BAB II
BAMBANG PAMUNGKAS

II.1 Tinjauan Teori

Adalah untuk membahas mengenai materi materi bersifat teoritis dari referensi pustaka yang telah disesuaikan dan berfungsi untk mendukung dan memperjelas tentang hal – hal yang menjalani landasan ilmu yang diangkat.

II.1.1 Tentang Bambang Pamungkas

1. Bambang Pamungkas

Arti nama Bambang Pamungkas

Bambang : Anak laki – laki dari seorang pertapa yang tinggal di gunung – gunung

Pamungkas : Terakhir atau paling akhir

Dan disimpulkan memiliki arti anak laki – laki terakhir dari seorang pertapa.

A. Bambang Pamungkas adalah seorang atlet sepakbola Indonesia yang memiliki kepribadian selalu berusaha dan berpikir positif, percaya diri dan optimistis yang kuat sebagai pemain sepakbola.
B. Sebagai atlet sepakbola

- Pemain junior SSB tahun 1989 – Pemain Senior sekarang Persija
- Pemain Timnas Indonesia U-17 – Timnas Senior 2012

II.1.2 Bambang Pamungkas Kecil

Bambang Pamungkas lahir pada tanggal 10 Juni 1980 di Getas kabupaten Semarang Jawa Tengah. Bambang pamungkas adalah salah satu pemain sepakbola Indonesia yang sudah lama bermain di Indonesia, bermain sepakbola merupakan hobi seorang Bambang Pamungkas dari kecil, dirinya memulai perjalanan karir sebagai seorang pemain sepakbola diawali dari dirinya masuk sekolah sepakbola hobby yang ada dikampungnya yang berada di Getas, dalam buku biografi Bambang Pamungkas yang berjudul “Ketika Jemariku Menari” .Bambang Pamungkas memulai perjalanan sepakbola secara serius untuk dijalani dari sekolah sepakbola *junior* hingga masuk ke Akademi sepakbola Salatiga Semarang Jawa tengah. Bambang

Pamungkas tidak hanya baik dalam bermain sepakbola tetapi juga cerdas dalam hal pelajaran, saat Bambang Pamungkas masih di sekolah dasar Bambang Pamungkas mendapatkan nilai tertinggi di satu sekolah dan berhasil menjadi juara kelas di tiap angkatan kelas sekolah dasar.

II.1.2.1 Keteladanan Bambang Pamungkas

Bambang Pamungkas adalah tokoh sepakbola nasional yang sudah lama berkarir didunia sepakbola Indonesia sebagai pemain profesional yang memiliki prestasi yang banyak baik nasional maupun internasional, berikut beberapa kisah teladan dari Bambang Pamungkas :

a. Pantang Menyerah

- Dalam sebuah biografi yang ditulis oleh Bambang Pamungkas, ketika itu saat dirinya masih berusia 8 tahun mendapat hadiah dari orang Bambang Pamungkas sepasang sepatu sepakbola, ketika itu Bambang Pamungkas belum terbiasa menggunakan sepatu sepakbola saat bermain sepakbola dilapangan. Bambang Pamungkas sempat merasa kesal bermain sepakbola dengan menggunakan sepatu sepakbola dan ingin melepaskan sepatu tersebut. Namun Bambang Pamungkas sadar dan ingat dengan pesan ayah Bambang Pamungkas bahwa semua harus dijalani dengan usaha dan pantang menyerah. Kemudian apa yang sebelumnya Bambang Pamungkas tidak sukai dicoba untuk terus dijalani meskipun itu tidak terlalu menyenangkan untuk Bambang Pamungkas dan akhirnya dengan usaha dan kerja kerasnya Bambang Pamungkas terbiasa menggunakan sepatu sepakbola dan menjadi seorang pemain sepakbola profesional Indonesia.
- Bambang Pamungkas saat mencoba masuk diklat Salatiga pernah gagal dua kali seleksi karena kurang memenuhi kriteria dalam hal tinggi badan, kemudian Bambang Pamungkas berhasil masuk setelah dipanggil oleh pihak diklat untuk masuk diklat salatiga untuk mengganti salah satu pemain depan diklat Salatiga

b. Berani

Ketika Bambang Pamungkas bermain dilapangan bisa adalah pemain depan yang kuat dalam berduel dengan pemain belakang lawan, mencetak gol dengan

menggunakan kepala adalah ciri khas dari Bambang Pamungkas. Tinggi dan besarnya seorang pemain belakang lawan bisa dihadapi dengan Bambang Pamungkas untuk bisa membuat gol.

c. Cerdas

- Bambang Pamungkas adalah atlit sepakbola yang memiliki karir yang cukup cerdas, saat pertama masuk sebagai salah satu pemain dari Persija Jakarta Bambang Pamungkas berhasil meraih pencetak gol terbanyak selama musim kompetisi liga Indonesia tahun 2000, kemudian pada musim selanjutnya berhasil membawa Persija Jakarta juara dan menjadi pemain terbaik.
- Dalam sebuah kumpulan mengenai Bambang Pamungkas yang dikumpulkan dalam penilaian Bambang Pamungkas dari masyarakat adalah Bambang Pamungkas adalah seorang pesepakbola profesional yang memiliki kecerdasan dan mampu mencari peluang untuk bisa mencari gol (Ketika Jemariku Menari, PRIDE)

d. Berlapang Dada

Dalam sebuah kutipan pada buku Bambang Pamungkas “Ketika Jemariku menari” pertandingan final liga Indonesia edisi ketujuh, Bambang Pamungkas dilanggar oleh pemain belakang PSM makassar Josept Lewono, kemudian yang terjadi adalah saat itu Bambang Pamungkas yang diberi hukuman oleh wasit dengan kartu kuning, karena wasit menganggap Bambang Pamungkas melakukan *diving*. Namun Bambang Pamungkas tidak melakukan protes tetapi Bambang Pamungkas memeluk wasit tersebut supaya wasit percaya bahwa Bambang Pamungkas tidak melakukan *diving* dan tetap menerima keputusan wasit dilapangan.

e. Berjiwa Pemimpin

Bambang Pamungkas ketika bermain diklub maupun di Timnas selalu ditunjuk sebagai pemimpin lapangan bagi rekan – rekannya, berbicara seadanya dengan kondisi sebenarnya, kemudian Bambang Pamungkas merupakan salah satu pendengar untuk rekan – rekannya dalam satu tim ketika Timnas Indonesia kalah atas Bahrain dalam ajang kualifikasi Piala Dunia 2014 salah satu pemain mencoba

menceritakan kekalahan karena adanya kesalahan pemain namun Bambang Pamungkas yang terus mencoba berpikir positif dan mencari jalan keluar secara baik – baik.

f. Peduli

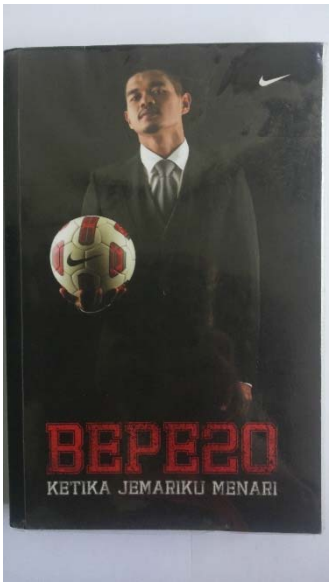
Syair.org merupakan organisasi peduli AIDS dan Kanker yang didirikan atas dasar keprihatinan masyrakat atas jumlah kasus HIV dan AIDS Indonesia. Melalui buku niografi Bambang Pamungkas "Ketika Jemariku Menari" Bambang Pamungkas mengajak kepada masyrakat untuk peduli, karena hasil dari penjualan buku biografi Bambang Pamungkas akan disumbangkan ke yayasan Syair.org dan juga yayasan pita kuning untuk membantu anak – anak dalam mengobati kanker.

Bambang Pamungkas juga pernah menyumbangkan jersey timnas Indonesia yang digunakan saat penyelenggaraan piala AFF 2008 dan 2010 untuk dilelang oleh Syair.org kemudian disumbangkan (Syair.org)

g.Visi

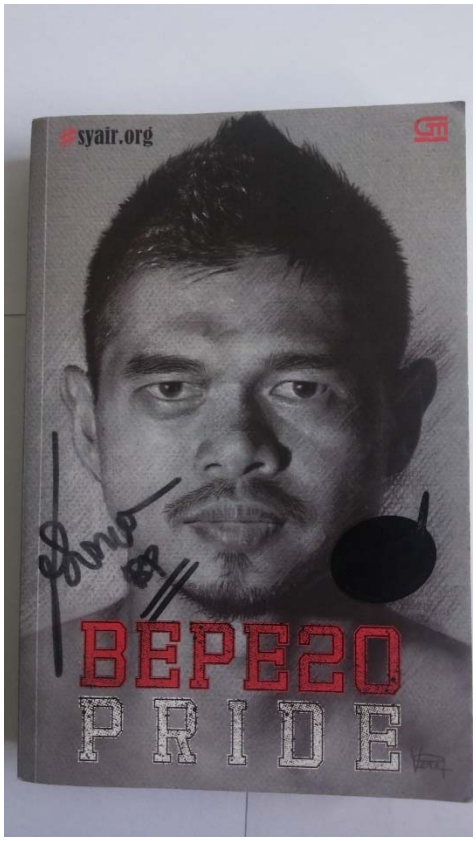
Bambang Pamungkas memiliki visi ingin memajukan sepakbola Indonesia dengan caranya sendiri seperti membuat website pribadi dan sebuah buku biografi.

Buku Biografi 1	: KETIKA JEMARIKU MENARI
Buku Biografi 2	: P R I D E
Website	: www.bambangpamungkas20.com
Twitter	: bepe20



Gambar II.1 Buku Biografi BEPE 20 Ketika Jemariku Menari

Sumber : dokumentasi Pribadi (2015)



Gambar II.2 Buku Biografi BEPE 20 *PRIDE*

Sumber : dokumentasi Pribadi (2015)



Gambar II.3 Website Pribadi Bambang Pamungkas

Sumber : dokumentasi Pribadi (2015)

II.1.3 Karir Bambang Pamungkas

Sebagai atlet sepakbola Bambang Pamungkas yang sudah terbiasa bermain dengan sebuah klub, Bambang Pamungkas memiliki ikatan emosional yang baik dari beberapa hubungan yang ada disekitarnya.

1. Klub

Bambang Pamungkas selalu di identikan dengan Persija, Bambang Pamungkas Sudah membela Persija selama sebelas tahun. Tentu ini akan timbul sebuah ikatan emosional antara Persija dan Bambang Pamungkas, Bambang Pamungkas dalam perjalanan karirnya selama membela Persija memberikan satu gelar liga Indonesia pada tahun 2000. Kemudian saat berkarir dengan klub Selangor Malaysia Bambang Pamungkas memberikan hasil yang positif saat bermain. Bambang Pamungkas membawa Selangor FC menjuarai tiga gelar bergengsi di Kompetisi yang ada Malaysia. Kemudian untuk Pelita Bandung Raya berhasil sampai semifinal liga Indonesia 2014, Bambang Pamungkas ketika bermain pada suatu klub pernah menjadi topskore bagi tim dan juga kompetisi yang dijalani klub tempatnya bermain.

Hal ini dapat menunjukan bahwa setiap klub yang menggunakan jasanya dapat meraih prestasi yang baik. dengan prestasi yang diberikan Bambang Pamungkas semakin banyak klub yang ingin menggunakan jasanya.

a. Atlet Sepakbola Indonesia Berprestasi

Sepakbola merupakan spesialisasi yang dimiliki Bambang Pamungkas, sudah banyak penghargaan individu yang diraih Bambang Pamungkas selama menjalani karir sepakbola baik penghargaan didalam maupun diluar negeri. Dan berikut adalah prestasi Bambang Pamungkas (*PRIDE*) :

Penghargaan Nasional

- Haornas Cup Pemain Terbaik (1996)
- Pencetak Gol Terbanyak POPNAS 1997 (Jateng U-17)
- Atlet Harapan Terbaik versi Tabloid Bola (1999)
- Top Scorer Liga Indonesia (2000)
- Pemain Terbaik Indonesia versi Media *GO* (2000)
- Pemain Terbaik Liga Indonesia (2001)
- Pemain Terbaik Liga Indonesia versi ANTV (2003)
- Pemain dan Striker Terbaik Copa Dji Sam Soe (2007)
- Atlet Favorit Nickelodeon Indonesia Kid's Choice Award (2009)
- 20 *Most Inspiring People Under* 30 (*The Nation in Action*) (2009) *by* Hard Rock FM Jakarta
- *Most Influental Person In Social* Media 2010 (Sports)
- Pemain Lokal Favorit 2010 versi Duniasoccer.com
- Pemain Lokal Favorit 2011 versi Duniasoccer.com

Penghargaan Internasional

- Top Scorer Tiger Cup 2002 Jakarta
- Pemain Terbaik Malaysia Cup 2005
- Top Scorer Piala FA (2005)
- Top Scorer Malaysia Premier League (2005)
- *Top Ten Asian Players* 2012

b. Karir

Bambang Pamungkas selama berkarier sebagai salah satu spesialisasi *striker* yang memiliki pencapaian gol yang bagus, ditempat mana Bambang Pamungkas bermain selalu dapat membuat gol untuk Timnya. Ini menunjukan bahwa dirinya memang dirinya selalu berusaha menjadi Penyerang yang memiliki dedikasi yang baik untuk timnya.

Tabel II.1 Pencapaian Karir Sepakbola Bambang Pamungkas

(sumber : Bepe20 PRIDE dan Bola.net)

Timnas	Klub Indonesia	Klub Malaysia	Klub Belanda
Caps : 86	Main : 323	Main : 50	Main : 10
Gol : 38	*Gol : 184	Gol : 63	Gol : 7

*) data gol hingga mei 2015

II.1.4. Sejarah Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari dari bahasa latin ‘ilustrare’ yang artinya menerangkan seseuatu. Gambar ilustrasi yaitu gambar yang dipakai untuk menerangkan sesuatu baik itu cerita,teks,keadaan adegan, dan peristiwa melalui gambar. Ilustasi adalah hasil sebuah visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar,lukisan,fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan subjek dengan tulisan dan bentuk.

Konsep ilutrasi bisa ditinjau kembali ke masa lalu Masa keemasan ilustrasi Amerika Serikat berlangsung pada tahun 1880, setelah perang dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan populernya surat kabar, majalah, dan buku berilustrasi yang memungkinkan adanya eksperimen teknik oleh senimannya. Pada saat inilah banyak ilustrator yang menjadi kaya dan terkenal. Tema yang banyak muncul adalah aspirasi bangsa Amerika saat itu.

Di Eropa, seniman pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok Pre-Raphaelite dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti Arts and Crafts

Movement, Art Nouveau, dan Les Nabis. Contohnya Walter Crane, Edmund Dulac, Aubrey Beardsley, Arthur Rackham dan Kay Nielsen.

Pada masa kini, ilustrasi semakin berkembang dengan penggunaan banyak software pembantu seperti*Adobe Illustrator*, *Photoshop*, *CorelDraw*, dan *CAD*. Namun ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan tetap memiliki nilai yang tinggi.

Di Indonesia, sejarah tradisi ilustrasi dapat merujuk kepada lukisan gua yang terdapat di Kabupaten Maros, provinsi Sulawesi Selatan dan di pulau Papua. Jejak ilustrasi yang berumur hampir 5000 tahun itu menggambarkan tumpukan jari tangan berwarna merah terakota. Selain lukisan gua, wayang beber dalam hiburan tradisional Jawa dan Bali dilihat sebagai ilustrasi yang merepresentasikan alur cerita kisah Mahabarata, tradisi yang kira-kira muncul bersamaan dengan berdirinya kerajaan Sriwijaya yang menganut agama Hindu di Pulau Sumatera bagian Selatan.

II.1.4.1 Tujuan dan fungsi Ilustrasi

Tujuan dari sebuah ilustasi adalah unutk menerangkan sebuah cerita, tulisan atau informasi lainnya dengan bantuan gambar yang ada dapat memudahkan tuilisan maupun informasi untuk diterima. Ilustrasi yang baik harus memenuhi syarat (*wikipedia*), diantaranya adalah:

1. Komunikatif artinya gambar atau visual yang dibuat mudah dimengerti pesan apa yang ada dalam gambar tersebut
2. Informatif artinya gambar atau visual memiliki pesan apa yang ingin disampaikan.
3. Bentuk visual atau gambar tidak dibuat rumit dan dibuat sederhana.
4. Disesuaikan dengan jalan cerita atau isi pesan.

   Gambar Ilustrasi memiliki fungsi, yaitu:

a. Memberikan bayangan setiap karakter cerita.
b. Memberikan bayangan bentuk yang digunakan dalam tulisan ilmiah.
c. Memberikan bayangan langkah kerja.
d. Mengkomunikasikan cerita.

e. Menghubungkan tulisan dengan kreatifitas dan individualitas cerita.
f. Mengurangi rasa bosan.

II.1.4.2 Teknik Ilustrasi

Dalam perkembangannya sekarang teknik ilutrasi semakin maju dan beragam. Berikut berbagai teknik dari pembuatan ilutasri, diantaranya:

1. Teknik Tradisional

Teknik tradisional masih dengan cara pembentukan secara manual yaitu dengan hanya menggunakan tangan tanpa bantuan alat komputer atau media gambar lain maupun *software* khusus untuk membuatnya.

2. Teknik Modern

Teknik ilutrasi ini banyak yang digunakan banyak orang karena menggunakan alat software tambahan sehingga bentuk grafis yang diinginkan bisa menjadi lebih cepat dan efisiensi waktu.

II.1.4.3. Gaya Ilustrasi.

Gaya ilustrasi dari beberapa ilustrator bisa dibilang berbeda beda. Karena setiap ilustrator memiliki jiwa dan ciri khasnya masing – masing sesuai pengalaman dan hatinya. Berikut diantaranya:

1. Realis

Gaya ilustrasi realis adalah gaya yang memiliki kesamaan pada objek yang nyata.

2. Surealis

Gaya ilutrasi surealis adalahgaya yang memiliki khayalan, tidak nyata dan terkadang pendekatannya metafora,hiperbola,humanoid, dan sebagainya.

3. Karikatur

Gaya ilutrasi adalah gaya gambar dimana proposional tokoh tidak dihiraukan, beberapa objek dari si tokoh bentuknya akan lebih besar dibanding dengan objek yang lain, dan lebih menonjolkan pada bentuk kepala yang besar dan tetap berekspresi.

4. Kartun (*Cartoon*)

Gaya ilutrasi adalah gaya gambar yang memiliki kesan lucu,penuh,warna dan menarik untuk dilihat.

5. Japan

Gaya ilustrasi Japan adalah gaya gambar merujuk pada gambar *manga* (komik) yang merujuk kepada gaya gambar dengan mata yang lebih besar dan lebih menonjolkan kedetailan, rambut dengan banyak warna sampai gesture yang tak biasa.

6. American

Gaya ilustrasi American adalah gaya gambar dengan ciri tokoh detail di bagian tubuh dan bentuknya lebih berotot dan bentuk wajah segi empat, dan efek yang berlebihan.

7. Pop Art

Gaya ilustrasi Pop Art adalah gaya gambar yang saling menindih objek satu dengan yang lainnya, dan objek tersebut pun saling berhubungan.

8. Fotografi

Gaya ilustarsi fotografi adalah gaya gambar dengan penggunaan foto hingga menjadi sebuah cerita bergambar yang disusun.

II.1.5. Sejarah Buku Cerita Bergambar (Cergam)

Sejarah cergam bermula pada masa pra sejarah di gua Lascaux, Prancis selatan, ditemukan torehan berupa gambar-gambar bison, jenis banteng atau kerbau Amerika. Cikal bakal cergam ini belum mengandung sandi yang membentuknya menjadi bahasa namun sudah merupakan " pesan" sebagai upaya komunikasi non verbal paling kuno (Angkat, par. 2). Pada tahun 1519, Cortes menemukan naskah bergambar pada jaman Pra-Columbus, gambar berwarna sepanjang 12 meter ini menceritakan tentang seorang pahlawan militer dan politikus besar pada jamannya, yang diberi judul *"Nail of Oselot"*. Beratus-ratus tahun sebelum Cortes mengumpulkan komik, Perancis sudah menghasilkan karya yang hampir serupa yaitu Permadani Bayeux, permadani sepanjang 76 meter ini menggambarkan tentang penaklukan Norman atas Inggris yang berawal pada tahun 1066. Dan yang tidak kalah penting adalah adanya huruf-huruf Hieroglif dan lukisan-lukisan kuno

yang ditemukan di batu-batu dan dinding pada piramida di Mesir. Peninggalan Mesir yang sebenarnya adalah tulisan. Beberapa lukisan di Mesir nampak berurutan namun sebenarnya masing – masing menggambarkan dua lokasi, peristiwa, dan tokoh yang berbeda, yang dikelompokan oleh kesamaan pokok bahasan (Scott McCloud, 13).

Di Mesir, cerita tentang dewa maut dalam dunia roh terdapat di kuburan raja Nakht yang ditoreh diatas (kertas) papirus, papirus ini juga sudah dikenal lama oleh orang Assiria, Siria dan Parsi. Selanjutnya cerita bergambar diatas daun beralih bentuk mozaik (susunan lempeng batu berwarna). Di Yunani karya ini berlangsung hingga abad ke 4 Masehi. Pada jaman Romawi, cerita bergambar berkembang pesat yang selanjutnya menyebar hampir ke seluruh Eropa. (Angkat par. 3).
Pada abad 10 sampai abad 14, di dunia Barat buku masih diproduksi secara manual. Buku-buku pada masa ini dihias dengan indah, huruf awal tiap teks diperbesar dengan dihias dan didekorasi dengan warna-warna, hiasan, dan gambar-gambar kecil. Border dari banyak naskah abad pertengahan juga dihias dengan gambar kecil dan bingkai yang rumit. Tetapi karena dibuat dengan menggunakan teknik manual, menjadikan harga buku menjadi mahal. Sehingga hanya orang-orang kayalah yang dapat menikmati buku-buku tersebut.

Buku-buku bergambar mulai dicetak pada akhir abad 15 di Jerman dan Italia. Sebelumnya sudah ada beberapa buku telah diterbitkan dari ukiran kayu, dengan teks-teks dan gambar-gambar ilustrasi yang dilukis pada *single block*. Sebelum buku-buku itu dicetak, buku-buku tersebut lebih dahulu di sketsa dengan tangan.
Setelah ditemukannya teknik cetak pada buku-buku bergambar, perkembangan ilustrasi dan dekorasi bergambar lain mulai biasa digunakan dalam buku cetak awal. Namun buku-buku tersebut dikhususkan lebih kepada orang dewasa dan bukan anak-anak. Pada abad pertengahan memang masih jarang ditemukan buku-buku bacaan khusus anak-anak. Pada masa itu, buku bacaan anak masih terbatas pada literatur mengenai iman dan moral bukan untuk hiburan. Namun beberapa buku memiliki pendekatan tertentu pada anak-anak, seperti terjemahan *Aesop'S Fable* yang tersedia dalam bentuk cetak. *Aesop'S Fable* pertama kali diterbitkan dalam

bahasa Inggris pada tahun 1484 yang terjemahannya digarap oleh William Caxton. *Aesop'S Fable* menjadi salah satu buku yang terkemuka di kalangan anak-anak, tapi pada edisi-edisi awalnya dibutuhkan penyesuaian cerita agar lebih mudah dimengerti oleh anak-anak.

Pada abad 18, cerita-cerita yang mendominasi literatur anak di Inggris dan Amerika adalah versi awal dari "Cinderella", "*Sleeping Beauty*", "*Red Riding Hood*" dan lain sebagainya. Pada masa abad ke 19 di Denmark, Hans Christian Andersen mulai menulis cerita-cerita dongeng ciptaannya sendiri. Karya imajinatif yang memukau, membuat nama dirinya menjadi terkenal di kalangan anak-anak. Sepanjang akhir abad 19, literatur anak klasik banyak bermunculan di Inggris, termasuk kisah "*Alice's Adventure in Wonderland"* karya Lewis Carrol, "*Little Women"* karya Louisa May Alcott, "*Treasure Island"* karya Mark Twain dan "*Jungle Book"* ciptaan Rudyard Kipling.

Pada abad 20, kemajuan negara-negara Eropa memungkinkan diterbitkannya buku anak berkualitas dengan harga terjangkau. Inovasi buku anak tampak dari penggunaan fotografi dan *four-color processing* yang dikemas secara eksklusif. Literatur anak sekarang telah memiliki beraneka ragam tema dan gaya penulisan hingga pantas disandingkan dengan literatur orang dewasa. Buku anak terus diterbitkan dan mengulang cerita dongeng klasik hingga pembaharuan cerita dongeng yang sesuai untuk anak jaman sekarang.

Pada awal kehadirannya di Indonesia, cerita bergambar memiliki konotasi yang sama dengan komik, istilah dari cerita bergambar dan komik sepat membingungkan dimana pembagian sejarah cerita bergambar dan komik. Hanya dalam perkembangannya isltilah cerita bergambar memiliki konotasi tersendiri, terlepas dari komik. Demikian pula pada karya – karya modern cerita bergambar dan komik yang kini menunjukan perbedaan yang nyata. Di Indonesia cikal bakal cerita bergambar, yang mana pada awalnya dikategorikan sebagai ilustrasi naratif, banyak di pengaruhi oleh agama Islam, Budha dan Hindu. Awal ditemukannya gambar binatang babi hutan di Gua Leang – Leng, Sulawesi Selatan. Gambaran terdekat terdapat relief pada candi Borobudur dan Prambanan yang menceritakan kehidupan

spiritual dan kebudayaan abad pertengahan. Juga didapati gambar – gambar kuno diatas kertas dengan tinta disertai dengan tulisan keterangan beraksara Arab dalam bahasa jawa yang digunakan dalam menyebarkan agama Islam. Di Bali terdapat Prasi, ilutrasi dan lukisan yang dibuat diatas daun lontar, bercerita tentang Ramayana dalam aksara Bali berbahasa Jawa kuno, menggunakan teknik bercerita dengan gambaran peradegan. Seorang dalang yang menarasikan satu persatu gulungan wayang dan menjalin kisah didalamnya.

Buku cerita bergambar sebelum era kemerdekaan kebanyakan bercerita mengenai legenda – legenda rakyat Indonesia, seperti Timun Mas, hang Tuah, Sangkuriang, dan lain – lain. Perlu diketahui bahwa pada masyarakat memiliki kepercayaan terhadap kisah – kisah legenda yang banyak mengandung pesan moral, cerita – cerita semacam itu sudah diturunkan dari generasi ke generasi sehingga kental dengan kandungan budaya lokal dan tradisional. Kemudian pada era kemerdekaan, tema buku cerita bergambar mengalami perkembangan dan mulai banyak variasi. Seperti cerita silat Cina karangan Asmaraman Sukowati Kho Ping Hooyang banyak mempengaruhi tema cerita bergambar pada tahun 1960 – 1970an. Pada waktu itu mulai bermunculan cerita bergambar untuk anak – anak yang berisi pesan moral dan pendidikan. Selain itu tema tentang keagamaan juga mengalamiperkembangan dengan munculnya cerita bergambar tentang kisah Nabi yang kental dengan nuansa Islam.

Hingga pada pertengahan tahun 1980, ketika cerita bergambar terjemahan dari luar negeri mulai bermunculan. Pamor buku cerita bergambar semakin menurun karena antusiasme masyarakat pada buku cerita bergambar yang berkaitan dengan hobi, seperti cerita bergambar tentang masakan,jahit menjahit. Pada era ini muncul penerbit – penerbit baru, salah satunya adalah mizan, penerbit yang memiliki loyalita dalam menerbitkan buku buku cerita bergambar lokal. Mizan merupan contoh penerbit buku bacaan lokal, seperti ciri khas berpakaian umat Islam.

II.1.5.1.Fungsi dan Peran Cergam

Keberadaan cergam sebagai media komunikasi memiliki suatu fungsi dan peranan yang penting dalam kehidupan sosial. Cergam merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh cergam antara lain adalah untuk pendidikan, *advertising*, maupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis cergam memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas:

a. Cergam untuk kebutuhan pendidikan, baik cerita maupun desainnya, dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan, inti pesan harus dapat diterima dengan jelas, misalnya “hindari pemecahan masalah dengan kekerasan”.

b. Cergam sebagai media *advertising*. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau *brand* tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan-pesan promosi produk atau *brand* dapat tersampaikan.

c. Cergam sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cergam dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

Tidak seperti novel yang memiliki berbagai macam jenis, buku cerita bergambar hanya memiliki beberapa jenis (Denise.1999). berikut ini adalah beberapa jenis mendasar sebuah buku cerita bergambar :

1. ***Anthropomorphic (Animal) Storie***

Adalah cerita realis yang bertokoh utamakan hewan/binatang atau benda – benda mati. Hewan – hewan diceritakan bisa berbicara, berpakaian dan berkelakuan seperti manusia. Biasanya menyertakan kemampuan magis baik itu dalam porsi yang sedikit atau bahkan tidak ada, karena hewan atau benda mati digambarkan

memiliki karakteristik manusia yang membawakan kemampuan yang luar biasa. Setting cerita bisa nyata maupun fiksi

2. *Realistic Stories*

Menampilkan tokoh – tokoh simpatis yang menimbulkan rasa empati dari anak – anak. Topik yang diangkat sebagian besar berkesan suram, seperti kanker, kematian, homoseksualitas, adopsi dan AIDS. Setting cerita bisa nyata atau histories.

3. *Magic Realism*

Adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukan dalam kegiatan sehari – hari,segalanya mungkin terjadi, seperti seorang anak laki – laki mengambil sebuah crayon ungu dan menciptakan dunia impian yang indah, suatu permainan bisa menjadi nyata, atau sebuah perahu yang membawa seorang anak ke suatu pulau impian.

4. *Tradisional Literature*

Meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, cerita pembentukan, mothergoose, dan fable. Cerita ini menampilkan pola – pola bercerita, kaya akan bahasa dan elemen – elemen fantasi. Setting cerita bisa fiksi dan nyata.

5. *Informational (Nonfiksi)*

Buku cerita bergambar yang merupakan alternatif dari ensiklopedia atau sumber – sumber referensi lainnya. Ilustrasi atau foto yang ditampilkan umumnya menarik perhatian dan menampilkan warna – warna cerah. Ketepatan waktu dan judul memegang peranan penting. Yang membedakan buku ini dengan buku lain adalah catatan sumber, bibliografi.index dan table isi.

II.1.5.2 Bentuk Buku Cergam

Berdasarkan komposisinya, menurut Sudiro (23), buku bergambar dapat dikategorikan menjadi 3 macam bentuk yaitu:

a. *Concept Books*

Termasuk jenis spesial dari buku bergambar dan merupakan format paling umum untuk anak balita. Buku jenis ini lebih membahas tentang konsep daripada

menceritakan sesuatu, atau dengan kata lain *concept book* adalah buku non-fiksi untuk anak-anak yang masih sangat kecil. Contohnya adalah buku-buku yang mengajarkan tentang bentuk, warna, angka dan huruf alfabet kepada anak-anak balita.

b. *"True" Picture Books*

Ditujukan untuk anak-anak yang lebih tua, yang sudah bisa mengikuti sebuah jalan cerita yang sederhana. Tulisan di buku ini masih sedikit dan tidak dapat diikuti jalan ceritanya tanpa melihat ilustrasinya.

c. *Illustrated Storybooks*

Memiliki jalan cerita sendiri yang bisa dibaca tanpa harus melihat gambarnya. Ilustrasi ditambahkan pada cerita, tetapi ceritanya pun masih dapat diikuti tanpa harus melihat ilustrasinya. Buku cerita ilustrasi ini.

juga cenderung memiliki lebih banyak teks atau mungkin satu paragraf per satu halaman.

II.1.5.3. Jenis Buku Cergam Berdasarkan Usia

Terdapat beberapa genre buku bergambar anak-anak berdasarkan tingkatan usia yang harus diperhatikan mengingat kesalahan pemilihan dapat mengakibatkan dampak negatif pada minat baca anak menurut *cornerstonestudio.wordpress.com* , yaitu:

a. *Baby Books*

Buku yang diperuntukan untuk bayi dan batita (bawah tiga tahun). Kebanyakan materinya berupa pantun dan nyanyian sederhana *(lullabies and nursery rhymes)*, permainan dengan jari atau hanya mengandalkan ilustrasi tanpa kata-kata sama sekali. Buku untuk batita kebanyakan berupa cerita sederhana berisi kurang dari 300 kata dan ceritanya terkait erat dengan keseharian anak atau bermuatan edukatif tentang pengenalan angka, warna, bentuk dan lain sebagainya. Bentuk buku *baby books* dapat berupa *boards books* (buku berkertas tebal misalnya dari karton), *pop ups* (buku berhalaman tiga dimensi), buku khusus misalnya yang dapat bersuara.

b. *Early Picture books*

Sebuah buku dengan usia-usia akhir di batas 4 samapi 8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1000 kata. Banyak buku tingkatan ini yang dicetak ulang dalam format *boards books* untuk melebarkan jangkauannya. Seri I *Can Read* yang diterbitkan Harper Trophy merupakan contoh terbaik buku genre ini.

c. *Picture books*

Jangkauan utama adalah anak-anak usia 4 sampai 10 tahun dalam bentuk buku setebal kurang dari 32 halaman. Sedangkan untuk naskahnya bisa mencapai 1500 kata, tetapi rata-rata hanya menggunakan 1000 kata. Plotnya sederhana dengan satu karakter utama yang seutuhnya menjadi penyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam penyampaian cerita. Buku tingkat ini sudah membicarakan topik serta penggunaan gaya penulisan yang beragam.

d. *Easy Readers*

Juga dikenal dengan sebutan *easy to read*, buku-buku tingkatan ini biasanya untuk anak-anak yang mulai baru membaca sendiri (usia 6-8 tahun). Masih tetap ada ilustrasi berwarna di setiap halamannya, tetapi dengan format sedikit lebih dewasa, bukunya lebih kecil dan bukunya lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Cerita disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif menggunakan kalimat sederhana.

e. *Transition books*

Diperuntukkan untuk anak usia 6-9 tahun. Merupakan jembatan penghubung antara tingkat *easy readers* dan *Chapter books*. Gaya penulisannya persis seperti *easy readers* namun lebih panjang serta dilengkapi dengan ilustrasi hitam putih beberapa tahun di beberapa halaman. Serial *The Kids of the Polk Street School* karya Patricia Reilly Giff (*Dell Young Yearling Publishing*) dan seri *Stepping Stone Books* yang diterbitkan *Random House* masuk dalam kelompok genre ini.

f. *Chapter books*

Diperuntukkan untuk usia 7-10 tahun. Terdiri dari naskah setebal 45-60 halaman yang dibagi dalam tiga hingga empat halaman per bab. Kisahnya lebih padat dibanding tingkat *transition books*. Kalimat-kalimatnya mulai sedikit kompleks tapi paragraf yang dipakai pendek (rata-rata 2-4 kalimat). Ciri dari buku ini, cerita di akhir yang menggantung di tengah-tengah. Serial *Herbie Jones* karangan Suzy Kline (Puffin *Publishing*) dan *Ramona* karya Beverly Cleary (Morrow Publishing) dikatakan masuk dalam genre buku anak ini.

g. *Middle grade*

Untuk usia 8-12 tahun, merupakan usia emas anak dalam membaca. Naskah lebih panjang. Ceritanya mulai kompleks (bagian-bagian sub-plot menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalinan cerita). Anak-anak di usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita. Kelompok fiksinya beragam mulai dari fiksi kontemporer, sejarah hingga *science fiction* atau petualangan fantasi. Sedangkan kelompok nonfiksi antara lain biografi, iptek, atau topik-topik multibudaya.

h. *Young Adult*

Naskahnya antara 130-200 halaman, genre ini untuk anak usia 12 tahun ke atas. Plot ceritanya bisa sangat “ruwet” dengan banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu karakter yang difokuskan. Tema-tema yang diangkat seringnya relevan dengan kehidupan remaja saat ini. Buku *The Outsiders karya* S.E Hinton menjadi tonggak sejarah buku cerita anak di genre ini yang menceritakan permasalahan remaja saat itu ketika pertama kali diterbitkan pada tahun 1967.

II.2. Objek Penelitian

Perancangan Buku cerita bergambar Bambang Pamungkas adalah sebagai salah satu sumber pembelajaran untuk yang anak – anak yang memiliki sebuah cita – cita terutama sebagai pemain sepakbola untuk bisa meraih mimpi tersebut . Kemudian dari aspek cerita ini sebenarnya adalah untuk mengiatkan anak – anak untuk bisa lebih menjiwai sepakbola dan juga memiliki semangat yang tinggi dalam

pencapaiannya. dengan buku cerita bergambar Bambang Pamungkas diharapkan anak akan bisa lebih termotivasi lagi untuk bermain bola dan bermain dengan baik, yang kemudian diterapkan dalam pertandingan nantinya.

II.3. Analisa Masalah

Analisa Masalah dari kasus ini adalah masalah kurangnya tokoh atau sosok inspirasi yang dapat membuat anak – anak jadi bisa lebih memotivasi dan lebih menjiwai sepakbola. Kemudian karena kurangnya sosok atau tokoh dalam persepakbolaan kita yang dapat dijadikan contoh sebagai pembelajaran bagi pesepakbola junior, sehingga nantinya pesepakbola junior ini memiliki jiwa bermain yang tinggi untuk dapat memajukan sepakbola Indonesia.

II.4. Target Audiens

Target Audience adalah anak – anak pesepakbola junior tingkat U-8 sampai U-12, yang mudah menyerap ilmu serta meniru berbagai hal yang diajarkan kepada mereka. Buku ini dirancang untuk bisa menjadikan pengetahuan mereka mengenai sepakbola dari luar maupun dalam sepakbola sehingga dapat bermanfaat dan menjadi pembelajaran untuk memajukan sepakbola Indonesia.

- **Segmentasi Audiens Sasaran**

  Segmentasi *Geografis*

  Untuk wilayah segmentasi target audiens adalah provinsi DKI Jakarta, karena Bambang Pamungkas merupakan tokoh penting sepakbola klub asal Jakarta yaitu Persija Jakarta. dan juga nantinya akan disebar keberbagai kota – kota besar di Indonesia.

  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 – 40 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.

II.5. Solusi Perancangan

Meningkatkan motivasi pada anak sangat penting pada masa perkembangan anak, melalui cerita teladan dari tokoh sepakbola nasional Bambang Pamungkas selain untuk meningkatkan motivasi dalam menjalani mimpi dan cita – citanya, juga dapat digunakan sebagai sarana pendidikan untuk membentuk pribadi yang mandiri dan mendidik anak untuk mengkatkan motivasinya. Nilai – nilai yang baik untuk bisa diterapkan oleh anak – anak diperlukan media informasi yang menarik agar dapat menarik bagi anak – anak.