secara langsung terbatas, namun keterangan dari informan AW dan juga beberapa dokumentasi yang ditemukan di X memberikan wawasan tentang bagaimana inisiasi perdamaian mendapatkan dukungan oleh pihak-pihak eksternal.

Pertemuan langsung antara kelompok suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta merupakan bentuk legitimasi perdamaian yang secara aktif dilakukan secara berulang kali. Informan AW menyebutkan bahwa setelah terjadinya pertemuan pertama antar kelompok suporter di daerah Klaten, terdapat pertemuan antara kelompok suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta di Stadion Mandala Krida dalam rangka do’a bersama untuk korban tragedi Kanjuruhan.

“... yang pasti sebelum doa bersama di Mandala itu, itu doa bersama di Klaten, itu awal mula pertemuan kita.” (Wawancara AW, 31/01/2025)

Legitimasi perdamaian dalam gerakan Mataram is Love tidak hanya tercermin dalam diskusi daring tapi juga terwujud dalam pertemuan damai secara langsung antara kedua kelompok suporter. Setelah pertemuan damai yang terjadi di Klaten kemudian diadakan kembali dengan jumlah massa yang lebih besar dan terstruktur. Untuk lebih menggambarkan proses tersebut, berikut disajikan tabel temuan penelitian melalui wawancara dan observasi digital yang merangkum rangkaian kronologis dari pertemuan-pertemuan dalam gerakan Mataram is Love yang terjadi beserta dokumentasi visual yang dapat ditemukan di X.

Tabel 3. Rangkuman Pertemuan Damai Suporter Persis dan PSIM

No	Tanggal & Lokasi	Keterangan
1	3 Oktober 2022 - Kawasan Prambanan, Kabupaten Klaten	Pertemuan damai antara suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta. Kawasan Prambanan merupakan daerah perbatasan yang memisahkan basis kedua belah pihak suporter.
2	3 Oktober 2022 - Gedung Juang'45, Kabupaten Klaten	Acara do’a bersama untuk korban Tragedi Kanjuruhan yang diinisiasi oleh aliansi kelompok suporter seluruh Kabupaten Klaten. Momen ini dihadiri secara masif oleh kelompok suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta.

3	4 Oktober 2022 - Stadion Mandala Krida, Kota Yogyakarta	Acara do'a bersama untuk korban Tragedi Kanjuruhan yang diinisiasi oleh DPP Brajamusti. DPP Brajamusti mengundang berbagai elemen kelompok suporter untuk hadir di acara tersebut, termasuk juga kelompok suporter Persis Solo.
4	6 Oktober 2022 - Stadion Maguwoharjo, Kabupaten Sleman	Acara do'a bersama untuk korban Tragedi Kanjuruhan yang diinisiasi oleh kelompok suporter PSS Sleman, Brigata Curva Sud. Acara ini juga menandai pertemuan damai antara kelompok suporter PSIM Yogyakarta dan Persis Solo.

Sumber: Hasil Observasi Digital

Setelah ekspresi-ekspresi perdamaian mengalami legitimasi dan penerimaan sosial, nilai-nilai tersebut kemudian diterima dan diserap kembali ke dalam kesadaran diri individu sebagai momen dari internalisasi. Pada tahap ini, nilai-nilai sosial tidak lagi dianggap sebagai pesan eksternal, tetapi diterima dan diyakini secara pribadi. Dalam gerakan Mataram is Love, internalisasi dari bagaimana individu dari kelompok suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta mengubah cara pandang mereka tentang rivalitas dalam sepak bola dan cara mereka saling berinteraksi satu sama lain.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, salah satu bentuk paling jelas dari momen internasionalisasi adalah ketika individu suporter sepak bola memaknai ulang rivalitas, dari yang sebelumnya bersifat konfrontatif bergeser menjadi persaingan yang lebih sehat. Beberapa informan menyatakan bahwa rivalitas tetap ada namun tidak boleh lagi dijalani hingga mengganggu kenyamanan dan keamanan suporter sepak bola kembali.

*"Sebenere kalau rivalitas enggak mengubah juga sih mas, maksute rivalitas kan yo emang ada ya... maksute yo rivalitas sama tapi pas maen wae setelah itu ga usah ono buntut-buntut panjang lah. Yo memang ada sedikit ece-ecenan yo wajar yo mas."* (Wawancara AE, 23/11/2024)

*"Jadi emang tetep kalo apakah tetep rivalitas kita tetep panas pasti tetep panas, tapi harapannya itu ya iya... seru-seruan aja jangan sampek kayak kemarin sweepinglah apalah. Karna gini... aku juga enggak sepakat kalok sepak bola itu enggak ada panas-panasnya, aku enggak sepakat itu."* (Wawancara AW, 31/01/2025)

Pergeseran makna rivalitas suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta ke arah yang lebih positif menyebabkan perubahan terhadap cara suporter dari kedua belah pihak suporter saling berinteraksi. Sebelumnya, interaksi antara kedua belah pihak suporter seringkali diwarnai dengan pesan-pesan provokasi atau ejekan. Namun, hal tersebut telah bergeser ke arah interaksi yang lebih positif. Informan mengatakan bahwa kini suporter dari kedua belah pihak secara aktif saling mendukung satu sama lain di media sosial maupun di dunia nyata.

*"Tapi alhamdulillah nya juga itu dari kubu sini maupun solo juga sekarang udah... gimana ya di media sosial pun udah saling support sih malahan."* (Wawancara RU, 01/12/2024)

*"Aku malah seneng mas kayak gitu, jadi kayak solo maen ke jogja atau jogja maen ke solo, kalau ketemu di jalan ya saling sapa itu malah gimana ya... malah seneng aku enggak lagi mengkotak-kotakan kubu... kalau dulu kan ketemu ada yang pakek kaos Persis Solo Pasoepati diberhentiin disuruh nyopot kaosnya kalau sekarang udah enggak mas."* (Wawancara RU, 01/12/2024)

*"Kan kita juga jadi eee ini ya komunikasi kita lumayan masif juga maksude sering kan gitu saat kita kesana temen-temen Jogja ke Solo kadang juga enggak tau gimana tau-tau temen-temen Jogja do ke tempatku gitu, ya hubungannya jadi baik-baik, kita nongkrong disana ya alhamdulillah kan sekarang."* (Wawancara AW, 31/01/2025)

Selain perubahan interaksi, pergeseran persepsi rivalitas juga memberikan pengaruh terhadap hilangnya perilaku kekerasan kedua belah pihak supporter. Beberapa informan mengatakan bahwa perdamaian yang terjadi melalui gerakan Mataram is Love secara nyata mengubah pola perilaku para supporter sepak bola. Hal ini terlihat dari bagaimana saat ini supporter merasa lebih aman saat menonton sepak bola atau melewati daerah yang dulu dikenal tidak bersahabat dengan supporter dari daerah tertentu.

*"Berefek mas efeknya ya nyata mas, maksute kita ning ndi-ndi saiki aman lah."* (Wawancara AE, 23/11/2024)

*"Untuk sikap dan perilaku tentu berubah ya mas. Karena kan diawal dulu ada rasa was2 saat beraktifitas di kota YK dan sekarang jadi tenang jika beraktifitas disana."* (Wawancara AK, 05/31/2024)

*"Pakai baju Persis Solo ke Jogja aman mas, sering jumpa sih di Malioboro juga sekarang aman-aman aja enggak ada sweeping atau apa."* (Wawancara RU, 01/12/2024)  
*"Kemaren kan di pertandingan kemarin ada yang pakek PSIM gitu kan, kita juga pakek jersey bebas-bebas aja di Malioboro, yen dulu enggak, pakek jersey aja was-was kayak aku."* (Wawancara AW, 31/01/2025)

Berdasarkan pernyataan para informan, dapat diketahui bahwa gerakan Mataram is Love telah secara nyata memengaruhi cara kedua belah pihak supporter dalam memandang rivalitas di antara mereka. Gerakan perdamaian Mataram is Love telah mengubah bagaimana cara kedua belah pihak supporter berinteraksi, dari yang sebelumnya bersifat konfrontatif menjadi konstruktif dimana kedua belah supporter saling mendukung dan menghargai tanpa adanya tindakan kekerasan kembali. Perubahan ini tidak hanya terlihat dalam bentuk interaksi digital, namun juga dalam interaksi di dunia nyata.

## **Pembahasan**

Penelitian ini akan terlebih dahulu menganalisis peran platform media sosial X dalam memfasilitasi atau mendukung gerakan perdamaian Mataram is Love. Secara khusus, analisis peran media sosial X dalam gerakan Mataram is Love dikelompokkan ke dalam 4 (empat) aspek atau kategori berbeda, yaitu (1) media sosial X berperan sebagai ruang aspirasi digital yang inklusif untuk menyuarakan keinginan perdamaian, (2) X menjadi saluran distribusi informasi memudahkan penyebaran

pesan perdamaian secara lebih cepat dan luas, (3) menjadi jembatan penghubung antar individu maupun komunitas suporter melalui adanya ruang komunikasi dua arah, serta (4) mendorong transformasi gerakan dari aksi perdamaian secara digital menjadi pertemuan secara nyata.

### **1. X sebagai Ruang Aspirasi Inklusif Gerakan Perdamaian**

Platform media sosial X berfungsi sebagai ruang digital terbuka dimana individu suporter maupun tokoh masyarakat yang relevan dapat secara terbuka mengekspresikan gagasan perdamaian. Gagasan perdamaian oleh individu pengguna media sosial X ini terus meluas hingga menjadi sebuah narasi kolektif. Hal ini menunjukkan bagaimana sifat media sosial X yang terbuka dan mudah diakses yang memungkinkan individu dari berbagai latar belakang untuk mengekspresikan harapan mereka akan perdamaian, tanpa adanya keterlibatan dalam organisasi formal ataupun media konvensional. Dari sudut pandang konstruksi realitas sosial, ekspresi-ekspresi individu suporter yang difasilitasi media sosial ini menggambarkan bagaimana X memfasilitasi proses eksternalisasi dalam gerakan Mataram is Love. Gagasan atau nilai-nilai yang dipegang secara pribadi diekspresikan ke dunia luar melalui unggahan cuitan di media sosial X, sehingga ide tentang perdamaian yang sebelumnya berada di dalam dunia subjektif individu dapat dilihat oleh dunia luar. Masifnya aspirasi atau dukungan akan perdamaian ini di media sosial X membuat wacana perdamaian dalam gerakan Mataram is Love tidak lagi bersifat personal, tetapi berkembang menjadi sebuah narasi kolektif yang mewakili isu sosial yang lebih luas. Penelitian yang dilakukan oleh Everett (2018) mendukung hal ini, dimana dalam penelitian tersebut ia mengatakan gerakan aktivisme digital melalui tagar di X, dalam kasus ini #YesAllWomen, memberi kesempatan bagi individu untuk terlibat dalam aksi kolektif yang bisa mengubah pengalaman pribadi menjadi bagian dari isu politik. Hal ini menegaskan bagaimana platform media sosial X memainkan peran penting yang mengubah aspirasi individu menjadi sebuah gerakan perdamaian kolektif yang inklusif dan masif.

### **2. X sebagai Saluran Distribusi Informasi Gerakan Perdamaian**

Platform media sosial X berfungsi sebagai saluran distribusi yang dapat memperkuat visibilitas pesan-pesan terkait perdamaian antar kelompok suporter sepak bola. Algoritma yang ada di dalamnya, seperti mekanisme trending topic, memungkinkan pesan-pesan tersebut tidak hanya dapat dilihat oleh para pengikut langsung dari penggunaannya, tetapi juga oleh para pengguna X lain yang memiliki ketertarikan yang relevan. Selain itu, media sosial X juga menjadi saluran distribusi yang bersifat lintas platform, dimana pesan-pesan terkait perdamaian yang ada di media sosial X dapat dengan mudah dibagikan ke media sosial lainnya, seperti Instagram atau Whatsapp. Peran X sebagai saluran distribusi informasi mendukung fungsi ruang digital inklusif dalam tahap eksternalisasi, dimana ekspresi individu muncul di ruang publik dan mulai membentuk wacana kolektif. Ketika pesan-pesan perdamaian menjangkau audiens yang lebih luas melalui mekanisme trending topic atau penyebaran pesan lintas platform, pesan-pesan tersebut berkembang menjadi isu kolektif yang mendukung wacana perdamaian antar kelompok suporter sepak bola. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Cruickshank, dkk., (2021) yang menemukan bahwa unggahan cuitan di X, dalam konteks penelitian ini adalah unggahan terkait vaksin Covid-19, dapat tersebar dalam waktu singkat melalui algoritma yang ada. Dalam penelitian tersebut juga

menemukan unggahan cuitan seringkali menyertakan tautan ke situs web lain, yang berarti informasi dari media sosial X dapat dengan mudah disebarkan ke berbagai platform. Mekanisme algoritma viral di media sosial X dan kemampuan konektivitas lintas platform ini mendorong kesadaran serta partisipasi publik dalam gerakan Mataram is Love yang lebih luas. Selain itu, pesan-pesan perdamaian yang beredar melalui mekanisme viral dan lintas platform juga membantu memperkuat legitimasi upaya perdamaian dalam jangka waktu yang lebih cepat.

### **3. X sebagai Ruang Interaksi dalam Gerakan Perdamaian**

Platform media sosial X memainkan peran penting dalam menciptakan ruang interaktif dimana para individu suporter dapat memberikan aksi-reaksi terhadap gagasan perdamaian dan terlibat aktif dalam dialog digital gerakan Mataram is Love. Fitur-fitur X, seperti reply, quote-retweet, dan mention, tidak hanya memberikan ruang bagi pengguna untuk dapat membagikan pesan tetapi juga dapat menegosiasikan makna atau nilai-nilai perdamaian. Interaksi yang terjadi melalui mekanisme atau fitur-fitur yang ada di media sosial X membentuk ruang sosial baru yang mendorong pertukaran informasi dan nilai-nilai perdamaian. Adanya ruang sosial baru ini membuat wacana perdamaian tidak hanya dapat disebarluaskan, tetapi juga dapat didiskusikan dan dikonstruksi bersama sehingga memperkuat legitimasi nilai-nilai perdamaian secara kolektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hasna (2022) menunjukkan bagaimana fitur interaktif X memfasilitasi ruang publik baru dimana penggunanya dapat memobilisasi, bertukar informasi, dan membangun kesadaran kolektif melalui interaksi digital. Jika ditinjau dalam teori konstruksi realitas sosial, interaksi digital melalui platform media sosial X memainkan peran penting dalam memulai proses objektivasi. Ketika ekspresi perdamaian individu ditanggapi dan dibagikan oleh orang lain, ekspresi tersebut mulai berada di luar makna pribadi dan terbentuk sebagai realitas sosial bersama. Dalam hal ini, interaksi berfungsi sebagai pintu gerbang awal di mana ide-ide subjektif menjadi diakui dalam dunia sosial.

### **4. X sebagai Jembatan Opini Digital Menuju Pertemuan Fisik**

Wacana perdamaian yang beredar di media sosial X tidak hanya berhenti di ranah digital, tetapi turut mendorong terjadinya aksi pertemuan di dunia nyata. Mataram is Love, yang sebelumnya merupakan aspirasi individu secara digital, berkembang menjadi aksi kolektif di dunia nyata setelah beberapa pengguna di media sosial X menginisiasikan pertemuan langsung antara kelompok suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta sebagai aksi simbolik perdamaian. Dalam hal ini, media sosial X berperan sebagai jembatan yang mengonversi aspirasi digital menjadi aksi massa di dunia nyata yang memberikan dampak lebih lanjut terhadap keberhasilan gerakan perdamaian. Transformasi aspirasi digital menjadi aksi kolektif di dunia nyata ini mencerminkan proses objektivasi, dimana ekspresi individu dilihat secara publik dan menjadi diakui serta dilembagakan secara sosial. Ketika gagasan perdamaian bertransformasi menjadi aksi kolektif melalui pertemuan fisik, gagasan tersebut berubah dari opini digital menjadi fakta sosial, dimana perdamaian menjadi sebuah pola perilaku yang dapat diamati dan diulang. Peran X yang menjembatani transformasi pesan digital menjadi aksi kolektif di dunia nyata sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Latief (2022) terkait kasus penembakan Brigadir Nofriansyah Yosua Hutabarat yang menunjukkan bahwa aktivisme digital melalui media sosial X memainkan peran penting dalam

memobilisasi sentimen publik, yang kemudian meningkat menjadi aksi massa di dunia nyata di beberapa kota besar. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari (2024), gerakan Garuda Biru menunjukkan bagaimana aktivisme digital di media sosial berhasil bertransformasi menjadi bentuk demonstrasi di dunia nyata. Dalam gerakan perdamaian Mataram is Love, media sosial X memfasilitasi terwujudnya aksi kolektif di dunia nyata yang secara simbolis memvalidasi upaya perdamaian antara suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta.

Lebih lanjut, teori konstruksi realitas sosial dalam penelitian ini jugadigunakan untuk memahami bagaimana makna perdamaian dibentuk dan diterima secara sosial di antara kelompok suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta yang sebelumnya bertikai. Dalam konstruksi realitas sosial, Berger dan Luckmann berpandangan bahwa apa yang kita sebut sebagai sebuah kenyataan atau realitas merupakan hasil dari interaksi sosial dan institusionalisasi dalam masyarakat. Berger dan Luckmann menjelaskan bahwa proses konstruksi realitas sosial ini melalui 3 (tiga) momen dialektis, yaitu eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Ketiga momen dialektis ini menggambarkan bagaimana suatu nilai atau gagasan diekspresikan oleh individu, diakui secara sosial, dan diserap kembali ke dalam kesadaran diri.

### **1. Eksternalisasi**

Dalam penelitian ini, eksternalisasi dapat dilihat dari bagaimana para individu suporter sepak bola mengekspresikan atau membagikan keinginan dan harapan mereka akan perdamaian. Ekspresi perdamaian ini secara kolektif dilatar belakangi oleh terjadinya tragedi kanjuruhan. Tragedi kanjuruhan membuat suporter sepak bola secara kolektif merefleksikan kembali secara mendalam konflik atau permusuhan dalam bingkai rivalitas yang selama ini mereka hadapi. Lalu terdapat berbagai motivasi individual yang mendorong individu suporter mengekspresikan aspirasi perdamaian tersebut, seperti adanya harapan agar lingkungan suporter sepak bola menjadi lebih bersahabat dan aman, serta adanya refleksi atas tragedi-tragedi sepak bola yang terjadi di masa lalu. Individu suporter tidak menyimpan motivasi atau pemikiran tersebut di dalam dirinya sendiri, tetapi secara terbuka membagikannya melalui unggahan-unggahan di media sosial X. Hal ini mencerminkan momen dimana ide atau nilai-nilai yang dipegang individu diubah menjadi pesan publik. Ketika nilai-nilai perdamaian ini diungkapkan oleh banyak individu suporter, pesan-pesan ini tidak hanya menunjukkan sebuah opini pribadi, tetapi juga mulai membentuk cara berpikir atau pemahaman yang sama. Hal ini dapat diartikan juga bahwa unggahan-unggahan individu dengan beragam motivasinya di media sosial X menjadi bagian dari bagaimana sebuah realitas sosial yang baru sedang dibangun.

### **2. Objektivasi**

Dalam gerakan Mataram is Love, objektivasi dapat diketahui dari bagaimana gagasan perdamaian antara kelompok suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta bertransformasi dari ekspresi digital ke dalam praktik-praktik perdamaian di dunia nyata yang terorganisir dan berulang-ulang. Hal ini terlihat dari pertemuan damai yang dilakukan berulang kali di daerah Klaten, Yogyakarta, dan ruang publik lainnya. Pertemuan damai yang terjadi secara berulang kali ini menunjukkan bahwa nilai-nilai perdamaian tidak lagi menjadi ekspresi individu yang bersifat spontan dan temporer, tetapi telah menjadi pola perilaku yang diakui secara sosial. Adanya bentuk dukungan dari pihak eksternal suporter sepak bola, seperti masyarakat sekitar dan pihak kepolisian, semakin menguatkan proses objektivasi ini. Menurut

Berger dan Luckmann, objektivasi menjadi lebih kuat ketika didukung oleh pihak-pihak di luar aktor asli, terutama ketika nilai-nilai tersebut diakui oleh kelompok sosial yang lebih luas. Beberapa pola atau aktivitas yang ditemukan dalam tahap objektivasi ini menunjukkan bahwa nilai perdamaian telah berkembang melampaui aspirasi individu di media sosial X. Pada titik ini, perdamaian tidak hanya menjadi nilai yang hanya diharapkan atau diaspirasikan oleh individu suporter, tetapi telah diwujudkan, dapat dilihat dan disebar sebagai sebuah realitas sosial yang objektif.

### 3. Internalisasi

Internalisasi ini terlihat dari adanya pergeseran pemaknaan rivalitas diantara kedua kelompok suporter yang sebelumnya bertikai. Rivalitas antara suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta yang sebelumnya dikhayati sebagai sebuah permusuhan secara mendalam, termanifestasi ke dalam simbol-simbol kebencian dan kekerasan secara fisik, kini dimaknai sebagai bagian dari budaya sepak bola yang lebih sehat. Hal ini menunjukkan bahwa nilai-nilai perdamaian telah membuat para individu suporter mendefinisikan ulang pemahaman mereka akan rivalitas. Internalisasi ini kemudian dapat dilihat dari perubahan pola perilaku dalam kehidupan sehari-hari, seperti para suporter merasa lebih aman untuk mengenakan atribut klub mereka di daerah yang sebelumnya dianggap berbahaya, adanya perubahan pola interaksi yang terjalin secara positif di antara kedua kelompok suporter, serta insiden-insiden kekerasan seperti bentrokan atau intimidasi yang tidak terjadi kembali. Perubahan pola perilaku dan interaksi ini menandakan perdamaian telah diresapi ke dalam aspek emosional dan tindakan nyata kehidupan sehari-hari suporter sepak bola. Momen internalisasi ini menunjukkan bahwa perdamaian tidak lagi menjadi sebuah ide, tetapi merupakan norma yang diterima, dipegang, dan dijalankan oleh suporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta.

## Kesimpulan

Penelitian ini telah menjelaskan bagaimana media sosial X mengambil peran-peran penting dalam proses transformasi realitas sosial di antara komunitas supporter Persis Solo dan PSIM Yogyakarta yang sebelumnya bertikai. Media sosial X memainkan peran penting dengan menjadi ruang publik dimana individu suporter dapat secara terbuka mengekspresikan aspirasi perdamaian mereka tanpa hambatan struktural dan media konvensional. Melalui algoritma viral dan sifat interkonektivitasnya, media sosial X menjadi saluran distribusi informasi yang memungkinkan narasi perdamaian dapat disebar dengan lebih cepat dan menjangkau audiens yang lebih luas. Platform ini juga memfasilitasi komunikasi interaktif diantara para suporter yang mendorong dialog yang konstruktif. Selain itu, media sosial X berperan sebagai jembatan bagi narasi perdamaian secara digital bertransformasi menjadi gerakan kolektif di dunia nyata. Keempat peran yang dimiliki media sosial X dalam gerakan Mataram is Love ini kemudian dapat dilihat memfasilitasi konstruksi realitas sosial di era digital.

Proses transformasi konflik menuju perdamaian dalam gerakan Mataram is Love ini kemudian mencerminkan proses dialektika menurut Berger dan Luckmann, yaitu eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Dalam tahap eksternalisasi, individu suporter mengekspresikan keinginan subjektif mereka untuk berdamai, yang dilandasi berbagai motivasi individual, melalui unggahan-unggahan di media sosial

X. Pertemuan damai yang dilakukan berulang kali kemudian mencerminkan proses objektivasi dimana perdamaian mulai dilegitimasi. Proses objektivasi ini diperkuat melalui adanya dukungan dari pihak-pihak eksternal, seperti warga dan kepolisian sekitar. Lalu hilangnya praktik konfrontasi, perubahan bentuk interaksi dari konfrontatif menjadi konstruktif, dan pergeseran makna rivalitas yang lebih sehat menandai proses internalisasi dimana realitas objektif diserap kembali ke dalam pemaknaan dunia subjektif individu.

## Daftar Pustaka

- Agusman, R., & Setiawan, C. (2019). The Phenomenological Study of Fanaticism of Football PSS Sleman Supporters. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 278, 523–525. <https://doi.org/10.2991/yishpess-cois-18.2018.132>
- Annur, C. M. (2022). *Puluhan Suporter Sepak Bola Tawas sejak 1995, Mayoritas Pendukung Persebaya*. Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/21/puluhan-suporter-sepak-bola-tawas-sejak-1995-mayoritas-pendukung-persebaya#>
- Annur, C. M. (2023). *Survei LSI: Kerusakan Suporter Jadi Masalah Utama Sepak Bola Indonesia*. Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/10/06/survei-lsi-kerusakan-suporter-jadi-masalah-utama-sepak-bola-indonesia>
- BBC. (2022). *Tragedi Kanjuruhan: Korban meninggal dunia bertambah menjadi 135 orang*. Bbc.Com. <https://www.bbc.com/indonesia/articles/cevkvq2rgyo>
- Brataatmaja, D. D. (2023). The Peace Movement To End the Rivalry Between Football Supporters of PSS Sleman and PSIM Yogyakarta. *Commsphere: Jurnal Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 1(1), 21–33. <https://doi.org/10.37631/commsphere.v1i1.853>
- Cortés-Ramos, A., Torrecilla García, J. A., Landa-Blanco, M., Poleo Gutiérrez, F. J., & Castilla Mesa, M. T. (2021). Activism and social media: Youth participation and communication. *Sustainability (Switzerland)*, 13(18). <https://doi.org/10.3390/su131810485>
- Cruikshank, I., Ginossar, T., Sulskis, J., Zheleva, E., & Berger-Wolf, T. (2021). Content and Dynamics of Websites Shared over Vaccine-Related Tweets in COVID-19 Conversations: Computational Analysis. *Journal of Medical Internet Research*, 23(12). <https://doi.org/10.2196/29127>
- Dharma, F. A. (2018). Konstruksi Realitas Sosial: Pemikiran Peter L. Berger Tentang Kenyataan Sosial. *Kanal Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.21070/kanal.v6i2.101>
- Everett, A. (2018). Making the #Personal #Political: Twitter as a Rhetorical Tool for Activist Campaigning. *Open Access Master's Theses*. <https://doi.org/https://doi.org/10.23860/thesis-everett-annabelle-2018>
- Fargen, K. M., Ducruet, A. F., Hyer, M., Hirsch, J. A., & Tarr, R. W. (2017). Expanding the social media presence of the Journal of Neurointerventional Surgery: Editor's report. *Journal of NeuroInterventional Surgery*, 9(2), 215–218. <https://doi.org/10.1136/neurintsurg-2015-012251>
- FIFA. (2021). *The football landscape – The Vision 2020–2023*. FIFA Publications. <https://publications.fifa.com/en/vision-report-2021/the-football-landscape/>
- Gómez-Bantel, A. (2015). Football clubs as symbols of regional identities. *Soccer and Society*, 17(5), 692–702. <https://doi.org/10.1080/14660970.2015.1100430>
- Hadiwijaya, A. S. (2023). Sintesa Teori Konstruksi Sosial Realitas Dan Konstruksi Sosial Media Massa. *DIALEKTIKA KOMUNIKA: Jurnal Kajian Komunikasi Dan Pembangunan Daerah*, 11(1), 75–89. <https://doi.org/10.33592/dk.v11i1.3498>

- Hasna, S. (2022). TINDAKAN KOLEKTIF MASYARAKAT JARINGAN DI INDONESIA: AKTIVISME SOSIAL MEDIA PADA AKSI #GEJAYANMEMANGGIL. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(1), 25–34. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/31818/21886>
- Herath, O. (2016). A critical analysis of Positive and Negative Peace. *Felicitation Volume of Senior Professor Prema Podimenike, Department of Economics, University of Kelaniya*, 104–107.
- Ipsos. (2022). A 34-country survey ATTITUDES TOWARDS THE FIFA WORLD CUP 2022 IN QATAR. [www.ipsos.com/en/2022-fifa-world-cup-global-advisor](http://www.ipsos.com/en/2022-fifa-world-cup-global-advisor)
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Kemp, S. (2022). DIGITAL 2022: INDONESIA. DATAREPORTAL. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Latief, R. (2022). Aktivisme Siber dan Gerakan Sosial Baru di Twitter : Analisis Wacana Kasus Penembakan Brigadir Polisi Nofriansyah Yosua Hutabarat. *Jambura Ilmu Komunikasi*, 1, 28–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.37905/jik.v1i1.42>
- Mahardika, M. C. (2022). *Sosiologi Komunikasi: Teori Dan Praktik Dalam Masyarakat* (M. Rahmah, Ed.; Cetakan 1). EFUDEPRESS.
- McCormick, T. H., Lee, H., Cesare, N., Shojaie, A., & Spiro, E. S. (2017). Using Twitter for Demographic and Social Science Research: Tools for Data Collection and Processing. *Sociological Methods and Research*, 46(3), 390–421. <https://doi.org/10.1177/0049124115605339>
- Melisa Özkula, S. (2021). WHAT IS DIGITAL ACTIVISM ANYWAY? SOCIAL CONSTRUCTIONS OF THE “DIGITAL” IN CONTEMPORARY ACTIVISM. *Journal of Digital Social Research*, 3, 60–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.33621/jdsr.v3i3.44>
- Mulyana, D. (2009). *Ilmu komunikasi : Suatu Pengantar* (Cet. 13). PT Remaja Rosdakarya.
- Nielsen Sports. (2018). World football 2018. *Nielsen Sports*.
- Pramesti, A. I., Muttaqien, M., & Sukmono, F. G. (2023). #MataramIsLove on Twitter: Indonesian Football Fan Activism Towards the Kanjuruhan Tragedy. *Communications in Computer and Information Science*, 1835, 54–60. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-36001-5\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-031-36001-5_7)
- Priyono, P. E. (2022). *Komunikasi dan Komunikasi Digital*. Guepedia.
- Puspitasari, M. (2024). Transformasi aktivisme digital menuju aktivisme riil: Kajian atas garuda biru dan unjuk rasa 22 Agustus 2024. *Journal of National Paradigm-Based Resilience Strategy*, 1(2), 95–108. <https://doi.org/10.61511/napbres.v1i2.2024.1096>
- Rasyid, N. A. (2024). *Sepak Bola Jadi Acara Olahraga yang Paling Banyak Ditonton*. Data.Goodstats.Id. <https://data.goodstats.id/statistic/sepak-bola-jadi-acara-olahraga-yang-paling-banyak-ditonton-eTNX6>
- Sidik, M. F. (2019). *MODEL RESOLUSI KONFLIK SUPORTER SEPAK BOLA DI INDONESIA (Studi Kasus terhadap Tokoh Viking dan Tokoh Bobotoh Persib di Kota Bandung)* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/42632>
- Wahyudi, H. (2017). *The land of hooligans : kisah para perusuh sepak bola* (M. Sandra, Ed.; Cetakan II). Garasi.
- Zani, B., & Williams, J. (1991). When violence overshadows the spirit of sporting competition. Italian football fans and their sports clubs. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 1(1), 23–28. <https://doi.org/10.1002/casp.2450010104>