

MEDIA KOMUNIKASI VISUAL SOSIALISASI PRILAKU MENJAUHI TINDAKAN KEKERASAN ANTAR SUPORTER DI KOTA SEMARANG

Penulis: Hansi Bayu Jatikusuma, Pembimbing: St Daniar Wikan Setyanto, Dzuha Hening Yanuarsari

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261
E-mail : hansibayu@yahoo.co.id, daniar.wikan.setyanto@dsn.dinus.ac.id,
dzuha.hening.yanuarsari@dsn.dinus.ac.id

ABSTRAK

Sepakbola adalah olahraga yang begitu diminati masyarakat Indonesia. Wajar bila klub-klub sepakbola di Indonesia memiliki suporter yang fanatik salah satunya adalah PSIS Semarang. Namun kefanatikan tersebut tidak diimbangi dengan kedewasaan suporter yang banyak melakukan tindakan kekerasan yang berujung kerusuhan. Perancangan Iklan Layanan Masyarakat (ILM) ini dibuat untuk mendorong masyarakat khususnya suporter sepakbola Semarang agar menjauhi tindakan kekerasan. Metode penelitian tentang tindakan kekerasan suporter sebagai isu dalam perancangan ILM ini menggunakan metode kualitatif untuk mendeskripsikan masalah tentang tindakan kekerasan suporter, sehingga nantinya dapat mengetahui permasalahan dan kondisi seberapa parah masalah yang terjadi sampai saat ini. Sementara itu analisis yang digunakan dalam mengolah data adalah framing analysis untuk mengetahui fakta, realita, ideal, penyebab, statement, dan info, untuk mendapatkan ide kreatif dan konsep yang menarik perhatian suporter sepakbola Semarang. Hasil dari perancangan ILM ini berupa poster, baliho, spanduk, kaos, kalender, topi, banner internet, gantungan kunci, stiker, dan umbul-umbul. Keseluruhan hasil yang dicapai diharapkan agar pesan yang terdapat dalam perancangan dapat tersampaikan kepada khalayak.

Kata kunci : Iklan Layanan Masyarakat, Sosialisasi, Suporter Sepakbola, Kekerasan, PSIS Semarang.

1.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia adalah salah satu dari Negara yang berkembang, tentu saja Indonesia mendapatkan banyak pengaruh dari budaya asing. Budaya asing tersebut banyak membantu Indonesia sebagai Negara yang sedang berkembang. Termasuk dalam bidang olahraga. Salah satunya adalah sepakbola. Begitu populernya sepakbola di mata masyarakat Indonesia, menjadikan sepakbola begitu digemari oleh semua kalangan. Dari mulai kalangan muda sampai tua, laki laki ataupun perempuan, masyarakat bawah sampai kalangan berduit. Menurut harian surat kabar online detik yang dilansir pada tanggal 12/04/13 menyebutkan bahwa dahulu di Indonesia sepakbola menjadi salah satu alat untuk memperjuangkan kemerdekaan. Dalam perjalanannya sepak bola Indonesia sering digunakan untuk media kampanye mempersatukan bangsa. Sepak bola bukan hanya mempertontonkan aksi fisik saja, namun sepak bola juga menampilkan kecerdikan dan emosi para pemainnya bahkan emosi para suporter

fanatiknya. Tidak jarang terjadi aksi kerusuhan antar suporter yang disebabkan oleh kekalahan tim kebanggaannya.

Suporter, bagi tim sepakbola mempunyai peranan penting dalam kesuksesan suatu tim sepakbola. Pengertian Suporter menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah orang-orang yang memberikan dukungan, sokongan dalam berbagai bentuk di suatu situasi (Kamus Besar Bahasa Indonesia 1997:978). Suporter memiliki kebiasaan yang berbeda-beda dalam memberikan dukungan terhadap tim kebanggaannya. Di Indonesia sendiri hal yang jamak ditemukan saat suporter berada di dalam stadion adalah mereka selalu menabuh drum dan menyanyikan yel-yel tanpa henti sampai pertandingan usai. Tidak jarang ditemukan yel-yel yang dinyanyikan oleh suporter sangat kasar dan dapat memicu perkelahian antar suporter. Suporter dari PSIS Semarang yaitu Panser Biru dan Snex merupakan contohnya. Kedua kubu Suporter tersebut seolah tidak memedulikan bahwa mereka harus fokus mendukung tim kebanggaan mereka yaitu PSIS Semarang. Sudah sering tawuran dilakukan oleh kedua kubu suporter tersebut. Perselisihan antar suporter kerap dipicu oleh hal-hal sepele seperti saling ejek baik di luar ataupun di dalam stadion. Lebih berbahaya lagi jika aksi saling ejek tersebut meluas menjadi bentrokan antar suporter yang dapat menimbulkan korban jiwa dan kerusakan pada fasilitas stadion. Tentu hal itu sangat merugikan bagi tim tersebut karena bukan hanya kerugian dalam hal hukuman yang diberikan, tetapi juga kerugian karena banyak fasilitas yang dirusak sehingga membutuhkan dana yang tidak sedikit untuk memperbaikinya.

Menurut harian surat kabar online Suara Merdeka yang dilansir pada tanggal 16/01/13 menyebutkan bahwa kasus tawuran antara Panser Biru dan Snex yang terakhir terjadi adalah tawuran pada tahun 2012 tepatnya pada hari Sabtu tanggal 14 Januari di Jalan Majapahit, depan Apple Karoke Semarang. Tawuran itu berujung maut dengan satu korban tewas dari pihak Snex. Kasus tersebut sebetulnya merupakan reaksi lanjutan dari aksi tawuran saat PSIS melawan PSIR Rembang di stadion Jatidiri Semarang. Dipicu aksi saling ejek antar kedua belah suporter, hingga akhirnya bentrokan pun tak terhindarkan.

Banyak aspek yang dapat memicu terjadinya kerusuhan antar suporter tersebut. Watak suporter yang begitu fanatik dan tidak ambil pusing terhadap tindakan kekerasan yang mereka lakukan, menjadi masalah utama yang tak kunjung usai. Dari permasalahan tersebut maka dirasa perlu untuk membuat media-media yang dimana konsep dari desain media komunikasi visual tersebut mampu memberikan jawaban atau jalan keluar terhadap masalah-masalah yang ada sesuai dengan sasaran. Karena itulah diperlukan informasi yang tepat dalam menyampaikan informasi agar mampu diterima dan dipahami sehingga nantinya dapat dilaksanakan oleh para suporter tersebut. Dari sinilah peranan seorang desainer diharapkan mampu untuk membuat media komunikasi visual yang mampu menarik perhatian sesuai dengan sasaran, tanpa mengurangi informasi yang harus disampaikan.

Melalui perancangan komunikasi visual ini, diharapkan dapat mengurangi tindakan kekerasan dari para suporter tersebut agar tercipta situasi yang kondusif dan tertib tanpa mengurangi kefanatikan mereka.

Sudah seharusnya suporter mulai menjauhi tindakan kekerasan dan turut serta dalam memajukan persepakbolaan Indonesia khususnya kota Semarang. Maka dari itu desainer mengharapkan dapat membuat berbagai media komunikasi visual yang efektif dan mampu memberikan informasi kepada masyarakat luas khususnya di daerah Semarang

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat disimpulkan dari latar belakang dalam perancangan ini adalah :

Bagaimana merancang media komunikasi visual sosialisasi perilaku menjauhi tindakan kekerasan antar suporter yang efisien dan sesuai dengan karakteristik suporter sepakbola di kota Semarang?

1.3 Tujuan Perancangan

Merancang media komunikasi visual sosialisasi perilaku menjauhi tindakan kekerasan antar suporter yang efisien dan sesuai dengan karakteristik suporter sepakbola di kota Semarang. Kedepannya dapat meminimalkan kerusuhan yang terjadi di antara para suporter.

1.4 Manfaat Perancangan

1.4.1 Bagi Klien

Di harapkan bisa mengurangi aksi tawuran antar suporter dari hasil perancangan Komunikasi visual, sehingga menghasilkan dampak positif ke klient dan masyarakat di kota Semarang.

1.4.2 Bagi Penulis

Untuk menerapkan ilmu dan teori yang di peroleh dari bangku kuliah ke dalam dunia nyata.

1.4.3 Bagi Masyarakat

Di harapkan bisa membangun kesadaran kolektif tentang cara beretika antar sesama suporter sepakbola di kota Semarang.

1.5 Batasan Perancangan

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat ini terbatas pada ruang lingkup pembahasan sosialisasi berperilaku antar suporter sepak bola di kota Semarang untuk menjauhi tindakan kekerasan khususnya larangan membawa senjata tajam ke dalam stadion dengan target audiens utama dan sekundernya adalah suporter sepakbola dan masyarakat umum di kota Semarang.

2. PENDAHULUAN

2.1 Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Data Primer

Data primer akan didapat dari metode wawancara dan observasi. Penulis melakukan wawancara dengan selaku Ketua Panser Biru dan Snex, serta melakukan wawancara dengan beberapa suporter dan masyarakat biasa. Melakukan observasi saat PSIS bermain kandang di stadion Jatidiri.

Data Sekunder

Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh melalui metode literatur, yakni metode mencari dan mengumpulkan data dengan cara mengambil dari buku-buku, artikel-artikel, *website* PSIS, dan buku pengetahuan yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

Metode Pengolahan Data

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan untuk mendapatkan pengetahuan dan cara untuk mencari jawaban atas suatu masalah yang dibahas dalam suatu perancangan. Dalam perancangan iklan layanan masyarakat ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif.

Metode penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang menyelidiki seseorang, lembaga, ataupun masyarakat, yang dalam hal ini adalah orang-orang yang berkaitan supporter sepakbola Semarang. Dengan teknik ini bisa menjabarkan berdasarkan fakta-fakta yang ada. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Data tersebut bisa berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumen pribadi, atau memo, dan dokumen resmi lainnya.

2.2 Analisis DataFraming

Metode analisis menggunakan analisa tabulasi angket dan *framing*. Analisa tabulasi angket merupakan metode yang digunakan untuk menghitung atau menyimpulkan dari hasil angket yang telah disebar, dimana nantinya akan menghasilkan data yang digunakan untuk kelanjutan dalam perancangan ini.

Analisis *framing* adalah cara bercerita atau gugusan ide-ide yang terorganisir sedemikian rupa dan menghadirkan kontruksi makna peristiwa yang berkaitan dengan objek suatu wacana. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sudut pandang analisis framing karena penulis ingin mengetahui fakta realita, ideal, penyebab, *statement* dan info. Dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat mendapatkan ide kreatif dan konsep yang menarik untuk mensosialisasikan cara berperilaku antar sesama

suporter sepakbola untuk menjauhi sikap anarki dan rasisme di kota Semarang.

Analisa permasalahan yang penulis ambil menggunakan analisa framing, dan analisa nya sebagai berikut :

Tabel 2.1 Analisa Framing

No	Realita	Ideal	Penyebab
A	Suporter dapat membawa senjata tajam, kembang api dan minuman keras kedalam stadion.	Suporter tidak diperbolehkan membawa senjata tajam, kembang api dan minuman keras saat masuk kedalam stadion.	Kurang ketatnya pemeriksaan yang dilakukan oleh petugas serta rendahnya kepedulian suporter terhadap keamanan di dalam stadion.
B	Yel-yel menghina yang selalu dinyanyikan oleh suporter untuk mengejek kelompok suporter lain.	Suporter hanya fokus menyanyikan yel-yel yang dapat membakar semangat pemain di lapangan.	Reaksi bentrokan yang sudah terjadi di masa lalu oleh kedua pihak suporter. Sehingga mereka menumpahkan segala dendamnya lewat yel-yel rasis yang jauh dari kata sopan.
C	Pelemparan yang dilakukan oleh suporter merupakan aksi tidak terima satu suporter terhadap suporter lain karena terus menerus di ejek.	Sesama suporter harus saling menghargai dan menjaga etika ketika sedang mendukung tim kebanggannya bertanding.	Kurang dewasaanya suporter dan rendahnya pengawasan dari pihak keamanan menjadi faktor terjadinya aksi pelemparaan.

No	Statment	Info
A	Memperbanyak petugas dan mempekerjakan petugas profesional yang selalu memperhatikan apapun barang yang di bawa oleh suporter serta membangun kesadaran kolektif ke suporter tentang pentingnya keamanan di dalam stadion.	Pemeriksaan ketat yang dilakukan oleh petugas dapat meminimalkan potensi terjadinya tindak kriminal dan gesekan antar kelompok suporter.
B	Dengan memberikan sanksi yang tegas dapat membuat para suporter berpikir ulang untuk melakukannya lagi.	Dengan tidak menyanyikan yel-yel yang menghina, berarti suporter telah turut melaksanakan kampanye Fair play yang di prakarsai FIFA
C	Perlu diadakan sosialisasi tentang cara berperilaku suporter untuk mencegah tindakan kekerasan.	Aksi pelemparan yang dilakukan oleh suporter dapat menyebabkan klub tersebut diberi sanksi berupa denda dan menggelar pertandingan tanpa penonton.

Kesimpulan dari analisa :

Kerusuhan dan gesekan antar suporter yang terjadi didalam stadion terjadi karena kurang pedulinya suporter terhadap keamanan dan kurang profesionalnya petugas saat memeriksa barang yang dibawa suporter kedalam stadion.

Masih banyak suporter yang menyanyikan yel yel bernada menghina karena dendam masa lalu antar suporter yang belum dapat dilupakan dan rendahnya sanksi yang diberlakukan menyebabkan yel yel tersebut masih berkumandang di dalam stadion.

Pelemparan yang dilakukan oleh suporter adalah buah dari ketidak dewasaan suporter saat mendukung tim kebanggannya bertanding dan rendahnya kedisiplinan pihak keamanan yang dapat menyebabkan tim tersebut dapat di kenai sanksi berupa denda dan menggelar pertandingan tanpa penonton.

Statment: Kerusuhan dan gesekan antar suporter yang terjadi didalam stadion dapat diminimalkan apabila suporter peduli terhadap keamanan ketika

berada didalam stadion dan petugas pemeriksaan barang yang bekerja secara profesional dengan memeriksa barang bawaan setiap suporter dan menindak tegas setiap suporter yang kedapatan membawa senjata tajam, kembang api dan minuman keras.

Dari *statement* yang dipilih maka, dalam perancangan ILM ini, pesan yang akan disampaikan bertujuan untuk membangkitkan kesadaran masyarakat khususnya suporter sepakbola untuk lebih peduli terhadap keamanan saat berada didalam stadion dengan tidak membawa senjata tajam, kembang api dan minuman keras.

2.3 Target Audience

Target *Audince* primer yang dituju adalah seluruh suporter sepak bola yang ada di kota Semarang baik laki-laki maupun perempuan baik anak-anak maupun dewasa. Sedangkan target audience sekundernya adalah seluruh masyarakat di kota Semarang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Prioritas Media

Prioritas media yang digunakan dalam mensosialisasikan iklan layanan masyarakat ini lebih dari satu, oleh karena itu diperlukan prioritas media supaya lebih efektif dan efisien biaya.

Prioritas media tersebut yaitu :

a. Media Utama

1. Poster

Poster dipilih sebagai media utama karena mudah ditempatkan di tempat-tempat yang strategis, frekuensi medianya tinggi sehingga sesuai dengan biaya yang dikeluarkan.

b. Media pendukung :

baliho, spanduk, kaos, kalender, topi, banner internet, gantungan kunci, stiker, dan umbul-umbul.

Setelah dilakukan penetapan media utama dan media pendukung, maka media utama akan diberikan alokasi biaya lebih besar dari pada media pendukung. Hal tersebut dikarenakan media utama diharapkan mempunyai frekuensi tinggi dalam menyampaikan pesan terhadap target *audience*.

3.2 Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif yang dilakukan adalah dengan merancang dan mengemas informasi-informasi seputar tindakan kekerasan yang dilakukan

oleh suporter kedalam media yang mudah dipahami. Untuk mencapai tujuan perancangan yang telah ditentukan sebelumnya perlu dilakukan beberapa langkah yang berkaitan dengan strategi kreatif sebagai berikut:

a. Logika-logika strategi kreatif

Fungsi suporter adalah mendukung tim kebanggaan bertanding dengan penuh semangat tanpa harus melakukan tindakan kekerasan. Tindakan membawa senjata tajam kedalam stadion berarti tidak sesuai dengan fungsi suporter yang telah disebutkan. Hal tersebut merupakan hasil dari tidak ketatnya pemeriksaan barang yang dilakukan petugas dan kurang pedulinya suporter terhadap keamanan saat berada didalam stadion.

b. Pendekatan isi pesan

Pada iklan ini menggunakan pendekatan isi pesan rasional, dimana isi pesan pada ILM ini berusaha membangkitkan kesadaran *audience* untuk melakukan sesuatu yang benar, yaitu untuk tidak membawa senjata tajam kedalam stadion untuk mencegah tindakan kekerasan. Penyampaian pesan dilakukan menggunakan iklan himbauan atau ajakan.

c. Penentuan '*What to say ?*' dan '*How to say ?*'

What to say?, yang ingin dikatakan dalam iklan ini adalah masih banyaknya suporter yang tidak peduli dengan membawa senjata tajam kedalam stadion yang bisa memicu aksi tawuran. Jika tidak segera dilakukan tindakan terhadap suporter yang masih membawa senjata tajam maka aksi tawuran yang berujung pada jatuhnya korban akan terus terulang dari waktu kewaktu.

d. *Desaire Response*

Setelah pesan disampaikan diharapkan efek positif terjadi pada *audience* yaitu, dimana *audience* akan memiliki keyakinan dan kesadaran untuk melakukan atau mematuhi isi pesan yang disampaikan, yaitu merubah perilaku dan sikap masyarakat khususnya suporter agar mampu untuk tidak membawa senjata tajam kedalam stadion.

3.5 Final Desain

Poster



Baliho



Gantungan Kunci



Spanduk



Kaos



Topi



Banner Internet "Psis.co.id"



Stiker



Kalender

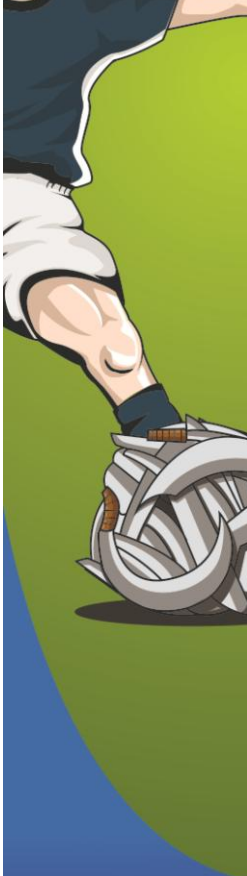


Umbul-Umbul





SUPORTER SEJATI
TIDAK PERLU BELATI!


**NO SAFE!
NO GAME!**




**NO SAFE!
NO GAME!**



SUPORTER SEJATI
TIDAK PERLU BELATI!



**NO SAFE!
NO GAME!**



4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Iklan layanan masyarakat sosialisasi tindakan kekerasan suporter ini merupakan suatu pemikiran yang dituangkan dalam bentuk verbal dan visual yang menjadi sebuah karya desain yang sesuai dengan pemecahan permasalahan yang ada dan sesuai target sasaran. Dengan adanya ILM ini merupakan suatu bentuk upaya untuk mengubah kebiasaan suporter agar tidak melakukan tindakan kekerasan. Menginformasikan dan mengajak kepada khalayak sasaran yaitu para suporter agar menjauhi tindakan kekerasan. Media ILM Sosialisasi yang digunakan adalah poster, baliho, spanduk, kaos, kalender, topi, banner internet, gantungan kunci, stiker dan umbul-umbul. Menggunakan konsep penggabungan ilustrasi realis dan fiktif dengan visualisasi yang sesuai dengan permasalahan yang ada sehingga tampak persuasif dan komunikatif.

4.2 Saran

Menurut penulis, perlu adanya suatu rencana baik jangka pendek maupun jangka panjang dari PSIS Semarang untuk membina suporternya baik itu Panser Biru maupun Snex agar mau mematuhi peraturan dan tidak melakukan tindakan kekerasan karena sepakbola bukan hanya olahraga semata namun juga merupakan sarana hiburan bagi masyarakat. Jika keamanan sudah terjaga maka kenyamanan akan tercipta.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Baldinger, Wallace. 1986. *The Visual of Art*, London : The Library Assosiaton.

Ihromi, T.O. 1999. *Bunga Rampai Sosiologi Keluarga*, Jakarta: Penerbit Yayasan Obor Indonesia.

Kamus Besar Bahasa Indonesia/Tim penyusun kamus pusat bahasa, Ed.3. - Cet.4 -Jakarta: Balai Pustaka, 2007.

Kusrianti, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Baldinger, Wallace. 1986. *The Visual of Art*, London : The Library Assosiaton.

Pujiyanto., 2013. *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: Andi

Raymond S. Ross. 1983. *Speech Communication: Fundamental and Practice*. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice Hall.

Rogers, Everett M. 1981. *Communication Technology. The New Media in Society*. New York: The Free Press.

- Rumadan, Ismail. 2007. *Kriminologi Studi Tentang Sebab-Sebab Terjadinya Kejahatan*. Yogyakarta : Graha Guru.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Hurufontipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, Agus. 2000. *Pengantar Desain*. Bandung: ITB
- Santoso, Sigit. 2002. *Advertising Grade book*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Soeprapto. 2010. *Pengantar Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Sulistianto, Harry. 2006. *Seni dan Budaya*. Jakarta : Grafindo.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi
- Widyatama, Rendra. 2007. *Pengantar Periklanan*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.

Media Online

- Detik. Sepakbola. 2013. *Genealogi Sepakbola Indonesia bagian 1 Nusantara Bermain Bola*. URL : <http://m.detik.com/sepakbola/read/2013/04/05/212640/2213024/1497/genealogi-sepakbola-indonesia--bagian-1--nusantara-bermain-bola> [Diakses 8 Juni 2015]
- Kompas. 2012. *Sesama Suporter PSIS Tawuran Satu Tewas*. URL: <http://tekno.kompas.com/read/2012/01/15/0917163/sesama.suporter.psis.tawuran.satu.tewas>. [Diakses 8 Juni 2015]
- Tribunnews. Superball. 2015. *PSIS vs Persis Solo Suporter Benjut-Benjut Tawuran*. URL: <http://m.tribunnews.com/superball/2015/07/05/psis-vs-persis-solo-suporter-benjut-benjut-tawuran> [Diakses 8 Juli 2015]