

**VISUALISASI MOMEN-MOMEN DALAM SEPAK BOLA**



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS  
PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2018**

## **A. Judul: VISUALISASI MOMEN-MOMEN DALAM SEPAK BOLA**

## **B. Abstrak**

### **Abstrak**

*Sederhana, itulah satu kata yang bisa menggambarkan tentang sepak bola. Tanpa mengurangi rasa hormat dan tidak bermaksud membandingkan dengan cabang olahraga yang lain, akan tetapi diantara cabang olah raga yang menggunakan bola sebagai komponen utamanya, sepak bola menjadi magnet yang paling banyak diminati karena sepak bola dalam aplikasinya dapat dibidang mudah dan sederhana dalam artian sepak bola dapat dimainkan oleh siapa pun dan dimana pun. Membahas sepak bola tidak selalu soal menang dan kalah, tetapi sepak bola juga banyak mengajarkan tentang kerja keras, tanggung jawab, solidaritas dan masih banyak lagi lainnya. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman yang sudah terjadi tentang adanya hal-hal tersebut, penulis tertarik untuk membahas tema sepak bola kedalam bentuk karya seni grafis. Seni grafis di sini akan dimanfaatkan penulis sebagai media atau pembungkus pendapat terhadap momen-momen dalam sepak bola yang ada. Terutama pada setiap peristiwa atau momen tertentu dalam setiap laga atau pertandingan bahkan mungkin diluar lapangan. Melalui karya seni grafis ini lah salah satu cara penulis menyampaikan kegelisahan dan pendapat terhadap momen-momen yang terjadi dalam sepak bola. Penulis sangat tertarik dengan momen-momen yang berbau kontroversial dikarenakan dari sudut pandang penulis itulah bumbu-bumbu yang menarik untuk dibahas dan dipertimbangkan. Penulis juga mengajak para penikmat untuk selalu berpikir positif, dan bersifat netral dalam menghadapi setiap peristiwa yang terjadi, khususnya sepak bola. Karya Tugas Akhir ini hasil dari perenungan, pemikiran, penulis melalui pengalaman-pengalaman pribadi.*

*Kata Kunci: sepak bola, momen, seni grafis.*

## Abstract

*Simple, that's one word that can describe about football. Without reducing respect and not intending to compare with other sports, but among the sports that use the ball as its main component, football becomes the most popular magnet because soccer in its application can be spelled out easy and simple in the sense that football can be played by anyone and anywhere. Discussing soccer is not always a matter of winning and losing, but soccer also teaches a lot about hard work, responsibility, solidarity and many more. Based on observations and experiences that have occurred about the existence of these things, the author is interested to discuss the theme of football into the form of graphic artwork. Graphic art here will be used as a media writer or wrapper opinion of the moments in football that exists. Especially on any particular event or moment in every match or match even off the field. Through this graphic artwork is one way the authors convey anxiety and opinion of the moments that occur in football. The author is very interested in the moments that smell controversial because from the author's point of view that the spices are interesting to discuss and consider. The author also invites the audience to always think positively, and is neutral in the face of every event that happened, especially soccer. This Final Project results from reflection, thought, and author through personal experiences.*

*Keywords: football, moment, graphic artwork*

### C. Latar Belakang

Sepak bola adalah permainan beregu di lapangan, menggunakan bola sepak dari dua kelompok yang berlawanan dan masing-masing terdiri atas sebelas pemain, berlangsung selama 2 x 45 menit serta kemenangan ditentukan oleh selisih gol yang masuk ke gawang lawan.<sup>1</sup> Di samping itu, tak dapat diragukan persyaratan yang sederhana telah menjadi daya tarik utama bagi kalangan sosial kelas bawah di dunia. Walaupun sepak bola mungkin lebih banyak dimainkan secara umum dan informal. Bermain sepak bola tak butuh seragam khusus atau teknologi canggih, kecuali bola bulat sesuai dengan aturan untuk digiring dan ditendang. Para pemain hanya butuh belajar untuk menguasai beberapa keterampilan bersiasat dan bermanuver untuk berpartisipasi dalam permainan. Ciri di atas berasal dari kesederhanaan alami sepak bola.<sup>2</sup>

Sederhana, itulah satu kata yang bisa menggambarkan tentang sepak bola. Tanpa mengurangi rasa hormat dan tidak bermaksud membandingkan dengan cabang olahraga yang lain, akan tetapi di antara cabang olah raga yang menggunakan bola sebagai komponen utamanya, sepak bola menjadi magnet yang paling banyak diminati karena sepak bola dalam aplikasinya dapat terbilang mudah dan sederhana dalam artian sepak bola dapat dimainkan oleh siapa pun dan di mana pun. Misalkan dalam sepak bola dibutuhkan sebuah lapangan dan bola, dalam artian lapangan hanya memerlukan tempat yang luas dan datar, sedangkan bolanya bisa menggunakan sesuatu yang berbentuk bulat seperti plastik, atau material lainnya, selain aturan baku dalam sepak bola, setiap orang dapat bermain sepak bola meskipun tidak didukung dengan fasilitas yang memadai, sepak bola tidak harus dimainkan dengan sebelas orang dalam satu tim, misalnya ada enam orang. Tim dapat dibagi menjadi dua, masing-masing tim terdiri dari tiga orang, dan untuk gawang bisa menggunakan sandal atau mungkin bambu ala kadarnya, dalam melakukan kegiatan ini semata-mata hanya bertujuan untuk bersenang-senang.

Penulis mulai tertarik dengan sepak bola sejak masih duduk di bangku sekolah dasar (SD). Penulis sering bermain sepak bola dengan teman-teman seumuran ketika pulang sekolah

---

<sup>1</sup>Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005 p. 1042

<sup>2</sup>Richard Giulianotti, *Sepak Bola, Pesona Sihir Permainan Global*, (Yogyakarta: Aperion Philotes, 2006), p. vi

dan disaat waktu luang. Bahkan dulu semasa masih duduk di bangku sekolah dasar (SD) penulis sering mengikuti berbagai pelatihan khusus tentang sepak bola mulai dari latihan bahkan sampai ikut dalam sebuah perlombaan, tapi semakin tumbuh besar, sepak bola itu sudah tak lagi bisa dinikmati sepenuhnya oleh penulis karena pergaulan yang sudah mulai tidak terkendali sejak masuk di bangku SMA semua berlahan berubah, semenjak kenal dengan rokok, minuman beralkohol dan lain-lain. Sekarang sepak bola hanya bisa dinikmati melalui media lain, seperti menonton siaran di televisi maupun langsung ke lapangan, tapi itu semua tak lantas membuat dan mengurangi rasa kecintaan penulis terhadap si kulit bundar.

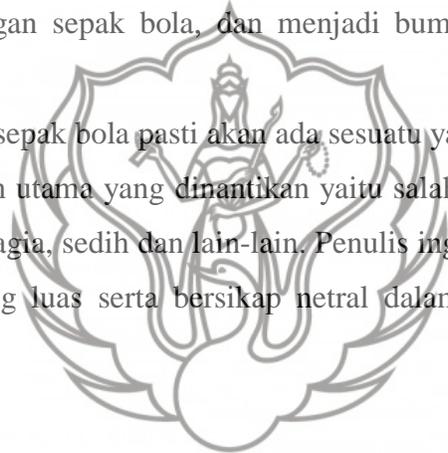
Setiap pertandingan sepak bola bukan hanya inti dari permainannya saja yang membuat penulis sangat tertarik dengan sepak bola, melainkan banyak hal-hal yang membuat penulis semakin menyukai olah raga ini diantaranya, interaksi antar pemain, skil-skil individu, fanastisme suporter, bahkan taktikal dari sang pelatih, serta masih banyak lainnya. Semakin majunya perkembangan zaman bermain bola tidak hanya dimainkan secara langsung, melainkan bisa dimainkan juga dalam *playstation* (PS). Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi yang semakin canggih pula bahkan tidak hanya *playstation* yang menjadi sarana untuk semua kalangan bisa menikmati betapa menariknya olah raga yang satu ini, salah satunya yaitu *football manager* (FM). Pada *football manager* intinya adalah jenis permainan dimana kita naik satu level yaitu jika di *playstation* hanya bermain sebagai *player* atau yang memainkan di *football manager* kita berubah peran menjadi pelatih.

Sepak bola juga menjadi sarana hiburan yang sangat menyenangkan, disaat sedang melakukan acara nonton di televisi kita bisa bertemu dengan teman-teman bahkan mungkin teman dari teman, serta kita bisa sedikit mencoba mengencangkan detak jantung kita dengan cara taruhan. Bisa juga menikmati sambil makan mie rebus, mie goreng, kacang, kuaci, minum kopi sambil tertawa-tertawa dan saling beradu pendapat. Intinya sepak bola menjadi olahraga dan hiburan yang sangat menyenangkan. Sepak bola juga sebagai hiburan yang sangat ditunggu-tunggu oleh banyak kalangan untuk saling membangga-banggakan tim idola masing-masing. Setelah selesai menonton sepak bola bermunculan obrolan-obrolan yang membahas tentang momen-momen yang terjadi setelah pertandingan, Pada saat itulah argumen dari masing-masing pihak mulai bermunculan dan membuat penulis tertarik untuk mendengarkan atau bahkan mungkin menyangkal. Selang beberapa waktu akan muncul

melalui media-media baik itu berita di televisi maupun media cetak, tentang momen-momen yang terjadi baik berupa kontroversi atau klarifikasi secara resmi.

Pada dasarnya semua berhak berpendapat dengan apa yang terjadi baik itu individu atau kelompok, demikian halnya dengan penulis dengan karya seni grafis inilah salah satu cara untuk menyampaikan pendapatnya terhadap momen-momen yang terjadi dalam sepak bola. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman yang sudah terjadi tentang adanya hal-hal tersebut, penulis tertarik untuk membahas tema sepak bola ke dalam bentuk karya seni grafis. Seni grafis di sini akan dimanfaatkan penulis sebagai media atau pembungkus opini-opini terhadap momen sepak bola yang ada. Terutama pada setiap peristiwa atau momen tertentu dalam setiap laga atau pertandingan bahkan mungkin di luar lapangan. Penulis sangat tertarik dengan momen-momen yang berbau kontroversial dikarenakan dari sudut pandang penulis itulah nilai lain dari sebuah pertandingan sepak bola, dan menjadi bumbu-bumbu yang menarik untuk dibahas dan pertimbangkan.

Sebuah pertandingan sepak bola pasti akan ada sesuatu yang menjadi lebih menarik atau bahkan lebih menjadi bahan utama yang dinantikan yaitu salah satunya momen-momen yang terjadi, bisa itu bersifat bahagia, sedih dan lain-lain. Penulis ingin membahas apa yang terjadi, dengan sudut pandang yang luas serta bersikap netral dalam menghadapi atau menyikapi sebuah kejadian.



#### **D. Rumusan Penciptaan**

Selain permasalahan-permasalahan yang ada dalam sepak bola, sepak bola juga banyak mengandung nilai-nilai tentang kehidupan, diantaranya ialah sepak bola mengajarkan tentang kerja keras, sepak bola mengajarkan kekompakan, dan sepak bola juga mengajarkan kesabaran. Setelah mengamati, menonton, mendengar, dan membaca tentang apa yang terjadi dalam dunia sepak bola, tidak hanya sebatas pada permainannya saja, akan tetapi penulis memandang sepak bola dalam arti yang luas. Bidang olahraga ini telah banyak terkandung permasalahan yang berusaha penulis ungkapkan dalam karya-karya seni grafis.

Sebuah karya seni tentunya sudah melalui beberapa proses pengamatan. Diantaranya ialah penggabungan, perenungan serta memikirkan berbagai masalah yang dihadapi. Sehingga tiba pada saatnya seniman mengolah apa yang telah dipikirkan secara matang dan dituangkan ke dalam sebuah karya seni. Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah dijelaskan di atas, berikut secara singkat dan jelas rumusan penciptaan yang disusun:

1. Mengapamomenatauperistiwamenjadisangatpentinguntukdibahasdalamkaryagrafis yang di angkatmenjaditemakaryatersebut.
2. Bagaimanamenggunakan visual yang tepat agar makna yang ingindisampaikansesuidenganapa yang ingin diinginkan.
3. Mengapasayamenggunakan teknik *silk screend* dalam pembuatankaryagrafistersebut.

## E. Konsep Penciptaan

Konsep merupakan rancangan dalam penciptaan karya seni, konsep penciptaan atau ide sangat terpengaruh dengan berlangsungnya proses kreatif. Proses menciptakan karya seni seniman terus-menerus dihadapkan pada masalah yang harus dipecahkan. Penyair harus mencari kata-kata yang tepat, pelukis harus memikirkan bagaimana membuat suatu bidang tampak menyusut, dan komposer harus memutuskan paduan nada yang menyempurnakan sebuah melodi dan menyentuh sebuah perasaan. Seni tidak sekadar melibatkan emosi, tetapi juga menuntut kemampuan kognitif seniman untuk memecahkan masalah.<sup>3</sup>

Faktor lingkungan berperan besar dalam memengaruhi perkembangan karakter seseorang, sama halnya dengan seorang seniman, karya-karya yang diwujudkan sedikit banyaknya pasti akan memiliki hubungan erat dengan kepribadian yang dibentuk oleh lingkungan sekitar. Penulis dalam hal ini mempunyai kecenderungan untuk mengungkapkan segala hal yang dianggap menarik atau mungkin menjadi kegelisahannya sendiri akan divisualisasikan ke dalam karya seni grafis. Seni adalah segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengutarakan pengalaman batinnya yang karena disajikan secara unik dan menarik. Seni adalah segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengutarakan pengalaman batinnya yang karena disajikan secara unik dan menarik memungkinkan timbulnya pengalaman atau kegiatan batin pula pada diri orang lain yang menghayatinya.<sup>4</sup>

Terciptanya karya grafis ini penulis terinspirasi dari berbagai macam tanggapan atau komentar-komentar dari berbagai kalangan. Dimana penulis mendengar hal-hal yang berbau kontroversi, bahkan terkesan negatif. Penulis juga tertarik terhadap momen-momen sepak bola ketika melihat berita olah raga di televisi, membaca dan melihat gambar di media cetak, seperti koran, majalah dan lain-lain.

Kebanyakan orang-orang berada di sisi yang tidak netral atau berada di salah satu pihak, sebenarnya itu sah-sah saja apa yang menjadi argumen mereka, tapi alangkah baiknya penulis selaku orang yang berada di posisi netral ingin mengungkap seluk beluk yang terjadi dalam

---

<sup>3</sup> Irma Damajanti, *Psikologi Seni*, (Bandung: PT. KiblatBukuUtama, 2006)p.61

<sup>4</sup>Soedarso, *Sejarah perkembangan Seni Rupa Modern* (Jakarta: Studio Delapan Puluh, 2000), p.2

momen-momen sepak bola yang sudah melekat. Penulis membuat karya tersebut ingin menyampaikan dan mengajak para pembaca untuk berpikir dan berpandangan luas. Sedangkan makna yang bisa diambil oleh penikmat atau pembaca, penulis ingin menyampaikan tentang betapa pentingnya untuk kita berpikir positif dan bersifat netral.



## F. Konsep Perwujudan

Menciptakan sebuah karya seni tidak lepas dari unsur-unsur seni rupa yang namanya bentuk, dalam seni rupa bentuk yang dihadirkan tidak selalu pasti atau tepat pada apa yang hendak divisualisasikan. Kaum seniman yang berkepribadian yang kuat ialah mereka yang dalam proses interaksi antara diri dan seninya punya kekuatan memiliki dan menentukan. Memang ia tak lepas dari keterpengaruhannya ia punya ciri khas sehingga dengan mudah dibedakan antara seseorang dengan yang lainnya dalam seni rupa hanya cara dan cirinya, bisa dalam pewarnaannya, dalam penyusunan bentuk, dalam sapuan kuas, dalam pemilihan tema dan sebagainya.<sup>5</sup>

“Karya seni menggunakan *shape* (bentuk) sebagai simbol perasaan seniman di dalam menggambarkan objek dari *subject matter*, maka tidaklah mengherankan apabila seseorang kurang dapat menangkap atau mengetahui secara pasti tentang objek hasil pengolahannya. Karena terkadang-kadang *shape* atau bentuk tersebut mengalami transformasi sesuai dengan gaya dan cara mengungkapkan secara pribadi seorang seniman. Bahkan perwujudan yang terjadi akan semakin jauh berbeda dengan objek sebenarnya. Itu menunjukkan adanya proses yang terjadi di dalam dunia ciptaan bukan sekedar terjemahan dari pengalaman tertentu atau sekedar yang dilihatnya”.<sup>6</sup>

Karya tugas akhir ini adalah upaya untuk memvisualkan ide-ide yang lahir melalui proses perenungan dan pemahaman akan kegelisahan-kegelisahan yang dirasakan. Perwujudan bentuk dalam karya lebih mengarah pada bentuk-bentuk yang bersifat ilustratif. Bentuk ilustratif itu sendiri merupakan bentuk yang meniru wujud yang berasal dari alam seperti manusia, hewan, tumbuhan dan benda. Warna yang digunakan merupakan warna-warna yang cerah dan terang yang mempunyai kesan kekinian, yang mengisi bentuk gambar dan kemudian ditumpuk dengan *outline* yang mengunci bentuk bertujuan untuk menyampaikan makna karya secara natural. Penulis menghadirkan visual momen-momen yang terjadi masih dalam ruang lingkup lapangan sepak bola itu sendiri, penulis menghadirkan figur-figur pesepak bola dunia, serta banyak sekali aspek-aspek pendukung seperti

---

<sup>5</sup>Sudarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa* (Jakarta:Dinas Museum Dan Sejarah, 1982), p. 6

<sup>6</sup>Soegeng TM. ed, *TinjauanSenirupa*, (Yogyakarta: SakuDayar Sana Yogyakarta, 1987), p. 76

*background*, lambang, warna, teks, dan lain sebagainya. Mengapa menggunakan tehnik *silk screen*, dikarenakan agar penulis bisa lebih mengambil detail dari sosok pesepak bolanya yang menjadi figur utama, serta penulis merasa lebih menguasai teknik tersebut, adapun hasil cetakan juga relatif stabil, maka dari itu penulis memilih teknik tersebut.

Visual seperti garis, bidang, bentuk, warna, gelap terang, tekstur, merupakan kata-kata dalam bahasa visual seniman dan bersama teori penyusun atau pengorganisasiannya yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*) jadilah bahasa ekspresi seniman untuk menyatakan isi hatinya.<sup>7</sup>



---

<sup>7</sup> Soedarso S, *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*, (Yogyakarta: BP ISI

## G. Pembahasan Karya



Rakhmad Didik Wahyudi, *Tandukan Si Tak Bertanduk*, (2017)

*Silk screen print on paper 40 x 60 cm*

Edisi 2/3

Kejadian ini terjadi pada final piala dunia 2006, saat timnas Perancis dipaksa pulang dengan gigit jari. Penulis memvisualisasikan figur utama yaitu sang maestro lini tengah pada eranya yaitu Zinedine Zidane dan aktor satunya lagi yaitu Marco Materazzi, mereka terlibat perdebatan yang berujung dengan di usirnya Zidane, dalam hal ini figur utama sama-sama menggunakan warna biru karena menjadi jersey keagungan masing-masing klub. Penulis menampilkan trofi piala dunia beserta teks bertuliskan tahun 2006 sebagai penanda bahwa momen tersebut terjadi saat piala dunia. Jam pasir sebagai penanda bahwa kejadian ini adalah

final tidak seperti aturan pada liga lokal masing-masing tidak ada kata seri dalam gelaran edisi empat tahun ini, selain itu juga lambang dari kedua negara, serta sketsa lapangan berwarna hijau, dan tidak lampu stadion sebagai obyek pendukung untuk menciptakan suasana seperti di dalam lapangan, yang terakhir penulis menambahkan bentuk jengger ayam, jalu, paruh, agar memperkuat julukan timnas Perancis serta sebagai penguat terbentuknya judul karya seni tersebut.





Rakhmad Didik Wahyudi, *Inggris Kalah Di Tangan Tuhan*, (2017)

*Silk screen print on paper 40 x 60 cm*

Edisi 2/3

Momen ini sering disebut sebagai gol tangan Tuhan. Penulis sedikit kurang setuju dengan momen kontroversial tersebut, dikarenakan penulis berposisi sebagai penikmat yang bersifat netral. Penulis memvisualisasikan figur utama legenda Napoli tersebut yaitu Diego Armando Maradona yang sedang memukul bola ke gawang timnas Inggris dengan tangannya, jersey berwarna biru muda bergaris seperti layaknya timnas Argentina, tidak lupa saya membuat gambar lapangan voli lengkap beserta net dan papan skor di desa saya waktu saya masih kecil dulu, bermaksud bahwa kelakuan sang kapten Argentina itu lebih cocok sebagai pemain voli, jam pasir juga pengingat bahwa laga ini adalah piala atau sistem gugur, tidak ada kata seri, dan tidak lupa lambang beserta tahun kejadian momen tersebut saya tampilkan.

## H. Kesimpulan

Terciptanya karya seni grafis yang berjudul Visualisasi Momen-Momen Dalam Sepak Bola berlatar belakang sejarah dan pengalaman pribadi. Penulis mulai tertarik dengan sepak bola sejak masih duduk di bangku sekolah dasar (SD). Penulis sering bermain sepak bola dengan teman-teman seumuran ketika pulang sekolah dan disaat waktu luang, tidak hanya memainkan si kulit bundar penulis bahkan penikmat sepak bola melalui media lain, seperti menonton siaran di televisi bermain *playstation* maupun langsung datang menonton di lapangan.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman yang sudah terjadi tentang adanya hal-hal tersebut, penulis tertarik untuk membahas tema sepak bola kedalam bentuk karya seni grafis. Seni grafis di sini akan dimanfaatkan penulis sebagai media atau pembungkus opini-opini terhadap momen sepak bola yang ada. Terutama pada setiap peristiwa atau momen tertentu dalam setiap laga atau pertandingan bahkan mungkin diluar lapangan. Penulis sangat tertarik dengan momen momen yang berbau kontroversial dikarenakan dari sudut pandang penulis itulah nilai lain dari sebuah pertandingan sepak bola, dan menjadi bumbu-bumbu yang menarik untuk dibahas dan pertimbangkan.

## I. DAFTAR PUSTAKA

Damajanti, Irma, *Psikologi Seni*, Bandung: PT. Kiblat Buku Utama, 2006

Giulianotti, Richard, *Sepak Bola Pesona Sihir Permainan Global*, Yogyakarta: Apeiron Philotes, 2006

Kamus, Penyusun Tim. Edisi Tiga, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005

Soedarso, Sp., *Sejarah perkembangan Seni Rupa Modern*, Jakarta: Studio Delapan Puluh, 2000

Soedarso, Sp., *Trilogi Seni Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2006

Sudarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah, 1982

TM, Soegeng, *Tinjauan Senirupa*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1987