

**TEKNIK TISIK SEBAGAI IMPLEMENTASI
PERUBAHAN DAN PERGERAKAN KLUB
SEPAK BOLA DALAM PERANCANGAN INTERIOR**



KARYA ILMIAH

Oleh:

Paksi Surya Alam

NIM 1612053023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Karya Ilmiah berjudul:

TEKNIK TISIK SEBAGAI IMPLEMENTASI PERUBAHAN DAN PERGERAKAN KLUB SEPAKBOLA DALAM PERANCANGAN INTERIOR diajukan oleh Paksi Surya Alam, NIM 1612053023, program studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001 / NIDN. 0030087304

PERANCANGAN INTERIOR RELASI YOGYAKARTA

Paksi Surya Alam

Abstract

Today football is not just a sport but it's a collective business that relies on financial capital, human and social. The sustainability of the club won't run well without the synergy of management, the team that consists coaches and players as well as supporters. Football club problems in Indonesia often occur because of one element that is lack of synergy one of which is the supporters. Awareness of the movements and changes of supporters to improve, add image and give an accent is found in darn value. Representation of darn values in interior design will be discussed by explaining existing sources and analyzed based on the experience of the designer. Implementation of changes and movements with the application of darn values is expected to be able to provide darn values that can influence supporters. Representation of darn values into interior design is considered to be able to meet challenges as the implementation of club changes and movements.

Keywords: *Football, supportter, darning*

Abstrak

Sepakbola saat ini bukan hanya kegiatan tetapi bisnis kolektif yang bergantung pada modal finansial, manusia dan sosial. Keberlangsungan klub tidak akan berjalan dengan baik tanpa sinergisme manajemen, tim yaitu pelatih dan pemain serta *supporter*. Permasalahan klub di Indonesia kerap kali terjadi karena salah satu elemen yang kurang bersinergi salah satunya elemen *supporter*. Kesadaran akan pergerakan dan perubahan dari *supporter* untuk memperbaiki, menambah citra serta memberi aksent terdapat dalam nilai menisik. Representasi nilai-nilai menisik di dalam perancangan interior akan dibahas dengan pemaparan dari sumber yang ada dan di analisa berdasarkan pengalaman desainer. Implementasi perubahan dan pergerakan dengan penerapan nilai-nilai menisik diharapkan mampu memberikan nilai-nilai menisik yang dapat mempengaruhi *supporter*. Representasi nilai-nilai menisik ke dalam perancangan interior dinilai dapat memenuhi tantangan sebagai implementasi perubahan dan pergerakan klub.

Kata Kunci : Sepakbola, *supporter*, menisik

A. Pendahuluan

Perkembangan persepakbolaan di Indonesia saat ini bisa dikatakan ada sedikit angin segar. Selama beberapa tahun hampir tanpa perkembangan dan cenderung stagnan namun saat ini banyak klub mulai berbenah terutama manajemen klub. Walau masih banyak hal yang perlu diperbaiki seperti induk organisasi, kompetisi atau pembinaan usia muda, beberapa perubahan perlu untuk diapresiasi. Beberapa klub telah membuat kompetisi serta liga sepakbola di Indonesia semakin bergairah. Tidak hanya fasilitas pemain seperti stadion yang semakin baik namun saat ini banyak fasilitas untuk penggemar yang semakin diperhatikan. Jajaran manajemen di beberapa klub mulai memikirkan fasilitas khusus seperti untuk perempuan dan bahkan untuk penitipan anak. Perkembangan sepakbola di beberapa sektor pendukung ini tentu tidak hanya menguntungkan bagi klub semata melainkan juga masyarakat sekitar bahkan pemerintah daerah.

Saat ini sepak bola profesional bukan hanya kegiatan, tetapi bisnis kolektif yang bergantung pada modal finansial, manusia dan sosial (Morrow, 2003: 4). Klub profesional tidak jauh berbeda dari perusahaan berukuran medium dan perusahaan multinasional lainnya; mereka terdiri dari aset berwujud, finansial, dan tidak berwujud, dikelola secara profesional dan dipasarkan untuk mencapai laba (Branston, Cowling, & Sugden, 2006: 189). Oleh karena itu, manajemen dan tata kelola sepakbola modern tidak diperlakukan secara berbeda terhadap kegiatan manajemen di industri lain. Sebuah perusahaan sepak bola umumnya menjual pertunjukan, pertandingan, yang dapat dilihat langsung di stadion, membayar tiket atau melalui media; hal tersebut menghasilkan hak media, sponsor, dan iklan. Selain itu, ada banyak produk klub, seperti pakaian resmi, gadget, atau museum. Saat ini pendapatan tim sepak bola setidaknya klub profesional terbagi dalam 3 faktor makro: yaitu *matchday* terkait dengan pintu masuk stadion langsung; penyiaran yang sebagian besar terkait dengan hak TV tetapi juga hak media lainnya; dan sisi komersial seperti gadget secara keseluruhan, hak penamaan, sponsor dan iklan (Donega, 2014: 11).

Dengan bergantinya kepengurusan manajemen PSIM Yogyakarta banyak sektor yang mulai dibenahi. Bahkan manajemen sedang menyiapkan *megastore* serta *cafe* yang akan menjadi fasilitas penunjang terutama bagi penggemar. Pergerakan efektif dari manajemen ini juga dibarengi dengan perbaikan dalam komposisi tim yakni pemain dan pelatih. Perombakan secara masif dan terencana mengisyaratkan keseriusan dalam membangun klub. Namun keseriusan manajemen dan perombakan tim masih membutuhkan dukungan penuh oleh *supporter* mereka. *Supporter* PSIM yang banyak memiliki sejarah buruk mengenai klub saat ini perlu dan sedang bersinergi menempatkan diri sebagai elemen penting bagi klub.

Latar belakang dengan stigma buruk dari klub sedikit demi sedikit mulai menimbulkan kesadaran akan perlunya perubahan untuk menjadi klub sepakbola modern. Walau memang perlu waktu namun pergerakan menjadi pertanda positif. Keberadaan desainer mencoba untuk menanamkan nilai yang berpotensi menginspirasi pergerakan dan perubahan dari klub khususnya *supporter* dalam perancangan. Sejarah dan latar belakang pendukung PSIM yang memiliki cerita panjang mengenai kerusakan bukan menjadi rahasia lagi. Sama halnya dengan PSIM, menisik merupakan salah satu metode untuk memperbaiki objek yang rusak khususnya kain hingga berfungsi kembali. Oleh karena itu artikel ini akan membahas mengenai teknik tisik sebagai implementasi perubahan dan pergerakan klub sepakbola dalam perancangan interior.

B. Teknik Tisik Sebagai Metode Memperbaiki

Menisik merupakan istilah yang kerap digunakan untuk mengacu pada aktivitas memperbaiki kain yang rusak seperti celana, baju, jaket atau kain lainnya menggunakan benang dan jarum dengan teknik hampir sama dengan dijahit. Aktivitas menisik dilakukan dengan menyatukan kain yang sobek atau berlubang kemudian menjahit atau menyulamnya. Dengan menjahit dan menyulam kain yang sobek atau berlubang tentu tidak akan memperbaiki kain menjadi seperti semula, namun bekas sobek dan lubang tersebut justru menimbulkan pola yang unik dari jahitan tersebut. Saat ini bahkan banyak orang yang menisik dengan mengaplikasikan berbagai teknik jahitan sehingga bekas sobek atau lubang yang dianggap cacat dari kain justru menjadi daya tarik dan memunculkan keunikan. Seni dan hal serupa juga cukup familier di beberapa negara seperti Jepang dengan istilah *sashiko*, bahkan sempat menjadi tren dalam dunia *fashion* global khususnya *streetwear*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menisik /me-ni-sik/ v menisik memiliki arti (menjerumat) kain dan sebagainya yang sobek (berlubang) (KBBI, 2016).

Keterampilan memperbaiki telah menjadi keterampilan penting sepanjang sejarah khususnya periode modern. Dahulu harga barang seperti pakaian memiliki harga yang sangat mahal terlebih biaya perawatan dari pakaian itu sendiri. Industri pakaian belum seperti sekarang dan pada umumnya masih dikerjakan secara manual terutama di negara berkembang. Minimnya sumber daya dan peralatan membuat pakaian tidak serta merta terjangkau oleh semua orang. Namun seiring dengan pemakaian suatu barang maka barang itu akan mengalami penurunan fungsi akibat penggunaan sehari-hari. Kebutuhan akan sandang memang tidak dapat dihindarkan lagi terlebih kondisi lingkungan pada saat itu jauh berbeda daripada saat ini. Mulanya beberapa orang dari kalangan menengah ke bawah mencoba kreatif untuk memperbaiki pakaian mereka sendiri. Hingga kemudian keterampilan memperbaiki pakaian menjadi keterampilan yang diajarkan dan diperlukan terutama pada gadis-gadis muda. Bahkan di Amerika menisik telah ada sejak tahun 1700-an.

Penerapan metode memperbaiki dengan teknik tisik dalam praktiknya merupakan proses yang tergolong cukup rumit, terutama metode untuk memperbaiki berbagai jenis kain tertentu seperti kain *wool*, sutra hingga barang-barang rajutan. Beberapa orang akan membuat lubang terlebih dahulu di kain sehingga lebih rapi saat dijahit, beberapa juga akan langsung menjahitnya tanpa memberi lubang terlebih dahulu. Karena tujuannya adalah untuk memperkuat kain yang melemah atau mengganti area di mana kain telah robek atau hancur, penting untuk mencocokkan benang perbaikan sedekat mungkin dengan kain. Kadang-kadang penjahit bisa menggunakan benang yang ditarik dari keliman atau jahitannya. Jika kain memiliki pola, maka perlu mencari pengganti yang cocok untuk semua warna serta pola. Selain itu terdapat beberapa teknik khusus dalam menisik berdasarkan Virginia (Colton, 1979: 156) antara lain:

Pattern darning adalah jenis sulaman yang menggunakan baris paralel jahitan lurus dengan panjang yang berbeda untuk membuat desain geometris.

Net darning, juga disebut *filet lace*, adalah teknik abad ke-19 yang menggunakan jahitan pada kain dasar *mesh* untuk meniru renda.

Needle Weaving atau tenun jarum adalah teknik sulaman benang yang digambar yang melibatkan pola menjadi seperti anyaman.

Metode memperbaiki objek sebenarnya bukan hal baru dan cukup familier dalam kehidupan sehari-hari. Selain memperbaiki kain dengan teknik tisik ada berbagai metode dalam memperbaiki objek dengan media yang bermacam-macam, di antaranya :

a. *Sashiko*, metode memperbaiki media kain yang rusak dari Jepang

Sashiko telah digunakan di Jepang selama berabad-abad untuk menggunakan kembali pakaian lama. Pada mulanya *sashiko* digunakan orang Jepang untuk memperbaiki pakaian karena ketidakmampuan dalam membeli pakaian baru serta penghematan. Teknik ini berkembang pada periode Edo yang berkisar antara tahun 1615 hingga 1868 yang mulanya diproduksi oleh kalangan petani serta nelayan dari pedesaan bagian utara Jepang. Pekerjaan ini dilakukan oleh perempuan dari keluarga petani atau nelayan yang digunakan untuk memperpanjang masa pakai dari pakaian terutama saat musim dingin dengan memperindah barang sehari-hari. Seiring berjalannya waktu teknik ini menyebar hingga ke bagian selatan Jepang dan tidak hanya dilakukan oleh keluarga petani saja namun berbagai keluarga untuk memperpanjang masa pakai suatu pakaian. Hingga pada era Meiji yang berkisar antara 1868 sampai dengan 1912 teknik *sashiko* mulai berkembang hingga menjadi teknik yang mapan dan populer.

Dimulai dengan beberapa lapis kain lama, lapisan kain baru ditambahkan di atasnya menggunakan jahitan kecil. *Sashiko* berarti "tikaman kecil" dan menyerupai butiran beras. Secara tradisional *sashiko* menggunakan benang putih dan kainnya nila biru. Seiring waktu beberapa gaya *sashiko* mulai berkembang dengan berbagai variasi. Pola paling dasar dari *sashiko* disebut *moyozashi*. Pola ini sangat geometris dengan garis-garis yang bisa lurus atau melengkung. Perbedaan utama dengan tipe ini adalah bahwa garis-garis tidak menyilang. Pada umumnya terdapat sedikit kain yang terlihat di antara jahitan. Jika desain geometrisnya memenuhi dan menyilang, maka gaya ini disebut *hitomezashi* jika dilakukan dalam warna tradisional. Sementara versi yang lebih berwarna adalah *nanbu*. Selain itu juga terdapat *kogin* yang juga merupakan turunan dari *hiteomezashi* tetapi mengikuti tenunan kain dan jahitan memanjang hingga lima benang dengan benang kain menunjukkan di antara jahitan (Shaver, 1992: 271).

b. *Crack Stitching*, metode memperbaiki media dinding yang rusak

Dalam istilah dasar, *crack stitching* adalah metode perbaikan pasangan bata untuk memperbaiki dinding yang retak dan memastikan bahwa dinding tersebut diperkuat. Teknik ini melibatkan perekatan sejumlah batang jahitan berupa logam yang dipasang pada celah-celah di dinding untuk menyambungkannya kembali dan memberikan stabilitas pada pasangan bata. Teknik ini dimulai dengan pemasangan batang jahitan yang berupa *stainless steel* dimasukkan ke dalam *slot* atau lubang yang dikeruk ke dinding. Batang jahitan dapat berupa batang heliks dengan daya tarik tinggi yang memiliki diameter 6mm dan luas permukaan yang besar dan berulir berdasarkan deformasi profil yang memiliki palung heliks yang dalam. Material WHO 60 grout (mortar berbahan dasar semen yang dimodifikasi polimer yang dirancang untuk mengikat batang logam dan jangkar menjadi batu bata, blok dan batu) digunakan untuk saling bertautan dengan batang heliks dan secara kimia mengikatnya ke dinding, menjahit jahitan di celah untuk menyambungkan kembali pasangan bata di kedua sisi. Setelah itu penutupan kembali lubang menggunakan semen merupakan tahap terakhir dari proses *crack stitching* (Chitte & Sonawane, 2018: 453). Lalu untuk memberikan perlindungan terhadap kelembapan dan aksi pembekuan atau pencairan, penting untuk menutup celah yang retak dengan pengisi celah epoksi. Dalam sebagian besar kasus, *crack stitching* dapat digunakan untuk mengobati retak dinding dalam bentuk apa pun dan menawarkan solusi ideal untuk masalah dinding retak dalam menstabilkan struktur.

c. *Metal locking*, metode memperbaiki media baja yang rusak

Metal locking atau teknik menjahit logam adalah metode perbaikan fraktur di tempat tanpa menggunakan panas. Teknik ini melibatkan tenggelamnya kunci-kunci *metal locking*, tegak lurus terhadap patahan. Fraktur kemudian disegel dan dipegang oleh kancing *metal lace*. Hasilnya adalah perbaikan yang tertutup rapat dan rata dengan permukaan sehingga menciptakan kembali kekuatan aslinya. Proses rekayasa ini kadang-kadang dikenal sebagai teknik menjahit logam atau penguncian logam, dan telah berkembang sejak awal pada akhir 1930-an. Proses ini telah berulang kali terbukti, dan kemudian memperoleh reputasi dunia untuk keandalan dan kecepatan perbaikan. Seiring waktu Asosiasi telah mengembangkan proses, untuk memaksimalkan efektivitasnya dan memastikan ketergantungannya. Setelah selesai, penampilan yang diberikan perbaikan ini adalah berupa '*stitch*' pada menjahit kain, oleh karena itu selain *metal locking* istilah umum lainnya adalah '*metal stitching*'. Daya tahan dari metode perbaikan *metal locking* tergolong tinggi karena teknisi memastikan bahwa perbaikan memaksimalkan pola desain kekuatan *metal lace* yang presisi (Ageseen, Deflets, Garthwaite, & White, 1999: 207).

C. Teknik Tisik Sebagai Citra Estetika

Penerapan teknik tisik pada dasarnya bertujuan untuk memperbaiki objek yang rusak hingga berfungsi kembali. Pada saat awal berkembangnya metode ini pada dasarnya didasari keterbatasan untuk membeli barang baru. Seiring berjalannya waktu metode memperbaiki barang yang rusak mulai berkembang dari segi teknis bahkan hingga nilai. Banyak orang mulai beranggapan bahwa visual yang ditimbulkan dari teknik memperbaiki barang tersebut memiliki keunikan tersendiri. Semula citra dari hasil teknik memperbaiki dianggap kekurangan ataupun luka, namun lambat laun banyak orang yang kemudian menunjukkan kekurangan atau luka tersebut dan dianggap manifestasi dari kehidupan. Beberapa budaya bahkan mencoba memperbaiki objek yang rusak dengan material yang mewah seperti emas atau perak, hingga barang yang rusak tersebut tidak hanya berbeda atau memiliki keunikan tapi juga menjadi karya yang megah berdasarkan nilai atau materialnya.

Perkembangan metode memperbaiki barang rusak kini telah berbeda dari kemunculan awalnya. Corak yang ditimbulkan dari objek yang rusak dan diperbaiki kembali membuat banyak orang menghargai keunikan yang tidak ditemukan dari corak lain. Banyak orang tidak lagi sungkan untuk menunjukkan atau mengenakan objek reparasi, justru banyak yang sengaja dan bangga memiliki atau mengenakannya. Nilai memperbaiki objek yang rusak atau reparasi tidak lagi sekedar untuk mengembalikan fungsi semata, melainkan telah menjadi manifestasi estetika dari pengguna atau yang memperbaiki objek tertentu.

Pengaplikasian metode memperbaiki objek yang rusak sedang naik daun lagi beberapa waktu silam terutama dalam media pakaian. Walau tidak benar-benar memperbaiki benda yang rusak alias mayoritas adalah tiruan namun tetap banyak yang menyukai visual atau citra dari objek tersebut terutama anak muda. Salah satunya ialah *sashiko* yang cukup populer dalam kalangan anak muda terutama *hypebeast* (Widjaja & Afiat, 2019: 7). Selain itu memperbaiki objek yang rusak hingga tercipta citra estetika juga terdapat dalam objek dengan media yang bermacam-macam, di antaranya :

a. *Kintsugi*, estetika dalam imperfeksi dari Jepang

Kintsugi (金継ぎ, "bengkel tukang emas"), juga dikenal sebagai *Kintsukuroi* (金繕い, "perbaikan emas") adalah seni Jepang memperbaiki tembikar yang rusak dengan memperbaiki area yang rusak dengan pernis yang ditaburi atau dicampur dengan bubuk emas, perak atau platinum. Dahulu *Kintsugi* tercipta ketika itu seorang *shogun* atau jenderal pada abad ke 15 tidak sengaja memecahkan mangkuk teh favoritnya. Lalu ia kirimkan ke tempat asalnya yaitu China untuk diperbaiki. Singkatnya dia kecewa dengan hasil reparasi tersebut lalu memerintahkan untuk mencari alternatif reparasi di Jepang. Karena kekecewaan jenderal akibat penggunaan material logam biasa hal tersebut memotivasi pengrajin untuk mencari alternatif agar reparasi tersebut tetap cantik, maka terciptalah *kintsugi* (Keulemans, 2016: 15).

Berbeda dengan pemikiran pada umumnya manusia yang cenderung mengejar kesempurnaan serta kesimetrisan, filosofi *kintsugi* digambarkan sebagai wujud menerima suatu keadaan lalu memperbaikinya tanpa menutupi luka atau keadaan yang tidak sempurna, namun menjadikan penerimaan, proses memperbaiki dan keadaan yang tidak sempurna menjadi sebuah keindahan tersendiri. *Kintsugi* merupakan representasi dari peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia, seseorang akan menjadi lebih sehat dan lebih matang ketika mampu menerima luka psikologis atau keadaan yang sukar melalui transformasi peningkatan nilai dengan melalui *pain* atau *discomfort phase* terlebih dahulu.

b. *Rafoogar*, estetika dalam keterbatasan dari India

Rafoogar merupakan kerajinan atau keterampilan untuk memperbaiki kain yang rusak dari India. Pada mulanya *rafoogar* digunakan sebagai cara menghindari pajak pemerintah yang memberlakukan pajak berdasarkan ukuran kain, kemudian orang-orang berinisiatif untuk menyambungkan setengah ukuran kain yang dikenai pajak lalu digabungkan. Kemudian seiring waktu *rafoogar* berkembang dan banyak mengerjakan kain yang rusak karena harga kain yang tidak terjangkau di beberapa kalangan (Dar, 2015: 2). Keterampilan ini sudah mulai berkurang di India karena perkembangan zaman dan kebutuhan akan kain atau pakaian lebih terjangkau. Namun saat ini keterampilan ini kembali muncul dengan cerita yang berbeda. Saat ini banyak kalangan anak muda India yang mulai mengulik *rafoogar* khususnya bidang *fashion* dan seni. Berbeda dengan *rafoogar* pada awal perkembangannya, saat ini pengrajin cenderung memperlihatkan bagian yang rusak dengan menggunakan tekstur, jahitan, material atau pola yang tidak simetris. Selain itu keindahan *rafoogar* tidak hanya dari objek yang diperbaiki namun juga kepedulian dalam menjaga sebuah objek yang ada di sekitar.

c. *Boro*, estetika dalam kesederhanaan dari Jepang

Boro merupakan budaya menambal kain yang rusak menggunakan sepotong kain kecil dan sering kali mengaplikasikan teknik jahit *sashiko*. Istilah *boro* mulai populer di Jepang terutama kalangan pekerja pada abad ke-19 dan awal abad ke-20, yang mana memiliki arti "compang-camping". Pada saat itu katun tidak cukup familier lalu apabila pakaian seperti kimono mereka mulai mengalami kerusakan mereka para wanita dalam keluarga akan menambalnya dengan kain kecil dengan teknik *sashiko* (Wellesley-Smith, 2015: 184).

Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya saat ini *boro* mulai banyak diaplikasikan terutama *fashion streetwear* di Jepang. Dalam beberapa tahun terakhir tekstil *boro* dianggap sebagai bagian yang berharga dari sejarah terutama kerajinan dan bahkan sumber inspirasi bagi seniman, desainer hingga penggemar *fashion*. Tidak hanya dengan budaya yang keindahannya

tidak disengaja, boro juga merangkum dengan rapi tiga prinsip estetika dari Jepang yaitu; mendukung kesederhanaan (*shibui*), penerimaan ketidaksempurnaan dan ketidaklengkapan (*wabi-sabi*) serta rasa sesal dari sesuatu yang terbuang (*mottainai*). Selain itu boro juga menunjukkan nilai dari waktu yang dihabiskan, bukan uang namun rasa hormat terhadap benda sehari-hari dan sumber daya yang tersedia.

D. Penguatan karakter dan pemberian aksan dari penerapan teknik tisik

Ruang memiliki pengaruh besar terhadap psikologi penggunanya sebagai media beraktivitas dalam berbagai bentuk. Terlebih keterwakilan klub dengan pengguna dalam hal ini adalah penggemar akan cukup kuat dengan ruang yang akan direpresentasikan sebagai media kebanggaan klub. Konsep dari perancangan berperan penting dalam pengaplikasian nilai yang diharapkan menjadi spirit dari klub itu sendiri khususnya penggemar. Penyematan konsep dalam elemen ruang akan menjadi impuls terhadap aktivitas pengguna ruang. Dalam hal ini nilai menisik dari berbagai media yang menguatkan karakter dan memberi aksan dari konsep perancangan.

Pengaplikasian nilai menisik dalam ruang dapat diterapkan dalam berbagai hal mulai dari *layout*, elemen pembentuk ruang seperti lantai, dinding atau plafon, hingga elemen estetis. Salah satu nilai yang dapat diambil ialah memperbaiki objek yang rusak dan memperpanjang masa pakai serta menghargai benda sehari-hari dan sumber daya. Bila mengacu pada permasalahan desain dari perancangan hal ini akan mengingatkan pengguna akan kesadaran ruang yang mereka miliki. Selain itu nilai ini dapat menggambarkan semangat dari penggemar untuk memperbaiki stigma buruk yang selama ini tertanam.

Pada awalnya keterbatasan material menjadi awal dari beberapa ide untuk memperbaiki objek yang rusak. Mulai dari ketidakmampuan untuk membeli barang baru atau membuat yang baru. Terlebih lagi hasil objek yang diperbaiki akan memiliki tampilan berbeda dari sebelumnya. Namun hal itu justru memunculkan karya yang cemerlang dan berbeda. Dengan memperbaiki suatu kekurangan dengan tanpa menutupi kekurangan tersebut melainkan menampilkannya secara berani justru akan menciptakan pola yang unik. Begitu pula dengan nilai yang dapat diambil dari penggemar klub yakni tanpa menutupi atau menyembunyikan lalu diperbaiki justru akan menjadi pembeda dengan lainnya.

Budaya dalam memperbaiki objek yang rusak dulunya dilakukan oleh orang tua atau bahkan hanya perempuan. Pada awalnya budaya memperbaiki objek ini sering kali dianggap sebelah mata dan menjadi simbol dari kelas menengah ke bawah. Saat ini cukup berbeda bahkan banyak yang muncul dari kalangan penggiat *fashion* atau seni (Widjaja & Afiat, 2019: 7). Nilai dari objek yang dahulu dinilai sebagai simbol ketidakmampuan kini berbalik menjadi simbol estetika. Tren yang terjadi bahkan menunjukkan lebih banyak anak muda yang familier. Sejalan dengan tren yang ada, pengaplikasian nilai menisik dalam perancangan menjadi implementasi semangat anak muda saat ini.

E. Kesimpulan

Industri sepakbola saat ini bukan hanya kegiatan tetapi bisnis kolektif yang bergantung pada modal finansial, manusia dan sosial. Pada dasarnya bentuk fundamental klub terdiri dari tiga

elemen penting yakni manajemen, pemain dan pelatih, serta *supporter*. Keberlangsungan klub bergantung pada sinergisme antara tiga elemen penting tersebut, yang mana tidak akan menemui tujuan atau *goal* apabila salah satu dari elemen tidak atau kurang memenuhi kapasitas. Tak terkecuali dengan PSIM Yogyakarta yang sedang membangun kembali klub dari dasar. Catatan panjang mengenai perilaku buruk dari *supporter* atau pendukung menjadi perhatian sejak lama. Namun saat ini sedikit demi sedikit kesadaran atas sinergisme memacu *supporter* atau pendukung untuk bergerak dan berbenah yang mana terepresentasi dalam teknik tisik. Teknik tisik memiliki nilai yang dapat menjadi semangat perubahan dan pergerakan dari pendukung yakni memperbaiki objek yang telah rusak hingga berfungsi kembali yang mana merupakan wujud dari kepedulian. Selain itu tanpa perlu menyembunyikan kerusakan atau cerita buruk hal tersebut justru dapat menjadi nilai estetis serta pembeda dari umumnya. Hal ini juga memberi aksan yang serupa pada objek seperti wujud kepedulian, kecemerlangan dalam keterbatasan hingga semangat serta kreativitas anak muda. Pengaplikasian nilai menisik pada perancangan interior sebagai implementasi perubahan dan pergerakan klub sepakbola dapat direalisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Wara, J. (2018, September 5). *Langkah Sejarah PSIM Jogjakarta di Dunia Sepakbola Indonesia*. Retrieved Oktober 21, 2019, from KAMPIUN.ID: <https://kampiun.id/nasional/09/langkah-sejarah-psim-jogjakarta-di-dunia-sepakbola-indonesia/>
- H, S. (2016, Juni 21). *Dampak Pentas Olahraga (Sport Event) pada Perekonomian*. Retrieved Oktober 21, 2019, from Belajar Ekonomi: <https://www.ajarekonomi.com/2016/06/dampak-event-olahraga-pada-perekonomian.html>
- Moore, C. (2015, November 5). *Tourism boost to Greater Manchester attractions as figures show surge in visitors*. Retrieved Oktober 21, 2019, from Manchester Evening News: <https://www.manchestereveningnews.co.uk/whats-on/whats-on-news/tourism-boost-greater-manchester-attractions-10395725>
- Jupp, A. (2013, April 11). *£300m: The staggering amount Manchester makes from football every year*. Retrieved Oktober 21, 2019, from Manchester Evening News: <https://www.manchestereveningnews.co.uk/news/greater-manchester-news/300m-staggering-amount-manchester-makes-2583559>
- IDEO. (2012). *Design Thinking For Educaors*. New York: Creative Commons Attribution-nonCommercial-ShareAlike 3.0.
- Morrow, S. (2003). *the people's game?* New York: Palgrave Macmilan.
- Branston, R., Cowling, K., & Sugden, R. (2006). Corporate Governance and the Public Interest. *International Review of Applied Economics*, 189-212.
- Donega, A. (2014). Economic Value in Football Industry. *Master Degree Thesis*.
- Shaver, C. (1992). Sashiko: A Stitchery Of Japan. 271-277.
- Chitte, C., & Sonawane, Y. (2018). Study on Causes and Prevention of Cracks in Building. *IJRASET (UGC Approved Journal)*, 453-460.
- Ageseen, O., Deflets, D., Garthwaite, A., & White, D. (1999). An Efficient Meta-lock for Implementing Ubiquitous Synchronization. *Rightslink Journal*.
- Widjaja, A., & Afiat, S. (2019). The Phenomenon of "Hypebeast" among Young People in Indonesia. *International Conference on Language, Literature, Culture and Education*, (pp. 7-15). Tangerang.
- Keulemans, G. (2016). The Geo-cultural Conditions of Kintsugi. *The Journal of Modern Craft*, 15-34.
- Dar, M. I. (2015). TRADITIONAL SOURCES OF WEALTH IN KASHMIR : A CASE STUDY OF HANDICRAFTS DURING 19TH AND FIRST HALF OF THE 20TH CENTURY. *Historicity Research Journal*, 1-4.
- Wellesley-Smith, C. (2015). *Slow Stitch: Mindful and Contemplative Textile Art*. London: Batsford.
- Colton, V. (1979). *Complete Guide to Needlework*. New York: Reader's Digest Association.

