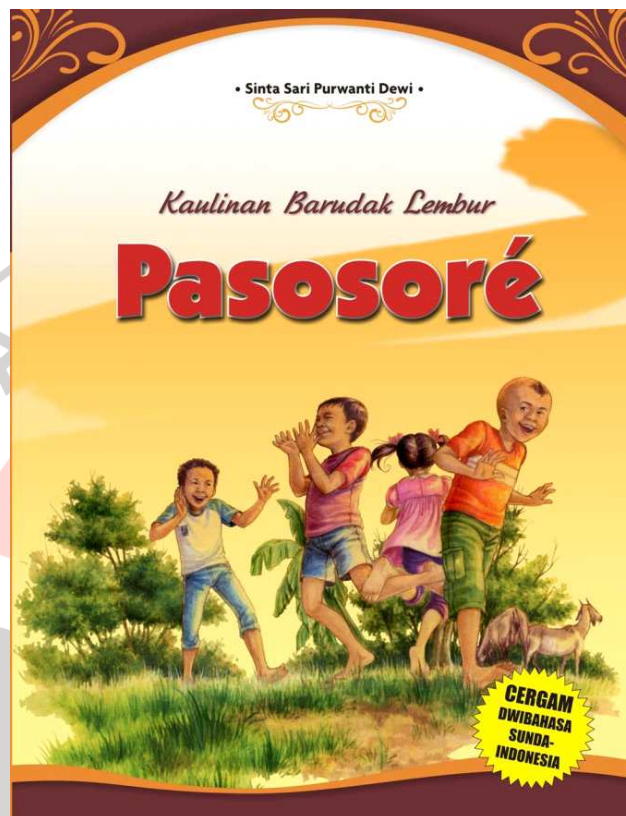


4. Sampul (Cover) Cerita Bergambar PASOSORÉ

a. Sampul (Cover) Depan



Gambar 3.30
Sampul Depan Buku Cerita Bergambar PASOSORÉ
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Sampul cerita bergambar berjudul PASOSORÉ dengan subjudul Kaulinan Barudak Lembur, judul utama buku dicetak dalam tulisan berukuran besar sebagai *point interest* pada tampilan sampul buku cerita bergambar ini. Dan diberi warna merah agar mampu menarik mata konsumen sebagai penikmatnya, sehingga mau membaca buku cerita bergambar ini. Pemberian warna merah tersebut difilosofikan pada kata PASOSORÉ itu sendiri, yang berarti penunjuk waktu kegiatan di sore hari dengan warna langit yang merona kemerah-merahan. Warna

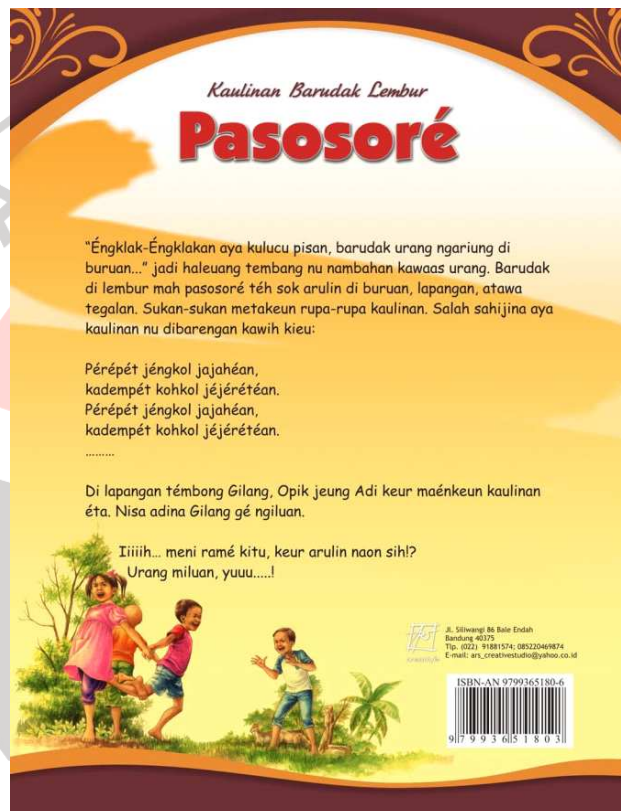
ini merupakan warna terkuat dan paling menarik perhatian juga bersifat agresif. Huruf yang digunakan '*Kabel Ult Bt*' dengan ukuran 99 pt, hurufnya sederhana namun tetap terasa elegan, walau tanpa serif di buat tebal (*bold*) dan bertumpuk dua dengan menggunakan bayangan (*shadow*) agar hurufnya nampak seperti menonjol.

Subjudul diberi warna merah tanah, sebagai pelengkap dari judul sekaligus sebagai keterangan penjas isi buku ini. Tujuan pemberian warna merah tanah yaitu untuk menyesuaikan dengan warna profil gambar yang didominasi warna merah tanah, sekaligus agar warna huruf tersebut tidak saling beradu dengan judul utama buku. Huruf yang digunakan adalah '*Jikharev*' dengan gaya huruf nampak seperti tulisan tangan berukuran 29 pt, penulisannya menggunakan bayangan (*shadow*) juga namun hurufnya tidak bertumpuk dua. Identitas penulis ditulis dalam huruf '*Agenda*' warna hitam dengan ukuran 14 pt, disertai ornament berwarna jingga untuk menyelaraskan dengan ornament yang menghias di pinggiran sampul buku cerita bergambar ini. Warna hitam merupakan warna yang selalu cocok bila dipadu-padankan dengan warna lainnya.

Ilustrasi pada sampul (*cover*) diambil dari ilustrasi isi pada halaman 21 yang dibalik posisinya. Ilustrasi ini diangkat sebagai sampul buku disebabkan adegan pada gambarnya mampu mendukung dan menjelaskan cerita di dalam buku tersebut, dengan posisi sudut pandang mata kataknya menyebabkan ilustrasi tersebut berkesan dramatis, menegangkan dan menarik dengan latar belakang kuning - jingga. Sebuah warna panas yang dalam bahasa Sunda disebut warna

gedang asak, dalam bentuk jejak sapuan kuas yang lembut. Untuk menampilkan keadaan petang, di mana Matahari sudah berada di ufuk barat.

b. Sampul (*Cover*) Belakang

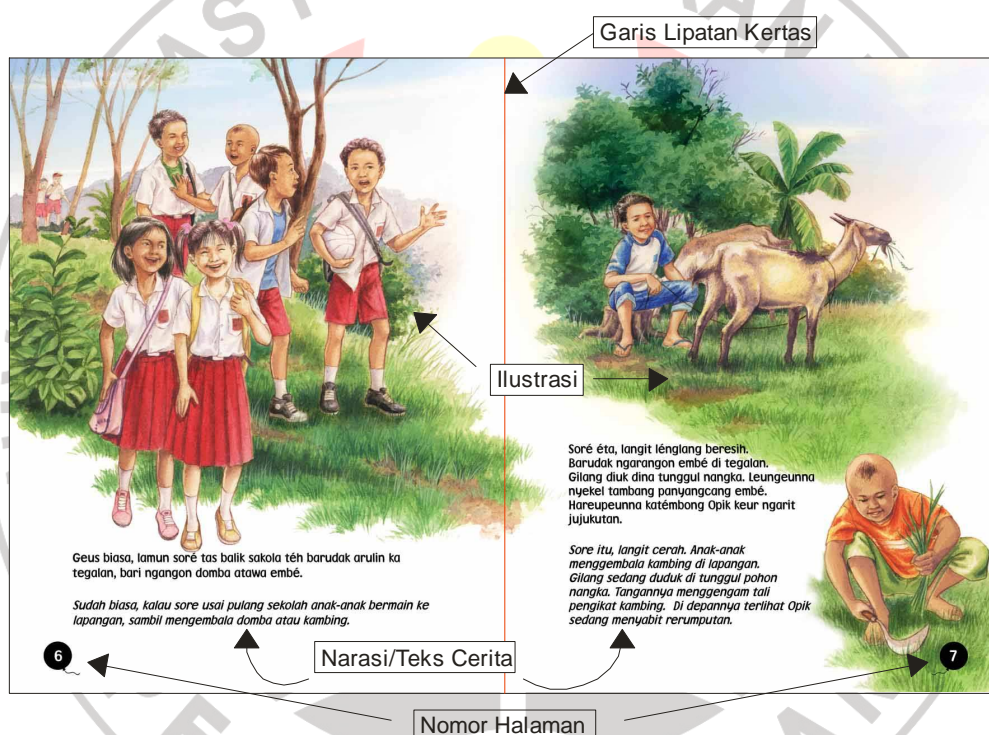


Gambar 3.31
Sampul Belakang Buku Cerita Bergambar PASOSORÉ
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Latar belakang (*background*) dari sampul (*cover*) belakang merupakan repetisi dari sampul depan, namun dalam posisi terbalik. Hal ini dilakukan untuk memberikan harmoni yang sama antara sampul (*cover*) depan dan belakang, sehingga terjadi kesinambungan yang saling melengkapi dan mendukung. Menggunakan adegan ilustrasi yang bertema sama dengan sampul (*cover*) depan

tetapi berbeda posisi pengambilan adegannya. Judul cerita kembali ditampilkan, namun dalam ukuran lebih kecil yang diikuti narasi/teks pengantar buku sampul (*cover*) belakang tersebut sekaligus pengiklan untuk meyakinkan konsumen dalam membeli buku ini, font yang digunakan ‘*Comic Sans*’ dengan ukuran 7 pt.

5. Isi Cerita Bergambar ‘PASOSORE’



Gambar 3.32
Tampilan Penempatan Ilustrasi dan Teks
pada Halaman Cerita Bergambar PASOSORÉ
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis membuat mendisain layout halaman cerita bergambar dengan memandang tampilannya dalam satu *spread* (dua halaman yang disatukan). Hal ini bertujuan untuk memudahkan melihat keseimbangan komposisi tampilan visual dalam suatu halaman, karena dari halaman satu ke halaman berikutnya

merupakan suatu bagian cerita berkesinambungan, bukan sebuah cerita yang berpisah-pisah/ berbeda cerita.

Ilustrasi bersifat berdiri sendiri, bukan berupa ilustrasi full halaman dengan penempatan *random*. Oleh sebab itu setiap halaman memiliki batas margin masing-masing. Selain dikarenakan tidak menggunakan *banner* atau *frame* khusus, juga untuk menghindari keadaan teks terpotong atau terlipat.

Penempatan naskah ditempatkan secara bersusun, mengikuti urutan ilustrasi. Selain untuk memudahkan membaca juga karena naskah dibuat *dwibahasa*. Naskah dibuat dua warna untuk membedakan antara bahasa Sunda dan bahasa Indonesia. Sekaligus untuk memudahkan anak belajar bahasa Sunda dengan mudah. Terjemahannya pun dapat langsung dilihat di bawahnya.

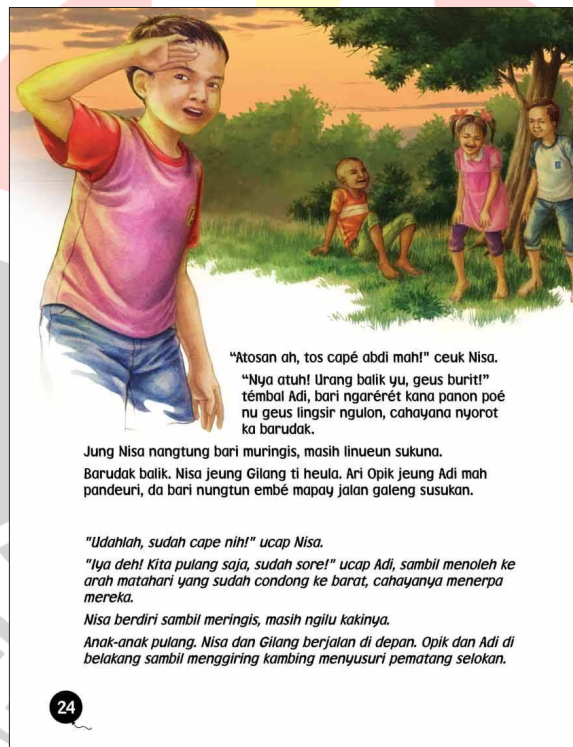
Penomoran halaman berada di sisi kanan dan kiri halaman *spread*, disebabkan buku dibuka secara horizontal. Huruf yang digunakan pada nomor memakai jenis huruf yang sama dengan yang dipakai pada narasi/teks cerita yaitu '*Disney Simpel*', agar terjadinya keseragaman di antara keduanya. Penomoran ini ditempatkan di atas bulatan hitam berbentuk balon yang bertali, bentuk ini difilosofikan dari istilah "dunia anak dunia bermain" yang penulis simbolkan dalam gambar balon bertali.

Untuk menghindari gambar terpotong di tengah, maka lembaran halaman berupa lipatan yang saling direkatkan ke halaman *spread* berikutnya. Sehingga tidak terjadi pemotongan punggung buku saat penjilidan.

Selain komposisi pada halaman, penulis juga menerapkan sudut dan jarak

pandang yang berbeda-beda, seperti yang di atas diterapkan pada teknik fotografi dan film. Hal ini bertujuan agar ilustrasi tidak terlihat monoton/membosankan bagi mata pembacanya, terlebih lagi karena cerita bergambar untuk anak-anak didominasi dengan ilustrasi. Sudut dan jarak pandang tersebut antara lain:

- a. Fokus Setengah (*Mid Shot*) dengan Sudut Pandang Sejajar dengan Mata (*Eye Level*)



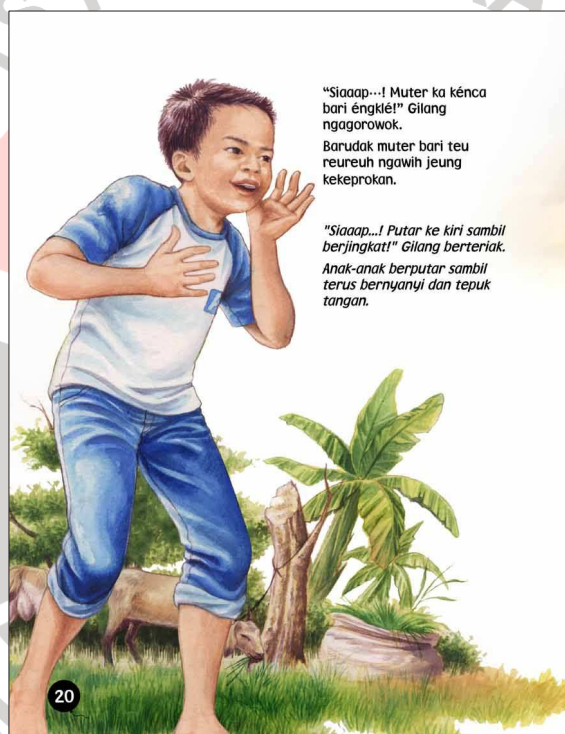
Gambar 3.33

Ilustrasi *Mid Shot* dengan Sudut Pandang *Eye Level*
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga pinggang. Fungsinya memperlihatkan sosok objek secara lebih jelas. Posisi *Mid Shot* pada adegan Adi bertujuan sebagai point interest atau fokus perhatian sudut tertentu dari sebuah

ilustrasi atau halaman. Digambarkan dalam keadaan mengangkat tangan sambil didekatkan ke alis, karena sedang melihat Matahari sambil menahan silaunya sinar sore.

- b. Fokus Keseluruhan (*Full Shot*) dengan Sudut Pandang Mata Katak (*Frog eye,s View*)



Gambar 3.34
Ilustrasi *Full Shot* dengan Sudut Pandang *Frog eye's View*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pengambilan gambar penuh objek dari kepala hingga kaki, dengan sudut pandang dari bawah (*Frog eye,s View*). Penerapan tampilan dalam posisi ini bertujuan untuk membedakan jarak antara objek utama yang sedang berdialog dengan ilustrasi interaksi di belakangnya.

c. Fokus Jarak Jauh (*Long Shot*) dengan Sudut Pandang Mata Burung (*Bird eye's View*)

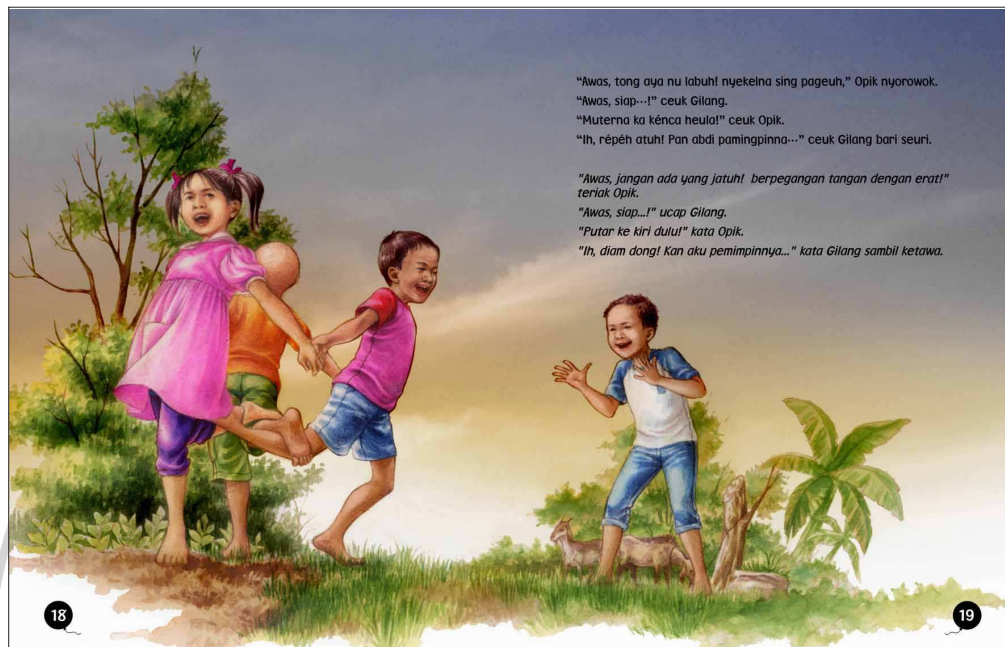


Gambar 3.35

Ilustrasi *Long Shot* dengan Sudut Pandang *Bird eye's View*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tampilan fokus gambar jarak jauh (*Long Shot*), pengambilan gambar dilakukan dari atas dengan ketinggian tertentu, sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak dibawahnya nampak seperti kecil. Halaman ini digunakan untuk menerangkan gerakan-gerakan juga posisi lipatan kaki yang saling berkait satu sama lain, saat anak-anak di dalam cerita memulai permainan *pérépét jéngkol* ini.

- d. Fokus Keseluruhan (*Full Shot*) dengan Sudut Pandang Mata Katak (*Frog eye's View*) dalam Tampilan Gambar Bidang Penuh (*Full View*)

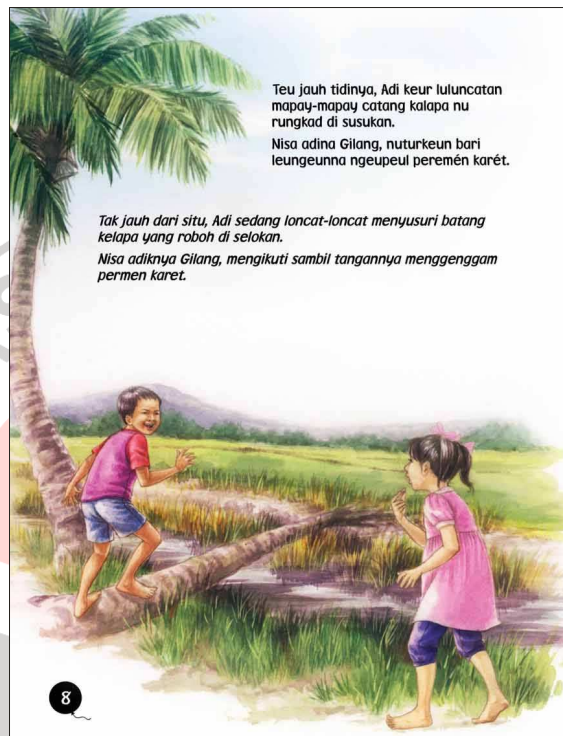


Gambar 3.36
 Tampilan Ilustrasi *Full View* dengan *Full Shot*
 dan Sudut Pandang *Frog eye's View*
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pengambilan objek gambar dari kepala hingga kaki dengan sudut pandang gambar ini diambil sejajar dengan permukaan tempat objek berdiri, seolah-olah memperlihatkan objek menjadi sangat besar. Fungsinya memperlihatkan objek beserta lingkungannya, sekaligus untuk membuat gambar menjadi dramatis dan gambar gerakan permainan ini terlihat lebih jelas.

Halaman ini digunakan untuk memperlihatkan keceriaan anak-anak saat memainkan permainan perepet jengkol di lapangan rumput yang cukup luas. Ilustrasi ini memakan tampilan dua halaman penuh yang disatukan (*spread*).

- e. Fokus Jarak Jauh (*Long Shot*) dengan Sudut Pandang Sejajar dengan Mata (*Eye Level*)

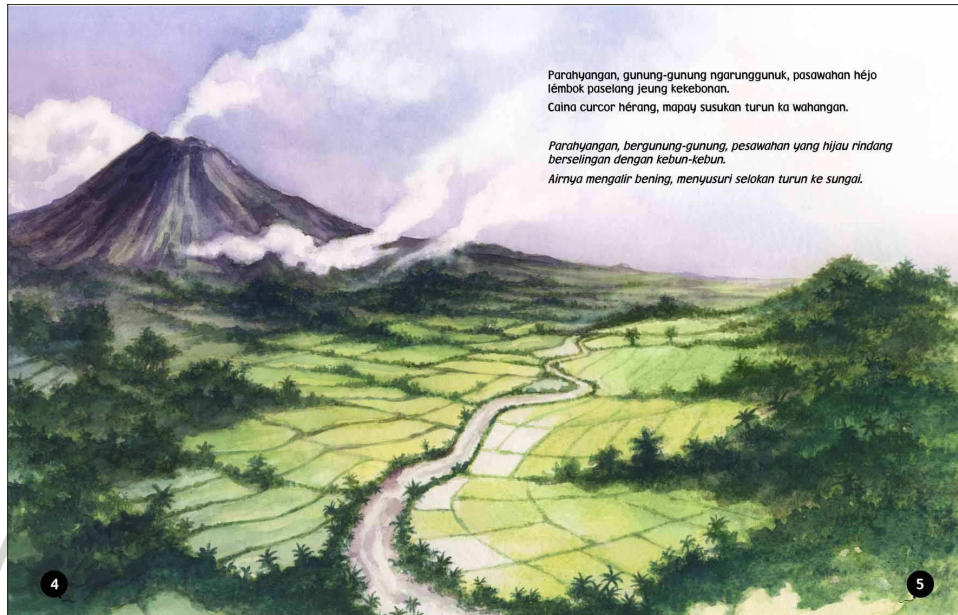


Gambar 3.37
Ilustrasi *Long Shot* dengan Sudut Pandang *Eye Level*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pengambilan gambar lebih luas dari pada *full shot* dengan pengambilan sudut pandang sejajar dengan mata pengamat. Fungsinya menunjukkan objek dengan latar belakangnya, sehingga terlihat secara gamblang keadaan pohon runtuh yang dinaiki oleh Adi, lewat perbandingan badan tokoh, batang pohon, dan lingkungannya.

Di pedesaan sudah menjadi hal biasa bila masyarakatnya memanfaatkan pohon kelapa rubuh sebagai penghubung jalan yang melewati parit atau sungai. Hal tersebut penulis gambarkan pada cerita bergambar ini di halaman 8.

f. Fokus Jarak Sangat Jauh (*Extreme Long Shoot*)



Gambar 3.38
Ilustrasi dengan Fokus Pengambilan
Gambar *Extreme Long Shot*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pengambilan gambar melebihi *long shoot*, untuk menampilkan lingkungan secara utuh. Halaman ini digunakan untuk memperlihatkan dan menjelaskan keadaan lingkungan pesawahan di pedesaan yang disebutkan dalam narasi cerita, di mana di sini menampilkan hamparan tanah yang hijau menghampar dengan pesawahan dan kebun-kebun yang menggambarkan keadaan tatar Sunda yang subur, karena lapisan atas tanahnya merupakan sisa letusan lava gunung yang meletus.

Digambarkan gunung berasap, karena beberapa gunung di tatar sunda merupakan gunung aktif, sehingga mengeluarkan asap mengepul di atasnya. Di kaki gunungnya digambarkan pula asap dari sisa pembakaran seperti api unggun.

g. Sudut Pandang Mata Burung (*Bird eye's View*)



Gambar 3.39
 Ilustrasi dengan Sudut Pandang *Bird eye's View*
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Bird eye's view atau sudut pandang mata burung ini merupakan sudut pandang yang dilihat dari atas. Bertujuan untuk lebih memperlihatkan adegan saat Nisa membagikan makanannya kepada kakak dan teman-temannya.

Gambar ini dibuat gamblang bertujuan agar anak-anak yang membaca buku ini dapat tertarik atau pun terpacu untuk meniru perbuatan yang dilakukan oleh tokoh Nisa, sebagai wujud pribadi anak yang senang berbagi akan benda/makanan lebih miliknya.

h. Sudut Pandang Mata Katak (*Frog eye's View*)



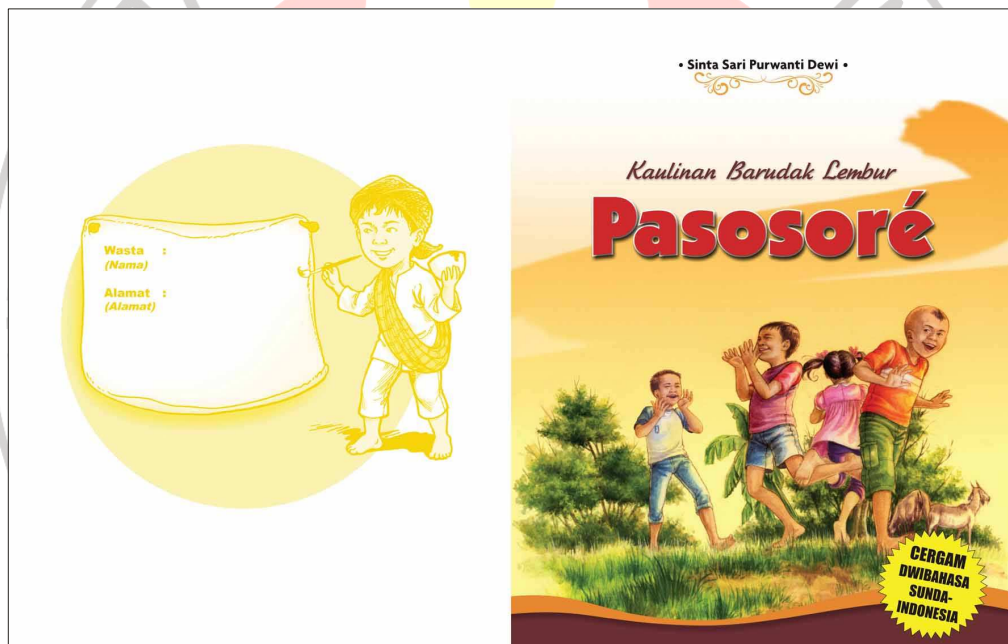
Gambar 3.40
Ilustrasi Dengan Sudut Pandang *Frog eye,s View*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Sudut pandang dari bawah ini bertujuan untuk mendramatisasi keadaan saat anak-anak bermain *pérépét jéngkol*, dengan kaki yang saling berkait dan berjingkat-jingkat gerak memutar ke kanan atau ke kiri. Anak-anak terus berjingkat-jingkat sambil bertepuk tangan dan bernyanyi khas permainan ini.

6. Halaman Pendukung

Dalam cerita bergambar terdapat halaman-halaman pendukung yang berfungsi untuk memperkuat identitas sebuah buku cerita bergambar. Halaman pendukung tersebut diantaranya halaman pemilik buku, jilid dalam, kolofon dan *credits* keterangan buku.

a. Halaman Kepemilikan Buku



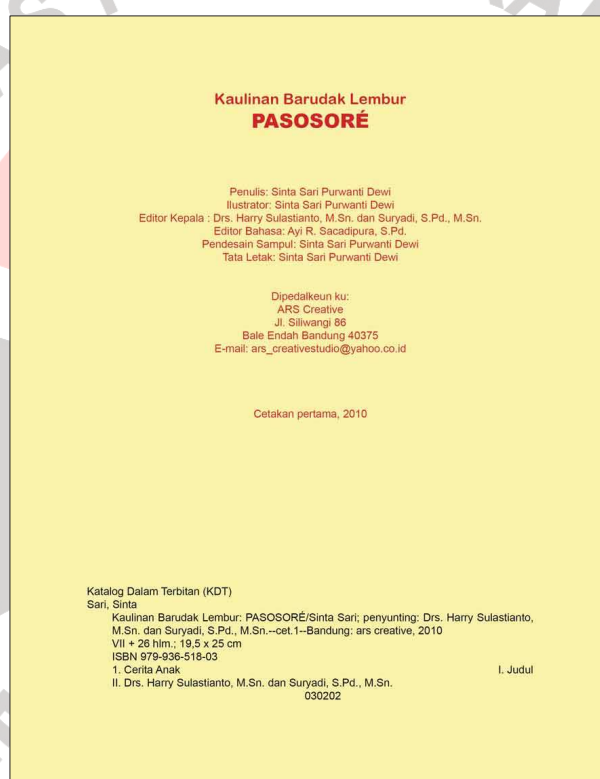
Gambar 3.41
Kiri Ilustrasi Halaman Kepemilikan Buku
dan Kanan Sampul Dalam Buku Cerita Bergambar PASOSORÉ
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Halaman pemilik buku ditempatkan setelah sampul luar buku, halaman ini memuat kolom untuk diisi oleh anak sebagai keterangan kepemilikan buku, sehingga buku mereka tidak tertukar dengan buku milik orang lain.

b. Sampul (*Cover*) Dalam

Setelah halaman kepemilikan buku ditempatkan halaman yang berisi sampul dalam buku, tampilannya dibuat agak berbeda dan sederhana, sebagai keterangan judul buku di bagian dalam.

c. Kolofon

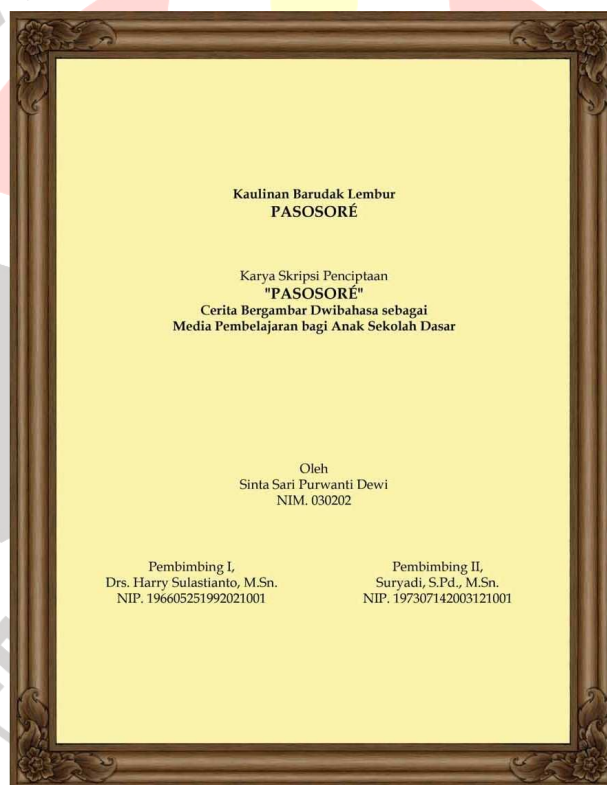


Gambar 3.42
 Kolofon
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Kolofon merupakan halaman yang menjelaskan identitas buku, isinya membahas nama penulis dan personil-personil yang ikut membantu terciptanya buku cerita bergambar ini., hingga catatan kapan buku ini dicetak.

d. Keterangan Buku (*Credits Book*)

Credits Book merupakan keterangan siapa saja yang terlibat dalam penyelesaian buku cerita bergambar sebagai karya skripsi penciptaan ini. Pada dasarnya *credits book* ini sama dengan kolofon, namun penulis mencantumkannya sebagai halaman keterangan tambahan yang menjelaskan bahwa buku ini merupakan karya skripsi penciptaan. Penulis sajikan dengan *frame* pigura bermotif ukiran agak terlihat menarik.



Gambar 3.43
Credits Book
(Sumber: Dokumentasi Penulis)