

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tata Krama

Tata krama adalah kebiasaan. Kebiasaan ini merupakan tata cara yang lahir dalam hubungan antar manusia. Kebiasaan ini muncul karena adanya aksi dan reaksi dalam pergaulan. Sebagai contoh, kalau orang Indonesia setuju dengan apa yang dikemukakan ia akan mengangguk-anggukan kepalanya. Sebaliknya di negeri lain ada yang menyatakan setuju dengan menggeleng-gelengkan kepalanya.

2.1.1 Jenis-jenis Tata Krama

Tata krama merupakan sikap dan kata-kata yang selalu digadang-gadangkan di antara masyarakat Indonesia. Tata krama merupakan hal terpenting, terutamanya karena Indonesia memiliki budaya yang kental dan peraturan tidak tertulis yang sangat bagus.

Berikut ini macam-macam tata krama yang bisa dikenali, diantaranya adalah :

a. Tata Krama Berbicara

Banyak yang mengatakan bahwa seseorang dinilai berpendidikan atau tidak dari tata krama berbicaranya. Bukan berarti yang banyak basa-basi menjadi orang yang berpendidikan, namun mereka yang tahu bagaimana berbicara di tempat yang tepat dengan kondisi yang tepat bisa merupakan tata krama berbicara yang benar. Sulit memang, namun jika anda memiliki kebiasaan buruk sebaiknya cepat diubah.

b. Tata Krama Makan

Selanjutnya ada tata krama makan, dimana anda pernah menemukan seseorang yang mungkin makan dengan sembarangan, bersendawa, kentut atau sebagainya yang membuat orang lain tidak nyaman atau bahkan merasa tidak nafsu makan ? adanya tata krama tak lain karena ingin membuat semua orang

yang makan bersama merasa nyaman, bukan karena terlihat anggun dan juga cantik.

Tata krama makan setiap budaya memang berbeda, ada yang harus bersuara ada juga yang tidak boleh bersuara ketika makan. Semua ada maknanya, namun di Indonesia yang tidak bersuara dan tenang ketika makan dianggap sebagai kesopanan yang paling bagus.

c. Tata Krama Bertamu

Ketika bermain atau bertamu ke rumah orang lain tentu anda harus mengutamakan kesopanan. Sebagai orang lain yang mampir atau datang kita harus menunjukkan rasa terima kasih sebagai tamu karena telah disambut dan diperlakukan dengan baik. Tamu memang raja, namun kita juga harus sadar bahwasannya tamu memang merepotkan.

d. Tata Krama Penampilan

Tata krama penampilan, apa yang dimaksud tata krama penampilan. Yaitu, penampilan yang sesuai dengan kebutuhan dan acara. Misalnya anda tidak mungkin mengenakan gaun di acara formal kenegaraan dan sejenisnya. Tata krama menunjukkan kesiapan dan kesesuaian kita berpenampilan dalam sebuah acara, bukan berarti harus selalu tertutup dari ujung kaki ke ujung kepala. Tata krama penampilan berarti menjaga penampilan agar tetap bagus untuk dilihat namun tidak terlalu terbuka.

e. Tata Krama Pergaulan

Bergaul merupakan cara manusia untuk bisa dekat dan bersosialisasi dengan teman dan sekitarnya, faktanya ketika anda bergaul seringkali muncul masalah. karena tidak menghargai atau karena sulit untuk dihargai. adanya tata krama pergaulan akan membantu menjadi Cara Menghilangkan Sifat Egois dalam diri seseorang ketika bergaul.

f. Tata Krama pada yang Berbeda Usia

Tata krama pada berbeda usia mungkin sering dibicarakan sebagai senioritas. Padahal sebenarnya bukan senioritas, menghargai dan menghormati sangatlah penting. Dimana usia muda menghormati yang lebih tua namun yang lebih tua juga menghargai yang lebih muda, dan itulah tata krama dengan orang yang berbeda usia.

g. Tata Krama Bekerja

Saat anda bekerja maka anda akan bertemu dengan berbagai orang, Macam-Macam Sifat Manusia yang bisa jadi cocok dengan anda atau justru kontra dengan anda. Namun apapun sifatnya sudah tentu anda harus bisa bersikap baik dan menerapkan tata krama atau sopan santun di pekerjaan.

h. Tata Krama Siswa

Sebagai pelajar tentu tidak sembarangan dalam bersikap, dimana sekolah sudah dianggap sebagai tempat yang harus dimanfaatkan untuk mendapatkan pelajaran tata krama yang tepat pada siswa. Jangan sampai, sekolah tidak mengajarkan moral yang seharusnya dan menyebabkan siswa tidak taat pada sopan santun yang seharusnya siswa lakukan.

i. Tata Krama Pendidik

Tata krama pendidik sangatlah penting, dimana pendidik dianggap sebagai sosok yang paling dihormati atau ditiru oleh banyak orang. Manfaat Mempelajari Psikologi Pendidikan salah satunya bisa membantu anda untuk tahu bagaimana bersikap sebagai seorang pendidik.

j. Tata Krama Meminta Bantuan

Seringkali banyak orang yang meminta tolong namun tidak memberikan kata terima kasih atau tolong. Padahal hal tersebut adalah tata krama mendasar dalam hal meminta bantuan, karena dari situ orang yang menolong anda akan merasa dihargai dan dibutuhkan.

k. Tata Krama Bicara Depan Umum

Seringkali ketika berbicara di depan orang lain anda merasa gugup dan melakukan kesalahan, hal ini masih ditoleransi karena setiap manusia bisa saja melakukan kesalahan. Namun bagaimana dengan tata krama bicara di tempat umum, tentu yang tidak menyinggung atau membawa suatu kaum atau kelompok dan menghargai. Kemudian jangan lupa untuk menjaga cara serta kata yang anda bicarakan.

1. Tata Krama Lainnya

Tata krama lainnya yang bisa anda terapkan di kehidupan sehari-hari seperti halnya ketika menelpon, memohon izin dan hal lainnya yang sebenarnya tidak kita sadari membutuhkan sopan santun namun sebenarnya penting.

Tata krama atau adat sopan santun atau yang biasa disebut etiket telah menjadi bahan dalam hidup kita, ia telah menjadi persyaratan dalam hidup sehari-hari, malahan menjadi meningkat dan sangat berperan untuk memudahkan manusia diterima di masyarakatnya. Pada waktu anda masih kanak-kanak, secara tidak sadar orang tua anda telah melatih anda agar menerima pemberian orang dengan tangan kanan, lalu mengucapkan terima kasih.

Tata krama adalah kebiasaan. Kebiasaan ini merupakan tata cara yang lahir dalam hubungan antar manusia. Kebiasaan ini muncul karena adanya aksi dan reaksi dalam pergaulan. Sebagai contoh, kalau orang Indonesia setuju dengan apa yang dikemukakan ia akan mengangguk-anggukan kepalanya. Sebaliknya di negeri lain ada yang menyatakan setuju dengan menggeleng-gelengkan kepalanya.

2.2 Tegur Sapa

Tegur sapa adalah salah satu kebiasaan baik yang mulai pudar di kalangan kita belakangan ini. Dengan adanya gadget yang memudahkan segala macam aktivitas kita, kadang membuat kita enggan lepas dari benda itu sehingga sampai lupa dengan keadaan sekitar kita, bahkan sampai malas menyapa orang di sebelah kita.

2.3 Bahasa Sunda

Bahasa Sunda adalah sebuah bahasa dari cabang Melayu-Polinesia dalam rumpun bahasa Austronesia. Bahasa ini dituturkan oleh setidaknya 42 juta orang

dan merupakan bahasa Ibu dengan penutur terbanyak kedua di Indonesia setelah Bahasa Jawa. Bahasa Sunda dituturkan di hampir seluruh provinsi Jawa Barat dan Banten, serta wilayah barat Jawa Tengah mulai dari Kali Brebes (Sungai Cipamali) di wilayah Kabupaten Brebes dan Kali Serayu (Sungai Ciserayu) di Kabupaten Cilacap, di sebagian kawasan Jakarta, serta di seluruh provinsi di Indonesia dan luar negeri yang menjadi daerah urbanisasi Suku Sunda.

2.3.1 Basa Sunda anu Bener tur Merenah

Basa Sunda anu Bener tur Merenah Pancén utama basa téh pikeun alat komunikasi. Ari komunikasi basa dina enas-enasna mah nepikeun amanat ka nu lian maké basa. Ngarah amanat téa nepina ka pamiarsa luyu jeung pamaksudan panyatur sarta teu matak pasalia paham, enggoning maké basa Sunda kudu bener tur merenah. Basa anu benernya éta basa nu dipakéna kukuh kana aturan atawa kaédah basa. Ari basa anu merenahnya éta basa anu keuna larapna atawa luyu kana kontéks situasi makéna. Ku kituna, basa Sunda nu bener tur merenah kudu nyoko kana (1) undak-usuk basa, (2) saha nu maké basa jeung nu dicaritakeun, (3) adegan basa (galur omongan), (4) kasang tukang tempat, waktu, jeung suasana, (5) alat nu digunakeun, (6) rasa, nada, jeung ragam basa, sarta (7) amanat jeung tujuan omongan.

2.4 Komik

Komik merupakan media komunikasi yang populer, sebagai bentuk dari kebudayaan populer (pop culture). Istilah populer mengacu pada fakta bahwa komik sebagai produk yang beredar massal, mudah dimengerti dan diterima segala lapisan masyarakat dan karena sifatnya yang diproduksi massal, tentu jauh lebih murah dibandingkan karya seni lain yang bersifat eksklusif seperti lukisan, patung dan sebagainya. Kepopuleran inilah yang membuat komik diterima di segala lapisan masyarakat (Ajidarma 2011: 25). Oleh karena itu, penulis menggunakan media komik sebagai sarana pendidikan karakter bagi anak.

Komik juga dapat digunakan sebagai media berkomunikasi karena dalam komik terdapat sebuah pesan (cerita) yang harus disampaikan kepada pembaca agar memperoleh pemahaman akan suatu hal. Pesan yang disampaikan melalui perpaduan gambar dan tulisan dalam panel. Dibanding media komunikasi yang

lain, pesan yang ada dalam komik lebih mudah dimengerti pembaca karena disampaikan dengan media gambar sebagai ilustrasi yang diikuti teks (tulisan) sebagai penjelas. Selain itu, pesan yang dibawa media komik berdurasi lebih panjang / banyak dibanding karya seni lain karena dalam komik terdapat banyak panel yang berisikan gambar dan teks yang mengandung pesan. Penggunaan gambar dalam komik berfungsi sebagai penarik perhatian bagi anak-anak, karena pada umumnya anak-anak menyukai gambar sehingga pesan yang ingin disampaikan dalam komik akan lebih efektif dan mudah diterima oleh anak-anak (McCloud, 2008: 3)

2.4.1 Teori komik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 583), komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dalam Ajidarma (2011: 36), istilah komik berasal dari kata *comic* yang maksudnya adalah lucu, karena narasi seperti baris komik (*comic strip*) ataupun komik satu panel (*single panel cartoon*) terdapat dalam edisi khusus akhir pekan dalam surat kabar yang disebut *teh funnies* (yang lucu-lucu). Di Inggris, tradisi ini dimulai sejak tahun 1884 dan tercatat baru dibukukan pada tahun 1934 di Amerika Serikat yang kemudian dikenal sebagai buku komik (*comic book*).

Selanjutnya Masdiono (dalam Muharrar, 2003) mengartikan komik sebagai tutur gambar, suatu rentetan gambar yang bertutur menceritakan suatu kisah. Membaca gambar ini “nilai” nya kira-kira sama dengan “membaca” peta, simbol-simbol, diagram dan sebagainya (Ruri Widyatama : 2013 : 11).

Penggambaran manga seolah-olah melalui lensa kamera, semacam close-up, long-shot dan montase dengan variasi sudut pandang yang dinamis. Dengan teknik seperti ini, yang mengandalkan gambar untuk menceritakan peristiwa, buku komik Jepang (manga) menjadi tebal, untuk menggambarkan adegan yang sekejap diperlukan halaman yang berlembar-lembar. Sementara itu, narasi verbal nyaris tidak ada digantikan oleh narasi visual dan kata-kata yang ada dalam balon kata tidak pernah panjang bahkan berkurang apabila dibanding dengan komik Amerika Serikat.

Gaya sinematik ini memungkinkan *manga* menjadi jauh lebih ikonografis daripada komik Amerika Serikat ataupun Eropa. Gambar-gambar dalam *manga* menjadi lebih kartun, atau suatu representasi visual dari realitas. Dalam *manga*, terdapat lebih banyak keberagaman visual dibanding komik dengan gaya Amerika Serikat, yang masih terbelenggu tradisi Yunani dalam penggambaran manusia.

Meskipun cara bercerita *manga* telah diadopsi sejumlah pengubah komik Amerika Serikat sehingga perbedaan komik Amerika Serikat dan *manga* tampak mengabur, namun tetap saja sampai sekarang bisa disebutkan bahwa arus besar komik Amerika mengingatkan kepada konsep cerita bergambar (*illustrated narratives*), sedangkan *manga* kepada konsep cerita gambar (*visualized narratives*) (Ajidarma dan Ruri Widyatama, 2011 dan 2013: 517 dan 13, 14).

2.4.2 Jenis-jenis komik

Komik memiliki jenis dan rupa yang beragam, berikut adalah beberapa jenis rupa komik beserta dengan penjabarannya menurut www.jagoancomic.com (2011) antara lain:

- **Kartun (*Cartoon*)/Karikatur atau Komik Satu Panel (*Single Panel Cartoon*)**

Biasanya komik kartun/karikatur ini berisi humor (banyol) dan editorial (kritikan) atau politik (sindiran). Jenis komik kartun/karikatur atau komik satu panel (*single panel cartoon*) biasa dilihat dalam surat kabar ataupun majalah, jenis komik ini menampilkan gambar kartun/karikatur dari tokoh tertentu yang mempunyai fungsi sebagai kritikan dan sindiran bahkan terkadang dikemas dengan lucu serta menghibur.

- a. **Komik Baris (*Strip Comic*)**

komik strip dalam Perencanaan dan Perancangan Desain Komik Dalam Gaya Desain *Postmodern* yang Mengangkat Nilai Moral Dengan Tema Persahabatan Sejati(2002) mengatakan bahwa komic strip adalah jenis komik strip yang terbit secara harian atau mingguan yang terdiri dari beberapa panel yang tersusun secara horizontal atau vertikal. Di Indonesia, komik strip tercatat sebagai komik yang pertama kali terbit, tepatnya tahun 1930 yaitu komik humor

karya Kho Wang Gie di surat kabar Sin Po. Komik strip adalah salah satu jenis komik yang paling konstan eksistensinya. Misalnya Kompas yang rutin menampilkan Panji Koming karya Dwi Koendoro. Bahkan di akhir 1980-an, majalah humor yang saat ini sudah berhenti beredar, menampilkan banyak sekali komik strip dalam rubriknya. Comic strip bisa juga disebut sebagai newspaper strip. Di Amerika comic strip muncul pada akhir abad ke-19. Comic strip dalam Factmonster (2001) menjelaskan bahwa pengertian comic strip adalah kombinasi antara gambar kartun dan cerita. Susunannya terdiri atas cerita bergambar dengan menggunakan beberapa panel berjajar yang isi ceritanya memiliki beberapa karakter. Tokoh yang berfikir dan berbicara akan di tandai dengan menggunakan 'balon – balon' yang di dalamnya terdapat tulisan dari percakapan. Pengertian tersebut juga sesuai seperti yang terdapat pada comic strip menurut Ohio State University Cartoon Research Library (2000) adalah sebagai gambar atau deretan gambar yang bercerita. Ditulis dan digambar oleh seniman kartun yang diterbitkan di Koran dan di internet. Ceritanya menggunakan gambar dan seringdikombinasikan dengan kata. Comic strip sudah ada sejak zaman Mesir kuno yaitu pada abad ke - 19. Di Amerika, comic strip berkembang pada abad ke-20, yaitu dengan mengenalkan alat untuk cara berbicara dengan menggunakan balon kata.

- Langkah Pembuatan Komik Strip Manual

- Membuat Narasi/Cerita
- Tema
- Gaya
- Plot
- Tokoh dalam Cerita
- Karakter Tokoh
- Visual
- Deskripsi Panel
- Sketsa
- Komik Strip

- Membuat Narasi/Cerita dan Penciptaan Karakter

1. Menentukan gaya bercerita

- Drama
- Komedi
- Action
- Horor/Misteri
- Fantasi
- Fiksi Ilmiah

2. Menentukan Plot/Alur Cerita

- Permulaan : Pengenalan Karakter dan Masalah yang diangkat
- Pertengahan : Kompilasi Masalah
- Akhir : Klimaks dan Penyelesaian

3. Penciptaan Karakter

Untuk membuat komik pendek kita perlu menciptakan karakter atau tokoh. Karakter tokoh bisa protagonis (jagoan, pelakon utama) atau karakter lainnya sesuai kepribadian dasar manusia.

Hal Penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan cerita/kisah komik strip adalah cerita jangan dibuat terlalu panjang, karena umumnya komik strip hanya dibuat dalam 3-5 panel.

Cerita yang terlalu panjang bisa jadi tidak cocok untuk dijadikan komik strip ataupun akan menyulitkan dalam pembuatan visual. Kalaupun pembuatan komik strip lebih dari 5 panel, maka diusahakan tidak lebih dari 2 halaman kertas gambar.

4. Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik (comic book) merujuk pada alunan gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku komik dapat disebut juga sebagai komik cerita pendek maupun cerita bersambung yang terbit setiap bulannya.

5. Komik Maya (*Online Comic/Webcomic*)

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid dan buletin, media internet juga dapat dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik. Dengan menggunakan media internet jangkauan pembacanya menjadi lebih luas daripada media cetak. Selain itu, dengan media online komik dapat dipublikasikan dengan biaya relatif lebih murah dibandingkan dengan media cetak. Komikus tidak membutuhkan penerbit untuk mempublikasikan komiknya dan pembaca dapat membaca komik tanpa harus membeli komik. Beberapa laman internet yang menampilkan komik maya antara lain: onemanga.com, bacacomic.com, bacamanga.com, WEB TOON, dan sebagainya.

6. Instruksional Comic (buku instruksi dalam format komik)

Banyak panduan/instruksi atas sesuatu kegiatan dikemas dalam format komik, bisa dikemas dalam bentuk buku, poster, atau tampilan lainnya. Pengguna/pembaca instruksi akan lebih mudah dan cepat mengerti jika sebuah instruksi dilengkapi dengan alunan gambar dibandingkan jika harus membaca prosedur-prosedur dalam bentuk tulisan. Selain itu, penggunaan komik dalam sebuah panduan/instruksional akan membuat panduan lebih menarik dan menyenangkan apabila dibaca.

7. Rangkaian Ilustrasi (Storyboard)

Biasanya dalam dunia perfilman maupun periklanan, sebelum melangkah dalam pembuatan film ataupun iklan, untuk mempermudah pembuatan film ataupun iklan dibuatkan terlebih dahulu rangkaian ilustrasi yang disusun menjadi sebuah rangkaian gambar. Pembuatan komik, para komikus biasanya membuat rangkaian ilustrasi (storyboard) terlebih dahulu dalam mengawali pembuatan komiknya sebelum masuk pada proses penataan tampilan (layout).

8. Komik Ringan (*simple comic*)

Komik jenis ini terbuat dari hasil cetakan fotokopian dan penjilidan manual (buatan tangan). Cara ini digunakan oleh para komikus pemula untuk mengantisipasi biaya yang terbatas sehingga mereka dapat menciptakan komik.

Hal ini merupakan cara alternatif yang dapat dijadikan langkah awal bagi para komikus pemula.

2.4.3 Gaya gambar dalam komik

Dalam gaya gambar komik diketahui ada beberapa gaya gambar, diantaranya:

a. Bentuk Kartun

Gambar kartun merupakan sebuah gambar dengan penampilan yang lucu, berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku. Selain itu biasanya gambar-gambar kartun adalah gambar-gambar yang disederhanakan yang bertujuan untuk mencari kegembiraan. Hal-hal kecil yang tidak penting dibesar-besarkan agar terlihat lucu dan menggelikan. Kartun adalah gambar yang dibuat secara representatif atau hanya simbolis dengan maksud melucu dan membuat orang tertawa.



Gambar 2.1 Bentuk Kartun

Mighty mouse (Amerika), Crayon Shinchan (jepang), Si Juki (Indonesia)

(Sumber: Behance, Pinterest)

b. Semi Kartun/Semi Gaya Realis

Gaya gambar gabungan semi realis dan kartun yang menggabungkan antara gaya gambar lucu dan gaya gambar realis. Tetapi ada banyak pula gaya-gaya lainnya tergantung dari kemampuan menggambar realis dan kartun yang digabungkan. Aliran semi realis/semi kartun ini juga banyak sekali variasinya.



Gambar 2.2 *Teen Titan* (Amerika), *One Piece* (Jepang), *Flick Royal* (Indonesia)
(Sumber: Behance, Pinterest)

c. Bentuk Realis (Realism Style)

Realis adalah gambar yang dibuat sesuai dengan bentuk sebenarnya baik proporsi postur tubuh, anatomi maupun bentuk wajah bahkan pada background gambar komik dibuat menyerupai dengan obyek aslinya. Pada gaya realis, penggambaran karakter wajah akan disesuaikan dengan ciri khas bentuk wajah darimana komik tersebut berasal, misalnya komik Jepang (manga), maka gambar wajah yang digambar cenderung dengan wajah khas Jepang, sedangkan di Amerika Serikat atau Eropa, maka cenderung untuk menggambar wajah khas orang barat. Demikian juga negara kita, penggambaran wajah akan disesuaikan dengan ciri khas wajah orang Indonesia.



Gambar 2.3 *Justica League* (Amerika), *City Hunter* (Jepang), *Manungsa* (Indonesia)
(Sumber: Behance, Pinterest)

Dalam proyek studi ini, penulis menggunakan corak yang tergolong corak komik semi kartun / semi realis sebagai gaya menggambar komik Ulun Umbul. Penulis berasumsi bahwa komik dengan corak/gaya bentuk semi kartun sangat sesuai digunakan untuk pembaca anak-anak dan remaja. Hal ini sesuai dengan sasaran komik Ulun Umbul, yang memang diperuntukkan untuk pembaca anak-anak remaja di era modernisasi, sebagai sarana pengenalan karakter dan cerita dari wayang golek yang diambil dari salah satu karya alm. K.H. Ade Kosasih Sunarya. Walaupun demikian tidak menutup kemungkinan untuk dibaca oleh kalangan dewasa dan penikmat komik lainnya.

Corak komik semi kartun dengan penampilan gambar yang sederhana dan familiar dimata para penikmat komik yakni gaya manga bertujuan untuk mencari kegembiraan dan kepuasan dari tokoh golek dan ceritanya. Dengan gaya semi kartun dan super hero dengan penyesuaian dari wayang golek itu sendiri yang menggunakan konsep manga atau komik Jepang.

2.4.4 Fungsi komik

Komik terdapat beberapa fungsi komik yang diterapkan dalam komik Ujang, antara lain:

- a. Memberikan kenikmatan bagi pembaca.

Komik merupakan karangan yang dikemas dalam wujud wacana cerita narasi yang dapat memberikan kenikmatan bagi pembaca.

- b. Komik sebagai media komunikasi

Komik sebagai penyampaian pesan dari pengenalan karakter dan cerita bagi pembaca.

- c. Memberikan hiburan

Dalam komik berisi hal-hal yang dapat menyenangkan/lucu, sehingga memberikan hiburan tersendiri bagi pembacanya.

- d. Sebagai selingan

Dalam komik mengandung nilai-nilai hiburan sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dari aktivitas sehari-hari.

- e. Sebagai penerawang budaya.

Komik berasal atau sebagai sarana menambah pengetahuan bagi pembacanya.

- f. Sebagai sarana pendidikan.

Dalam cerita komik dapat diisi muatan informasi yang mengandung nilai-nilai edukasi (pendidikan) sehingga komik dapat digunakan sebagai media pendidikan, dalam hal ini pendidikan karakter.

2.4.5 Unsur-Unsur Komik

Dalam sebuah komik terdapat unsur-unsur yang membedakan komik dengan karya seni rupa lain, antara lain:

a. Halaman Pembuka

Dalam komik terdapat bagian halaman pembuka yang terdiri berbagai macam unsur, antara lain: cover komik, judul, credits dan indica.

- **Cover komik**

Cover komik adalah bagian terluar komik yang menunjukkan identitas komik.

- **Judul Komik**

Judul komik adalah nama yang dipakai untuk buku yang menyiratkan isi buku.

- **Credits**

Credits adalah keterangan pengarang, penulis dan sebagainya. Pada bagian credits terdapat ucapan terimakasih penulis, pengenalan karakter yang terdapat dalam cerita, daftar isi komik, biodata penulis pada bagian belakang komik dalam cerita tamat atau selesai, dan jika cerita bersambung atau seri ditulis *synopsis* cerita selanjutnya.

- **Indicia**

Indica adalah keterangan tentang penerbit, waktu terbit, pemegang hak cipta dan sebagainya apabila komik diterbitkan dalam bentuk *comic book*.

2.4.6 Halaman isi

Dalam komik terdapat bagian halaman isi yang terdiri dari berbagai unsur. Selain ilustrasi dari isi komik tersebut terdapat beberapa unsur yang menjadi

cirikan pada isi komik. Berikut adalah penjelasan bagian-bagian komik dalam halaman isi komik:

• Panel

Ada 2 jenis panel dalam komik, yakni panel terbuka dan panel tertutup. Penggunaan kombinasi panel tertutup dan panel terbuka sebagai variasi dan aksentuasi, agar komik berkesan lebih dinamis, yaitu:

• Panel tertutup

Panel tertutup yaitu panel yang menggunakan garis pembatas pada setiap sisinya yang membentuk bidang yang di dalamnya berisi gambar komik.



Gambar 2.4 Komik Shaman King (panel tertutup)

(Sumber: Pinterest)

• Panel terbuka

Panel terbuka yaitu panel tanpa garis batas yang mengelilingi gambar komik pada panel.

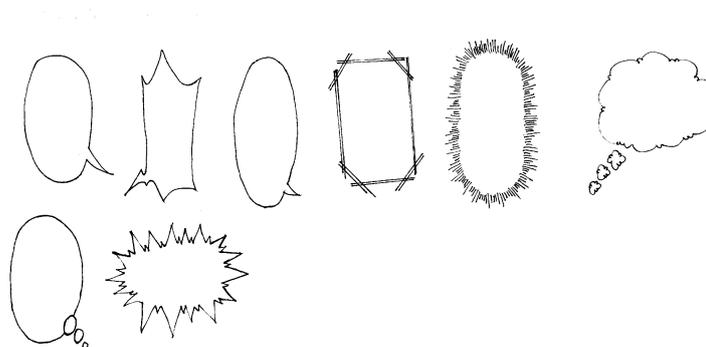


Gambar 2.5 Panel Terbuka, komik imodoki - karakter perempuan yang tidak terhalang palen dengan gambar belakangnya (panel terbuka)

(Sumber: Pinterest)

a. Balon Kata/Balon Ucapan

Balon kata/balon ucapan yaitu teks yang terdapat dalam balon yang menunjukan percakapan dalam komik. Ukuran dan font pada teks serta bentuk balon kata/balon ucapan sangat bervariasi sesuai gaya komikus dan penggunaanya, sehingga tidak heran apabila balon kata yang digunakan setiap komikus berbeda-beda.



Gambar 2.6 Variasi balon kata, balon ucapan yang digunakan

(Sumber: Behance, Pinterest)

b. Narasi

Narasi yaitu keterangan yang menerangkan tentang waktu dan tempat.

c. Efek suara (Sound Effect/Sound Lettering)

Efek suara (*Sound Effect/Sound Lettering*) yaitu kata yang menggambarkan suara atau berbagai macam efek suara, antara lain: “DUAG”, “DAK”, “DUG”, “BUM”, “WUSH” dan sebagainya.



Gambar 2.7 contoh sound effect

(Sumber: Pinterest)

d. Sela/spasi (gang)

Sela/spasi (gang) yaitu jarak antar panel satu dengan panel yang lainnya.