

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Banyaknya budaya dan kekayaan alam di Indonesia merupakan salah satu kelebihan besar bangsa Indonesia yang patut kita banggakan dan kita jaga. Sebagai warga negara yang baik, sudah seharusnya kita menjaga dan melestarikan apa yang kita miliki dengan salah satunya ialah menjaga warisan nenek moyang kita yaitu bahasa dan tulisan daerah. Namun, pada zaman modern ini banyak orang yang sudah melupakan jati dirinya sebagai bagian dari suatu budaya di Indonesia. Walaupun masih terbilang cukup banyak orang yang peduli akan budaya bahasa dan tulisan daerah, namun tetap saja terbilang sedikit jika dibandingkan dengan jumlah penduduk di Indonesia. Dilansir dari Artikel Goodnewsfromindonesia.id sekitar 79,45% masih menggunakan bahasa daerahnya dalam rumah tangga dan kesehariannya pada tahun 2010. Sedangkan pada tahun 2021 dilansir dari artikel dataindonesia.id dengan bersumber dari Badan Pusat Statistik (BPS) ternyata terjadinya pengurangan yang lebih tepatnya untuk remaja dan dewasa di bawah 60 tahun pada pergaulannya lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia dibanding bahasa daerahnya masing-masing, entah karena perkembangan zaman ataupun karena tuntutan pekerjaan. Tidak ada data spesifik tentang tulisan daerahnya namun dilihat dari masyarakat yang ada, kemungkinan banyak orang kurang memahami dan mengetahui tentang aksara daerahnya masing-masing. Karena aksara daerah kurang cocok dengan bahasa Indonesia sehingga aksara tersebut akan sangat jarang digunakan oleh masyarakat di Indonesia pada zaman sekarang, kecuali sebagai media kesastraan dan media pembelajaran. Agar tulisan aksara daerah ini tidak hilang dan dilupakan, mungkin perlu diberikan beberapa perubahan dalam mempelajari dan memahaminya, yang akan dikhususkan untuk hal ini ialah Aksara Sunda.

Pada zaman sekarang, budaya-budaya lokal seperti seni, bahasa menjadi sesuatu yang mulai luntur dari zaman ke zaman. Walau memang masih banyak yang mencoba melestarikannya, namun tidak sedikit juga yang mulai acuh terhadap

budaya lokal sendiri. Aksara Sunda menjadi contoh nyata yang dapat kita perhatikan sehari-hari. Bahkan papan nama jalan yang ada di Bandung saja pernah ditulis dengan salah, *Susilawati dan Cahyadi dari komunitas Jatinangor Aksara Sunda (JAS) menyebutkan beberapa jalan di Bandung ditulis dalam aksara Sunda yang salah. Di antaranya Jalan Ir Sukarno di samping Gedung Merdeka, dan Jalan Balonggede di mana di kawasan tersebut berdiri pendopo Walikota Bandung dan SMP/SMA Pasundan.* (sumber: BandungBergerak.id)

Masalah yang diangkat adalah kurangnya minat mahasiswa asal Jawa Barat untuk mengingat kembali huruf Aksara yang sudah pernah dipelajari. *Hal ini terjadi karena pada masa pendidikan sebelum perkuliahan, aksara sunda menjadi mata pelajaran yang kurang diajarkan, dua murid SMA yang berada di Bogor mengatakan “Langki diwanohkeun, langki katingal, sareng langki diajarkeun di sakola”* (sumber: TerjemahanSunda.com). Karena hal tersebutlah, kesan mahasiswa asal Jawa Barat terhadap Aksara Sunda menjadi canggung, dan merasa aksara tersebut kurang penting karena tidak dikenali dan dipakai dalam sehari-hari. *Salah satu guru Bahasa Sunda yang mengajar di Tasikmalaya juga mengatakan “Sekarang mah susah nyari guru sunda yang ngerti aksara sunda” jelasnya.*

Dengan maraknya dan populernya komik pada zaman sekarang tak terkecuali Negara Indonesia yang menjadi salah satu negara yang sangat menikmati komik cetak maupun digital yang memiliki banyak jenis tema, dari tema romansa sekolah, drama, pekerjaan, fantasi lokal, horor, *thriller*, dan lain-lain. Dengan memanfaatkan ketertarikan tersebut, budaya Indonesia juga dapat dilestarikan dengan cara yang unik dan menyenangkan sehingga selain kita mendapatkan kesenangan kita juga dapat mendapatkan pembelajaran dari komik tersebut. Komik dengan bertemukan mitos-mitos atau budaya Indonesia juga tidak asing dan sudah ada beberapa komik dengan tema tersebut. Seperti halnya komik series berdasarkan mitos daerah Bali berjudul *Mantradeva* karya Agung Bollo dan Gusti Kudit pada Webtoon Line Indonesia, dan juga komik romansa fantasi berjudul *Dedes* karya Egestigi yang berdasarkan legenda sejarah Tanah Jawa. Komik berdasarkan budaya-budaya Indonesia memiliki daya tarik tersendiri dan layak untuk dibuat media yang

menarik agar para masyarakat dapat memahami atau sekedar mengetahui adanya budaya tersebut.

Masalah di atas tentang Aksara Sunda juga menjadi PR bagi mahasiswa lokal Sunda agar dapat lebih melestarikan budaya sendiri, yang mana sekarang zaman sudah berubah menjadi zaman modern dimana orang-orang lebih tertarik dengan Bahasa asing dari bias mereka, seperti Bahasa Korea, Jepang, Belanda, Prancis dan lain-lain. Mempelajari hal tersebut merupakan hal yang sangat baik, karena tidak ada ilmu pengetahuan yang sia-sia, namun akan lebih baik jika bahasa lokal dapat menjadi salah satu minat yang menarik agar bahasa tersebut tidak punah dan dapat terus disalurkan untuk masa depan.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Aksara Sunda kurang terpakai sehingga masyarakat merasa tidak biasa dan kemudian mudah melupakan huruf-huruf tersebut.
2. Metode pembelajaran Aksara Sunda kurang diminati sehingga masyarakat tidak atau kurang tertarik dengan Aksara Sunda.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang media hiburan sekaligus pembelajaran yang mudah dan menyenangkan terkait Aksara Sunda
2. Bagaimana menambah wawasan hingga membiasakan diri dengan Aksara Sunda melalui metode yang berbeda.

1.4 Ruang Lingkup

Pada perancangan laporan Tugas Akhir berdasarkan 5W+1H sebagai berikut:

a. Apa

Perancangan komik *Webtoon* sebagai media hiburan edukasi tentang Aksara Sunda agar masyarakat dapat mengingat kembali huruf Aksara Sunda dan lebih terbiasa melihat huruf tersebut.

b. Siapa

Target audiens dari komik *Webtoon* ini ialah masyarakat Jawa Barat sebagai Target Primer berusia 18-23 tahun, wanita dan pria, pelajar dan tidak, pekerja dan bukan, memiliki lingkup psikografis yang menyukai atau tertarik dengan komik *Webtoon* serta begitu juga dengan Aksara Sunda. Target Sekunder dapat menjadi masyarakat lebih muda atau pun lebih tua dari Target Primer dan memiliki psikografis yang tidak ada hubungannya dengan Target Primer.

c. Kapan

Durasi perancangan dimulai pada bulan Maret 2023 hingga sebelum sidang Tugas Akhir dilaksanakan yaitu bulan Agustus 2023.

d. Dimana

Pengumpulan data, observasi, dan sampel kuesioner disebarkan terutama kepada masyarakat Jawa Barat, namun tidak menutup kemungkinan masyarakat di luar Jawa Barat untuk menjadi responden.

e. Kenapa

Perancangan media hiburan edukasi agar mengingat kembali huruf Aksara Sunda dan lebih terbiasa melihat huruf tersebut.

f. Bagaimana

Perancangan komik *Webtoon* ini bertujuan untuk mengembalikan ingatan masyarakat terhadap huruf Aksara Sunda dan agar masyarakat lebih terbiasa dalam melihat huruf Aksara Sunda, untuk memperoleh tujuan tersebut maka data yang dibutuhkan akan didapatkan dengan metode kualitatif yaitu metode observasi secara online maupun lapangan, metode kuesioner, wawancara kepada pihak yang bersangkutan dengan huruf Aksara Sunda, dan melalui studi pustaka.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan yang dapat ditentukan yaitu :

1. Mengembalikan ingatan tentang huruf Aksara yang sudah lama tidak digunakan.

2. Menarik kembali minat masyarakat dalam mempelajari dan melestarikan budaya tulisan Indonesia yaitu Aksara Sunda.
3. Menambahkan wawasan tentang Aksara Sunda melalui metode hiburan sehingga masyarakat dapat membiasakan diri dengan tulisan daerah tersebut.

1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Metode yang digunakan dalam membuat makalah ini ialah, observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka.

a. Metode observasi yang dilakukan selama pembuatan laporan dapat dilaksanakan dengan cara memperhatikan referensi-referensi dari media hiburan cetak/digital seperti komik, permainan, dan buku cerita, memperhatikan dan mempelajari data dari hasil jurnal dan buku yang berlaku. Kemudian hasil observasi lapangan yang akan menjadi kandidat sampel adalah masyarakat Jawa Barat sekitar Bandung, dengan rentang umur sekitar 18 sampai 23 tahun.

b. Metode wawancara dilakukan dengan cara *online/onsite* melalui alat komunikasi dan kesepakatan yang ada, dengan topik pembicaraan berpusat pada data Aksara Sunda dan media hiburan yang diperlukan. Kandidat narasumber yang disediakan antara lain Kuswan M.Pd seorang guru Bahasa Sunda lulusan di Pesantren Ishlahul Ummah Tasikmalaya dan masyarakat umum yang tinggal di daerah Jawa Barat.

c. Metode kuesioner dilakukan melalui cara *online* dengan menggunakan Google Form dan minimal sampel yang dibutuhkan sekitar 50 orang.

d. Studi Pustaka dilakukan dengan cara mencari dan melengkapi data-data yang belum ada mengutip atau mengambil referensi dari buku, jurnal atau artikel valid. Beberapa buku yang akan menjadi referensi antara lain:

Aisyah, Aneng. (2022). *Maca Jeung Nulis Aksara Sunda e-book*. Tasikmalaya.
https://read.bookcreator.com/Inuk6geNqWTqHKwQfLH8qvsDQdb2/iykPsg4_SluNZffIKNPQrg

Hardiani, Tressa Siti., Dyah Lyesmaya., Astri Sutisnawati. (2020). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS AKSARA SUNDA MEMALUI PENERAPAN MEDUA DARING (APLIKASI PASUNDAN) PADA SISWA SEKOLAH DASAR*. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (JKPD).

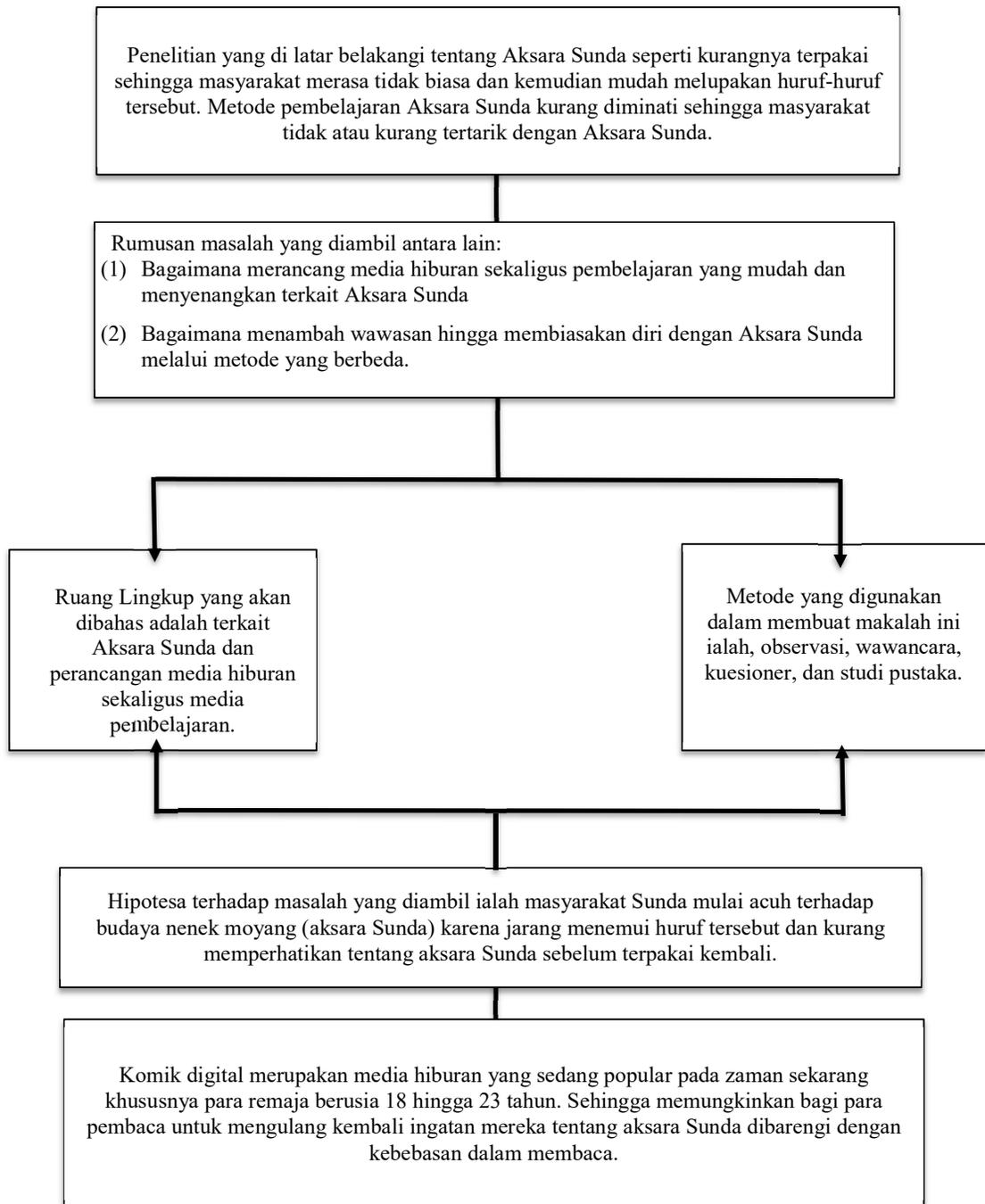
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiT-d_GyoD-AhX3U2wGHaGvDHkQFnoECAsQAQ&url=https%3A%2F%2Fjournal.unismuh.ac.id%2Findex.php%2Fjkpd%2Farticle%2Fdownload%2F3671%2F2684&usg=AOvVaw24pUL9hxfID3FZsyOoMLVU

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual Edisi Revisi*. Jl. Cempaka 9, Deresan, Caturtunggal, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281, INDONESIA. PT KANISIUS.

Sulistio, Fajar., & Yully Ambarsih Ekawardhani. (2022). *Desain Komik Digital untuk Kepantasan Berbahasa Sunda pada Remaja Kota Bandung*. Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain.

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjzp9q9zID-AhVxT2wGHRv7CxMQFnoECAwQAQ&url=https%3A%2F%2Fojis.unikom.ac.id%2Findex.php%2Fdivagatra%2Farticle%2Fdownload%2F6671%2F3019&usg=AOvVaw2BUM77br8ZO9soPBQrr_bH

1.7 Kerangka Penelitian



Tabel 1.0 Kerangka Penelitian

Sumber: Penulis

1.8 Pembabakan

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah yang berisi tentang Aksara Sunda, media hiburan cetak/digital. Identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan dibuatnya rancangan, metode pengumpulan data dan analisis, dan pembabakan. Yang membahas seberapa pentingnya budaya lokal Indonesia khususnya Aksara Sunda yang semakin dilupakan oleh masyarakat karena keterbatasan pada fungsi dari tulisan Aksara tersebut sehingga membutuhkan suatu media yang pas untuk tetap menjaga dan membuat Aksara menjadi sesuatu yang biasa.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan hal-hal teknis dan teori dalam perancangan dan pembuatan media hiburan yang dipilih. Seperti teori tentang Desain Komunikasi Visual, Teori tentang komik dan komik digital, serta elemen-elemen yang dibutuhkan pada komik.

c. BAB III DATA & ANALISIS DATA

Bab ini menguraikan hasil survey/wawancara dan data analisis yang didapat untuk memenuhi data sebelum masuk ke dalam perancangan media hiburan yang dipilih. Menyantumkan data dari proyek yang diambil yaitu Aksara Sunda. Narasumber yang dipilih ialah Kuswan Nurhidayat seorang Guru Bahasa Sunda di SMP dan SMA Ishlahul Ummah, Tasikmalaya, Cieunteung No 08 belakang Meubel Sakura. Lulusan UPI jurusan Bahasa Sunda pada tahun 2008, kemudian mengambil jurusan bahasa dan budaya untuk S2 pada tahun 2012 dan Ashfia Nurrofi Naffasa, seorang masyarakat asli Jawa Barat yang tinggal di Sukabumi sebagai narasumber yang mengetahui keadaan masyarakat sunda sekitarnya. Kemudian adanya perbandingan dari dua proyek sejenis dan kesimpulan.

d. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi dari proses konsep kreatif yang terpilih kemudian dirancang hingga menjadi komik *Webtoon*.

e. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap perancangan karya yang telah diselesaikan.