



DV184801 TUGAS AKHIR - LAPORAN

PERANCANGAN BUKU VISUAL BONEK SEBAGAI ARSIP SEJARAH FANATISME SUPORTER DI SURABAYA

Etsha Magenta
NRP. 08311340000111

Dosen Pembimbing:
R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M. Ds.
NIP. 19761209 200312 1 001

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019



TUGAS AKHIR – DV184801

**PERANCANGAN BUKU VISUAL BONEK
SEBAGAI ARSIP SEJARAH FANATISME
SUPORTER SEPAKBOLA DI SURABAYA**

Etsha Magenta

NRP 8311340000111

Dosen Pembimbing:

R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M. Ds.

NIP. 19761209 200312 1 001

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Desain Produk

Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2019



FINAL PROJECT – DV184801

***BONEK VISUAL BOOK DESIGN AS HISTORY
ARCHIVE FANATICISM FOOTBALL
SUPPORTERS IN SURABAYA***

Etsha Magenta

NRP 8311340000111

Supervisor:

R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M. Ds.

NIP. 19761209 200312 1 001

Visual Communication Design Study Program

Product Design Department

Faculty of Architecture Design and Planning

Sepuluh Nopember Institute of Technology

Surabaya 2019

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU VISUAL BONEK SEBAGAI
ARSIP SEJARAH FANATISME SUPORTER DI SURABAYA**

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Etsha Magenta

NRP. 08311340000111

Surabaya, 1 Februari 2019

Periode Wisuda 119 (Maret 2019)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Ellva Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

R. Eka Rizkiantono, S.Sn, M.Ds

NIP. 19761209 200312 1001

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Etsha Magenta**

NRP : **08311340000111**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN BUKU VISUAL BONEK SEBAGAI ARSIP SEJARAH FANATISME SUPORTER DI SURABAYA”** adalah:

1. Orisinal dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 28 Januari 2019

Yang membuat pernyataan



Etsha Magenta

08311340000111

PERANCANGAN BUKU VISUAL BONEK SEBAGAI ARSIP SEJARAH FANATISME SUPORTER DI SURABAYA

Nama : Etsha Magenta
NRP : 8311340000111
Program Studi : Desain Komunikasi Visual – FADP ITS
Dosen Pembimbing : R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M. Ds.

ABSTRAK

Bonek adalah nama dari sebuah akronim bahasa jawa yang berarti Bondo Nekat, Bonek sendiri memiliki sejarah yang panjang bagi perkembangan supporter di Indonesia, supporter kebanggaan masyarakat Surabaya ini berjasa dalam mendukung Persebaya dimanapun berada. Seiring dengan modernisasi supporter, Bonek sudah berjalan menuju stigma positifnya namun masyarakat masih menganggap Bonek adalah kumpulan supporter anarkis. Tujuan umum perancangan buku visual berjudul “Nyali Wani, Sejarah Bonek Subktultu Asli Surabaya” ini adalah menjadi aset sejarah yang meruntutkan peristiwa-peristiwa sejarah di masa awal kemunculan Bonek, sehingga mampu menjadi bukti besarnya sejarah yang dimiliki Bonek untuk pergerakan supporter di Indonesia.

Metode riset yang digunakan adalah etnografi desain untuk mengetahui perilaku target audiens dan gambaran lingkungan sekitarnya sebagai referensi visual, *depth interview* dan observasi untuk memperoleh data konten buku, serta *literature review* sebagai landasan teori baik dalam visualisasi maupun penyusunan konten buku. Hasil analisa riset tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan konsep desain pada perancangan ini.

Buku visual sejarah berkonsep berani khas *arek-arek Suroboyo* ini divisualisasikan dengan teknik kolase yang muncul pada gaya desain di era modern akhir sesuai dengan sifat kemunculannya. Dibuatnya buku visual sejarah tentang supporter Persebaya Surabaya ini, diharapkan mampu menjelaskan siapa Bonek sebenarnya kepada masyarakat, serta sebagai arsip sejarah di masa mendatang.

Keyword: Buku Visual, Sejarah Bonek, Fanatisme Suporter, Persebaya Surabaya

***BONEK VISUAL BOOK DESIGN AS HISTORY ARCHIVE
FANATICISM FOOTBALL SUPPORTERS IN SURABAYA***

Name : Etsha Magenta
NRP : 8311340000111
Study Program : *Visual Communication Design – FADP ITS*
Supervisor : R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M. Ds.

ABSTRACT

Bonek is the name of a Java language acronym that means “Bondo Nekat”, Bonek itself has a long history for the development of our supporters in Indonesia, Surabaya supporter of community pride is instrumental in supporting Persebaya wherever located. Along with modernisasi supporters, Bonek was walking toward the positive stigma but people still think Bonek is a collection of anarchist supporters. The general objective of the visual design of the book titled "Nyali Wani, History of Bonek Surabaya Subculture" This is an asset that mix past historical events of the early emergence of Bonek, so as to be evidence of the amount of history held Bonek for movement supporters in Indonesia.

The method used is an ethnographic research designs to study the behavior of the target audience and the picture of the surrounding environment as a visual reference, depth interviews and observations to obtain data on book content, as well as the literature review as a good theoretical basis in the visualization and preparation of a book's content. The results of the research analysis is then used as a reference in making design concept in this design.

Book distinctive visual history bold concept Arek-Arek Suroboyo visualized with collage technique which appeared in the style of design in the late modern era in accordance with the nature of its appearance. Made visual book about the history of this Persebaya supporters, is expected to clarify who actually Bonek to the public, as well as historical archives in the future.

Keyword: Visual Book, Bonek History, Fanaticism Supporters, Persebaya Surabaya

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas rahmatnya, tugas akhir dengan judul “Perancangan Buku Visual Bonek Sebagai Arsip Sejarah Fanatisme Suporter di Surabaya” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis berterimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu selama proses perancangan. Pada kesempatan kali ini, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga, yaitu Bapak Agoes Soesilo dan Ibu Ety Yuniandari, serta Adik saya Greeneta Euro Rizkiano karena senantiasa mendukung dan membantu dalam seluruh aspek.
2. Teman-teman Bonek saya yang telah meluangkan waktu untuk membantu jalannya Tugas Akhir saya dalam membuat buku.
3. Dosen pembimbing saya, Bapak R. Eka Rizkiantono S.Sn, M.Di, serta dosen penguji Ibu Senja Aprela Agustin dan Bapak Rabendra Yudhistira Alamin, terimakasih atas bimbingan, masukan, dan pelajaran yang sangat membangun, baik untuk perancangan maupun untuk bekal di masa depan.
4. Bapak Iwan, Bapak Bima, Bapak Joko, dan Bapak Dhion dari Emosi Jiwaku Media dan juga komunitas Pemerhati Sejarah Persebaya yang telah memberi masukan konten buku serta dokumen foto langka yang dimiliki pribadi.

Demikian laporan Tugas Akhir ini telah disusun, penulis berharap semoga dapat membawa manfaat baik bagi penulis maupun pembaca. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan laporan ke depannya.

Surabaya, 5 Februari 2019

Etsha Magenta

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTARI GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan.....	8
1.6 Manfaat	8
1.7 Ruang Lingkup.....	9
1.8. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Tinjauan Subyek Desain	13
2.1.1 Bonek	13
2.1.2. Persebaya.....	14
2.1.3. Suporter	14
2.2 Tinjauan Tentang Buku	17
2.2.1. Definisi Buku Visual	17
2.2.2. Sistematika Buku.....	18
2.3. Tinjauan Elemen Visual.....	19
2.3.1. Teori Tentang Layout	19
2.3.2. Teori Tentang Tipografi.....	22
2.3.3. Teori Tentang Gaya Desain.....	24
2.3.4. Teori Tentang Fotografi	30
2.3.5. Teori Tentang Ilustrasi.....	33

2.3.6. Teori Tentang Warna	34
2.4. Studi Eksisting	37
2.4.1. Studi Eksisting Media Digital	37
2.4.2. Studi Eksisting Media Cetak	40
BAB III METODE DE SAIN	45
3.1. Metode Penelitian.....	46
3.2. Teknik Sampling	47
3.2.1. Populasi.....	47
3.3. Metode Pengumpulan Data.....	48
3.3.1. Primer.....	48
3.3.2. Sekunder.....	59
3.4. Metode Riset Desain.....	60
3.4.1. Visualisasi	60
3.4.2. Warna.....	62
3.4.3. Fotografi.....	63
3.4.4. Ilustrasi.....	64
3.4.5. Tipografi.....	65
3.4.6. Layout	65
3.5. Teknik Perancangan	66
3.5.1 Perancangan	66
3.5.2 Pengambilan Keputusan.....	67
BAB IV HASIL DAN ANALISA DATA	69
4.1. Data Hasil Riset.....	69
4.1.1. Data Hasil Observasi	69
4.1.2. Data Hasil Depth Interview.....	73
BAB V KONSEP DE SAIN	80
5.1. Konsep Desain Awal	81
5.1.1. Big Idea.....	82
5.1.2. Output	82
5.1.3. Konsep Media.....	83
5.2. Kriteria Desain	83
5.2.1. Gaya Bahasa.....	83

5.2.2. Judul Buku.....	83
5.2.3. Cover Buku	84
5.2.4. Struktur Buku	84
5.2.5. Konten Buku.....	85
5.2.6 Ilustrasi.....	88
5.2.7 Tipografi.....	89
5.2.8 Warna.....	91
5.2.9 Layout	91
5.2.10 Spesifikasi Buku.....	93
5.3. Prakiraan Harga Produksi	93
5.4. Proses Desain	94
5.4.1. Proses Kolase	94
5.4.2. Proses Ilustrasi.....	103
5.4.3. Proses Layout	105
5.4.4. Alternatif Desain Digital.....	107
5.4.5. User Testing	111
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN	115
6.1. Desain Final	115
6.1.1. Tipografi.....	115
6.1.2. Running Head.....	120
6.1.3. Grid	120
6.1.4. Anatomi Layout.....	123
6.2. Konten Buku	126
6.2.1. Cover Buku	126
6.2.2. Endpaper dan Cover Dalam	127
6.2.3. Daftar Penyusunan dan Kata Pengantar.....	128
6.2.4. Daftar Isi.....	128
6.2.5. Halaman Pembuka Bab.....	129
6.2.6. Desain Layout Lagu Bonek.....	130
6.2.7. Desain Layout Seimbang	132
6.2.8. Desain Layout Dengan Teks Box.....	134
6.2.9. Desain Layout Wawancara.....	136

6.2.10. Desain Layout Dominan Teks	137
6.2.11. Desain Layout Dominan Gambar	137
6.3. Mockup Buku.....	140
BAB VII	143
6.1 Kesimpulan Dan Saran	143
6.1.1 Kesimpulan.....	143
6.1.2 Saran	144
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN	149
BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Studi Eksisting Media Cetak.....	44
Tabel 6. 1. Implementasi halaman pembuka bab.....	130
Tabel 6. 2. Implementasi halaman lagu Bonek.....	132
Tabel 6. 3. Implementasi halaman seimbang.....	134
Tabel 6. 4. Implementasi halaman teks box.....	135
Tabel 6. 5. Implementasi wawancara.....	136
Tabel 6. 6. Implementasi halaman dominan gambar	139

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1. Grafik Pembaca Bonek	2
Bagan 1. 2. Grafik Pengetahuan Sejarah Bonek.....	3
Bagan 1. 3. Grafik Pengetahuan Perkembangan Sejarah Bonek	3
Bagan 1. 4. Hubungan Persebaya dengan Bonek.....	5
Bagan 2. 1. Teori Spectators	16
Bagan 3. 1. Metode Penelitian Desain	45
Bagan 4. 1. Grafik Pembaca	74
Bagan 4. 2. Grafik Usia	75
Bagan 5. 1. Big Idea	81
Bagan 5. 2. Konten Buku.....	85

DAFTARI GAMBAR

Gambar 1. 1. Jumlah Penonton Liga1 2018 Pekan 23	1
Gambar 2. 1. Contoh buku visual tentang sejarah Perang Dunia ke-2	18
Gambar 2. 2. Contoh penerapan grid pada halaman.....	20
Gambar 2. 3. Contoh penerapan grid pada buku Nyali Wani.....	21
Gambar 2. 4. Gaya desain dari masa ke masa.....	25
Gambar 2. 5. Gaya desain New Typography	27
Gambar 2. 6. Gaya desain Dadaisme	28
Gambar 2. 7. Teknik kolase dengan menggabungkan beberapa material.....	29
Gambar 2. 8. Contoh kolase.....	30
Gambar 2. 9. Contoh foto spot news saat Bonek menumpang truk.....	31
Gambar 2. 10. Contoh-contoh foto Sport jurnalistik.....	32
Gambar 2. 11. Contoh perjalanan ilustrasi logo Bonek	34
Gambar 2. 12. Palet warna dominan pada buku	35
Gambar 2. 13. Laman website Emosi Jiwaku.....	37
Gambar 2. 14. Laman website Persebaya Surabaya.....	39
Gambar 3. 1. Hasil riset foto di sisi tribun Gelora Bung Tomo.....	49
Gambar 3. 2. Hasil riset foto di sisi bawah tribun Gelora Bung Tomo.....	50
Gambar 3. 3. Hasil riset foto di Stadion Jember Sport Garden	52
Gambar 3. 4. Hasil riset foto di Gelora Bandung Lautan Api.....	53
Gambar 3. 5. Hasil riset foto di acara tahunan Bonek Fair.....	54
Gambar 3. 6. Gaya desain Dadaisme	61
Gambar 3. 7. Gaya desain New Typography	61
Gambar 3. 8. Gaya desain pada buku visual Nyali Wani.....	62
Gambar 3. 9. Contoh referensi warna	63
Gambar 3. 10. Contoh-contoh foto sport jurnalistik.....	64
Gambar 3. 11. Contoh perjalanan ilustrasi logo Bonek	64
Gambar 3. 12. Contoh font yang digunakan Dogways magazine	65
Gambar 3. 13. Contoh grid yang digunakan Dogways magazine	66

Gambar 4. 1. Data hasil foto di atas tribun.....	70
Gambar 4. 2. Data hasil foto di sisi bawah tribun.....	71
Gambar 4. 3. Proses wawancara bersama Emosi Jiwaku Media	77
Gambar 4. 4. Proses wawancara dengan Bonek di Bandung.....	79
Gambar 5. 1. Anatomi Layout Cover Depan	84
Gambar 5. 2. Ilustrasi pada halaman buku Nyali Wani.....	89
Gambar 5. 3. Font Third Rail.....	89
Gambar 5. 4. Font 1942 Report.....	90
Gambar 5. 5. Font Montserrat.....	90
Gambar 5. 6. Palet warna dominan pada buku.....	91
Gambar 5. 7. Sketsa layout.....	92
Gambar 5. 8. Penggunaan grid untuk layouting pada halaman buku	92
Gambar 5. 9. Data Foto	95
Gambar 5. 10. Perbandingan Elemen Visual.....	96
Gambar 5. 11. Proses Cropping Foto	97
Gambar 5. 12. Pencahayaan Foto	98
Gambar 5. 13. Efek Noise.....	99
Gambar 5. 14. Sesudah Proses Edit.....	99
Gambar 5. 15. Penggunaan Brush dan Layer.....	100
Gambar 5. 16. Proses Color Grading dan Efek Noise	101
Gambar 5. 17. Proses Color Grading dan Efek Noise	102
Gambar 5. 18. Elemen Visual Pada Bab 1	102
Gambar 5. 19. Elemen Visual Pada Bab 3	103
Gambar 5. 20. Proses ilustrasi	104
Gambar 5. 21. Proses implementasi pada halaman.....	105
Gambar 5. 22. . <i>Layout</i> dengan konten visual yang dominan	106
Gambar 5. 23. <i>Layout</i> dengan komposisi visual dan text yang seimbang	106
Gambar 5. 24. <i>Layout</i> dengan <i>text</i> yang dominan	107
Gambar 5. 25. Desain alternatif <i>cover</i> 1	107
Gambar 5. 26. Desain alternatif <i>cover</i> 2	108

Gambar 5. 27. Desain alternatif cover 3.....	108
Gambar 5. 28. Desain alternatif halaman wawancara 1.....	109
Gambar 5. 29. Desain alternatif halaman wawancara 2.....	109
Gambar 5. 30. Desain alternatif halaman wawancara 3.....	110
Gambar 5. 31. Desain alternatif layout 1	110
Gambar 5. 32. Desain alternatif layout 2	111
Gambar 5. 33. Desain alternatif layout 3	111
Gambar 5. 34. Proses User Testing.....	112
Gambar 5. 35. Foto penulis dengan Bonek.....	112
Gambar 5. 36. Foto penulis dengan orang awam dalam sejarah Bonek.....	113
Gambar 6. 1. Anatomi cover buku Nyali Wani	115
Gambar 6. 2. Anatomi judul Bab	116
Gambar 6. 3. Anatomi judul sub bab.....	116
Gambar 6. 4. Tipografi pada body text.....	117
Gambar 6. 5. Tipografi pada caption foto	118
Gambar 6. 6. Tipografi pada quotes	118
Gambar 6. 7. Tipografi pada caption lepas	119
Gambar 6. 8. Tipografi pada caption lepas	119
Gambar 6. 9. Tipografi pada running head.....	120
Gambar 6. 10. Layout dengan sistem 1 grid.....	120
Gambar 6. 11. Layout dengan sistem 2 grid.....	121
Gambar 6. 12. Layout dengan sistem 4 grid 2 halaman	122
Gambar 6. 13. Layout dengan sistem bebas.....	122
Gambar 6. 14. Anatomi layout pada halaman pembuka bab	123
Gambar 6. 15. Anatomi layout pada halaman quote	123
Gambar 6. 16. Anatomi layout pada halaman isi 2 grid.....	124
Gambar 6. 17. Anatomi layout pada halaman isi 1 grid.....	124
Gambar 6. 18. Anatomi layout pada halaman dengan banyak text	125
Gambar 6. 19. Anatomi layout pada halaman dengan frame.....	125
Gambar 6. 20. Anatomi <i>layout</i> pada halaman dengan <i>text</i> di kiri.....	126
Gambar 6. 21. Desain cover buku visual Nyali Wani	126

Gambar 6. 22. Halaman endpaper buku Nyali Wani.....	127
Gambar 6. 23. Halaman cover dalam buku Nyali Wani	127
Gambar 6. 24. Halaman daftar penyusun dan kata pengantar.....	128
Gambar 6. 25. Halaman daftar isi.....	128
Gambar 6. 26. Halaman pembuka bab.....	129
Gambar 6. 27. Halaman lagu Bonek.....	130
Gambar 6. 28. Halaman seimbang	133
Gambar 6. 29. Halaman dengan teks box	135
Gambar 6. 30. Halaman wawancara	136
Gambar 6. 31. Halaman dominan teks (1).....	137
Gambar 6. 32. Halaman dominan gambar.....	138
Gambar 6. 33. Halaman <i>full</i> gambar.....	139
Gambar 6. 34. Halaman profil penulis	140
Gambar 6. 35. Mockup buku Nyali Wani	140
Gambar 6. 36. Mockup packaging buku Nyali Wani.....	141

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bonek adalah nama dari sebuah akronim bahasa Jawa yang berarti Bondo Nekat, Bonek sendiri memiliki sejarah yang panjang bagi perkembangan supporter di Indonesia, supporter kebanggaan masyarakat Surabaya ini berjasa dalam mendukung Persebaya dimanapun berada.

Pasca diputihkan namanya oleh PSSI, Persebaya adalah tim terkaya nomor 2 di Indonesia setelah mendapatkan investor baru yaitu Azrul Ananda sebagai Presiden klub Persebaya. Di tahun 2017 Persebaya tepat dibawah Persib Bandung sebagai klub terkaya Indonesia saat ini dengan pengeluaran sebesar 2.24 triliun rupiah, 50 miliar lebih banyak dari Persebaya. Dalam satu musim Liga2 tahun 2017, Persebaya menerima pemasukan lebih dari 8 miliar dengan penjualan tiket setiap pertandingannya. Di Liga2 sebuah tim menjalani laga sebanyak 14x dengan 7 laga tandang dan 7 laga kandang, maka keuntungan Persebaya tidak lepas dari Bonek yang membeli tiket di setiap laga kandang tersebut, tercatat sebanyak 35.000 rata-rata tiket yang terjual pada setiap laga kandang di Surabaya. Pendapatan tersebut justru naik dua kali lipat di tahun 2018 setelah Persebaya berhasil naik kasta menuju Liga1 Indonesia. Tiket yang semula seharga 35 ribu dinaikkan menjadi 50 ribu per-laga.

Football Team	Total	High	Low	Avarage
Persebaya	305.394	50.000	10.426	27.763
Persib Bandung	272.291	36.500	9.729	24.754
Bali United	187.981	19.237	10.264	15.665
Arema FC	163.211	44.912	2.710	14.837
Persija Jakarta	155.616	62.273	670	14.147
Persipura	145.794	20.662	7.365	13.254

*Total jumlah penonton Liga Indonesia hingga pekan 23

Gambar 1. 1. Jumlah Penonton Liga1 2018 Pekan 23

Sumber: Magenta, 2018

Penulis membuat riset singkat melalui kuisisioner google form dengan total 409 jumlah responden yang berpartisipasi. Kuisisioner ini bertujuan untuk lebih mengetahui identitas Bonek dan ketertarikan mereka dalam membaca guna mendukung perancangan buku visual sejarah Bonek.



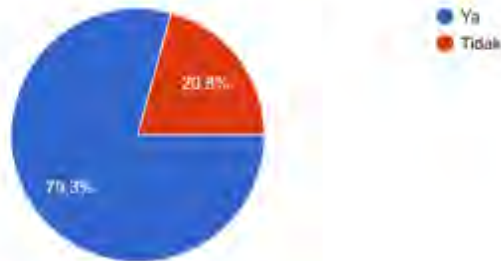
Bagan 1. 1. Grafik Pembaca Bonek

Sumber: Magenta, 2018

Pada Bagan 1.1, terlihat kurang lebih sebanyak 17 persen dari 393 responden Bonek gemar membaca buku hingga sehari sekali bahkan lebih. Jika persentase tersebut di konversikan maka sekitar 67 Bonek mau membaca buku sehari sekali bahkan lebih. Dilanjutkan sebanyak kurang lebih 20 persen Bonek membaca buku dalam dua hari sekali, berarti sebanyak 78 Bonek masih meluangkan waktu untuk membaca buku dalam dua hari sekali. Meskipun persentase yang tertinggi adalah sebulan sekali dalam membaca buku, yaitu 33 persen, tapi persentase membaca seminggu sekali tak jauh berbeda dengan jumlah pembaca sebanyak 30 persen atau sekitar 118 Bonek.

Apa anda mengetahui sejarah perkembangan Bonek dari dulu hingga sekarang?

400 responses



Bagan 1. 2. Grafik Pengetahuan Sejarah Bonek

Sumber: Magenta, 2018

Pada bagan 1.2, dijelaskan hampir lebih dari 80 persen Bonek mengetahui sejarah kemunculan supporter asal Surabaya ini, dan 20 persen Bonek tidak mengetahui sejarah Bonek secara keseluruhan. Namun pada kuesioner ini, sebagian Bonek hanya mengetahui sebagian sejarah saja dan belum mengetahui secara keseluruhan mengenai sejarah Bonek.

Sejauh apa anda mengetahui tentang sejarah perkembangan Bonek? (dapat memilih lebih dari satu)

399 responses



Bagan 1. 3. Grafik Pengetahuan Perkembangan Sejarah Bonek

Sumber: Magenta, 2018

Di Manchester Inggris, sebuah buku biografi seorang Sir Alex Ferguson dinobatkan sebagai buku terlaris dengan memecahkan rekor penjualan buku karya penulis sebelumnya sejak tahun 1998, buku tahun 2013 ini tercatat telah terjual

sebanyak 115.457 eksemplar dalam satu minggu meskipun harga buku tersebut sebesar \$23,73. Mengutip dari laman ESPN, berdasarkan penjualan publikasi *the Bookseller*, buku mantan pelatih Manchester United yang berjudul *My Autobiography* tersebut berada di posisi pertama penjualan terbanyak. Buku tersebut ditujukan untuk para pendukung setia Manchester United yang ingin tahu perjalanan panjang seorang pelatih legendaris asal Skotlandia tersebut dalam mengembangkan sebuah tim terbesar di Inggris.

Tim kebanggaan Surabaya, Persebaya, juga memiliki buku-buku sejarah yang menceritakan peristiwa perjalanan tim berjudul *bajul ijo* tersebut. Tak hanya Persebaya, Bonek sebagai pendukung setianya juga memiliki beberapa buku yang menceritakan perjuangan mereka mencintai sepak bola. Dari hasil penelitian penulis, terdapat 3 buah buku terkenal yang menceritakan suporter militan ini, yang pertama adalah buku berjudul “Bonek, Kuat Karena Bersama” karya mantan gubernur Jawa Timur, Basofi Soedirman dkk, lalu yang kedua di tahun 2012 muncul sebuah buku berjudul “Bonek Komunitas Suporter Pertama dan Terbesar di Indonesia” karya Fajar Junaedi, serta yang terakhir adalah buku karya penulis Oryza Ardyansyah Wirawan yang berjudul “Imagined Persebaya” yang terbit di tahun 2015. Ketiga buku tersebut menceritakan satu kesatuan tentang beberapa peristiwa yang terjadi pada dekade-dekade sebelumnya dan saling melengkapi kekurangan buku yang lebih dulu terbit.

Walaupun secara *de jure* PT Persebaya Indonesia baru resmi terbentuk tahun 2008, namun sejarah yang dimiliki Persebaya sudah 91 tahun silam. Maka supporter Persebaya termasuk dalam pelanggan sejak awal Persebaya berdiri (sebelum menjadi perusahaan). Pihak pelanggan mayoritas membentuk komunitas-komunitas Bonek yang tersebar di seluruh Surabaya. Karena sifat Bonek yang fanatik dan loyal kepada klub nya membuat PT Persebaya Indonesia dengan Bonek memiliki rasa saling membutuhkan.

Saat ini, 70% saham PT Persebaya Indonesia dimiliki oleh sang investor yaitu PT Jawa Pos Sportainment dan sisanya dimiliki oleh 20 anggota (KSAP) Koperasi Surya Abadi Persebaya, KSAP sendiri adalah badan hukum yang kala itu memegang mayoritas saham milik PT Persebaya Indonesia.



Bagan 1. 4. Hubungan Persebaya dengan Bonek
 Sumber: Magenta, 2018

Dapat disimpulkan dari bagan diatas bahwa Bonek (pelanggan) berperan penting untuk kelangsungan hidup Persebaya, jika Bonek tidak memiliki sifat yang fanatis mungkin Persebaya tidak seberapa maju seperti saat ini. Bonek yang dinilai sebagai dalang kerusuhan, tidak punya masa depan serta anggapan-anggapan lainnya mampu membuktikan dengan membawa Persebaya lebih maju. Membeli tiket ataupun membeli merchandise asli dari Persebaya yang pemasukannya langsung menopang untuk kebutuhan tim, adalah langkah nyata mereka. Total Persebaya mendapatkan Rp24.261.550.000 dari penghasilan penjualan tiket selama 17 laga yang digelar di stadion Gelora Bung Tomo Surabaya. Angka tersebut diperoleh dari harga tiket kategori fans sebesar 50 ribu dan dikalikan total jumlah penonton Persebaya selama di kandang dalam musim 2018 yaitu 485.231. Jumlah tersebut adalah jumlah penonton terbanyak selama satu musim yang dicatat oleh Liga Indonesia musim 2018.

Pemasukan tim juga didapat dari penjualan merchandise resmi Persebaya, seperti jersey dan atribut lainnya. Total lebih dari 5.000 jersey resmi Persebaya terjual baik itu authentic dengan harga 750.000, replica sebesar 350.000, atau 150.000 untuk versi supporter. Dalam satu bulan pemesanan sudah 2.000 jersey terpesan, antusiasme Bonek yang besar rela membeli meskipun harga jersey tersebut tergolong mahal.

Dari beberapa poin di atas dapat disimpulkan bahwa Bonek adalah pasar yang jelas, massif, serta tidak seperti anggapan masyarakat yang selalu melihat sebelah mata. Bonek membuktikan bahwa mereka layak untuk menjadi supporter terbaik di Indonesia tahun 2018.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam hal ini ditemukan beberapa identifikasi masalah yang mendasari penulis untuk melakukan perancangan sebuah buku, yaitu:

a) Bonek memiliki sejarah panjang yang berpotensi untuk dikomersilkan

Hingga saat ini, terdapat tiga buku sejarah yang menceritakan tentang perkembangan Bonek. Pertama adalah buku berjudul “Bonek, Kuat Karena Bersama” karya mantan gubernur Jawa Timur, Basofi Soedirman dkk, lalu yang kedua di tahun 2012 muncul sebuah buku berjudul “Bonek Komunitas Suporter Pertama dan Terbesar di Indonesia” karya Fajar Junaedi, serta yang terakhir adalah buku karya penulis Oryza Ardyansyah Wirawan yang berjudul “Imagined Persebaya” yang terbit di tahun 2015.

b) Tingkat ketertarikan Bonek yang tinggi terhadap Persebaya

Hal ini didasari pada data penjualan jersey resmi Persebaya, tiket pertandingan, maupun merchandise lainnya. Dengan semakin majunya manajemen Persebaya akan membuat Bonek lebih tertarik dengan Persebaya.

Total Persebaya mendapatkan Rp24.261.550.000 dari penghasilan penjualan tiket selama 17 laga yang digelar di stadion Gelora Bung Tomo Surabaya. Angka tersebut diperoleh dari harga tiket kategori fans sebesar 50 ribu dan dikalikan total jumlah penonton Persebaya selama di kandang dalam musim 2018 yaitu 485.231. Jumlah tersebut adalah jumlah penonton terbanyak selama satu musim yang dicatat oleh Liga Indonesia musim 2018.

Pemasukan tim juga didapat dari penjualan merchandise resmi Persebaya, seperti jersey dan atribut lainnya. Total lebih dari 5.000 jersey resmi Persebaya terjual baik itu authentic dengan harga 750.000, replica

sebesar 350.000, atau 150.000 untuk versi supporter. Dalam satu bulan pemesanan sudah 2.000 jersey terpesan, antusiasme Bonek yang besar rela membeli meskipun harga jersey tersebut tergolong mahal.

c) Bonek memiliki ketertarikan dalam membaca.

Pada Bagan 1.1, terlihat kurang lebih sebanyak 17 persen dari 393 responden Bonek gemar membaca buku hingga sehari sekali bahkan lebih. Jika persentase tersebut di konversikan maka sekitar 67 Bonek mau membaca buku sehari sekali bahkan lebih. Dilanjutkan sebanyak kurang lebih 20 persen Bonek membaca buku dalam dua hari sekali, berarti sebanyak 78 Bonek masih meluangkan waktu untuk membaca buku dalam dua hari sekali. Meskipun persentase yang tertinggi adalah sebulan sekali dalam membaca buku, yaitu 33 persen, tapi persentase membaca seminggu sekali tak jauh berbeda dengan jumlah pembaca sebanyak 30 persen atau sekitar 118 Bonek.

d) Bonek bisa menjadi target market untuk media buku visual.

Sebuah buku biografi seorang Sir Alex Ferguson dinobatkan sebagai buku terlaris dengan memecahkan rekor penjualan buku karya penulis sebelumnya sejak tahun 1998, buku tahun 2013 ini tercatat telah terjual sebanyak 115.457 eksemplar dalam satu minggu meskipun harga buku tersebut sebesar \$23,73. Berdasarkan penjualan publikasi *the Bookseller*, buku mantan pelatih Manchester United yang berjudul *My Autobiography* tersebut berada di posisi pertama penjualan terbanyak, hal ini terjadi karena Manchester United memiliki pendukung fanatik yang ingin tahu lebih dalam tentang sosok Alex Ferguson ini.

e) Bonek sebagai pelanggan berperan penting dalam kelangsungan hidup tim

Untuk membayar investasi pihak sponsor dapat dilakukan dengan mencetak prestasi dan membentuk loyalitas pelanggan terhadap Persebaya sehingga pelanggan ter-positioning dengan produk *sponsor* tersebut, dan kepuasan *investor* atau *sponsor* mempengaruhi pendanaan operasional Persebaya. Ketiga pihak tersebut saling menjawab kebutuhan masing masing karena terjadi ketergantungan diantara ketiganya.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk membatasi pembahasan pada penelitian agar tidak terlalu meluas dan terfokus pada yang telah dijabarkan di latar belakang dan identifikasi masalah sebelumnya. Batasan masalah tersebut adalah:

1. Perancangan ini untuk menjelaskan masalah terkait eksistensi Bonek di Surabaya, seperti meluruskan persepsi negatif tentang Bonek dan menceritakan Bonek sejak diawal kemunculannya hingga sekarang (2018) dalam bentuk media buku vsual.
2. Buku visual sebagai media yang dapat memberi informasi secara lengkap dan runtut. Sedangkan visualisasi diadaptasi dari teknik kolase, karena merujuk pada Bonek sendiri yang memiliki sifat berani, ngeyel, dan selalu bersama khas *arek-arek Suroboyo*.
3. Objek perancangan terfokus pada informasi sejarah Bonek dan tidak membahas tentang sejarah Persebaya secara keseluruhan. Namun hanya pada momen-momen penting yang dialami Persebaya.
4. Studi kasus untuk perancangan ini yaitu laki-laki dan perempuan dengan usia 18-34 tahun yang berlatar belakang sebagai Bonek.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang disebut di atas, maka rumusan masalah dalam pengerjaan perancangan ini adalah “Bagaimana merancang buku visual Bonek sebagai arsip sejarah fanatisme suporter sepak bola di Surabaya”.

1.5 Tujuan

Tujuan umum perancangan buku visual ini adalah menjadi arsip sejarah yang menceritakan perjalanan Bonek sehingga mampu menjelaskan subkultur asli Surabaya ini secara lengkap dengan bukti visual serta data yang runtut.

1.6 Manfaat

1. Memberikan sumbangan ilmiah dalam bidang ilmu Desain Komunikasi Visual dan sebagai bahan pertimbangan bagi prodi Desain Komunikasi Visual untuk bahan bacaan dan referensi bagi semua pihak

2. Menambah pengetahuan mengenai sejarah fanatisme Bonek terhadap klub Persebaya
3. Sebagai gambaran dan literatur untuk penelitian lebih lanjut mengenai perancangan buku visual

1.7 Ruang Lingkup

Dalam sebuah perancangan dibutuhkan sebuah ruang lingkup studi untuk membantu memecahkan masalah yang timbul dengan pendekatan konsep komunikasi visual yang sesuai agar dapat menunjukkan karakteristik dan identitas dari sebuah buku tersebut.

Hasil luaran berupa media komunikasi visual berupa buku visual sejarah Bonek yang berisi penjelasan tentang bagaimana julukan Bonek disematkan serta peristiwa-peristiwa besar yang dialami Bonek untuk target segmen laki-laki maupun perempuan berusia 18-34 tahun. Dipilihnya target segmen ini karena secara finansial mereka telah memiliki penghasilan cukup. Selain itu, berdasarkan data observasi dan wawancara yang telah dilakukan penulis dengan beberapa narasumber, bahwa mayarotas pendukung Persebaya yang berada di dalam stadion Gelora Bung Tomo paling banyak adalah usia 16-34 tahun. Buku visual sejarah Bonek ini memiliki konten visual dan sejarah-sejarah baru yang belum diarsipkan sebelumnya, sehingga dapat menjadi media rujukan sejarah.

a. Studi Eksisting

1. Analisa buku-buku tentang Bonek dan suporter sepak bola yang telah diterbitkan sebelumnya.
2. Analisa media-media relevan yang lainnya sesuai dengan sifat dan karakteristik Bonek untuk mendapatkan konten visual desain yang sesuai.

b. Studi Literatur

1. Studi mengenai sejarah Bonek yang runtut dari dekade awal kemunculannya hingga sekarang (2018).
2. Studi elemen visual untuk buku, seperti layouting, tipografi, gaya penulisan, dan gaya desain yang dipilih.

c. Riset Konten dan Target Audiens

1. Depth interview dengan Emosi Jiwaku dan Pemerhati Sejarah Persebaya guna mendapatkan data foto dan data angka.
2. Observasi pada stadion-stadion saat Persebaya menggelar pertandingan untuk mengetahui perbedaan sifat Bonek ketika berada di kandang (Surabaya) dan diluar kandang (luar kota).
3. Riset tanggapan target audiens terhadap media buku visual sejarah Bonek.

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang permasalahan buku visual sebagai media promosi sejarah melalui fenomena-fenomena yang ada, lalu identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan ruang lingkup serta organisasi penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Berisi teori-teori yang digunakan sebagai literatur untuk mendukung penyelesaian masalah, dan juga sebagai landasan perancangan buku visual tentang sejarah Bonek

BAB III: METODE PENELITIAN

Memaparkan metode penelitian yang digunakan dalam perancangan seperti kuesioner, observasi stadion, studi literatur serta *depth interview*. Menguraikan komponen-komponen penunjang penelitian atau rencana alat bantu penelitian yang digunakan untuk mendalami permasalahan dan kebutuhan target audiens.

BAB IV: HASIL DAN ANALISA DATA

Menjelaskan hasil penelitian dari metode penelitian yang telah dilakukan dalam pembahasan sebelumnya, seperti obeservasi ketika suasana didalam dan luar stadion serta proses *depth interview* dengan narasumber dan Bonek.

BAB V: KONSEP DESAIN

Membahas konsep desain dan strategi visual berdasarkan masalah, tujuan, dan target audiens. “Nyali Wani” adalah konsep perancangan yang dijadikan acuan dalam desain perancangan buku visual ini. Konsep tersebut akan

diaplikasikan dalam pemilihan warna, layout, tipografi, dan *style* desain. Pada bab ini juga akan dijelaskan proses desain, mulai dari brainstorming konsep, sketsa awal desain, pembuatan beberapa alternatif desain, hingga desain final.

BAB VI: IMPLEMENTASI DESAIN

Implementasi desain adalah penerapan konsep desain ke halaman-halaman buku Nyali Wani: Sejarah Bonek Subkultur Asli Surabaya. Pada bab ini akan dijelaskan pengaplikasiannya dalam halaman-halaman buku sesuai dengan konsep yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya.

BAB VII: KESIMPULAN DAN SARAN.

Berisi tentang kesimpulan dari perancangan buku visual Bonek sebagai arsip sejarah fanatisme suporter sepak bola di Surabaya, dan saran yang diberikan oleh peneliti untuk pembuatan perancangan sejenis ke depannya sebagai pemikiran atas keterbatasan yang dilakukan.

(halaman ini sengaja di kosongkan)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Subyek Desain

2.1.1 Bonek

Bonek yang merupakan kepanjangan dari akronim bahasa Jawa “bondho nekat” atau modal nekat. Istilah Bonek biasanya ditujukan kepada kelompok penggemar sepak bola asal Surabaya karena dengan modal secukupnya dan kenekatan mereka, istilah Bonek sendiri baru dimunculkan oleh media Koran. Pada tahun 1989 Jawapos menerbitkan Koran pada hari tersebut untuk menjelaskan fenomena suporter Persebaya yang mengadakan tret-tret secara terorganisir mengiringi tim Persebaya Surabaya menuju Senayan, Jakarta.

Keberadaan suporter sepak bola mengalami perkembangan seiring berkembangnya waktu dan kompleksitas masyarakat secara keseluruhan. Sebelum tahun 1995 suporter sepak bola terbatas pada kelompok pendukung masing-masing klub, namun sejak tahun 1995 suporter sepak bola tersebut terorganisir dan mempunyai nama kelompok suporter pada masing-masing klub. Bonek merupakan salah satu contoh kelompok suporter tim Persebaya yang lahir pada tahun 1995 mengawali kelompok-kelompok suporter yang lain. Dalam perkembangannya sampai saat ini, Bonek tersebut mempunyai elemenelemen sebagai sub kelompoknya yakni YSS (Yayasan Suporter Surabaya), PFC (Persebaya Fans Club), dan SAS (Suporter Arek Surabaya).

Perbedaan dengan penggemar sepakbola lainnya pada saat itu adalah penggemar Persebaya menggunakan atribut kebesaran berupa baju berwarna hijau dengan gambar kepala mulut terbuka dan bertuliskan “Kami Haus Gol Kamu”. Hal tersebut adalah perilaku penggemar sepakbola Indonesia pertama kali dalam memakai atribut sebagai identitas mereka yang akhirnya menjadi pelopor supoter Indonesia lainnya.

Keberangkatan Bonek bersama sama menuju Jakarta pada tahun 1989 tersebut merupakan titik awal sebuah nama Bonek, tidak peduli membawa uang berapapun mereka tetap berkomitmen satu, untuk mendukung Persebaya.

2.1.2. Persebaya

Klub Surabaya bernama Persebaya, lahir pada 18 Juni 1927. Persebaya Surabaya merupakan salah satu dari tim-tim tua yang berada di Indonesia seperti Persis Solo, Persipura Jayapura, PSM Makassar, Persija Jakarta, Persib Bandung dan lainnya. Total sudah puluhan gelar yang diraih oleh Persebaya, salah satunya adalah Piala Liga Indonesia yang sudah pernah *Green Force* menangkan sebanyak dua kali yaitu tahun 1997 dan 2004.

Persebaya juga pernah dipaksa mati oleh federasi sepak bola di Indonesia pada tahun 2013. Berawal dari dualisme Persebaya di tahun 2010, *Bajul Ijo* harus dicopot keanggotaannya oleh PSSI dan memilih mengikuti Liga Primer Indonesia bentukan tim-tim di seluruh Indonesia. Hingga puncak dampaknya, Persebaya 1927 yang berstatus “asli” harus rela untuk tidur sementara sejak tahun 2013 dan baru kembali di awal 2017 setelah perjuangan Bonek mengawal jalannya kongres PSSI di Jakarta dan Bandung.

Empat tahun yang dirasakan oleh penikmat bola asal Surabaya untuk tidak bisa menonton tim kebanggaannya berlaga. Hampir saja sejarah panjang Persebaya mati dan budaya Bonek hilang, namun asa tersebut kembali setelah *Green Force* kembali diakui keanggotaannya oleh PSSI pada tanggal 7 Januari 2017. Surabaya yang terkenal dengan Bonek-nya akhirnya bisa menikmati laga demi laga yang dijalani Persebaya seperti sekarang ini. Tidak seperti beberapa tahun sebelumnya, Surabaya yang sepi tanpa sepak bola, sekarang Surabaya masih punya kebanggaannya.

2.1.3. Suporter

Suporter dapat diartikan (Irawan Andy, 2011) sebagai orang yang memberikan suporter atau dukungan. Suporter sepak bola merupakan orang atau sekelompok orang yang menyaksikan ataupun memberikan dukungan pada suatu tim dalam pertandingan sepak bola. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penonton sepak bola merupakan kumpulan orang yang berada dalam suatu situasi sosial tertentu, yaitu situasi pertandingan sepak bola yang menyaksikan atau memberikan dukungan kepada tim yang dijagokannya. Karena suporter sepak bola merupakan suatu kumpulan orang, maka untuk memahami perilakunya

diperlukan penjelasan yang terkait dengan konsep seperti situasi sosial dan kelompok sosial.

Suporter sendiri dibutuhkan dalam pertandingan sebagai pemain ke 12, perannya dalam menyemangati para pemain dan ofisial membuat sebuah tim tersebut lebih percaya diri dan bersemangat dalam bertanding. Hal ini dianggap sebagai simbiosis yang saling menguntungkan, para supporter bersuara untuk para pemain di lapangan, sedangkan para pemain berjuang agar tidak mengecewakan para suporter yang telah datang mendukung mereka.

Suporter merupakan suatu bentuk kelompok sosial yang secara relatif tidak teratur dan terjadi karena ingin melihat sesuatu (*spectator crowds*). Kerumunan semacam ini hampir sama dengan khalayak penonton, akan tetapi bedanya pada *spectator crowds* adalah kerumunan penonton tidak direncanakan, serta kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada umumnya tak terkendalikan. Sedangkan suatu kelompok manusia tidak hanya tergantung pada adanya interaksi di dalam kelompok itu sendiri, melainkan juga karena adanya pusat perhatian yang sama. Fokus perhatian yang sama dalam kelompok penonton yang disebut suporter dalam hal ini adalah tim sepak bola yang didukung dan dibelanya. Apakah mengidolakan salah satu pemain, permainan bola yang bagus dari tim sepak bola yang didukungnya, ataupun tim yang berasal dari individu tersebut berasal.

2.1.3.1. Macam-Macam Suporter

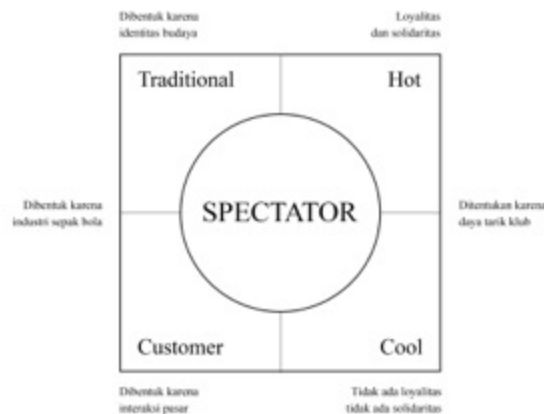
Dalam bukunya *Pemuja Sepak Bola*, Iswandi Syahputra (2016:27) menjelaskan bahwa penggemar sepak bola bisa dipetakan menjadi 5, yaitu:

a. *spectators* (penonton)

spectators adalah mereka yang menonton suatu pertandingan baik langsung di stadion maupun melalui layar televisi, jenis penonton ini cenderung netral dalam mendukung karena tujuan mereka hanya untuk mencari hiburan melalui sepak bola.

Dalam membagi kelompok *spectators*, ada dua konsep yaitu *hot-cool* dan *traditional-customer*. Konsep *hot-cool* merupakan proses penetapan identitas individu yang ditentukan dan dipengaruhi oleh daya pikat klub sepak bola. Bagi mereka yang memiliki solidaritas

dan loyalitas yang tinggi terhadap klub dapat dikategorikan *hot*, sedangkan *cool* mereka tertarik pada klub sepak bola tetapi tidak memiliki loyalitas dan solidaritas. Sementara konsep *traditional-customer* bekerja menentukan tingkatan jati diri setiap individu dan relasinya dengan klub sepak bola sebagai hasil dari bentukan pasar (*market-industry*). Penonton traditional merupakan penonton sepak bola yang dibentuk melalui suatu identitas budaya, sedangkan customer merupakan penonton sepak bola yang dibentuk dan ditentukan oleh kekuatan pasar (*market-industry*) seperti industri media, iklan dan sebagainya.



Bagan 2. 1. Teori *Spectators*
 Sumber: Iswandi Syahputra, 2016

b. supporters (pendukung)

Jenis pendukung ini lebih suka memberi dukungan terhadap satu tim sepak bola yang sedang bertanding, mereka bisa berasal dari tim sepak bola ataupun bukan. Karena menurut mereka, mendukung adalah bersifat simpati, atau tertarik sesaat.

c. followers (pengikut)

sedangkan pengikut, merupakan orang yang menonron atau mendukung satu klub sepak bola karena mengikuti orang lain. Banyak alasan membawa seseorang menjadi pengikut dalam mendukung suatu klub sepak bola.

d. fans (penggemar)

Fans merupakan penggemar satu klub sepak bola. Mereka adalah orang yang memiliki hubungan atau ikatan emosional yang kuat dengan suatu klub.

e. Flaneurs

Flaneurs sendiri berasal dari bahasa perancis yang diartikan sebagai orang yang suka pergi kemanapun tanpa tujuan, mereka merupakan kelompok orang yang tidak memiliki tujuan pasti dan motivasi yang jelas dalam menonton maupun mendukung klub sepak bola dalam bertanding.

2.2 Tinjauan Tentang Buku

2.2.1. Definisi Buku Visual

Dalam arti luas (Aditya, Susilo. 2004) buku mencakup tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam lembaran papyrus, lontar, perkamen dan kertas dengan segala macam bentuknya: berupa gulungan, dilubangi dan diikat muka belakangnya dengan kulit, kain, karton dan kayu. Buku merupakan hasil rekaman dan perbanyakan (multiplikasi) yang paling populer dan awet. Berbeda dengan majalah, apalagi surat kabar, buku direncanakan untuk dibaca dengan tak seberapa mempedulikan kebaruannya karena tanggal terbitnya kurang mempengaruhi. Dengan demikian buku merupakan alat komunikasi berjangka panjang dan mungkin yang paling berpengaruh kepada perkembangan kebudayaan manusia. Di dalam buku, dipusatkan dan dihimpun lebih banyak hasil pemikiran dan pengalaman manusia daripada didalam sarana komunikasi lainnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku mempunyai pengertian yaitu lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan kosong. Sedangkan menurut kamus Oxford, buku adalah hasil karya tulis yang dicetak dengan halaman-halaman terjilid pada satu sisi. Buku dapat dikatakan sebagai salah satu sarana yang efektif untuk mengedarkan gagasan. Lewat sebuah buku, seseorang dapat mendalami maksud seorang penulis, lewat buku juga seorang penulis dapat menunjukkan dirinya kepada

para pembaca, juga melalui buku ilmu terus berkembang, diperbaiki dan diperbarui secara signifikan

Pengertian buku visual secara keseluruhan jika ditinjau dari pengertian diatas adalah buku yang berisi himpunan uraian tentang ilmu pengetahuan yang disusun menurut abjad atau lingkungan ilmu dengan gambar untuk memperjelas isi buku. Konten visual disesuaikan dengan konsep buku melalui pemilihan gaya gambar, teknik, dan pewarnaan. Konten visual tersebut juga bisa terbagi menjadi beberapa macam seperti foto, ilustrasi atau desain digital.



Gambar 2. 1. Contoh buku visual tentang sejarah Perang Dunia ke-2

Sumber: [Amazon.com/World-War-II-Definitive-Blitzkrieg/dp/1465436022](https://www.amazon.com/World-War-II-Definitive-Blitzkrieg/dp/1465436022) (diakses pada 20 Desember 2018)

2.2.2. Sistematika Buku

Buku dibagi menjadi beberapa bagian berdasarkan fungsinya (Rustan, 2009), yaitu:

a. Bagian Depan

1. Cover depan berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimonial, elemen visual atau teks lainnya.
2. Judul bagian dalam.
3. Informasi penerbitan dan perijinan.
4. Dedication, pesan atau ucapan terimakasih yang ditujukan oleh pengarang untuk orang atau pihak lain.
5. Kata pengantar dari pengarang.
6. Kata sambutan dari pihak lain, misalnya editor atau pihak ahli.
7. Daftar isi.

b. Bagian Isi

Isi buku yang terdiri dari bab-bab dan sub-bab, dan tiap bab membicarakan topik bahasan yang berbeda.

1. Daftar pustaka
2. Daftar istilah
3. Daftar gambar
4. Cover belakang, berisi gambaran singkat mengenai isi buku tersebut, testimonial, harga, nama tau logo penerbit, elemen visual dan teks lainnya.

2.3. Tinjauan Elemen Visual

2.3.1. Teori Tentang Layout

Layout adalah tata letak elemen-elemen visual pada suatu bidang dalam media tertentu sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Terdapat 3 elemen dalam mendesain layout (Rustan, 2009), yaitu:

1. Elemen Teks

Adalah segala elemen dalam buku yang berupa teks dan biasanya digunakan sebagai media utama dalam penyampaian pesan. Elemen teks dan visual merupakan elemen-elemen yang dapat saling menjelaskan fungsi masing-masing. Elemen-elemen teks dalam buku dapat berupa *Deck*, *Bodytext*, *Sub-judul*, *Pull Quotes*, *Caption*,

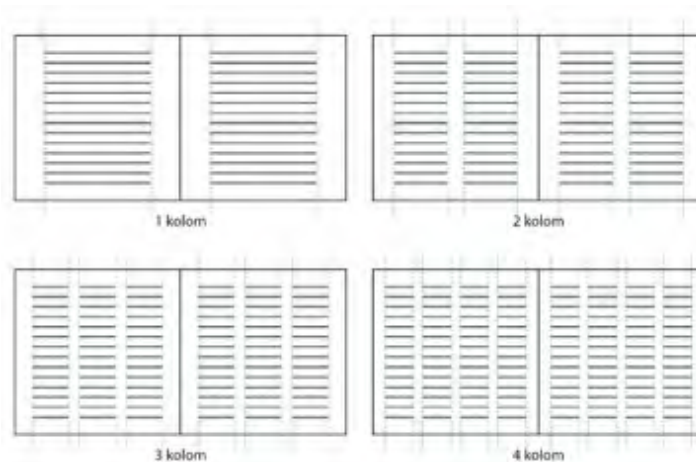
Callouts, Kickers, Initial Caps, spasi Antar Paragraf, Header & Footer, Running Head, Footnote, nomor halaman dan masthead.

2. Elemen Visual

Elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang terlihat dalam suatu layout. Elemen teks dan visual yang sama-sama sebagai media penyalur pesan dapat dipadu-padankan dalam sebuah layout dan saling menjelaskan satu sama lain. Elemen visual dalam layout biasanya adalah foto, artworks, infographics, Garis, Kotak, Inzet, dan Points.

3. Invisible Elements

Elemen-elemen yang tergolong sebagai invisible element merupakan pondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan elemen teks dan visual ke dalam bidang layout. Invisible element terbagi menjadi 2 jenis, yaitu margin dan grid. Margin adalah jarak antara pinggir kertas dengan dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout. Sedangkan grid adalah alat bantu yang memudahkan dalam menentukan dimana harus meletakkan elemen layout, dan mempertahankan konsistensi serta kesatuan layout untuk sebuah karya desain yang mempunyai beberapa halaman. Dalam mendesain sebuah karya dengan banyak halaman, diperbolehkan menggunakan kombinasi lebih dari satu sistem grid.



Gambar 2. 2. Contoh penerapan grid pada halaman
Sumber: Rustan, 2008

Dalam mendesain layout, diperlukan penerapan prinsip-prinsip layout agar menghasilkan desain yang baik. Yang dimaksud dengan desain yang baik adalah desain yang mampu mengomunikasikan pesan secara utuh dan urut sesuai konsep yang ditentukan. Prinsip-prinsip layout (Rustan, 2009) adalah:



Gambar 2. 3. Contoh penerapan grid pada buku Nyali Wani.
Sumber: Magenta, 2018

1. Sequence

Sequence adalah pengurutan informasi berdasarkan tingkat kepentingan pesan yang akan disampaikan. *Sequence* disebut juga dengan hierarki/flow/aliran karena pengurutan prioritas informasi akan menghasilkan sebuah alur yang mengarahkan audiens menangkap pesan dengan benar, urut, dan tidak tercampur atau tertukar dengan informasi lain.

2. Emphasis

Adalah penekanan pada pesan. *Emphasis* merupakan cara untuk membentuk *sequence*/urutan. Jika dalam satu layout terdapat beberapa pesan yang disampaikan, maka perlu penekanan berbeda pada setiap pesan agar audiens dapat menangkap pesan secara urut.

Pesan yang harus disampaikan pertama adalah yang ukurannya paling besar, kontras, menggunakan style yang berbeda dari pesan lain, dan diletakkan pada posisi paling strategis. Kemudian, pesan kedua memiliki penekanan yang tidak sehebat pesan pertama. Begitu pula seterusnya hingga pesan terakhir yang memiliki penekanan paling kecil dan warna paling tidak kontras dibanding yang lain.

3. Balance

Prinsip balance/keseimbangan adalah pembagian berat yang merata pada suatu bidang layout. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang layout dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan meletakkan elemen-elemen pada tempat yang tepat dengan pengaturan ukuran, warna, arah, dan atribut-atribut tambahan lainnya.

4. Unity

Prinsip unity memadu-padankan elemen-elemen pada layout agar memberi kesan menyatu. Semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat, tidak hanya pada penampilannya, tetapi pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya. Kesamaan dalam sistem desain dapat dibentuk melalui warna, tipografi, gaya gambar, dan elemen-elemen desain lainnya.

2.3.2. Teori Tentang Tipografi

Tipografi adalah (Rustan, 2011) bahasa yang terlihat. Menggambarkan pikiran manusia, menyediakan pengetahuan dan intelektualitas melalui pandangan, pembicaraan, dan suara. Tipografi adalah pondasi dari komunikasi visual, oleh karena itu, tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*), dan terbaca (*legability*). Eksekusi terhadap desain tipografi dalam rancang grafis pada aspek legability akan mencapai hasil yang baik bila melalui proses investigasi terhadap makna naskah, alasan-alasan kenapa naskah harus dibaca, serta siapa yang membacanya.

1. Pedoman Penggunaan Huruf

Dalam tipografi, terdapat pedoman penggunaan huruf agar pesan dalam tipografi dapat tersampaikan dengan baik dan membentuk unity dengan elemen visual di sekitarnya. Pedoman penggunaan huruf tersebut terdiri dari:

a. Legibility dan Readability

Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf/karakter. Legibility menyangkut

desain atau bentuk huruf yang digunakan. Suatu jenis huruf dikatakan legible apabila masing-masing huruf/karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas. Sedangkan readability adalah tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang *readable* artinya keseluruhan isi pesan bisa dibaca. *Legibility* menciptakan *readability* (Rustan, 2011).

b. Display Type dan Text Type

Display Type didesain secara khusus dan proporsional untuk digunakan sebagai penarik perhatian. Sedangkan *text type* adalah teks-teks di luar *display type* yang fungsinya untuk dibaca dengan seksama (Rustan, 2011). *Display type* selalu memiliki ukuran lebih besar dari *text type* karena fungsinya yang sebagai penarik perhatian.

c. Kerning dan Leading

Kerning merupakan jarak antar huruf sedangkan *leading* merupakan jarak antar baris. Peran *kerning* dan *leading* sangat penting terhadap keterbacaan/*readability*. Jarak *kerning* maupun *leading* yang terlalu renggang dapat mempengaruhi kenyamanan membaca, sedangkan jika disusun terlalu rapat akan mengaburkan bentuk huruf dan mengurangi keterbacaan.

2. Jenis-Jenis Huruf

a. Serif

Huruf berjenis serif adalah huruf yang memiliki tambahan coretan/garis kecil di ujung karakter huruf. Huruf serif biasanya digunakan untuk keperluan resmi dan cetak karena memiliki karakteristik yang mempermudah pembacaan dengan mengarahkan mata mengikuti arah garis penulisan.

Contoh: Times New Roman, Bodoni, Baskerville

ABCDE abcde 12345

b. Sans Serif

Sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis di ujungnya. Jenis huruf sans serif cocok digunakan untuk keperluan media online dan digital karena karakteristiknya yang mudah dibaca pada tampilan digital.

Contoh: Arial, Futura, Helvetica

ABCDE abcde 12345

c. Slab Serif

Adalah jenis huruf yang memiliki garis tebal di ujung hurufnya. Slab serif memiliki karakteristik yang tebal dan berat, sehingga cocok untuk digunakan dalam judul karena mendominasi.

Contoh: Museo

ABCDE abcde 12345

d. Script

Huruf script terbentuk dari lekukan seperti tulisan tangan. Jenis huruf ini sering digunakan untuk mengenalkan perasaan manusia. Namun, penggunaan huruf ini harus dihindari pada desain sebuah perusahaan karena tidak menampilkan otoritas dan kehandalan .

Contoh: Monotype Corsiva, Brush Script

ABCDE abcde 12345

e. Dekoratif

Jenis huruf yang memiliki ornamen dekoratif sebagai pembentuknya. Bentuknya yang unik dan menarik perhatian cocok digunakan untuk menciptakan atau memperkuat informasi, seperti headline koran. Namun, karena keterbacaannya yang rendah, hindari penggunaan huruf dekoratif ke dalam body text.

Contoh: Team 401

ABCDEFGHIJ ABCDE 12345

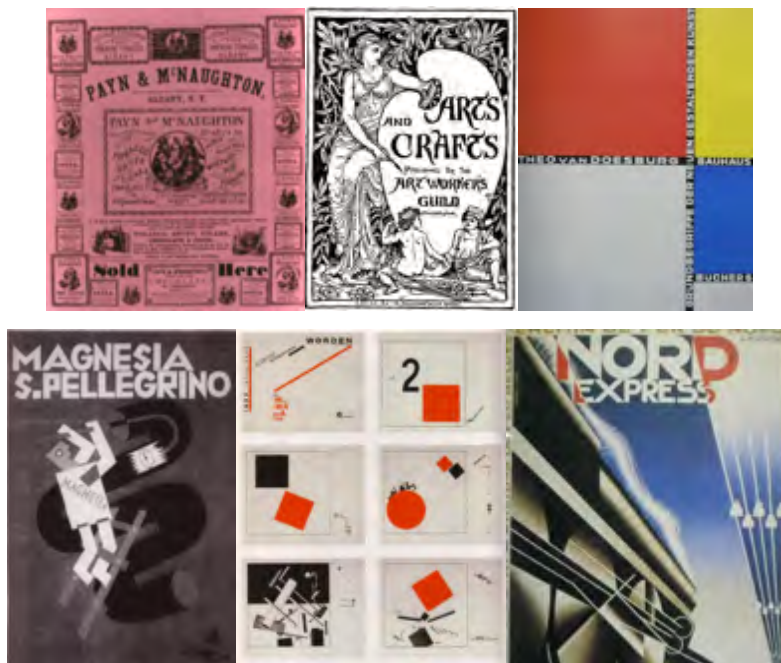
2.3.3. Teori Tentang Gaya Desain

Secara umum gaya desain atau gaya seni adalah (Sunarto, 2013) suatu cara ekspresi atau sikap estetik yang khas dan unik pada suatu karya seni yang muncul karena teknik penciptaan, konsep visual, atau estetikanya. Gaya desain bisa memberi petunjuk mengenai suatu masa atau periode tertentu, suatu tempat atau

negara tertentu, atau suatu aliran pemikiran atau mashab tertentu. Gaya desain juga memberi petunjuk tentang sikap dan konsep pribadi desainernya. Sejalan dengan itu, gaya desain dapat dibedakan berdasarkan:

- Gaya Zaman (*Period Style*)
- Gaya Tempat (*Regional Style, National Style, Local/ Provincial Style*)
- Gaya karena suatu Gerakan Pemikiran (*Movement*)
- Gaya Pribadi (*Personal Style*)

Dalam mengamati gaya desain, pengetahuan mengenai semua jenis gaya tersebut perlu dipakai sebagai dasar acuan. Keempatnya merupakan suatu kesinambungan yang terus berlangsung sampai masa kini. Gaya Zaman dan Gaya Tempat cenderung mapan dan merupakan pengaruh alamiah yang terjadi secara berkesinambungan, sementara Gaya Pemikiran dan Gaya Pribadi cenderung merupakan terobosan konseptual dan inovasi individual maupun kelompok yang memberi arah atau alternatif baru perkembangan desain. Ada beberapa hal yang menyebabkan terbentuknya gaya desain.



Gambar 2. 4. Gaya desain dari masa ke masa

Sumber: Sunarto, 2013

Gaya desain dapat terbentuk karena kondisi sosiokultural setempat, kemajuan teknologi dan peradaban atau kemajuan yang juga meliputi perkembangan ekonomi dan perdagangan, pengaruh gaya di daerah lain atau bidang seni yang lain, dan inovasi atau statement konseptual kelompok atau pribadi. Terdapat beberapa masa seperti sejarah yang diawali dari

- desain gaya pra-modern
- modern awal
- modern
- modern akhir
- pasca-modern

2.3.3.1 Desain *New Typography*

Menurut buku yang berjudul *Gaya Desain* karya penulis Sunarto yang terbit di tahun 2013. Kelompok *New Typography* di Jerman muncul, ketika aturan tipografi klasik yang menetapkan proporsi ukuran dan sistim tata letak mengenai keindahan huruf dan rangkaian huruf mereka tolak. Pelopornya, El Lisstizky, mengaku mendapat pengaruh dari Marinetti (Tokoh 'Futurisme'), Wyndham Lewis (tokoh 'Vortikisme'), dan gaya tata letak John Heartfield pada majalah 'Dadaisme' 'Neue Jugend'. Mereka mencoba mencari cara ungkapan grafis yang baru dan banyak memanfaatkan yang dimungkinkan oleh teknik 'Super impose' dan 'Photo typography' yang bisa memanipulasi berbagai kemungkinan komposisi huruf. Selain itu tak ada perkembangan teknik yang baru.

Gaya ini lebih meluas dari pada gaya-gaya yang lain. Walaupun karya kelompok ini banyak kemiripan dengan karya 'Futurisme', 'De Stijl', 'Konstruktivisme' dan 'Bauhaus', karya kelompok ini punya penampilan yang khas. Karya 'New Typography' lebih terkontrol dan tertib penataan serta penggarapan serta elemen grafis, fotografi serta tipografinya. Maka, walaupun ada kesan dinamis dan main-main, fokusnya jelas dan penampilannya lebih bersih.

Penggunaan dan penempatan fotografi dalam desain terasa lebih jernih dan menjauhi pencampuran elemen yang rumit. Teknik super impose

dan montase juga dilakukan dengan berhati-hati sehingga tetap rapih dan jelas. Selain El Lissitzky, desainer-desainer New Typography antara lain Jan Tschichold, Max Burchartz, Joost Schmidt, Ladislav Sutnar, Zdenek Rossmann, dan Karl Tiege.

Mengembangkan kebebasan penggunaan citra-visual fotografis yang menarik dan lebih hidup. Pada masa ini telah ditemukan cara untuk memindahkan foto ke proses cetak mekanikal dengan memakai '*raster*' atau '*dots-screen*'.



Gambar 2. 5. Gaya desain New Typography

Sumber: Sunarto, 2013

2.3.3.2. Gaya Desain Dadaisme

Menurut Sunarto dalam bukunya yang berjudul Gaya Desain yang terbit tahun 2013, Dada tidak berarti apa-apa. Kata itu hanya bunyi yang kosong, tetapi punya pesan yang sangat dasyat, begitulah kata pelopornya, penyair Rumania, Tristan Tzara. Dadaisme menentang segala macam seni yang mapan, termasuk 'Ekspresionisme' yang pada awalnya memberontak tetapi kemudian mendapat tempat di masyarakat seni. Selain Tzara, perintis lainnya adalah filsuf-penyair Hugo Ball dan Emmy Hennings. Keduanya melarikan diri dari Jerman yang sangat opresif dan tinggal di Zurich. Dari sinilah mereka menyebarkan gagasan yang diwujudkan dalam bentuk karya-karya seni rupa, sastra, dan teater dari 1916 sampai 1918. mereka menyelenggarakan kabaret 'Voltaire' dan 'AntiArt Happenings' di café-

café. Tokohnya antara lain Richard Huelsenberg, Jean Arp dan Sophie Tauber-Arp.

Gaya dada menggunakan teknik media yang telah dipakai oleh gaya-gaya lain seperti 'Foto-montase', 'kolase' dan teknik 'super-impose'. Gaya ini banyak bermain dengan manipulasi huruf dan gambar. Pada dasarnya gerakan ini adalah gerakan protes karena itu penyebaran medianya terbatas.

Desain grafis 'Dadaisme' sangat impulsif dan tanpa mereka juga mengeksploitir perpaduan citra yang kontradiktif sehingga menimbulkan rasa muskil dan aneh, seperti pada konsep 'surrealisme'. Mereka lebih mementingkan suatu 'syok' atau kejutan dari pada harmoni. Karya-karya desain grafis 'Dadaisme' mengekspresikan suatu situasi kacau, tanpa norma, tanpa etika dan tanpa moral. Kebanyakan karya desain 'Dadaisme' dibuat oleh tokoh-tokohnya sendiri. Beberapa Desainer lainnya adalah Kathe Steinitz, John Heartfield, Hannah Hoch, Perkens dan Kwat Schwitters.



Gambar 2. 6. Gaya desain Dadaisme

Sumber: Sunarto, 2013

Karya kolase dapat dibedakan menjadi beberapa segi, yaitu segi fungsi, matra, corak dan material

a. Menurut Fungsi

Dari segi fungsi, kolase dikelompokkan menjadi dua, yaitu seni murni (*fine art*) dan seni pakai (*applied art*). Seni murni adalah suatu karya seni yang dibuat semata mata untuk memenuhi kebutuhan artistic. Orang menciptakan karya seni murni, umumnya, untuk mengekspresikan cita rasa estetik. Dan, kebebasan berekspresi dalam seni murni sangat diutamakan. Sedangkan, seni terapan atau seni pakai (*applied art*) adalah karya seni rupa yang dibuat buntut memenuhi kebutuhan praktis. Aplikasi seni terapan

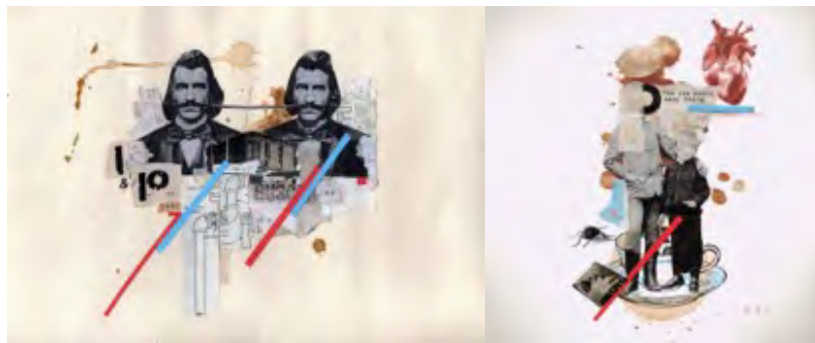
umumnya lebih menampilkan komposisi dengan kualitas artistic yang bersifat dekoratif.

b. Menurut Matra

Berdasarkan matra, jenis kolase dapat dibagi dua, yaitu kolase pada permukaan bidang dua dimensi (dwimatra) dan kolase pada permukaan bidang tiga dimensi (trimatra).

c. Menurut Corak

Menurut coraknya, wujud kolase dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu representatif dan nonrepresentatif. Representatif artinya menggambarkan wujud nyata yang bentuknya masih dikenali. Sedangkan nonrepresentatif artinya dibuat tanpa menampilkan bentuk yang nyata, bersifat abstrak, dan hanya menampilkan komposisi unsure visual yang indah.



Gambar 2. 7. Teknik kolase dengan menggabungkan beberapa material
Sumber: Behance.net/montenegromarcos (diakses 29 Desember 2018)

d. Menurut Material

Material (bahan) apapun dapat dimanfaatkan dalam pembuatan kolase asalkan ditata menjadi komposisi yang menarik atau unik. Berbagai material kolase tersebut akan direkatkan pada beragam jenis permukaan, seperti kayu, plastic, kertas, kaca, keramik, gerabah, karton, dan sebagainya asalkan relative rata atau memungkinkan untuk ditemplei. Secara umum bahan baku kolase dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu: bahan-bahan alam (daun, ranting, bunga kering, kerang, biji-bijian, kulit, batu-batuan dan lain-lain), dan bahan-bahan bekas sintesis (plastic, seraat sintesis, logam, kertas bekas, tutup botol, bungkus permen/cokelat, kain perca dan lain-lain).



Gambar 2. 8. Contoh kolase

Sumber: Behance.net/gallery/50096301/Robert-Capa-Tribute-collages (diakses pada 29 Desember 2018)

2.3.4. Teori Tentang Fotografi

Fotografi merupakan teknik visualisasi yang dapat menangkap gambaran objek secara detail dan nyata. Visualisasi yang nyata ini sangat ideal digunakan dalam buku ensiklopedia karena memberikan informasi profil suatu objek dengan detail.

Menurut Wijaya, 2014. Dalam dunia fotografi banyak dikenal berbagai jenis-jenis fotografi yang dapat dijadikan spesialisasi, baik fotografer profesional maupun fotografer amatir mempunyai aliran seni yang berbeda dalam jenis fotografi yang mereka tekuni. Berikut ini adalah pembahasan mendalam mengenai fotografi jurnalistik untuk memfokuskan perancangan ini yang membahas tentang sejarah Bonek.

2.3.4.1. Foto Jurnalistik

Foto Jurnalistik adalah sebuah sajian visual sehingga nilai estetika dan keindahan grafis adalah nilai tambahan sebuah gambar. Dengan photoshop, jurnalis foto bisa melakukan retouching dalam batas yang realistis, seperti melakukan cropping dan adjustment dasar (kontras, saturasi, kecerahan). Olah digital adalah tool tambahan untuk membuat pesan dalam foto menjadi lebih sederhana. Jenis-jenis foto jurnalistik (Wijaya, 2014) terbagi menjadi empat yaitu:

1. Foto Spot Foto

Jurnalistik yang memenuhi kaidah *spot news* dikenal dengan sebutan foto spot, yaitu foto yang menekankan kejadian utaman sebuah peristiwa. Seperti halnya *hard news* pada berita tulis, foto spot

bertutur secara lugas. Karena sifatnya yang mudah basi, ia harus dimuat sesegera mungkin.

2. Foto *Features*

Foto *features* adalah sebuah foto yang menyampaikan sesuatu dibalik kerak peristiwa. Karena pembaca masa kini menginginkan kedalaman agar mereka mampu mengetahui dan memahami cerita yang ada di balik setiap peristiwa. Dan kekuatan utama foto *features* adalah kesan yang ditimbulkannya. Ia menancap dibenak karena mampu mempengaruhi emosi dan lebih memberi ruang kepada pembaca untuk memaknai foto jurnalistik secara konotatif. Sangat berbeda dengan karakter foto spot, foto *features* yang mengedepankan sisi *human interest*. Ia bisa dimuat beberapa hari setelah peristiwa terjadi.



Gambar 2. 9. Contoh foto spot news saat Bonek menumpang truk

Sumber: Sholihuddin, 1995

3. Foto *Sport* Jurnalistik

foto olahraga harus menguasai aturan olahraga yang diliputnya. Ia harus menghafal banyak istilah. Banyak jurnalis foto senior menganggap memotret olahraga perlu spesialisasi. Ia hendaknya adalah jurnalis foto yang bekerja untuk satu desk, tidak sekaligus

mengerjakan isu-isu kota, fashion, ekonomi, dan seterusnya. Selain itu, kemampuan untuk memahami alur pertandingan dan momen-momen puncak hanya bisa dicapai jika jurnalis memotret olahraga secara intens. Foto olahraga dapat berupa foto spot atau features.



Gambar 2. 10. Contoh-contoh foto *Sport* jurnalistik
Sumber: Persebaya.id

4. Foto *Story*

Foto tunggal (*single*) yang disertai caption adalah kesatuan foto jurnalistik yang selalu kita jumpai di surat kabar. Selain foto tunggal, ada bentuk penyampaian foto jurnalistik berupa foto cerita (*photo story/picture story*) yang lebih memunculkan keutuhan cerita dan detail. Foto cerita surat kabar bisa berupa foto beruntun empat foto atau lebih.

Bentuk kedua berupa susunan foto dengan pendekatan *features* yang sama sekali berbeda antara foto satu dan lainnya, namun tetap berada dalam satu konteks. Jenis foto cerita kedua ini biasanya memiliki kedalaman dan membutuhkan waktu penggarapan yang

lebih lama serta memuat rangkaian teks yang lebih panjang. Biasanya sebelum memotret, jurnalis foto memiliki gambaran penyajian foto.

Pada surat kabar, penyajian foto cerita untuk satu halaman memiliki pakem satu foto *key photography* sebagai subjek utama, dicetak paling besar dan dominan, kemudian foto-foto lain yang lebih kecil. Foto utama bisa saja menampilkan emosi manusia, *mood*, atau foto adegan yang mewakili keseluruhan cerita. Foto cerita pada surat kabar ialah satu paket antara foto, *layout*, dan teks. Foto-fotonya ditampilkan secara *long*, *medium* dan *close*. Namun, sejatinya foto cerita di level internasional lebih beragam. Bentuk penyajian foto cerita adalah *Descriptive*, *Narative* dan *Photo Essay*.

2.3.5. Teori Tentang Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah gambar yang dikerjakan khusus untuk menyertai teks tercetak untuk memperkuat arti atau menambah efek dari suatu kalimat. Corak atau bentuk ilustrasi terbagi menjadi 6 macam (Tanudjaja, 2002):

1. Corak ilustrasi realistik, yaitu corak ilustrasi yang menggambarkan secara nyata wujud obyek yang ditangkap oleh indra penglihatan, serta menggambarkan secara nyata cerita isi suatu naskah yang disertainya.
2. Corak ilustrasi dekoratif, yaitu ilustrasi yang bentuk-bentuk visualnya terletak pada permainan unsur-unsur garis, bidang, warna dan komposisi yang dalam hasil keseluruhannya tetap bersifat datar (*flat*).
3. Corak ilustrasi kartunal, adalah ilustrasi yang menggunakan bentuk-bentuk jenaka atau bentuk-bentuk realis yang mengalami perubahan atau distorsi.
4. Corak ilustrasi ekspresionistik, yaitu jenis ilustrasi yang mengutamakan kebebasan berekspresi dalam membuat karya ilustrasi, dari sifat bebas tersebut menimbulkan obyek-obyek yang bebas pula.
5. Corak ilustrasi surealistik, yaitu corak ilustrasi yang menggambarkan khayalan atau mimpi, tidak jelas batas antara kenyataan dengan angan-angan.

6. Corak ilustrasi absurd, yaitu corak ilustrasi yang menggambarkan wujud-wujud yang tidak masuk akal atau aneh untuk kepentingan naskah yang disertainya.



Gambar 2. 11. Contoh perjalanan ilustrasi logo Bonek
Sumber: Magenta, 2018

Terdapat berbagai jenis gaya ilustrasi yang dapat digunakan. Salah satunya adalah semi-realis. Gaya ilustrasi semi-realis cenderung lebih tidak kaku dan dapat dieksplorasi dengan banyak teknik, serta tidak terlalu banyak membuang detail objek yang digambar. Sebagai visualisasi konten pada bagian halaman “ikilo lagune Bonek”, gaya tersebut juga diambil dari ilustrasi logo ndas mangap karya Mister Muhtar dari Jawa Pos yang setiap hari muncul pada halaman yang mengangkat berita tentang Persebaya maupun Bonek. Logo yang muncul pada tahun 1980-an itu awalnya tidak berwarna dan menggunakan warna hitam putih saja. Namun seiring dengan perkembangan zaman, pada tahun 1990-an logo tersebut mulai diubah dari mulai bentuk hingga penambahan warnanya karena pada masa tersebut sudah bisa mencetak koran dengan output berwarna. Hingga pada tahun 2005 logo tersebut diperbaiki lagi oleh Boediono yang berasal dari Jawa Pos untuk menjadikan logo ndas mangap lebih karismatik dan hidup sampai sekarang.

2.3.6. Teori Tentang Warna

Warna adalah (Pramadipta, 2018) salah satu dari yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih mempunyai daya tarik pada emosi daripada akal. Warna merupakan unsur desain yang pertama kali membuat orang tertarik karena indera manusia lebih cepat dan mudah menerimanya. Dampak

psikologis warna terhadap manusia dapat dipengaruhi dari berbagai macam aspek, seperti pancaindera, budaya, dan lain-lain.



Gambar 2. 12. Palet warna dominan pada buku
Sumber: Magenta, 2018

- Merah

(+) Keberanian, kenyamanan, kecantikan, darah, natal, energi, antusias, menggembarakan, panas, cinta, passion, kekuasaan, pengorbanan.

(-) Agresif, marah, pertarungan, kekejaman, bahaya, kematian, kegagalan, kelaparan, keabadian, keburukan, berhenti.

- Kuning

(+) Intelektual, kebijaksanaan, optimis, idealis, hangat, menyenangkan, kegembiraan, persahabatan, harapan, imajinasi, kebahagiaan, keingintahuan, spiritual, pencerahan.

(-) kecemburuan, pengecut, kebohongan, peringatam, kelemahan, duka, kecemburuan.

- Biru

(+) Pengetahuan, kesejukan, kedamaian, maskulin, perenungan, keyakinan, kesetiaan, keadilan, keluasan, intelligence, spiritual, ketenangan, kebersihan, keamanan, bawah sadar, kekuasaan, percaya diri, teknologi, kesuksesan.

(-) Depresi, apatis, dingin, lepas, asusila, kuno, kebingungan, dominan.

- Hijau

(+) Kesuburan, uang, kebahagiaan, pertumbuhan, penyembuhan, kesuksesan, alam, harmoni, kejujuran, masa muda, kebersihan, kedamaian, seimbang, menenangkan, melimpah, kepercayaan.

(-) Tamak, kecemburuan, mual, racun, lapuk, sakit, tidak berpengalaman.

- Ungu

(+) Kemewahan, imajinasi, kebijaksanaan, kecanggihan, pangkat, bangsawan, inspirasi, kekayaan, spiritual, ritual, renungan, tidak sadar, inspirasi, sensitif, kemakmuran.

(-) Berlebihan, kegilaan, kekejaman, kesombongan, ketidakdewasaan, berkabung, indulgensi, eksentrik, keegoisan.

- Orange

(+) kreatifitas, sosial, aktifitas, keunikan, energi, stimulasi, keramahan, kesehatan, riang, optimis, petualangan, membangun, kehangatan, haru.

(-) Berisik, sembrono, flamboyan, kelas rendah, peringatan, tahanan, kasar.

- Hitam

(+) Kekuasaan, wewenang, kecanggihan, elegan, formalitas, martabat, keseriusan, kesendirian, misterius, stylish.

(-) Ketakutan, keburukan, kejahatan, kerahasiaan, penyerahan, berkabung, keberatan, penyesalan, kekosongan, pemberontakan.

- o Putih

(+) Perfection, pernikahan, kebersihan, kebajikan, keringanan, kelembutan, kesucian, kemurnian, kesederhanaan, kebenaran, kedamaian, surga.

(-) Rapuh, terisolasi, kelemahan, penyakit, kekurangan, kebutaan, penderitaan, kematian.

- Abu-abu

(+) Keseimbangan, keamanan, andal, kesopanan, klasik, kedewasaan, intelligence, kebijaksanaan, kepuasan, padat, stabil, menenangkan.

(-) Tidak berkomitmen, tidak pasti, kemurungan, kuno, kebosanan, keraguan, cuaca buruk, kesedihan, depresi, pesimis.

2.4. Studi Eksisting

Banyak buku yang bercerita mengenai perjalanan panjang sebuah klub, namun tidak semua buku tersebut membahas segala hal tentang klub tersebut. Seperti buku yang berjudul “Alex Ferguson: *My Autobiography*” bercerita tentang sejarah panjang seorang pelatih klub sepak bola ternama di Inggris yaitu Manchester United, ada juga buku yang membahas perjalanan supporter suatu klub, dan ada juga sebuah buku yang membahas mengenai Liga sepak bola yang ada pada suatu Negara.

2.4.1. Studi Eksisting Media Digital

a. Website Emosi Jiwaku



Gambar 2. 13. Laman website Emosi Jiwaku

Sumber: Magenta, 2018

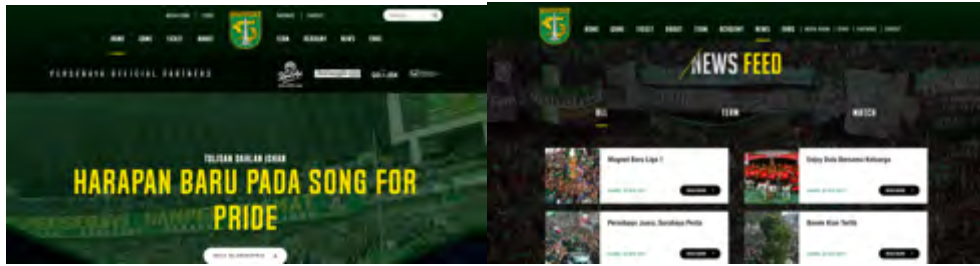
Website	: Emosijiwaku.com
Pemimpin Redaksi	: Iwan Iwe
Wakil Pemimpin Redaksi	: Bimantoro

IT	: Enril Fahmi
Penulis	: Ervan Tria, Ryan Aldiansyah
Fotografer	: Joko Kristiono
Kartunis	: Bambang Jmbg
Redaksi	: CV. Brandigi Media Komunikasi
Tahun Berdiri	: 2015
Total Halaman Dibaca	: 9.550.253 kali
Rata-rata Usia Pembaca	: 25-34 tahun

Emosijiwaku.com adalah sebuah website berita terpercaya dan terkini tentang Persebaya dan Bonek. Emosijiwaku.com berada di bawah manajemen CV. Brandigi Media Komunikasi, kantor redaksinya berada di Kota Surabaya. Semua berita dan opini di website Emosijiwaku.com berasal dari Bonek dan orang-orang yang mencintai Persebaya. Redaksi Emosijiwaku.com menerima tulisan-tulisan tentang Persebaya dan Bonek, kemudian tulisan akan masuk proses penyuntingan sebelum dimuat di website. Emosijiwaku.com memuat beberapa konten didalamnya yang dapat dipilih sendiri oleh pembaca. Berikut adalah konten-konten yang terdapat dalam website Emosijiwaku.com:

- Home
- Berita
- EJ Sharing
- Kartun
- Jadwal dan Hasil
- EJ Member

b. Website *Official* Persebaya



Gambar 2. 14. Laman website Persebaya Surabaya

Sumber: Magenta, 2018





Website	: Persebaya.id
Pemimpin Redaksi	: Jawa Pos
IT	: Redaksi Jawa Pos
Penulis	: Redaksi Jawa Pos
Fotografer	: Redaksi Jawa Pos
Tahun Berdiri	: 2017

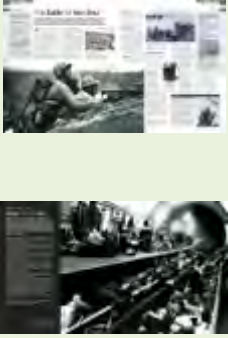



Persebaya.id merupakan website resmi dari tim Persebaya Surabaya yang dikelola oleh Jawa Pos. Presiden klub, Azrul Ananda, mengungkapkan bahwa akan terus mengembangkan situs ini, membuatnya semakin baik lagi untuk memuaskan kebutuhan dan harapan semua pihak yang mendukung Persebaya Surabaya. Azrul juga berharap situs ini menjadi jendela bagi dunia untuk melihat dan mengagumi kesuksesan Persebaya. Website yang berdiri pada tahun 2017 ini memuat beberapa konten didalamnya yang dapat dipilih sendiri oleh pembaca. Berikut adalah konten-konten yang terdapat dalam website persebaya.id :





- Home
- Game
- Ticket
- About
- Team
- Academy
- News
- Fans

2.4.2. Studi Eksisting Media Cetak

Studi Eksisting				
Judul	 <p><i>World War II: The Definitive Visual History from Blitzkrieg to the Atom Bomb</i></p>	 <p><i>The Official Liverpool FC Illustrated Encyclopedia</i></p>	 <p><i>Dogways Magazine</i> (majalah bagi para skateboarder)</p>	 <p>Sejarah Gerakan Kiri Indonesia, untuk pemula</p>
Bahasa Penulisan	Formal	Semi-formal	Informal	Semi-formal
Konten	Menceritakan sejarah perang dunia kedua secara mendetail.	Menceritakan sejarah klub sepak bola, Liverpool FC, dari awal kemunculannya hingga pada tahun 2015-an	Majalah untuk para skateboarder- skateboarder. Membahas berbagai masalah di lingkup skateboarder itu sendiri dari mulai gaya berpakaian, sepatu, acara-acara atau lomba-lomba, hingga profil seorang skateboarder.	Buku yang menjelaskan gerakan kiri di Indonesia untuk pemula yang belum mengetahui sejarah tersebut dengan bantuan

				visual, membuat buku ini mudah dipahami.
Layout	 <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan sistem empat <i>grid</i>. • Menggunakan <i>layout</i> yang padat, dengan teks dan foto. 	 <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan sistem tiga <i>grid</i> hampir pada seluruh halamannya. • Menggunakan <i>layout</i> yang padat dengan teks dan gambar pendukung. 	 <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan sistem satu <i>grid</i> dan dua <i>grid</i> pada setiap halamannya. • Menggunakan <i>layout</i> yang padat dengan foto, dan sedikit mengandung teks. 	 <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan sistem satu <i>grid</i>. • Menggunakan <i>layout</i> seimbang antara teks dan visual.

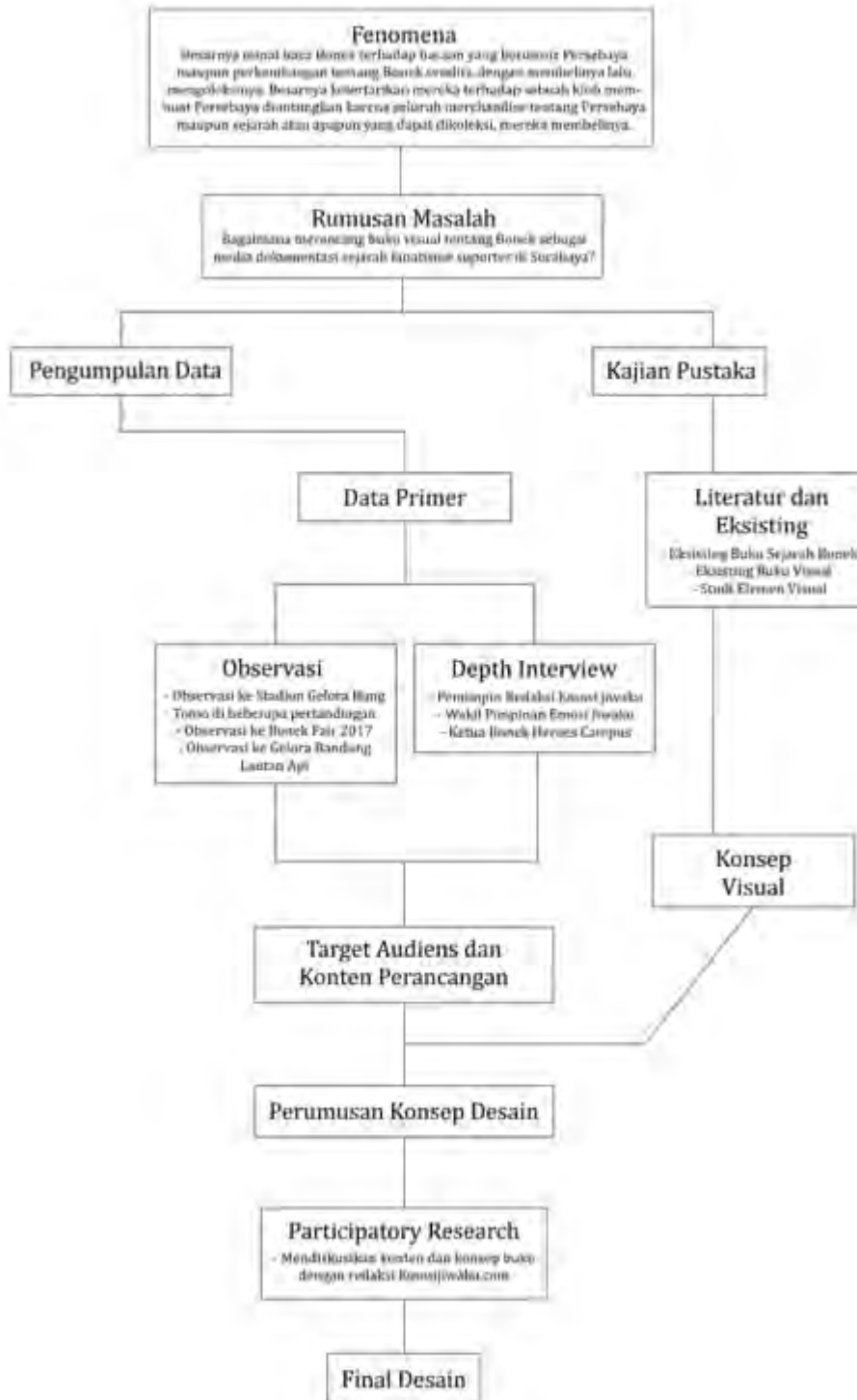
<p>Visualisasi</p>	 <p>Menggunakan fotografi seluruhnya pada setiap halaman sebagai pendukung teks</p>	 <p>Menggunakan fotografi hampir keseluruhan halamannya. Terdapat beberapa ilustrasi pada bagian foto-foto pemain lama yang tidak terdokumentasikan.</p>	 <p>Memakai foto sebagai visualisasinya dengan peletakan foto yang cenderung berantakan/tidak teratur. Pada bagian setiap halaman <i>Editorial</i>, visualisasi dijelaskan dengan teknik <i>outline</i> ilustrasi</p>	 <p>Menggunakan visualisasi dengan gaya desain ilustrasi hitam putih pada setiap halamannya untuk mendukung teks isi yang berada pada buku tersebut.</p>
--------------------	--	---	---	---

<p>Tipografi</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • <i>Heading</i> menggunakan tipe huruf <i>sans-serif</i> • <i>Sub-Heading</i> menggunakan tipe huruf <i>sans-serif</i> • <i>Body text</i> menggunakan tipe huruf <i>serif</i> 	 <ul style="list-style-type: none"> • <i>Heading</i> menggunakan tipe huruf <i>sans-serif</i> • <i>Sub-Heading</i> menggunakan tipe huruf <i>sans-serif</i> • <i>Body text</i> menggunakan tipe huruf <i>sans-serif</i> 	 <ul style="list-style-type: none"> • <i>Heading</i> menggunakan tipe huruf <i>Calligraphy</i> atau <i>hand-written</i> demi mendapatkan kesan untuk pembacanya. • <i>Sub-Heading</i> menggunakan tipe huruf <i>sans-serif</i> • <i>Body text</i> menggunakan tipe huruf <i>sans-serif</i> 	 <ul style="list-style-type: none"> • <i>Heading</i> menggunakan tipe huruf <i>sans-serif</i> • <i>Sub-Heading</i> menggunakan tipe huruf <i>sans-serif</i> • <i>Body text</i> menggunakan tipe huruf <i>sans-serif</i>
------------------	--	---	---	---

Warna	Dominan dengan warna hitam (pada warna teks), putih, abu-abu, dan hijau army (pada warna judul dan caption).	Dominan dengan warna merah sebagai warna idenitas klub Liverpool. Pada bagian background sedikit berwarna abu-abu. Pada bagian judul dan body text berwarna hitam.	Hampir pada seluruh halamannya hanya mengandung warna hitam dan putih (grayscale) tak terkecuali pada bagian teks. Hanya pada bagian-bagian halaman tertentu saja yang mengandung warna.	Keseluruhan halaman berwarna hitam putih baik mulai dari ilustrasi, teks pendukung, judul dan caption pada buku.
-------	--	--	--	--

Tabel 2. 1. Studi Eksisting Media Cetak
(Sumber: Magenta, 2018)

BAB III METODE PENELITIAN



Bagan 3. 1. Metode Penelitian Desain
 Sumber: Magenta, 2018

3.1. Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam perancangan ini adalah gabungan dari metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, yaitu:

1. Tahap Perumusan Masalah

Sebuah rumusan masalah didapatkan dari fenomena budaya yang terjadi pada masyarakat Surabaya. Tradisi turun temurun mendukung tim kebanggaan ini akhirnya menjadi kebudayaan di Indonesia dalam merayakan sepak bola. Rumusan masalah tersebut adalah “Bagaimana Merancang Buku Visual Bonek Sebagai Dokumentasi Sejarah Fanatisme Suporter Militan di Surabaya?”

2. Tahap Pengumpulan Data

- Data Primer

Data primer didapatkan melalui metode Etnografi desain dengan teknik observasi, *depth interview* serta kuesioner. Pengumpulan data melalui riset ini untuk mengetahui siapakah target pembaca, kebutuhan pembaca agar perancangan ini tepat sasaran serta mendapatkan data foto dari masa ke masa untuk memberikan bukti visual.

- Data Sekunder

Data sekunder juga didapatkan dari studi literatur dengan mengumpulkan informasi dari buku, media massa maupun internet untuk memperoleh data sekunder seperti konten perancangan. Selain memperoleh data tersebut, studi literatur juga digunakan untuk mendapatkan acuan dalam mengelola elemen visual pada buku.

3. Tahap Analisa Data

Data-data yang terkumpul kemudian dianalisa lebih mendalam dan diolah menjadi informasi agar perancangan dapat diterima dan sesuai dengan kebutuhan target pembaca.

4. Tahap Pengambilan Keputusan

Pada tahap ini segala proses desain yang dilakukan dalam perancangan akan diputuskan. Hasil analisa data akan digunakan sebagai acuan perancangan agar menghasilkan solusi desain yang tepat dan sesuai.

3.2. Teknik Sampling

Teknik sampling digunakan untuk mengetahui sasaran yang tepat pada perancangan serta mengetahui konten perancangan yang sesuai dengan karakteristik target pembaca. Kesesuaian konten perancangan dengan target pembaca meliputi dari tampilan visual sampai tingkat pemahaman materi. Survei dilakukan dengan metode observasi dan depth interview.

3.2.1. Populasi

a. Segmentasi Demografis

Segmentasi demografis perancangan ini adalah pendukung klub sepak bola Persebaya Surabaya yang berusia 18-34 tahun, karena pada usia ini pembaca sudah memiliki penghasilan. Seorang pendukung setia terutama Bonek, memiliki rasa bangga saat mendukung kesebelasannya bertanding. Mereka rela menyisihkan uang untuk membeli tiket setiap pertandingan dengan kisaran harga 50.000 sampai 250.000. Harga tersebut belum termasuk biaya sepenuhnya jika seorang suporter menonton pertandingan di luar Surabaya, hal-hal yang diperhitungkan seperti uang makan, uang transportasi dan uang menginap. Semua hal tersebut didasari rasa cinta mereka terhadap klub kesayangannya hingga nekat dan berani melakukan apapun, karena bagi mereka Persebaya adalah panggilan jiwa. Selain itu, berdasarkan data observasi dan wawancara dengan Bonek, mayoritas pendukung Persebaya adalah laki-laki.

Buku visual sejarah Bonek ini mendokumentasikan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada ruang lingkup pendukung *Bajul Ijo* itu, seperti tragedi-tragedi kelam yang lalu, sehingga sejarah tersebut dapat menjadi pembelajaran agar Bonek di era modern ini lebih dewasa dan lebih baik.

b. Segmentasi Geografis

Konten yang ada pada buku perancangan adalah tentang sejarah Bonek diawal kemunculannya hingga sekarang, sehingga target utama pembaca buku ini terdapat di kota Surabaya. Namun terdapat juga Bonek perantauan di luar Surabaya, karena mereka memiliki komunitas tersendiri di kota-kota besar baik di Jawa maupun luar Jawa seperti Malang, Jakarta,

Jogjakarta, Jayapura, Denpasar dan hampir di setiap kota di Indonesia. Untuk mempermudah penelitian dalam perancangan ini, populasi dibatasi pada masyarakat yang tinggal di Kota Surabaya (Kota asal lahirnya Bonek).

c. Segmentasi Psikografis

Segmentasi psikografis pada perancangan ini adalah seorang pendukung klub Persebaya yang memiliki rasa ingin tahu dan minat dalam melestarikan sejarah subkultur asli Surabaya. Selain itu mereka juga yang suka membaca buku baik yang hanya mengandung teks maupun buku visual, serta mempunyai kesetiaan tinggi terhadap Persebaya yang rela berjuang sebagai pemain ke-duabelas bagi tim kesayangannya baik ketika suka dan duka.

3.3. Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data primer dan sekunder.

3.3.1. Primer

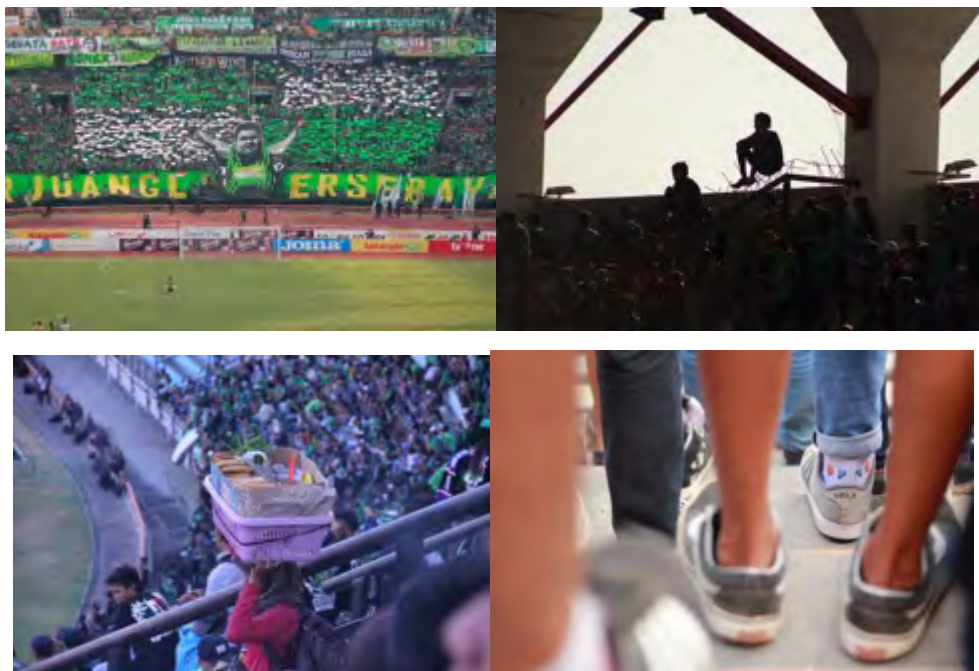
a. Observasi

1. Stadion Gelora Bung Tomo (sisi tribun)

Stadion Gelora Bung Tomo merupakan kandang bagi Persebaya Surabaya yang berkapasitas 75.000 penonton, rata-rata penonton yang hadir di setiap pertandingan kandang sekitar 35.000. Stadion ini juga sebagai tempat para penggemar Persebaya berkumpul dan mendukung. Penulis melakukan riset etnografi ditengah-tengah Bonek yang ada di tribun utara, riset di lokasi ini bertujuan untuk mengetahui perilaku para suporter sepanjang pertandingan, baik sebelum pertandingan hingga sesudah pertandingan.

Gelora Bung Tomo juga memiliki penjagaan yang ketat sebelum masuk ke dalam stadion, seperti korek api, botol air mineral, kembang api atau *flare*, hingga tiket pertandingan yang diperiksa dua kali menggunakan alat *scan* dan manual. Tidak seperti stadion-stadion lain yang menjadi tempat riset penulis yang cenderung lengah dan lalai dalam mengantisipasi hal tersebut. Laga kandang Persebaya adalah yang dinanti nanti oleh

masyarakat Surabaya, tidak terkecuali para suami yang membawa istri serta anak mereka untuk menikmati pertandingan. Pasca Persebaya kembali, Bonek lebih belajar mengerti tentang hal-hal yang merugikan klub seperti menyalakan *flare* saat pertandingan, tidak membeli tiket, berbuat anarkis hingga merusak stadion, hal tersebut akan membebani Persebaya dari segi finansial. Selain sebagai sarana untuk melihat perilaku para penonton, riset etnografi ini juga digunakan sebagai konten perancangan buku visual sejarah Bonek.



Gambar 3. 1. Hasil riset foto di sisi tribun Gelora Bung Tomo
Sumber: Magenta, 2018

2. Stadion Gelora Bung Tomo (sisi lapangan)

Riset juga dilakukan penulis di lapangan atau dibawah tribun utara untuk mengetahui perilaku suporter lebih jelas lagi melalui sudut pandang reporter-reporter resmi maupun pemain. Pada awal pertandingan, Bonek di bagian tribun utara membuat sebuah koreo yang bertuliskan KHGK (Kami Haus Gol Kamu) dan menyanyikan lagu-lagu kebanggaan yang dimiliki Bonek. Atmosfer pertandingan saat itu benar-benar meriah hingga suara dari lagu-lagu yang dinyanyikan oleh Bonek menggema ke seluruh sisi stadion.

Beberapa Bonek tidak bisa masuk kedalam stadion dan akibatnya kekecewaan mereka berbuah anarkis dengan membakar lahan kosong diluar stadion yang penuh dengan rumput-rumput kering, sehingga asap yang ditimbulkan pada kejadian tersebut masuk kedalam stadion saat pertandingan masih berlangsung. Dampaknya, wasit pertandingan saat itu langsung menghentikan pertandingan untuk beberapa menit sampai asap kebakaran benar-benar hilang dan tidak mengganggu jalannya pertandingan.

Sementara Bonek yang berada didalam stadion lebih tertib dan selalu menyanyikan lagu-lagu untuk membakar semangat pemain tanpa ada lagu-lagu rasis yang terucap. Hal tersebut membuat Bonek lebih kreatif dalam mendukung Persebaya.



Gambar 3. 2. Hasil riset foto di sisi bawah tribun Gelora Bung Tomo

Sumber: Magenta, 2018

3. Stadion Jember *Sport Garden*

Penulis juga melakukan riset di salah satu stadion kebanggaan Jember, Jawa Timur. Pada laga ini, mayoritas Bonek berangkat bersama-sama di satu titik kumpul sepanjang jalan Ahmad Yani Surabaya pada pukul 2 malam. Sekitar 5.000 lebih Bonek menyewa bus untuk berangkat menuju Jember, tak jarang juga yang menggunakan mobil pribadi dan sepeda motor. Beberapa Bonek yang tak terfasilitasi, memilih untuk berangkat dengan cara estafet atau lebih umumnya *nggandol*.

Sesampainya di lokasi, terjadi kerusuhan luar biasa yang membuat beberapa pendukung Persebaya luka parah akibat lemparan batu maupun tusukan benda tajam. Aksi ini adalah buntut dendam berkepanjangan antara Bonek dan salah satu perguruan silat terbesar di Indonesia. Suasana mencekam sepanjang pertandingan tak terhindarkan hingga akhir laga. Meskipun dalam kondisi terdesak dan terguyur hujan, Bonek tetap berani menghadapi pelaku kerusuhan tanpa rasa takut.

Sempat terdengar Kapolres Jember menghimbau Bonek melalui *broadcast* stadion untuk melepaskan atribut mereka saat usai pertandingan hingga perjalanan pulang sampai Surabaya. Namun Kusworo Wibowo yang menjabat Kapolres Jember tersebut malah terkaget karena Bonek malah bernyanyi lantang. Secara tidak langsung nyanyian tersebut memiliki arti bahwa Bonek tak mau melepas identitas mereka, tak peduli apa yang terjadi, mereka akan berani menghadapi situasi yang akan terjadi sesuai pertandingan.

Laga yang selesai pukul 17:00 itu berakhir imbang dan Bonek harus siap-siap merasakan perjalanan pulang yang panjang. Polisi setempat memberikan perlindungan terhadap Bonek dengan mengawal rombongan hingga Probolinggo, namun pendukung Bajul Ijo itu sempat tertahan diluar stadion akibat dikepung oleh oknum-oknum pendekar hingga pukul 21:00. Meskipun sempat terjadi gesekan-gesekan ringan, akhirnya Bonek dapat pulang dengan selamat sampai Surabaya.





Gambar 3. 3. Hasil riset foto di Stadion Jember Sport Garden
Sumber: Magenta, 2018

4. Stadion Gelora Bandung Lautan Api

Pertandingan yang ditunggu-tunggu musim ini terjadi, Persebaya memperebutkan tempat terhormat di Liga2 yaitu sebagai Juara Umum menghadapi PSMS Medan. Meskipun Persebaya memiliki tujuan yang sudah tercapai untuk lolos ke Liga1, ambisi tersebut belum sepenuhnya sempurna tanpa gelar Juara. Penulis melakukan riset dua kali menuju Bandung ketika partai perempat final dan final dengan menaiki transportasi kereta api.

Total sekitar 23.000 penonton memadati stadion Gelora Bandung Lautan Api pada saat itu, nyanyian dari para Bonek sudah mulai memeriahkan suasana stadion 1 jam sebelum pertandingan. Mereka berbondong-bondong menuju Bandung dari asalnya masing-masing, mayoritas Bonek menggunakan kereta api untuk sampai di Bandung, banyak juga yang memilih untuk lebih cepat dengan menggunakan pesawat terbang.

Sementara Bonek yang tidak mendapatkan tiket kereta api maupun pesawat harus rela menuju Bandung menaiki bus, yang paling disayangkan adalah para Bonek yang masih mempertahankan budaya estafet atau yang lebih dikenal menumpang kendaraan-kendaraan hingga sampai tujuan. Bonek Estafet ini sering dijumpai pada saat Persebaya melakukan laga

tandang, perilaku tersebut muncul karena mereka ingin hadir untuk mendukung Persebaya namun biaya yang mereka miliki tidak cukup untuk akomodasi mereka ke tujuan.



Gambar 3. 4. Hasil riset foto di Gelora Bandung Lautan Api

Sumber: Magenta, 2018

5. Bonek Fair

Bonek fair merupakan ajang kreatifitas yang ditujukan bagi penggemar Persebaya. Banyak ragam acara yang ditampilkan antara lain final lomba cipta anthem Persebaya, demo mural, *food bazaar*, *clothing bazaar*, Kontes fotografi, *chant class*, *talk show*, lomba mewarnai untuk Bonek cilik, dan *drone fun fly show*.

Acara ini dihadiri oleh semua kalangan usia dari anak-anak hingga orang tua, disini mahasiswa mengambil peran untuk bisa berpartisipasi dalam acara, beberapa komunitas berkumpul salah satunya adalah Bonek Campus. Komunitas tersebut pernah membuat mahakarya “History of Persebaya” dan berlangsung meriah

Pintu yang dibuka pukul 15:00 WIB itu langsung dipenuhi Bonek yang ingin berpartisipasi dalam acara tahunan tersebut, mereka meramaikan acara ini sekaligus memberitahu masyarakat bahwa Bonek kini tidak seperti dulu. Bonek sendiri tertarik dengan apapun tentang Persebaya seperti acara ini contohnya, mereka tidak menonton pertandingan sepak bola, mereka tidak membeli tiket untuk masuk stadion namun tetap bernyanyi layaknya sebuah pertandingan. Lebih dari 12.000 pengunjung hadir dalam acara yang diadakan sponsor utama Persebaya itu.

Bonek Fair juga memiliki *booth* mengenai sejarah Persebaya, didalam *booth* tersebut terdapat bukti-bukti sejarah seperti Buku, atribut pertama yang digunakan oleh Bonek dari mulai syal, topi, kaos, bendera, Koran tempo dulu dan bukti sejarah lainnya.



Gambar 3. 5. Hasil riset foto di acara tahunan Bonek Fair

Sumber: Magenta, 2018

b. *Depth Interview*

1. Redaksi Emosi Jiwaku

Emosi Jiwaku adalah salah satu portal berita media digital terpercaya dalam menyampaikan informasi mengenai Persebaya maupun Bonek. Menurut pemimpin redaksi dari Emosi Jiwaku, Bonek adalah target market yang sangat besar karena ketertarikan mereka dengan budaya asli Surabaya ini, maka sesuatu apapun seperti *jersey*, tiket pertandingan, artikel berita pertandingan, dan hal hal kecil lainnya tentang sepak bola Surabaya akan diminati Bonek.

Ketertarikan Bonek akan bacaan terlihat dari jumlah pengunjung website Emosijiwaku.com selama dua tahun terakhir (2015-2017), kalangan usia Bonek yang haus informasi ini juga terlihat pada grafik perkembangan website *Emosijiwaku.com*. Riset yang dilakukan penulis pada Emosi Jiwaku ini bertujuan untuk mengetahui jumlah pembaca website tersebut, bertukar pikiran mengenai konten perancangan buku visual sejarah Bonek, serta memperoleh data konten berupa foto dari salah satu fotografer mereka. Selain itu, untuk mengetahui hal-hal apa saja yang rawan untuk ditampilkan pada ruang lingkup Bonek itu sendiri. Inti dari pertanyaan yang akan ditanyakan adalah sebagai berikut:

- Asal muasal berdirinya website Emosi Jiwaku disaat Persebaya masih tertidur
- Alasan memilih website sebagai penyampai berita tentang Persebaya dan Bonek
- Jumlah total pembaca website Emosi Jiwaku selama dua tahun
- Konten yang cocok dan pas untuk perancangan buku visual sejarah Bonek
- Kajian tentang Bonek dan rivalitas antara pendukung supporter sepak bola

2. Oryza Ardyansyah Wirawan (Penulis buku *Imagine Persebaya*)

Depth Interview dengan Oryza Ardyansyah Wirawan sebagai penulis buku ini bertujuan untuk mengetahui apa saja hal-hal mendasar dalam membuat sebuah buku, seperti halnya latar belakang membuat buku tersebut

serta alasan memilih buku sebagai media penyampaiannya. Inti dari pertanyaan yang akan ditanyakan adalah sebagai berikut:

- Latar belakang membuat buku tentang Persebaya
- Alasan memilih Buku sebagai media penyampaian

3. Pemerhati Sejarah Persebaya

Pemerhati Sejarah Persebaya (PSP) adalah sebuah komunitas besar yang dimiliki oleh Bonek. Komunitas yang mengabadikan sejarah-sejarah yang dialami Persebaya dan Bonek baik foto maupun artikel pengalaman pribadi itu beranggotakan 40.000 orang.

Depth Interview yang dilakukan pada Pemerhati Sejarah Persebaya ini bertujuan untuk memperoleh foto-foto sejarah sebagai konten perancangan buku visual sejarah Bonek. Beberapa foto yang tak pernah dipublikasikan oleh PSP diberikan penulis untuk diolah kembali.

4. Bonek *Heroes Campus*

Depth Interview dengan mantan ketua komunitas Bonek *Heroes Campus* (BHC). Komunitas asal Institut Teknologi Sepuluh Nopember ini, adalah salah satu komunitas mahasiswa terbesar di Surabaya. Wawancara dilakukan guna mengetahui hal sebenarnya yang terjadi pada peristiwa Arapagani (Arogansi Aparat Tiga Juni), serta lebih mengetahui lebih jauh tentang sikap-sikap Bonek dalam berpenampilan. Inti dari pertanyaan yang akan ditanyakan adalah sebagai berikut:

- Cerita tentang tragedi Arapagani (Arogansi Aparat Tiga Juni)
- Kajian tentang penampilan Bonek

5. Bonek (umum)

Depth Interview dilakukan pada pendukung Persebaya secara umum guna mengetahui alasan mereka mendukung Persebaya, hingga rela menghabiskan uang demi menonton pertandingan baik di kandang maupun menempuh jarak puluhan saat partai tandang diluar Surabaya. Inti dari pertanyaan yang akan ditanyakan adalah sebagai berikut:

- Alasan melihat partai tandang Persebaya
- Alasan tak pernah absen melihat Persebaya di kandang

c. Kuesioner

Penulis membuat riset singkat melalui kuesioner Google Form dengan total 409 jumlah responden yang berpartisipasi. Kuesioner ini bertujuan untuk lebih mengetahui identitas Bonek, segmentasi Bonek dan ketertarikan mereka dalam membaca guna mendukung perancangan buku visual sejarah Bonek.

Kuesioner online ini disebarakan melalui grup-grup *chatting* dan *social media* komunitas Bonek yang sudah lama berdiri, seperti Bonek Revolution, Bonek Writer Forum, serta Pemerhati Sejarah Persebaya. Dari *link* yang dibagikan oleh penulis, dalam kurun waktu 3 hari saja, sebanyak 409 responden berpartisipasi dalam mengisi kuesioner online tersebut.

Berikut adalah list hasil kuesioner yang dilakukan oleh penulis.

- Berdasarkan data berikut, “Bonek” rata-rata berusia remaja dan dewasa muda, yaitu 16 hingga 25 tahun. (Dari total 401 responden, penetrasi terbanyak pada usia 21-25 tahun sejumlah 35.9%, disusul oleh usia 16-20 tahun sebanyak 22.2%, usia 31-35 tahun sebanyak 16.7%, usia 26-30 tahun sebanyak 14.2%, dan sisanya berusia 36 tahun ke atas).
- Mayoritas “Bonek” merupakan laki-laki. (Dari total 397 reponden, 89.4% orang berjenis kelamin laki-laki, dan sisanya sejumlah 10.6% berjenis kelamin perempuan).
- Pendidikan terakhir “Bonek” rata-rata adalah tingkat SMA/SMK. (Dari total 399 reponden, 52.9% orang berpendidikan terakhir pada tingkat SMA/SMK, 30.8% orang adalah S1, dan sisanya merupakan tingkat Diploma dan S2).
- Mayoritas “Bonek” merupakan orang-orang pekerja. (Dari total 381 responden, 38.3% orang bekerja sebagai karyawan perusahaan, 21% merupakan mahasiswa, 17.3% merupakan wiraswasta, 7.6% merupakan guru PNS dan sisanya merupakan pelajar dan lainnya).
- Rata-rata pendapatan “Bonek” adalah mulai dari Rp 0 hingga Rp 4.000.000. (Dari total 383 responden, 38.9% orang berpendapatan Rp 0 – Rp 2.000.000, disusul dengan perbedaan tipis 34.7% orang

berpendapatan Rp 2.000.000 – Rp 4.000.000, 16.2% orang berpendapatan Rp 4.000.000 – Rp 6.000.000, dan sisanya berpendapatan Rp 6.000.000 ke atas.

- Ketika waktu luang, “Bonek” kebanyakan melakukan kegiatan browsing internet. (Dari total 388 reponden, 51.8% browsing internet, sebanyak 14.4% menonton televisi, 11.9% pergi ke tempat hiburan, 10.8%.
- Rata-rata “Bonek” mengandalkan internet jika ingin mencari informasi tentang sesuatu yang mendetail. (Dari 400 responden, 75.5% orang browsing internet, 16.2% bertanya kepada ahlinya, dan kebanyakan sisanya membaca buku dan lainnya).
- Beberapa “Bonek” cukup sering membaca buku. (Dari total 393 reponden, 32.8% orang membaca buku sekitar sebulan sekali, 30.3% orang membaca buku sekitar seminggu sekali, 20.1% orang membaca buku sekitar dua hari sekali, dan sisanya sejumlah 16.8% membaca buku sekitar sehari sekali bahkan lebih).
- Mayoritas “Bonek” minat terhadap jenis buku pengetahuan umum untuk mendapatkan informasi yang mendetail. (Dari total 378 responden, 54.8% orang minat terhadap buku pengetahuan umum, 18.3% minat terhadap majalah, 15.6% orang minat terhadap buku ensiklopedia, dan sisanya membaca novel, al-qur’an, koran, dan lain sebagainya).
- Mayoritas “Bonek” mengetahui sejarah perkembangan Bonek dari dulu hingga sekarang. (Dari total 400 responden, 79.3% orang mengetahui sejarah perkembangan Bonek dari dulu hingga sekarang, sedangkan sisanya sejumlah 20.8% orang tidak mengetahuinya).
- Berdasarkan diagram tersebut, mayoritas “Bonek” cukup mengetahui tentang sejarah perkembangan Bonek, namun tidak mengetahui secara mendetail. (Dari total 399 reponden, sebanyak 251 orang mengetahui berbagai peristiwa yang dialami Bonek, 215 orang mengetahui istilah Bonek, 210 orang mengetahui perilaku

Bonek, 200 orang mengetahui awal mula Bonek, dan 172 orang mengetahui sejarah logo Bonek).

- Menurut “Bonek”, buku sejarah penting untuk generasi mendatang. (Dari total 400 responden, sebanyak 98.8% atau hampir dari 100% orang menyetujui bahwa buku sejarah penting untuk generasi mendatang).
- Mayoritas “Bonek” berminat dengan buku visual yang menceritakan sejarah perkembangan Bonek. (Dari total 401 responden, 97.3% atau hampir 100% orang berminat terhadap perancangan buku visual yang menceritakan tentang sejarah perkembangan Bonek).
- Mayoritas “Bonek” menyukai gaya desain modern seperti majalah Grand Story, National Geographics Indonesia, dan Kinfolk Magazine. (Dari total 388 responden, 50.3% orang memilih majalah Grand Story sebagai gaya desain yang bagus, disusul oleh majalah National Geographic Indonesia sebanyak 49.5% dengan perbedaan tipis, serta 24.5% memilih Kinfolk Magazine, dan sisanya memilih majalah lainnya).
- Kebanyakan “Bonek” merupakan pengguna aktif media sosial, terutama Facebook dan Instagram. (Dari total 398 responden, sebanyak 314 orang aktif pada media sosial Facebook, 276 orang aktif Instagram, YouTube sebanyak 181 orang, Twitter sebanyak 80 orang, dan sisanya sejumlah 16 orang aktif pada media sosial Path).

3.3.2. Sekunder

Penelitian ini juga menggunakan data sekunder untuk mendukung data primer yang diperoleh, serta membantu memberi landasan teori dalam perancangan. Data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, artikel, dan segala bentuk publikasi yang dikeluarkan oleh lembaga atau organisasi terkait.

- Junaedi, Fajar. 2012. Bonek: Komunitas Suporter Pertama dan Terbesar di Indonesia.

- Ardyansyah Wirawan, Oryza. 2015. *Imagined Persebaya: Persebaya, Bonek, dan Sepakbola Indonesia*.
- Sutton, Antony. 2017. *Sepakbola: The Indonesian Way of Life*.
- Soedirman, Basofi. Wignyosoebroto, Soetandyo. Dkk. 1997. *Bonek Berani Karena Bersama*.
- PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia), Komite Eksekutif. 2018. *Kode Disiplin PSSI*.

3.4. Metode Riset Desain

Untuk mendukung perancangan ini, penulis mengambil berbagai literasi dari berbagai media. Jika dibandingkan dengan buku sejarah yang mengangkat tentang sejarah klub sepak bola, penulis belum menemukan buku sejarah mengenai sepak bola yang memiliki elemen visual. Dengan sudah ditemukannya target pembaca yaitu berusia 18-34 tahun, riset desain yang diambil sesuai dengan sifat para pembacanya (Bonek). Mengambil desain-desain dari media cetak seperti majalah maupun buku yang memiliki tema yang berbeda, penulis menemukan gaya desain yang cocok untuk merepresentasi sifat Bonek yang berani dan kuat karena selalu bersama untuk Persebaya.

3.4.1. Visualisasi

Gaya desain yang dipakai dalam perancangan ini adalah merujuk pada desain modern akhir yang berkembang pada saat itu. Beberapa contohnya seperti gaya desain New Typography dan Dadaisme. Dua gaya desain tersebut memiliki penataan letak yang berbeda dari gaya-gaya desain sebelumnya. Gaya tersebut menggunakan teknik media yang telah dipakai oleh gaya-gaya lain seperti 'Foto-montase', 'kolase' dan teknik 'super-impose' yang banyak bermain dengan manipulasi huruf dan gambar.



Gambar 3. 6. Gaya desain Dadaisme
 Sumber: Sunarto, 2013

Teknik kolase dipilih karena sesuai dengan sifat dan paradigma Bonek di mata masyarakat yang memiliki jiwa keberanian, selalu bersama (*crowded*) dan *nekat* khas *arek-arek Suroboyo*. Sifat yang dimiliki Bonek tersebut cocok dengan teknik kolase yang juga dipakai pada gaya desain New Typografi dan Dadaisme, punya sifat penempatan fotografi dalam desain yang lebih jernih dan menjauhi pencampuran elemen yang rumit dan berantakan. Teknik montase juga dilakukan dengan berhati-hati sehingga tetap rapih dan jelas meskipun tidak beraturan.



Gambar 3. 7. Gaya desain New Typography
 Sumber: Sunarto, 2013

Disebutkan juga bahwa kolase menuntut kreativitas dan ide yang lebih sulit dibanding dengan pembuatan karya seni rupa yang lain, karena di dalam pembuatan kolase dituntut untuk memiliki, mencari, dan menemukan bahan yang khusus dan cocok untuk membuat kolase, kemudian bagaimana

cara memadukan antara bahan yang satu dengan bahan yang lainnya. Bahan yang digunakan bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi dan bahan sisa. Potensi kreatif yang sudah dimiliki anak sejak lahir penting untuk dikembangkan melalui pembelajaran yang unik, menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat bereksploratif dan memunculkan ide-ide baru .

Karya kolase dapat dibedakan menjadi beberapa segi, yaitu segi fungsi, matra, corak dan material

- a. Menurut Fungsi
- b. Menurut Matra
- c. Menurut Corak
- d. Menurut Material



Gambar 3. 8. Gaya desain pada buku visual Nyali Wani
Sumber: Magenta, 2018

3.4.2. Warna

Warna yang cocok untuk para pembaca yang mayoritas Bonek adalah warna kebanggan tim nya, yaitu hijau, kuning, hitam serta putih. Sejak pertama kali munculnya nama tersebut, Bonek sudah menjadi supporter pertama di Indonesia yang memakai atribut sesuai dengan warna Persebaya.

Sementara dari riset desain yang sudah dilakukan, penulis memilih

majalah skater “Dogways Magazine” sebagai media yang bisa menyampaikan beritanya dengan gaya khas untuk para pembacanya yaitu skater. Warna monochrome majalah bisa digabungkan dengan warna kebanggaan Bonek serta elemen visual yang akan dibuat.



Gambar 3. 9. Contoh referensi warna

Sumber: (kiri) Dogways Magazine, (kanan) Persebaya Store dan (bawah)

<https://www.behance.net/gallery/61708497/COLLAGES-LAYOUT> (diakses pada 9 Desember 2018)

3.4.3. Fotografi

Teknik fotografi yang digunakan pada perancangan ini adalah teknik sport fotografi. Sport fotografi sendiri membuat banyak kesempatan untuk menangkap citra dramatis yang hidup dari sebuah momen olahraga yang akan dinikmati seumur hidup. Pola warna hidup yang menarik, dan kesempatan menebak yang unik selain menghasilkan sebuah foto beku dari kegiatan olahraga.

Penulis memilih sport fotografi sebagai dasar foto untuk perancangan ini selain karena perancangan yang bertemakan sepak bola, juga karena

antara Bonek dan Persebaya tidak dapat dipisahkan. Dimana laga Persebaya akan digelar, dipastikan ada sosok pendukung bernama Bonek disana.



Gambar 3. 10. Contoh-contoh foto sport jurnalistik
Sumber: Magenta, 2018

3.4.4. Ilustrasi

Sesuai dengan logo Bonek yang sudah ada sejak sekitar tahun 1987-an, penulis mengadaptasi gaya gambar tersebut sesuai dengan yang dillustrasikan oleh Jawa Pos di awal kemunculannya. Logo awal yang dibuat hanya berupa outline dan tanpa warna, karena ketika itu media cetak Koran tidak bisa mencetak beritanya dengan berwarna.



Gambar 3. 11. Contoh perjalanan ilustrasi logo Bonek
Sumber: Magenta, 2018

3.4.5. Tipografi

Sifat pembaca yang memiliki sifat asli Surabaya yang keras, ngotot, ngeyel serta berani, bisa dicerminkan melalui pemilihan font yang akan digunakan dalam perancangan buku visul Nyali Wani. Mengadaptasi dari majalah Dogways yang memiliki target pembaca para skateboarder yang tidak jauh beda dengan sifat para pendukung sepak bola (Bonek) yang susah diatur, berbahaya, dan berani menantang resiko, penulis memilih font tidak jauh berbeda dengan font yang dimiliki oleh *Dogways Magazine*.



Gambar 3. 12. Contoh font yang digunakan Dogways magazine

Sumber: *Dogways Magazine*

3.4.6. Layout

Layout pada Dogways Magazine menggunakan sistem multicolumn grid berisi 4-6 grid dengan pemakaian didominasi pada grid ke-2 hingga ke-6 pada halaman sebelah kiri dan grid ke-1 hingga ke-4 pada halaman sebelah kanan, untuk body text. Sedangkan penempatan ilustrasi fleksibel sesuai dengan prioritas konten yang akan ditonjolkan.



Gambar 3. 13. Contoh grid yang digunakan Dogways magazine

Sumber: *Dogways Magazine*

3.5. Teknik Perancangan

3.5.1 Perancangan

Dalam melakukan sebuah perancangan, dibutuhkan tahapan-tahapan untuk menghasilkan solusi dari permasalahan. Tahapan-tahapan ini harus bersifat ilmiah dan terukur agar solusi yang dihasilkan dapat tepat sasaran serta memberikan nilai manfaat kepada target pembaca. Berikut tahapan dalam perancangan buku visual sejarah Bonek:

1. Menemukan fenomena bahwa budaya menonton pertandingan sepak bola di Surabaya adalah hal yang turun temurun. Mereka rela mengeluarkan uang yang jumlahnya tidak sedikit demi merayakan sepak bola, dari mulai membeli tiket pertandingan, atribut mendukung, *merchandise* klub serta biaya transportasi jika bermain di luar Surabaya. Dari fenomena tersebut, arti dari Bondo Nekat sendiri tercermin bukan hanya dari perilaku mereka yang dinilai banyak orang sebagai biang anarkis, tapi juga ketekatan mereka dalam mendukung Persebaya secara nyata. Fenomena didapat dari pengamatan penulis selama ikut melihat Persebaya berlaga.
2. Permasalahan yang ditemukan dari fenomena kemudian diperkuat dengan data sekunder yang diperoleh dari media-media yang sudah ada sebelumnya. Terlihat dari buku pertama yang pertama kali mengangkat tentang Bonek karya Basofi Sudirman dkk dua dekade silam, yang membahas pendukung Persebaya itu dari sudut pandang 14 penulis dalam satu buku. Dituliskan pada buku terbitan tahun 1997 itu segala keburukan Bonek, hingga sampai akhirnya

istilah Bonek menjadi alat tunggangan bagi oknum-oknum kriminal untuk memanfaatkan kesempatan dalam kesempatan.

3. Pencarian solusi permasalahan dengan mempertimbangkan hasil riset saat Persebaya bermain di kandang sendiri. Oknum-oknum yang mengatasnamakan Bonek perlahan sudah tidak terlihat ketika *Bajul Ijo* bermain di Surabaya, hal ini didasari sikap dewasa para suporter yang melihat pentingnya sejarah di masa lalu sebagai pembelajaran di masa ini agar tidak terulang kembali.
4. Pengembangan solusi berupa konsep desain. Konsep desain digali dengan metode *brainstorming* dan sketsa, kemudian melibatkan narasumber-narasumber Bonek yang paham sejarah untuk mengkaji kembali isi buku, hal-hal yang tak menyinggung serta kesesuaian konten dalam perancangan.

3.5.2 Pengambilan Keputusan

Peneliti mengambil keputusan perihal penetapan media, konten, desain, dan jenis material kertas dan kemasan yang akan digunakan pada pembuatan buku visual sejarah Bonek dengan mempertimbangkan data hasil riset dan target pembaca.

(halaman ini sengaja di kosongkan)

BAB IV

ANALISA DAN HASIL PENELITIAN

4.1. Data Hasil Riset

4.1.1. Data Hasil Observasi

a. Data Hasil Observasi di Stadion Gelora Bung Tomo (Sisi Tribun)

- Bonek bernyanyi lantang sepanjang 90 menit pertandingan berlangsung tanpa henti.
- Harga tiket ketika musim 2017 itu seharga 35.000 Rupiah, dengan jumlah penonton tercatat 35.000 orang. Sekitar 1.2 miliar Rupiah pendapatan kotor yang diraup Persebaya, belum termasuk pendukung yang duduk di bangku VIP yang seharga 250.000 Rupiah. Di tahun 2018 ini, harga tiket pertandingan Persebaya naik seharga 50.000 Rupiah dan harga tiket VIP masih sama.
- Banyak pedagang asongan yang berada di tribun seperti berjualan air putih, teh, dan aneka camilan
- Laga berlangsung tertib tanpa ada aksi anarkis ataupun hal lainnya yang mengundang sanksi
- Mayoritas pendukung Persebaya beragam usia, yaitu 16-35 tahun. Terdapat pula beberapa keluarga lengkap dari mulai bapak-bapak, ibu-ibu hingga anak-anak menonton jalannya pertandingan .





Gambar 4. 1. Data hasil foto di atas tribun
 Sumber: Magenta, 2018

b. Data Hasil Observasi di Stadion Gelora Bung Tomo (Sisi Lapangan)

- Kerusuhan terjadi diluar lapangan akibat membludaknya penonton yang tak bisa masuk kedalam stadion
- Proses ticketing sedikit amburadul karena bermunculan tiket-tiket palsu
- Bonek yang sakit hati akibat tidak bisa masuk stadion, membakar rumput kering di luar stadion yang mengakibatkan asap pekat menyelimuti pertengahan laga. Akhirnya wasit yang memimpin pertandingan memberhentikan laga untuk sementara hingga asap mulai menghilang.
- Bonek yang berada di stadion tetap tertib berjingkrak dan bernyanyi





Gambar 4. 2. Data hasil foto di sisi bawah tribun
 Sumber: Magenta, 2018

c. Data Hasil Observasi di Stadion Jember *Sport Garden*

- Bonek berbondong-bondong satu komando menuju Jember. Ada yang menyewa bus, membawa mobil pribadi hingga naik sepeda motor untuk menempuh sekitar 6 jam perjalanan
- Solidaritas tinggi dengan saling menawarkan apa yang mereka punya seperti makanan ataupun minuman
- Terjadi kericuhan dengan salah satu perguruan silat terbesar di Indonesia. Beberapa korban luka dari pihak Bonek berjatuh akibat lemparan batu dan tusukan benda tajam
- Himbauan Kapolres Jember untuk melepaskan atribut hijau-hijau khas Bonek agar tidak terjadi hal yang tak diinginkan. Namun Bonek menolak karena mereka bangga dengan identitas mereka sebagai pendukung Persebaya.
- Bonek berani dan nekat melawan oknum-oknum yang menyerang mereka. Hingga pagar pembatas besi yang digunakan untuk antrian masuk stadion dibelah beberapa bagian untuk dijadikan senjata dan saling menjaga.

d. Data Hasil Observasi di Stadion Gelora Bandung Lautan Api

- Berbondong-bondong menuju Bandung dengan menaiki kereta api, ada juga yang patungan untuk menyewa bus karena tidak mendapatkan tiket kereta api, dan ada Bonek yang hingga berani patungan untuk menyarter Pesawat terbang.
- Harga tiket kereta api dari Surabaya menuju Bandung seharga 150.000 Rupiah
- Jumlah penonton ketika laga Final antara Persebaya vs PSMS Medan di Gelora Bandung Lautan Api tersebut tercatat sebanyak 20.000 lebih Bonek yang datang.
- Persebaya menjuarai Liga dengan mengalahkan PSMS Medan dengan skor 3-2. Bonek terlihat berjingkrak bahagia di dalam stadion sampai diluar stadion. Ada yang menyalakan flare, ada yang turun ke lapangan dan ada juga yang berfoto untuk mengabadikan momen emas tersebut.
- Euforia juga dirasakan masyarakat Surabaya yang hidup di Kota Bandung. Meskipun tidak fanatik terhadap Persebaya, mereka merasa masih menjadi bagian dari Bonek. Bahagia karena kemenangan malam itu juga membuat masyarakat Surabaya yang ada disana berbagi kebaikan dengan memberi makan, saling bercengkrama, memberi tumpangan, hingga sampai ada yang memberi sejumlah uang seperti yang penulis alami.
- Persaudaraan antara Bonek dan pendukung klub Kota Bandung juga terlihat semakin erat, karena Bobotoh (sebutan pendukung Persib Bandung) ikut merayakan kemenangan tersebut.
- Selama dua kali menuju Bandung pada saat perempat final dan final, penulis menemukan fenomena unik yang terjadi setelah Persebaya menjuarai Liga. Seorang pedagang makanan *penyetan* malam itu memberikan makanan gratis kepada penulis dan Bonek lainnya yang selama itu menginap di sudut kota Bandung dan selalu membeli makanan pedagang tersebut. Akibat Persebaya juara, seorang pedagang makanan asli Bandung yang biasanya menutup dagangannya pukul 22:00 itu rela menunggu pembeli langganannya (Bonek) hingga hampir pukul 00:00.

e. Bonek Fair

- Ajang kreatifitas untuk Bonek agar mereka terfasilitasi dengan baik
- Sejumlah lomba digelar pada acara yang diadakan sponsor utama Persebaya tersebut, lalu *booth-booth* penjualan merchandise seperti kaos dan atribut lainnya, serta terdapat juga live mural disudut tempat acara yang dilakukan oleh Bonek.
- Sekitar 12.000 lebih Bonek yang hadir bukan untuk menonton pertandingan namun untuk melihat acara unjuk kreatifitas ini. Ketertarikan mereka begitu besar terhadap Persebaya, hingga *event* seperti *Bonek Fair* mereka tetap bernyanyi dan membawa flare layaknya sebuah laga.

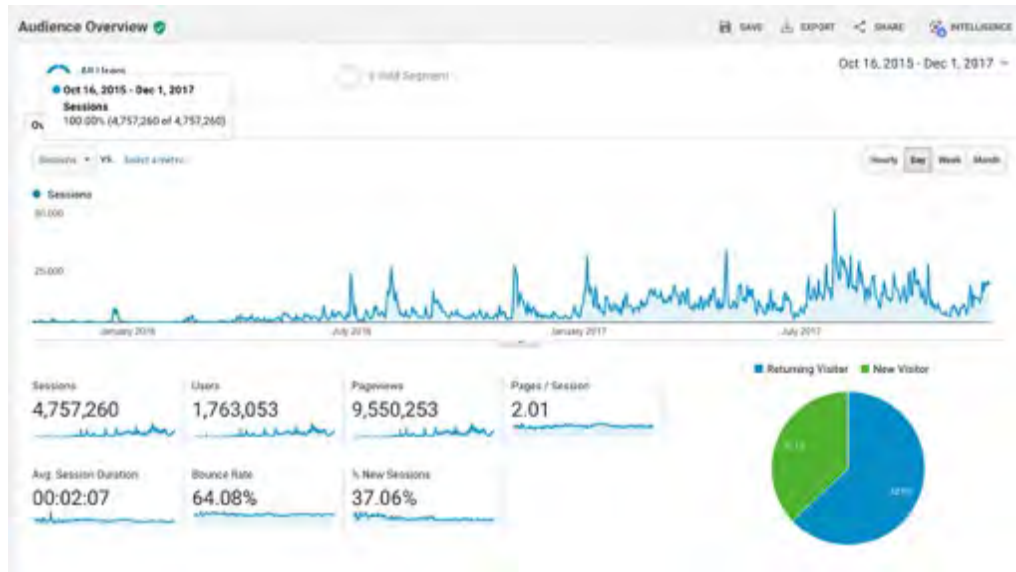
4.1.2. Data Hasil Depth Interview

a. Data Hasil Depth Interview Redaksi Emosi Jiwaku

Wawancara dilakukan dengan Iwan iwe selaku pemimpin redaksi Emosijiwaku.com, beliau adalah pemimpin sekaligus pencari berita pada situs ini. Emosijiwaku.com terbentuk sekitar 2 tahun lalu dengan latar belakang sebelumnya belum ada media website yang menginformasi masyarakat tentang Persebaya maupun Bonek.

Website Emosijiwaku.com adalah salah satu media terpercaya dalam menyampaikan informasi mengenai Persebaya maupun Bonek. Menurut Iwan Iwe, Bonek adalah target market yang sangat besar karena ketertarikan mereka dengan budaya asli Surabaya ini, maka sesuatu apapun entah jersey, tiket pertandingan, bacaan pertandingan, dan hal hal kecil lainnya tentang sepak bola Surabaya akan diminati Bonek.

Ketertarikan Bonek akan bacaan terlihat dari jumlah pengunjung website Emosijiwaku.com selama 2 tahun terakhir ini, kalangan usia Bonek yang haus informasi ini juga terlihat pada grafik perkembangan website Emosijiwaku.com.

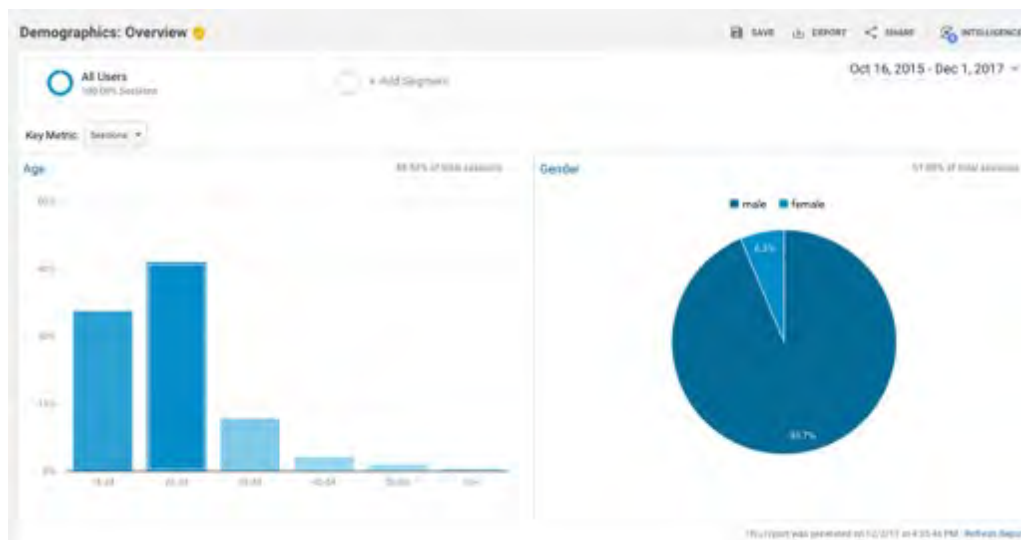


Bagan 4. 1. Grafik Pembaca
 Sumber: Emosi Jiwaku Media

Dalam grafik pembaca Emosijiwaku.com terlihat website mulai dibuat pada bulan 16 Oktober 2015, kurang lebih 15 bulan sebelum Persebaya kembali diakui PSSI pada bulan Januari 2017. Total mencapai 9.550.253 kali halaman-halaman dari website ini dilihat oleh pembaca dengan periode waktu hingga tanggal 1 Desember 2017.

Menurut grafik diatas, pengunjung total dari setiap IP adalah 1.763.053 *user*, setiap *user* yang meng-*klick* Emosijiwaku.com otomatis akan masuk pada grafik *sessions*, data *sessions* menunjukkan bahwa sebanyak 4.757.260 kali pengunjung meng-*klick* Emosijiwaku.com. Dengan begitu rata-rata pengunjung dari setiap *sessions* membaca selama 2 menit 7 detik.

Pengunjung tetap website tersebut juga terlihat dalam grafik diatas, sebanyak 62,9% pembaca setia website Emosijiwaku.com dan sisanya 37.1% adalah pembaca yang baru mengunjungi Emosijiwaku.com.



Bagan 4. 2. Grafik Usia
 Sumber: Emosi Jiwaku Media

Website Emosijiwaku.com mampu menarik seluruh kalangan usia, dari mulai remaja hingga lansia. Pada Gambar B, kaum Laki-laki lebih sering mengunjungi website Emosijiwaku.com hal tersebut terbukti sebesar 93,7% persentase yang muncul mulai tanggal 16 Oktober 2015 – 1 Desember 2017.

Rata-rata usia pengunjung pada website Emosijiwaku.com terlihat memiliki persentase sebesar:

- a. 18-24 tahun, sebesar 35,68%
- b. 25-34 tahun, sebesar 46,59%
- c. 35-44 tahun, sebesar 11,88%
- d. 45-54 tahun, sebesar 3,42%
- e. 55-64 tahun, sebesar 1,69%
- f. 65 tahun keatas, sebesar 0,74%

Usia 25-34 tahun adalah persentase terbesar pengunjung website Emosijiwaku.com, urutan ke 2 yang tidak kalah besarnya adalah usia 18-24 tahun, dengan persentase sebesar 35,68%. kalangan usia ini memiliki rasa keingintahuan yang besar pada segala informasi tentang dunia Sepak Bola Surabaya, persentase diatas juga menunjukkan bahwa kalangan usia

tersebut selalu *up to date* mengenai berita di sekitar ruang lingkup Persebaya.

Kesimpulan yang dapat diambil dari demografi website Emosijiwaku.com ini adalah:

- a. Masa dewasa awal khususnya laki-laki adalah kelompok usia yang gemar membaca tentang dunia Sepak Bola Surabaya.
- b. Masa dewasa awal khususnya laki-laki adalah kelompok usia yang haus informasi akan dunia Sepak Bola Surabaya.
- c. Kelompok usia dewasa awal cenderung selalu memeriksa berita terbaru pada website Emosijiwaku.com agar selalu *up to date*.

Hasil wawancara yang diporel penulis dari Emosi Jiwaku Media adalah sebagai berikut:

- Emosijiwaku.com adalah media digital pertama yang menyampaikan informasi yang terpercaya tentang Persebaya maupun Bonek, dibuat pada akhir tahun 2015 ketika Persebaya masih mati atau belum diakui kembali oleh PSSI.
- Selama ini Emosijiwaku.com hanya memiliki media website serta media sosial seperti instagram, twitter, facebook dan belum berpikir untuk membuat media lain dalam menyampaikan informasinya.
- Informasi tentang Persebaya memiliki peminat yang banyak, terbukti pada grafik pengunjung website Emosijiwaku.com, selain itu juga Bonek memiliki sifat haus informasi mengenai dunia sepak bola di Surabaya.
- Target pembaca website tersebut umumnya adalah masyarakat yang mencintai Persebaya, karena awal ide membuat website tersebut dilatarbelakangi isu sosial ketika Persebaya mati.
- Secara umum Buku Visual mampu menyampaikan informasi berupa Sejarah, karena banyak Bonek yang suka membaca untuk menambah wawasannya tentang Persebaya agar selalu *up to date*.
- Sejarah Bonek memiliki jalan yang panjang, hampir semuanya

menarik karena perjuangan Bonek yang terkenal militan dan selalu konsisten dalam menuntut haknya. Seperti yang terjadi ketika Persebaya kembali di awal 2017, tercermin bahwa Bonek selalu berjuang untuk sejarah yang benar dan bukan dibuat buat.



Gambar 4. 3. Proses wawancara bersama Emosi Jiwaku Media
Sumber: Magenta, 2018

**b. Data Hasil Depth Interview Oryza Ardyansyah Wirawan
Penulis Buku Imagined Persebaya: Persebaya, Bonek, dan
Sepakbola Indonesia**

- Buku Imagined Persebaya adalah kumpulan tulisan esai dan reportase soal Bonek, Persebaya dan sepak bola Indonesia yang dimuat di Beritajatim.com maupun media lain. Karena beliau merasa perlu ada yang mendokumentasikan perjuangan Bonek dan Persebaya selama ini.
- Buku adalah media nomor 1 untuk mendokumentasikan besarnya sejarah. Karena disaat media lain membahas hal yang buruk tentang Persebaya maupun Bonek, beliau bisa menulis hal yang sebenarnya terjadi.
- Buku adalah media yang efektif untuk menyampaikan pesan karena memiliki pasar yang jelas bila dilihat dari judulnya saja, tak terkecuali buku tentang sepak bola.

c. Beberapa Bonek

- Denis, bagi salah satu Bonek asal Universitas Veteran Surabaya ini, menonton sebuah laga away adalah kesenangan tersendiri karena berbeda jauh saat menyaksikan laga di Surabaya. Menurutnya laga luar kandang adalah budaya sejak dulu, dan hal tersebut merupakan tingkat kecintaan terhadap Persebaya yang diatas level orang-orang mendukung yang hanya di kandang saja maupun musiman. Menurutnya dirinya tidak mau membiarkan tim kesayangannya berjuang sendiri di kota orang.
- Total pengeluaran yang dikeluarkan saat bertandang ke Bandung kira-kira berjumlah 500.000 Rupiah. Tiket pulang pergi jurusan Surabaya Bandung sebesar 300.000 Rupiah, biaya untuk penginapan selama 2 hari satu malam di rumah penduduk sebesar 100.000 dengan dibagi beberapa orang. Sisa uang digunakan untuk biaya makan dan transportasi selama di kota Bandung.
- Menurutnya, laga kandang adalah ungkapan rasa setianya terhadap Persebaya, karena dengan cara membeli tiket untuk menonton Persebaya lalu membeli merchandise original Persebaya adalah cara untuk mendukung kelangsungan hidup finansial Persebaya.



Gambar 4. 4. Proses wawancara dengan Bonek di Bandung
Sumber: Magenta, 2018

(halaman ini sengaja di kosongkan)

BAB V KONSEP DESAIN

5.1. Konsep Desain Awal

Konsep Desain didapat dari berbagai pertimbangan yang diperoleh oleh penulis selama perancangan berlangsung. Dimulai dari fenomena yang terjadi di kalangan supporter Persebaya, lalu didapatkan rumusan masalah yang bisa menentukan strategi desain dan *target audiens* untuk mendapatkan konsep desain yang akan digunakan.



Bagan 5. 1. Big Idea
Sumber: Magenta, 2018

5.1.1. Big Idea

Konsep perancangan yang diperoleh didapatkan dari analisa target pembaca melalui studi literatur, kemudian studi eksisting dari media-media yang sudah ada sebelumnya, dilanjutkan observasi langsung yang dilakukan oleh penulis didalam stadion Gelora Bung Tomo baik itu dibagian tribun dan dibawah tribun, serta ditambah proses depth interview terhadap para suporter dan narasumber dari stakeholder. Setelah semua data teranalisa, diperoleh satu *Big Idea* yang bisa mendasari perancangan buku visual dokumentasi sejarah ini, yaitu “*Nyali Wani: Sejarah Bonek Subkultur Asli Surabaya*”

Big Idea yang terpilih memiliki makna bahwa Bonek merupakan pendukung sepak bola asal Surabaya yang memiliki sifat berani seperti para leluhurnya di tempo dulu, ketika *arek-arek Suroboyo* tumpah ruah dalam perang 10 Nopember. *Big Idea* diimplementasikan pada tata letak buku, dan pemilihan font yang cenderung tidak teratur atau sesuatu yang “*crowded*” karena berkaitan dengan sebuah kelompok dengan fanatisme tinggi, seperti halnya Bonek yang memiliki sejarah panjang di kancah sepak bola Indonesia dengan sifat dasar yang “berani khas *Suroboyo*” dan ditakuti. Sehingga pembaca mampu mengenali Bonek tidak dalam sisi negatifnya saja, namun juga sisi positif yang mereka miliki. Dengan membaca alur yang terdapat pada perancangan buku visual sejarah ini, pembaca akan lebih mengetahui Bonek yang sebenarnya.

5.1.2. Output

Luaran dari perancangan ini adalah buku visual sejarah Bonek yang menceritakan sejarah panjang milik mereka. Konten yang terdapat dalam buku ini berkaitan dengan sejarah Bonek, pengertian Bonek, sejarah away days pertama di Indoneisa, konflik Bonek, logo Bonek, para korban meninggal akibat fanatisme berlebihan, kegiatan sosial Bonek, sejarah Persebaya, perjuangan Bonek mengembalikan Persebaya, dan ditutup dengan kembalinya Persebaya ditangan yang tepat. Beberapa bagian yang

dikerjakan meliputi layouting buku, pemilihan gaya bahasa, warna, dan ilustrasi.

5.1.3. Konsep Media

1. Sejarah Lengkap dan Informatif

Sejarah sendiri bukan sekedar melahirkan kriteria dari kejadian di masa lalu, tetapi pemahaman masa lalu yang mengandung berbagai dinamika, mungkin berisi problematik pelajaran bagi manusia berikutnya. Maka, buku visual sejarah Bonek ini disusun berurutan sesuai peristiwa-peristiwa yang telah terjadi guna mengetahui segala perubahan sikap dan budaya Bonek hingga masa sekarang. Buku ini juga didukung dengan bukti-bukti sejarah seperti foto dan kutipan koran maupun data-data yang pernah ada sebelumnya, serta pemilihan gaya bahasa yang semi-formal agar lebih mudah dekat dengan pembaca yang mayoritas adalah penggemar sepak bola.

2. Konten Bergambar

Pada beberapa halaman akan terdapat ilustrasi-ilustrasi *hand drawn* untuk menjelaskan konten yang tidak bisa di visualisasikan dengan foto, contohnya seperti konten pengolahan data dan peristiwa-peristiwa yang tidak sempat diabadikan kedalam foto. Dengan begitu, banyak informasi yang akan lebih mudah diserap oleh pembaca dengan bantuan ilustrasi sebagai cara menyampaikan komunikasi.

5.2. Kriteria Desain

5.2.1. Gaya Bahasa

Berdasarkan analisa pada studi eksisting dan komparator, gaya bahasa semi-formal terkesan dekat dengan pembaca dan cenderung dapat lebih mudah menyampaikan pesan dalam buku visual yang memiliki informasi padat. Sehingga, buku visual sejarah Bonek dapat lebih mudah dipahami pembaca.

5.2.2. Judul Buku

Buku visual sejarah Bonek dibuat untuk menceritakan sejarah panjang terbentuknya komunitas suporter pertama di Indonesia, yang secara turun temurun

di masa sekarang masih menjadi budaya dan kebanggaan bagi masyarakat Surabaya yang terkenal dengan keberaniannya. Judul buku “Nyali Wani: Pioneer Suporter Indonesia” secara langsung menjelaskan isi buku tentang sejarah Bonek sebagai komunitas pertama pendukung tim sepak bola di Indonesia yang memiliki sifat bernyali dan berani khas arek-arek Suroboyo.

5.2.3. Cover Buku

Cover buku ini menggambarkan Bonek yang terkesan memiliki sifat *crowded*, dengan mengambil beberapa konten visual yang ada di dalam buku. Warna yang dipilih juga tak jauh dari warna kebanggaan Persebaya yaitu hijau, kuning, putih dan hitam.



Gambar 5. 1. Anatomi Layout Cover Depan

Sumber: Magenta, 2018

Keterangan:

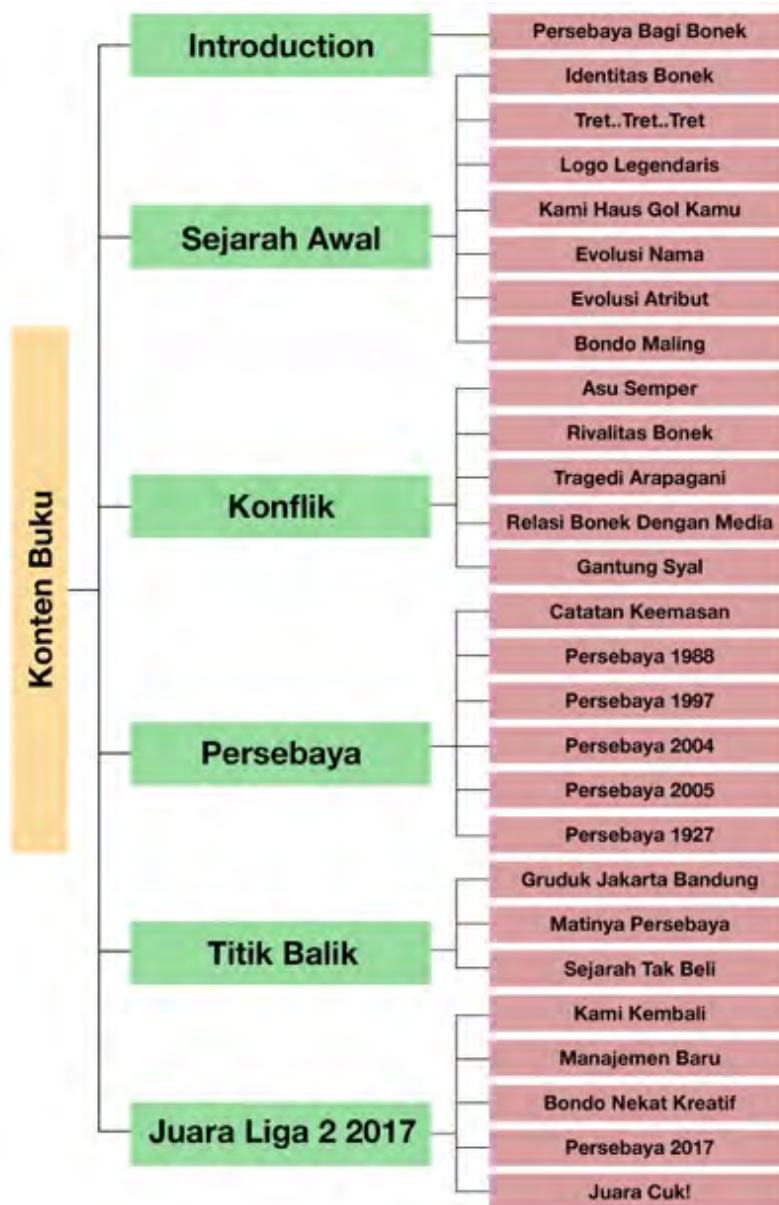
1. Nama Pembuat
2. Judul, merupakan elemen dominan dengan font yang paling besar dan terletak di atas bidang kosong agar terlihat menonjol.
3. Sub-judul, memiliki ukuran font lebih kecil dari judul, dan berguna sebagai penjelas judul.

5.2.4. Struktur Buku

- Cover depan
- End paper/leaves
- Cover dalam

- Informasi Penerbitan
- Ucapan terimakasih
- Daftar isi
- Isi buku
- Profil penulis

5.2.5. Konten Buku



Bagan 5. 2. Konten Buku
 Sumber: Magenta, 2018

Introduction

Bab ini berisi mengenai arti Persebaya bagi Bonek sebagai pendukung setia klub sepak bola yang berdiri di tahun 1927 tersebut secara umum.

Bab 1 – Sejarah Awal

Pada bab sejarah awal ini, pembaca akan diajak kembali ke era awal mulanya muncul suporter sepak bola di negeri ini. Dengan menceritakan bagaimana bisa muncul istilah Bonek, bagaimana bisa budaya away days dalam menonton pertandingan ternyata dipelopori oleh Bonek, lalu bagaimana proses munculnya logo legendaris ndas mangap hingga menjadi sebuah atribut pertama di Indonesia, serta sosok dibalik terciptanya semua aspek tersebut. Bab ini terdiri dari sub-bab sebagai berikut:

- Identitas Bonek
- Pioneer Away Days (Tret..Tret..Tret)
- Logo Legendaris
- Kami Haus Gol Kamu
- Evolusi Nama
- Evolusi Atribut
- Bonling (Bondo Maling)

Bab 2 – Konflik Bonek

Bab ini berisi tentang peristiwa-peristiwa kelam yang dialami oleh Bonek baik sebagai dalang utama maupun korban. Sering kali nyawa melayang akibat kerusuhan-kerusuhan yang terjadi didalam ataupun diluar lapangan, kerugian besar juga diterima Persebaya sebagai pengayom pendukung Bajul Ijo itu, hingga pada akhirnya Persebaya pun menghilang dari kancah sepak bola nasional. Berikut adalah beberapa sub-bab yang akan dihadirkan pada bab Konflik Bonek ini:

- Tragedi Asu Semper (Amukan Suporter 4 September)
- Rivalitas Bonek
- Arapagani (Arogansi Aparat 3 Juni)
- Relasi Bonek Dengan Media
- Gantung Syal

Bab 3 – Persebaya

Bab selanjutnya ini bertujuan membawa pembaca mengingat tahun-tahun keemasan yang dialami Persebaya. Para pentolan Bonek menjadikan bab ini sebagai latar belakang mereka untuk merawat kembali ingatan mereka selama Persebaya terlelap dalam tidur panjangnya sebelum akhirnya kembali. Bab ini terdiri dari beberapa sub-bab, yaitu:

- Catatan Keemasan
- Persebaya 1988
- Persebaya 1997
- Persebaya 2004
- Persebaya 2005
- Persebaya 1927

Bab 4 – Titik Balik

Pada Bab ini diceritakan perjuangan Bonek yang tidak takut melawan petinggi-petinggi PSSI yang mendzalimi Persebaya. Terpilihnya Edy Rahmayadi sebagai ketua umum PSSI yang baru, memberikan secercah harapan bagi pendukung asal Surabaya ini. Bonek terus mengawal jalannya kongres PSSI dibawah kepengurusan ketua umum Edy Rahmayadi guna menuntut hak mereka yang ingin Persebaya kembali. Berkali-kali kongres ditunda, dan berkali kali juga kongres dipindahkan, hingga akhirnya ketua PSSI pun mengancam jika Bonek hadir dalam kongres PSSI selanjutnya maka Persebaya tak akan kembali. Namun hal itu justru membuat ribuan Bonek terpanggil jiwanya untuk berangkat menuju Bandung dalam rangka mengawal jalannya Kongres. Bab ini terdiri dari sub-bab sebagai berikut:

- Gruduk Jakarta Bandung
- Matinya Persebaya
- Sejarah Tak Bisa Dibeli

Bab 5 – Liga 2 Indonesia

Bab ini berisikan momen-momen kembalinya Persebaya di kancah sepak bola nasional setelah sekian tahun. Mendapatkan angin segar dengan sosok Azrul Ananda sebagai presiden Persebaya hingga saat ini, program-program Green Force terlihat lebih terencana dibandingkan dekade-dekade

sebelumnya seperti penanganan akademi usia muda, pengelolaan merchandise dan lainnya. Hingga akhirnya Persebaya yang baru saja bangun dari tidur panjangnya langsung bisa mengukir tinta emas sejarah mereka dengan menjuarai Liga 2 Indonesia 2017.

- Kami Kembali
- Manajemen Baru
- Bando Nekat Kreatif
- Persebaya 2017
- Juara Cuk!

5.2.6 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan buku visual sejarah Bonek ini, hanya cukup ditempatkan pada bagian halaman “lagu Bonek”. Penulis memutuskan memilih gaya ilustrasi tersebut tanpa pewarnaan dan hanya berhenti pada proses outline. Karena seperti ilustrasi Bonek yang sudah ada di tiga dekade silam, sudah ada atribut yang bergambarkan wajah orang berteriak dengan gaya outline hitam dan putih.

Objek-objek yang diilustrasikan, diambil dari beberapa gambar hasil dari data foto yang didapat melalui Pemerhati Sejarah Persebaya.





Gambar 5. 2. Ilustrasi pada halaman buku Nyali Wani
Sumber: Magenta, 2018

5.2.7 Tipografi

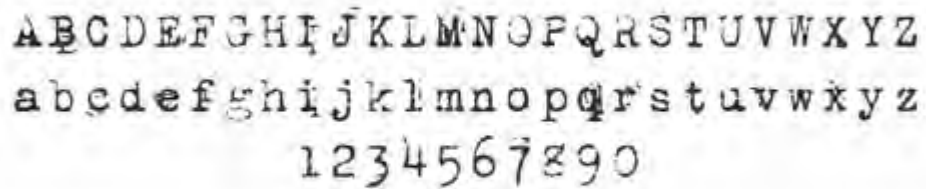
Jenis font yang digunakan terbagi menjadi 4 berdasarkan penggunaannya, yaitu pada judul dan sub-judul, caption foto, body text, serta caption lepas. Pada judul dan sub-judul, jenis font yang digunakan adalah font decorative “Third Rail” karena bentuk huruf yang memiliki karakter tegas dan tidak ragu-ragu sehingga sesuai dengan sifat Bonek yang keras dan berani.



Gambar 5. 3. Font Third Rail
Sumber: Magenta, 2018

Pada bagian caption lepas, penulis memilih font 1942 Report untuk lebih melihatkan jenis font yang menceritakan sejarah. Penggunaan font ini juga bisa

lebih menjelaskan sebuah foto, terlepas dari cerita apa yang dikandungnya. Sehingga, keutamaan font ini juga agar lebih membawa pembaca lebih merasakan peristiwa-peristiwa lalu yang sudah terjadi sebelumnya.

A sample of the '1942 Report' font. It features a typewriter-style, monospaced font with a slightly irregular, hand-drawn appearance. The characters are arranged in three lines: the first line contains uppercase letters A through Z, the second line contains lowercase letters a through z, and the third line contains digits 1 through 0. The font has a distinct, slightly jagged texture, characteristic of a typewriter or a hand-drawn typeface.

Gambar 5. 4. Font 1942 Report
Sumber: Magenta, 2018

Untuk bagian body text, penulis memilih font jenis sans-serif, selain untuk lebih terlihat dalam keterbacaannya, font ini juga font yang digunakan oleh stakeholder Emosi Jiwaku pada desainnya..

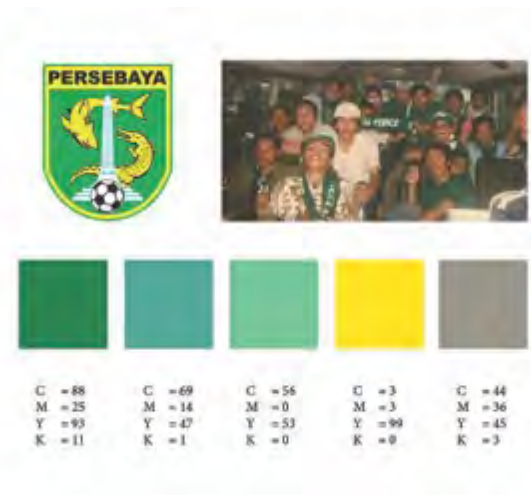
A sample of the 'Montserrat' font. It is a clean, modern, sans-serif font. The characters are arranged in three lines: the first line contains uppercase letters A through Z, the second line contains lowercase letters a through z, and the third line contains digits 1 through 0. The font is highly legible and has a consistent, professional appearance.

Gambar 5. 5. Font Montserrat
Sumber: Magenta, 2018

5.2.8 Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan buku visual ini adalah turunan dari warna identitas klub sepak bola Persebaya, yakni warna hijau dikombinasikan dengan warna lain seperti hitam dan putih. Dengan konsep buku yang mengangkat sejarah muncul Bonek hingga sekarang, penulis menggunakan teknik kolase untuk menggambarkan sifat Bonek yang selalu bersama, berani khas Surabaya dan keras.

Penggunaan warna yang dipilih juga sesuai dengan teknik untuk membuat sebuah kolase, yaitu bisa melalui fungsi, matra, corak dan material agar mendapatkan sebuah komposisi visual yang baik.



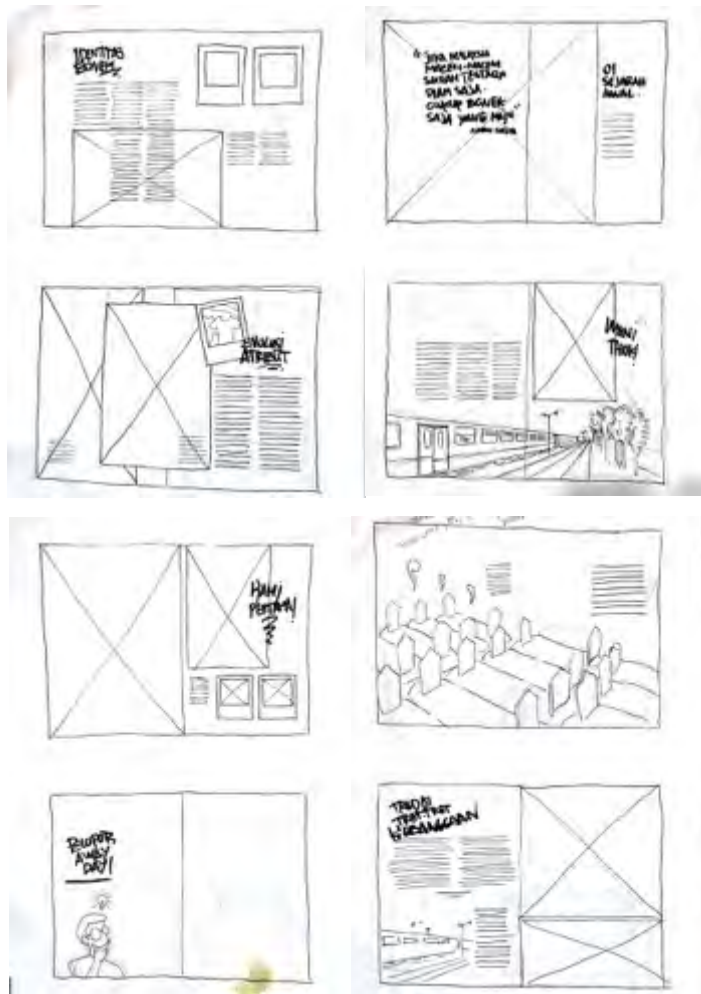
Gambar 5. 6. Palet warna dominan pada buku

Sumber: Magenta, 2018

5.2.9 Layout

Grid yang digunakan dalam buku visual ini adalah *modular layout* komposisi *one* hingga *three grid*. Untuk penataannya fleksibel, artinya tiap halaman tidak monoton, disesuaikan dengan besar kecilnya ukuran elemen fotografi dan teks agar nyaman dibaca dan dilihat oleh pembaca.

Untuk elemen layout, ukuran elemen visual ilustrasi menyesuaikan dengan banyaknya teks narasi tiap halaman, diusahakan agar seimbang mengikuti konsep layout. Berikut merupakan konsep layout yang akan digunakan dalam perancangan buku visual ini.



Gambar 5. 7. Sketsa layout
 Sumber: Magenta, 2018



Gambar 5. 8. Penggunaan grid untuk layouting pada halaman buku
 Sumber: Magenta, 2018

Berikut adalah penjabaran detail dari kriteria desain untuk sistem *grid* dalam perancangan buku panduan bangunan hijau ini:

- Margin atas: 12,7mm
- Margin bawah: 12,7mm
- Margin dalam: 12,7mm
- Margin luar: 30mm
- Gutter: 4,2mm

5.2.10 Spesifikasi Buku

Adapun spesifikasi dari buku yang akan dibuat yaitu:

Jenis	: Buku visual
Bentuk	: Buku visual fotografi dan ilustrasi
Bidang Kajian	: Sejarah Bonek
Spesifikasi fisik	: Ukuran Buku 17,5cm x 24cm
Bahan cover	: Karton 3mm, Coronado 150 gsm (laminasi doff)
Bahan isi	: HVS 100g
Jilid	: Jahit Hardcover
Jumlah halaman	: 150 halaman
Cetak	: Fullcolor

5.3. Prakiraan Harga Produksi

Berikut ini adalah prakiraan harga untuk produksi sebanyak 1.000 buku:

Biaya Riset dan Desain

Rp 10.000.000

Biaya Cetak Buku

Cetak isi (150 halaman) 1 lembar matte paper A3+ (48 cm X 32 cm) cukup untuk mencetak 4 halaman (24cm x 17,5cm)

Cetak indigo plus biaya kertas HVS 100g per A3+ bolak-balik adalah Rp 3.000,-

1000 eksemplar = 150.000 halaman = 37.500 lembar HVS 100g A3+
Biaya cetak isi = Harga per A3+ x kebutuhan untuk cetak 1.000 eksemplar
= Rp 3.000 x 25.000 lembar = Rp 114.000.000,-

Biaya jilid dan finishing per buku adalah Rp 20.000,- Untuk 1.000 eksemplar buku, maka = Rp 20.000 x 1000 eksemplar = Rp 20.000.000

Total biaya cetak buku = cetak isi + cetak cover + jilid dan finishing =
Rp 114.000.000 + + Rp 108.500 + Rp 20.000.000 = Rp 134.108.500

Jumlah Total Produksi

Biaya riset dan desain + biaya cetak buku = Rp 10.000.000 + Rp
134.108.500 = Rp 144.108.000

Mark up penjualan (30%) = Rp 144.108.000 x 30% = Rp 43.232.400 = Rp
144.108.000 + 30% = Rp 187.340.400

PPn + PPh (10%) = Rp 187.340.400 x 10% = Rp 18.734.040
= Rp 206.074.440

Harga produksi per buku = Rp 206.074.440 : 1000 = Rp 206.074

Biaya distribusi = Rp 15.000 / buku

Harga jual per buku = Rp 206.074 + Rp 15.000
= Rp 221.074 = Rp 221.000 (pembulatan)

5.4. Proses Desain

Proses desain adalah segala proses terkait perancangan buku visual sejarah Bonek. Meliputi proses pembuatan elemen visual dan layout konten buku.

5.4.1. Proses Kolase

a. Proses Pemilihan Foto

Data foto yang dimiliki oleh penulis berasal dari komunitas Pemerhati Sejarah Persebaya. Komunitas ini memiliki bukti-bukti visual yang lumayan lengkap dari mulai foto yang diminta dari para pemain dan wartawan,

hingga klipping koran saat masa-masa yang bersejarah. Dimana hal tersebut jarang dilihat sebelumnya oleh penikmat sejarah lainnya, karena klipping dan foto-foto tersebut dikelola secara pribadi dan kebutuhan komunitas saja.



Gambar 5. 9. Data Foto
Sumber: Magenta, 2018

Sebelum mengatur komposisi foto yang akan digabungkan, langkah pertama adalah memilih beberapa foto yang sesuai dengan diskripsi setiap bab. Penulis memilih beberapa foto untuk dikombinasikan, dari mulai 1 foto saja hingga 4 sampai 6 foto jika memungkinkan. Kolase sendiri dipilih untuk memberi kesan *crowded* yang mana cocok dengan sifat Bonek itu sendiri yang memiliki jiwa berani *arek-arek Suroboyo*, dan juga sifat yang selalu bersama-sama dalam mengawal Persebaya bermain.



Gambar 5. 10. Perbandingan Elemen Visual
 Sumber: Magenta, 2018

Dari perbandingan diatas, foto tanpa *cropping* mungkin untuk menampilkan bukti sejarah yang memiliki momen kuat bagi pembaca. Seperti saat peristiwa-peristiwa ramai, yang tidak mungkin untuk di crop. Dibandingkan gambar selanjutnya, foto yang bersifat tidak terlalu ramai atau hanya perorangan, mungkin penulis untuk memotong bagian yang tidak diperlukan dan menampilkan pada bagian-bagian halaman yang kosong demi menguatkan diskripsi isi buku.

Berbeda dengan penggabungan potongan-potongan foto di gambar selanjutnya. Elemen visual ini memungkinkan untuk digabungkan karena kesamaan momen pada foto. Misalnya, ketika Persebaya mendapati gelar keduanya di Liga Indonesia tahun 2004, penulis memiliki data foto yang cukup banyak terkait moment tersebut. Dengan resolusi foto yang baik, serta foto-foto yang mendukung, maka proses penggabungan sejumlah foto tersebut dilakukan penulis.

b. Proses *Cropping* Foto



Gambar 5. 11. Proses *Cropping* Foto
Sumber: Magenta, 2018

Proses selanjutnya, penulis melakukan *cropping* pada foto-foto yang telah terpilih sesuai dengan momen yang sama. Penggabungan juga tidak hanya pada foto saja, namun juga bisa dari kliping koran yang didapat oleh penulis dengan mengambil sebuah judul ataupun seluruhnya demi

mendukung elemen visual tersebut, serta menambahkan warna yang sesuai dengan sifat Bonek itu sendiri, yaitu warna hijau.

c. Proses Color Grading Foto



Gambar 5. 12. Pencahayaan Foto
Sumber: Magenta, 2018

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal saat proses cetak dan sesuai dengan big idea perancangan, foto-foto yang terpilih diatur kembali pencahayaannya seperti contrast dan brightness. Foto yang terpilih akan dikurangi pada bagian contrast sebanyak -35 hingga -50 agar foto lebih nampak terang. Kemudian pada bagian brightness, jika foto sudah memiliki cahaya yang cukup baik maka penulis tidak menambahkan brightness foto tersebut, namu jika masih belum memiliki cahaya yang baik maka bagian tersebut dinaikkan dari mulai +10 hingga +20.



Gambar 5. 13. Efek Noise
 Sumber: Magenta, 2018

Untuk menambahkan kesan seperti foto-foto di masa lalu (*jadul*), penulis menambahkan efek noise pada foto-foto yang terpilih. Namun jika didapati foto yang sudah bersifat noise seperti dari kliping koran, penambahan noise ini tidak diperlukan karena akan semakin tidak terlihat.

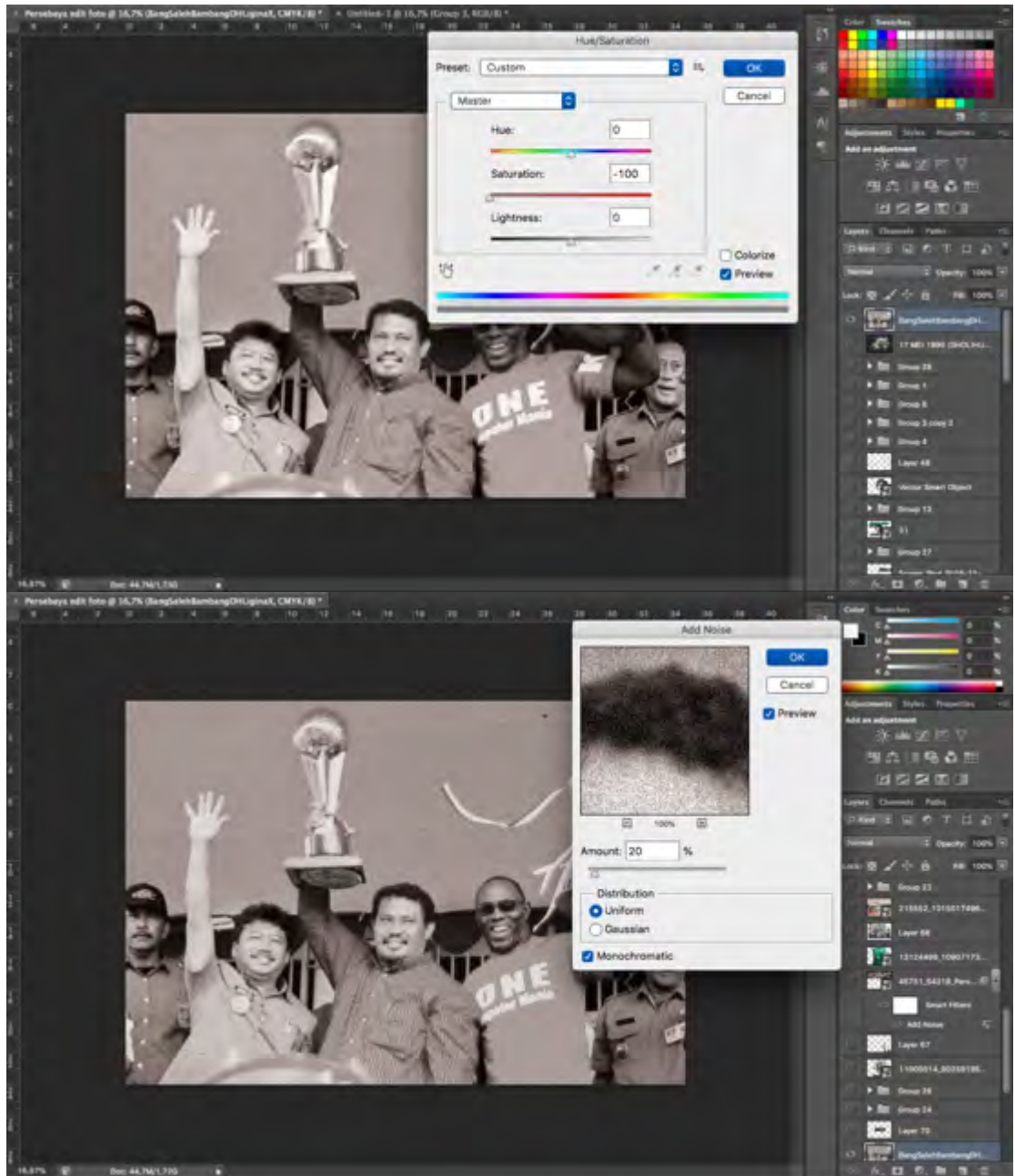


Gambar 5. 14. Sesudah Proses Edit
 Sumber: Magenta, 2018

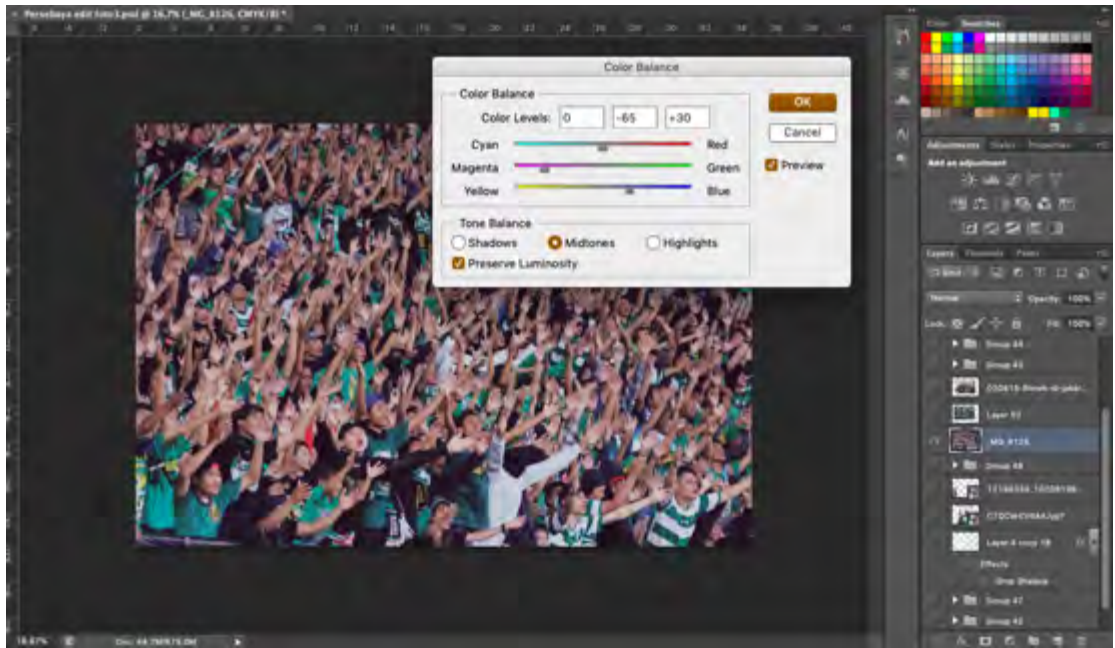


Gambar 5. 15. Penggunaan Brush dan Layer
 Sumber: Magenta, 2018

Perbedaan setelah proses edit terlihat pada gambar 5._. Penulis juga menambahkan brush di titik-titik tertentu pada foto agar lebih mendapatkan efek jadul pada foto. Penggunaan brush juga digunakan ketika foto yang telah terpilih belum sesuai dengan konsep perancangan tentang buku visual sejarah, seperti foto-foto di masa sekarang yang sudah memakai perangkat memadai saat mengambil foto.



Gambar 5. 16. Proses Color Grading dan Efek Noise
Sumber: Magenta, 2018



Gambar 5. 17. Proses Color Grading dan Efek Noise
 Sumber: Magenta, 2018

Untuk mendapatkan komposisi warna yang baik saat penggabungan beberapa foto yang sudah melalui proses cropping, penulis melakukan proses color grading pada foto. Sebelum proses penggabungan, penurunan warna ini selain bertujuan untuk mendapatkan komposisi yang baik, juga untuk menyamakan desain-desain kolase yang ada.

d. Proses Akhir Kolase



Gambar 5. 18. Elemen Visual Pada Bab 1
 Sumber: Magenta, 2018



Gambar 5. 19. Elemen Visual Pada Bab 3
Sumber: Magenta, 2018

Tahap terakhir setelah melalui proses cropping dan color grading, foto-foto yang sudah terpotong digabungkan menjadi satu kesatuan desain. Dengan foto-foto yang mempunyai kesamaan momen pada setiap bab, penulis berusaha mengkombinasikannya dengan komposisi layout yang diinginkan dengan memilih 1 hingga 6 foto untuk digabungkan.

Karya kolase dapat dibedakan menjadi beberapa segi, yaitu segi fungsi, matra, corak dan material

- 1). Menurut Fungsi
- 2). Menurut Matra
- 3). Menurut Corak

komposisi pada kolase tersebut dirasa kurang. Proses akhir kolase yang telah dibuat, penulis akan mengatur ulang komposisi layout pada buku, yaitu dengan menempatkannya pada sisi kiri maupun kanan halaman.

5.4.2. Proses Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran yang sama dengan fotografi, elemen ilustrasi dapat digunakan untuk memvisualisasikan sejarah-sejarah yang disampaikan. Selain fungsinya sebagai elemen bantu dalam visualisasi, ilustrasi juga berfungsi untuk membantu keseimbangan dalam layout. Gaya

ilustrasi yang digunakan penulis dalam perancangan Buku visual adalah ilustrasi menggunakan teknik *outlined*.

a. Pemilihan Foto

Penulis menggunakan ilustrasi hanya pada bagian halaman “*Lagune Bonek*” saja, karena penggunaan halaman teks dikhususkan pada elemen visual dengan menggunakan teknik kolase.



Gambar 5. 20. Proses ilustrasi
Sumber: Magenta, 2018

b. Proses Sketsa dan *Lining*

Setelah menentukan foto-foto dari Pemerhati Sejarah Persebaya yang cocok dengan isi pada halaman-halam Buku visual, proses selanjutnya adalah melakukan sketsa menggunakan pensil lalu diberi outline tegas agar lebih terlihat.

Dilanjutkan pada proses berikutnya dengan scan gambar yang sudah teroutline dengan baik, lalu mengatur ketajaman outline tersebut agar ilustrasi lebih baik dan rapi.



Gambar 5. 21. Proses implementasi pada halaman
Sumber: Magenta, 2018

5.4.3. Proses Layout

a. Layout Dominan Dengan Visual

Penggunaan layout yang didominasi oleh ilustrasi paling banyak digunakan pada halaman pergantian bab, karena untuk menonjolkan konten yang akan disampaikan pada bab tersebut. Selain itu, bisa juga karena konten informasi pada halaman tersebut tidak terlalu banyak, sehingga ilustrasi digunakan sebagai pengisi ruang.



Gambar 5. 22. . Layout dengan konten visual yang dominan
 Sumber: Magenta, 2018

b. Layout Antara Teks dan Elemen Sisual Seimbang

Digunakan pada halaman yang memuat banyak konten teks. Grid yang digunakan untuk body text adalah pada grid ke-1 hingga ke-4.



Gambar 5. 23. Layout dengan komposisi visual dan text yang seimbang
 Sumber: Magenta, 2018

c. Layout Dominan Teks

Layout yang yang dominan dengan teks digunakan pada halaman yang memiliki banyak penjelasan yang tidak efektif apabila digambarkan melalui ilustrasi.



Gambar 5. 24. *Layout* dengan *text* yang dominan
 Sumber: Magenta, 2018

5.4.4. Alternatif Desain Digital

a. Desain Cover



Gambar 5. 25. Desain alternatif *cover* 1
 Sumber: Magenta, 2018



Gambar 5. 26. Desain alternatif cover 2

Sumber: Magenta, 2018



Gambar 5. 27. Desain alternatif cover 3

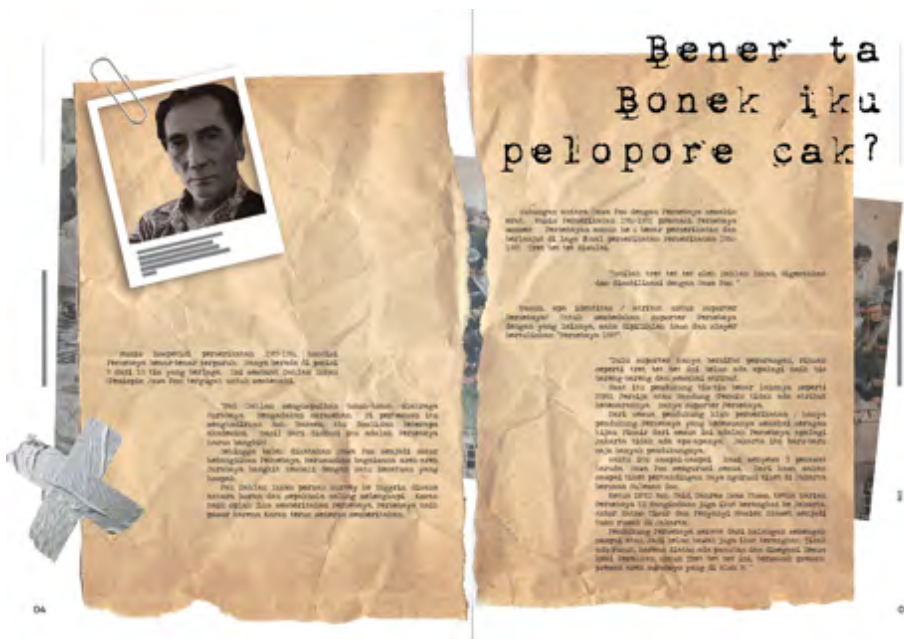
Sumber: Magenta, 2018

b. Desain Halaman Wawancara



Gambar 5. 28. Desain alternatif halaman wawancara 1

Sumber: Magenta, 2018



Gambar 5. 29. Desain alternatif halaman wawancara 2

Sumber: Magenta, 2018



Gambar 5. 30. Desain alternatif halaman wawancara 3
Sumber: Magenta, 2018

c. Desain *Layout*



Gambar 5. 31. Desain alternatif layout 1
Sumber: Magenta, 2018



Gambar 5. 32. Desain alternatif layout 2
Sumber: Magenta, 2018



Gambar 5. 33. Desain alternatif layout 3
Sumber: Magenta, 2018

5.4.5. User Testing

Setelah menemukan desain final yang didapat dalam perancangan buku Nyali Wani ini, penulis mencoba untuk melakukan user testing kepada beberapa Bonek yang sering kali melihat pertandingan Persebaya baik di

kandang maupun di luar kandang. Penulis juga mencoba mengambil sample dari beberapa orang awam yang tidak seberapa mengenal budaya Bonek ini.



Gambar 5. 34. Proses User Testing

Sumber: Magenta, 2018

1. Data User



Gambar 5. 35. Foto penulis dengan Bonek

Sumber: Magenta, 2018

a. Bonek

1. Nama : Bowo
Usia : 25 tahun
Pekerjaan : Freelance
2. Nama : Irham Khoironi
Usia : 22 tahun
Pekerjaan : Karyawan tetap PDAM

3. Nama : Phiang Fajar Nugroho
Usia : 23 tahun
Pekerjaan : Quality Control Perusahaan Tangki
4. Nama : Arif rahmat
Usia : 25 tahun
Pekerjaan : Mandor

b. Orang Awam



Gambar 5. 36. Foto penulis dengan orang awam dalam sejarah Bonek
Sumber: Magenta, 2018

1. Nama : Novan Putra
Usia : 23 tahun
Pekerjaan : Wiraswasta
2. Nama : Ragil Yudo
Usia : 22 tahun
Pekerjaan : Driver Gojek
3. Nama : Richard
Usia : 21 tahun
Pekerjaan : Mahasiswa

2. Pertanyaan

- Suka Membaca apa tidak?
- Lebih suka buku yang memiliki banyak gambar atau teks?
- Bagaimana tingkat keterbacaan pada buku *Nyali Wani*?
- Apa desain yang dimiliki buku *Nyali Wani* sudah menggambarkan karakteristik Bonek?
- Apa konten dari buku *Nyali Wani* sudah cukup lengkap?

- Dari sudut pandang pembaca, apa yang kurang dari buku ini?

3. Hasil Keseluruhan

Belum pernah melihat buku yang menceritakan sejarah Bonek seperti buku Nyali Wani. Konten visual yang menarik akan membuat para pembaca menemukan hal yang berbeda dari buku-buku sejarah biasanya. Berbeda dengan buku hasil perancangan sebelumnya yang dilakukan oleh penulis, tingkat keterbacaan yang baik dengan pemilihan jenis huruf yang pas, serta desain dan konten buku yang menarik, buku visual *Nyali Wani* sudah banyak berubah dari sebelumnya.

4. Saran

Dicetak dalam bentuk dan material yang tidak terlalu mahal, agar harga terjangkau bagi Bonek menengah kebawah. Namun jika untuk Bonek yang segmen atas bisa dicetak dengan kualitas bentuk dan material terbaik.

BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN

6.1. Desain Final

Desain final pada pembuatan buku Nyali Wani, Sejarah Bonek Subkultur Asli Surabaya meliputi beberapa elemen desain grafis. Elemen desain grafis meliputi semua elemen yang digunakan dalam pembuatan desain cover luar dan dalam, informasi penerbitan, kata pengantar, daftar isi, halaman pembuka bab, halaman isi bab, daftar pustaka, serta profil penulis.

6.1.1. Tipografi

a. Cover

Jenis huruf yang digunakan untuk kata “Jamu” pada cover buku adalah Third Rail dengan ukuran yang paling besar dan mendominasi di antara tulisan lain. Sedangkan untuk kata “Sejarah Bonek Subkultur Asli Surabaya” jenis font yang digunakan adalah American Typewriter, dan jenis 1942 Report untuk nama penulis.



Gambar 6. 1. Anatomi cover buku Nyali Wani
Sumber: Magenta, 2018

b. Judul Bab dan Sub-bab

Pada judul bab dan sub-bab menggunakan jenis font yang sama dengan judul buku, yaitu Third Rail. Yang membedakan adalah ukuran font pada judul bab lebih besar dibandingkan dengan judul sub-bab. Warna berbeda digunakan pada judul bab dan sub-bab di bagian kata yang dianggap sebagai kata kunci atau kata terakhir untuk bab tersebut, seperti “kembali” pada judul bab “Kami Kembali”.



Gambar 6. 2. Anatomi judul Bab
Sumber: Magenta, 2018



Gambar 6. 3. Anatomi judul sub bab
Sumber: Magenta, 2018

c. Body Text

Jenis font yang digunakan pada *body text* adalah Montserrat, memiliki tingkat keterbacaan (legibilitas) tinggi. Font yang digunakan pada *body text* berukuran 8 pt. Penataan paragraf pada *body text* menggunakan rata kiri-kanan agar terlihat penuh dan simetris tanpa *hyphenate*. Selain itu, batas teks paragraf terkadang mengikuti bentuk elemen visual agar tidak terjadi overlap (tumpang tindih).



Gambar 6. 4. Tipografi pada *body text*

Sumber: Magenta, 2018

d. Caption Foto

Caption foto adalah penjelasan foto yang biasanya hanya terdiri dari beberapa kalimat. Deck menggunakan jenis huruf Minion Pro dengan ukuran 5 pt agar dapat dibedakan dengan *body text*.

(kiri) Laga pertama kali yang diadakan di Surabaya pasca matinya Persebaya selama kurang lebih 4 tahun. Animo yang besar dirasakan, kerinduan yang besar terobati, tangis bahagia di hari itu membuat laga penuh emosi. (Foto: Jawa Pos)
(atas) Azrul Ananada adalah sosok tangan dingin dibalik nama Persebaya di era baru ini. Dia meneruskan perjuangan sang Ayah (Dahlan Iskan) yang dulu pernah mengelola Persebaya. (Foto: Etsha Magenta).

Gambar 6. 5. Tipografi pada caption foto
Sumber: Magenta, 2018

f. Quotes

Quotes berisikan kutipan-kutipan dari pengamat-pengamat sepak bola yang pernah membicarakan tentang Bonek. Tujuan ditampilkannya quotes ini sendiri untuk menunjukkan sifat Bonek dari berbagai sudut pandang orang yang mengetahuinya.



Gambar 6. 6. Tipografi pada quotes
Sumber: Magenta, 2018

g. Caption Lepas

Caption lepas adalah penjelasan *body text* yang biasanya hanya terdiri dari beberapa kalimat. Deck menggunakan huruf 1940 Report dengan ukuran 18 pt agar jelas terlihat karena bentuk font tidak terlalu rapih.

Pada tahun 1980-an, ketika logo Wong Mangap tersebut dimunculkan oleh pembuatnya yaitu Mister Muhtar. Penggunaan logo untuk mewakili identitas dari komunitas supporter sepak bola di Indonesia terbilang masih langka.

Gambar 6. 7. Tipografi pada caption lepas
Sumber: Magenta, 2018

h. Drop Cap

Fungsi dari drop cap sendiri adalah untuk mengetahui bagian yang merupakan bagian awal dari paragraf. Tambahan drop cap pada perancangan buku Nyali Wani ini, ada pada setiap awal narasi setiap sub-bab.

Setiap pengunjung yang singgah ke redaksi Jawa Pos di Graha Pena, Surabaya, mesti pernah melihat foto ini. Ini adalah karya wartawan Jawa Pos Sholihuddin yang terpilih sebagai foto terbaik World Press Photo 1995 kategori spot news. Penghargaan tersebut sangat membanggakan bagi Jawa Pos. Sebab, itu adalah penghargaan paling bergengsi bagi wartawan foto sedunia. Ada kisah menarik di balik foto yang diambil pada 17 Mei 1995 tersebut. Terutama soal lokasi pemotretan.

Gambar 6. 8. Tipografi pada caption lepas
Sumber: Magenta, 2018

6.1.2. Running Head

Running head pada perancangan buku visual Nyali Wani berisikan judul buku, tahun pembuatan, serta halaman. Posisi running head sendiri berada pada bagian ujung kiri dan kanan halaman. Gambar dibawah ini telah di rotasi 90 derajat.

Gambar 6. 9. Tipografi pada running head
Sumber: Magenta, 2018

6.1.3. Grid

Penggunaan grid pada perancangan buku visual Nyali Wani ini adalah satu hingga tiga grid setiap halamannya. Jarak antara grid satu dengan lainnya adalah 5 mm.



Gambar 6. 10. Layout dengan sistem 1 grid
Sumber: Magenta, 2018

Penggunaan sistem dengan satu grid dipakai saat konten visual dengan teks memiliki keseimbangan dalam dua halaman (kiri dan kanan). Pada sisi halaman

kiri digunakan untuk konten visual yang telah dibuat, lalu pada sisi kanan diletakkan teks untuk mendukung visual yang berada di sisi kiri halaman tersebut.

Dibuat dengan sistem satu grid selain untuk membuat sisi kiri dan kanan halaman seimbang, juga bertujuan untuk lebih mengutamakan hirarki visual sebuah buku agar tidak menyalahi aturan dan kenyamanan dalam membaca buku.



Gambar 6. 11. Layout dengan sistem 2 grid
Sumber: Magenta, 2018

Penggunaan sistem dua grid tidak jauh berbeda dengan penggunaan sistem satu grid. Namun pada sistem ini digunakan, ketika teks lebih banyak daripada elemen visual pada satu halaman (kiri dan kanan). Selain karena faktor tersebut, jika diaplikasikan sama dengan sistem satu grid maka akan sulit untuk menerapkan hirarki visual sebuah buku.



Gambar 6. 12. Layout dengan sistem 4 grid 2 halaman
 Sumber: Magenta, 2018

Layout dengan sistem empat grid dalam dua halaman (kiri dan kanan) digunakan penulis untuk lebih menekankan teks (lebih banyak) ketimbang elemen visual yang dimiliki halaman tersebut. Elemen visual yang terkandung dalam halaman tersebut hanya untuk mendukung teks sesuai dengan isi teks tersebut.



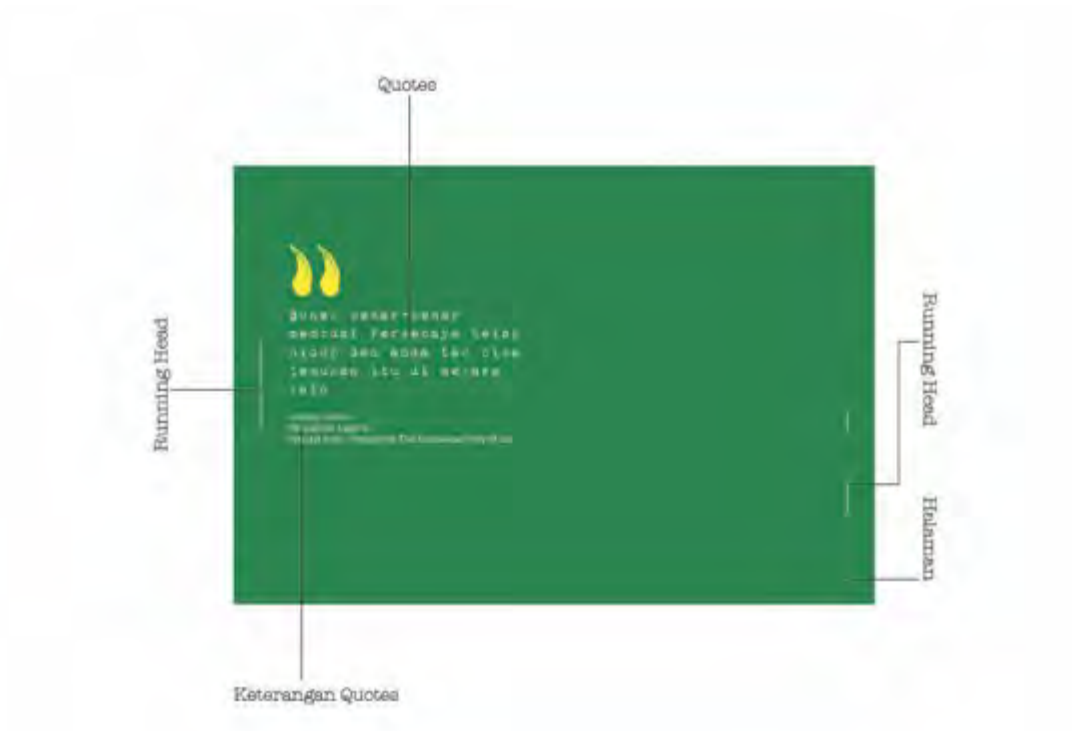
Gambar 6. 13. Layout dengan sistem bebas
 Sumber: Magenta, 2018

Penggunaan sistem ini juga bisa dibalik, dengan penggunaan elemen visual yang lebih banyak ketimbang teks yang dikandung halaman tersebut. Halaman seperti ini biasanya untuk menjelaskan bukti-bukti yang terkandung dalam sejarah tersebut. Karena bukti visual yang dimiliki penulis cukup banyak.

6.1.4. Anatomi Layout



Gambar 6. 14. Anatomi *layout* pada halaman pembuka bab
Sumber: Magenta, 2018



Gambar 6. 15. Anatomi *layout* pada halaman *quote*
Sumber: Magenta, 2018



Gambar 6. 16. Anatomi *layout* pada halaman isi 2 *grid*
 Sumber: Magenta, 2018



Gambar 6. 17. Anatomi *layout* pada halaman isi 1 *grid*
 Sumber: Magenta, 2018



Gambar 6. 18. Anatomi *layout* pada halaman dengan banyak *text*
 Sumber: Magenta, 2018



Gambar 6. 19. Anatomi *layout* pada halaman dengan *frame*
 Sumber: Magenta, 2018



Gambar 6. 20. Anatomi *layout* pada halaman dengan *text* di kiri
 Sumber: Magenta, 2018

6.2. Konten Buku

6.2.1. Cover Buku



Gambar 6. 21. Desain cover buku visual *Nyali Wani*
 Sumber: Magenta, 2018

6.2.2. Endpaper dan Cover Dalam



Gambar 6. 22. Halaman *endpaper* buku *Nyali Wani*
Sumber: Magenta, 2018



Gambar 6. 23. Halaman *cover* dalam buku *Nyali Wani*
Sumber: Magenta, 2018

6.2.3. Daftar Penyusunan dan Kata Pengantar



Gambar 6. 24. Halaman daftar penyusun dan kata pengantar
 Sumber: Magenta, 2018

6.2.4. Daftar Isi



Gambar 6. 25. Halaman daftar isi
 Sumber: Magenta, 2018

6.2.5. Halaman Pembuka Bab

Desain halaman ini merupakan sebagai pembatas pada setiap bab yang ada di dalam buku “Nyali Wani” untuk tujuan mengkategorikan konten buku sesuai dengan peristiwa dan dekade yang terjadi secara bersamaan. Setiap halaman pembuka bab memiliki visualisasi yang berbeda sesuai isi dari setiap bab tersebut.



Gambar 6. 26. Halaman pembuka bab
Sumber: Magenta, 2018

Penggunaan Khusus	Implementasi
<p>Jenis Elemen Visual</p>	<p>Jenis elemen visual yang dipilih pada halaman ini adalah foto hasil riset penulis. Hanya pada halaman bab pembuka ini, penulis menerapkan desain dengan multiply warna hijau serta filter edit sesuai dengan yang dibutuhkan, tanpa tambahan elemen desain lain.</p>
<p>Peletakan Elemen Visual</p>	<p>Ukuran elemen visual (foto) pada halaman ini adalah 175mm x 480mm, memakan seluruh bagian kesatuan halaman (kiri dan kanan). Pemilihan foto pada halaman ini memiliki kriteria <i>point of view</i> pada bagian kiri halaman agar tidak tertindih elemen teks yang terletak pada kanan halaman.</p>
<p>Teks</p>	<p>Elemen teks dalam halaman ini diletakkan pada sisi kanan kesatuan halaman (halaman</p>

sebelah kanan), berisikan judul bab dan keterangan sub-bab dengan jarak 12,7 mm dari luar halaman buku. Pada bagian judul, penulis memilih warna putih pada row pertama, serta warna kuning pada row selanjutnya yang bertujuan untuk menonjolkan judul agar terlihat dibandingkan elemen visual.



Tabel 6. 1. Implementasi halaman pembuka bab
Sumber: Magenta, 2018

6.2.6. Desain Layout Lagu Bonek

Pada halaman buku “Nyali Wani” penulis menambahkan konten tentang apa saja lagu yang dimiliki oleh Bonek. Selain untuk mengenalkan lagu-lagu tersebut, juga bertujuan untuk mengingatkan kembali kepada pembaca khususnya Bonek ketika lagu tersebut pernah mereka nyanyikan di momen-momen tertentu.



Gambar 6. 27. Halaman lagu Bonek
Sumber: Magenta, 2018

Penggunaan Khusus	Implementasi
<p>Jenis Elemen Visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen visual yang digunakan pada halaman ini adalah <i>outline</i> ilustrasi tanpa pewarnaan, sesuai dengan referensi yang diambil dari logo Bonek yang pertama kali dibuat. • Pemilihan ilustrasi juga melewati beberapa proses hingga memenuhi kriteria sesuai dengan makna lagu tersebut. • Latar belakang yang berwarna kuning, dipilih agar ilustrasi lebih terlihat menonjol. Selain itu, warna kuning juga termasuk warna ceria yang memungkinkan pembaca tidak merasa bosan, karena warna kuning pada latar belakang dikhususkan pada tipe halaman ini saja.
<p>Peletakan Elemen Visual</p>	<p>Ukuran elemen visual ilustrasi pada halaman ini adalah 175mm x 240mm, memakan sebagian kesatuan halaman (kanan halaman) tanpa jarak tertentu dari luar halaman.</p>
<p>Imbuhan Konten / Elemen Visual</p>	<div data-bbox="817 1339 1078 1608" data-label="Image"> </div> <p>Penulis juga menambahkan sedikit icon lagu pada halaman ini agar pembaca mengetahui bahwa halaman ini sedang menjelaskan tentang lagu.</p>

<p>Teks</p>	 <p>Teks yang digunakan adalah jenis teks typewriter dengan jarak 45mm dari sisi atas halaman. Pada bagian judul, diberikan warna hijau pada row kedua, yang bertujuan hanya untuk mengaplikasikan kesatuan warna dari perancangan buku “Nyali Wani”.</p>
--------------------	---

Tabel 6. 2. Implementasi halaman lagu Bonek
 Sumber: Magenta, 2018

6.2.7. Desain Layout Seimbang

Penggunaan layout seimbang pada perancangan buku “Nyali Wani” terdapat lebih dari sebagian dari isi buku. Disebut seimbang karena pada desain halaman tersebut memiliki komposisi yang pas antara teks dengan elemen visual. Selain itu juga, keseimbangan layout ini dikarenakan jumlah foto yang cukup banyak dan memiliki resolusi foto yang baik. Pada desain halaman ini, penulis menerapkan teknik kolase yang sesuai dengan konsep perancangan yang telah dibahas di bab-bab sebelumnya.





Gambar 6. 28. Halaman seimbang

Sumber: Magenta, 2018

Penggunaan Khusus	Implementasi
<p data-bbox="292 1189 571 1223">Jenis Elemen Visual</p>	<p data-bbox="667 779 1283 1196">Elemen visual inti (kolase) dari perancangan buku “Nyali Wani” ini, terletak pada jenis halaman seperti diatas. Sebelum meletakkan elemen visual, penulis memilih beberapa foto yang sesuai dengan penjelasan elemen teks. Demi mendapatkan komposisi halaman yang baik, teknik kolase berisikan berbagai macam jenis, seperti tekstur, warna, serta pola.</p> 
<p data-bbox="304 1771 560 1854">Peletakan Elemen Visual</p>	<p data-bbox="667 1666 1283 1973">Peletakan elemen visual, tergantung pada bentuk kolase yang telah dibuat. Tidak ada aturan khusus pada hal ini, dapat diletakkan pada sisi kiri maupun kanan halaman. Namun, semua elemen visual pada halaman ini memiliki ukuran yang sama, yaitu seukuran 1</p>

	<p>halaman (175mm x 240mm) tanpa aturan jarak.</p>
<p>Teks</p>	 <p>Komposisi halaman berbeda juga terimplementasikan pada jenis halaman ini. Pada bagian tengah kesatuan halaman (kiri dan kanan) terdapat caption lepas yang menjelaskan sedikit mengenai judul. Peletakkannya juga berjarak 5mm dari elemen teks/garis</p>

Tabel 6. 3. Implementasi halaman seimbang
 Sumber: Magenta, 2018

6.2.8. Desain Layout Dengan Teks *Box*

Desain layout pada halaman ini lebih didominasi oleh teks dan didukung dengan sedikit elemen visual (foto). Penggunaan teks box pada layout semacam ini, dikarenakan adanya fakta-fakta unik dan hal-hal menarik pada narasi halaman.





Gambar 6. 29. Halaman dengan teks box
Sumber: Magenta, 2018

Penggunaan Khusus	Implementasi
<p>Jenis Elemen Visual</p>	<p>Elemen visual yang dipilih pada halaman ini adalah foto dari Pemerhati Sejarah Persebaya. Teknik kolase yang diterapkan juga hanya memotong pada satu foto saja karena keterbatasan foto yang dimiliki</p>
<p>Imbuan Konten / Elemen Visual</p>	<div data-bbox="678 1093 965 1512" data-label="Image"> </div> <p>Pada halaman ini, muncul tambahan teks box berwarna hijau untuk mendukung elemen teks. Teks box ini berisikan fakta-fakta menarik dari peristiwa yang dijelaskan. Ukuran lebar dari box ini adalah 60mm, tanpa ukuran panjang tertentu.</p>

Tabel 6. 4. Implementasi halaman teks box
Sumber: Magenta, 2018

6.2.9. Desain Layout Wawancara

Desain halaman wawancara hanya da tiga halaman dalam buku “Nyali Wani”. Pada bagian tersebut penulis menerapkan sistem layout bebas, tanpa aturan jarak tertentu.



Gambar 6. 30. Halaman wawancara
Sumber: Magenta, 2018

Penggunaan Khusus	Implementasi
Imbuhan Konten /Elemen Visual	 <p>Desain halaman yang berbeda juga muncul pada halaman-halaman wawancara dengan narasumber. Penambahan klip serta selotip pada elemen desain ini, untuk memberitahukan pesan yang dikandung pada halaman ini agar selalu diingat. Peletakan dan ketentuan pada jenis halaman ini tidak teratur/bebas.</p>

Tabel 6. 5. Implementasi wawancara
Sumber: Magenta, 2018

6.2.10. Desain Layout Dominan Teks

Dominan teks diterapkan pada halaman yang konten teks nya lebih banyak daripada elemen visual pada kesatuan halaman. Hal ini dikarenakan data teks lebih banyak daripada data foto yang dimiliki oleh penulis. Dengan penempatan komposisi elemen visual di bagian atas dan teks dibagian bawah, diharapkan membuat pembaca lebih nyaman membaca.




Gambar 6. 31. Halaman dominan teks (1)
Sumber: Magenta, 2018

6.2.11. Desain Layout Dominan Gambar

Dominan gambar pada beberapa layout buku “Nyali Wani” ini dikarenakan elemen visual cenderung lebih dominan daripada teks pendukung (narasi). Dalam hal ini, data visual atau foto banyak diperoleh oleh penulis dan penting untuk ditampilkan di halaman tersendiri, terpisah dari halaman sebelumnya. Penggunaan sistem penataan letak pada halaman ini juga bebas, demi menampilkan konsep dalam perancangan.



Gambar 6. 32. Halaman dominan gambar
 Sumber: Magenta, 2018

Penggunaan Khusus	Implementasi
<p>Peletakan Elemen Visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Layout pada jenis halaman seperti ini, penulis meletakkan elemen-elemen visual dengan bebas tanpa aturan tertentu. • Pada halaman tertentu, elemen visual memiliki ukuran sebesar satu kesatuan halaman, dan ada yang memiliki ukuran sepertiga dari kesatuan
<p>Imbuhan Konten /Elemen Visual</p>	

	<p>Imbuhan frame foto pada bagian halaman ini, muncul ketika jumlah foto pada peristiwa tersebut lebih banyak, serta penting untuk ditampilkan. Framing dalam desain ini bertujuan untuk menekankan pada pembaca bahwa peristiwa ini patut diingat.</p> <p>Ukuran frame</p>
--	---

Tabel 6. 6. Implementasi halaman dominan gambar
 Sumber: Magenta, 2018

6.2.12. Desain Layout *Full* gambar

Desain layout dengan full gambar dipilih oleh penulis karena momen tersebut perlu diberi jatah satu halaman. Dipilih suatu foto untuk ditempatkan dalam satu kesatuan (kiri dan kanan halaman) adalah karena foto tersebut bersejarah dan mempunyai nilai cerita tanpa narasi yang tinggi. Tidak hanya itu, faktor resolusi foto yang baik juga mempengaruhi tahap seleksi foto sebelum penempatan foto.



Gambar 6. 33. Halaman *full* gambar
 Sumber: Magenta, 2018

6.2.13. Desain Layout Profil Penulis

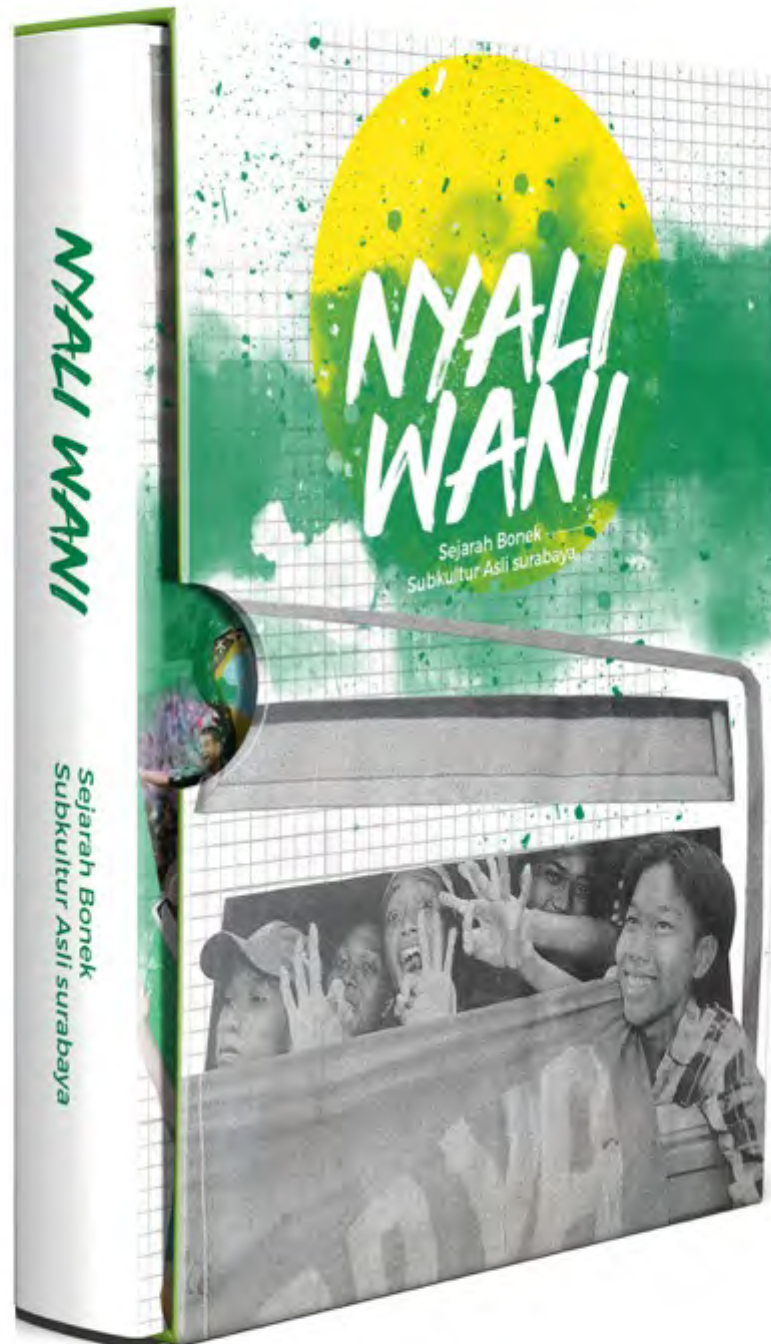


Gambar 6. 34. Halaman profil penulis
Sumber: Magenta, 2018

6.3. Mockup Buku



Gambar 6. 35. Mockup buku Nyali Wani
Sumber: Magenta, 2018



Gambar 6. 36. *Mockup packaging* buku *Nyali Wani*
Sumber: Magenta, 2018

(halaman ini sengaja di kosongkan)

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan Dan Saran

6.1.1 Kesimpulan

Dari paparan dan penjelasan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa perancangan buku sejarah Bonek dapat dikemas menggunakan desain visual sesuai dengan sifat target pembaca maupun sesuai dengan sejarah yang diangkat. Tujuan utamanya adalah buku ini dapat menjadi aset sejarah Bonek untuk kelanjutan sejarah itu sendiri, selain itu juga memberitahukan kembali proses stigma subkultur asli Surabaya tersebut di mata masyarakat, khususnya Surabaya.

Perancangan buku visual yang mengangkat sejarah panjang Bonek ini, menggunakan *big idea* Nyali Wani karena banyaknya sejarah yang telah terjadi selama kurang lebih 30 tahun. Dengan memvisualisasikan kata Nyali dan Wani, keberanian Bonek dalam perancangan buku ini bisa tergambarkan dengan bantuan foto-foto yang di desain dengan teknik kolase. Berikut adalah beberapa kesimpulan dari perancangan buku visual yang dibuat sejak awal proses pembuatannya.

- Banyak repetisi dalam segi desain halaman membuat pembaca merasa bingung dan tidak bisa membedakan halaman satu dengan yang lain jika tidak melihat teks isi maupun judul sub-bab terlebih dahulu.
- Konten yang dibahas kurang luas karena masih banyak sejarah Bonek yang belum terangkat akibat keterbatasan data, sedangkan cerita atau sejarah juga bisa didapat langsung dari Bonek itu sendiri.
- Isi buku membingungkan karena tidak ada penanda pada bagian mana para pembaca harus memulai untuk membaca deskripsi dari setiap halamannya.
- Memperhitungkan tata letak halaman jika menggunakan foto maka resolusi yang dihasilkan cenderung buruk. Dibandingkan dengan hasil foto 1 dekade lalu, hasil foto di dekade 1987 sulit ditemukan yang memiliki ukuran asli peristiwa-peristiwa tersebut maka bisa menggunakan foto dari klipping koran dan lainnya.

- Elemen visual menggunakan foto saja tanpa teknik tertentu cenderung mengalami kesulitan dalam hal hak cipta, terlebih foto yang dibutuhkan untuk perancangan ini cukup banyak dan tidak memungkinkan untuk meminta izin satu persatu karena yang memiliki hasil foto tersebut berbeda-beda orang.
- Terdapat beberapa kesalahan pengetikan (typo) serta banyak terjadi pengulangan informasi pada isi buku, sehingga dapat menimbulkan rasa bosan ketika membaca.

6.1.2 Saran

Berdasarkan proses penelitian dan proses desain yang telah dilakukan terkait dengan perancangan buku visual sejarah Bonek, terdapat beberapa masukan yang dapat digunakan untuk melanjutkan atau mengembangkan buku “Nyali Wani, Sejarah Bonek Subkultur Asli Surabaya” maupun untuk perancangan buku ensiklopedia ilustrasi lainnya di masa depan. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

- Lebih memperhatikan segi konten dan disaring lagi demi tidak menyinggung pihak Bonek, karena Bonek sendiri adalah kumpulan pendukung sebuah klub sepak bola yang tidak memiliki struktur organisasi.
- Lebih dikembangkan lagi desain kolase dalam buku agar tidak terlihat monoton dan cenderung menggunakan warna yang sama seperti halaman sebelumnya.
- Lebih hati-hati dalam menggunakan foto karena cenderung mengalami kesulitan dalam hal cipta, terlebih foto yang dibutuhkan untuk perancangan ini cukup banyak dan tidak memungkinkan untuk meminta izin satu persatu karena yang memiliki hasil foto tersebut berbeda-beda orang.
- Memperhatikan penulisan dan gaya bahasa dengan target audiens buku agar informasi yang disampaikan dapat diterima secara utuh. Penulisan harus runtut dan tidak banyak mengulang informasi yang sama.

- Lebih memperhitungkan tata letak halaman jika menggunakan foto maka resolusi yang dihasilkan cenderung buruk. Dibandingkan dengan hasil foto 1 dekade lalu, hasil foto di dekade 1987 sulit ditemukan yang memiliki ukuran asli peristiwa-peristiwa tersebut maka bisa menggunakan foto dari klipping koran dan lainnya.

(halaman ini sengaja di kosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Rustan, Surianto. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. 2011. *Font dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Samara, T. 2007. *Design Elements: A Graphic Style Manual*. Gloucester: Rockport.
- Iswandi, Syahputra. 2016. *Pemuja Sepak Bola*.
- Junaedi, Fajar. 2012. *Bonek: Komunitas Suporter Pertama dan Terbesar di Indonesia*.
- Ardyansyah Wirawan, Oryza. 2015. *Imagined Persebaya: Persebaya, Bonek, dan Sepakbola Indonesia*.
- Sutton, Antony. 2017. *Sepakbola: The Indonesian Way of Life*.
- Soedirman, Basofi. Wignyosoebroto, Soetandyo. Dkk. 1997. *Bonek Berani Karena Bersama*.
- PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia), Komite Eksekutif. 2018. *Kode Disiplin PSSI*
- Novie, Lucky (2013) *Fenomena Perilaku Fanatisme Suporter Sepak Bola (studi Kasus Komunitas Suporter Surabaya (Bonek) di Surabaya)*
- Irene, Florence Berliana (2013) *LKP : Pembuatan Ilustrasi Fotografi Untuk Majalah Citymagz Surabaya*. Undergraduate thesis, STIKOM Surabaya.
- Aditya, Susilo (2004) *Perancangan History Book Persebaya Sebagai Alternatif Official Merchandise*

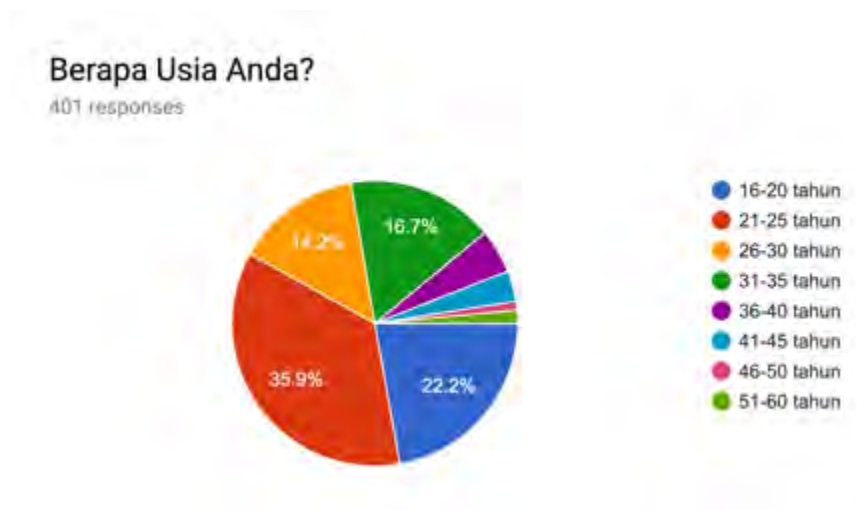
(halaman ini sengaja di kosongkan)

LAMPIRAN

Hasil Kuesioner Pada Bulan Maret 2018

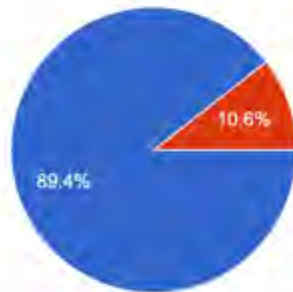
Penulis membuat riset singkat melalui kuesioner Google Form dengan total 409 jumlah responden yang berpartisipasi. Kuesioner ini bertujuan untuk lebih mengetahui identitas Bonek, segmentasi Bonek dan ketertarikan mereka dalam membaca guna mendukung perancangan buku visual sejarah Bonek.

Kuesioner online ini disebarluaskan melalui grup-grup *chatting* dan *social media* komunitas Bonek yang sudah lama berdiri, seperti Bonek Revolution, Bonek Writer Forum, serta Pemerhati Sejarah Persebaya. Dari *link* yang dibagikan oleh penulis, dalam kurun waktu 3 hari saja, sebanyak 409 responden berpartisipasi dalam mengisi kuesioner online tersebut.



Jenis Kelamin

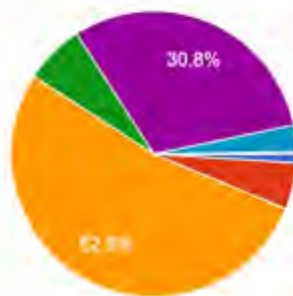
397 responses



- Laki-laki
- Perempuan

Pendidikan Terakhir

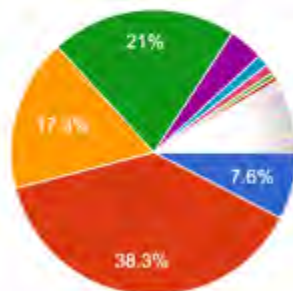
399 responses



- SD
- SMP
- SMA/SMK
- Diploma
- S1
- S2
- S3

Pekerjaan

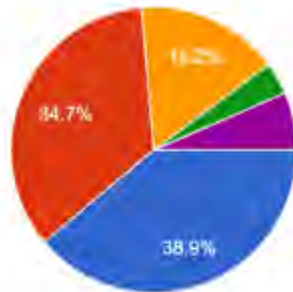
381 responses



- Guru, PNS
- Karyawan Perusahaan
- Wiraswasta
- Mahasiswa
- Pelajar
- Siswa
- pelajar
- Belum bekerja
- 1/6 ▼

Berapa pendapatan anda sekarang?

383 responses



- Rp 0 - Rp 2,000,000
- Rp 2,000,001 - Rp 4,000,000
- Rp 4,000,001 - Rp 6,000,000
- Rp 6,000,001 - Rp 8,000,000
- lebih dari Rp 8,000,001

Apa yang anda lakukan ketika waktu luang?

388 responses

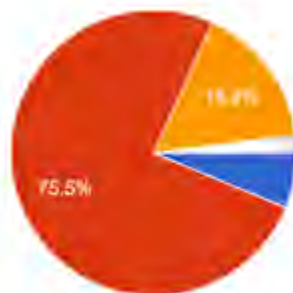


- Membaca Buku
- Menonton Televisi
- Browsing internet
- Pergi ke tempat hiburan
- Ngopi
- Maen game
- Mbonek
- Warkop

1/6 ▼

Apa yang anda lakukan ketika ingin mencari informasi tentang sesuatu yang mendetail?

400 responses

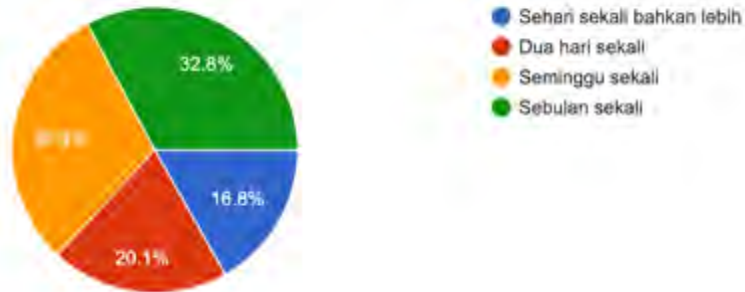


- Membaca Buku
- Browsing internet
- Bertanya kepada ahlinya
- semua yang di atas
- 3 point di atas pernah saya lakukan
- Tdk tentu
- Tanya pada rumput
- Silaturahmi

1/2 ▼

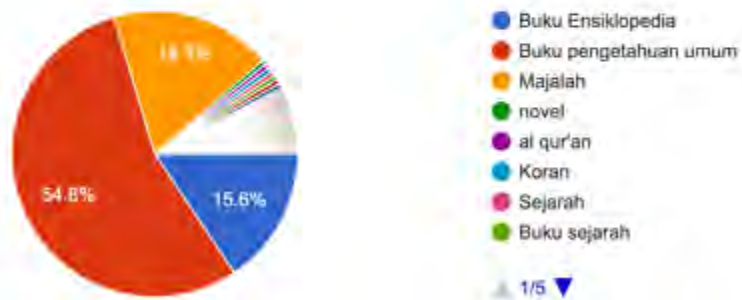
Seberapa sering anda membaca buku?

393 responses



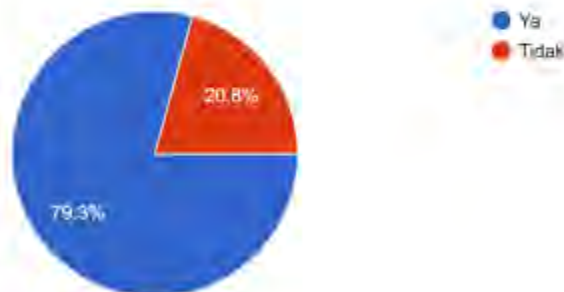
Jenis buku apa yang anda minati untuk mendapatkan informasi yang mendetail?

378 responses



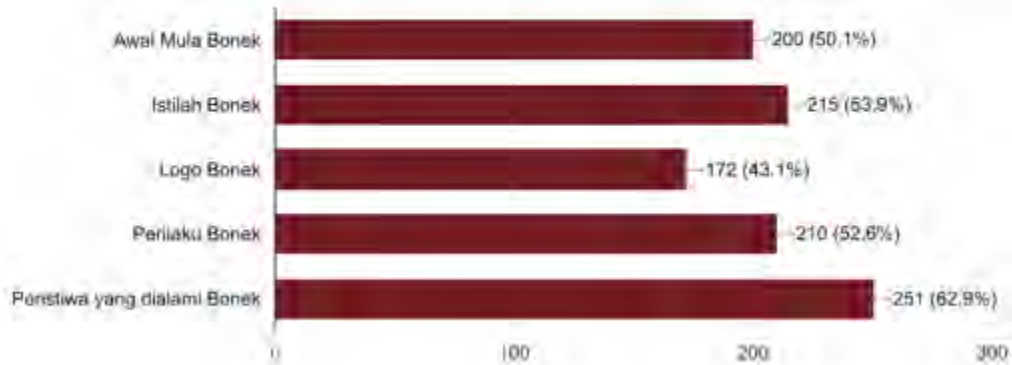
Apa anda mengetahui sejarah perkembangan Bonek dari dulu hingga sekarang?

400 responses



Sejauh apa anda mengetahui tentang sejarah perkembangan Bonek? (dapat memilih lebih dari satu)

399 responses



Penting kah buku sejarah bagi generasi mendatang?

400 responses



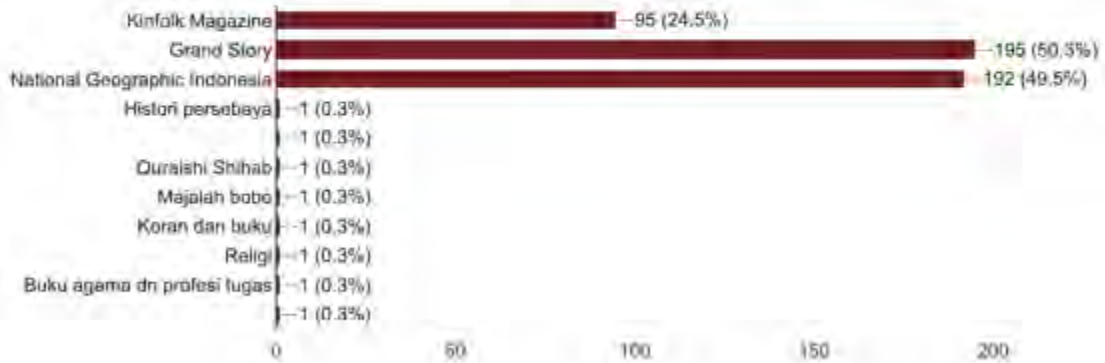
Apa anda berminat dengan buku visual yang menceritakan sejarah perkembangan Bonek?

401 responses



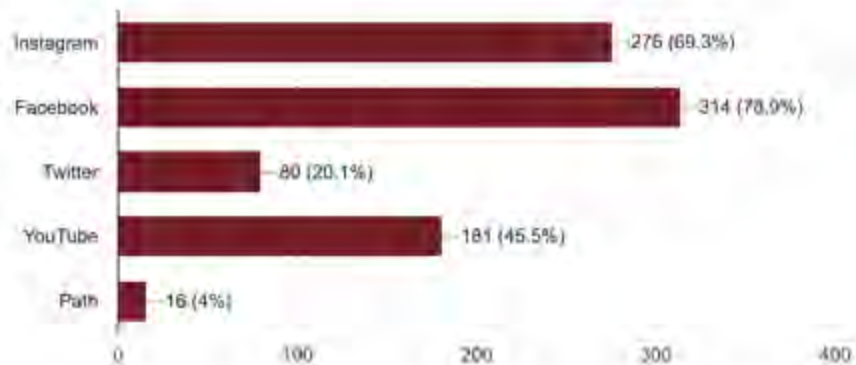
Dari majalah berikut ini mana yang memiliki gaya desain yang menurut anda bagus? (dapat memilih lebih dari satu)

388 responses



Apa anda pengguna aktif sosial media dibawah ini? (dapat memilih lebih dari satu)

398 responses



BIODATA PENULIS



Etsha Magenta atau yang akrab disapa Etsha lahir di kota Pacitan pada tanggal 17 Juli 1995. Anak pertama dari dari dua bersaudara. Menempuh pendidikan dasar di SD Negeri Babat Jerawat I Surabaya, kemudian SMP Negeri 4 Surabaya, dan berlanjut di SMA Negeri 6 Surabaya. Setelah SMA, penulis melanjutkan kuliah di program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Semasa mengikuti masa perkuliahan, penulis sempat menempuh 9 bulan bekerja bersama jasa Tour and Travel di bagian *creative designer*. Berlanjut kemudian 6 bulan bekerja menjadi seorang jurnalis bersama Emosi Jiwaku Media,