

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepak bola di Indonesia dimulai pada masa penjajahan Hindia Belanda, pada tahun 1914. Pada masa penjajahan Belanda, terdapat organisasi sepak bola resmi yang pertama kali berdiri di Indonesia, yaitu *Nederland Indische Voetbal Bond* (NIVB) yang didirikan oleh orang-orang Belanda. Kemudian, sekitar tahun 1920-1930, berdirilah organisasi sepak bola yang dibuat oleh orang Indonesia dengan klub yang masih menggunakan Bahasa Belanda. Pembentukan Persatoean Sepakraga Seloeroeh Indonesia (PSSI) menjadi awal sejarah sepak bola Indonesia, PSSI dibentuk pada 19 April 1930 di Yogyakarta. Soeratin Sosrosoegondo dalam bukunya yang berjudul *Menentang Penjajahan Belanda dengan Sepak Bola Kebangsaan* menyebutkan bahwa tujuan dibentuknya PSSI adalah untuk melawan diskriminasi yang dilakukan NIVB.

Seiring dengan berkembangnya sepak bola di Indonesia, saat ini Kabupaten Gresik memiliki klub sepak bola dengan sejarah dan prestasi membanggakan yang bernama Gresik United. GU atau Gresik United merupakan gabungan dari klub Petrokimia Putra dan Persegres Gresik dan memiliki julukan Laskar Joko Samudro, GU sudah berada di kasta tertinggi sepak bola Indonesia sejak didirikan pada 2 Desember 2005 (Purnama, 2015). Sayangnya, pada musim 2017, GU ter-degradasi ke kasta kedua dan pada musim berikutnya GU harus ter-degradasi lagi ke kasta ketiga. Setelah perjuangan yang begitu sulit dilalui pada tahun 2021, GU berhasil naik kasta ke kasta kedua, dan pada musim 2022, GU berkompetisi di Liga 2 menempati Grup Tengah untuk berjuang melanjutkan misi untuk kembali ke kasta tertinggi Liga 1 Indonesia (Gresik United, 2022). Gresik United memiliki supporter Ultras Gresik yang hingga saat ini selalu mendukung klub kebanggaan mereka berkompetisi di Liga Indonesia (Maulana, 2015).

Ultras Gresik lahir pada 5 November 1999, nama Ultras diambil dari Bahasa Italia yang memiliki makna supporter militan. Awal mula dukungan diberikan pada

saat memberikan dukungan ke Jember pada laga Piala Gubernur I dan juga mendukung langsung klub kebanggaan Gresik saat itu di Stadion Utama Gelora Bung Karno Jakarta sehingga klub PS Petrokimia Putra Gresik berhasil menjadi juara Liga Indonesia pada tahun 2002. Ultras Gresik terbagi menjadi beberapa kelompok zona yang bertujuan untuk memudahkan koordinasi setiap kelompok, ada zona timur, utara, selatan, dan barat (Maulana, 2015)

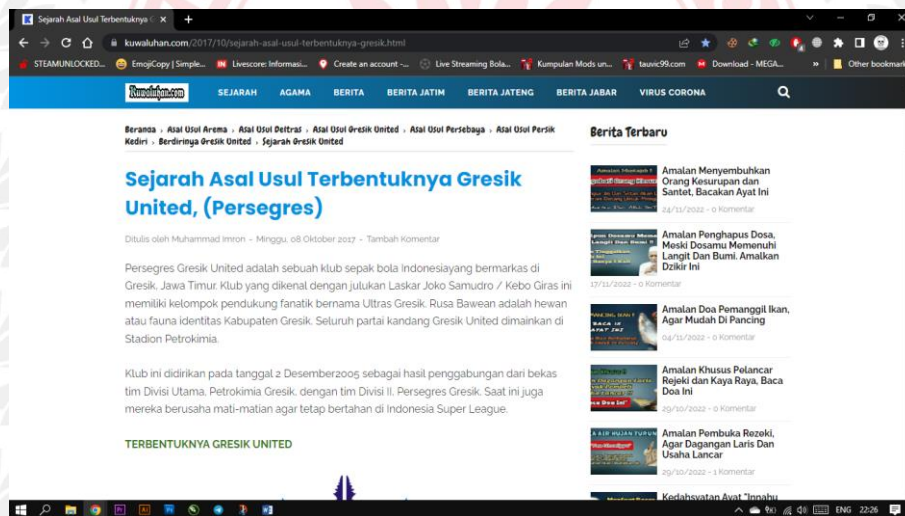
Cerita mengenai sejarah dari Gresik United dan Ultras Gresik ini sendiri sudah banyak diketahui banyak orang dengan banyak cara, mulai dari artikel atau tulisan di internet dan media sosial, namun juga banyak yang mengetahui karena mengikuti klub tersebut dan mendengar cerita dari orang-orang disekitar. Sejarah ini perlu diketahui oleh para sang penerus yaitu para pemuda yang menjadi Ultras Gresik, karena pada dasarnya sejarah akan terus diteruskan oleh para pemuda yang berperan sebagai penerus. Akan tetapi, pada saat ini terdapat fenomena yang dimana para penerus Ultras Gresik belum mengetahui sejarah dari Ultras Gresik dengan baik dan benar. Hal itu tentunya akan berpengaruh dalam kecintaan mereka terhadap Gresik United yang dimana rasa kekeluargaan dan rasa saling menjaga satu sama lain dijunjung tinggi dan hal itu juga mendasari lahirnya Ultras Gresik.

Sejarah sendiri merupakan sebuah peristiwa kemanusiaan yang meninggalkan bukti peristiwa dan nilai kemanusiaan yang terkandung didalamnya (Madjid & Wahyudhi, 2014). Sejarah juga harus dipelajari untuk terus mengenang dan mengenal sebuah peristiwa karena pada dasarnya setiap sejarah memiliki nilai persatuan dan toleransi, sehingga kita sendiri mendapatkan pengalaman dari sejarah tersebut dan mendapatkan pelajaran berharga untuk masa depan yang baik. Sejarah bisa dikemas dengan beberapa opsi, yang dimana bisa digunakan untuk pembelajaran dan memberikan informasi terkait sejarah tersebut, media itu sendiri bisa berupa verbal dan visual. Namun, kebanyakan sejarah biasanya berupa tulisan dan beredar melalui verbal dari beberapa orang yang telah mengerti sejarah itu. Belum ada banyak yang mengemas sebuah sejarah menggunakan media visual berupa gambar, dan hanya sedikit jika dibandingkan dengan tulisan.



Gambar 1. 1 Artikel Sejarah Samar Persegres Gresik

(Sumber : www.fandom.id)



Gambar 1. 2 Artikel Sejarah Asal Usul Terbentuknya Gresik United, (Persegres)

(Sumber : www.kawaluhan.com)

Di internet, artikel seperti diatas sudah banyak dan juga terkadang belum tentu diakses karena membutuhkan *effort* untuk membaca. Berdasarkan fenomena tersebut, dibutuhkan media yang mampu mengemas gagasan tentang sejarah dalam media visual. Media yang mengandalkan visual mampu menjelaskan bahwa

gambar mampu diingat oleh pengguna dibandingkan dengan teks, hal ini dinamakan dengan istilah *picture superiority effect* (UX Indonesia, 2020). Dengan adanya visual manusia mampu mengingat dengan mudah, penggunaannya juga dapat memberikan tampilan yang bersifat konkrit, mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah, bisa digunakan dengan mudah. Media visual juga dapat memberikan pesan secara langsung ke sumber sang penerima pesan, dan dapat menarik perhatian. Ada berbagai media visual yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam mengemas sejarah dari Gresik United. Media komik merupakan media yang mampu menarik perhatian dan dekat dengan Ultras Gresik, komik saat ini mengalami perkembangan dari segi tema, dan juga format. Komik yang diunggah di internet mulai berkembang dan menjadi komik digital pada media online dengan kemudahan aksesnya, fungsinya komik digital merefleksikan sebuah cerita kepada sang pembaca. Mengacu pada fungsi dan kemudahannya dalam diakses, penyampaian informasi mengenai sejarah dari Gresik United dan menjadi solusi kreatif dalam bentuk distribusi melalui media sosial karena tingkat penggunaan media sosial saat ini mengalami kelonjakan pengguna.

Begitu banyak media sosial yang telah ada menunjang para pengguna internet dalam berinteraksi dan mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan, terutama Webtoon. Webtoon sendiri merupakan layanan yang menampilkan banyak kartun dan komik didalamnya, ada banyak cerita dari berbagai *genre* yang rilis secara terus-menerus sesuai jadwal yang ditetapkan penulis komik tersebut. Pada tahun 2017 Webtoon telah mencapai 35 juta pengguna aktif dari seluruh dunia dan didominasi oleh para remaja. Webtoon begitu digemari di Indonesia karena kemudahan akses, gratis dan konten yang begitu beragam. Sehingga, pembacanya tidak perlu repot membaca komik sebagai salah satu opsi hiburan (Putra, 2020).

Komik digital merupakan komik yang diunggah di media elektronik, dengan begitu komik digital menjadi pilihan karena mudah dalam penggunaannya. Komik digital juga digunakan sebagai media dalam pembelajaran dan edukasi, sehingga dapat meningkatkan minat baca pada semua orang dan membantu pembaca dalam memahami konsep yang telah disajikan. Hal tersebut diharapkan mampu memudahkan penulis dalam menyampaikan pesan dalam komik digital tersebut.

Penelitian yang berjudul Perancangan Komik Digital Webtoon Tentang Sejarah Gresik United bertujuan untuk memberikan informasi dengan menarik dan berbeda tentang sejarah dari klub Gresik United. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara dan kuesioner dengan subjek dan objek masing-masing. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menggugah para Ultras Gresik dalam mempelajari sejarah dari Gresik United, sehingga dapat dipahami dengan baik dan benar. Nantinya juga bisa diceritakan kepada setiap generasi penerus dari Ultras Gresik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka ditemukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang media visual komik digital yang mampu menarik dan mampu menyampaikan informasi untuk Ultras Gresik mengenai sejarah Gresik United?
2. Bagaimana cara yang efektif untuk mengemas sejarah agar mudah diingat dan dapat diceritakan ke penerus Ultras Gresik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat dijelaskan beberapa tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Merancang konten komik digital dengan membahas sejarah dari klub Gresik United, dan dengan cerita yang menarik serta tampilan yang dapat mendapatkan perhatian Ultras Gresik.
2. Menyampaikan sejarah Gresik United dengan menarik perhatian, unik dan mudah dipahami oleh Ultras Gresik yaitu dengan menggunakan media komik digital di Webtoon, karena kebanyakan para Ultras Gresiik banyak yang menggunakan media sosial tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan ini dibagi menjadi tiga, yaitu :

- Bagi Penulis

Perancangan media ilustrasi sebagai media informasi pada media Webtoon ini sebagai informasi dan sumber referensi untuk memenuhi tugas akhir dan menyelesaikan program pendidikan S1. Sebagai media promosi yang juga meningkatkan keilmuan penulis pada penerapannya.

- **Bagi Klub Sepak Bola**

Inovasi yang dapat memberikan informasi dan membuat para suporter yang ingin mengetahui sejarah klub, dan membuat para suporter lebih mengenal klub lebih baik.

- **Bagi Suporter Bola**

Media baru yang bisa dinikmati dalam mendapatkan informasi tentang sejarah klub, merupakan hal baru ketika para suporter Ultras Gresik melihat informasi sejarah Gresik United dengan media baru yaitu, komik digital.

- **Bagi Universitas**

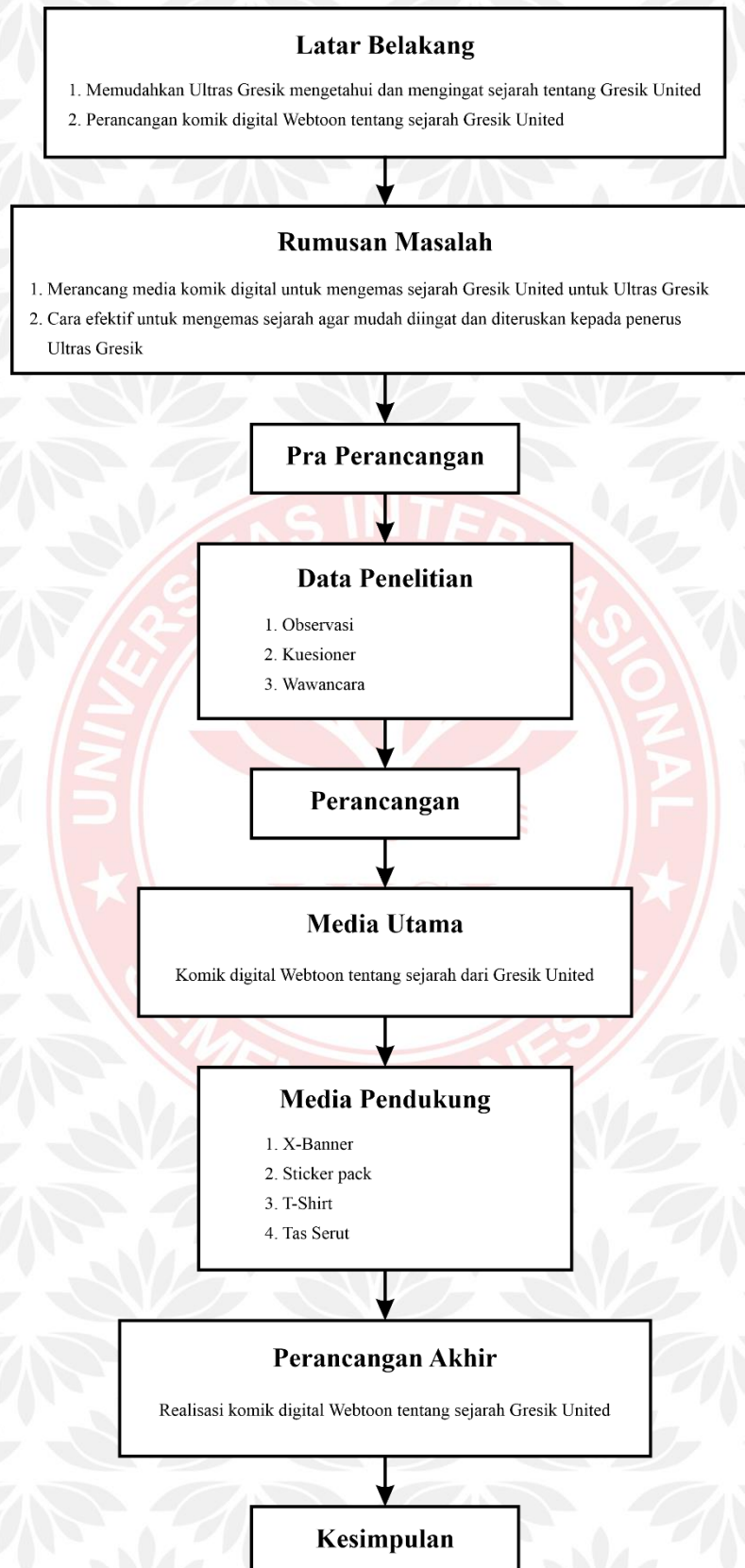
Sebagai tambahan referensi dan wawasan baru untuk perpustakaan di Universitas Internasional Semen Indonesia serta mampu menjadi informasi bagi para mahasiswa akademisi Universitas Internasional Semen Indonesia dari keilmuan Desain Komunikasi Visual dalam penjurusan ilustrasi digital.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Lingkup penelitian ditujukan untuk suporter sepak bola Gresik United.
2. Wilayah segmentasi di Kabupaten Gresik khususnya di Kecamatan Gresik dan Kebomas
3. Media komik digital digunakan sebagai media informasi di media Webtoon.
4. Perancangan media informasi pada komik digital di media Webtoon yang terdiri dari 5 episode.
5. Merancang konten komik digital sesuai dengan selera suporter sepak bola dan pembaca komik Webtoon
6. Komik digital berisi sejarah Gresik United

1.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 1. 3 Bagan Kerangka Pemikiran