



Buku Cerita Bergambar Perjalanan Karir Kepelatihan Sir Alex Ferguson di Manchester United

Bambang Pratama Kandra^{1*}, Ariusmedi²

¹⁻²Program Studio Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang Sumatera Barat, 25171, Indonesia

*Korespondensi penulis: bambangpratama35@gmail.com

Abstract. *An Illustrated Storybook of Sir Alex Ferguson's Coaching Career at Manchester United is designed to narrate the journey of one of the most prominent figures in the world of football from the United Kingdom. This project addresses the lack of engaging and inspiring reading materials for Indonesian adolescents, particularly those that present biographical content in an illustrated format. The book aims to serve as an alternative form of educational and motivational media, with the ultimate goal of fostering reading interest among young readers in Indonesia. The visual elements of the book are rendered in a semi-realistic, full-color illustration style to enhance appeal and accessibility for the target audience—teenagers. The design process utilizes the glass box method, which involves the collection of data and information from external sources. These sources include academic journals, articles, websites, films, YouTube content, autobiographical e-books, and other relevant digital platforms. Data collection is conducted to ensure a comprehensive understanding of the subject matter. Additionally, the problem-solving approach employed is based on the 5W+1H analytical framework (What, Why, Who, When, Where, and How). The final outcome of this undergraduate thesis project is a primary medium in the form of an illustrated storybook. It is further supported by a variety of promotional media such as an e-book, T-shirt, drawstring bag, X-banner, stickers, keychains, and posters.*

Keywords: Football, Illustrated Storybook, Manchester United, Sir Alex Ferguson.

Abstrak. Buku Cerita Bergambar Perjalanan Karir Kepelatihan Sir Alex Ferguson Di Manchester United di rancang dengan membawakan cerita tokoh besar di dunia sepakbola dari tanah Britania Raya. Buku cergam ini di buat dengan alasan kurangnya jumlah media baca yang menarik seperti buku cerita bergambar yang menceritakan biografi yang bisa menginspirasi dari suatu tokoh besar di dunia sepakbola kepada para remaja di Indonesia. Dengan perancangan yang bagus diharapkan buku ini bisa menjadi alternatif bacaan yang menginspirasi, sehingga di harapkan bisa meningkatkan minat baca remaja di Indonesia. Ilustrasi dalam perancangan ini memakai gaya ilustrasi semi realism dan full color dengan tujuan agar lebih mudah diterima oleh target audiens yaitu para remaja. Metode yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar adalah metode glass box berupa data atau informasi yang didapatkan dari luar diri perancang, dimulai dengan menggunakan data yang berasal dari artikel, jurnal, website, film, youtube, e-book autobiografi tokoh utama, dan sumber di internet lainnya iyang dapat menunjang untuk mengumpulkan data selengkap mungkin. Dalam proses pemecahan masalah menggunakan analisis 5W+1H. Hasil dari perancangan Tugas Akhir ini adalah sebuah media utama berupa buku cerita bergambar dengan judul, dan juga menggunakan berbagai pilihan media pendukung seperti e-book, kaos, tas serut, x-banner, stiker, gantungan kunci, dan poster.

Kata Kunci: Cerita Bergambar, Manchester United, Sepakbola, Sir Alex Ferguson.

1. LATAR BELAKANG

Sebagai pecinta sepakbola, cabang olahraga ini terkenal dengan kepopulerannya diseluruh dunia, salah satunya merupakan kiblat sepakbola dunia ialah dari benua Eropa. Dari benua inilah sepak bola awalnya mulai dikembangkan pertama kali oleh Inggris dan dibawa bersama dengan pelaut - pelautnya ketika era kolonisasi mereka ke seluruh negara jajahannya. Sepak bola tidak lepas dari sebuah tim, pada tim itu sendiri terdiri dari para pemain, pelatih, staf pelatih, manajemen tim, juga akademi, staf medis. dan juga bagian – bagian lainnya.

Tim sepakbola memiliki salah satu peran penting di tim ialah pelatih, ia menjadi otak dari segala taktik di tim ketika bertanding, ialah yang mengatur pemain ketika di tim. Ketika melatih tim nasional negaranya pelatih hanya bisa mengandalkan sumber daya pemain yang terbatas asal negaranya, pemain - pemainnya bisa saja tersebar bermain di berbagai negara di klub nya masing - masing, dan juga bisa juga mengandalkan yang sedang bermain di tim lokal asal negaranya. Pelatih Tim nasional (Timnas) biasanya akan mengumpulkan jumlah pemain yang ia butuhkan berdasarkan seleksi dari performa pemainnya di klub kala itu, kalau di total pelatih harus mengumpulkan 11 pemain inti dan 12 pemain cadangan mulai dari kiper, pemain bertahan, gelandang, hingga penyerang, sebuah klub pelatih juga memiliki wewenang besar untuk menentukan pemain yang dibutuhkan untuk di beli dan juga yang dirasa tidak masuk kedalam rencananya di tim, dan juga pemain yang tidak cocok dengan taktiknya bisa di jual / meminjamkannya ke klub lain dengan kewenangannya sebagai pelatih.

Salah satu dari sekian banyaknya pelatih di Eropa, salah satu pelatih top asal Skotlandia yang menaungi tim papan atas di salah satu liga top di Eropa yaitu itu liga Inggris, pelatih tersebut adalah Sir Alex Ferguson. Pelatih legendaris dari Manchester United ini meniti karir kepelatihan selama puluhan tahun mulai dari klub lokal di Skotlandia hingga pensiun sebagai legenda di klub besar seperti Manchester United.

Berdasarkan data statistik yang dirilis oleh United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) pada tahun 2016, Talfah S. K (2022) menjelaskan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara dalam hal tingkat literasi. Ini menunjukkan bahwa tingkat literasi di Indonesia sangat rendah, terutama di kalangan remaja.

Menurut Adhiyasa D dan Berlian I (2022) minat baca orang Indonesia sangat rendah. UNESCO melaporkan bahwa hanya 0,001%, atau satu dari 100.000 orang di Indonesia, memiliki kebiasaan membaca secara teratur. Ini menunjukkan bahwa budaya literasi masih merupakan masalah besar di Indonesia. Dalam konferensi pers yang diadakan pada 17 November 2022 di Jakarta, Uli Silalahi, presiden direktur Big Bad Wolf Indonesia, menyatakan

bahwa minat baca masyarakat Indonesia belum berubah sejak 2016. Selain itu, ia mengutip data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 yang menunjukkan bahwa tingkat minat baca umum orang Indonesia adalah 59,52, dengan rata-rata empat hingga lima jam membaca setiap minggu dan empat hingga lima buku yang dibaca setiap triwulan. Sementara itu, Provinsi DKI Jakarta menempati peringkat ke-10 dalam hal minat baca, dengan jumlah buku yang dibaca dan durasi yang sama. Jumlah ini masih dianggap rendah oleh uli, yang cukup mengejutkan.

Menurut Yogama W dan Yusida D (2023), istilah "*fans karbitan*" digunakan untuk menggambarkan penggemar yang tidak konsisten dalam mendukung tim atau hobi yang disukainya, seperti sepak bola, musik, atau olahraga lainnya. Penggemar jenis ini biasanya hanya muncul ketika semuanya baik-baik saja dan hilang ketika semuanya buruk. Meskipun mereka mungkin tidak memahami olahraga atau tim yang mereka ikuti, kebahagiaan dan kenyamanan mereka biasanya yang paling penting.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian Pelatihan

Menurut Suharno dalam Arnandho (2017), pelatih didefinisikan sebagai seorang profesional yang membantu, membimbing, melatih, dan mengarahkan atlet berbakat untuk mencapai prestasi terbaiknya dalam waktu yang singkat.

Menurut Harsono dalam Nuni (2014), beberapa syarat yang diperlukan untuk menjadi pelatih adalah pendidikan yang cukup, pengalaman dalam cabang olahraga tertentu, dan keinginan untuk terus belajar melalui pendidikan tambahan.

Teori Ilustrasi

Seperti yang dinyatakan oleh Kusrianto dalam Parmadi I. G (2015), "ilustrasi" secara literal berarti gambar yang digunakan untuk memberikan informasi tambahan atau penjelasan. Dengan berbagai bentuk, mulai dari goresan atau titik-titik sederhana hingga bentuk yang kompleks, ilustrasi merupakan komponen grafis yang sangat penting. Selain itu, ilustrasi dianggap sebagai subjek unik yang memiliki sejarah dan evolusi khusus dalam bidang kegiatan seni.

Menurut Kusrianto dalam Dewanto T. H (2023), ilustrasi adalah seni gambar yang digunakan melalui media visual untuk menyampaikan atau menjelaskan suatu tujuan atau maksud tertentu.

Gaya Semi Realis

Menurut (Janottama, & Putraka 2017:28), gaya gambar ini merupakan gabungan gaya realis dan kartun. Salah satu contoh gambar semirealis adalah karikatur yang dibuat mirip pada bagian wajah. Ada juga gaya lainnya tergantung dari desainer dalam menggabungkan unsur realis dan kartun yang digabungkan. Contoh gaya gambar yang terkenal adalah lain *Marvel, Avengers, Spiderman, Batman* gaya semikartun. Gambar semikartun di Jepang bisa dilihat pada *Sailormoon, Dragon Ball*, dan sebagainya. Adapun semikartun lokal antara lain Sawung Kampret, Doyok, Ali Topan, dan lain-lain.

semi realis merupakan perpaduan antara gaya realis dengan kartun. Penggunaan gaya ilustrasi semi-realis dapat menjelaskan adegan dengan nyata, mulai dari suasana tempat, latar waktu, tokoh, busana, dan bangunan. Selain itu, gaya semi realis juga dapat menjamah kalangan anak muda maupun orang dewasa, sehingga buku ilustrasi ini juga dapat dinikmati tidak hanya pada anak muda namun juga kalangan dewasa.

3. METODE PENELITIAN

Metode glass box mengandalkan keunggulannya yaitu berupa informasi yang didapatkan dari luar diri perancang. Metode glass box mengandalkan keunggulannya yaitu berupa data atau informasi yang didapatkan dari luar diri perancang. Metode glass box membuat proses desain menjadi tahapan-tahapan yang lebih jelas, misalnya menurut Graham Wallas, mengatakan bahwa ada empat tahap dalam melaksanakan proses desain yaitu *preparation, incubation, illumination dan verification*.

Preparation

Dimana di dalamnya ada aktivitas usaha sadar mengumpulkan pengetahuan (data), membagi area pembahasan dan mengumpulkan permasalahan.

Incubation

Dimana di dalamnya ada aktivitas relaksasi setelah melakukan kegiatan persiapan. Pada tahap ini tidak diharapkan ada kegiatan detailing, dimana tahap ini dimaksudkan sebagai persiapan tahap berikutnya (tahap iluminasi).

Illumination

Tahap menghasilkan ide. Pada tahap ini ide dilahirkan dengan melakukan kegiatan analisis.

Verification

Tahap dimana ide yang dihasilkan mengalami proses detailing, misalnya dengan menyesuaikan dengan kemungkinan proses produksi dan sebagainya.

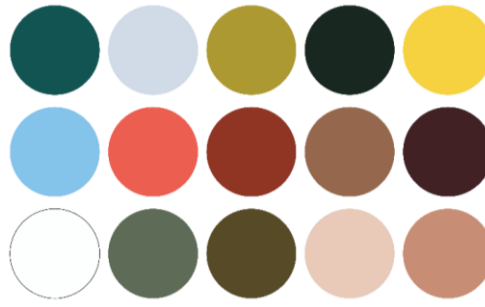
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Utama

Dalam perancangan Buku Cerita Bergambar Perjalanan Karir Kepelatihan Sir Alex Ferguson Di Manchester United , penulis memakai metode *Glass Box*. Target audience dari perancangan karya ini adalah remaja usia 12-18 tahun, dan juga untuk para pemula yang baru menyukai dunia olahraga sepakbola. Media utama yang dipilih pada perancangan karya ini adalah buku cerita bergambar dan memakai gaya ilustrasi *semi realism* di kombinasikan dengan cerita yang padat dan panjang, serta kalimatnya dirancang sedemikian rupa agar menarik audiens. Buku Cerita Bergambar Perjalanan Karir Kepelatihan Sir Alex Ferguson Di Manchester United menceritakan kisah perjalanan pelatih legendaris Manchester United yang direkrut dari klub asal Skotlandia bernama Aberdeen, setelah pencapaiannya disana yang luar biasa. Alex Ferguson membawa tanggung jawab yang berat ketika menjejakkan kakinya untuk pertama kalinya di markas United, Old Trafford. Ia dituntut mengembalikan kejayaan tim yang telah meredup selama beberapa dekade, dan singkat cerita di akhir masa jabatannya ia memutuskan pensiun sebagai legenda klub setelah melatih United selama 26 tahun lamanya, dengan memperoleh total 38 trofi Buku ini mengajarkan pentingnya mempercayai proses, kesabaran, kegigihan karena “The Impossible Dream Made Possible” hal itu telah di buktikan oleh Sir Alex Ferguson, jatuh bangun mengangkat derajat klub dari bawah selama 26 tahun, hingga menjadi tim paling sukses di Liga Inggris.

Proses perancangan Buku Cerita Bergambar Perjalanan Karir Kepelatihan Sir Alex Ferguson Di Manchester United, diawali dengan mencari informasi mengenai cerita, kemudian dilanjutkan dengan penulisan naskah, *storyline*, sketsa, dan rancangan karakter. Visualisasi yang di ilustrasikan pada buku cergam disesuaikan seakurat mungkin berdasarkan fakta Sejarah yang terjadi di masa lalu.

Media utama yang dipilih adalah buku cerita bergambar dikemas dengan cerita yang akurat sesuai sejarah dan menyajikan cerita yang padat dan panjang, yang kemudian dikemas dalam sebuah buku, penggunaan bahasa juga di sederhanakan untuk menyesuaikan segmentasi target audiens.



Gambar 1. Palet warna dalam perancangan buku

Font yang dipakai pada buku adalah Impact, alasan memakai font ini ialah, karena memiliki kesan tegas, mudah dibaca, dan modern.

- 1) Impact, digunakan untuk headline 16pt

IMPACT
IMPACT
IMPACT
IMPACT

Gambar 2. IMPACT Font

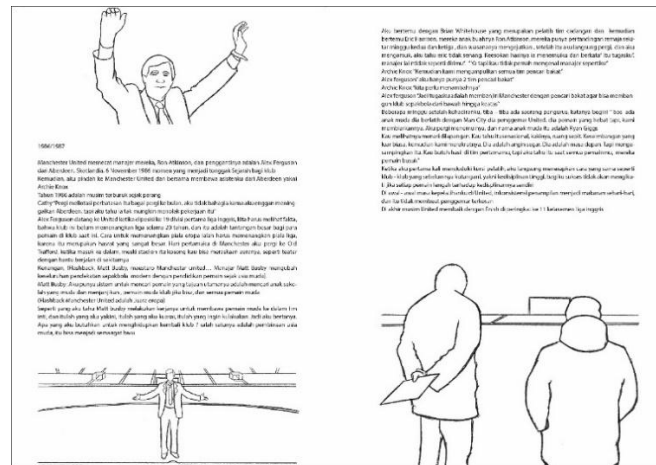
- 2) **Sogeo UI Variable**, digunakan untuk tagline 16pt , sub headline 14pt , body text 11pt

Segoe UI Variable
Segoe UI Variable
Segoe UI Variable
Segoe UI Variable

Gambar 3. Segoe UI Variable



Gambar 4. Layout kasar cover



Gambar 5. Layout kasar cover



Gambar 6. Final Desain Cover

Uji Kelayakan

Uji kelayakan desain bertujuan untuk memastikan desain buku cerita bergambar yang sudah dibuat dapat diproduksi secara efisien dan efektif. Melalui uji kelayakan ini, dapat dinilai apakah Buku Cerita bergambar Perjalanan Karir Kepelatihan Sir Alex Ferguson di Manchester United yang telah diminta oleh calon pengguna produk dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Penulis melakukan uji kelayakan dengan beberapa mahasiswa desain, ilustrator, penggemar sepakbola, remaja, dengan memperlihatkan prototype Buku Cerita bergambar Perjalanan Karir Kepelatihan Sir Alex Ferguson di Manchester United.

Berikut adalah tabel hasil uji kelayakan dari responden

Tabel 1. Uji kelayakan Design

No	Responder	Jumlah	Skala				
			Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Mahasiswa DKV	5				✓✓✓✓	✓
2	Ilustrator	4				✓	✓✓✓
3	Desainer/Pekerja Kreatif	8			✓	✓✓✓✓	✓✓✓
4	Pelajar (Remaja)	6				✓✓✓✓	✓✓
5	Lainnya	5				✓✓✓	✓✓
Total Responder			28				

(Sumber : Bambang Pratama Kangdra, 2025)

Dari hasil uji kelayakan yang telah dilakukan terhadap 28 responden yang meliputi mahasiswa dkv, ilustrator, desainer/pekerja kreatif, pelajar (remaja), dan lainnya dan didapatkan rata-rata jawaban terbanyak adalah baik disusul dengan sangat baik. Di sisi lain ada beberapa responden yang memberikan saran seperti menambah variasi layout dari bukunya, tingkatkan susunan teksnya biar tidak terkesan *flat* agar tidak bosan ketika dibaca. Meskipun banyak saran-saran yang membangun tersebut, para responden rata-rata berpendapat bahwa Buku Cerita Bergambar Perjalanan Karir Kepelatihan Sir Alex Ferguson Di Manchester United adalah baik, si susul dengan sangat baik, terkhususnya segi ilustrasi, dan juga secara keseluruhan karya cergam, ilustrasi yang dipilih adalah gaya *semi realism* bertujuan agar *visual* seakurat mungkin dengan sejarah asli sehingga menambah daya tarik bagi pembaca, pemilihan *angle* gambar juga dipilih menyesuaikan agar yang diambil momen-momen pentingnya saja, ukuran di sesuaikan agar tetap muat dan enak ketika di pandang. Kesimpulannya adalah jika berdasarkan tanggapan para responden maka buku cergam diminati hampir semua responden. Hal ini mengindikasikan bahwa buku cergam telah memenuhi kriteria yang dibutuhkan untuk dapat dipasarkan secara publik pada penerbit.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Sir Alex Ferguson merupakan salah satu tokoh besar dalam dunia sepakbola, yang mempunyai karir kepelatihan yang luar biasa semasa dia melatih, dan juga tokoh yang sangat menginspirasi banyak orang di dunia sepakbola, dan juga diluar sepakbola. Kisah beliau merupakan bukti nyata dari hasil dedikasi, kegigihan, kesabaran yang panjang seorang pelatih dalam membangun tim yang kompak namun solid, sehingga pelan-pelan menjuarai banyak gelar dan mendapatkan banyak penghargaan selama 26 tahun menangani Manchester United.

Buku cergam ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca serta menginspirasi para remaja, dan para penggemar pemula sepakbola dalam menjalani hidup. Berdasarkan hasil perancangan Buku Cerita Bergambar Perjalanan Karir Kepelatihan Sir Alex Ferguson di Manchester United dengan metode perancangan *Glass Box*, dan pada perancangan buku ini ada empat tahap yang dilakukan yaitu tahap persiapan (*preparation*), tahap inkubasi (*incubation*), tahap iluminasi (*illumination*), tahap verifikasi (*verification*).

DAFTAR REFERENSI

- Adhiyasa, D., & Berlian, I. (2022, November 18). UNESCO: Minat baca buku di Indonesia urutan ke-60 dari 61 negara. Viva.co.id. <https://www.viva.co.id/gaya-hidup/inspirasi-unik/1545379-unesco-minat-baca-buku-di-indonesia-urutan-ke-60-dari-61-negara>
- Arnandho, L. (2017, Oktober 4). Pemahaman pelatih tentang prinsip-prinsip dasar latihan sepakbola di Kabupaten Bantul. [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://eprints.uny.ac.id/53632/1/SKRIPSI.pdf>
- Devi, P., & Oemar, E. A. (2021). Perancangan buku ilustrasi pop-up pengenalan kearifan lokal Tulungagung untuk anak SD. Jurnal Barik, 1(3), 181–195. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/38013/33588>
- Dewanto, T. H. (2023). Communication analysis in the illustration of "Temptation and Test" interpretation of art performance rhythm by Marina Abramovic. Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi, 11(2), 68–75. <https://doi.org/10.21070/kanal.v11i2.1724>
- Fitriyah, L. (2020). Meningkatkan minat baca anak melalui media buku bergambar. Jurnal Literasi Anak Usia Dini, 3(1), 45–52.
- Haryanto, A., & Widodo, S. (2019). Pengaruh penggunaan buku bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(2), 103–110.
- Indriani, A. (2021). Literasi visual dalam buku cerita anak: Upaya memperkuat nilai-nilai budaya lokal. Jurnal Kajian Budaya, 15(1), 67–76.
- Kurniawati, F., & Nugraheni, D. (2022). Buku ilustrasi digital sebagai media pembelajaran sejarah lokal untuk anak. Jurnal Desain Komunikasi Visual, 6(2), 112–122.

- Larasati, T. R., & Prasetya, B. (2020). Penggunaan ilustrasi dalam buku anak untuk meningkatkan daya tarik membaca. *Jurnal Komunikasi Visual*, 4(1), 33–41.
- Lubis, R. A. (2023). Representasi kearifan lokal dalam buku anak bergambar. *Jurnal Seni dan Desain*, 8(3), 145–156.
- Maulana, R., & Safitri, D. (2018). Desain buku interaktif untuk meningkatkan minat baca siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 88–96.
- Mulyadi, S. (2021). Membaca gambar: Pendekatan literasi visual dalam pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 26(1), 45–57.
- Nuraini, L. (2020). Peran ilustrasi dalam buku cerita anak usia dini terhadap pengembangan imajinasi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 22–30.
- Putri, R. D., & Lestari, M. (2021). Eksplorasi cerita rakyat Nusantara dalam media buku pop-up. *Jurnal Media dan Desain*, 7(2), 91–100.
- Yuliana, S. (2022). Buku ilustrasi sebagai alat bantu pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(4), 203–212.