

BAB III

VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

A. Konsep Visual.

cergam merupakan satu kesatuan antara gambar dan tulisan, untuk memahami konsep desain yang diinginkan, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan cergam, antara lain

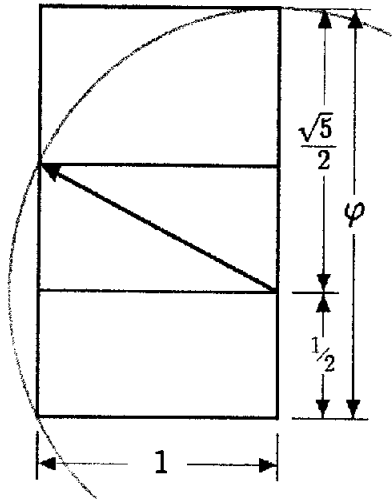
1. Skala dan Dimensi.

Skala adalah perbandingan objek gambar sesungguhnya dengan objek di dalam bidang gambar, skala merupakan hal yang penting dalam menggambar, agar gambar tidak janggal dan tetap wajar dibandingkan dengan wujud yang sebenarnya. (Sachari :67) Dimensi atau matra adalah satuan ukuran yang memiliki tinggi, panjang, dan lebar. (Susanto Mikke:33). Dimensi terdiri dari dua dimensi (datar) dan tiga dimensi (volume, kedalaman).

2. Komposisi.

Komposisi adalah kegiatan mestruktur dan menyusun elemen-elemen dalam gambar yang bertujuan untuk menentukan ukuran dan keseimbangan yang tepat dalam gambar.

Dalam menentukan komposisi biasanya dipakai salah satu teori klasik jaman Romawi kuno yang tetap dipakai hingga kini dan dikenal sebagai *Golden Ratio, Golden Mean, atau Golden Section*




Gambar 6
Golden Mean.
Sumber: www.wikipedia.org

Pertimbangan komposisi sangat penting, hal itu bergantung kepada tujuan orang menggambar, apakah akan menonjolkan objek tertentu, mengaburkan objek tertentu atau membangun aspek dinamis dalam gambar (Sachari :68).

3. *Layout/Tata Letak.*

Layout adalah tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam desain seperti huruf teks, garis-garis, bidang-bidang, gambar-gambar pada majalah, buku dan lain-lain. *Layout* dimulai dengan gagasan pertama dan diakhiri dengan selesainya pekerjaan.(Susanto Mikke:70)

Layout terdiri dari keseimbangan asimetris dan keseimbangan simetris, keseimbangan simetris yaitu dimana ukuran bentuk bangun, warna tekstur dan letak bagian objek yang disusun sama antara kiri dan kanan, sedangkan keseimbangan asimetris adalah ukuran bentuk bangun, warna tekstur dan letak bagian objek yang disusun tidak sama antara kiri dan kanan.




symmetry

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute vel eum inriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et justo odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugiat nulla facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute vel eum inriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et justo odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugiat nulla facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.



symmetry

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute vel eum inriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et justo odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugiat nulla facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

asymmetry


Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute vel eum inriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et justo odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugiat nulla facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

asymmetry

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.


Duis aute vel eum inriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et justo odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugiat nulla facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.



both styles

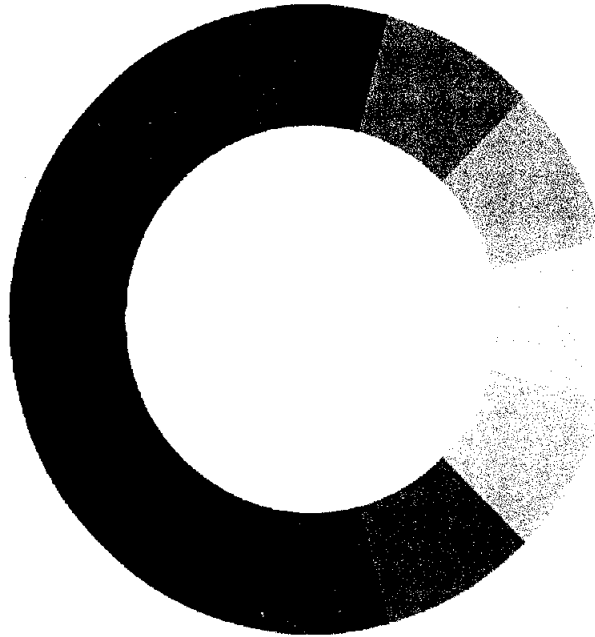
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute vel eum inriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et justo odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugiat nulla facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.



Gambar 7
Keseimbangan Simetris dan Asimetris.
 Sumber: David Dabner, *Graphic Design School The Principles and Practice of Graphic Design*

4. Warna.



Gambar 8
Lingkaran Warna.
Sumber: www.wikipedia.org

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Sebagai contoh warna biru memiliki panjang gelombang 460 nanometer. Panjang gelombang warna yang masih bisa ditangkap mata manusia berkisar antara 380-780 nanometer.

Dalam peralatan optis, warna bisa pula berarti interpretasi otak terhadap campuran tiga warna dasar: merah, kuning, biru yang digabungkan dalam komposisi tertentu. Misalnya pencampuran 100% merah, 0% hijau, dan 100% biru akan menghasilkan interpretasi warna magenta.

Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Misalnya

pencampuran pigmen magenta dan cyan dengan proporsi tepat dan disinari cahaya putih sempurna akan menghasilkan sensasi mirip warna merah.

Warna terdiri dari tiga dimensi yaitu dimensi *brightness* yang berkaitan dengan intensitas cahaya yang ditangkap oleh mata. *Hue* adalah kualitas yang dideskripsikan oleh nama warna seperti merah, kuning, hijau dan lain-lain. Sedangkan *saturation* adalah tingkat kejenuhan atau kemurnian cahaya, warna *unsaturated* adalah warna yang tampak pucat atau agak putih, seperti merah muda, hijau muda, biru muda, warna *saturated* adalah warna yang tampaknya tidak mengandung warna putih.

Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya. Misalnya warna putih akan memberi kesan suci dan dingin di daerah Barat karena berasosiasi dengan salju. Sementara di kebanyakan negara Timur warna putih memberi kesan kematian dan sangat menakutkan karena berasosiasi dengan kain kafan (meskipun secara teoritis sebenarnya putih bukanlah warna).

Di dalam ilmu warna, hitam dianggap sebagai ketidak hadirannya seluruh jenis gelombang warna. Sementara putih dianggap sebagai representasi kehadiran seluruh gelombang warna dengan proporsi seimbang. Secara ilmiah, keduanya bukanlah warna, meskipun bisa dihadirkan dalam bentuk pigmen.

Warna netral, adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.

Warna kontras, adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan

mengolah nilai ataupun kemurnian warna. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu dan biru dengan orange.

Warna panas, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah dsb. Warna panas mengesankan jarak yang dekat.

Warna dingin, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dsb. Warna sejuk mengesankan jarak yang jauh.

Nilai warna, ditentukan oleh tingkat kecerahan maupun kesuraman warna. Nilai ini dipengaruhi oleh penambahan putih ataupun hitam. Di dalam sistem RGB, nilai ini ditentukan oleh penambahan komponen merah, biru, dan hijau dalam komposisi yang tepat sama walaupun tidak harus penuh seratus persen.

Warna memiliki nuansa atau mood yang dapat mempengaruhi psikologi seseorang, karena itu warna memiliki berbagai macam persepsi dan arti, dalam ilmu desain arti warna dapat disimpulkan sebagai berikut :

a. Merah.

Merah diasosiasikan dengan api, mempunyai karakteristik kuat, berani, dan agresif, warna merah dapat menaikkan tekanan darah pada tubuh, merah mempunyai konotasi cinta, seksi, keberuntungan, setan, hutang, revolusi, dan bahaya. Merah menyimbolkan gairah, perasaan menarik perhatian, meningkatkan metabolisme tubuh, populer diantara anak muda, warna pink diasosiasikan dengan feminin dan cinta, sedangkan warna merah tua dengan aristokrat.

b. Biru.

Biru menggambarkan langit, cerah, nuansa damai dan spiritual, warna yang jernih, tenang, muda, serta sportif, tetapi biru juga cenderung memiliki konotasi depresi dan tertutup.

c. Kuning.

Kuning adalah warna matahari dan cahaya, digunakan sebagai penarik perhatian, karena warna kuning adalah warna pertama yang terlihat oleh mata, warna kuning diasosiasikan dengan kebahagiaan, emas, harapan, ceria, tetapi juga memiliki konotasi negatif seperti pengecut dan penyakitan.

d.Hijau.

Hijau adalah warna yang erat kaitannya dengan lingkungan musim semi, masa muda, dan kedamaian, warna hijau adalah warna yang dapat membantu menenangkan syaraf mata dibandingkan warna lain, tetapi warna hijau juga adalah warna yang menyimbolkan iri hati, racun, kebusukan, rasa mual, dan limbah kimia.

e. Putih.

Putih adalah warna yang menggambarkan kesucian, perawan, naif, kebaikan, kedamaian, rumah sakit, dan steril, putih adalah simbol musim salju, putih kelihatan mahal tetapi gampang temodai.

f. Hitam.

Hitam adalah warna malam, kegelapan, sihir,dan misteri. Hitam juga erat kaitannya dengan keanggunan dan seniman.

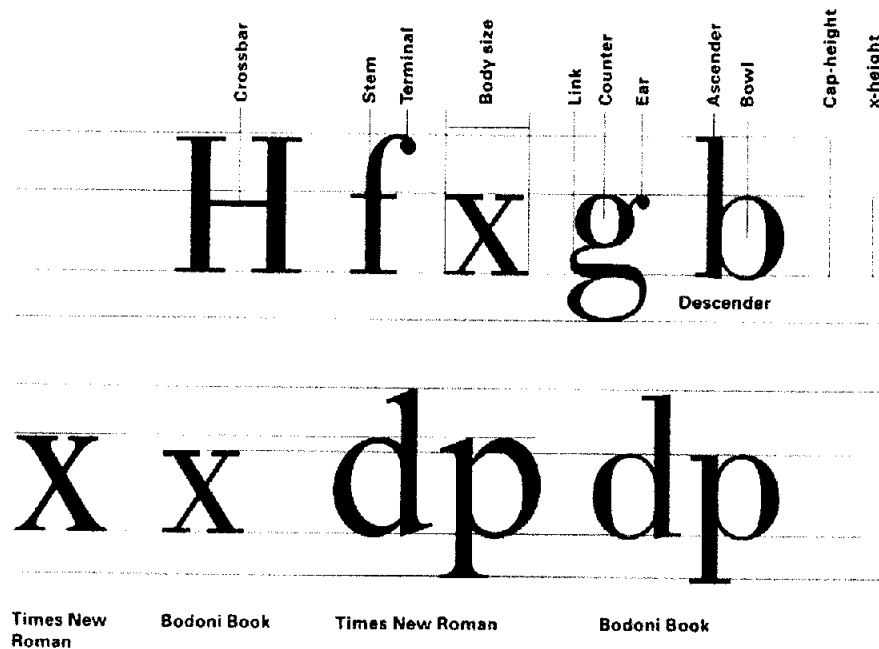
g. Unggu.

Karena warna ungu jarang terdapat di alam, maka ungu etar kaitannya dengan sesuatu yang artifisial atau buatan, meskipun begitu ungu menggambarkan kebangsawanan, dan feminitas.

h. Coklat.

Coklat adalah warna tanah, warna yang menyiratkan kesuburan, kekayaan, tetapi juga kemurungan dan sifat tua.

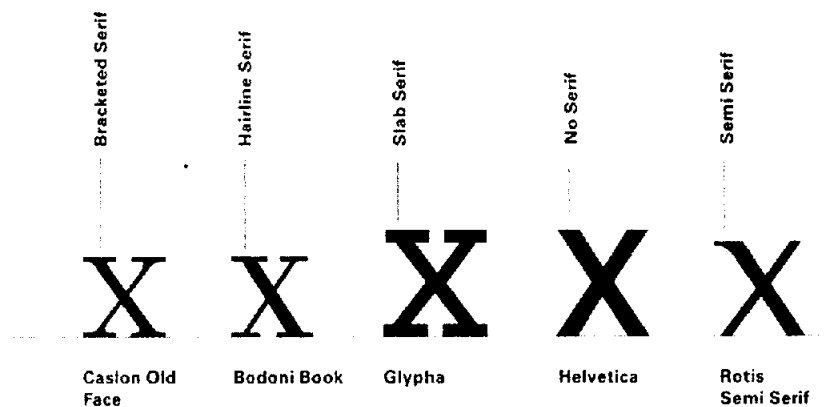
5. Huruf.



Gambar 9
Anatomi Huruf.

Sumber: David Dabner, *Graphic Design School The Principles and Practice of Graphic Design*

Huruf adalah unsur penting dalam cergam, sebab cergam terdiri dari tulisan (yang mengandung huruf) dan gambar. Zaman sekarang ini jenis huruf ada bermacam-macam bentuk dan karakter, karena itu sebelum menentukan jenis huruf yang cocok untuk desain cergam, maka sebelumnya harus dikenali dulu struktur huruf tersebut, seperti ukuran, tebal tipisnya huruf, ada atau tidaknya serif pada huruf



Gambar 10

Macam-macam serif pada huruf.

Sumber: David Dabner, *Graphic Design School The Principles and Practice of Graphic Design*

Kemudian, untuk menentukan tipe huruf yang cocok, maka sebaiknya seseorang mengenal terlebih dahulu berbagai jenis huruf, bentuk huruf juga mempunyai pesan tertentu pada tiap jenisnya, karena itu sebaiknya melihat satu persatu jenis huruf sebagai sebuah gambar atau ilustrasi.

Jenis-jenis huruf dibuat untuk mengekspresikan makna yang terkandung didalam sebuah tulisan, oleh karena itu, untuk menentukan jenis huruf yang cocok, harus diketahui huruf itu ditujukan untuk menyampaikan makna dan pesan apa yang terkandung dalam sebuah tulisan.

Bereksperimenlah dengan menggunakan sebanyak-banyaknya jenis huruf, kemudian tentukan cocok atau tidaknya sebuah huruf, dari efek visual dan kesan yang ditangkap oleh mata.

B. Prosedur Penciptaan.

Dalam membuat cergam terdapat tahap-tahap yang harus dilaksanakan sebelum akhirnya terbentuk menjadi sebuah buku yang dapat dinikmati oleh masyarakat umum, penulis menggunakan tahapan atau prosedur standar yang biasanya digunakan pada perusahaan penerbit pada umumnya, tahapan tersebut yakni :

1. Pembuatan Naskah.

Naskah adalah konsep tulisan yang berisi informasi, cerita dan dialog yang akan digunakan pada cergam. Dalam membuat naskah, awalnya penulis harus menentukan tema cerita. Setelah tema cerita diputuskan, penulis harus menyusun kerangka karangan atau plot cerita, dengan memperhatikan tiga hal, yaitu pembukaan cerita, klimaks dan penutup cerita.

Dari kerangka karangan tersebut penulis kemudian menyusun cerita dan dialog. Untuk membuat cerita yang ditujukan bagi anak-anak isi cerita harus dapat dimengerti oleh mereka. Cerita tidak boleh terlalu panjang, tidak terlalu rumit, ringan dan sederhana, memiliki unsur humor agar dapat menarik minat anak-anak, dapat menikmatinya ketika membaca cerita yang terkandung dalam cergam

Apabila seluruh naskah sudah selesai dan disetujui oleh pihak editor (dalam kasus ini dosen pembimbing skripsi) maka tahap visualisasi yang merupakan bagian dari prosedur penciptaan dapat segera dimulai.

2. Alat dan Bahan.

Untuk membuat cergam berjudul petualangan Deri, dan Petualangan Mugie penulis menitik beratkan pada penggunaan teknik manual yaitu cat air (*aquarel*). Alat dan bahan yang harus disediakan antara lain:

- a. Kertas hvs ukuran A5, 70 gram untuk pembuatan *storyboard*.
- b. Kertas hvs ukuran A4 ,70 gram untuk pembuatan sketsa..

- c. Kertas Canson ukuran A4, 185 gram untuk *mentrace* sketsa.
- d. Pensil mekanik 2B, dan HB
- e. Penghapus.
- f. Penggaris.
- g. Kuas ukuran 000 sampai dengan 06
- e. Cat air.merek *Ecoline* (12 warna) dan merek *Reeves* (24 warna)
- f. Seperangkat komputer dengan program Photoshop.CS 2.
- g. Kertas *glossy* 230 gram untuk hasil cetak.

3. *Storyboard*.

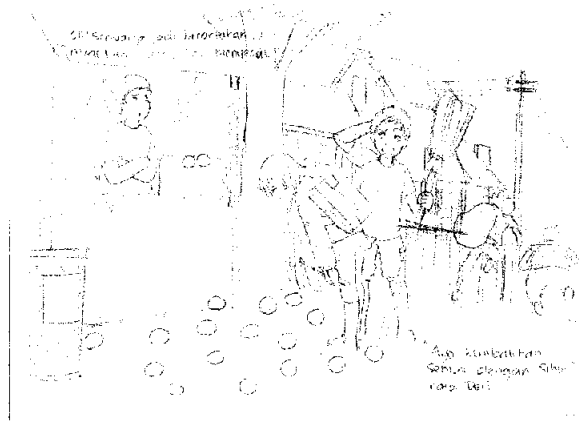
Selain pada cergam, *storyboard* juga digunakan pada pembuatan film, animasi, majalah dan komik. Fungsinya sebagai perencanaan bentuk sebuah buku sebelum memasuki tahap sketsa. Dalam tahap ini penulis merencanakan tata letak (*layout*) dan komposisi gambar, di mana harus meletakkan dialog, adegan pada tiap halaman, dan menentukan banyaknya halaman yang harus digunakan untuk merubah sebuah naskah menjadi gambar.



Gambar 11
Storyboard
 Sumber: Dokumentasi penulis.

4. Sketsa.

Sketsa dibuat dengan menggunakan pensil di atas kertas A4, untuk menghindari kesalahan saat melakukan proses selanjutnya. Sketsa juga berfungsi untuk memvisualisasikan lebih baik gambar pada *storyboard*, sehingga penulis memiliki bayangan seperti apa nantinya gambar pada proses selanjutnya. Biasanya penulis menggunakan pensil mekanik ukuran 2B agar sketsa terlihat lebih rapi.



Gambar 12
Sketsa

Sumber: Dokumentasi penulis.

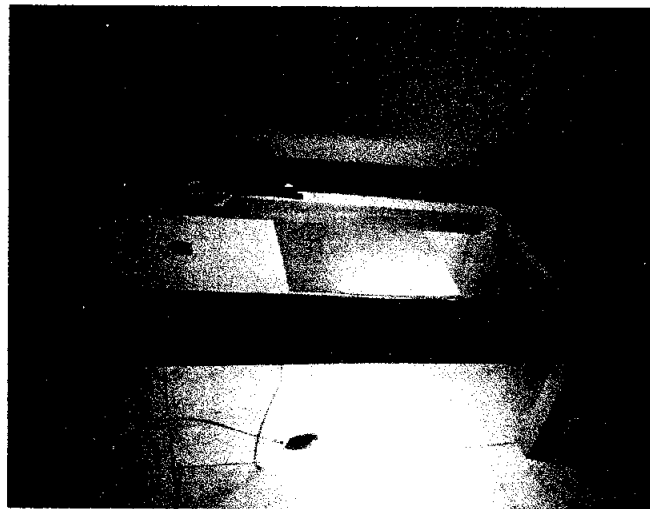


Gambar 13
Sketsa

Sumber: Dokumentasi Penulis

5. Penjiplakan / *tracing*

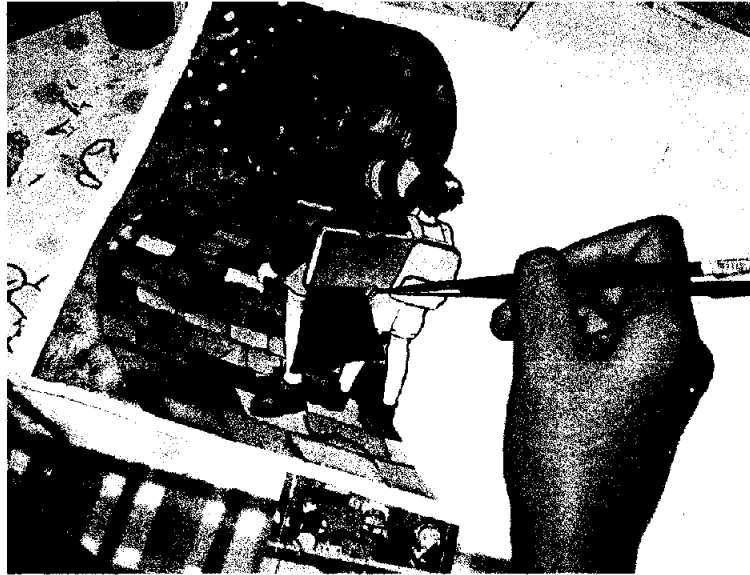
Sketsa yang telah selesai kemudian *ditrace* dengan menggunakan meja jiplak, ini adalah meja kaca bening yang di bawahnya terdapat lampu. Dengan cara menjiplak sketsa dipindahkan langsung ke atas kertas kerja berukuran A4 dengan berat 185 gram . Penulis menggunakan pensil mekanik ukuran HB agar garis yang dihasilkan tipis dan bersih, hal tersebut dimaksudkan agar ketika kertas kerja diwarnai, garis bekas menjiplak sketsa tidak terlihat.



Gambar 14
Meja Jiplak
Sumber: Dokumentasi Penulis

6. Mewarnai.

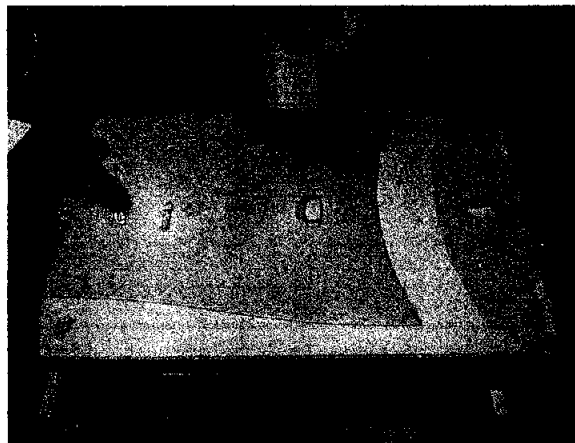
Penulis mewarnai kertas kerja dengan cat air merek *Revees* yang memiliki karakter *opaque* atau tebal, dan cat air merek *Ecoline* yang memiliki karakter transparan. Kedua jenis cat air tersebut dikombinasikan agar warna yang dihasilkan terlihat lebih cerah tetapi juga lembut, karena sebenarnya cat air memiliki karakter warna yang pucat.



Gambar 15
Mewarnai
Sumber: Dokumentasi Penulis

7. Pemindaian (*scanning*).

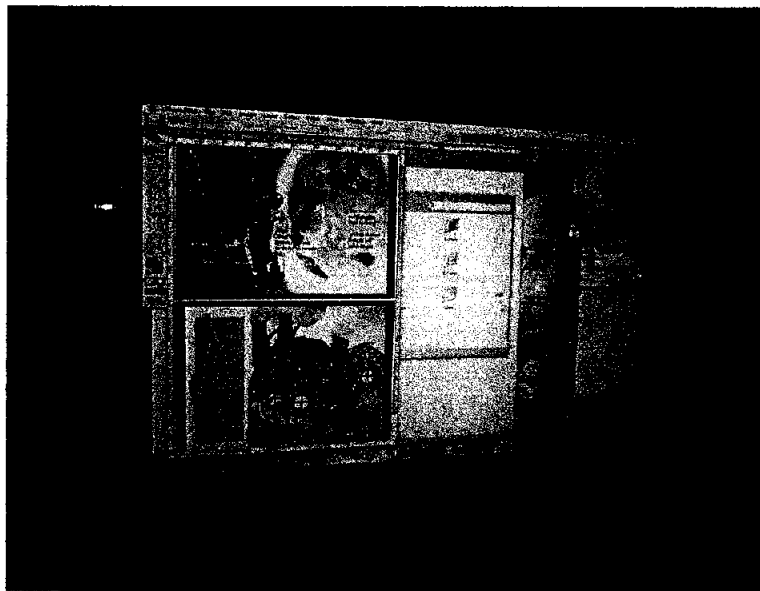
Gambar yang telah selesai diwarnai, kemudian direkam dengan *scanner* untuk kemudian melalui proses *editing*, memasukan dialog, dan menambahkan efek dengan menggunakan komputer. *Scanner* yang digunakan adalah *Canonscan 6640*, dengan format gambar 300 dpi dengan menggunakan format PSD.



Gambar 16
Scanner
Sumber: Dokumentasi Penulis.

8. *Editing* dan *Lettering* (Memasukkan Teks)

Komputer digunakan untuk melakukan pengeditan pada gambar yang telah diwarnai manual dengan program *Photoshop CS 2*, proses *editing* yang dilakukan adalah menaikkan kualitas ketajaman warna, membersihkan kesalahan yang terjadi ketika proses mewarnai, dan menambahkan efek sihir untuk tokoh Mugie, selain itu juga pada program ini teks dimasukkan kedalam naskah gambar.



Gambar 17
Proses dengan komputer
Sumber : Dokumentasi Penulis.

9. Pencetakan (*Printing*).

Setelah seluruh proses yang menggunakan komputer selesai maka cergam di cetak dengan menggunakan *printer Epson* di atas kertas *glossy*.

10. Penjilidan.

Untuk hasil akhirnya semua naskah cergam yang telah dicetak, kemudian direkatkan dan disusun sehingga membentuk sebuah buku, yang lalu dijilid *hard cover*

C. Analisis Visual dan Konseptual.

Seperti yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya penulis akan membuat cergam sebagai Media Pengajaran Untuk Merangsang Daya Imajinasi dan Kreativitas Anak Murid kelas 1-3 SD.

Karya skripsi yang dibuat berjumlah dua buah buku cergam dengan judul *Petualangan Deri* dan *Petualangan Mugie*. Masing-masing cergam berjumlah 31 halaman termasuk *cover* depan, belakang, pengenalan karakter, petunjuk orangtua, dan halaman *credits*.

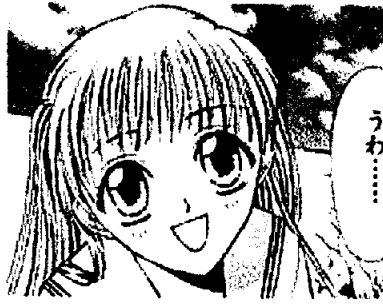
Penjelasan tentang karya akan disampaikan penulis dalam tujuh bagian inti yaitu:

1. Pengenalan Karakter.

Karakter adalah bagian paling penting dalam sebuah cerita, oleh karenanya karakter harus dibuat sedemikian rupa agar terlihat menarik, mudah diingat, dan memiliki sifat penokohan yang kuat.

Untuk menciptakan karakter dengan kriteria seperti yang dijelaskan di atas, maka penulis memilih gaya penggambaran dengan deskripsi sebagai berikut.

- a) Penulis memilih menggunakan gaya kartun beraliran *manga*, *manga* adalah gaya gambar komik khas Jepang, sebenarnya *manga* sendiri mempunyai banyak gaya dan karakteristik yang berbeda satu sama lain tergantung *manga* itu ditujukan untuk siapa dan genrenya apa (misteri, petualangan, roman, drama, komedi, dan lain-lain) tetapi ciri-ciri yang paling khas dan mudah diingat dari *manga* adalah proporsi wajahnya yang didominasi oleh bentuk mata, sedangkan bentuk lainnya (mulut, hidung, dan lain-lain) digambarkan dengan sederhana.

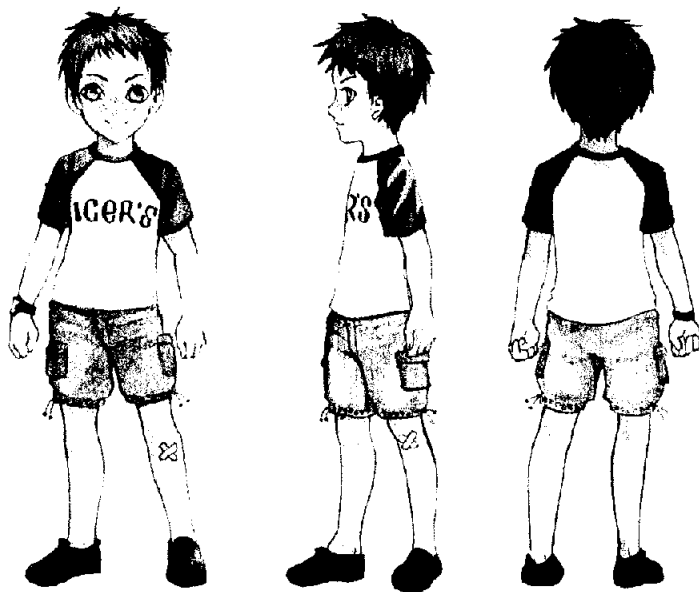


Gambar 18

Manga

Sumber : www.wikipedia.org

- b) Selain itu juga penulis banyak terinspirasi dengan gaya gambar Marcel Marlier dalam buku Serial Tini yang menggunakan gaya realis, karenanya penulis lalu menggabungkan kedua gaya tersebut sehingga terciptalah gaya manga realis seperti yang penulis gunakan sekarang ini.
- c) karakter digambarkan dengan memakai garis kontur yang memiliki garis tebal tipis oleh sapuan kuas, hal tersebut agar karakter terlihat dinamis dan menegaskan bentuk karakter.
- d) Kombinasi warna yang dipakai oleh setiap karakter adalah warna yang menunjukkan sifat dan kepribadian tiap karakter , warna yang digunakan adalah warna-warna cerah dan lembut agar cocok dan menarik untuk anak-anak.



Gambar 19

Deri

Sumber : Dokumentasi Penulis.

Deri adalah tokoh utama yang muncul pada kedua buku, ia anak biasa dari Bumi yang kemudian berkenalan dengan Mugie, meskipun tidak dapat menggunakan sihir, tetapi ajaibnya ia dapat membaca buku mantra milik Mugie.

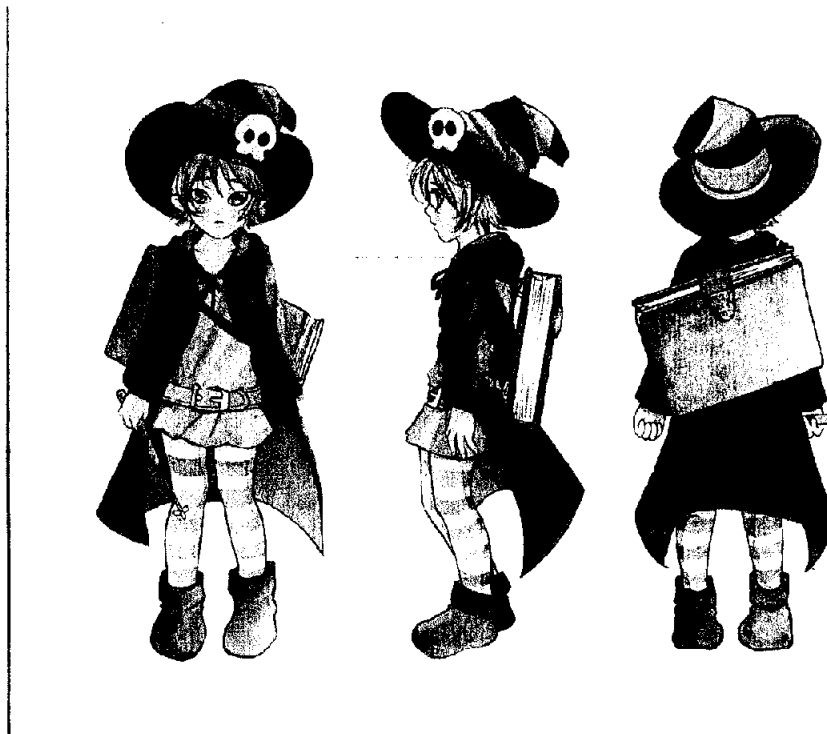
Kombinasi warna yang dipakai untuk Deri didominasi warna merah, biru, dan hitam, yang bersifat atraktif atau menarik. Warna-warna tersebut menyimbolkan warna yang penuh semangat dan berjiwa muda, sama seperti sifat Deri yang penuh semangat.

Deri memiliki rambut merah, sesuai dengan arti dari namanya 'si rambut merah' yang berasal dari bahasa Gaelic, menurut mitos orang yang mempunyai rambut merah dikatakan merupakan orang yang bersemangat, dekat dengan bahaya, agresif, dan pemberani. Hal ini sesuai dengan karakter Deri yang

meskipun pemberani, tetapi ia selalu bersikap terburu-buru dan gegabah sehingga sering terlibat dalam bahaya.

Warna matanya berwarna hijau terang, warna hijau pada mata Deri berfungsi untuk menetralkan dominasi warna merah, agar warna-warna tersebut tidak menyakiti mata yang melihat, sebab warna hijau berfungsi untuk menenangkan syaraf mata.

Kostum yang dipakai oleh Deri adalah pakaian kasual sehari-hari, Deri memakai kaos *T-shirt* dan celana pendek agar terlihat santai, pakaian kasual juga menunjukkan kalau Deri senang bermain. Deri memakai aksesoris jam karena ia orang Bumi, dan juga berfungsi agar ia tidak lupa waktu ketika bermain. Plester di kaki Deri adalah ciri khas yang memperkuat sifat Deri yang gegabah dan ceroboh sehingga ia sering terluka karena kelakuannya.



Gambar 20
Mugie
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Mugie juga karakter utama yang muncul pada kedua buku, Mugie berumur 11 tahun, mempunyai sifat penakut, ceroboh, cengeng, baik hati, ramah, dan penyabar. Ia adalah seorang penyihir cilik yang belum bisa membaca buku mantranya sehingga tidak bisa menyihir dengan baik, karena itu akhirnya ia tersesat masuk ke dunia Deri.

Kombinasi warna Mugie didominasi warna merah muda, hal tersebut untuk mengidentifikasi anak perempuan, warna lainnya adalah warna abu-abu keunguan, dan warna kuning emas.

Biasanya penyihir menggunakan warna hitam pada jubah dan topi sihirnya, tetapi karena Mugie masih anak-anak, maka ia menggunakan warna yang lebih terang yaitu warna abu-abu, jubahnya juga kadang-kadang bersemu keunguan, warna ungu adalah warna bangsawan, Mugie adalah anak dari penyihir istana, karena itu ia memiliki darah bangsawan.

Warna emas pada rambut dan mata Mugie untuk menunjukkan bahwa ia bukan berasal dari Bumi. Warna emas juga melambangkan Mugie adalah anak yang penuh harapan dan impian sesuai dengan namanya yang memiliki arti harapan (dari bahasa Sunda *mugi* ; semoga), tetapi warna itu juga menyiratkan kalau ia adalah orang yang penakut dan cengeng.

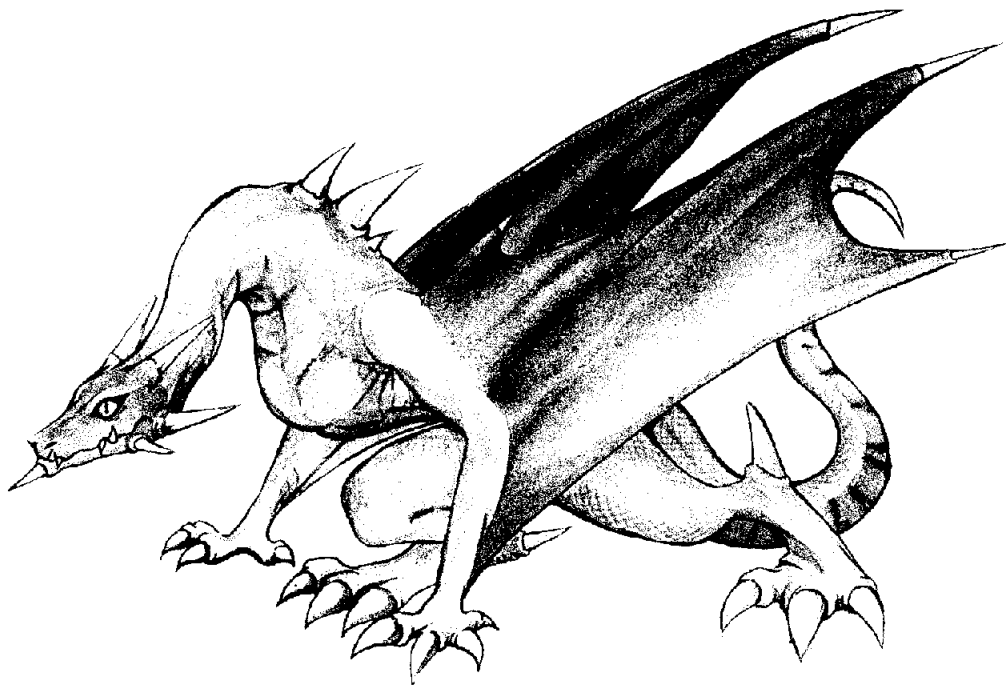
Kostum yang dikenakan oleh Mugie adalah kostum khas penyihir dengan jubah, topi kerucut dan sepatu *boot*, hanya saja gaun dan *stocking* yang digunakan Mugie dimodifikasi agar terlihat lebih manis untuk anak seumurannya.

Mugie membawa aksesoris buku mantra di punggungnya, buku mantra tersebut berukuran sangat besar agar terlihat lebih penting, buku tersebut diselempangkan di punggung seperti tas agar praktis membawanya ke mana-mana, meskipun berukuran besar, tetapi buku tersebut sangat ringan. Mugie juga membawa tongkat sihir khas penyihir, di ujung tongkatnya berbentuk kuncup bunga, warna tongkatnya pun senada dengan pakaiannya yaitu merah muda. Pada topi Mugie terdapat pin berbentuk tengkorak, berupa lambang keluarga Mugie.

Pada buku kedua Petualangan Mugie, tokoh Mugie sempat berganti kostum untuk menyesuaikan diri dengan pakaian kasual orang bumi. Pakaianya masih didominasi warna merah muda, jubah sihirnya berganti jaket bertudung dengan model *sporty*, *T-shirt* polos putih dan rok tartan merah pendek. Bila sebelumnya Mugie mengenakan *stocking* belang-belang merah muda dan putih, *stocking* tersebut diganti dengan kaos kaki berwarna sama, namun sebagai pengganti sepatu *boot* coklat, Mugie mengenakan sepatu kets berwarna merah muda.



Gambar 21
Kostum lain Mugie
Sumber : Dokumentasi Penulis.



Gambar 22
Soca

Sumber : Dokumentasi Penulis.

Soca namanya berasal dari bahasa Sunda yang berarti Mata, merupakan tokoh antagonis yang muncul hanya di buku pertama Petualangan Deri. Ia adalah seekor naga dari Negeri Sihir Magipoe, yang nakal, karena bisa menghembuskan nafas api ia lalu menyemburkan api ke mana pun sesuka hatinya.

Di dunia ini manusia menggambar berbagai macam bentuk naga yang berbeda-beda sesuai dengan imajinasinya masing-masing, tetapi meskipun berbeda-beda tetapi seekor naga dapat dikatakan naga karena ia memiliki pola tertentu, sebuah ciri khas yang menunjukkan identitasnya sebagai naga.

Menurut buku *Dragonology (The Complete Book of Dragon, Ernest Drake : 2003)* , di dunia ini ada sepuluh jenis naga yang berbeda-beda pada tiap negara dan kebudayaan, Penulis menciptakan bentuk Soca berdasarkan bentuk Wyvern (*Draco africanus*). Ciri khas dari Wyvern adalah kaki atau lengan atasnya yang

menyatu dengan sayap sehingga naga ini dikatakan hanya mempunyai sepasang kaki dan sayap (bukan 4 kaki dan sepasang sayap seperti kebanyakan naga), juga karena ukurannya yang sangat besar sehingga mencapai ukuran 20 kaki.

Karena Soca bukan naga dari Bumi maka penulis melakukan sedikit modifikasi pada bentuknya Soca memiliki kombinasi warna hijau, coklat dan biru, yang merupakan warna-warna yang dekat dengan alam. Warna sisiknya yang hijau menyebabkan Soca dapat berkamuflase dengan rumput di Negeri Sihir Magipoe yang berwarna senada.

Soca menggunakan warna-warna cerah selain karena untuk menunjukkan bahwa ia naga yang masih muda, juga agar anak-anak yang melihat tidak terlalu ketakutan dengan bentuknya yang besar dan sedikit menyeramkan.



Gambar 23
Ibu Mugie.

Sumber : Dokumentasi Penulis.

Ibu Mugie hanya muncul di buku pertama Petualangan Deri, ia adalah seorang penyihir istana yang hebat, oleh karena itu tampilan visualnya pun harus menunjukkan ciri-ciri tersebut. Ia memakai gaun panjang berwarna keunguan yang melambangkan seorang bangsawan. Warna rambutnya emas dan

bergelombang sehingga ia kelihatan anggun. Ia memakai aksesoris di sanggulnya dan memakai sabuk khas penyihir, telinganya meruncing seperti penduduk Magipoe pada umumnya untuk menunjukkan bahwa ia bukan manusia.



Gambar 24
Raja Magipoe

Sumber : Dokumentasi Penulis.

Raja juga merupakan tokoh yang muncul hanya di buku pertama Petualangan Deri. Ia digambarkan sebagai tokoh yang berwibawa, ramah, tetapi juga penuh misteri. Kombinasi warna yang dominan adalah warna merah tua, putih, emas dan hitam, warna-warna tersebut adalah warna untuk memberi kesan mewah dan aristokrat. Ia memiliki rambut hitam yang panjang agar terlihat lebih elegan. Aksesoris mahkota dan pedang untuk menegaskan posisinya sebagai Raja Negeri Sihir Magipoe.



Gambar 25
Para Penculik
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Mereka berdua adalah tokoh antagonis yang hanya muncul pada buku kedua Petualangan Mugie, mereka adalah penculik yang baru saja keluar dari penjara dan tidak kapok-kapok menculik anak-anak untuk meminta tebusan pada orangtua anak yang telah diculik. Untuk menunjukkan bahwa mereka adalah mantan penjahat maka mereka menggunakan kaos dan celana belang-belang khas penjahat.

Penjahat yang gendut memakai belang-belang vertikal agar ia kelihatan lebih kurus, sedangkan penjahat yang kurus memakai belang-belang horizontal agar terlihat lebih gemuk. Mereka menggunakan topeng agar wajah asli mereka tidak ketahuan. Rambut mereka botak untuk alasan praktis karena tidak punya

waktu untuk menyisir rambut, mereka membawa karung yang digunakan untuk membawa anak yang telah mereka culik.



Gambar 26
Tukang Buah
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Ia adalah salah satu tokoh pendukung yang hanya muncul pada buku kedua Petualangan Mugie. Karena profesinya sebagai tukang buah maka ia memiliki konsep visual yang sederhana, ia pria gemuk yang berpenampilan kasual dengan kaos berwarna biru dan rambut hitam yang disisir rapi.

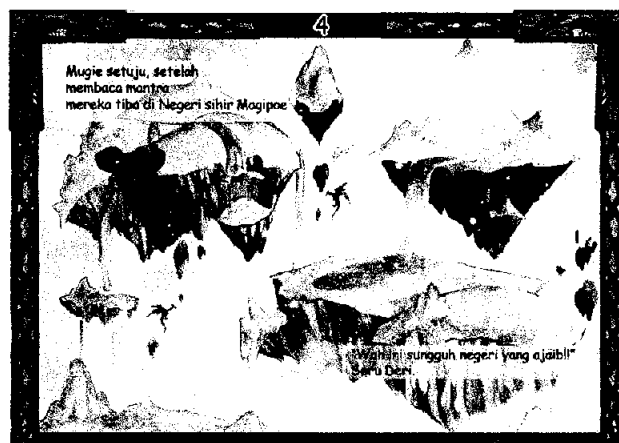
2. *Setting back ground* /latarBelakang.

Setting back ground atau latar belakang adalah keterangan di mana tempat kejadian dalam cerita berlangsung, setting pada buku pertama dan buku kedua berbeda satu sama lain.

Pada buku pertama, setting berada di Dunia Sihir Magipoe, Dunia ini merupakan dunia yang ajaib dan unik, langitnya berwarna ungu dan kuning lemon sedangkan awannya berwarna merah muda seperti gula-gula harumanis. Di dunia ini tidak terdapat matahari, tetapi banyak bintang-bintang bercahaya di langit. Semakin bawah letaknya semakin banyak bintang, sehingga bagian bawah dunia ini lebih terang dan berwarna kuning lemon.

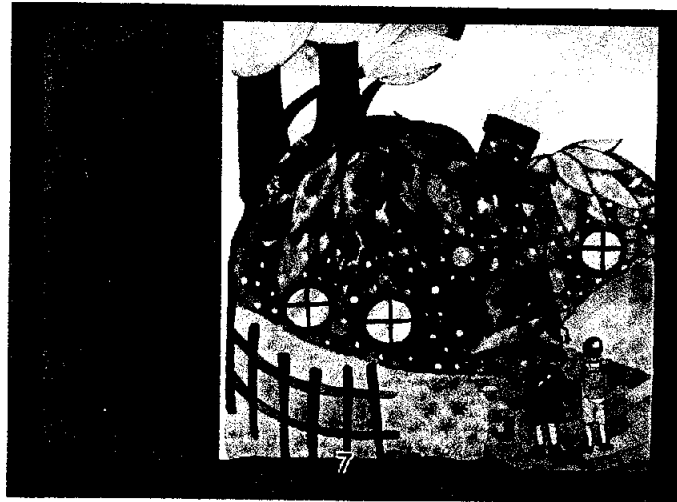
Pulau-pulau di dunia ini mengapung secara acak diudara, karena itu di dunia ini tidak ada laut, melainkan danau dan sungai yang mengalir dari pulau yang lebih tinggi letaknya ke pulau yang lebih rendah.

Siang dan malam di dunia ini berbeda-beda tiap pulaunya. Pulau yang menunjukkan waktu di pagi hari berada di bawah, sedangkan pulau malam hari berada di atas, oleh karena itu posisi pulau yang mengapung berubah naik dan turun.



Gambar 27
Magipoe
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Pepohonan dan bentuk rumah juga unik, daun-daun di pohon membentuk bulatan elips, sedangkan rumah-rumah penduduk Magipoe serupa satu dengan lainnya. Rumah-rumah dibangun dari batu-batu mengkilap seperti kelereng, dan atap rumah dari helai-helaian serupa daun.



Gambar 28
Rumah di Magipoe
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Di buku kedua, setting berada di Bumi, karena itu secara visual tidak ada yang istimewa dan seunik Dunia sihir Magipoe, hanya suasana kompleks perumahan dekat kota yang familiar bagi pembaca. Bagi Mugie yang berasal dari dunia lain, Bumi merupakan tempat yang ajaib dan unik.



Gambar 29
Rumah di Bumi
Sumber : Dokumentasi Penulis.

3. Cerita cergam

Karya no I

Judul : Petualangan Deri.

Sub judul : Menaklukkan Naga.

Format : A4 (21x 29,7 cm) Landscape

Jumlah : 24 Halaman.

Tokoh Utama : Deri, umur 8 tahun, sifat pemberani, gesit, kuat, cerdas, keras kepala., emosian dan gegabah.

SINOPSIS

Deri yang nakal berniat kabur dari rumahnya untuk bertualang, ketika ia hendak memanjat jendela tiba-tiba seberkas sinar menyinarinya, dan dari dalamnya secara ajaib muncul seorang gadis cilik seusia dirinya yang sedang kebingungan. Anak gadis yang mengenalkan diri sebagai Mugie ternyata adalah seorang penyihir yang tersesat ke dunia Deri karena salah membaca mantra.

Deri membantu Mugie menemukan mantra untuk pulang dengan membacakan buku besar yang selalu dibawanya. Sebagai imbalannya Deri meminta ia ikut dibawa serta ke dunia sihir Magipoe, tempat tinggal Mugie. Di sana mereka terlibat petualang seru dengan berbagai macam sihir, teka-teki, dan naga muda bernama Soca yang berukuran sangat besar.

Meskipun cerita yang dibuat oleh penulis adalah cerita yang sederhana, tetapi penulis berusaha membuat cerita yang tidak hanya mudah dimengerti oleh anak-anak kelas 1-3 SD, tetapi juga cerita yang dapat mengajarkan nilai-nilai seperti keberanian, tolong-menolong, toleransi dan lain-lain, anak-anak zaman sekarang harus bisa melihat efek-efek perilaku dan pilihan mereka, sehingga mampu mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan yang sadar lingkungan.

Nilai-nilai yang diajarkan dalam buku pertama Petualangan Deri antara lain:

a. Keberanian

- 1) Ketika Deri membela Mugie di depan teman-temannya.
- 2) Berani menghadapi masalah apapun yang menghadang.
- 3) Berani melawan penindasan, seperti Deri yang berani melawan Soca.
- 4) Berani mengalami hal-hal yang baru, seperti Deri yang datang pertama kali ke dunia Sihir Magipoe dan menganggap hal itu sebagai petualangan yang menyenangkan.
- 5) Berani mencoba, seperti ketika Mugie yang tidak percaya diri menggunakan sihirnya tetapi ketika ia mau mencoba, akhirnya bisa.

b. Tolong-menolong.

- 1) Menolong teman yang kesulitan belajar, seperti Deri yang menolong Mugie membaca buku mantra, dan Mugie yang menolong Deri membaca tulisan kuno Magipoe.
- 2) Menolong teman mencari barang yang hilang, seperti ketika Mugie kehilangan sapunya.

- 3) Menolong teman dalam masalah, seperti ketika Mugie menolong Deri yang hampir dibakar Soca.

c. Saling menghargai.

- 1) Tidak saling mengejek, seperti Deri yang menolong Mugie membaca bukunya, tidak seperti teman-teman Mugie lainnya yang malah mengejek Mugie.
- 2) Tidak menyalahgunakan kelebihan yang kita miliki, seperti Soca yang karena bisa menghembuskan nafas api, malah membakar apapun yang ia suka sehingga merugikan orang lain.
- 3) Tidak menyulut perkelahian, seperti teman-teman Mugie yang malah memancing kemarahan Mugie dengan cara mengejeknya.
- 4) Tidak terpancing oleh provokasi orang lain, seperti Mugie yang tetap bersabar meskipun ia sering diejek teman-temannya.

d. Nilai Moral lainnya.

- 1) Berhati-hati dalam bertindak, tidak seperti Deri yang selalu bertindak terburu-buru dan gegabah.
- 2) Percaya diri dan percaya pada kekuatan diri sendiri, tidak seperti Mugie yang karena selalu diejek ia jadi benar-benar merasa bodoh.
- 3) Tidak putus asa dan gampang menyerah, seperti Deri yang meskipun tahu ia tidak akan bisa menang melawan Soca tetapi memikirkan bagaimana caranya agar bisa selamat.
- 4) Berpikir kritis dalam keadaan genting, seperti ketika Mugie dan Deri dikejar Soca, mereka langsung berpikir untuk lari menyelamatkan diri dan mencari tempat untuk bersembunyi.

Karya no.II

Judul : Petualangan Mugie.

Sub judul : Mengejar Penculik

Format : A4 (21x 29,7 cm) Landscape

Jumlah : 24 Halaman.

Tokoh Utama : Mugie, umur 7 tahun, sifat penakut, ceroboh, cengeng, baik hati ramah dan penyabar.

SINOPSIS

Mugie adalah Penyihir yang bodoh dan ceroboh, padahal Ibu Mugie adalah Penyihir Istana, hal itu membuat Mugie sering diejek dan ditertawakan oleh teman-teman penyihirnya. Sampai suatu hari Mugie salah mengucapkan mantra dan tersesat di dunia yang bernama Bumi, ia tak sengaja terlempar ke kamar seorang anak yang bernama Deri.

Anak itu lalu membantu Mugie membaca mantra sehingga akhirnya Mugie bisa melakukan sihir dengan baik, mereka kemudian bermain-main di kota dan tak sengaja bertemu dengan sindikat penculik anak. Kemudian bahu-membahu Mugie dan Deri terlibat petualangan seru melawan sindikat penculik anak.

Pada buku kedua pun penulis menyelipkan nilai-nilai positif untuk mendorong anak-anak memikirkan, memperhatikan akibat-akibat, dan mengembangkan kesadaran emosional untuk menyelesaikan masalah serta mengambil keputusan sendiri, nilai-nilai tersebut antara lain:

a. Kesabaran dan ketekunan.

- 1) Tidak mudah putus asa, seperti Mugie yang meskipun selalu diejek, tetapi ia terus berlatih dan belajar dirumah.
- 2) Tidak pantang menyerah.
- 3) Tidak terpancing oleh provokasi orang lain.

b. Keberanian

- 1) Berani beradaptasi dengan lingkungan baru, seperti Mugie yang tiba-tiba terlempar ke dunia yang sama sekali tidak dikenalnya.
- 2) Tidak takut mengalami hal-hal baru.

- 3) Berani melawan rasa takut, seperti Mugie yang berani melawan penculik untuk menyelamatkan Deri meskipun ia sangat ketakutan.
 - 4) Berani menolong teman yang sedang dalam bahaya.
 - 5) Berani meminta maaf, seperti Mugie yang meminta maaf pada tukang buah.
 - 6) Berani bertanggung jawab, seperti Mugie yang memperbaiki buah-buahan yang telah dirusakny.
3. Dan lain-lain.
- 1) Berhati-hati dalam bertindak, tidak seperti Deri yang karena kelakuannya yang gegabah ia pun ikut disekap penculik.
 - 2) Berpikir positif, seperti Mugie yang awalnya mengira ia tidak mampu menyihir tetapi setelah mencoba ternyata ia bisa.

Pada dasarnya cerita pada kedua buku menyampaikan pesan bahwa anak-anak harus menjunjung tinggi persahabatan, saling menghargai, tolong-menolong dalam kebaikan, dan bersikap berani, terlalu berani seperti Deri hanya akan menimbulkan sikap gegabah, tetapi kurang keberanian seperti Mugie juga berarti penakut, yang baik itu adalah keberanian yang proposional, sesuai dengan waktu dan tempat.

Selain itu juga dalam cerita ini, penulis ingin menyampaikan pesan pada anak-anak, sejauh apapun anak-anak pergi berpetualang, selama apa pun mereka pergi, mereka ingat dimana rumah mereka dan tahu kapan mereka harus pulang.

4. Cover cergam.



Gambar 30
Cover Buku Pertama
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Cover buku pertama berjudul Petualangan Deri dengan sub judul Menaklukkan Naga, dibuat berukuran lebih besar dimaksudkan sebagai *point of interest* dalam cerita, atau dengan kata lain sebagai hal yang paling menarik perhatian dan menimbulkan rasa ingin tahu sehingga orang yang melihat berkeinginan untuk membaca. Sub judul berwarna merah karena merupakan warna yang identik dengan tokoh utama dalam buku cergam pertama ini. Warna tersebut kemudian diembosse dengan warna putih agar warna merah terlihat lebih cerah dan dapat terbaca dengan jelas, sub judul menggunakan jenis huruf yang diciptakan sendiri oleh penulis secara manual. Judul berwarna hitam menggunakan huruf jenis *Arial Black* tanpa serif yang lebih sederhana.

Di bawah sub judul diletakkan keterangan identitas penulis sebagai pencipta buku cergam, menggunakan huruf jenis *Minion std*. Huruf ini meskipun sederhana tetapi terlihat lebih elegan dibandingkan jenis huruf *Arial Black*. Identitas penulis menggunakan huruf berwarna merah dan juga *diembosse* dengan warna putih sama seperti sub judul. Meskipun ditulis dengan ukuran yang lebih kecil tetapi hal ini menyiratkan identitas penulis pun tidak kalah penting dengan sub judul.

Ilustrasi pada *cover* menggambarkan tokoh utama Deri yang sedang dikejar oleh naga Soca sang tokoh antagonis. Sudut pandang menggunakan perspektif dari bawah atau sudut pandang mata katak agar *cover* berkesan dramatis dan menegangkan. Pewarnaan menggunakan warna-warna cerah dan tajam mendukung suasana dramatis. *Setting* pada *cover* adalah di dunia Sihir Magipoe tempat tinggal Mugie tokoh utama lainnya, oleh karena itu langit berwarna ungu, merah muda, dan kuning lemon, pepohonannya pun berbentuk bulat.



Gambar 31
Back Cover Buku Pertama
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Figur Mugie yang juga merupakan tokoh utama dalam cergam menjadi objek ilustrasi untuk menghias *back cover*/sampul belakang buku pertama *Petualangan Deri*, ilustrasi pada *backcover* lebih sederhana dibandingkan dengan *cover* depan. Pada *back cover* ini Mugie si penyihir cilik digambarkan sedang duduk di atas sapu terbangnya. Warna didominasi dengan warna merah muda karena identik dengan tokoh Mugie. Di bawah ilustrasi Mugie terdapat keterangan tahun dibuatnya cergam dan *copyright* /hak cipta dari penulis.



Gambar 32
Cover Buku Kedua
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Cover buku kedua berjudul *Petualangan Mugie*, dengan sub judul *mengejar penculik*, judul dan identitas penulis ditulis dengan menggunakan huruf *Arial Black*, sedangkan sub judul menggunakan huruf *Birmingham* untuk 'M' pada *mengejar* dan 'K' pada *penculik*. Huruf lainnya menggunakan jenis *Minion Std*. Sub judul berwarna merah muda karena warna tersebut identik dengan tokoh utama *Mugie*, judul berwarna hitam dan identitas penulis berwarna merah.

Ilustrasi pada cover menggambarkan *Mugie* sedang berada di atas sapu terbang. Efek sihir berkerlap-kerlip dari ujung sapunya untuk menunjukkan kesan magis, pada cover ini penulis menggunakan perspektif dari atas atau sudut pandang mata burung, hal ini dimaksudkan untuk memberikan keterangan bahwa *Mugie* sedang mengejar penculik yang berlari di bawahnya.

Setting tempat pada cover buku kedua Petualang Mugie ini adalah Bumi, oleh karena itu ilustrasi menggambarkan kompleks perumahan tempat tinggal Deri. Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna cerah dan pastel untuk mendukung suasana lembut dan feminin dari tokoh utama Mugie.



Gambar 33
Back Cover Buku Kedua
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Figur Deri yang juga merupakan tokoh utama dalam cergam menjadi objek ilustrasi untuk menghias *backcover* buku kedua Petualangan Mugie, ilustrasi pada *backcover* lebih sederhana dibandingkan dengan *cover* depan. Pada jilid ini Deri digambarkan sedang duduk di atas buku-buku mantra, warna didominasi dengan warna merah karena warna tersebut identik dengan tokoh Deri. Di atas ilustrasi Deri terdapat keterangan tahun di buatnya cergam dan copyright dari penulis.

5. Isi Cergam.



Gambar 34
Contoh Halaman Buku Pertama
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Dalam menentukan komposisi, penulis membuat rancangan cergam dalam bentuk *spread* (dua halaman yang disatukan), hal ini berguna untuk melihat tampilan visual suatu halaman ketika akan melalui proses penjilidan.

Sebagai pengganti *margin* atau batas garis tepi, penulis menggunakan *banner* atau pigura dengan ilustrasi naga, menggunakan warna merah karena warna tersebut identik dengan tokoh utama Deri, dan agar ilustrasi gambar terlihat lebih menarik.

Nomor halaman pada cergam diletakkan di atas dan di bawah. Hal tersebut dikarenakan cara membuka halaman cergam secara vertikal, tidak seperti buku lain pada umumnya yang dibuka secara horisontal, penulis memilih buku dibuka secara vertikal untuk menciptakan ilusi optik lebih besar dan lebih luas pada tiap halaman cergam.

Walaupun Naskah terkesan diletakkan secara acak, tetapi bila diperhatikan secara cermat naskah tersebut diletakkan berurutan dengan posisi gambar. Hal ini sesuai dengan kaidah baca orang Indonesia yang membaca dari arah kiri ke kanan, oleh karena itu naskah yang harus dibaca pertama kali selalu berada di bagian paling kiri dan naskah yang paling akhir dibaca berada di posisi paling kanan. Kaidah tersebut berlaku untuk ilustrasi pada cergam. Gambar yang paling penting berada di kiri atas, sedangkan gambar yang merangsang rasa ingin tahu berada di posisi paling kanan bawah agar pembaca tertarik untuk membuka halaman selanjutnya.

Blindspot pada bagian dari halaman yang akan terpotong ketika proses penjilidan dikosongkan sebab bila terdapat bagian penting pada cergam, bagian tersebut tidak akan terlihat.

Selain komposisi pada halaman, untuk ilustrasi penulis juga menerapkan sudut dan jarak pandang yang berbeda-beda seperti yang biasa digunakan untuk fotografi, film dan komik, hal ini penting agar ilustrasi tidak monoton sehingga

melelahkan dan membosankan bagi mata yang membaca, terlebih lagi karena cergam untuk anak-anak didominasi oleh ilustrasi.

Sudut dan jarak pandang tersebut antara lain :

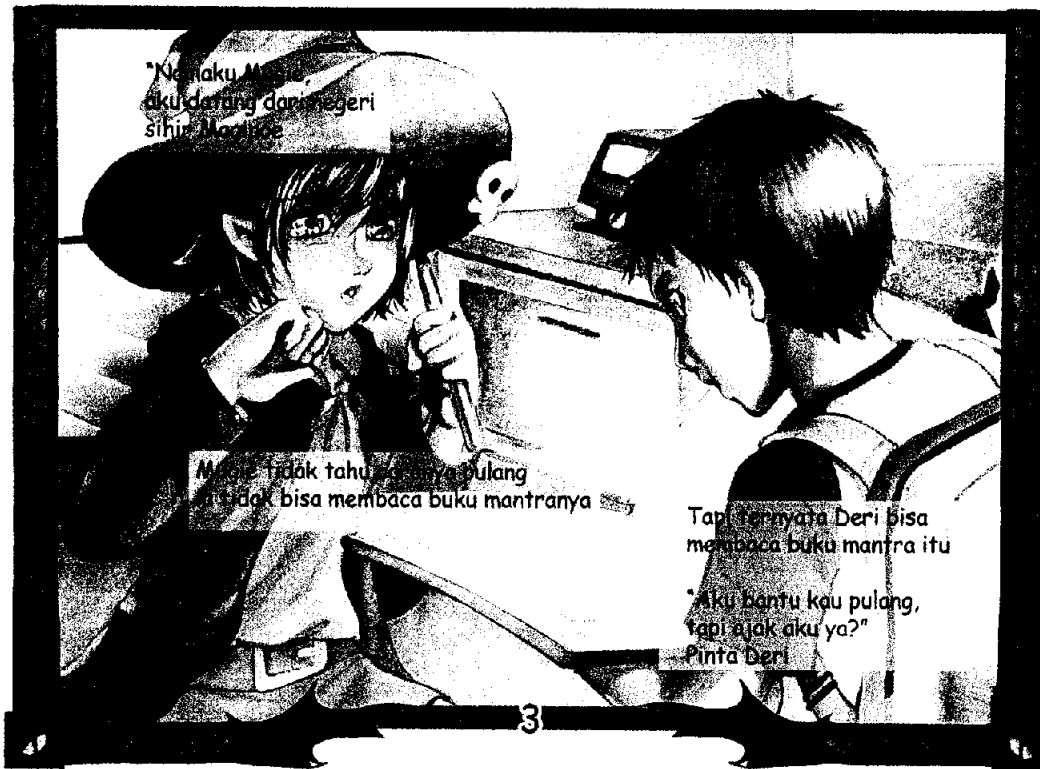
1. *Close Up*.



Gambar 35
Contoh Halaman *Close up*
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Halaman *Close up* digunakan untuk menerangkan atau menjelaskan betapa besarnya ukuran kepala Soca dibandingkan kepala Deri dan Mugie.

2. Medium Close up



Gambar 36
Contoh Halaman *Medium close up*
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Halaman *Medium close up*, digunakan untuk menjelaskan jarak posisi Mugie dan Deri yang berhadap-hadapan ketika berdialog.

3. *Medium shot*.



Gambar 37
Contoh Halaman *Medium shot*
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Halaman ini digunakan untuk menerangkan keadaan Mugie dan Deri setelah jatuh dari sapu, jarak pandang *medium shot* digunakan penulis sebagai efek kejutan karena ilustrasi pada halaman ini tidak memperlihatkan Mugie dan Deri yang sebenarnya jatuh di atas punggung Soca.

4. Full View.



Gambar 38
Contoh Halaman *Full View*.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Halaman ini digunakan untuk memperlihatkan kejutan berupa figur Soca yang ternyata seekor naga, serta perbandingan ukurannya dengan Deri dan Mugie. Ilustrasi pada halaman ini menggunakan dua halaman yang disatukan (*spread*).

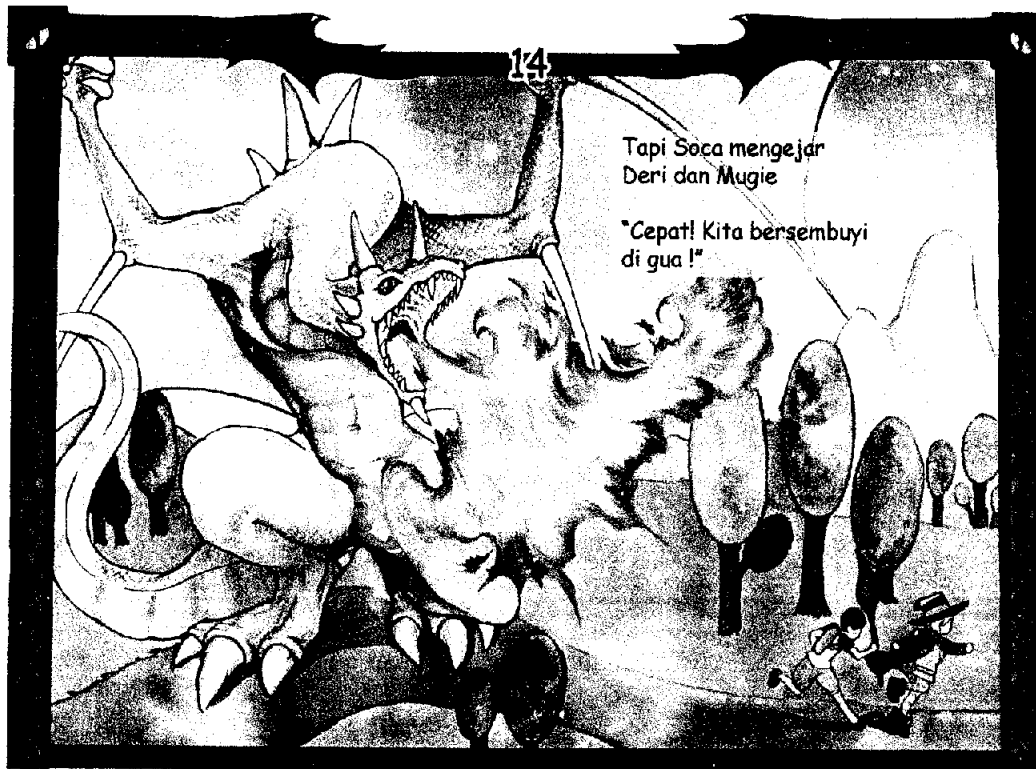
5. Long shot.



Gambar 39
Contoh Halaman *Long Shot*.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Halaman ini berfungsi untuk menunjukkan keadaan sebuah ruangan di dalam istana dan posisi tokoh utama dalam ruangan tersebut, perbandingan tinggi badan para tokoh dan banyaknya tokoh di dalam ruangan.

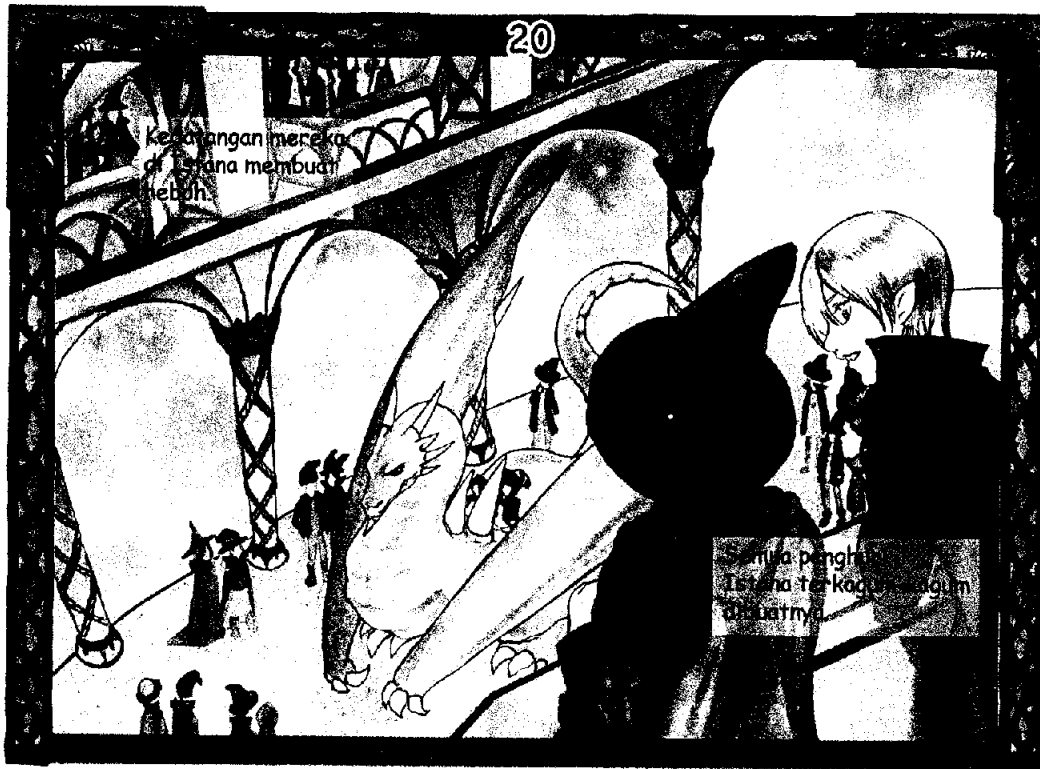
6. *Very Long Shot*.



Gambar 40
Contoh Halaman *Very Long Shot*.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

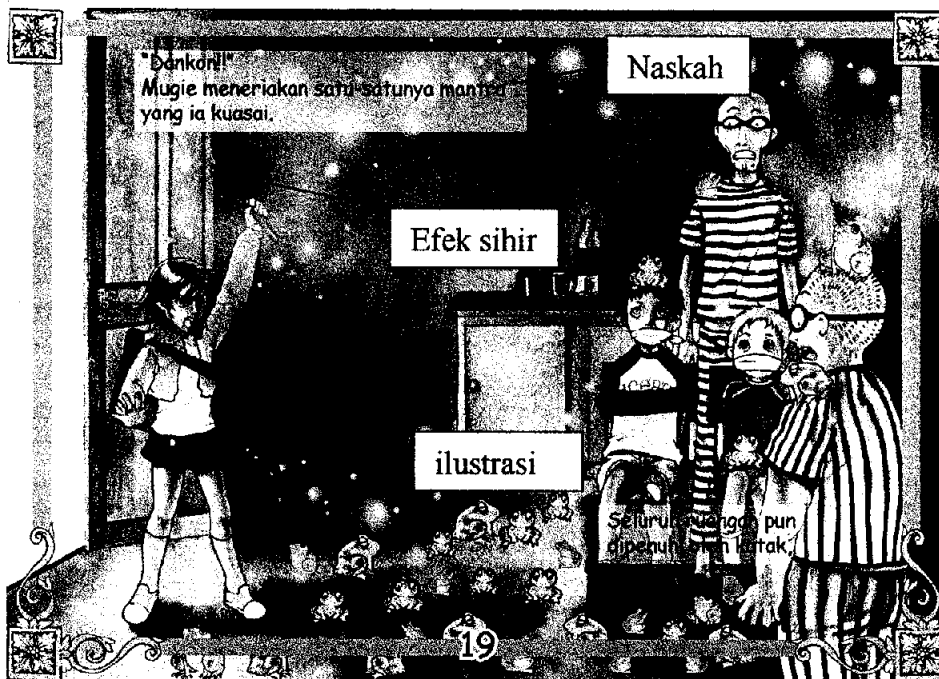
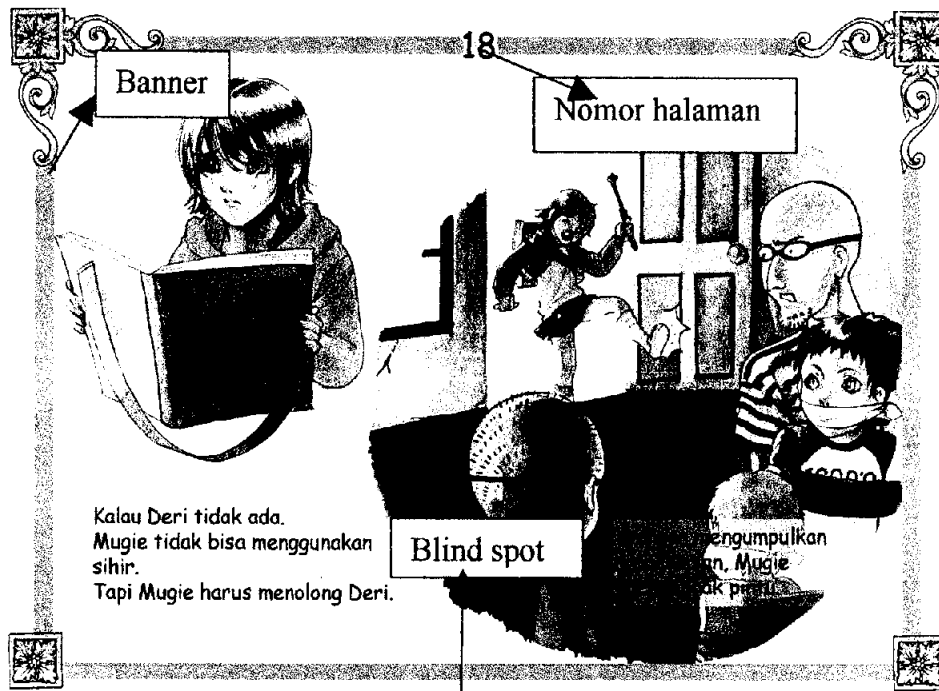
Karena ukuran Soca yang sangat besar, maka penulis harus menggunakan jarak pandang *Very Long Shot* untuk menunjukkan atau menjelaskan perbandingan figur Soca, Deri, Mugie, dan setting latar belakang tempat kejadian berlangsung.

7. *Bird View*.



Gambar 41
Contoh Halaman *Bird View*.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Bird view atau sudut pandang mata burung berfungsi untuk menerangkan seluruh keadaan dalam cergam dengan jangkauan yang lebih luas dibandingkan bila penulis menggunakan sudut pandang biasa, penulis bisa memperlihatkan keadaan di balkon istana dan keadaan di lantai satu istana di mana Deri dan Mugie datang dengan menunggang Soca.



Gambar 42
Contoh Halaman Buku Kedua .
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Komposisi halaman pada buku kedua Petualangan Mugie konsepnya sama saja dengan buku pertama, yang membedakan hanyalah *banner* yang digunakan, bila pada buku pertama *banner* berwarna merah dengan ilustrasi naga, maka pada buku kedua *banner* berwarna merah muda yang identik dengan tokoh utama Mugie dan menggunakan ilustrasi flora, hal tersebut untuk memberikan kesan feminin.

Untuk buku kedua ini juga penulis menggunakan jarak dan sudut pandang yang biasa digunakan pada film, fotografi, dan komik, jarak dan sudut pandang tersebut antara lain:

1. *Close up*.

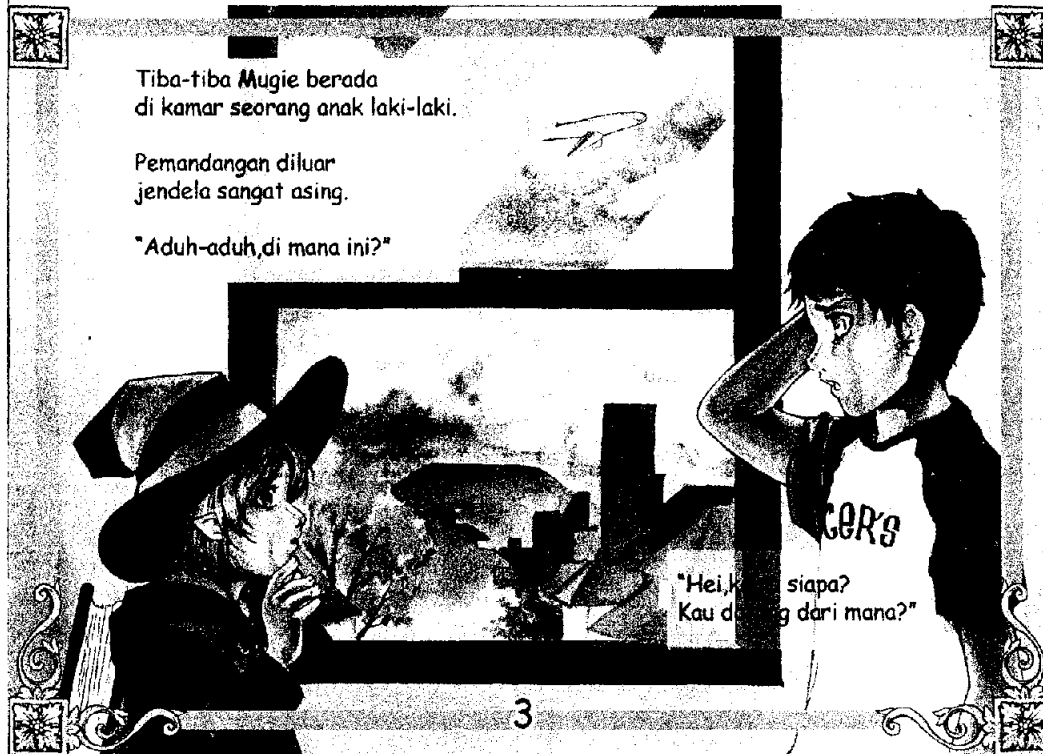


Gambar 43
Contoh Halaman *Close up*
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Jarak pandang *Close-up* digunakan untuk memperbesar adegan ketika Deri dan Mugie berpamitan, Deri digambarkan sedang mencium pipi Mugie, penulis ingin menunjukkan bahwa meskipun mereka baru berkenalan tetapi karena

kejadian yang mereka alami mereka berdua pun menjadi teman akrab dan saling menyayangi satu sama lain.

2. *Medium Close Up.*



Gambar 44
Contoh Halaman *Medium Close up*
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Halaman ini digunakan untuk memperlihatkan posisi serta jarak Mugie dan Deri yang saling berhadap-hadapan ketika berdialog.

3. *Medium Shot*.



Gambar 45
Contoh Halaman *Medium Shot*.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Pada jarak pandang *Medium Shot*, penulis ingin menerangkan posisi Mugie dan Deri dengan latar belakang yang menunjukkan suasana kamar Deri.

4. *Long Shot.*



Gambar 46
Contoh Halaman *Long Shot*.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Fungsi jarak padang *medium shot* dan *long shot* kurang lebih sama, hanya saja pada *long shot* jarak nya lebih jauh, sehingga dapat memperlihatkan suasana kamar Deri lebih luas dan lebih jelas.

5. *Very Long Shot*.



Gambar 47
Contoh Halaman *Very Long Shot*.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Jarak *Very Long Shot* juga untuk menunjukkan kejadian yang terjadi pada latar belakang, yaitu para penculik yang sedang berlari menjauh.

6. *Bird View*.



Gambar 48
Contoh Halaman *Bird View*.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Bird view atau sudut pandang mata burung juga digunakan untuk menjelaskan sudut pandang para peri bunga yang sedang terbang di atas anak-anak.

7. Frog View.



Gambar 49
Contoh Halaman *Frog View*.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Frog view atau sudut pandang katak digunakan untuk mendramatisasi adegan dimana Mugie merasa ketakutan karena ada anak yang diculik, dan Deri ingin menyelamatkan anak tersebut.

6. Halaman Teka-teki.

Selain isi cerita yang mengajarkan nilai-nilai positif, dalam cergam ini juga penulis memasukan aktivitas permainan berupa teka-teki atau *puzzle*, hal ini berguna untuk melatih dan mengembangkan kecerdasan serta kreativitas anak-anak, mereka dapat menikmati isi cerita dan pada saat yang sama mereka belajar sambil bermain.

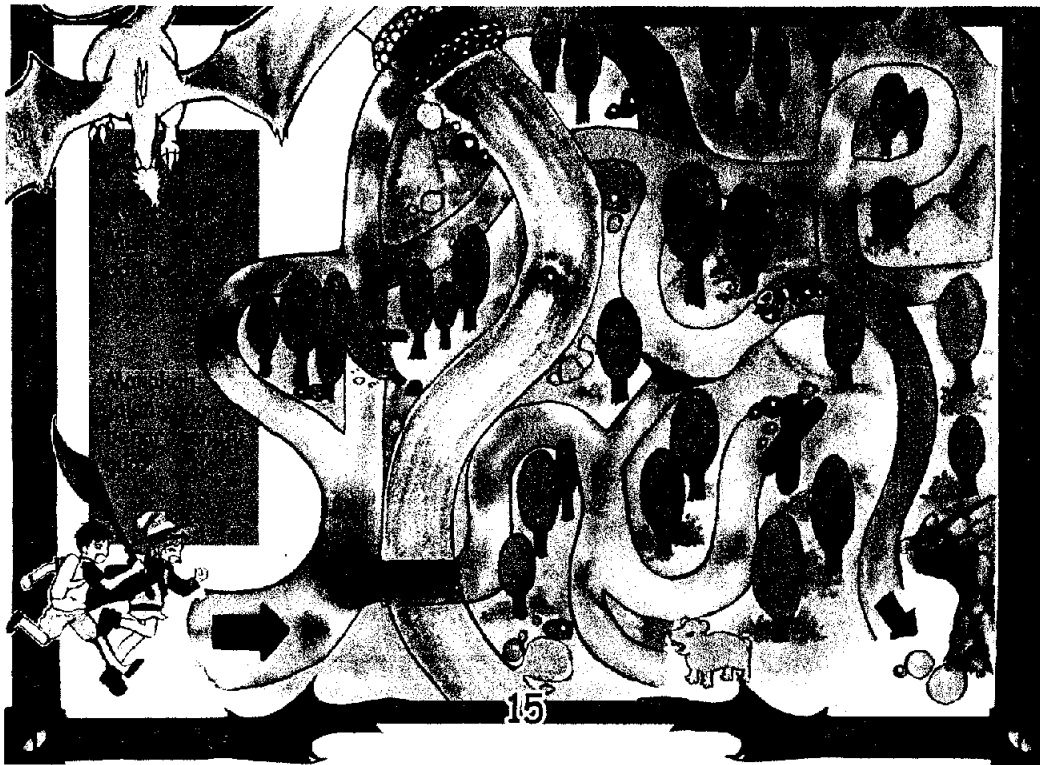
Teka-teki yang ditampilkan merupakan satu kesatuan dengan cerita, karena itu apabila anak-anak tidak dapat memecahkannya, mereka tidak akan dapat melanjutkan cerita. Hal tersebut dimaksudkan agar anak-anak merasa penasaran dan berusaha keras untuk memecahkan teka-teki, walaupun akhirnya mereka tidak sanggup maka jawaban sebenarnya terletak di halaman selanjutnya.

Teka-teki atau puzzle yang terdapat dalam cergam antara lain:



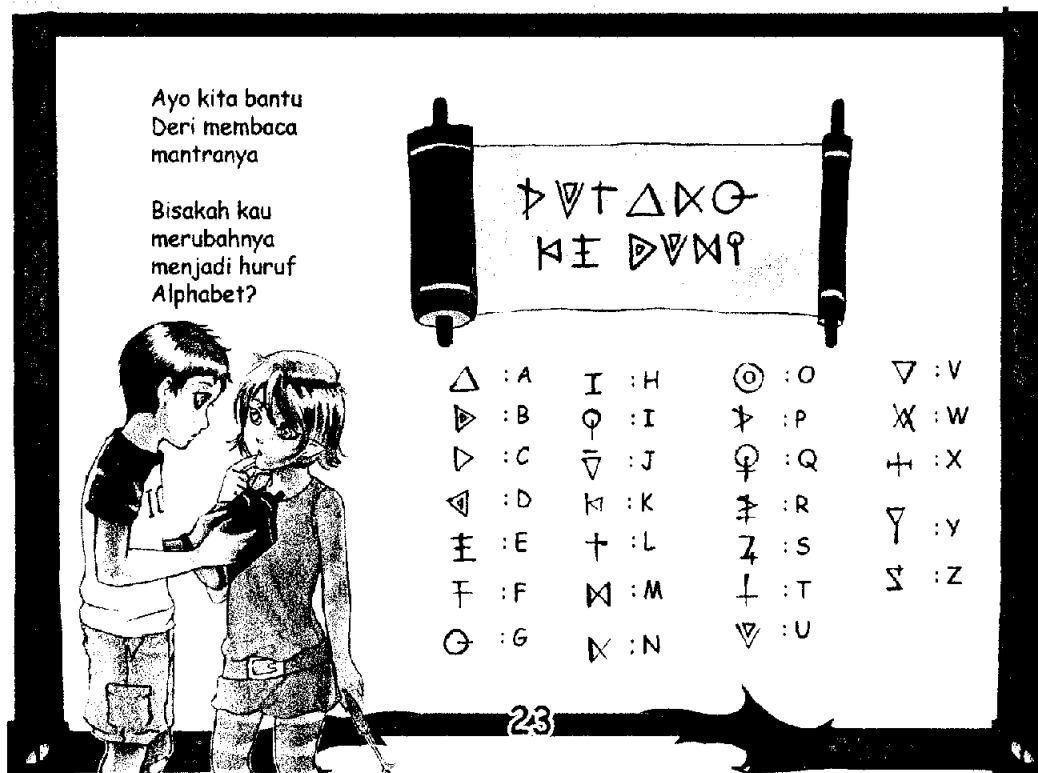
Gambar 50
Teka-teki Petualangan Deri -1.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Teka-teki ini berisi tantangan untuk menemukan di mana Sapu Mugie berada, anak-anak dilatih untuk mengembangkan kecermatan serta ketelitian dalam mengidentifikasi suatu benda dengan ciri-ciri tertentu



Gambar 51
Teka-teki Petualangan Deri -2.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Teka-teki kedua adalah sebuah tantangan yang harus dihadapi anak-anak agar Mugie dan Deri bisa selamat, karena itu teka-teki ini mempunyai unsur ketegangan yang seru dan mengasyikkan. Anak-anak dituntut untuk dapat menemukan jalan yang benar dan akhirnya bisa sampai dengan selamat menuju gua, karena bila mereka melalui jalan yang salah, bisa-bisa Mugie dan Deri dipatuk ular berbisa atau beruang ganas. Teka-teki ini melatih kecerdasan anak untuk berpikir secara logika dan pada saat yang bersamaan menggabungkannya dengan imajinasi, teka-teki ini juga melatih anak untuk teliti dalam melihat segala situasi serta memecahkan masalah di saat yang genting.



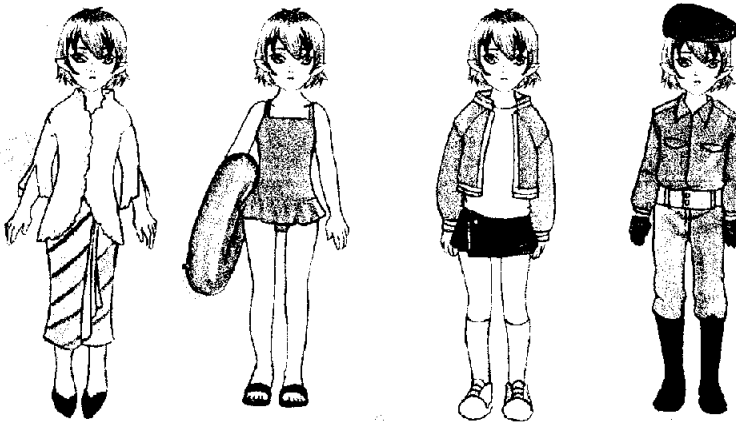
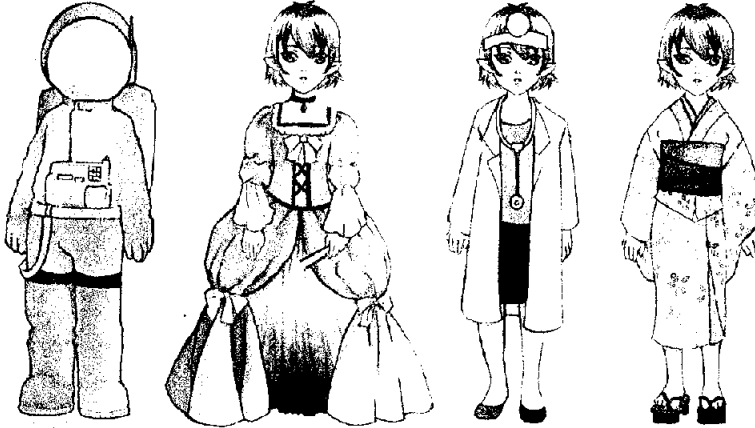
Gambar 52
Teka-teki Petualangan Deri -3.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Teka-teki terakhir pada buku Petualangan Deri adalah teka-teki yang harus dilalui oleh anak-anak agar mereka dapat membantu Deri pulang. Teka-teki ini menguji keterampilan membaca dan mengidentifikasi huruf secara cermat. Anak-anak juga diperkenalkan pada jenis huruf baru yaitu huruf kuno Dunia Sihir Magipoe.

Untuk merubah huruf ini menjadi huruf alphabet, selain ketelitian, juga dibutuhkan kesabaran dan ketekunan untuk menterjemahkannya satu-persatu. Bila anak-anak cukup kreatif, maka mereka dapat menggunakan huruf ini sebagai huruf sandi untuk bermain-main, atau juga sebagai kode rahasia dengan teman-teman sepermainan.

6

"Ganti bajumu dengan mantra, jadi kita bisa bermain di luar."
"Baiklah, tapi baju seperti apa?"
Mugie tidak tahu pakaian orang Bumi.



Bisakah kalian membantu Mugie?
Baju mana yang cocok untuk
bermain di luar?

7

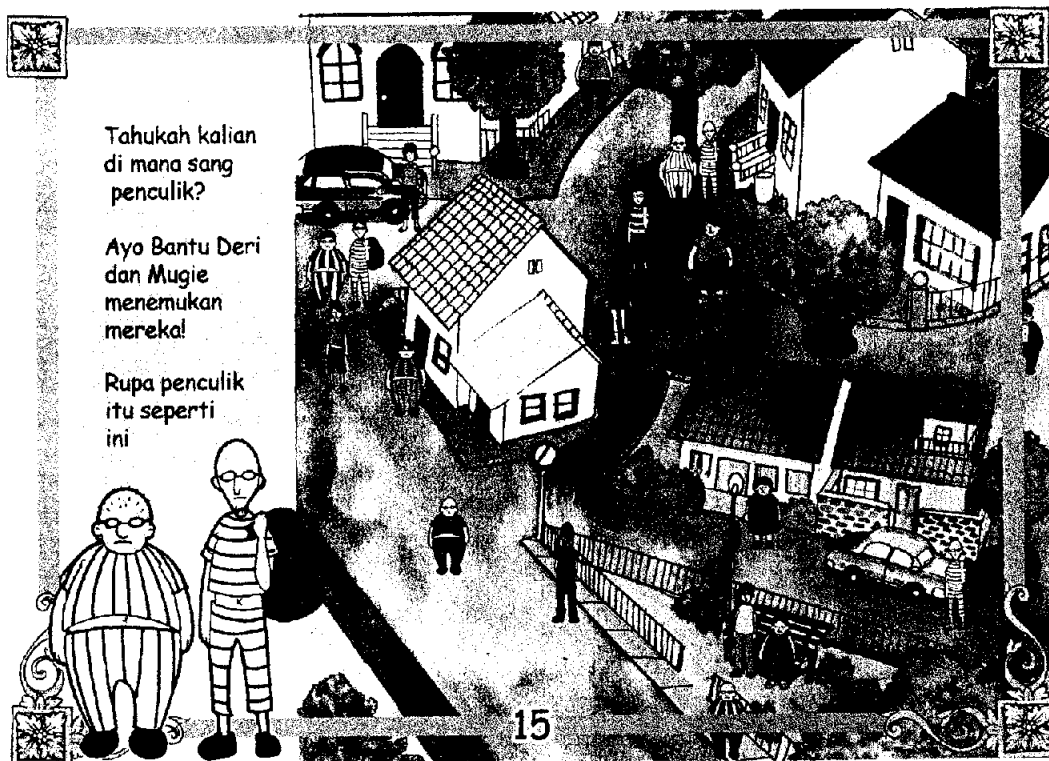
Gambar 53
Teka-teki Petualangan Mugie -1.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Teka-teki ini menarik secara visual karena pada teka-teki ini Mugie memakai kostum yang berbeda-beda, pada teka-teki ini, anak-anak harus dapat menentukan pakaian mana yang cocok untuk bermain. Mereka diajak belajar untuk mengenali berbagai jenis pakaian, dan mencocokkannya dengan situasi di mana akan digunakan. anak-anak dapat menyebutkan jenis pakaian apa sajakah yang ditampilkan oleh Mugie. Pada Teka-teki ini, Mugie memakai pakaian yang menunjukkan profesi, kebudayaan dan pakaian yang hanya dipakai pada situasi tertentu saja. Ada banyak hal yang dapat dilakukan dengan teka-teki ini dengan cara menggunakan imajinasi dan kreativitas anak-anak yang tidak terbatas.



Gambar 54
Teka-teki Petualangan Mugie -2.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Pada Teka-teki ini anak-anak diuji keterampilan berhitung dan mencari benda-benda yang tersembunyi, meskipun teka-teki ini terkesan mudah, tetapi apabila anak-anak tidak teliti, mereka bisa saja mengambil kesimpulan yang keliru.

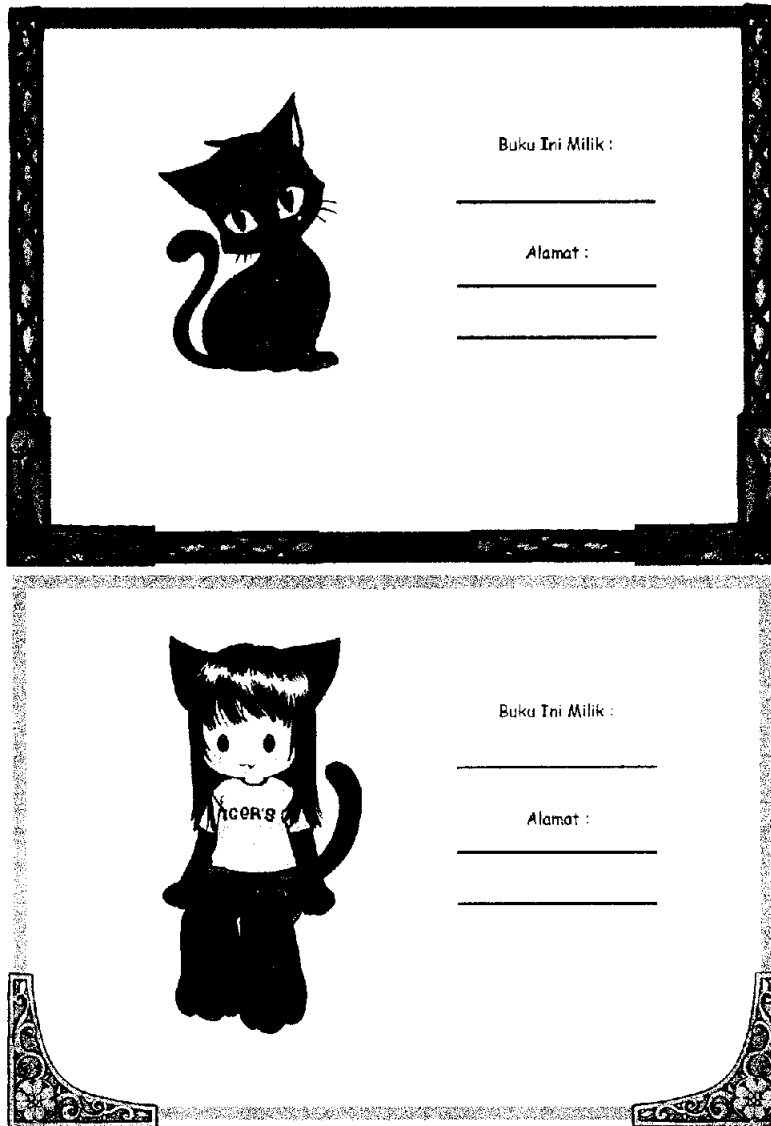


Gambar 55
Teka-teki Petualangan Mugie -3.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Teka-teki terakhir pada buku kedua, adalah teka-teki yang menguji kecermatan dan ketelitian anak-anak dalam mengidentifikasi ciri-ciri khas pada penampilan visual seseorang.

7. Halaman Pendukung.

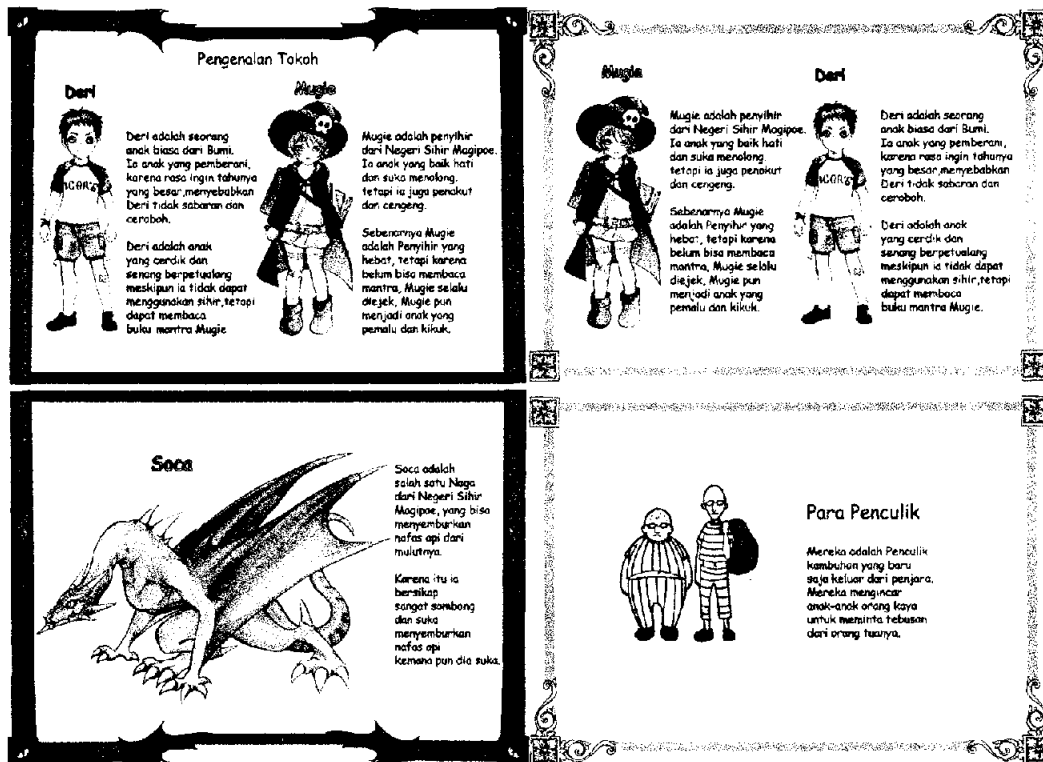
Dalam cergam terdapat halaman-halaman pendukung yang berfungsi untuk memperkuat identitas sebuah cergam , halaman pendukung tersebut antara lain



Gambar 56
Identitas Pemilik Buku.
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Halaman ini diletakkan paling awal setelah *cover* depan, pada halaman ini anak-anak pemilik buku dapat menuliskan identitasnya, sehingga tidak tertukar

dengan buku milik orang lain, atau agar tidak khawatir hilang, karena alamat pemilik juga dicantumkan.



Gambar 57
 Pengenalan Tokoh.
 Sumber : Dokumentasi Penulis.

Halaman ini bertujuan untuk menjelaskan identitas para tokoh utama yang terlibat dalam cerita.

Petunjuk bagi Orang Tua

Kreativitas adalah hal yang sangat penting bagi perkembangan psikologi anak-anak, imajinasi dan kreativitas harus diarahkan untuk merangsang kemampuan intelektualnya. Hal yang dapat dilakukan orang tua untuk membantu mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak antara lain:

1. Buku cerita bergambar ini diperuntukkan bagi anak umur 6-8 tahun.
2. Biarkan anak Anda membaca atau bacakan buku ini di hadapan anak-anak dengan penuh kasih sayang.
3. Tuntunlah anak Anda bila ia mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita.
4. Berikanlah perhatian pada perkembangan kecerdasan anak Anda dengan cara memperhatikan perkembangan kemampuan intelektualnya.
5. Biarkan anak Anda mengalami hal-hal yang mengecewakan dirinya dan jangan terlalu cepat membantunya.
6. Dukung anak Anda untuk mengatasi masalahnya dan tunjukkan empati pada apa yang dihadapinya.
7. Jangan terlalu membatasi anak Anda, biarkan ia mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.

Buku cerita bergambar ini mencoba membantu orang tua untuk mengembangkan pengetahuan intelektual dan kreativitas serta imajinasi anak-anak.

Petunjuk Bagi Orang Tua

Kreativitas adalah hal yang sangat penting bagi perkembangan psikologi anak-anak. Imajinasi dan kreativitas harus diarahkan untuk merangsang kemampuan intelektualnya, hal yang dapat dilakukan orang tua untuk membantu mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak antara lain:

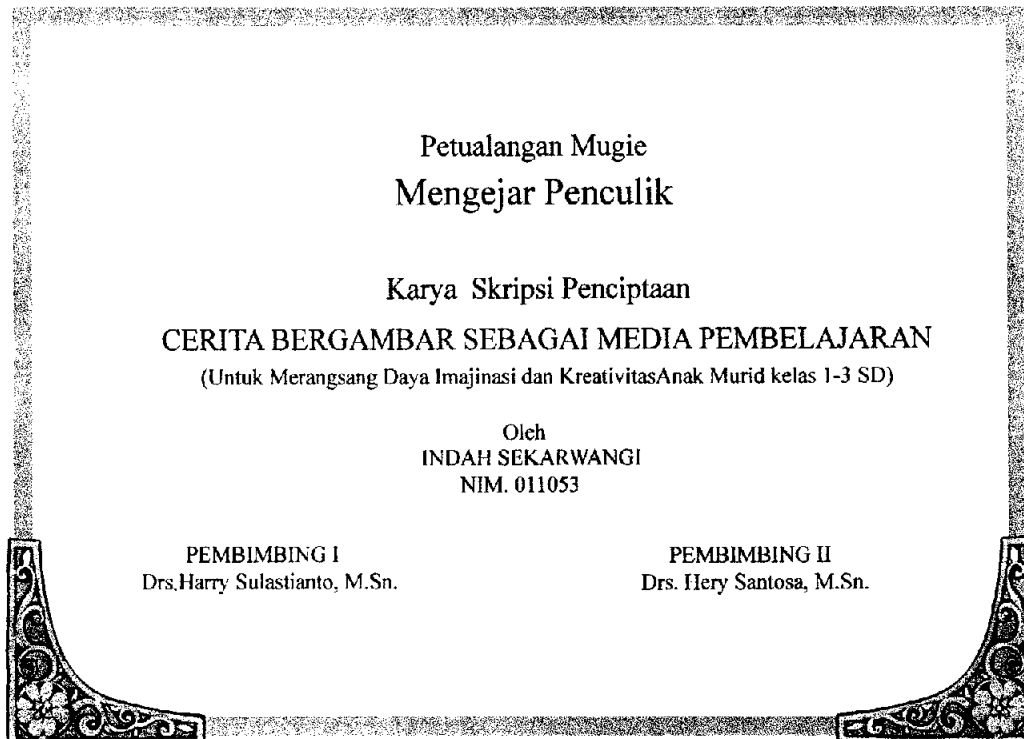
1. Buku cerita bergambar ini diperuntukkan bagi anak umur 6-8 tahun.
2. Biarkan anak Anda membaca atau bacakan buku ini di hadapan anak-anak dengan penuh kasih sayang.
3. Tuntunlah anak Anda bila ia mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita.
4. Berikanlah perhatian pada perkembangan kecerdasan anak anda dengan cara memperhatikan perkembangan kemampuan intelektualnya.
5. Biarkan anak Anda mengalami hal-hal yang mengecewakan dirinya dan jangan terlalu cepat membantunya.
6. Dukung anak Anda untuk mengatasi masalahnya dan tunjukkan empati pada apa yang dihadapinya.
7. Jangan terlalu membatasi anak Anda, biarkan ia mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.

Buku cerita bergambar ini mencoba membantu orang tua untuk mengembangkan pengetahuan intelektual dan kreativitas serta imajinasi anak-anak.

Gambar 58
Petunjuk orang tua
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Petunjuk Orang Tua bertujuan agar orang tua dapat membaca cergam bersama-sama dengan anak-anak sebagai bentuk kewajiban untuk mengawasi dan

membimbing mereka. Dalam hal ini anak-anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas, karena itu apabila tidak diarahkan, bisa jadi hal yang positif berubah menjadi hal yang negatif, dan adalah tugas orang tua untuk mencegah agar hal tersebut tidak terjadi



Gambar 59
Credits
Sumber : Dokumentasi Penulis.

Credits adalah keterangan siapa saja yang terlibat dalam pembuatan cergam, pada halaman ini dicantumkan juga tujuan pembuatan cergam, yaitu untuk Skripsi Penciptaan.

