BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan mengangkat tokoh sepakbola Nasional Bambang Pamungkas. Dalam perangcangan ini bertujuan untuk menjadikan Bambang Pamungkas sebagai objek tokoh yang diteladani melalui buku cerita bergambar Bambang Pamungkas.

Komunikasi yang dilakukan akan banyak melalui media gambar dan juga dibantu oleh narasi visual untuk memperkuat cerita dari gambar tersebut. Dengan adanya gambar tersebut anak – anak akan lebih tertarik, kemudian untuk narasi visualnya adalah untuk merangsang daya imajinasi anak untuk bisa menerima pesan dari gambar tersebut. Karena cerita ini bertemakan tentang sepakbola maka gambar dan juga narasi visual akan sedikit berbeda, dimana narasi nantinya akan sedikit lebih panjang, disesuaikan dengan psikologi target audien.

Dalam gaya bahasa yang digunakan akan menyesuaikan dengan target audien, menggunakan bahasa yang tidak terlalu formal. Narasi visual akan dimasukan beberapa kata asing yang biasa digunakan dalam bahasa sepakbola sehingga merangsang anak supaya juga melatih anak – anak mengenai bahasa yang setiap digunakan dalam bermain sepakbola.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Memberikan edukasi bagaimana target audiens dapat meneledani semangat Bambang Pamungkas dalam menggapai cita – cita sebagai seorang pesepakbola, motivasi tinggi dan pembelajaran hidup diharapkan akan menambah semangat anak – anak dalam bermain sepakbola dengan baik dan menghargai bagaimana proses yang teratur jika ingin menjadi pemain sepakbola.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang dilakukan adalah pendekatan dengan pendekatan gambar dan pendekatan verbal. Dalam perancangan buku cerita gambar Bambang Pamungkas, gambar dan narasi visual akan disesuaikan dengan target audiens.

III.1.2.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang digunakan dalam merancang buku cerita gambar ini adalah menggunakan gaya sendiri yang terinspirasi gambar – gambar kartun jepang yang disesuaikan untuk kalangan anak – anak karena, menggunakan banyak warna sehingga akan memberi ketertarikan dan perhatian dari target audiens.

Seperti banyak pada penggambaran kartun japan yang menggunakan warna – warna yang banyak dan beragam sehingga ketertarikan anak akan visual akan lebih mudah didapatkan oleh anak – anak.

III.1.2.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan pada narasi buku cerita gambar Bambang Pamungkas adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Kemudian menggunakan kata yang mudah dipahami oleh target audiens.

III.1.3 Materi Pesan

Muatan pesan yang ingin disampaikan dalam buku cerita bergambar Bambang Pamungkas adalah untuk dapat diteladani oleh target audiens. Kemudian diharapkan agar anak – anak ini dapat memahami proses bagaimana untuk bisa meraih mimpi dengan cita – cita yang ingin dicapai terutama sebagai pesepakbola.

III.1.4 Gaya Bahasa

Penggunaan gaya bahasa yang digunakan buku cerita bergambar ini adalah penggunaan bahasa yang biasa digunakan dalam kegiatan sehari – hari, tidak formal dan tidak terlalu baku. Kemudian diselipkan beberapa kata tentang bahasa sepakbola yang biasa digunakan dalam dunia sepakbola.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

Khalayak sasaran perancangan pada buku cerita gambar ini adalah masyarakat yang menyukai olahraga sepakbola. Target audiens buku cerita bergambar berawal dari sepatu bola ini adalah utamanya adalah ayah atau laki – laki yang memiliki anak yang menyukai sepakbola.

- ***USP (Unique Selling Proposion)***

  Kelebihan yang ada dalam produk ini yang akan dipasarkan adalah tema yang diangkat mengenai cerita tokoh sepakbola nasional yang jarang sekali ada mengangkat hal seperi ini, karena produk yang dipasarkan selama ini kebanyakan tentang buku yang bertemakan cerita para nabi, cerita dongeng dan cerita fiksi.

  Karena pesan yang ingin disampaikan dalam buku cerita bergambar ini adalah mengenai pendidikan moral pada anak sekaligus menanamkan sikap profesionalisme dalam bermain sepakbola, maka tema ini sangat sedikit sekali dibanding dengan tema – tema yang dipasarkan.

- **Segmentasi Audiens Sasaran**

  Segmentasi *Geografis*

  Untuk wilayah segmentasi pasar adalah provinsi DKI Jakarta, karena Bambang Pamungkas merupakan tokoh penting sepakbola klub asal Jakarta yaitu Persija Jakarta, namun tidak menutup kemungkinan juga dipasarkan ke kota – kota seluruh Indonesia kecuali mungkin Jawa Barat dan Surabaya karena kedua kota ini memiliki klub yang memiliki rivalitas tinggi dengan Persija Jakarta.

- Segmentasi *Demografis*

  1. Target Audience

Jenis Kelamin	: Laki - Laki
Umur	: 8 – 12 Tahun
Pendidikan	: Sekolah Dasar
Bahasa	: Indonesia

  2. Target Market

Jenis Kelamin	: Laki – Laki dan Wanita
Umur	: 30 – 50 tahun
Pendidikan	: Perguruan Tinggi
Bahasa	: Indonesia
Status Sosial Ekonomi	: Kelas Menengah Atas

- *Psikografis*

  Dari sisi psikografis buku cerita bergambar Bambang Pamungkas ditunjukan kepada anak – anak yang menyukai sepakbola dan buku bacaan ilustrasi yang disertai gambar.

- *Consumer Journey*

  Anak – anak Tingkat Sekolah Dasar

Tabel III.1 *Consumer Journey*

No	Kegiatan	Tempat	Point of Content
1.	Bangun Tidur	Kamar, Rumah	Poster, Koran
2.	Perjalanan Ke Sekolah	Jalan Raya	Poster, Spanduk, *Sticker*
3.	Sekolah	Mading	Poster
4.	Istirahat	Kantin, Perpustakaan	Poster, Brosur
5.	Pulang Sekolah	Jalan Raya	Poster, Spanduk, *Sticker*

- *Consumer Insight*

1. *Hope*

- Dapat meneladani cerita yang ada pada buku Cerita Bergambar Bambang Pamungkas.
- Mempunyai semangat yang tinggi dalam mencapai sesuatu yang diinginkan.
- Menjadi pemain yang memiliki harapan yang baik dalam bermain sepakbola

2. *Purchase Behavior*

- Lebih percaya diri dan bersabar.
- Belajar lebih baik memahami perjuangan meraih mimpinya.
- Memahami bagaimana dalam menentukan sikap.

Hidden Truth

- Membuat anak lebih sabar.
- Membuat anak lebih dididik untuk percaya diri.

III.1.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif pada media yang akan dibuat cerita bergambar tentang berawal dari sepatu bola adalah penyampaian informasi edukai melalui cerita pada gambar. Dalam rancangan buku ilustrasi ini antara narasi dan juga visual dipisahkan dari halam supaya narasi selesai dibaca akan ada sedikit imajinasi yang timbul dalam pikiran mereka lalu dengan tambahan visual diharapkan dapat membantu gambaran dari narasi tersebut.

Selanjutya tema yang yang diusung dari buku cerita bergambar ini adalah teladan dari Bambang Pamungkas. Muatan pesan yang ingin disamapaikan dalam buku cerita bergambar berawal dari sepatu bola agar dapat diteladani oleh target audiens dan diharapkan anak – anak memahami proses bagaimana untuk bisa meraih mimpi dengan cita – cita yang ingin dicapai terutama sebagai pesepakbola.

III.1.6.1 *Copywriting*

Judul buku cerita bergambar adalah nama dari tokoh itu sendiri bernama Bambang Pamungkas, kemudian ada bagian *headline* dibawahnya yang bertuliskan berawal dari sepatu bola. Berasal dari sepatu bola itu sendiri adalah karena cerita didalam buku cerita bergambar ini adalah awal dari perjalan karir Bambang Pamungkas berawal dari dirinya yang sulit menggunakan sepatu bola saat bermain sepakbola.

Tetapi dibalik itu semua sepatu bola tersebut justru menjadikan dirinya sadar akan pentingnya belajar lebih keras untuk bisa meraih cita – cita, karena semua tidak bisa sesuai kehendak apa yang kita mau. Semuanya sudah ada peraturan yang ada dan itu harus kita jalankan dengan senang ataupun tidak.

III.1.6.2 *Storyline*

Alur Cerita yang digunakan adalah diadaptasi dari buku biografi Bambang Pamungkas (KETIKA JEMARIKU MENARI dan *PRIDE)* sendiri dari beberapa bagian. Storyline dari cerita bergambar ini adalah perjalanan Bambang Pamungkas diwaktu kecil. Bermain sepakbola hanya untuk kesenangan bersama teman – temannya, hingga kemudian Bambang Pamungkas memiliki sepatu sepakbola baru

pemberian dari orang tuanya, namun sepatu tersebut tidak digunakan saat bermain sepakbola. Banyak permasalahan jika dirinya bermain sepakbola menggunakan sepatu bola, hingga akhirnya sang ayah membina dan mengajarkan agar Bambang Pamungkas bermain dengan serius. Menggunakan sepatu bola dan berlatih teknik dasar membuat Bambang Pamungkas seperti merasa bosan dengan keadaan tersebut.

Hingga saat Bambang Pamungkas begitu gusar hatinya dirinya teringat oleh perkataan sang ayah yang pernah dibicarakannya. Kemudian dari situlah Bambang Pamungkas mulai berlatih dan bermain sepakbola dengan penuh keseriusan. Bambang Pamungkas yang mulanya membenci menggunakan sepatu bola dan berlatih teknik merasa sudah membaik, hingga akhirnya Bambang Pamungkas bisa menjalankan latihan sepakbola dengan baik hingga beberapa jenjang usia sekolah sepakbola, hingga akhirnya Bambang Pamungkas masuk ke sebuah diklat atau akademi. Meskipun sempat gagal, dengan semangat dan pantang menyerah Bambang Pamungkas berhasil masuk diklat tersebut. Selama didiklat Bambang Pamungkas memiliki peningkatan dalam permainan sepakbola dan memiliki prestasi yang bagus secara tim maupun Individu.

Memiliki permianan sepakbola yang baik mengantarkannya masuk Timnas Indonesia dan dikontrak oleh salah satu klub besar liga Indonesia. Pada musim pertama Bambang Pamungkas gagal memberikan gelar juara kepada klub tersebut tetapi Bambang Pamungkas tetap mampu menorehkan prestasi individunya menjadi seorang pencetak gol terbanyak di Liga Indonesia. Pada musim berikutnya Bambang Pamungkas dan rekan – rekannya berhasil membawa klub tersebut menjadi juara liga Indonesia, prestasi Bambang Pamungkas jadi bertambah ketika dipilih menjadi pemain terbaik liga Indonesia.

III.1.7 Strategi Media

Media akan menggunakan buku cerita bergambar yang akan menceritakan perjalanan Bambang Pamungkas diwaktu kecil. Perjalanan hidup Bambang Pamungkas yang awalnya kurang suka dengan menggunakan sepatu bola dan

berlatih teknik dasar diharapkan target audiens yaitu anak – anak 8 – 12 tahun diharapakan dapat meneladani dari kisah hidup tersebut, sehingga anak – anak akan mendapat motivasi lebih dari cerita tersebut.

Dengan menggunakan narasi dan gambar yang terpisah anak – anak akan lebih fokus antara membaca dan mengimajinasi gambar ilustrasi tersebut, sehingga diharapkan materi pesan yang ada pada cerita tersebut dapat tersampaikan.
Buku cerita bergambar ini digunakan sebagai media utama karena media buku cerita bergambar digemari oleh anak – anak dan juga orang tua tersebut. Buku ini kategori untuk kalangan menengah atas denga menggunakan sampul *hardcover* dengan bonus beberapa item dari media pendukung.

Adapun media pendukung yang akan digunakan untuk buku cerita bergambar Bambang Pamungkas sebagai berikut:

III.1.7.1 Tahap Informasi

- Brosur

  Media ini merupakan media yang luas dalam penyebarannya, baik untuk individu maupun kelompok.

III.1.7.2 Tahap Persuasif

- Poster A3

  Poster disertakan sebagai media pemberi informasi yang sifatnya mengajak pada target audiens.

III.1.7.3 Tahap Pengingat

Gimmick menjadi sebuah pengingat dalam media, dengan tujuan menjadi pengingat target audiens tentang Bambang Pamungkas. Karena biasanya orang – orang menyukai hadiah. Gimmick yang digunakan yaitu:

- Gantungan Tas / Kunci

Media ini dipilih karena anak – anak biasa menggunakan tas dalam kehidupan sehari – harinya seperti pergi kesekolah maupun keperluan lainnya.

- *Sticker*

Media ini cukup efektif dalam mengingat pada anak – anak, karena *sticker* dapat ditempatkan dimana saja yang mereka suka.

- Baju

Bonus untuk *event* saat promosi buku cerita bergambar Bambang Pamungkas.

- Pembatas Buku

Ditempat didalam buku cerita bergambar Bambang Pamungkas.

III.1.8 Strategi Distribusi

Karena media utama adalah buku cerita bergambar, maka distribusi akan bekerja sama dengan penerbit Gramedia, karena lokasi toko buku Gramedia adalah toko buku yang banyak di kota – kota besar dan berpusat di Jakarta yang menjadi segmentasi geografis dari target audiens.

Berikut jadwal pendistribusiannya.

Tabel III. 2 Jadwal Distribusi 1

MEI 2016						
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

16 s/d 22 Mei, ujian nasional anak – anak sekolah dasar. Kemudian setelah selesai ujian nasional pada tanggal 21 s/d 30 penempelan poster mading sekolah dan sekolah sepakbola, untuk memperkenalkan buku Bambang Pamungkas dan mengajak untuk membeli buku.

Tabel III. 3 Jadwal Distribusi 2

Juni 2016						
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12

13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

6 s/d 12 Juni, ujian akhir sekolah anak – anak sekolah dasar. Kemudian Poster dan brosur dibagikan ke sekolah – sekolah dan sekolah sepakbola, disimpan ditempat parkir dan kantin sekolah.

Tabel III. 4 Jadwal Distribusi 3

Juli 2016						
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

26 Juni s/d 31 Juli. Media utama, poster.
26 Juni s/d 03 Juli. Media pendukung kaos.
4 s/d 24 Juli media pendukung Gantungan.
25 s/d 31 Juli media pendukung *sticker*.

III.I.8.1 Pertimbangan Dasar Distribusi

Atas dasar pertimbangan distribusi dengan pihak instansi yang terkait, maka kebijakan penyebaran diserahkan kepada pihak yang terkait, demi kemudahan dan efektifitas penyebaran pada target audiens dan target market. Untuk harga media utama ini sendiri di hargai dengan harga Rp. 165.000 perhitungan ini disesuaikan dengan biaya produksi, biaya promosi dan daya beli target market.

III.2 Konsep Visual

Dalam sebuah media informasi yang menarik dan informatif, konsep visual menjadi satu hal yang sangat penting. Konsep visual dalam buku cerita bergambar tentang Bambang Pamungkas gaya penggambarannya terinspirasi dari kartun jepang. Dan

untuk gaya pewarnaan sendiri mengacu pada gaya pewarnaan dari “Captain Tsubasa” :



Gambar III. 1 Bahan Studi visual
http://img3.wikia.nocookie.net/__cb20130511034029/captaintsubasa/images/c/c1/Tsu_2.JPG
(02 Juli 2015)

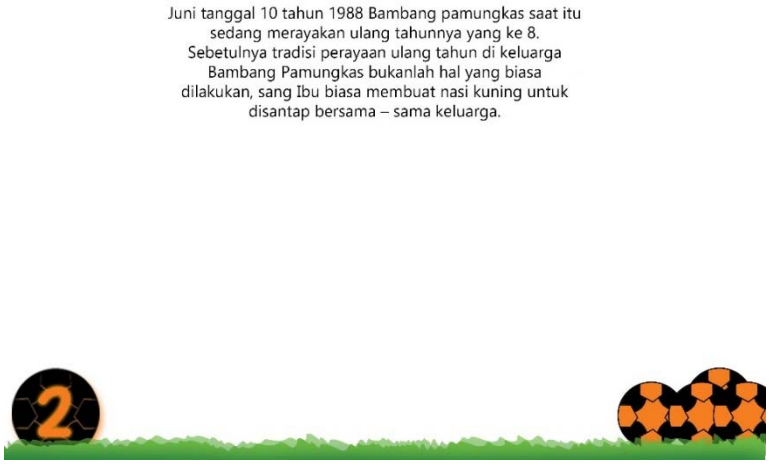
III.2.1 Format Desain

Buku cerita bergambar Bambang Pamungkas akan dibuat ukuran 230 mm x 200 mm dengan format medium dengan sampul *hardcover* . Ukuran yang cukup luas untuk pandangan anak sehingga mudah dilihat dan dibaca oleh anak – anak. Dengan 81 halaman dan menggunakan kertas *artpaper* 250, penggunaan *hardcover* dan *artpaper* untuk menjaga kualitas dari buku supaya tidak mudah rusak.buku Dengan bentuk lebih seperti segi empat membuat anak – anak lebih nyaman dalam melihat visual.

III.2.2 Tata Letak *(Layout)*

Tata letak bertujuan agar element verbal dan visual menjadi komunikatif, yang dapat membuat target audiens lebih mudah dan nyaman membacanya. Format layout buku ilustrasi Bambang Pamungkas memiliki peran berbeda antara verbal

dan visual. Visual dibuat dengan warna yang sedikit kalem dan terang sedangkan visual lebih terang ramai. Ini bertujuan supaya seimbang antara keduanya.
Berikut adalah cara membaca dan tata letak dalam buku, sebagai berikut:



Gambar III. 2 Tata Letak Ilustrasi Verbal



Gambar III.3 Tata letak Ilustrasi Visual



Gambar III.4 Tata letak Ilustrasi Visual 2

Pada Gambar III.2 penampilan ilustrasi verbal dalam hanya berisi narasi atau verbal saja , untuk Gambar III.3 penempatan ilustrasinya visual saja, kemudian untuk Ilustrasi Gambar III. 4 ilustrasi visual dan verbal digabung menjadi 1 halaman. Cara membaca buku ilustrasi mengikuti kebiasaan dari masyarakat Indonesia dari arah kiri ke kanan.

III.2.3 Tipografi

Font yang akan adalah jenis huruf yang biasa digunakan pada media buku cerita gambar lainnya, jenis huruf yang cukup formal dan tegak supaya memiliki kekuatan cerita yang pas dengan ketegasan. Berikut adalah jenis – jenis yang digunakan:

a. Judul

font yang digunakan pada judul adalah *font* “Gadugi”, jenis *font* ini dipilih cocok untuk dijadikan judul karena ukurannya tebal dan juga mencolok, dan juga memiliki ketegasan tetapi jarak spasi masih berenggang agar terlihat sedikit santai.



Gambar III.5 *Font* Gadugi Bold



Gambar III.6 Pengaplikasian *font* Gadugi pada judul

b. Nama Pengarang

Untuk font yang digunakan untuk nama pengarang pada cover yaitu "Lucida Handwriting". Jenis font yang lebih terlihat seperti tulisan tangan sambung pas dengan komposisi cover, dan juga font ini biasa digunakan pada pengarang karyanya.



Gambar III.7 Font Lucida Handwriting

c. Isi Teks

Pada bagian isi buku, *font* yang digunakan adalah "Gadugi" sama dengan *font* judul karena, *font* ini memiliki karakter yang sama dengan dijudul tersebut, namun untuk bentuknya *font* untuk isi halaman lebih tipis karena sedikit lebih santai dalam melihatnya. Sehingga membaca pun lebih baik dan mudah.



Gambar III. 8 *font* Gadugi reguler

III.2.4. Ilustrasi

Seperti yang dijelaskan sebelumnya pada buku cerita bergambar Bambang Pamungkas ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartun dengan gaya pewarnaan mengacu pada comic *japan* "Captain Tsubasa" dengan warna gradasi yang membuat warna dan visual lebih beragam sehingga cocok untuk anak – anak yang bertujuan membuat target audiens nyaman dan tidak mudah lelah membacanya. Dalam ilustrasi bergambar ini diambil berdasarkan referensi asli tokoh atau lokasi tempat. Foto tersebut dimabil beberapa bagian penting yang menjadi ciri khas si tokoh Bambang Pamungkas.

III.2.4.1 Studi Karakter

a. Bambang Pamungkas



(a)





(b) (c)

Gambar III. 9 (a) Studi Karakter Bambang Pamungkas Translasi, (b) Bambang Pamungkas, (c) Karakter Bambang Pamungkas

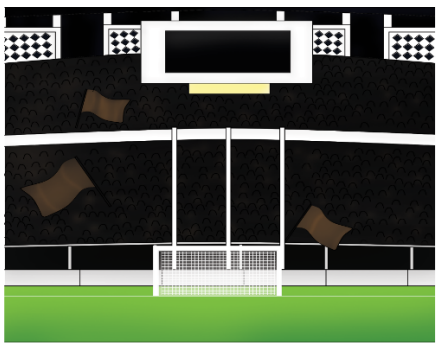
Sumber : (a) Dokumentasi Pribadi, (b) antaranews.com, (c) Ddokumentasi Pribadi (2015)

III.2.4.2 Studi Latar

Ada beberapa lokasi yang muncul dalam buku cerita bergambar Bambang Pamungkas, seperti lapangan sepakbola dan stadion, perkampungan, hutan, dan rumah dari Bambang Pamungkas. Lokasi tersebut dipilih yang diatas bertujuan agar pembaca mendapat jalan cerita yang mudah dipahami, karena lokasi atau latar dapat menjadi pendukung dalam penyampaian sebuah cerita.

Berikut adalah salah satu contoh studi lokasi dan dijadikan latar buku cerita bergambar Bambang Pamungkas:





(a) (b)



(c)

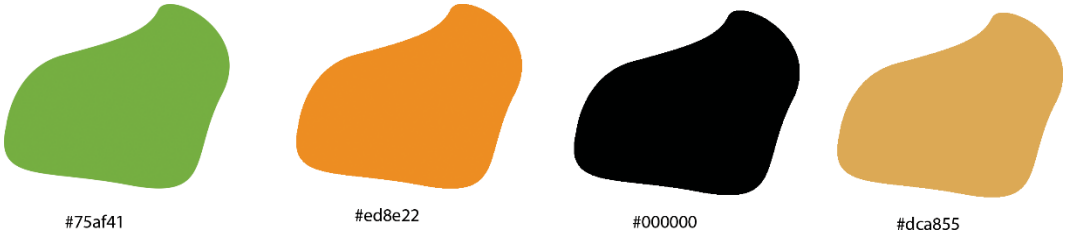
Gambar III. 10 (a) Stadion Gelora Bung Karno (b) Latar Stadion Gelora Bung Karno, (c) Suasana Pertandingan di Stadion Gelora Bung Karno

Sumber : (a) dentRiezkie, (b) Dokumentasi Pribadi, (c) Dokumentasi Pribadi (2015)

III.2.5 Warna

Karena target audiens adalah anak – anak, maka warna yang digunakan dalam buku cerita bergambar Bambang Pamungkas ini memilih warna yang lembut, karena warna – warna yang lembut tidak membuat mata anak – anak tidak mudah membuat mata lelah dan sakit. Teknik Pewarnaan menggunakan teknik digital menggunakan *software* Adobe Photoshop format warna CMYK. Gaya pewarnaan mengacu pada gaya warna penggambaran buku "Captain Tsubasa" yang sama – sama menggunakan teknik digital painting.

Berikut ini adalah warna – warna yang digunakan dan sering muncul pada pembuatan buku cerita bergambar Bambang Pamungkas :



Gambar III. 11 *Palette* Warna

III.2.6. Penyederhaan Bagian Cerita

Narasi 1 : Bambang Pamungkas Berulang Tahun

Narasi 2 : Mendapat hadiah sepatu bola

Narasi 3 : Begitu gembira memiliki sepatu bola baru

Narasi 4 : Bermain bola bersama teman – temannya

Narasi 5 : Bambang Pamungkas dan ayah saling berbincang – bincang

Narasi 6 :Bambang Pamungkas dan ayah membicarakan mengenai cara bermain sepakbola yang baik.

Narasi 7 : Bambang Pamungkas merasa kebingungan.

Narasi 8 : Bambang Pamungkas diantar sang ayah berlatih sepakbola untuk pertama kalinya.

Narasi 9 : Bambang Pamungkas merasa tidak menyenangkan berlatih sepakbola.

Narasi 10 : Merasa bosan dan kesal.

Narasi 11 : Teringat dengan kata – kata sang ayah

Narasi 12 : Mulai merasa baik dalam bermain sepakbola dengan menggunakan sepatu bola dan berlati sepakbola.

Narasi 13 : Bambang Pamungkas memiliki prestasi disekolahnya.

Narasi 14 : Berjalan bersama sang ayah ke tempat latihan.

Narasi 15 : Bersemangat dalam latihan.

Narasi 16 : Bambang Pamungkas memiliki level bermian lebih baik dari sebelumnya.

Narasi 17 : Bambang Pamungkas dan pelatih saling berbincang.

Narasi 18 : Melihat jadwal seleksi diklat Salatiga.

Narasi 19 : Bambang seleksi masuk diklat.

Narasi 20 : Bambang Pamungkas dipanggil pengurus diklat.

Narsai 21 : Latihan pertama didiklat.

Narasi 22 : Menjalani kehidupan di akademi.

Narasi 23 : Bambang Pamungkas memiliki menang dalam duel udara melawan pemain belakang lawan.

Narasi 24 : Bambang Pamungkas memiliki tendangan yang akurat.

Narasi 25 : Juara Haornas dan penghargaan individu.

Narasi 26 : Juara Popnas dan penghargaan individu.

Narasi 27 : Di kontrak salah satu klub besar liga Indonesia.

Narasi 28 : Bambang Pamungkas bermain baik selama kompetisi Liga Indonesia.

Narasi 29 : Bambang Pamungkas mampu membuat banyak gol dalam debutnya di liga Indonesia.

Narasi 30 : Bambang Pamungkas gagal membawa klub juara liga Indonesia, namun mendapat penghargaan individu.

Narasi 31 : Bambang Pamungkas dan rekan – rekan tim berhasil membawa klub masuk final liga Indonesia.

Narasi 32 : Bambang Pamungkas berhasil membuat gol pada laga final.

Narasi 33 : Terjadi insiden antara Bambang Pamungkas dengan pemain belakang lawan.

Narasi 34 : Bambang Pamungkas berhasil membawa klub memiliki jarak skor yang jauh dari tim lawan.

Narasi 35 : Bambang Pamungkas dan rekan – rekan tim bertahan lebih rapat.

Narasi 36 : Kesalahpahaman antara Bambang Pamungkas dengan wasit utama pertandingan.

Narasi 37 : Bambang Pamungkas dan rekan – rekan tim berhasil menjadi juara liga Indonesia.

Narasi 38 : Bambang Pamungkas merupakan pemimpin di klub dan timnas Indonesia

Narasi 39 : Bambang Pamungkas berbagi dengan sesama.