

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DESAIN INSTAGRAM *FEEDS* “JAKMANIA
CIGANJUR” SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENANGGULANGAN
TERHADAP KERUSUHAN ANTARPENDUKUNG SEPAK BOLA**

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk

Memperoleh Gelar Ahli Madya Diploma III

Politeknik Negeri Media Kreatif



Disusun oleh:

Muhammad Haiqal Dwi

2290442096

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA 2022

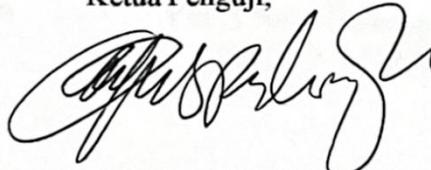
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Intagram *Feeds* "Jakmania Ciganjur"
Sebagai Media Kampanye Penanggulangan Terhadap
Kerusuhan Antarpending Sepak Bola.
Penulis : Muhammad Haiqal Dwi Saputra
NIM : 2290442096
Program Studi : Desain
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, 17 Juli 2025

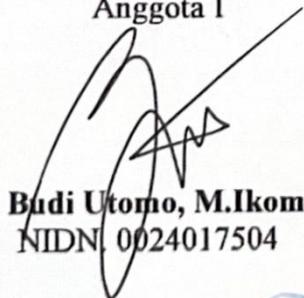
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn
NIP. 197602012002122001

Anggota 1



Budi Utomo, M.Ikom
NIDN. 0024017504

Anggota 2



Drs. Hari Purnomo, M.Sn
NIP. 196611271994031001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain,



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011422010122003

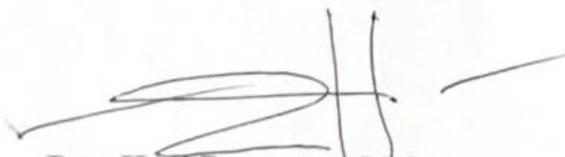
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Haiqal Dwi Saputra
NIM : 2290442096
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

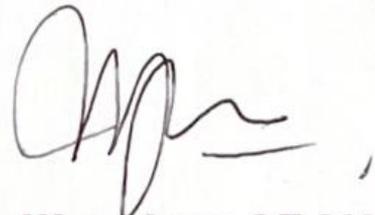
Ditandatangani di Jakarta, 4 Juli 2025

Pembimbing I



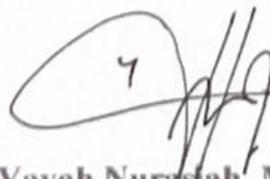
Drs. Hari Purnomo, M.Sn
NIP: 196611271994031001

Pembimbing II



Yusuf Nurrachman, S.T., M M.S.I
NIP.197711132010121001

Mengetahui



Yayah Nurashah, M.Pd
NIP.19930801202012013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Haiqal Dwi Saputra
NIM : 22904442096
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN INSTAGRAM FEEDS "JAKMANIA CIGANJUR" SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENANGGULANGAN TERHADAP KERUSUHAN ANTARPENDUKUNG SEPAK BOLA

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 08 Juli 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Haiqal Dwi Saputra
NIM: 22904442096

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yangbertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Haiqal Dwi Saputra
NIM : 22904442096
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non- exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN DESAIN INSTAGRAM FEEDS "JAKMANIA CIGANJUR" SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENANGGULANGAN TERHADAP KERUSUHAN ANTARPENDUKUNG SEPAK BOLA

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 08 Juli 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Haiqal Dwi Saputra
NIM: 22904442096

ABSTRAK

Riots between football fans in Indonesia are a serious and recurring problem due to a lack of education about the negative impacts of excessive fanaticism. This design aims to utilize the Instagram social media of the Jakmania Ciganjur community to provide education about the impacts of excessive fanaticism and the importance of sportsmanship, tolerance, and ethics in supporting a football team. The methods used are collecting data through interviews, observations, literature studies, and distributing questionnaires. The design process includes compiling mind maps, formulating keywords and key visuals, compiling mood boards, and collecting visual assets. The final result of this design is an Instagram feed design in the form of carousel feeds divided into three sections: awareness, reminder, and action, as well as supporting media in the form of Instagram Reels, Instagram Stories, posters, and merchandise to strengthen the campaign message.

Keywords: Instagram, Community, Jakmania, Design, Campaign.

Kerusuhan antarpendingukung sepak bola di Indonesia merupakan persoalan serius yang terus berulang akibat kurangnya edukasi mengenai dampak negatif fanatisme berlebihan. Perancangan ini bertujuan untuk memanfaatkan media sosial Instagram dari komunitas Jakmania Ciganjur untuk memberikan edukasi mengenai dampak fanatisme berlebihan dan pentingnya sportivitas, toleransi dan etika dalam mendukung tim sepak bola. Metode yang digunakan adalah mengumpulkan data berupa wawancara, observasi, studi pustaka, dan penyebaran kuesioner. Proses perancangan meliputi penyusunan *mind mapping*, perumusan *key words* dan *key visuals*, penyusunan *moodboard*, serta pengumpulan aset *visual*. Hasil akhir dari perancangan ini berupa desain Instagram *feeds* dalam bentuk *feeds* carousel yang dibagi menjadi tiga sesi yaitu *awareness*, *reminder*, dan *action*, serta media pendukung berupa Instagram *Reels*, Instagram *Story*, poster, dan *merchandise* untuk memperkuat pesan kampanye.

Kata Kunci: Instagram, Komunitas, Jakmania, Perancangan, Kampanye.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulis menyusun laporan TA berjudul “PERANCANGAN DESAIN INSTAGRAM *FEEDS* “JAKMANIA CIGANJUR” SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENANGGULANGAN TERHADAP KERUSUHAN ANTAR PENDUKUNG SEPAK BOLA”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT., Selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasiah, M.Pd, Selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
7. Drs. Hari Purnomo, M.Sn Selaku Pembimbing Ke 1.

8. Yusuf Nurrachman, S.T.M.,M.S.I Selaku Pembimbing Ke 2.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Para pengurus dan anggota Jakmania Ciganjur.
11. Keluarga yang setiap saat mendukung dan mendoakan.
12. Teman-teman di Program Desain Grafis Angkatan 15, teman teman kanbar yang selalu memotivasi, mendukung, serta kerjasama. terima kasih pada pihak-pihak terkait yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 8 Juni 2025



Muhammad Haiqal Dwi

NIM 2290442096

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sepak bola dikenal sebagai olahraga yang inklusif dan tidak memandang batasan usia, jenis kelamin, maupun status sosial. Perkembangan teknologi turut mempermudah akses masyarakat dalam menikmati pertandingan sepak bola, menjadikannya sebagai salah satu olahraga yang digemari oleh berbagai kalangan, baik di Indonesia maupun di negara lain. Popularitas yang tinggi tersebut menyebabkan keterkaitan yang erat antara sepak bola dan para pendukungnya.

Sepak bola juga memunculkan bentuk fanatisme yang mendalam di kalangan pendukung. Dalam kaitannya dengan fanatisme, pendukung sepak bola memainkan peran penting dalam membangun atmosfer pertandingan. Dukungan mereka tidak hanya memberikan semangat kepada tim yang bertanding, tetapi juga memperkuat solidaritas dan rasa kebersamaan di antara sesama penggemar. Meski fanatisme dapat menjadi bentuk dukungan yang kuat, tak jarang hal ini justru menimbulkan dampak negatif, seperti konflik antarpenggemar, tindakan anarkis, atau bahkan kekerasan yang mencoreng semangat olahraga itu sendiri. Peristiwa tragis seperti kematian Haringga Sirla pada 2018 dan tragedi Kanjuruhan tahun 2022 menjadi contoh nyata bagaimana fanatisme berlebihan yang tidak terkendali bisa berujung fatal.

Hal ini menegaskan bahwa kerusuhan antarpenggemar di Indonesia merupakan persoalan serius yang terus berulang dan menjadi permasalahan kompleks yang melibatkan berbagai faktor. Salah satu akar masalahnya adalah kurangnya edukasi

mengenai dampak fanatisme berlebihan dan pentingnya sportivitas, toleransi, dan etika dalam mendukung tim. Banyak pendukung sepak bola belum sepenuhnya memahami dampak negatif dari fanatisme yang berlebihan, baik bagi diri sendiri, komunitas, maupun citra sepak bola nasional.

Dengan adanya permasalahan ini, dibutuhkan sebuah kampanye untuk menyuarakan isu tersebut. Kampanye merupakan salah satu cara efektif untuk menyampaikan pesan penting kepada khalayak luas dengan pendekatan yang kreatif. Melalui kampanye, isu-isu yang sebelumnya dianggap biasa dapat diangkat, dibahas lebih mendalam, dan mendorong kesadaran masyarakat. Umumnya, kampanye memiliki pesan utama yang disampaikan secara konsisten melalui berbagai media. Tujuannya bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengajak masyarakat untuk peduli dan terlibat aktif dalam menciptakan sebuah perubahan.

Seiring dengan perkembangan zaman, media kampanye kini semakin banyak beralih ke ranah digital, terutama media sosial, karena dinilai sebagai sarana komunikasi yang paling efektif untuk menjangkau masyarakat secara luas. Platform seperti Instagram, TikTok, Facebook, YouTube, dan X (dulu dikenal sebagai Twitter) tidak lagi hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga memiliki peran besar sebagai media kampanye sosial yang mampu menjangkau berbagai lapisan masyarakat, khususnya para pendukung sepak bola. Keunggulan media sosial yang bersifat interaktif, cepat dalam penyebaran, dan mudah dibagikan membuat pesan kampanye dapat tersebar lebih luas dan cepat.

Selain itu, banyak komunitas pendukung sepak bola yang cukup aktif di media sosial, termasuk Jakmania Ciganjur, komunitas pendukung Persija Jakarta yang berdomisili di Ciganjur, Jakarta Selatan, dan telah aktif sejak 2019. Komunitas ini cukup aktif di media sosial, terutama Instagram, dengan aktivitas seperti nonton bareng dan mendukung langsung ke stadion. Namun, penggunaan Instagram oleh komunitas ini masih belum optimal. Desain komunikasi yang disajikan cenderung kurang menarik dan belum secara maksimal menyampaikan pesan-pesan penting mengenai pencegahan kerusuhan antarpendingung sepak bola. Padahal, Instagram memiliki potensi besar sebagai media edukatif dan kampanye sosial karena jangkauannya yang luas.

Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk membuat Tugas Akhir berjudul **“PERANCANGAN DESAIN INSTAGRAM FEEDS “JAKMANIA CIGANJUR” SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENANGGULANGAN TERHADAP KERUSUHAN ANTARPENDUKUNG SEPAK BOLA”**. Perancangan ini bertujuan untuk memanfaatkan media sosial berupa instagram dari komunitas Jakmania Ciganjur untuk memberikan edukasi mengenai dampak fanatisme berlebihan dan pentingnya sportivitas, toleransi dan etika dalam mendukung tim kepada pendukung sepak bola, serta membuat desain komunikasi atau kampanye dengan jelas dan menarik sehingga dapat berkontribusi dalam mencegah kerusuhan antarpendingung sepak bola di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya edukasi mengenai dampak fanatisme berlebihan dan pentingnya sportivitas, toleransi, dan etika dalam mendukung tim sepak bola.
2. Desain komunikasi atau kampanye yang kurang jelas dan menarik.
3. Keterbatasan pemanfaatan media sosial berupa instagram oleh Jakmania Ciganjur untuk menyuarakan isu pencegahan kerusuhan antarpending dukung sepak bola.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas yang didapatkan, maka batasan masalah yang dapat ditarik dari permasalahan sebagai berikut:

1. Merancang desain konten Instagram berupa *feeds* yang mengedukasi, jelas dan menarik sebagai media utama kampanye untuk komunitas Jakmania Ciganjur.
2. Merancang media pendukung berupa Instagram *reels*, Instagram *story*, *jersey*, *syal*, poster, bendera, *pins*, dan *sticker* untuk memperkuat penyampaian pesan kampanye.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang desain konten Instagram berupa *feeds* yang mengedukasi, jelas, dan menarik sebagai media utama kampanye komunitas

Jakmania Ciganjur dalam upaya penanggulangan kerusuhan antarpendingung sepak bola?

2. Bagaimana merancang media pendukung berupa Instagram *reels*, Instagram *story*, *jersey*, *syal*, poster, bendera, *pins*, dan *sticker* untuk memperkuat pesan kampanye serta menarik perhatian pendukung sepak bola?

E. Tujuan

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah yang dipaparkan, perancangan ini bertujuan untuk:

1. Memberikan edukasi mengenai dampak fanatisme berlebihan dan pentingnya sportivitas, toleransi dan etika kepada pendukung sepak bola.
2. Membuat desain komunikasi atau kampanye yang mengedukasi, jelas, dan menarik.
3. Meningkatkan rasa *awareness* kepada antarpendingung sepak bola.

F. Manfaat

1. Manfaat Akademis

Sebagai institusi pendidikan, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta dapat memperoleh manfaat dari kontribusi nyata dalam memecahkan permasalahan isu-isu sosial melalui karya desain.

2. Manfaat Praktis

Kampanye ini memberikan edukasi mengenai dampak fanatisme berlebihan kepada masyarakat khususnya pendukung sepak bola terkait pentingnya sportivitas, toleransi dan etika dalam mendukung tim sepakbola.

3. Manfaat Teoritis

Perancangan kampanye ini menjadi pengalaman yang sangat berharga untuk penulis dalam mengembangkan komunikasi visual dengan mengangkat isu-isu sosial.

DAFTAR PUSTAKA

JURNAL

- Eliani, Yuniardi & Masturah (2018). Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(1), 62.
- Rahardja, A & Adiwijaya, R (2025). Tipografi Digital: Olah Keunikan Karakter Visual Bernuansa Lokal Ke Dalam Kesatuan Struktural. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(9), 2.
- Oka Abdul Aziz, O. A & Adityatama, F (2020). Penerapan Model Taktis Dalam Permainan Sepak Bola Guna Meningkatkan Keterampilan Bermain. *Journal of Physical Education and Sport Science*, 2(3), 25.
- Afiyanti, M & Pratiwi, M. M. S (2024). Hubungan Fanatisme dengan Perilaku Agresif Verbal Suporter Sepakbola di Semarang. *Reswara Journal of Psychology*, 3(2), 113.
- Ananto, D., Hartanto, D. D., & Sylvia, M. (2017). *Perancangan kampanye sosial bagi orang tua tentang pentingnya anak beretika di media digital*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/82381-ID-perancangan-kampanye-sosial-bagi-orang-t.pdf>
- Salsabila, T. A., & Wibawa, A. P. (2022). Peran dan Pemanfaatan Media Sosial di Era Society 5.0. *Jurnal Inovasi Teknik dan Edukasi Teknologi*, 2(9), 416–421.
- Suhaimi, S., Nurhasanah, N., & Rachman, R. (2023). Instagram Sebagai Media Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Media Informasi dan Komunikasi*, 4(2), 185–192.
- Ulfa, M. (2022). Teori Pengembangan Kreativitas Pendidikan dalam Perspektif Anak Usia Dini, *Jurnal Aktual Pendidikan Indonesia (API)*, 1(2), 35.

BUKU

- Indrayana, A. (2020). *Desain elementer ii: Prinsip Tata Rupa Desain Grafis*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Herdian, R & EL-Khaeri, M. (2025). *Teori Desain Grafis*, PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Adi, L & James, A. (2019). *Pengantar Desain Grafis*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Wahyuningsih, S. (2013). *Desain Komunikasi Visual*, UTM PRESS.

ARTIKEL LEPAS

<https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id>.

<https://www.zekagraphic.com/brutalism-in-graphic-design/>