

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Persija merupakan sebuah klub sepak bola Indonesia, Persija dibentuk oleh Soeri dan Alie di tahun 1928 dan bulan 28 November, mempunyai nama awalnya sendiri yaitu *Voetballbond Indonesia Jacatra (VIJ)*. Sekitar tahun 1928 juga menjadi sebagai tempat perkumpulam beberapa klub sepak bola yang nasionalis yang berada pada daerah Batavia. VIJ merubah nama awalnya menjadi Persija pada era 1950 dengan juhsuf Jahja selaku ketua. Selain itu Persija menjadi salah satu terbentuknya organisasi persatuan sepak bola seluruh indonesia (PSSI) ditahun 1930 pada tanggal dan bulan 19 April.

Persija adalah sebuah *team* sepak bola yang berada di Indonesia, dengan latar belakang sejarah yang panjang dan salah satu klub tersukses pada Liga PSSI dengan memiliki 11 gelar juara. Selain itu persija juga mencetak rekor dari sisi penontonnya, yaitu dengan 413,152 jiwa yang menyaksikan pertandingan persija secara langsung mendatangi pertandingannya. Jumlah itu juga menjadi yang paling terbanyak pada Indonesia serta Asia Tenggara.

Freek Colombjin mengatakan, sepak bola indonesia itu sangat *anomaly*. dikarenakan Indonesia ini memiliki 250 juta penduduk yang hampir semuanya menyukai sepak bola, tapi hanya segelintir saja ilmuwan sosial yang menulisnya (Darmanto, 2012). Seperti contohnya yaitu klub sepakbola Persija, banyak sejarah yang diciptakan oleh Persija akan tetapi dari sejarahnya yang sudah diciptakan masih banyak yang tidak diketahui oleh orang-orang dikarenakan dokumentasi-dokumentasi persija yang kurang lengkap jika untuk dibahas oleh orang yang menyukai sepak bola ataupun dengan suporter Persija yang ingin mempelajari sejarahnya.

Mengetahui sejarah adalah tugas yang sangat penting bagi generasi muda. Mereka perlu memahami budaya-budaya yang ada di Indonesia, termasuk

keberadaan klub sepakbola Persija. Kurangnya catatan sejarah yang dimiliki oleh Persija dapat menyebabkan klub tersebut dianggap hanya sebagai klub biasa oleh masyarakat. Selain itu, sejarah Persija mungkin akan terlupakan seiring berjalannya waktu karena dokumentasi yang saat ini dipublikasikan masih bersifat umum, seperti foto, biografi pemain legendaris, dan daftar kejuaraan yang pernah diraih.

Pemilihan sebuah materi serta penyampaiannya pembelajaran yang memukau jauh lebih dimengerti ke target sehingga meningkatkan kemampuan kepada target yang sedang dipelajarinya (Slameto, 2003). Untuk mengatasi hal tersebut, perancangan media interaktif merupakan solusi yang tepat, bertujuan untuk memberikan informasi terkait sejarah Persija dan memaparkan sebuah dokumentasi yang berisikan tentang sejarah yang telah dicapainya berupa foto, biografi pemain legenda, kejuaraan yang diperolehnya, hingga perkembangannya pada saat ini.

Karena hal umumnya yang menarik bagi kalangan remaja keatas, sangat pentingnya untuk menerapkan metode yang efektif dan menarik dalam mewariskan sejarah kepada generasi muda. Hal ini bertujuan agar orang-orang dapat tertarik untuk mempelajari sejarah, termasuk sejarah Persija ataupun budaya-budaya yang berada dinegara Indonesia, sehingga dapat memperkokoh pengetahuan mereka tentang budaya dan sejarah. Tanpa kesadaranpun akan pentingnya ini, orang-orang akan kehilangan pemahaman tentang asal-usul sejarah Persija dan bangsa ini, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan kebingungan atau ketidaktahuan mengenai identitas pada hal tersebut (Anis, 2016:491).

Oleh karena itu hal yang terbaik untuk memaparkan informasi secara informatif yaitu dengan pembuatan *website*. Penulis membuat *website* untuk mempermudah pengguna dalam mencari informasi terkait tentang sejarah Persija yang ingin dicarinya. Pemilihan *website* merupakan yang terbaik untuk Jakmania dikarenakan untuk memaparkan informasi tidak perlu dengan hal yang merepotkan untuk mencari informasi yang diinginkannya.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan *website* untuk mengetahui sejarah klub sepak bola Persija kepada orang-orang yang menyukai Persija ataupun orang yang mengetahui sepak bola dikarenakan dari mereka masih kurang mendapatkan informasi mengenai Sejarah Persija.

## 1.3 Batasan Masalah

Pada perancangan media interaktif mengenai sejarah klub sepak bola Persija, penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut:

- 1) Demografis
  - a. Jenis Kelamin : Laki – laki atau Perempuan.
  - b. Usia : 17 – 24 Tahun.
  - c. Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa, dan Pekerja
  - d. SES : B-A

- 2) Geografis

Perancangan ini dikhususkan untuk orang - orang yang yang tinggal di daerah Tangerang ataupun Tangerang Selatan dan juga yang berada di daerah Jakarta Selatan sebab daerah tersebut terdapat orang-orang yang merupakan dari Jakmania atau bisa dibilang pendukung Persija. Penulis memastikan bahwa pada daerah tersebut yang berdekatan dengan klub sepakbola Persija memang masih belum mengenali sejarah tentang Persija, sehingga dengan merancang *website*, diharapkan dapat menambah literasi mengenai Persija dan dapat membudayakan sejarah Persija.

- 3) Psikografis

Sekelompok orang yang mengemari tentang sepak bola, memiliki jiwa yang tinggi dalam membela atau mengetahui tentang klub sepakbola yang diketahuinya, serta berada dalam proses penasarannya terhadap asal mula terbentuknya klub sepak bola tersebut, hal ini diharapkan dapat menambawah wawasan atau pengetahuan mengenai klub sepakbola yang ditujunya.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Merancang sebuah *website* tujuan dengan membantu mengenali sejarah klub sepak bola Persija serta dapat melestarikan sejarahnya untuk generasi selanjutnya dikarenakan jika dibiarkan dari sejarah yang dimiliki oleh Persija akan terlupakan oleh orang-orang pada tahun selanjutnya hal ini akan mengakibatkan Persija mengalami kehilangan identitasnya untuk orang-orang yang akan datang.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Pada Perancangan yang akan dibuat oleh penulis ada manfaat untuk penulis, bagi orang lain dan juga untuk Universitas Multimedia Nusantara.

1) Penulis

Perancangan tugas akhir (TA) ini dapat membantu penulis menambah ilmu pengetahuan dalam sejarah dan juga teori yang digunakan serta kreativitas dalam mengimplementasikan teori pada perancangan yang dibuatnya.

2) Orang Lain

Pembuatan perancangan mengenai sejarah klub sepak bola Persija ini, diharapkan agar meningkatkan kepeduliannya terhadap sejarah yang telah diciptakan oleh Persija hingga sekarang ini.

3) Universitas

Perancangan ini dibuat supaya Universitas dapat mengetahui sebuah usaha yang sudah dikerjakan oleh mahasiswa/mahasiswinya terkait tentang program tugas akhir ini serta menjadikan perancangan ini sebagai referensi studi untuk generasi selanjutnya yang berada di UMN.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A