

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Flag Football* adalah olahraga yang diadaptasi dari American Football, mirip seperti Futsal yang merupakan adaptasi dari sepak bola. Dikutip dari laman resmi asosiasi *Flag Football* Indonesia (2012), Di Indonesia olahraga ini mulai dikenal sejak awal 2000-an, namun baru pada tahun 2009 dibentuk asosiasi resmi yaitu Indonesian *Flag Football* Association (IFFA) yang kini telah *rebranding* menjadi Asosiasi American Football Indonesia (AAFI). Beberapa tahun terakhir, *Flag Football* berkembang pesat yang kini sudah di pertandingan di 7 provinsi (AAFI, 2023). Beberapa kampus juga telah menerapkan *Flag Football* sebagai ekstrakurikuler yang berbentuk UKM seperti UPH, UNPAD, Trisakti dan IPB. Sampai saat ini AAFI telah mengadakan liga antar kampus, antar regional hingga yang terbesar yaitu antar provinsi bernama Merdeka Bowl. Menurut Maulidza Oemar selaku COO *Gallop & Gallop, Merdeka Bowl 2024* merupakan ajang yang sukses dan menjadi bukti bahwa olahraga *Flag Football* memiliki potensi yang sangat besar di Indonesia. Antusiasme terhadap perkembangan *Flag Football* di Indonesia juga dirasakan oleh para atlet dengan banyaknya jumlah penonton dan untuk pertama kalinya disiarkan secara *live streaming* di platform Youtube.

Meskipun *Flag Football* di Indonesia belum diakui sebagai olahraga resmi oleh KONI (IFFA, 2012). Pada tahun 2023, Indonesia sudah memiliki tim nasional untuk cabang olahraga *Flag Football* dan sudah pernah bertanding di Malaysia dalam ajang internasional serta sudah diakui oleh KEMENPORA. Hingga saat ini AAFI masih dalam proses penyeleksian pemain untuk mempersiapkan tim nasional pria dan wanita untuk Olimpiade 2028 (Liputan6.com, 2023). *Pierre Trochet*, selaku presiden Federasi American Football, mengatakan bahwa olahraga *Flag Football* akan perdana menjadi cabang olahraga baru yang akan

dipertandingkan yang akan debut dipertandingkan di Olimpiade 2028 (CNN Indonesia, 2023).

Media informasi dari *Flag Football* di Indonesia masih sulit untuk didapatkan, namun minat terhadap *Flag Football* di Indonesia cukup tinggi, terbukti dengan meningkatnya jumlah pengikut di akun media sosial dari berbagai tim *Flag Football* yang ada di Indonesia dan meningkatnya anggota dari setiap tim yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia. Para pelaku yang terlibat dalam olahraga ini pun seperti pemain, pelatih, staff, dan sebagainya belum memiliki panduan khusus tentang *Flag Football*. Hal ini membuktikan bahwa kesempatan untuk dikenal oleh masyarakat awam pun semakin minim. Media informasi mengenai *Flag Football* di Indonesia yang paling aktif hanya tersedia di Instagram saja (Pandu, 2024). Selain media sosial, informasi mengenai *Flag Football* di Indonesia juga bisa didapatkan melalui internet, namun informasi-informasi tersebut tidak terdokumentasi secara baik sehingga sulit bagi masyarakat awam untuk menentukan harus mulai dari mana.

Maka dari itu dibutuhkan sebuah media informasi yang dapat menjadi pedoman khusus bagi pemain, staff, dan calon pemain. Media Informasi dapat diartikan sebagai sarana atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah informasi yang diperoleh dari fakta yang ada, sehingga menjadi bentuk yang lebih bermanfaat bagi penerima informasi. Menurut Coates & Ellison (2014) dalam bukunya yang berjudul "*An Introduction to Information Design*". Oleh karena itu penulis bermaksud untuk merancang sebuah buku ensiklopedia mengenai olahraga *Flag Football* di Indonesia. Menurut Haslam (2006), buku adalah sarana atau suatu wadah dokumentasi paling tua yang isinya menyimpan banyak pengetahuan seperti ide, kepercayaan, dan memiliki sejarah panjang yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Haslam melanjutkan bahwa buku menjadi salah satu sarana paling ampuh untuk menyebarluaskan informasi dengan mudah dan praktis, sedangkan ensiklopedia adalah sebuah buku atau kumpulan buku bernomor yang memuat ringkasan informasi tentang berbagai topik, umumnya disusun secara alfabetis atau dikelompokkan dalam kategori tertentu (Schopflin, 2014).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis menemukan beberapa masalah

1. Komunitas *Flag Football* di Indonesia sedang berkembang namun belum mempunyai pedoman *official*.
2. Minimnya media informasi mengenai *Flag Football* di Indonesia sehingga perlu adanya tambahan media.

Dari masalah diatas, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan buku ensiklopedia mengenai olahraga *flag football* di Indonesia?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka penulis bataskan masalah dalam topik penelitian “Perancangan Media Informasi Mengenai Olahraga *Flag Football* Di Indonesia”. Buku ini bertujuan untuk memperkenalkan olahraga *Flag Football* di Indonesia, penulis membatasi perancangan buku ini berdasarkan demografis, geografis dan psikografis. Dari segi demografis penulis memilih remaja usia 20 tahun hingga dewasa usia 35 tahun untuk pria maupun wanita Indonesia dengan status pendapatan SES A – B, dan berstatus berkeluarga maupun belum berkeluarga. Penulis menargetkan perancangan buku ini kepada masyarakat Indonesia yang khususnya menyukai olahraga dan hal yang baru. Secara geografis, buku ini berfokus kepada wilayah perkotaan di Indonesia yaitu jabodetabek sebagai target primer dan kota kota lainnya di Indonesia sebagai target sekundernya.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penulis dalam penelitian ini adalah perancangan buku ensiklopedia mengenai olahraga *flag football* di Indonesia

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman atau pedoman khusus kepada masyarakat Indonesia terhadap olahraga *flag football* di Indonesia, khususnya untuk para pemain maupun masyarakat awam. Penelitian ini berfokus

untuk memperkenalkan cabang olahraga *Flag Football* dan fenomena yang ada di Indonesia terkait *Flag Football*.

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi khususnya membahas materi perancangan media buku ensiklopedia bagi mahasiswa/i atau peneliti lainnya. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu komunitas *Flag Football* Indonesia untuk dapat lebih dikenal oleh masyarakat Indonesia. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat menambahkan ilmu dalam perancangan suatu media informasi khususnya media buku.

#### 2. Manfaat Praktis

Perancangan ini diharapkan menjadi ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi perancangan media informasi yang berbentuk buku bagi mahasiswa/I atau peneliti lainnya. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi pedoman khusus *Flag Football* di Indonesia kepada pemain, calon pemain dan masyarakat awam yang dapat membantu mengembangkan olahraga ini.

