

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF KATA SAPAAN SUNDA “HALO, HAI, SAMPURASUN” UNTUK MAHASISWA PERANTAU DI TELKOM UNIVERSITY

Allya Elvira Budi¹, Siti Desintha² dan Arry Mustikawan³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
allyael@student.telkomuniversity.ac.id, desintha@telkomuniversity.ac.id, arrysoe@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Perguruan Tinggi merupakan titik berkumpul masyarakat dan mahasiswa perantau dari berbagai latar belakang budaya, salah satunya ragam bahasa yang berbeda. Meleburnya penggunaan bahasa dalam lingkup kampus menyudutkan keberadaan bahasa daerah karena kurangnya pembelajaran yang diberikan oleh perguruan tinggi. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan perancangan buku interaktif tentang Kata Sapaan Bahasa Sunda untuk mahasiswa perantau di kampus Telkom University. Hasil dari penelitian diharapkan mampu menyediakan media pembelajaran yang interaktif, menarik, ringkas, dan mudah dijangkau bagi mahasiswa perantau, sekaligus meningkatkan minat mahasiswa untuk mempelajari kata sapaan Sunda yang sesuai. Penelitian merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan metode matriks perbandingan dan analisa SWOT. Hasil kajian diharapkan akan berguna untuk memahami bagaimana merancang buku interaktif yang tepat untuk memenuhi tujuan awal penelitian.

Kata kunci: Buku Interaktif, Kata Sapaan Sunda, Mahasiswa Perantau

Abstract: University is a melting pot for community and outlander students from various cultural backgrounds, one of which is difference in language. The various usage in language within the scope of the campus cornered the very existence of local languages due to the lack of learning provided by campus. Research was conducted with the aim to describe the design of an interactive book about Sundanese greetings for outlander students at Telkom University. The final research results will be expected to be able to provide interactive, interesting, concise, and easily accessible learning media for outlander students, as well as increase student interest in learning appropriate Sundanese greetings. Research is a descriptive qualitative study. The collected data is then analyzed using SWOT analysis and comparison matrix. The results of the study will be helpful in understanding how to design interactive books appropriately to meet the original research objectives.

Keywords: Interactive Book, Sundanese Greetings, Outlander Students

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara multikultural yang dengannya hadir keragaman budaya yang berlimpah. Salah satunya adalah keragaman bahasa daerah. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa mencatat sebanyak 718 bahasa daerah yang tersebar di Indonesia per 2019. Sebanyak 95 bahasa berada dalam status menuju kepunahan. Bahasa Sunda yang merupakan salah satunya dengan jumlah penutur terbanyak di Indonesia pun mengalami penurunan dalam angka penggunaannya. Badan Pusat Statistika Jawa Barat menyatakan bahwa sekitar 30% warga Jawa Barat sudah meninggalkan penggunaan bahasa daerah. Data tersebut didapatkan melalui Long Form Sensus Penduduk 2020. Penurunan angka tersebut salah satunya dikarenakan pengutamaan penggunaan bahasa Indonesia dan ketakutan penutur bahasa Sunda akan ketidakpahaman lawan bicara ketika menggunakan bahasa Sunda.

Hal tersebut nyata terasa di lingkungan Perguruan Tinggi. Titik kumpul mahasiswa dari berbagai daerah, kian menyudutkan keberadaan bahasa Sunda. Telkom University adalah salah satu universitas yang diminati serta memiliki jumlah penerimaan mahasiswa perantau terbanyak di Bandung. Dari hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 25.1% mahasiswa tingkat awal di Telkom University berasal dari Jawa Tengah, diikuti Jawa Timur dengan persentase sebesar 15.9%. Teddi Muhtadin selaku Kepala Pusat Studi Budaya Sunda Fakultas Ilmu Budaya dan Bahasa Universitas Padjadjaran menyatakan bahwa mempelajari bahasa daerah itu penting bagi mahasiswa perantau. Mempelajari bahasa daerah perlu agar terhindar dari miskomunikasi dan kesalahpahaman. Ia juga menyatakan bahwa tata krama dan sopan santun daerah terekam baik dalam bahasa daerahnya.

Diluar kurangnya upaya pengenalan bahasa Sunda yang dilakukan oleh pihak kampus, sulitnya akses terhadap buku-buku Sunda juga merupakan salah satu permasalahan lain yang nyata. Dari hasil kuesioner yang telah disebar,kan,

mayoritas mahasiswa menyetujui perancangan buku interaktif sebagai salah satu solusi permasalahan tersebut. Sitepu (2012: 8), buku merupakan kumpulan dari kertas yang didalamnya mengandung informasi. Menurut Mustikawan et. al., (2015), media interaktif merupakan media yang melibatkan penggunaanya untuk berinteraksi atau berhubungan langsung dengan informasi yang ingin disampaikan. Maka kemudian buku interaktif bisa diartikan sebagai hasil jilid lembaran kertas dan dalam penggunaannya memerlukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif antar pengguna dan buku interaktif itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data kategorikal melalui pendekatan non-numerikal atau tidak dapat dihitung kemudian hasil tersebut dijabarkan secara deskriptif. Pengumpulan data dilakukan sejak Maret hingga April 2023. Menggunakan beberapa metode seperti observasi yang dilakukan di sekitar kampus Telkom University dengan subjek mahasiswa tingkat awal yang juga merupakan perantau. Kemudian wawancara yang dilakukan bersama narasumber Kemahasiswaan Fakultas Industri Kreatif dan Guru Bahasa Sunda. Penyebaran kuesioner dilakukan selama bulan April 2023, kepada mahasiswa tingkat awal di Telkom University, dan terakhir studi kepustakaan terhadap jurnal dan buku terkait Bahasa Sunda, Media Edukasi, dan Media Interaktif.

HASIL DAN DISKUSI

Minimnya upaya pengenalan serta sulitnya akses buku-buku tentang bahasa Sunda merupakan permasalahan yang dihadapi mahasiswa tingkat awal di Telkom University. Berdasarkan kuesioner yang telah disebarakan kepada mahasiswa tingkat awal di Telkom University, mayoritas sebesar 87.3%

mahasiswa mempelajari bahasa Sunda hanya sekedar dari teman pergaulan. Hal tersebut mengkhawatirkan, mengingat kualitas pengajaran yang diberikan dan didapatkan diragukan kualitasnya.

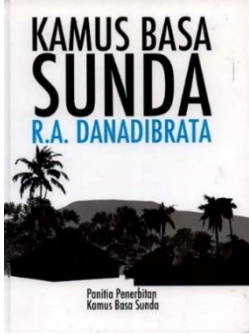
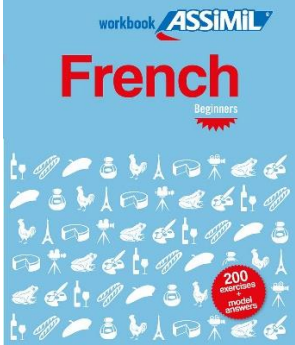
Sedangkan mayoritas mahasiswa sebanyak 40.8% melalui kuesioner menyetujui akan pentingnya penggunaan bahasa Sunda yang sesuai. Angka tersebut tidak berbalas indah dengan persentase 50.8% mahasiswa yang menyatakan ketidapahamannya tentang bahasa Sunda yang sopan dan sesuai.

Maka berdasarkan hasil penelitian melalui observasi, wawancara, pembagian kuesioner, dan studi pustaka melandasi Perancangan Buku Interaktif Kata Sapaan Sunda Untuk Mahasiswa Perantau di Telkom University. Pemilihan kata sapaan berdasarkan hasil wawancara bersama narasumber, bahwa pembelajaran awal bahasa Sunda baik untuk dimulai dari sapaan-sapaan sederhana yang dapat digunakan sehari-sehari. Desintha et al. (2015), perancangan adalah proses penyampaian pesan melalui media melalui pemanfaatan semiotika visual dan bahasa rupa. Dengan tujuan penyebaran informasi, persuasi, dan mempengaruhi pola pikir target audiens yang dituju. Buku Interaktif yang dirancang bertujuan untuk mengedukasi mahasiswa perantau terhadap kata sapaan Sunda yang sopan dan sesuai serta diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan menggunakan kata sapaan tersebut.

Dalam perancangan ditentukan dua proyek sejenis sebagai pembandingan dan acuan untuk perancangan buku yang diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1 Analisis Matriks Perbandingan

| | | |
|--|---|---------------------------------|
| | Kamus Basa Sunda R.A Danadibrata | Assimil French Beginners |
|--|---|---------------------------------|

| | | |
|--------------------|--|--|
| Media Utama |  |  |
| Tata Letak | Simetris | Simetris |
| Tipografi | Sans Serif & Serif | Sans Serif & Display |
| Warna | Biru, Hitam, dan Putih | Warna Cerah & Warna Pastel |
| Ilustrasi | Minim ilustrasi. Hanya memiliki ilustrasi di bagian cover | Menggunakann banyak ilustrasi, sebagai alat bantu visualisasi materi. |
| Konten | Lema kata Bahasa Sunda (jenis kata dan contoh penggunaannya). Serta filosofi dan etimologi beberapa kata | Menghadirkan banyak materi pembelajaran bahasa Prancis serta latihan soal. |

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Dari hasil penelitian dan dari data yang telah terkumpul, maka pesan yang ingin disampaikan melalui Perancangan Buku Interaktif Kata Sapaan Bahasa Sunda Untuk Mahasiswa Perantau di Telkom University adalah pentingnya pengenalan dan pembelajaran terhadap kata sapaan Sunda dasar, secara ringkas, menyenangkan, bermanfaat, dan mudah untuk mahasiswa perantau yang belum familiar dan memahami kata sapaan bahasa Sunda.

Dalam merancang Buku Interaktif, elemen warna merupakan elemen yang paling diperhatikan. Hal tersebut berdasarkan hasil kuesioner dimana faktor utama yang menarik responden dari contoh media yang dilampirkan adalah penggunaan warnanya. Menurut Sapriilla & Hidayat (2019), warna mendapatkan warnanya dari pantulan cahaya yang diterima melalui objek. Kemudian dalam perancangan digunakan skema warna primer. Brewster (dalam Nugraha, 2008: 37)

menjelaskan bahwa warna dasar yang membentuk warna lain yang terdapat dalam roda warna disebut sebagai warna primer. Tersusun dari warna biru, merah, dan kuning. Karena merupakan dasar daripada warna, warna-warna primer terknela sebagai pigmen warna yang umum digunakan dalam seni rupa.

Kemudian elemen lain yang menjadi pertimbangan adalah penggunaan font. Adi Kusrianto (2010), mengemukakan bahwa tipografi adalah ilmu yang mempelajari kemampuan untuk mengatur huruf atau karakter untuk tujuan penerbitan visual. Sans serif merupakan jenis font yang tampilannya lebih modern, ringkas dan ramping, tidak memiliki kaki atau goresan kecil di setiap ujung hurufnya, memberikan kesan modern.

Elemen penting lain yang banyak dipertimbangkan dalam perancangan adalah ilustrasi. Mengutip Rohidi (1984), ilustrasi adalah sebuah alat bantu bagi pembaca untuk memahami dari tulisan yang tertulis. Dalam perancangan digunakan gaya ilustrasi sederhana *line art* dengan warna hitam putih. Karakter yang dibuat disesuaikan dengan hasil studi karakter yang telah dilakukan.



Gambar 1 Studi Karakter Ujang (tanpa titik)

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Hasil perancangan Buku Interaktif beserta media pendukungnya dirancang dan dicetak sesuai dengan acuan konsep pesan dan konsep visual yang telah ditentukan.

HASIL PERANCANGAN



Gambar 2 Media Utama
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023



Gambar 3 Media Pendukung
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

KESIMPULAN

Melalui media buku interaktif yang telah dirancang, diharapkan mahasiswa perantau tertarik dan terbangun minatnya untuk mempelajari kata sapaan Sunda yang bermanfaat untuk keseharian mahasiswa perantau di daerah baru. Selain itu juga, diharapkan buku *Halo, Hai, Sampurasun* dapat menjadi sedikitnya sumbangsih terhadap koleksi buku bahasa Sunda yang keberadannya masih sangat minim. Keterbatasan dan kekurangan pendalaman materi bisa dijadikan fokus masalah untuk penelitian serupa selanjutnya. Penambahan kosa kata, juga pendalaman bahasan *undak usuk basa* dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriana, R., Mustikawan, A., & Julianto, I. N. (2015). Perancangan Buku Interaktif sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos PAUD Usia 3-4 Tahun di Kelurahan Tugu-Depok. *eProceedings of Art & Design*, 766-773.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, A. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- Ramadhani, A. A., Melga, B., & Nastiti, N. E. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbahasa Sunda Untuk Anak Pra Sekolah di Kota Bandung. *e-Proceeding of Arts & Design Vol. 7, No, 2 Agustus*, 2156-2167.
- Riyanto, Y. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

- Saprilla, R. B., & Hidayat, S. (2019). Perancangan Identitas Visual dan Media Informasi Kampung Batik Laweyan. *eProceedings of Art & Design*, 6(1).Septiyani, A., Resmadi, I., & Hidayat, S. (2020). PERANCANGAN MEDIA EDUKASI UNTUK PELESTARIAN NILAI-NILAI . *e-Proceeding of Art & Design*, 2015-2022.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tribun News. (2021, September 17). *Penutur Bahasa Sunda Berkurang 2 Juta dalam 10 Tahun, Badan Bahasa Berjuang Selamatkan Bahasa Daerah*. [Penutur Bahasa Sunda Berkurang 2 Juta dalam 10 tahun, Badan Bahasa Berjuang Selamatkan Bahasa Daerah - TribunNews.com](https://www.tribunnews.com/2021/09/17/penutur-bahasa-sunda-berkurang-2-juta-dalam-10-tahun-badan-bahasa-berjuang-selamatkan-bahasa-daerah). Retrieved April 3, 2023
- Yuniarti, I., Maulana, S., & Desintha, S. (2015). PERANCANGAN BUKU PANDUAN MENGKONSUMSI KULIT BUAH JERUK KEPROK UNTUK USIA 9-10 TAHUN . *e-Proceeding of Arts & Design : Vol. 2, No. 3 Desember*, 1232-1238.