

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Tim sepakbola di dunia pasti memiliki sebuah pendukung atau penggemar yang biasa di sebut sebagai supporter. Supporter dalam olahraga sepakbola juga biasa disebut sebagai pemain ke-12, karena penting nya peran supporter dalam sebuah tim sepak bola yaitu memberikan dukungan dan semangat yang bisa menaikkan mental para pemain dalam sebuah pertandingan. Supporter juga ikut serta dalam perkembangan dan pembangunan skuad tim kebanggan nya.

Di setiap tim sepakbola memiliki jumlah supporter yang beragam. Tim sepakbola di Indonesia juga memiliki kelompok supporter yang besar, contoh nya seperti Persib Bandung dengan supporter nya Bobotoh/Viking, Persebaya Surabaya dengan supporter nya Bonek, Persija Jakarta dengan supporter nya The Jak Mania dan masih banyak lagi kelompok supporter besar yang ada di Indonesia.

Kelompok supporter The Jak Mania diidentikan dengan warna oranye. Atribut sebagai identitas supporter menjadi bagian yang sangat penting pada saat ingin melihat dan mendukung secara langsung pertandingan tim kebanggaan di stadion. Atribut yang biasa dipakai supporter saat melihat pertandingan secara langsung yaitu Kaos/Jersey, syal. Atribut merupakan bagian yang tidak boleh terlewatkan oleh seorang supporter saat menyaksikan pertandingan secara langsung. Supporter dapat menemukan atribut disekitar stadion pada saat ada pertandingan saja atau dapat mengunjungi toko-toko yang menjual atribut terdekat dengan daerah nya masing-masing.

Hampir disetiap daerah kelompok supporter memiliki toko yang menjual atribut tim kebanggaan nya. Mulai dari inisiatif perorangan sampai kelompok. Toko- toko yang menjual atribut **supporter** beberapa

sudah ada yang diresmikan oleh Ketua kelompok supporter dari masing-masing tim dan dari pihak tim tersebut. Di setiap toko menjual berbagai macam atribut mulai dari Jersey, kaos, Syal, Hoodie, Jacket dan masih banyak lagi. Banyak toko yang menjual atribut menggunakan desain yang positif untuk mendukung tim kebanggaan, namun sangat disayangkan masih ada toko yang menjual atribut yang mengandung desain unsur provokatif, sehingga menimbulkan kericuhan antar supporter diluar maupun didalam stadion. Kurang nya kesadaran antar individu supporter untuk memilih desain atribut dengan desain yang positif sehingga dapat menimbulkan kesalah pahaman yang mengakibatkan kericuhan.



Gambar 1.1 Desain kaos yang provokatif

(Sumber:Instagram @Virusoren30)

Kericuhan antar supporter sudah sering terjadi di Indonesia, kericuhan yang terjadi bisa disebabkan dari beberapa faktor, salah satunya yang disebabkan oleh media supporter, mulai dari media sosial dan media cetak contohnya seperti media cetak berupa kaos, banner, stiker dan syal. Karena media cetak yang satu ini paling sering dijadikan media cetak bagi para kelompok supporter untuk mendukung dan mensupport tim kebanggaan. Tapi sangat disayangkan media yang seharusnya dapat dijadikan alat untuk mendukung tim kebanggaan justru malah memecah belah kedamaian antar kelompok supporter karena desain yang

menyinggung dan mengandung unsur provokatif dan akhirnya terjadi kericuhan.

Ditahun 2018 merupakan gelaran kompetisi Gojek Liga 1 dimana tim Persija Jakarta berhasil menjuarai kompetisi tersebut. Dibalik kebahagiaan ini terdapat tragedi atau peristiwa yang tidak mengenakan, Persija harus menjadi salah satu tim dengan denda terbesar ke-3 yang diberikan oleh komisi disiplin (Komdis) PSSI sebesar Rp. 245 juta rupiah. Denda tersebut disebabkan oleh kericuhan para supporter The Jak Mania saat hari pertandingan Persija Jakarta, selama gelaran kompetisi Gojek Liga 1 berlangsung, dalam data tersebut tidak disebutkan berapa kali terjadinya kericuhan supporter Persija Jakarta. Berdasarkan jumlah denda yang diterima, menandakan bahwa supporter Persija Jakarta sering membuat kericuhan sehingga suasana pertandingan tidak kondusif (Goal.com).

Dampak dari kericuhan oleh supporter terjadi tidak hanya disekitar stadion saja, namun sampai terjadi diluar stadion bahkan kerap terjadi ditengah pemukiman warga dan disaat tidak ada pertandingan. Kericuhan ini bisa disebabkan oleh kesalahpahaman antar kelompok supporter, dan dipicu dari provokator yang menyebabkan kericuhan ini terjadi. Hal ini menimbulkan rasa untuk balas dendam antar supporter.

Kebiasaan supporter sebelum melakukan perjalanan *tour/away* tandang mereka juga tidak hanya menyiapkan mental dan fisik, melainkan menyiapkan senjata seperti samurai, pedang, *gear* sepeda motor sampai senjata api. Mereka menyiapkan itu semua seolah olah mereka sudah tau akan di serang oleh kelompok supporter rival saat dalam perjalanan menuju ke stadion . Banyak dampak negatif yang ditimbulkan akibat kericuhan supporter, mulai dari kerusakan fisik disekitar kericuhan , fasilitas umum, kendaraan umum maupun kendaraan pribadi dan sampai menimbulkan korban jiwa.



Gambar 1.2 Kerusuhan Supporter Persija vs Persib di Stadion Maguwoharjo, Sleman, DIY

(Sumber: Simamaung.com)

Oleh karena itu penulis mengangkat tema dari permasalahan tersebut dikarenakan penulis peduli dengan kedamaian antar kelompok supporter khususnya The Jak Mania. Oleh karena itu diperlukan media yang efektif dan efisien sebagai media edukasi mengenai sebuah tradisi rasa solidaritas dan sportifitas sesama supporter sepakbola di Indonesia. Semua hal tersebut dapat diwujudkan melalui perancangan atribut yang menggunakan desain yang positif, mengusung nilai-nilai semangat, kebersamaan dan solidaritas serta tidak mengandung unsur-unsur negatif. Dimana perancangan atribut ini tentang supporter Persija Jakarta yaitu The Jak Mania.

B. Rumusan Perancangan

Bagaimana perancangan atribut supporter Persija Jakarta yang efektif dan sesuai dengan kaidah perancangan Desain Komunikasi Visual (DKV)?

C. Batasan Perancangan

Supaya permasalahan pada perancangan atribut ini tidak terlalu meluas dan bisa lebih spesifik, maka diperlukan batasan masalah, adapun batasan masalah nya sebagai berikut:

1. Merancang komunikasi visual desain atribut supporter Persija Jakarta yang efektif dan komunikatif.
2. Menggunakan media yang efektif dan efisien. Seperti kaos sebagai media utama dan dilengkapi dengan media pendukung seperti banner, stiker dan syal.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat sebuah desain atribut untuk supporter Persija Jakarta sebagai identitas dan karakter, yang diharapkan nanti nya mampu membuat supporter Persija Jakarta lebih fokus untuk mendukung tim kebanggaan Persija dengan desain atribut yang positif tanpa harus menyindir supporter lawan.

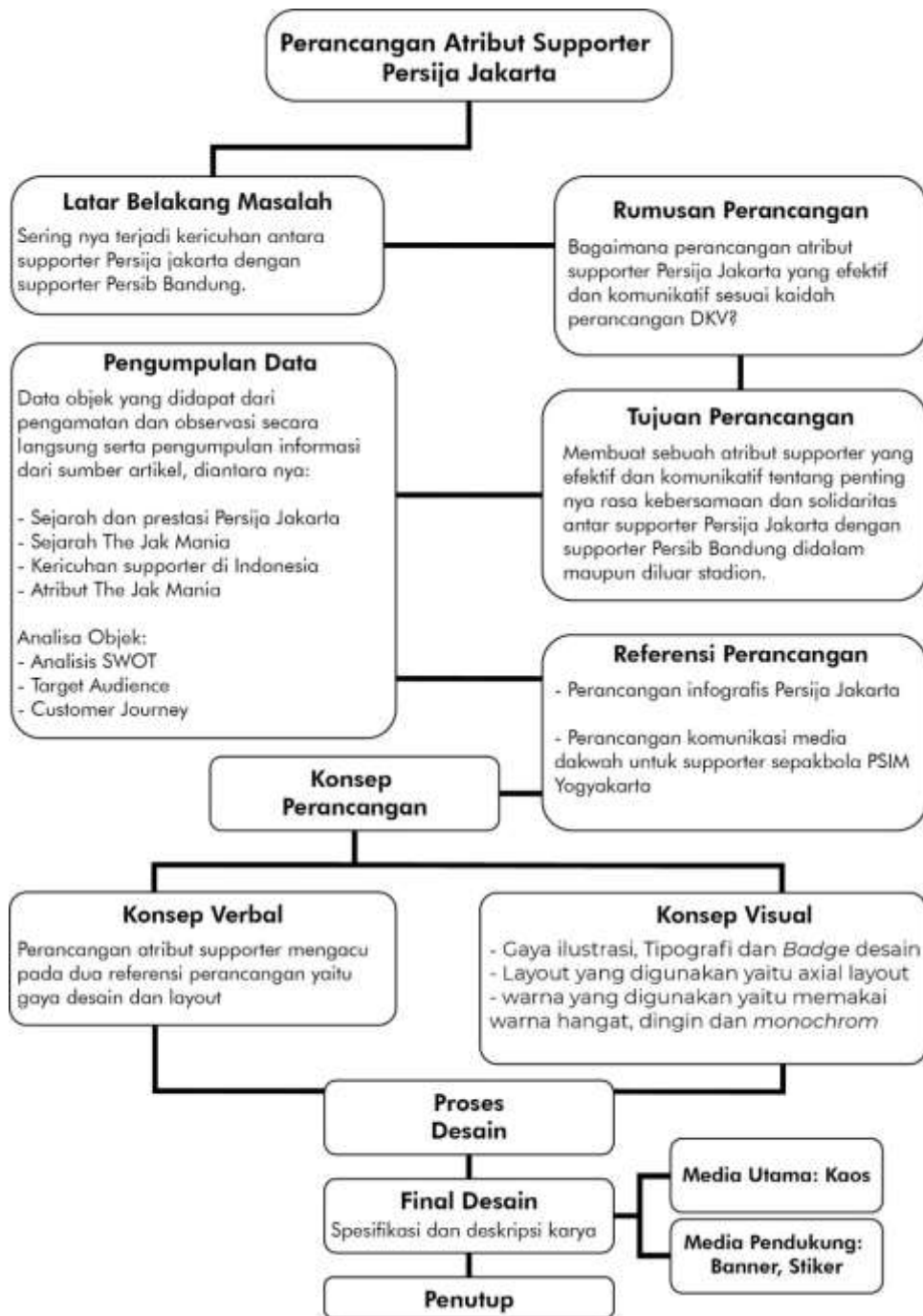
E. Manfaat Perancangan

Adapun beberapa manfaat yang bisa dihasilkan dari perancangan ini:

1. Bagi Lembaga STSRD Visi, manfaat perancangan atribut supporter ini dapat memberikan referensi atau pedoman bagi keperluan penelitian.
2. Bagi Keilmuan, perancangan desain atribut menggunakan penerapan ilmu-ilmu DKV, sehingga informasi atau pesan dapat tersampaikan dengan jelas.
3. Bagi Masyarakat, hasil dari perancangan atribut ini diharapkan nanti nya mampu membuat supporter Persija Jakarta lebih fokus untuk mendukung tim kebanggaan Persija dengan desain atribut yang positif serta penuh semangat dan tidak menyinggung supporter lawan.

4. Bagi Penulis, penulis mampu memberikan peranan positif pada kelestarian budaya dan tradisi untuk saling menghormati dan mengargai sesama supporter sepakbola, serta penulis mendapatkan ilmu pengetahuan dan wawasan baru mengenai warna warni dunia supporter sepakbola di Indonesia.

F. Skema Perancangan



Gambar 1.3 Alur konsep perancangan

(Sumber:Dok.Pribadi)