

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepak bola saat ini merupakan olahraga yang paling banyak digemari di dunia. Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan oleh *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA) menyatakan sepak bola adalah olahraga ter populer yang dimainkan di dunia (www.brilio.net). Survei tersebut telah menunjukkan bahwa lebih dari sekitar 250 juta orang bermain sepak bola di lebih dari jumlah 200 negara, di bagian dunia. Begitu pula di Indonesia, sepak bola menjadi olahraga yang paling digemari di Indonesia. Oleh karna itu, sepak bola selalu menjadi sorotan oleh banyak masyarakat Indonesia. Sepak bola menjadi cabang olahraga pertama yang paling banyak digemari di Indonesia mengalahkan popularitas badminton, futsal, voli, dan basket.

Saat ini sepak bola bukan hanya sekedar cabang olahraga atau permainan belaka, sepak bola menjadi suatu industri hiburan tersendiri untuk masyarakat bahkan sudah seperti agama untuk para pecintanya. Banyak hal yang dapat dipengaruhi oleh sepak bola, dapat menyebabkan perpecahan ataupun menyatukan suatu kelompok, golongan, suku, bahkan bangsa. Suporter menjadi peran penting dalam dunia sepak bola, banyak hal yang disebabkan dari kehadiran suporter, hal tersebut dapat berdampak baik bagi klub dan juga dapat berdampak buruk bagi klub. Salah satu hal yang paling merugikan yang disebabkan oleh suporter adalah kerusuhan di dalam dan diluar lapangan yang sering terjadi. Akibat dari perbuatan itu selain merugikan suporter yang akan terkena hukuman, kerugian juga di rasakan oleh klub yang mereka dukung dengan denda yang diberikan oleh komisi disiplin federasi. Di Eropa, sering terjadi perkelahian antara suporter yang menyebabkan kematian, terutama di negara Italia. Roma yang menjadi ibukota negri pizza itu mempunyai dua klub berbeda yaitu A.S Roma dan S.S Lazio, rivalitas antara kedua klub terjadi sejak tahun 1927, setelah terjadi perbedaan pendapat dan visi, klub asal ibu kota Italia terpecah menjadi dua.

Pertandingan yang mempertemukan kedua klub berlangsung panas hingga saat ini. Bukan hanya sekedar ingin memenangi laga, namun menjaga gengsi dan kehormatan suporter yang mendukung klub. Apapun hasil yang di dapat setelah pertandingan selalu timbul permasalahan dari sektor penonton. Pada tahun 1979 kerusuhan paling besar antara kedua suporter terjadi ketika pertandingan sedang berlangsung dan sempat menghentikan jalannya pertandingan. Sebanyak 5 orang fans Lazio dan 3 orang fans Roma tewas di tempat kejadian. FIGC selaku federasi sepak bola Italia sempat menghukum kedua klub dengan menjatuhkan denda dan larangan bermain tanpa suporter. Perselisihan antara kedua klub masih terjadi hingga saat ini, derby kota Roma menjadi derby terpanas di Italia.

Indonesia, sebagai salah satu negara yang sangat menggemari sepak bola mempunyai banyak klub perwakilan dari setiap daerah dan mempunyai basis suporter yang besar. Berdasarkan hasil dari penelusuran di Inggris, *Intiative Futures Sport and Entertainment*, suporter sepak bola yang ada di Indonesia termasuk kedalam kelompok suporter paling fanatik di dunia. Berpacuan pada daftar yang dirilis pada tahun 2012, Indonesia menempati posisi ke tiga setelah negara Inggris dan Argentina.

Besarnya fanatisme terhadap sepak bola di Indonesia berpengaruh dengan jumlah suporter klub-klub besar yang ada di negeri ini, tidak sedikit klub di Indonesia yang memiliki suporter besar, berdasarkan data yang di dapat dari hasil penelusuran indosport.com 10 klub sepak bola asal Indonesia yang memiliki fans terbesar di Indonesia adalah Sriwijaya FC (Sriwijaya Mania), Persis Solo (Pasepati), PSM Makassar (The Macz Man), PSMS Medan (SmeCK Hooligan), Persela Lamongan (LA Mania), Borneo FC (Pusamania), Persija Jakarta (The Jakmania), Persebaya Surabaya (Bonek Mania), Arema Malang (Aremania) dan Persib Bandung (Bobotoh).

Bobotoh yang memiliki anggota lebih dari 6 juta orang tersebar di seluruh Indonesia dan The Jakmania yang berjumlah sekitar lebih dari 4 juta orang, adalah salah satu kelompok suporter sepak bola di Indonesia yang menjadi sorotan. Rivalitas antara kedua klub yang sudah lama berlangsung menjadi semakin panas dengan kehadiran kedua kubu suporter. Tak jarang kedua suporter saling serang melalui yel-yel rasis yang dinyanyikan hingga adu fisik yang memakan korban

jiwa dan menyebabkan kerugian bagi klub yang di dukung. Berdasarkan data yang di keluarkan *save our soccer* ada sekitar 50 korban jiwa yang terjadi disebabkan oleh rivalitas kedua suporter sejak 10 tahun terakhir dan ratusan korban luka-luka akibat bentrok yang terjadi tiap kali pertandingan Persib dan Persija berlangsung.

Pada awalnya persaingan pihak suporter berjalan dengan damai dan tertib, reputasi nama Bobotoh dan The Jak pun dikenal positif karna kelayakannya yang besar, namun seiring berjalannya waktu kedua kelompok suporter tersebut terkenal dengan tindakan yang negatif dan anarkis dengan beberapa kejadian yang dilakukan kedua pihak. Kejadian yang sering terjadi adalah kericuhan dan tindakan anarkis ketika Persib dan Persija bertemu di satu laga pertandingan. Berlatar belakang dari rasa iri dan keras kepala, rivalitas antara kedua belah suporter masih sangat kental terasa di dunia sepak bola Indonesia. Kini keberadaan kedua suporter jauh dari kata sportifitas dan lebih dikenal dengan sikap yang anarkis dan mengganggu.

Fenomena rivalitas suporter ini telah menjelma menjadi masalah sosial yang sangat mengganggu. Hal ini tak luput dari kebiasaan buruk yang sejak lama ditanamkan terhadap kedua kubu suporter, dimana mereka harus membenci satu sama lain. Perilaku anarkis yang mewarnai rivalitas kedua suporter ini berdampak buruk bagi dunia sepak bola nasional dan juga merugikan masyarakat umum dan membuat masyarakat meninggalkan jejak trauma bagi masyarakat. Setiap kedua suporter bertemu dan setiap laga Persib melawan Persija selalu menebar kecemasan berbagai pihak. Oknum keamanan panitia pelaksana pertandingan selalu mempersiapkan pengamanan khusus untuk mengatasi hal yang tak di inginkan, dan upaya upaya lain untuk menjegah kerusuhan terjadi. Namun keegoisan dan rasa keras kepala kedua suporter masih melekat kuat di pikiran masing-masing. Media sosial pun seakan menjadi lapangan perdebatan kedua suporter, tak jarang perdebatan hingga lontaran kebencian timbul di media sosial tentang kedua pihak. Tanpa disadari, perbuatan mereka semakin memperkeruh keadaan dan mencoreng nama sepak bola Indonesia di mata masyarakat.

Banyak cara dan upaya yang telah dilakukan untuk menempuh jalan damai antara kedua pihak suporter ini, diantaranya dengan cara bertemu perwakilan

masing masing kelompok hingga menyerukan perdamaian yang langsung melibatkan pemain klub yang dibela. Namun beberapa cara terlihat sia-sia dan hanya berlangsung sementara, karna masih banyak oknum yang menginginkan permusuhan ini abadi sehingga hal kecil pun bisa mudah kembali memicu kerusuhan. Maka dari itu, dalam membantu terciptanya perdamaian dari kedua belah pihak dan memperbaiki dunia sepak bola Indonesia terutama dalam hal sportifitas diperlukan adanya pendekatan dan upaya pendekatan terhadap kedua belah pihak suporter di Indonesia terutama Bobotoh maupun The Jak dan masyarakat pecinta sepak bola.

Dengan upaya melakukan perancangan sebuah ajakan atau kampanye, perancangan kampanye yang menggunakan ilmu Desain Komunikasi Visual ini dianggap tepat. Sebab kampanye ini di kemas secara unik, menarik, dan tanpa menyudutkan satu pihak yang mengajak untuk mengubah kebiasaan buruk demi kemajuan sepak bola Indonesia. Kampanye ini juga menyerukan tentang ajakan untuk semua suporter sepak bola Indonesia berdamai dan menjunjung tinggi sportifitas, karna dasar nya semua suporter adalah sama dan akan satu suara mendukung tim nasional Indonesia. Perancangan kampanye ini juga berkerjasama dengan Bobotoh Bandung yang kini mulai gencar menyerukan perdamaian dengan The Jak Mania dan mendukung kemajuan sepak bola Indonesia.

Kotler & Roberto (Philip Kotler, Eduardo L. Roberto, 1989) mengatakan bahwa, kampanye sosial dibuat untuk merubah sikap dan perilaku masyarakat umum maupun tertentu. Sedangkan menurut Leslie B. Snyder, Kampanye komunikasi adalah sebuah aktifitas terorganisir yang ditujukan untuk khalayak tertentu, dikerjakan dalam jangka waktu yang ditentukan dan untuk mencapai tujuan yang di inginkan. Rogers dan Storey (1987) mendefinisikan kampanye sebagai ‘serangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan untuk menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar yang di lakukan secara berkelanjutan pada waktu tertentu’ (Venus, 2004:7).

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran akan, kerugian, bahaya, dan keselamatan yang di tanggung dalam kerusuhan yang dilakukan
2. Tertanamnya rasa rivalitas yang abadi dan menganggap sebagai budaya
3. Tertanam nya kebiasaan yang buruk antara kedua pihak suporter untuk saling membenci

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang dapat dijadikan landasan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana cara untuk menyampaikan pesan kampanye sosial yang efektif mengenai rivalitas tanpa kriminalitas di dalam dunia sepak bola dengan menggunakan media sosial?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, ruang lingkup dari penelitian dan perancangan kampanye sosial ini adalah:

1. Apa

Perancangan kampanye sosial bertemakan “Sapa Lawanmu” “Satu Indonesia”.

2. Bagian Mana

Kampanye dalam upaya menyatukan suporter Indonesia dan mencegah anarkisme yang ditimbulkan oleh suporter Indonesia dan menyadarkan suporter Indonesia bahwa anarkis hanya menimbulkan kerugian, semua suporter akan satu nyanyian dan satu komando dalam mendukung Indonesia. Kampanye ini berupa kegiatan event untuk ajakan menyapa suporter lawan, serta menggunakan media pendukung seperti, poster, flyer, banner, spanduk,

baliho, backdrop, bendera, merchandise, stiker, dan kampanye melalui media sosial.

3. Siapa

Segmen dari perancangan ini yaitu suporter sepak bola terutama Bobotoh dan The Jak Mania yang selama ini kental akan rivalitasnya, suporter dalam kalangan remaja 15-25 (*primary prospect*), dan kalangan dewasa (*secondary prospect*) berusia 26-40 tahun. Hal ini dikarenakan sebagian besar suporter sepak bola di Indonesia berkisar di kalangan tersebut.

4. Dimana

Perancangan media ini dibuat untuk diaplikasikan di ruang lingkup masyarakat Bandung - Jakarta dan sekitarnya. Upaya yang dilakukan adalah dengan membentuk kampanye ini, bisa mengurangi bahkan menghilangkan rivalitas yang negatif dan membantu upaya lain dalam melakukan perdamaian antara suporter di Indonesia.

5. Kapan

Pengumpulan data dilakukan sejak September 2017 sedangkan untuk pelaksanaan perancangan kampanye sosial dilakukan pada bulan Oktober-November 2017. Perancangan kampanye sosial dilakukan selama dua bulan yaitu pada bulan Oktober-November 2017. Setelah perancangan dan eksekusi terhadap kampanye tersebut selesai, penulis mulai mempublikasikan hasil kepada masyarakat dan suporter Persib Bandung dan Persija Jakarta pada awal bulan Desember 2017 melalui beberapa platform, diantaranya melalui, event, publikasi di media sosial, media cetak, merchandise, dan lainnya.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari perancangan yang ingin dicapai adalah untuk:

1. Meningkatkan kesadaran suporter akan pentingnya keselamatan dan kenyamanan dalam dunia sepak bola
2. Mengganti rivalitas negatif dengan rivalitas persaingan yang positif
3. Mengingatkan dan memperkuat upaya perdamaian antar suporter Indonesia

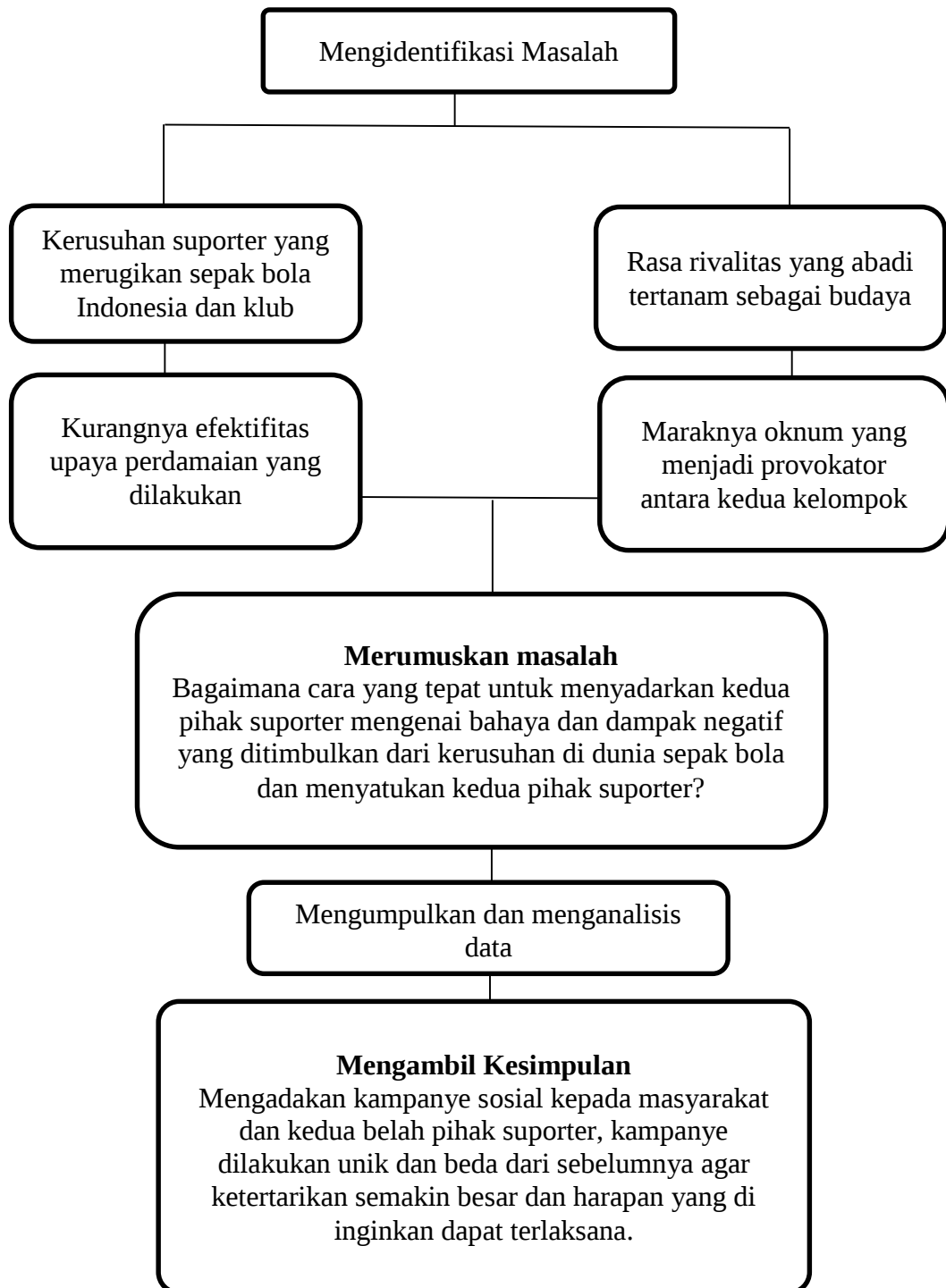
4. Menjadikan sepak bola Indonesia lebih baik di mata masyarakat dan dunia

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah:

1. Studi pustaka mengenai suporter sepak bola Indonesia terutama Bobotoh dan The Jak Mania
2. Observasi terhadap perkembangan dan kondisi perilaku rivalitas kedua pihak suporter
3. Wawancara kepada pelaku dari pihak suporter
4. Kuisioner kepada warga Bandung dan Jakarta, dan juga kepada anggota Bobotoh dan The Jak Mania

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

1. Bab I Pendahuluan

Secara garis besar, pendahuluan berisi latar belakang masalah yang berhubungan dengan pemilihan tema Tugas Akhir. Permasalahan yang menyangkut topik utama yang diangkat dalam penelitian ini berisi mengenai kelompok suporter Persib Bandung yaitu Bobotoh. Tujuan perancangan yang berisi harapan yang hendak dicapai. Batasan masalah yang berfungsi untuk membatasi kegiatan perancangan Tugas Akhir, serta kerangka perancangan yang digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Berisi tinjauan pustaka menyangkut teori-teori branding dan konsep-konsep relevan yang digunakan dalam merancang Tugas Akhir ini.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Menguraikan data-data yang telah didapatkan dari hasil studi pustaka, observasi, wawancara dan kuesioner tentang Rivalitas suporter Indonesia terutama Bobotoh dan The Jak Mania. Menjelaskan hasil analisis dari data yang telah didapatkan dan dengan menggunakan teori yang telah dijabarkan pada Bab II untuk strategi perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media dan konsep visual. Serta menampilkan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

5. Bab V Penutup

Berisi kesimpulan serta saran. Bab ini menyajikan kesimpulan yang didapat dari temuan dan analisis data serta saran-saran yang bermanfaat setelah melakukan perancangan branding.