

## PERANCANGAN *JERSEY* SEPAK BOLA KLUB PERSIK KEDIRI PADA GAME PRO EVOLUTION SOCCER 2021

Misbakh Aji Buwana<sup>1</sup>, Marsudi<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
misbakh.18021264021@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup> Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
marsudi@unesa.ac.id

### **Abstrak**

Seiring dengan perkembangan dunia sepak bola, penerapan *jersey* sepak bola tidak hanya digunakan pemain saat bertanding, melainkan bisa diterapkan dalam bentuk teknologi game sepak bola, yaitu Pro Evolution Soccer 2021. Hal ini menjadi tantangan untuk memanfaatkan peluang teknologi yang ada untuk memperkenalkan klub Sepak Bola melalui game digital. Klub sepak bola di Indonesia telah banyak yang memanfaatkan industri kreatif game untuk lebih mengenalkan klub. Persik Kediri merupakan salah satu klub sepak bola di Indonesia yang masuk Liga 1 dan perlu memanfaatkan media game digital agar klub ini penggemarnya semakin bertambah. Perancangan ini bertujuan mengangkat popularitas Persik Kediri melalui penerapan *jersey* pada game Pro Evolution Soccer 2021, agar para fans Persik Kediri dapat membeli *jersey* dan memainkan game klub kebanggaannya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Sumber data utama adalah manajemen klub Persik Kediri dan *supporter*, sedangkan sumber data pendukung adalah beberapa arsip dokumen klub sepak bola Persik Kediri. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan menggunakan analisis *5 W+1H*. Hasil penelitian ini berupa *Jersey* klub Persik Kediri yang diterapkan pada game PES 2021 dan media promosi melalui media instagram dan poster.

**Kata kunci:** Jersey, Sepak Bola, Persik Kediri, Game, Pro Evolution Soccer.

### **Abstract**

*Along with the development of the world of football, the application of a soccer jersey is not only used by players during matches, but can be applied in the form of soccer game technology, namely Pro Evolution Soccer 2021. This is a challenge to take advantage of existing technological opportunities to introduce soccer clubs through digital games. Many football clubs in Indonesia have taken advantage of the game's creative industry to further introduce the club. Persik Kediri is one of the football clubs in Indonesia that is in League 1 and needs to take advantage of digital game media so that this club has more and more fans. This design aims to increase the popularity of Persik Kediri by implementing a jersey in the Pro Evolution Soccer 2021 game, so that Persik Kediri fans can buy a jersey and play their favorite club game. This study uses a qualitative method using the Design Thinking approach. The main data sources are Persik Kediri club management and supporters, while the supporting data sources are several document archives of the Persik Kediri football club. Data collection is done by interview, observation, and documentation study. Based on the data obtained, the researcher then conducted a needs analysis using the 5 W+1H analysis. The results of this study are the Persik Kediri club jersey which is applied to the PES 2021 game and promotional media through Instagram and poster media.*

**Keywords:** Jersey, Football, Persik Kediri, Game, Pro Evolution Soccer.

## PENDAHULUAN

Sepak bola merupakan olahraga yang berkembang drastis, termasuk dalam bidang perekonomian dan teknologi. Dikutip dari laman *bolaskor.com*, sejak tahun 2018 perkembangan teknologi di dunia sepak bola sangat berpengaruh terhadap perekonomian, hal ini berdampak terhadap klub sepak bola yang terus berlomba untuk meningkatkan perkembangan melalui merchandise, terutama *jersey* pemain sepak bola. Perkembangan ini terus meningkat pada aspek teknologi untuk menarik minat masyarakat pada dunia sepak bola, terutama melalui game digital yang saat ini menjadi daya tarik masyarakat untuk bermain sepak bola melalui platform digital.

Di Indonesia, sepak bola juga berkembang pesat, sejak tahun 2015 terbukti bahwa 90.8 % publik Indonesia tahu olah raga sepak bola. Dari yang tahu ini, 47.6% menyukainya. Sepak bola mengalahkan Bulu tangkis, 18.8% dan bola voli 12.4% (Skala Survey Indonesia, 2015). Pembinaan sepak bola juga mulai berkembang, terutama mulai usai dini. Kompetisi pada liga utamanya semakin bagus, yang saat ini bernama BRI liga 1 2021. Maka dari itu banyak klub Sepak bola di Indonesia yang berkembang sangat pesat, dan berlomba untuk menjadi terbaik sehingga menjadi daya tarik supporter Indonesia.

Perkembangan dunia sepak bola juga mendorong teknologi pada industri platform game digital, salah satunya adalah game Pro Evolution Soccer 2021 atau dikenal dengan sebutan PES 2021 yang merupakan permainan video sepak bola yang dikembangkan dan diterbitkan Konami sejak 1995 hingga tahun 2021. Dikutip dari laman *panditfootball.com*, peran game PES berdampak besar terhadap klub sepak bola, lewat game PES, klub sepak bola menjadi mudah dikenal oleh masyarakat, bahkan bisa menambah pemasukan finansial terhadap klub sepak bola.

Game Pro Evolution Soccer di Indonesia berkembang lewat kompetisi turnamen sepak bola digital atau *elektornik sport*, yang dikenal dengan nama IFeL Liga 1 2021. Di Indonesia game Pro Evolution Soccer memiliki *user* atau *player* Indonesia sebanyak 78% di tahun 2015 dan saat ini game ini sedang mengalami perkembangan yang pesat, sehingga game populer sepak bola di Indonesia yang paling terkenal adalah Pro

Evolution Soccer, yang saat ini berada di series tahun 2021 (Yudistira, 2015).

Di kota Kediri memiliki klub Sepak bola yang masuk liga 1 dan sangat dikenal masyarakat adalah klub Persik Kediri karena eksistensi dan prestasi yang mereka raih dalam dunia sepakbola. Persik Kediri juga dikenal sebagai klub dengan julukan “Macan Putih”, yang memiliki ciri khas *jersey* berwarna ungu sebagai identitasnya (Aditya, 2009). Persik Kediri merupakan klub legenda yang ada di Indonesia, yang saat ini sedang berjuang di kasta tertinggi liga Indonesia yaitu BRI liga 1 musim 2021 dan mengikuti kompetisi game olahraga Pro Evolution Soccer yaitu IFeL Liga 1 2021 (Harianto, 2021). Namun klub Persik Kediri belum mempunyai desainer yang berkompeten untuk merancang *jersey* pada game Pro Evolution Soccer 2021 yang akan digunakan untuk kompetisi Ifel Liga 1 mendatang.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba merancang sebuah *jersey* untuk klub Persik Kediri, lalu diterapkan pada game sepakbola yaitu Pro Evolution Soccer 2021, yang nantinya hasil dari perancangan ini, klub Persik Kediri bisa mempunyai *jersey* resmi pada game Pro Evolution Soccer 2021 dan berguna untuk ajang kompetisi *e-sport* Ifel Liga 1. Selain itu, *jersey* ini juga berguna untuk meningkatkan popularitas klub sepak bola Persik Kediri dan dapat menarik minat masyarakat Kediri dalam bermain game sepakbola terutama menggunakan klub yang dicintainya.

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang desain *jersey* Persik Kediri pada game Pro Evolution Soccer 2021. Fokus penelitian akan membahas tentang perancangan *jersey* Persik Kediri mulai tahap pembuatan konsep, visualisasi, penerapan *jersey*, sampai tahap uji coba *jersey* pada game PES 2021. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan konsep dan proses perancangan *jersey* klub sepak bola Persik Kediri diterapkan pada game sepak bola yaitu Pro Evolution Soccer 2021.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut (Moleong, 2011) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk

memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara *holistik* dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

### Metode Pengumpulan Data

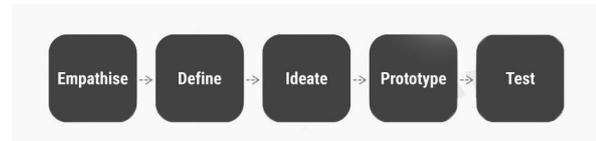
Metode Pengumpulan data Primer melalui wawancara dengan pihak internal klub Persik Kediri untuk menggali informasi mengenai pemahaman tentang *jersey* klub Persik Kediri. Kemudian metode pengumpulan data skunder berupa studi dokumentasi diperoleh melalui internet, buku, jurnal, majalah, koran dan beberapa penelitian yang relevan.

### Metode Analisis Data

Metode analisis kebutuhan penelitian ini menggunakan analisis *5W+1H* dilakukan dengan menjawab pertanyaan *What* (apa), *Why* (mengapa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Where* (dimana), dan *How* (bagaimana) sebagai langkah untuk mengoptimalkan proses perancangan. Menurut (Rustan, 2008:10) dalam proses mendesain yang baik perlu adanya beberapa pertanyaan yang harus dijawab sebagai dasar proses mendesain: *What* (apa yang akan dirancang untuk penerapan pada game PES 2021?) *Who* (siapakah target dari perancangan *jersey* Persik Kediri ini?) *When* (kapan hasil perancangan *jersey* Persik Kediri ini di publikasikan dan dimainkan?) *Where* (dimana *jersey* Persik Kediri ini akan diterapkan?) *Why* (mengapa memilih *jersey* Persik Kediri sebagai media pada game PES 2021?) *How* (bagaimana proses merancang *jersey* Persik Kediri pada game PES 2021?)

### Metode Perancangan

Penelitian *jersey* Persik Kediri ini akan menerapkan pendekatan *design thinking*, sebagai salah satu pendekatan dan metode pengumpulan informasi yang melibatkan konsumen secara langsung yang diharapkan dapat memberikan informasi mendalam mengenai kesulitan-kesulitan yang dialami oleh informan, sehingga peneliti dapat menawarkan solusi yang tepat.



**Gambar 1.** *Design Thinking* Process yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti (Sumber: Interaction Design Foundation, 2021)

Tahapan dalam *Design Thinking* tersebut dapat duaraikan sebagai berikut

*Empathize*, tahap awal ini dilakukan untuk memahami apa yang diinginkan oleh klub Persik Kediri, dan mengidentifikasi permasalahan yang akan dirancang serta mengumpulkan data sebanyak mungkin guna mempermudah proses perancangan.

*Define*, tahap kedua ini melakukan analisis kebutuhan berdasarkan data yang di dapat menggunakan analisis *5W+1H*. Analisis ini bertujuan untuk mendeskripsikan permasalahan yang harus segera diselesaikan sebagai landasan perancangan sehingga dapat dirumuskan dalam rangkaian pertanyaan yang jelas mulai dari mengidentifikasi, mendefinisikan, hingga mendeskripsikan batasan dari proses perancangan nantinya.

*Ideate*, selanjutnya tahap ketiga dapat disebut sebagai proses pengkonsepkan dalam pelaksanaan perancangan. Perancang membuat bentuk awal desain berdasarkan informasi yang didapatkan tentang ciri khas dari *jersey* Persik Kediri ke dalam sketsa dan *thumbnail*.

*Prototype*, tahap keempat ini seluruh data dan beberapa ide-ide yang telah dibuat sebelumnya akan dirancang kembali menjadi suatu yang utuh berbentuk 2D dan 3D, pada tahap ini juga. Brown & Wyatt (2016) menyebutkan tahap *prototype* adalah proses mengubah ide menjadi suatu produk yang nantinya akan diuji, direview, dan diperbaiki kembali.

*Test*, pada tahap kelima seluruh data dan asset pada tahap *prototype* akan digabungkan dengan beberapa elemen lain dan diterapkan ke beberapa media yang telah di tentukan sebelumnya. Pada tahap ini juga tidak menutup kemungkinan akan adanya revisi kembali jika dirasa masih kurang sempurna.

## KERANGKA TEORETIK

### *Jersey* Sepak Bola pada *platform* Game Digital

Perkembangan *jersey* semakin mencolok pada bidang industri dan teknologi, terutama melalui *platform* game digital, *jersey* dapat dimanfaatkan sebagai ajang promosi suatu klub. Dengan perkembangan yang pesat ini, maka disimpulkan bahwa perancangan *jersey* pada klub berdampak besar untuk mengembangkan atau mengenalkan suatu klub sepak bola kepada khalayak umum, khususnya para pecinta sepak bola di tanah air.

Perkembangan game sepak bola di Indonesia sangat tinggi, terutama di era modern, masyarakat Indonesia mencoba menciptakan media komunikasi lewat game dengan tema liga Indonesia, dengan nuansa sepak bola di Indonesia yang unik dan kreatif membuat popularitas klub di Indonesia menjadi terkenal (Agustina, 2014).

## Elemen Perancangan Desain *Jersey*

### 1. Game Pro Evolution Soccer

Pro Evolution Soccer merupakan game olahraga sepak bola yang dikembangkan pada tahun 1994 oleh perusahaan Jepang bernama Konami. Game ini dahulu mengalami perubahan nama yang dahulu pada tahun 1998 sampai 2009 bernama *Winning Eleven*, dan untuk tahun 2010 sampai 2021 berubah menjadi nama Pro Evolution Soccer.

### 2. Animasi 3 Dimensi

Bustaman (2001) menjelaskan animasi adalah suatu proses menciptakan suatu efek perubahan dalam jangka waktu, dengan perubahan warna dan bentuk dari objek yang diberi beberapa efek, agar membuatnya terasa lebih hidup. Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu *Anima* yang artinya jiwa, hidup, dan semangat.

### 3. Pentingnya warna pada desain *Jersey*

Warna dalam desain *jersey* merupakan unsur desain yang mempengaruhi daya tarik sebuah karya terhadap *jersey*. Warna memberikan nilai lebih terhadap suatu desain. Warna pada *jersey* juga memiliki nilai identitas terhadap suatu klub dan memiliki filosofis yang berbeda-beda. Maka dari itu sebagai desainer harus memperhatikan baik-baik warna apa yang akan dipilih untuk sebuah *jersey*, warna dalam *jersey* meliputi tone dimana hal tersebut sangat mempengaruhi reaksi

dan pemaknaan ketika target audience melihat desain *jersey* tersebut (Monica & Laura, 2011).

### 4. Tipografi pada desain *Jersey*

Tipografi pada dunia desain selalu berkembang dengan pesat, salah satu perkembangan melalui desain *jersey*. penggunaan tipografi mampu memperkuat komunikasi pada desain *Jersey* yang dibuat, Desainer juga perlu kepekaan saat menggunakan elemen tipografi, karena penggunaan tipografi pada *jersey* akan menambah nilai filosofi pada suatu klub yang akan bertanding. (Hermawan, 2013).

### 5. *Jersey* Persik Kediri

Menurut Hendi (2020) *jersey* merupakan pakaian atau kaos yang digunakan untuk olahraga, terutama olahraga sepak bola, *jersey* biasanya digunakan dibuat dengan *fleksibel* dan mudah untuk digerakkan, sehingga memudahkan pemain sepak bola untuk menguasai permainan. *Jersey* juga sebagai identitas klub, dengan *jersey* maka klub memiliki identitas berupa warna *jersey*. Pada sepak bola wajib memiliki 2 *Jersey* sebagai pembeda saat bermain sepak bola dengan lawan, yaitu *jersey home/kandang* dan *jersey away/tandang*. Di musim 2021 Klub Persik Kediri memiliki 3 *jersey* yaitu untuk kandang dan tandang, dan 1 *jersey* untuk penjaga gawang. Persik Kediri bekerja sama dengan apparel noij dari Malang untuk merancang *jersey* ini, dengan ciri khas warna ungu sebagai identitas klub saat kandang, dengan nilai filosofis Kediri ditambah kombinasi loreng macan membuat *jersey* ini terlihat garang saat digunakan (Syarif, 2021).



**Gambar 2.** *Jersey* kandang dan tandang klub Persik Kediri musim 2021.

(Sumber : [www.sport.detik.com](http://www.sport.detik.com) /Persik Kediri Rilis Dua *Jersey* Anyar untuk Liga 1 2021)

**Tabel 1.** Warna *Jersey* Persik Kediri  
(Sumber: Noij.com)

No.	Jersey	Warna
1.	Kandang	Ungu dan merah muda
2.	Tandang	Merah muda dan Putih
3.	Penjaga Gawang	Biru muda

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perancangan dijelaskan sesuai dengan proses perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking*.

### 1. *Emphatise*

Pada tahap *emphatise* ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan klub Persik Kediri dan *suporter* dari Persik Kediri. Data didapatkan dari proses wawancara dan observasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Robby Wahyudi selaku *Brand Development marchandise* dari klub Persik Kediri yang saat ini bekerja sama dengan *apparel* noij di outlet Persik Store. Klub Persik Kediri terus berusaha beradaptasi terhadap perkembangan teknologi *jersey* pada game digital, akan tetapi permasalahan yang dihadapi *jersey* Persik Kediri belum adanya desainer khusus pada game PES 2021, sehingga pada musim 2021, ketika digulirnya kompetisi *e-sport* Ifel Liga 1, klub Persik Kediri hanya menggunakan *mockup* dari liga sepak bola Thailand. Narasumber merasa bahwa kurangnya nilai filosofis tentang nilai budaya dan letak geografis dari kota Kediri pada hasil rancangan *jersey* pada musim 2021 di game PES 2021, karena tidak adanya proses desain yang maksimal dan hanya mengandalkan *mockup* dari liga sepak bola Thailand, selain itu juga ada beberapa tambahan berupa warna jersey klub Persik Kediri yang kurang memiliki makna kejayaan, terutama desain *jersey* tandang Persik Kediri yang berwarna merah muda.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa *suporter* klub Persik Kediri masalah yang dihadapi pihak *suporter* Persik Kediri ialah kurangnya media dan sarana promosi untuk publikasi *jersey* official pada game PES 2021, sehingga kurang mendapat perhatian khusus untuk menarik *suporter* Persik Kediri dalam bermain game digital pada PES 2021.

### 2. *Define*

Tahap kedua ini melakukan penguraian data. Permasalahan yang didapatkan adalah bagaimana cara menarik perhatian masyarakat luas terutama *suporter* klub Persik Kediri agar memperhatikan promosi yang kita tampilkan.

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap data yang telah didapatkan melalui wawancara dengan pihak klub Persik Kediri, diperlukannya desain baru sebagai bentuk pengembangan *jersey* Persik Kediri di game PES 2021. Hal tersebut juga mendorong *brand jersey* Persik Kediri dan Noij *Apparel* untuk membuka peluang bagi desainer maupun ilustrator untuk merancang desain jersey pada game PES 2021 yang nantinya jersey tersebut bisa digunakan untuk kompetisi *e-sport* Ifel liga 1 musim 2022.

Berdasarkan wawancara peneliti terhadap *suporter* klub Persik Kediri, diperlukannya sarana media promosi atau pendukung yang tepat dan meluas, sehingga game tersebut bisa dimainkan oleh masyarakat publik terutama menarik minat *suporter* klub Persik Kediri. Maka demi menjawab permasalahan di atas tersebut, dirancanglah visualisasi *jersey* sepak bola pada game PES 202 dan media pelengkap promosi klub yang harus memenuhi kriteria sebagai berikut :

- Sesuatu yang dapat dengan mudah diingat oleh masyarakat luas
- Memiliki nilai Filosofis pada *jersey*
- Visualisasi berupa *jersey* Persik Kediri yang menarik
- Sesuai dengan target yang dituju.

Target masyarakat yang dituju memiliki karakteristik sebagai berikut

- Geografis* : Meliputi wilayah kota Kediri maupun luar kota Kediri.
- Demografis* : Masyarakat pria dan wanita berusia 15-40 tahun. Pelajar, karyawan, wiraswasta.
- Psikografis* : Remaja atau orang tua yang memiliki ketertarikan pada desain *jersey*.
- Behavior* : Remaja atau orang tua yang menyukai olahraga sepak bola dan menyukai game digital.

### 3. *Ideate*

#### Analisis 5W+1H

- a. *What?* : *Jersey* seperti apa yang disukai oleh supporter Persik Kediri? *Jersey* yang sesuai dengan filosofi Kota Kediri.
- b. *Who?* : Siapa target audiens dari perancangan *jersey* Persik Kediri? Para pecinta sepak bola terutama supporter Persik Kediri.
- c. *When?* : Kapan perancangan jersey Persik Kediri akan dipublikasikan? Perancangan *jersey* akan dipublikasikan pada awal musim liga 1 2022.
- d. *Where?* : Dimana saja perancangan jersey Persik Kediri akan dipublikasikan? Perancangan *jersey* akan dipublikasikan di Outlet Persik Store.
- e. *Why?* : Mengapa jersey Persik Kediri dipublikasikan di game PES 2021? Agar *supporter* bisa memaiainkan melalui *platform* game digital.
- f. *How?* : Bagaimana upaya Persik Kediri beradaptasi dengan pertumbuhan teknologi melalui game? Dengan berpartisipasi melalui kompetisi *e-sport* IFEL Liga 1.

### Strategi Kreatif Perancangan

Perancangan *jersey* ini mengusung tema “*Victory to Glory*” yang berarti kemenangan untuk kejayaan. Tema ini dipilih karena sesuai dengan slogan klub Persik Kediri, yaitu “*Djajati*” yang berarti “Kemenangan dan Kejayaan”. Konsep Kreatif selanjutnya adalah menyesuaikan dengan identitas visual yang berada di kota Kediri yaitu maskot macan putih (tugu patung macan putih depan stadion Brawijaya Kediri), tenun ikat Bandar Kidul Kediri (motif wajik), dan Tugu bata gapura kota Kediri (tugu selamat datang). Berikut adalah data visual perancangan *jersey*.



Gambar 3. Data visual perancangan *jersey*.

(Sumber : Aji, 2022)

Identitas tersebut dipilih berdasarkan kesepakatan bersama pengelola *jersey* Persik Kediri, Identitas maskot macan putih nantinya akan dijadikan motif pada *jersey* kandang Persik Kediri, karena memiliki nilai filosofis sejarah Persik Kediri, sedangkan motif tenun ikat Bandar Kidul akan dijadikan motif pada *jersey* tandang Persik Kediri, karena memiliki nilai filosofis kebudayaan Kota Kediri, kemudian Tugu Gapura Kediri akan dijadikan motif pada *jersey* penjaga gawang, yang memiliki nilai filosofis letak geografis Kota Kediri.

### Strategi Media Perancangan

Selain media utama maka akan dirancang beberapa media pendukung berupa media digital melalui media sosial Instagram dan media cetak berupa poster. Alasan dipilihnya media tersebut, karena mudah diakses dan agar mampu mencakup masyarakat lebih luas.

#### 4. *Prototype* (Visualisasi)

Pada tahap ini, mulai merancang dengan digital sketsa awal dan menggabungkan beberapa motif ornament penting yang akan dirancang menjadi sebuah *jersey* utuh.

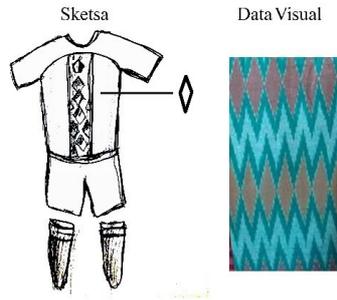
#### *Thumbnail*



Gambar 4. Sketsa Perancangan *jersey* kandang Persik Kediri  
(Sumber : Aji, 2022)

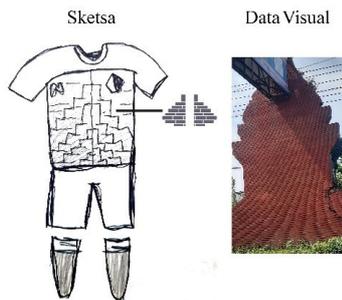
Pada sketsa *jersey* kandang terdapat motif loreng macan di bagian sayap atau bahu yang memiliki makna macan putih yang ingin meraih mimpi, kemudian bagian depan *jersey* terdapat motif cakaran macan, yang memiliki harapan agar pemain bisa bermain ganas dan setajam cakaran

macan putih.



**Gambar 5.** Sketsa Perancangan *jersey* tandang Persik Kediri (Sumber : Aji, 2022)

Pada sketsa *jersey* tandang terdapat motif wajik dari tenun ikat Bandar Kidul di bagaian tengah pada *jersey*, pemilihan motif ini memiliki harapan bahwa *jersey* ini dapat mengangkat kembali nilai kebudayaan asli kota Kediri.



**Gambar 6.** Sketsa Perancangan *jersey* penjaga gawang Persik Kediri (Sumber : Aji, 2022)

Pada sketsa penjaga gawang terdapat motif batu bata pada gapura Kediri di depan *jersey*, pemilihan motif ini memiliki harapan bahwa penjaga gawang sebagai benteng pertahanan mampu menahan serangan lawan sekokoh dan sekuat gapura Kediri.

### Tipografi

Jenis huruf yang digunakan menggunakan font *Slimedunk* dengan *typeface* jenis *sans serif*, font ini dipilih karena bentuknya sesuai dengan ciri khas nama dan nomor punggung olahraga sepak bola yang memiliki karakter tegas dan elegan.



**Gambar 7.** Font yang digunakan *jersey* Persik Kediri (Sumber : Aji, 2022)

### Warna

Warna yang dipilih untuk *jersey* kandang adalah tone warna ungu dan kuning, kemudian warna untuk *jersey* tandang adalah kuning, merah, dan putih. Kemudian warna untuk *jersey* penjaga gawang yaitu hijau dan putih. Namun terdapat tambahan warna lain untuk memberikan variasi dan menyesuaikan Filosofi yang akan disampaikan. Berikut adalah *pallet* warna yang digunakan dalam perancangan Jersey Persik Kediri.



**Gambar 8.** Palet warna perancangan *jersey* Persik Kediri (Sumber : Aji, 2022)

### Desain Jersey 2 Dimensi

Proses mendigitalkan *jersey* sketsa manual menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop, dan hasil berupa *jersey* tampak depan dengan motif dan tampak belakang berupa nomor punggung dan nama pemain, hasil 2 dimensi ini akan memudahkan perancangan selanjutnya yaitu desain *jersey* 3 dimensi.



**Gambar 9.** Proses Perancangan *jersey* Persik Kediri 2 Dimensi  
(Sumber : Aji, 2022)



**Gambar 10.** Hasil Perancangan *jersey* Persik Kediri 2 Dimensi  
(Sumber : Aji, 2022)

### Desain Jersey 3 Dimensi

Proses Selanjutnya adalah perancangan *jersey* 3 dimensi menggunakan *website* resmi game PES 2021 untuk merancang *jersey* kustom yaitu “*Pes Kit Master*”, hasil *jersey* terlihat 3 dimensi sesuai dengan gameplay dan siap untuk divalidasi kemudian diterapkan pada game PES 2021.



**Gambar 11.** Proses Perancangan *jersey* Persik Kediri melalui *Pes Master*  
(Sumber : Aji, 2022)



**Gambar 12.** Proses Perancangan *jersey* Persik Kediri melalui *Pes Master*  
(Sumber : Aji, 2022)

### Validasi Desain Jersey

Tahap selanjutnya adalah melakukan validasi kepada seorang ahli atau berkompeten dalam bidang yang relevan dengan topik perancangan sehingga menghasilkan desain final yang sesuai. Validasi dilakukan dengan M.Nizam,

beliau adalah seorang desainer *jersey* dari klub Persik Kediri sejak 2018 di outlet *Persik Store*. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan *jersey* yang dihasilkan. Hasil validasi yang disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 2.** Hasil Validasi Desain *jersey* Persik Kediri  
(Sumber : Aji, 2022)

No.	Aspek	Nilai	Kriteria
1.	Tema (Kesesuaian filosofi <i>jersey</i> )	4	Baik
2.	Warna (Kesesuaian warna <i>jersey</i> )	5	Sangat Baik
3.	Tipografi (Keterbacaan Huruf)	4	Baik

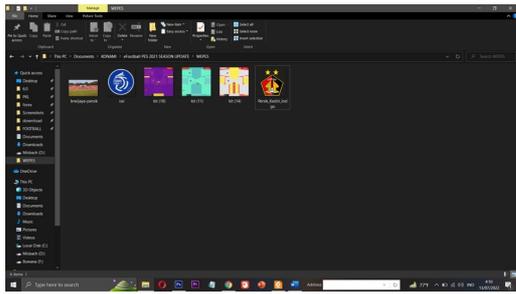
Secara keseluruhan, Sdr. M.Nizam hanya memberikan sedikit catatan tentang tipografi pada perancangan ini. Beliau menyampaikan bahwa untuk membuat angka pada nomor punggung untuk sedikit diperbesar, kemudian pada bagian kerah *jersey* tandang ada sedikit *space* yang kosong, maka sebaiknya diberi angka 1950 sebagai identitas kelahiran klub Persik Kediri. Berdasarkan jumlah nilai dari hasil validasi di atas, perancangan ini termasuk dalam kriteria layak untuk diterapkan pada media game PES 2021.

### Proses Penerapan Jersey Pada Game PES 2021

Setelah dinyatakan layak oleh validator, Tahap selanjutnya adalah melakukan penerapan pada game PES 2021, setelah pembuatan *jersey* 3 dimensi di *PES Master*, maka *jersey* bisa di download kemudian dipindahkan ke folder *WEPES* pada game PES 2021, maka ketika game PES 2021 di buka, akan otomatis *jersey* akan terpasang pada Klub Persik Kediri.



**Gambar 13.** Aset *jersey* Persik Kediri pada Game PES 2021  
(Sumber : Aji, 2022)



Gambar 14. Proses Penerapan *jersey* Persik pada folder (Sumber : Aji, 2022)

### Produk Final

Hasil akhir pada *jersey* ini berhasil diterapkan pada game PES 2021, penerapan *jersey* sudah terpasang pada klub Persik Kediri di game PES 2021, dan di tahap selanjutnya *jersey* ini akan di uji coba dan siap dimainkan. Berikut adalah beberapa *screenshot* dari penerapan *jersey* pada game PES 2021.



Gambar 15. Penerapan *jersey* Persik Kediri pada game PES 2021 (Sumber : Aji, 2022)



Gambar 16. Penerapan *jersey* Persik Kediri pada game PES 2021 (Sumber : Aji, 2022)

### 5. Test

Proses ini *jersey* sudah sudah siap di uji coba dan dimainkan pada game PES 2021, Pada game PES 2021 klub Persik Kediri memiliki *jersey*

kandang, tandang dan penjaga gawang. Berikut adalah beberapa proses uji coba dan *screenshot* dari *gameplay* game PES 2021 menggunakan klub Persik Kediri.



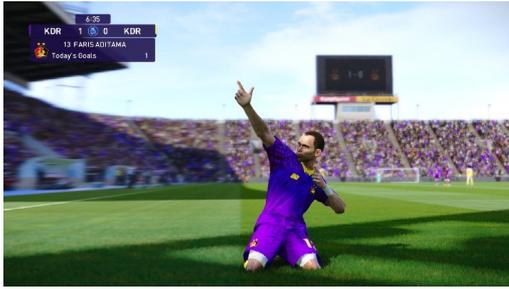
Gambar 17. Proses Uji Coba Game PES 2021 di Persik Store (Sumber : Aji, 2022)



Gambar 18. Hasil *Gameplay* menggunakan *jersey* Persik Kediri di PES 2021 (Sumber : Aji, 2022)



Gambar 19. Hasil *Gameplay* menggunakan *jersey* Persik Kediri di PES 2021 (Sumber : Aji, 2022)



**Gambar 20.** Hasil *Gameplay* pemain saat melakukan selebrasi goal di PES 2021  
(Sumber : Aji, 2022)



**Gambar 23.** Penyerahan Poster *jersey* Persik Kediri di *Persik Store*  
(Sumber : Aji, 2022)

### Media Promosi Online

Sebagai media promosi online, *jersey* ini diterapkan pada beberapa postingan *platform* Instagram. Mulai dari *feed* instagram maupun instastory sebagai bentuk informasi tentang *jersey* terbaru klub Persik Kediri pada game PES 2021 yang dapat mencakup pengguna instagram secara luas, informasi ini juga dilengkapi *barcode* untuk memudahkan pengguna bisa bermain dengan menerapkna *jersey* dan klub Persik Kediri di game PES 2021.



**Gambar 21.** Hasil Perancangan *jersey* Persik Kediri untuk Promosi media Instagram  
(Sumber : Aji, 2022)



**Gambar 22.** Hasil Perancangan Poster *jersey* Persik Kediri  
(Sumber : Aji, 2022)

### Validasi Penerapan dan Media

Penerapan *jersey* yang telah dirancang akan divalidasi oleh Robby Wahyudi S.Mn. selaku *brand development* bidang *merchandise* klub Persik Kediri. Evaluasi dari validasi penerapan dan media disampaikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil Validasi Penerapan dan Media perancangan *jersey* Persik Kediri  
(Sumber : Aji, 2022)

No.	Aspek	Nilai	Kriteria
1.	Visual (Tampilan <i>jersey</i> di PES 2021)	5	Sangat Baik
2.	Aksesibilitas (Kualitas animasi <i>jersey</i> di PES 2021)	5	Sangat Baik
3.	Kualitas <i>jersey</i> dalam pengaplikasian di berbagai media	4	Baik

Terdapat beberapa evaluasi dari Robby Wahyudi S.Mn. yaitu untuk penerapan *jersey* di game PES 2021 pada logo klub Persik Kediri di *jersey* pemain agar di pertajam lagi kualitas grafisnya, agar tidak terlihat pecah, kemudian pada media cetak, kualitas gambar pada poster agar ditingkatkan pencahayaan dan kontrasnya, agar terlihat jelas ekspresi gambar pemain saat menggunakan *jersey* Persik Kediri.

### SIMPULAN DAN SARAN

Klub Persik Kediri merupakan salah satu klub sepak bola di Indonesia yang sedang berlaga di liga teratas Indonesia, yaitu Liga 1. Persik

Kediri terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yaitu game digital. Salah satu inovasi Persik Kediri dalam mengikuti perkembangan teknologi game digital adalah dengan mengikuti kompetisi PES 2021 yaitu *e-sport* I fel liga 1. Lewat kompetisi tersebut, Persik Kediri mampu dikenal oleh khalayak luas, terutama pecinta game dan olahraga sepak bola di Indonesia, akan tetapi Persik Kediri belum mempunyai desainer yang berkompeten dalam merancang *jersey* pada game PES 2021, serta kurangnya media promosi klub Persik Kediri di PES 2021 untuk menarik perhatian khalayak luas, khususnya para supporter setia klub Persik Kediri.

Penelitian ini merancang *jersey* klub Persik Kediri menggunakan pendekatan design thinking. Hasil akhir penelitian ini berupa *jersey* Persik Kediri berupa *jersey* kandang, tandang, dan penjaga gawang yang diterapkan pada game PES 2021 serta media promosi yang dapat menarik khalayak luas. Jersey ini telah divalidasi dan telah dipublikasikan di media sosial Instagram dan lewat media cetak poster di outlet Persik *store*.

Perancangan ini diharapkan mampu menjadi acuan dan dorongan mahasiswa yang ingin mendalami pengetahuan terkait perancangan *jersey* pada game PES 2021. Harapan lain dari pembuatan perancangan ini yaitu sebagai informasi kepada *suporter* Persik Kediri untuk mengetahui bahwa klub Persik Kediri memiliki penerapan *jersey* pada *platform* game PES 2021, yang nantinya bisa dimainkan oleh publik terutama *suporter* setia Persik Kediri.

## REFERENSI

- Aditya, (2010). “*Sejarah Persik Kediri*”. Program studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Fakultas Ilmu Keolahragaan. (Universitas Negeri Malang).
- Agustina, (2015). “*Perancangan game sepakbola indonesia berbasis android*”. Program studi manajemen informatika dan komputer. (Amikom Yogyakarta).
- Andhika, (2021). “*Persik Kediri Rilis 2 Jersey musim 2021*” diunduh pada tanggal 7 Maret 2022, dari <https://www.sport.detik.com/sepakbola/liga-indonesia/d-5695126/persik-kediri-rilis-dua-jersey-anyar-untuk-liga-1-2021>

- Bolaskor.com/Taufik hidayat (2020). *Perkembangan Teknologi dalam Sepak Bola*. Diakses pada tanggal 7 Maret 2022, dari <https://bolaskor.com/post/read/perkembangan-n-teknologi-dalam-sepak-bola-misi-mulia-yang-mengundang-pro-dan-kontra>
- Bustaman, (2001). “*Web design dengan macromedia flash mx 2004*”. Yogyakarta: Andi Offset.
- Bustaman, (2001). “*Web design dengan macromedia flash mx 2004*”. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hariato, (2020). “*Legenda Persik Kediri di ulang tahun ke 70*” diunduh 7 Maret 2022, dari <https://www.bola.com/indonesia/read/4259902/pesan-mendalam-hariato-legenda-hidup-persik-di-ulang-tahun-klub-yang-ke-70>
- Hendi, (2020). “*Persik Kediri Rilis Dua Jersey Anyar untuk Liga 1 2021*” diunduh 7 Maret 2022, dari <https://www.sport.detik.com/Persik-Kediri-Rilis-Dua-Jersey-Anyar-untuk-Liga-1-2021>
- Hermawan, (2013). “*Perancangan Tipografi Pada T-Shirt Clothing*” diunduh pada Tanggal 7 Maret 2022 dari <https://elib.unikom.ac.id/download.php?id=252562>.
- Muhajir, (2007). “*Pendidikan Jasmani Olahragadan Kesehatan Jilid 1*”. Jakarta: Erlangga
- Monica & Laura C. L. (2011). “*Efek warna dalam dunia desain dan periklanan*”. *Jurnal Humaniora*, Vol. 2 No. 2, pp. 1084-1096.
- Rustan, (2008). “*Layout*”. Jakarta: PT Gramedia.Pustaka Utama.

ari

- Panditfootball.com/Gunanda Hasdiansyah (2017). Perkembangan Teknologi Video Game dan Kecanduan Terhadapnya. Diakses pada tanggal 7 Maret 2022, dari <https://m.panditfootball.com/video-games/207854/GND/700101/perkembangan-teknologi-video-game-dan-kecanduan-terhadapnya/2>
- Syarif, (2021). “Persik Kediri Rilis 2 Jersey musim 2021” diunduh pada tanggal 7 Maret 2022, dari <https://sport.detik.com/sepakbola/liga-indonesia/d-5695126/persik-kediri-rilis-dua-jersey-anyar-untuk-liga-1-2021>
- Winata, (2021). ” Super Esport hadirkan PES2021 ” diunduh 7 Maret 2022, dari <https://www.antaraneews.com/berita/2409757/super-esports-series-2021-hadirkan-kompetisi-pes-dan-pubg-mobile>
- Yudistira, (2015). “Analisis stabilitas pada gamepro evolution soccer 2015 dan fifa 15”. Program studi teknik informatika . (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).