

## **Desain Komik Digital untuk Kepantasan Berbahasa Sunda pada Remaja Kota Bandung**

Fajar Sulistio<sup>1</sup>, Yully Ambarsih Ekawardhani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

<sup>2</sup>Magister Desain, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

Email: <sup>1</sup>fajarsulistio@mahasiswa.unikom.ac.id, <sup>2</sup>yully.ambarsih@email.unikom.ac.id

**Abstrak:** Artikel ini menyoroti visualisasi penokohan yang menampilkan atribut kebudayaan Sunda, dan komunikasi menggunakan bahasa Sunda. Salah satu bahasa daerah di Indonesia adalah bahasa Sunda yang terdapat di suku Sunda. Sampai saat ini masih menjadi salah satu bahasa yang sering digunakan dalam kehidupan masyarakat Sunda, seperti kota Bandung. Bertujuan untuk mencari tahu bagaimana cara agar masyarakat kota Bandung khususnya remaja dapat memahami kepantasan berbahasa Sunda. Hal ini diperlihatkan pada balon teks yang menggunakan bahasa Sunda sehari-hari. Metode kualitatif dan deskriptif digunakan dalam penelitian ini dengan pencarian data menggunakan teknik observasi melalui wawancara dan kuisioner, adapun pencarian data dari buku, makalah, internet dan sebagainya. Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan bahwa pengaruh lingkungan dan rendahnya pemahaman tentang kepantasan berbahasa Sunda di kota Bandung. Sebagai solusi dari rendahnya pemahaman tersebut, maka dibuatlah informasi bahasa Sunda tentang kepantasan berbahasa Sunda melalui media komik digital.

**Kata kunci:** Bahasa, Sunda, Bandung, komik, remaja.

**Abstract:** This article highlights the visualization of characterizations that display the attributes of Sundanese culture, and communication using the Sundanese language. One of the regional languages in Indonesia is Sundanese, which is found in the Sundanese tribe. Until now it is still one of the languages that are often used in the life of the Sundanese people, such as the city of Bandung. aims to find out how the people of Bandung, especially teenagers, can understand the appropriateness of Sundanese language. This is shown in the text balloons that use everyday Sundanese. Qualitative and descriptive methods were used in this study by searching for data using observation techniques through interviews and questionnaires, while searching for data from books, papers, the internet and so on. Based on the results of the study, it was found that the influence of the environment and the low understanding of the appropriateness of the Sundanese language in the city of Bandung. The conclusion obtained is by making Sundanese information about the appropriateness of Sundanese language through digital comic media.

**Keywords:** Sundanese, language, Bandung, comics, adolescents.



## PENDAHULUAN

Bahasa daerah merupakan suatu bahasa yang ada di suatu daerah dalam sebuah negara. Eksistensi suku bangsa sangat erat kaitannya dengan keberadaan bahasa daerah, karena bahasa merupakan unsur pembentuk kebudayaan sebuah suku bangsa didukung oleh bahasa. Bahasa daerah sering dalam percakapan sehari-hari masyarakat. Menurut Wibowo dalam Martina (2001), bahasa merupakan sistem simbol bunyi yang bermakna dan dihasilkan oleh alat ucap yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Salah bahasa daerah di Indonesia adalah bahasa Sunda yang terdapat di suku Sunda. Sampai saat ini masih menjadi salah satu bahasa yang sering digunakan dalam kehidupan masyarakat Sunda, seperti kota Bandung.

Pengertian bahasa Sunda atau bahasa “ibu”/”indung” menurut Trisa yang dikutip dari Iskandarwassid (2004) yaitu “*Basa anu mimiti pisan asup kana ceuli budak nyaeta basa anu dipake ku lingkungan kulawargana basa anu diterapkeun ku indungna lamun nyarita ka barudakna*”.(h. 44) . Yang berarti bahasa yang didengar pertama kali oleh anak, dipakai dalam lingkungan keluarga dan menjadi landasan awal anak dalam belajar berbahasa.

Masyarakat di kota Bandung masih menggunakan sebagai bahasa sehari-harinya. Namun ada beberapa yang secara tidak sadar mereka mereka menggabungkan bahasa Indonesia dan bahasa lainnya dalam menggunakan bahasa Sunda. Ketika berkomunikasi dengan orang yang lebih tua tidak menggunakan bahasa Sunda *lemes* atau mungkin kurang sopan bisa menyebabkan orang tersebut tidak merasa nyaman. Masalah ini sering terjadi di kalangan masyarakat kota Bandung terutama kaum remaja.

Salah satu ciri bahasa Sunda umum yang dikembangkan melalui pengajaran sekolah guru dan buku-buku pustaka itu sangat memperhatikan *undak-usuk basa*, seperti tingkat sosial dari pengguna bahasa pada masyarakat. Pada prinsipnya tatakrama bahasa Sunda atau *undak-usuk basa* pemakai bahasa harus setia kepada ketetapan penggunaan kata untuk setiap orang sesuai dengan kedudukannya dalam masyarakat. Pada hakikatnya kata-kata itu adalah sinonim, tetapi tidak boleh ditukar. Menukar penggunaan kata-kata sinonim itu dianggap sebagai suatu pelanggaran, dan pelakunya bisa dianggap sebagai orang yang tidak terpelajar dan tidak berpengetahuan. Tamsyah dalam Ikmaliyah, Haerudin dan Hernawan (2011) menjelaskan bahwa undak usuk basa umumnya dibagi menjadi enam tahap, yaitu bahasa *lemes pisan*, bahasa *lemes*, bahasa sedang, bahasa kasar, bahasa kasar *pisan*, dan bahasa *panengah*.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang dilandasi oleh berbagai macam sumber. Penelitian ini akan bersumber dari berbagai macam referensi dan data yang dihasilkan dari studi literatur. Cara observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menelaah setiap informasi dan studi literatur guna mendapatkan data-data yang perlu untuk menindaklanjuti penelitian ini agar mendapat hasil yang akurat dan kuesioner untuk mengetahui paham masyarakat kota Bandung tentang kepantasan berbahasa Sunda.

Hasanah, Gustini dan Rohaniawati (2016) berpendapat, “Bahwa seseorang dapat dikatakan sebagai orang Sunda jika orang tersebut dilahirkan dari kedua orang tua yang berasal dari Sunda, dimanapun ia berada. Dan dapat dikatakan pula bahwa orang Sunda adalah sekelompok orang yang dibesarkan dalam ruang lingkup sosial budaya Sunda dan menghayati serta menggunakan norma dan nilai budaya Sunda dalam kesehariannya.” (h.8). Objek yang akan diteliti menurut dan terkait permasalahan yang ada yaitu, pertama adalah Bahasa Sunda di kota Bandung. Selanjutnya yang menjadi objek penelitian ialah tentang kepantasan berbahasa Sunda pada remaja di kota Bandung.

Pada tahap observasi, peneliti terlebih dahulu mengamati penggunaan bahasa Sunda pada remaja di kota Bandung. Lalu pada tahap kajian pustaka, peneliti akan mencari fakta dan informasi yang dibutuhkan terkait tentang kepantasan berbahasa Sunda ini dari buku, jurnal serta artikel.

### **Metode Analisa**

Sasaran penelitian ini difokuskan kepada kalangan kaum remaja yang memiliki kepribadian yang mulai penasaran dengan hal-hal baru yang belum diketahui. Khalayak sasaran yang dituju adalah usia dari 18-21 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang akan melanjutkan pendidikan ataupun bekerja dengan status ekonomi menengah dan menengah keatas. Pemilihan geografis akan difokuskan di kota Bandung yang mayoritas penduduknya menggunakan bahasa Sunda.

### **Tujuan dan Pendekatan Komunikasi**

Tujuan komunikasi untuk menyampaikan informasi antar orang dengan maksud untuk memberikan informasi agar mempengaruhi atau mengubah sikap secara langsung maupun tidak. Dengan itu perancangan informasi ini untuk mengubah perilaku audiens agar lebih memperhatikan dalam kepantasan berkomunikasi menggunakan bahasa Sunda. Tujuan komunikasi ini untuk memberikan pengetahuan tentang berbahasa Sunda kepada para remaja kota Bandung. Albar (2011) menjelaskan “komunikasi akan dapat menyampaikan pesannya dengan baik jika pengirim dapat memberikan pesan melalui perantara yang dipilihnya, maka pesan tersebut akan mudah dipahami oleh audiens” (h.41).

Perancangan media komik digital ini menampilkan ilustrasi sederhana yang dipadukan dengan balon teks yang berisi dialog-dialog yang menggunakan bahasa Sunda sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan agar pesan yang disampaikan terlihat lebih dekat dengan pembaca dan mudah dipahami. Dengan memakai bahasa Sunda yang kerap digunakan sehari-hari agar tidak terkesan kaku dan lebih dekat ke pembaca. Dalam kolom perkenalan menggunakan bahasa Sunda *lemes* dan bahasa Sunda lama dan digunakan pada kolom percakapan antara remaja. Dengan demikian pesan cerita dari komik ini dapat tersampaikan dengan mudah kepada pembaca. Ada dua cara pendekatan yang akan dilakukan yaitu pendekatan verbal dan pendekatan visual.

*Mandatory* atau pemberi mandat dari perancangan informasi ini bekerja sama dengan pihak NAVER WEBTOON. LINE Webtoon pertama dibuat pada tahun 2005 di Korea Selatan melalui situs portal NAVER adalah hasil temuan Junkoo Kim. LINE Webtoon sendiri adalah tempat distribusi komik digital yang sudah banyak menampilkan kreasi komik-komik yang digemari oleh kalangan remaja dikarenakan aksesnya yang mudah dan tersedia di situs web dan juga aplikasi untuk *smartphone*.



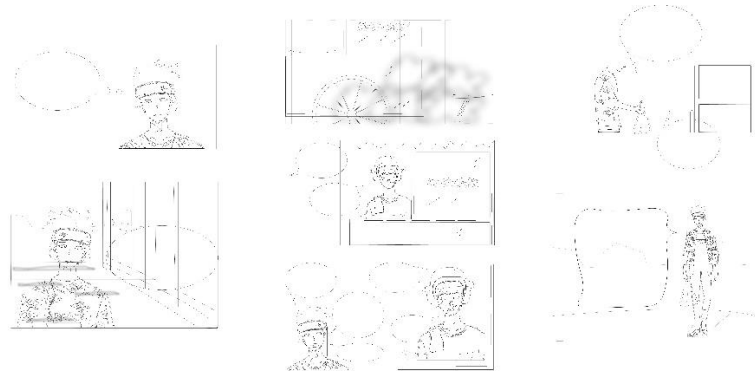
Gambar 1. Logo *Webtoon* indonesia  
Sumber: <http://www.webtoons.com> (2021)

### Strategi Kreatif dan Media

Dalam komik digital ini, strategi yang digunakan yaitu penyampaian informasi melalui cerita dalam seri komik digital dengan dialog percakapan menggunakan bahasa Sunda sehari-hari. Cerita dalam komik mengandung tingkah laku yang terjadi di lingkungan masyarakat Sunda. Dengan harapan pembaca tidak hanya sekedar membaca tapi memperoleh pengetahuan berbahasa Sunda dari dialog berbahasa Sunda.

Syakur dan Hidayatullah (2021, h.23) mengatakan *copywriting* adalah hal yang penting dalam perancangan karena bisa menjadi penentu untuk ketertarikan khalayakak sasaran. Komik digital ini diberi nama judul “Si Cecep: Rumaja Sunda Ayeuna” Judul ini dibuat karena ingin menyampaikan tentang keseharian remaja asal kota Bandung dengan remaja masa kini namun tidak lupa dengan budaya bahasa Sunda.

*Storyboard* yang berisi konten cerita dan visual sementara untuk kebutuhan komik digital Si Cecep. *Storyboard* menurut Novianti dan Tarmawan (2021, h.98) menjelaskan bahwa *storyboard* adalah sebuah sketsa ide yang disusun melalui naskah yang disalurkan oleh *storyline*.



Gambar 2. *Storyboard*  
 Sumber: Dokumen pribadi (2021)

### Rancangan Visual

Konsep visual yang akan diterapkan pada perancangan komik berbahasa Sunda didapatkan melalui pengamatan dengan mencari referensi seperti karakter, pakaian, bentuk rumah, dan keadaan. Adapun gaya gambar yang digunakan adalah semi realis yang mengacu pada referensi komik Solo Leveling (Korea).



Gambar 3. Referensi visual komik Solo Leveling  
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/857091372831708926/> (2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Format Desain

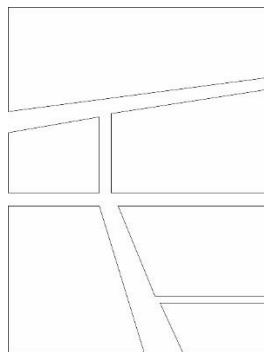
Format yang akan dibuat yaitu format gambar dengan ukuran lebar 800px dan panjang 1280px perhalaman sesuai dengan batas maksimal submisi pada Webtoon Indonesia. Kumpulan halaman ini akan disusun menurun kebawah seperti format webtoon pada umumnya.

### Tata Letak

Perancangan tata letak pada komik menonjolkan unsur dinamis. Setiap halamannya memiliki susunan yang berbeda-beda menyesuaikan kepada alur cerita. Hal ini dilakukan guna memberikan kesan unik dan tidak membosankan kepada pembaca. Rustan dalam Putra (2017), pada sebuah prinsip dasar layout diperlukan sebuah urutan perhatian untuk memberikan penekanan tertentu dengan mengatur keseimbangan dan menciptakan kesatuan secara keseluruhan. Dalam komik ini menggunakan 2 tipe tata letak yaitu tata letak panel baris dan panel diagonal.



Gambar 4. Panel baris  
Sumber: Dokumen pribadi (2021)



Gambar 5. Panel diagonal  
Sumber: Dokumen pribadi (2021)

**Tipografi Judul Komik**

Judul pada komik digital ini ialah Si Cecep: Rumaja Sunda Ayeuna. Diletakkan di setiap awal komik. Ekawardhani dan Natagracia (2012, h.90) mengatakan bahwa Ilustrasi dan tipografi berperan besar dalam menunjukkan dan menarik perhatian. Adapun font yang digunakan dalam balon text yaitu font Komika Text.



Gambar 5. Judul komik digital Si Cecep  
 Sumber: Dokumen pribadi (2021)



Gambar 6. Tampilan font komika Text  
 Sumber: Dokumen pribadi (2021)

**Ilustrasi**

Dalam perancangan komik berbahasa Sunda, ilustrasi menjadi bagian utama yang ditampilkan untuk menyampaikan jalan cerita. Ilustrasi yang ditampilkan berupa visual dari karakter tokoh utama, tokoh pendukung sampai latar tempat kejadian. Tahap pertama yaitu sketsa pada sketchbook. Setelah membuat sketsa dengan proses manual pada kertas gambar, gambar tersebut discan lalu dimasukkan ke komputer kemudian mulai ke tahap berikutnya yaitu editing menggunakan perangkat Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.

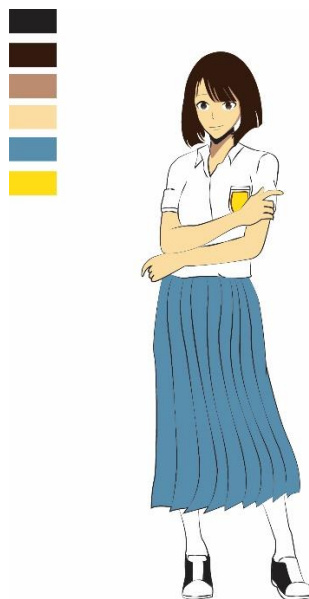
**Studi Karakter**

Penggambaran karakter secara keseluruhan menggunakan gaya gambar komik korea dengan warna polos dan yang mengfokuskan lebih pada cerita, dengan tokoh utama bernama si Cecep yang memakai pakain dan ikat kepala bermotif mega mendung. Tokoh utama laki-laki bernama Cecep. Desain karakter dibuat memakai kaos putih yang dipadukan dengan kemeja bermotif mega mendung biru serta memiliki tampilan khas sunda yang dipadukan dengan pakaian modern (Gambar 7).

Tokoh utama perempuan bernama Neng Lia. Desain karakter dibuat sesuai dengan perannya sebagai adik dari Cecep yang merupakan seorang pelajar sekolah menengah atas (SMA). Memakai seragam berwarna putih dan abu-abu juga memiliki model rambut pendek berwarna hitam (Gambar 8). Tokoh utama laki-laki bernama Asep merupakan teman dari Cecep. Desain karakter dibuat memakai kaos merah dan celana kargo biru serta sepatu berwarna merah. Mempunyai gaya rambut keriting (Gambar 9).

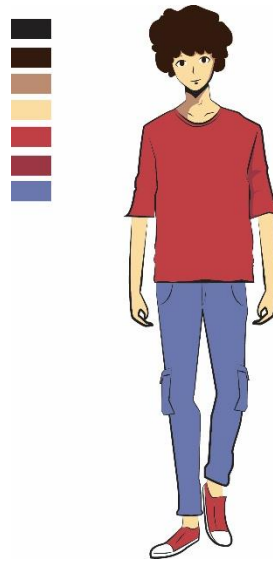


Gambar 7. Si Cecep  
Sumber: Dokumen pribadi (2021)



Gambar 8. Neng Lia  
Sumber: Dokumen pribadi (2021)





Gambar 9. Asep  
 Sumber: Dokumen pribadi (2021)

### Studi Warna

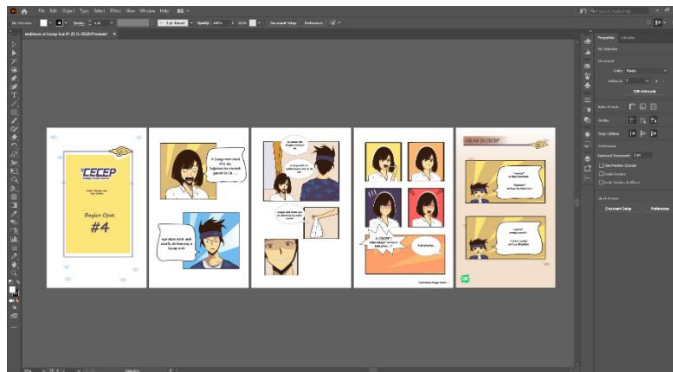
Iskandar dalam Rizki (2017) menyebutkan warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh pantulan cahaya pada mata. Warna yang digunakan adalah warna-warna terang dan cerah dengan latar terang bernuansa hangat di awal cerita untuk menekankan kisah dan latar cerah setelahnya.



Gambar 10. Warna  
 Sumber: Dokumen pribadi (2021)

### Proses Perancangan Komik Digital

Perancangan komik digital memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan agar media bisa dibuat dengan baik. Sebelum proses produksi dilakukan ada pra produksi yang sebelumnya dilakukan terlebih dahulu. Setelah semua tahap pra produksi selesai dikerjakan dari hasil yang sudah di tentukan pada saat pra produksi diatas, yang perlu dilakukan adalah melakukan pengerjaan membuat komik digital di Adobe Illustrator.



Gambar 11. Proses pembuatan komik  
 Sumber: Dokumen pribadi (2021)

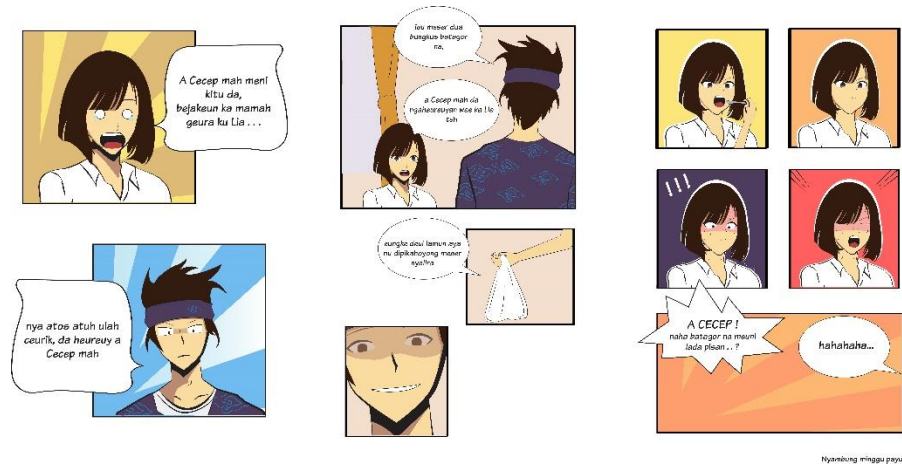
### Hasil Akhir

Dibuat 5 *chapter* dengan masing-masing berisi 5 halaman. Menggunakan format ukuran standar webtoon yaitu tinggi 1280 pixel dan lebar 800 pixel perhalamannya. Halaman yang mengawali cerita komik si Cecep, menggunakan warna yang berbeda di setiap *chapter*nya mengikuti karakter yang hadir di cerita tersebut.



Gambar 11. Halaman awal per *chapter*  
 Sumber: Dokumen pribadi (2021)



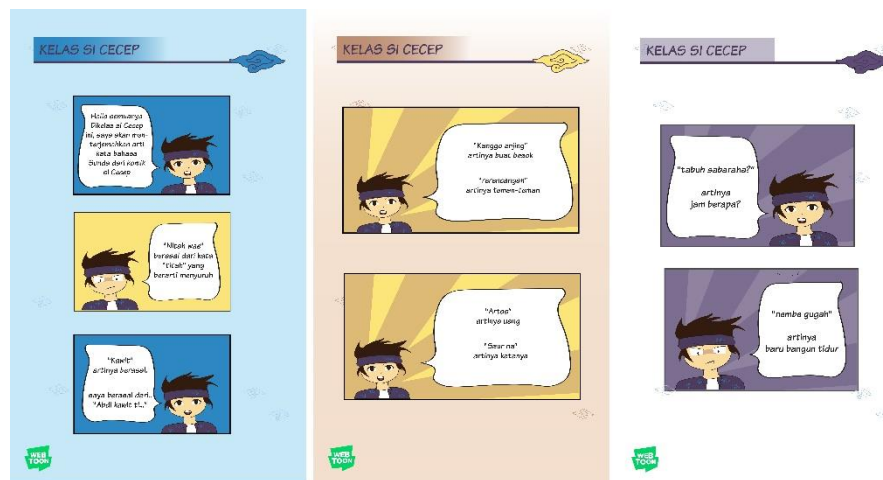


Gambar 15. Komik Si Cecep *chapter 4*  
 Sumber: Dokumen pribadi (2021)



Gambar 16. Komik Si Cecep *chapter 5*  
 Sumber: Dokumen pribadi (2021)

Memiliki cerita singkat tentang kehidupan sehari-hari dari masing-masing karakter di setiap *chapter*-nya. Komik si Cecep juga menggunakan bahasa Sunda yang tidak terlalu formal namun juga tidak kasar, agar pembaca tidak merasa bosan juga telah di masukan sedikit tingkah laku lucu dari setiap karakternya. Pada bagian akhir setiap chapter akan ada kelas si Cecep, halaman ini akan memberikan terjemahan bahasa Indonesia dari kata dan kalimat yang menggunakan bahasa Sunda. Ini dilakukan agar pembaca yang tidak tahu arti dari bahasa Sunda yang ada dalam komik tersebut bisa segera mengetahuinya pada saat selesai membaca.



Gambar 17. Kelas Si Cecep  
 Sumber: Dokumen pribadi (2021)

**KESIMPULAN**

Pada perancangan informasi mengenai kepantasan berbahasa Sunda pada remaja kota Bandung melalui komik digital mendapatkan solusi dengan membuat komik digital. Komik ini dibuat agar pembaca dapat memahami tentang kepantasan berbahasa Sunda. Komik digital juga dapat menjadi media alternatif bagi remaja untuk mengetahui bahasa Sunda yang baik. Pada perancangan komik, proses digital dilakukan setelah gambar sketsa melalui proses pemindaian menggunakan alat pindai. Dibuat sederhana namun tetap menampilkan informasi tentang bahasa Sunda yang baik, menggunakan cerita dan dialog bahasa Sunda yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perancangan ini membuat 5 bagian atau *chapter* yang di unggah ke Line Webtoon, yang menampilkan informasi disetiap bagian ceritanya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abiogi, G. U. (2015). Aplikasi Ilustrasi Komikal Pada Gaya Bobodoran Kang Ibing. *Jurnal Sketsa, Vol.II No.1, 40-41.* Diambil dari: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/sketsa/article/view/419/336>

Albar, D. (2011). Struktur dan Proses Komunikasi dalam Poster Pemanasan Global Victor Van Gasbeek. *Visualita. Vol. 3(1), 34-42*

Astuti, T. (2014). Variasi Bahasa Dan Tingkatan Sosial Masyarakat Jawa Dan Sunda. *Jurnal Perspektif Pendidikan Vol.8 No.1, 45-46.* Diambil dari: <https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP/article/view/452>

Bandung, Wisata. 2021 (26 April). *Percakapan Bahasa Sunda: Bahasa Kasar, Sedang, Halus Dan Contohnya Dalam Kalimat.* Diambil dari:

- <https://www.wisatabdg.com/2013/02/percakapan-bahasa-sunda-bahasa-kasar.html>  
(29 mei 2021)
- Ekawardhani, Y., & Natagracia, G. (2012). KAJIAN PRINSIP POKOK TIPOGRAFI (LEGIBILITY, READABILITY, VISIBILITY, DAN CLARITY) PADA POSTER FILM BERANAK DALAM KUBUR THE MOVIE DAN JELANGKUNG. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 4(1). <https://doi.org/10.33375/vslt.v4i1.1112>
- Hasanah, A., Gustini, N., Rohaniawati, D. (2016). *Nilai-Nilai Karakter Sunda*. Jogjakarta: Deepublish.
- Karunia, V. 2021 (26 April). *Komik: Pengertian, jenis, ciri-ciri dan contohnya*. Diambil dari: <https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/26/143137869/komik-pengertian-jenis-ciri-ciri-dan-contohnya?page=all> (29 mei 2021)
- Kulsum, U. (2020). Penguasaan Undak Usuk Bahasa Sunda untuk Meningkatkan Sopan Santun. *Caraka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta Bahasa Daerah Vol. 9, no. 3, 144-145*. Diambil dari: <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/caraka/article/view/909/660>
- Kustandi, C., Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Perancangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Meliana., Bedjo. B. T., Kurniawan. D. S. (2020). Perancangan Komik Digital Tentang Insecurerity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Usia 15-21 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna Universitas Kristen Petra*, 2-4. Diambil dari: <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/caraka/article/view/909/660>
- Novianti, N., & Tarmawan, I. (2021). Perancangan Kampanye Sosial Mengatasi Penyakit Maag. *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 1(1), 91-101. <https://doi.org/10.34010/divagatra.v1i1.4877>
- Nofitasari., Wahyuni. S., Astri. S. R., Izhar. M. M. (2019). Penggunaan Bahasa Indonesia Di Kalangan Generasi Milenial. *Ina-Rxiv Papers*. Diambil dari: <https://osf.io/preprints/inarxiv/r6wku/>
- Paytren, P. 2016 (26 Desember). *Fakta Sejarah Asal-Usul Bahasa Sunda Dan Perkembangannya*. Diambil dari: <http://sahanganmanehsaha.blogspot.com/2016/12/bahasa-sunda.html> (24 Juli 2020)
- Putra, A. N., & Lakoro, R. (2012). Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Musik Keroncong. *Jurnal Teknik Pomits. Vol.1 (1), 1-6*
- Rosidi. A. (2013). *Mengenal Kesusasteraan Sunda*. Jakarta : Pustaka Jaya.
- Syakur, S., & Hidayatullah, T. (2021). Perancangan Media Informasi Mengenai Hewan Reptil Chameleon Dalam Buku Ensiklopedia. *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 1(1), 18-33. <https://doi.org/10.34010/divagatra.v1i1.4867>

Trianasari, I., & Ekawardhani, Y. (2021). Keteladanan Inggit Garnasih, Sang Pemilik Simbol Kesetiaan. *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 1(1), 34-47. <https://doi.org/10.34010/divagatra.v1i1.4868>