

PERANCANGAN WEBTOON SEBAGAI MEDIA MEMBIASAKAN DIRI DENGAN AKSARA SUNDA

Nabila Arifa Zalfa Firdaus¹, Riky Azharyandi Siswanto², dan Bambang Melga Suprayogi³

^{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

nabilazalfa@student.telkomuniversisty.ac.id, rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id,

bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Artikel yang dibuat dengan judul Perancangan Webtoon sebagai Media Membiasakan Diri dengan Aksara Sunda yang memiliki tujuan untuk mengembalikan ingatan tentang Aksara Sunda kepada masyarakat, menarik kembali minat masyarakat dalam mempelajari dan melestarikan budaya tulisan Indonesia yaitu Aksara Sunda dan untuk menambahkan wawasan tentang Aksara Sunda melalui metode hiburan sehingga masyarakat sedikit demi sedikit terbiasa dengan huruf Aksara Sunda. Metode pengumpulan data yang dipakai ialah metode kualitatif dengan yaitu metode observasi dengan mencari data sejenis, observasi lapangan di Bandung dan sekitarnya, metode wawancara, metode kuesioner dan metode studi pustaka. Referensi teori penulisan yang diambil berasal dari buku karya Didit Widiatmoko Soewardikoen "Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual Edisi Revisi." Data-data yang dikumpulkan untuk melakukan perancangan akan diambil seadanya dan dianalisa dengan tujuan mencari data yang relevan guna dapat menyelesaikan sesuai dengan keinginan, harapan, serta tujuan yang telah diresmikan. Setelah pencarian data dan konsep maka akan terbentuk sebuah kesimpulan.
Kata kunci: Webtoon, Mengembalikan Ingatan, Aksara Sunda, Hiburan.

Abstract: This paper was made with the title Webtoon Design as a Media to Familiarize Themselves with Sundanese Script which aims to restore the memory of Sundanese Script to the public, attract public interest in learning and preserving Indonesian writing culture, namely Sundanese Script and to add insight into Sundanese Script through entertainment methods so that people gradually get used to Sundanese Script. The data collection method used is a qualitative method with observation methods by looking for similar data, field observations in Bandung and its surroundings, interview methods, questionnaire methods and literature study methods. The reference to writing theory taken comes from the book by Didit Widiatmoko Soewardikoen "Visual Communication Design Research Methodology Revised Edition." The data collected to carry out the design will be taken sober and analyzed with the aim of finding relevant data in order to be able to complete In accordance with the wishes, expectations, and goals that have been set. After searching for data and concepts, a conclusion will be formed.

Keywords: Webtoon, Restoring Memory, Sundanese Script, Entertainment.

PENDAHULUAN

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](https://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.

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.*

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam membuat makalah ini ialah, observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. 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. 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. Metode kuesioner dilakukan melalui cara online dengan menggunakan Google Form dan minimal sampel yang dibutuhkan sekitar 50 orang. Studi Pustaka dilakukan dengan cara mencari dan melengkapi data-data yang belum ada mengutip atau mengambil referensi dari buku, jurnal atau artikel valid.

Pada perancangan ini, menggunakan beberapa teori para ahli sebagai arahan dan penunjang proses perancangan. Menurut Adi Kusrianto (2007:10) pesan komunikasi visual adalah pesan bahasa visual yang digunakan sebagai media penyampaian pesan, dimana fokus utama bahasa ini adalah untuk menyampaikan makna sebuah pesan dari

segala sesuatu yang dapat dilihat dan digunakan. Menurut Ellen Lupton (*Thinking with Type*, 2014), ia menjabarkan bahwa tipografi sebagai tata letak dan desain huruf untuk menciptakan teks yang mudah dibaca dan menarik.

Menurut Danesi (2004: 223), komik merupakan gambar bersekat horizontal yang beruntutan (panel), serta ditambahkan dengan sebuah narasi seperti teks verbal dari kiri ke kanan. Menurut Eisner dalam King (2020:7) komik ialah suatu karya seni berupa bacaan yang bertujuan guna menyampaikan inspirasi menggunakan foto ataupun kata berulang. Sedangkan untuk komik digital, Menurut McCloud (2011), adalah bentuk komik yang digunakan untuk memanipulasi cara bercerita untuk disajikan kepada pembaca, menciptakan efek yang tidak dapat dicapai dalam bentuk cetak melalui penggunaan teknologi digital. Maka dari itu, pada perancangan *webtoon* ini teori lanjutan untuk perancangan yang digunakan adalah teori warna, teori layout, teori *voice*, *sound*, dan *audio*, teori *space*, dan teori foto. Sedangkan teori isi tema ialah seputar huruf Aksara Sunda.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Perancangan komik *Webtoon* ini memiliki sebuah konsep pesan yang ingin disampaikan melalui yaitu agar masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Jawa Barat, tidak terlalu asing dengan Aksara Sunda sesudah lamanya mereka tidak pernah menggunakan, membicarakan, apalagi melihat Aksara Sunda. Pesan ini disampaikan dengan cara yang menghibur dan santai agar masyarakat atau pembaca tertarik untuk memperhatikan huruf-huruf tersebut sengaja ataupun tanpa sengaja. Tidak ada unsur paksaan dalam pesan yang ingin disampaikan melalui perancangan komik *Webtoon* ini.

Komik *Webtoon* ini diharapkan dapat mengurangi keacuhan masyarakat Jawa Barat dalam melupakan budaya nenek moyang, serta dapat memberikan ingatan baru

tentang huruf Aksara Sunda walaupun tidak mengingat sepenuhnya dan lambat laun akan memberikan pengalaman atau ingatan baru lagi tentang Huruf Aksara Sunda.

Konsep Kreatif

Dalam upaya menyampaikan pesan dengan efektif, konsep kreatif juga dibutuhkan dalam perancangan komik Webtoon tentang bagaimana cara agar masyarakat mengingat kembali huruf-huruf yang sudah dilupakan dan mencoba untuk terbiasa dengan huruf-huruf Aksara Sunda.

Terdapat unsur yang digunakan untuk membangun konsep kreatif dari perancangan komik Webtoon yaitu alur cerita. Perancangan ini dibuat dengan memikirkan para target audiens yang berumur 18-23, dimana pada titik itu sebuah kehidupan luar yang mulai terbentuk, dimana saat terberat hidup bagi sebagian orang, ataupun sedang mencoba melakukan sesuatu yang berbeda. Oleh karena itu, di saat lelahnya hidup komik Webtoon ini tidak akan terlalu membuat kalian lelah dan memberikan kesan santai sehingga tidak hanya kalian dapat bernostalgia dengan huruf Aksara Sunda target audiens juga dapat kesan positif, tenang, dan santai bersama dengan ke empat karakter utama pada komik Webtoon ini.

Konsep Media dan Konsep Komunikasi

Konsep media merupakan perantara bagi pembaca dan pemberi pesan berkomunikasi. Komik *Webtoon* ini dipilih sebagai cara perantara untuk berkomunikasi. Konsep media ini dilancarkan dengan menggunakan metode AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share)

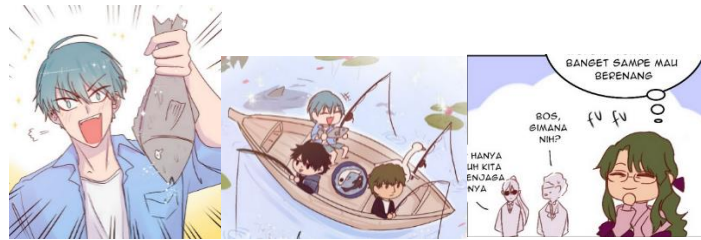
Tabel 1 AISAS

AISAS	NARASI/KONTEN	MEDIA
Attention	Memberitahukan kepada masyarakat/target audiens mengenai <i>Webtoon</i> "KAGANGA CLUB!"	Instagram Post, Poster
Interest	Dengan menampilkan ilustrasi para karakter, calon pembaca mulai tertarik dengan komik <i>Webtoon</i> "KAGANGA CLUB!"	Instagram post daily, Stiker
Search	Setelah mulai tertarik dengan komik <i>Webtoon</i> tersebut, calon pembaca akan mulai melihat-lihat dan mencari tentang komik <i>Webtoon</i> "KAGANGA CLUB!"	Instagram, search engine
Action	Akhirnya pembaca pun mulai menemukan link untuk membaca komik <i>Webtoon</i> "KAGANGA CLUB!" dan berinteraksi menggunakan media sosial sehingga bisa mendapatkan <i>Merchandise</i> dari hasil berinteraksi bersama.	Webtoon Canvas "KAGANGA CLUB" <i>Giveaway</i> Stiker/ <i>Notebook</i> / Totebag/ <i>Keychain</i> / Mini Kartu Aksara/ Kaos
Share	Pembaca merasa puas dengan isi komik <i>Webtoon</i> "KAGANGA CLUB!" sehingga mereka akan mencoba menyebarkan tentang komik tersebut kepada orang lain.	<i>Merchandise Giveaway</i> Instagram <i>Word of mouth</i>

Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023

Konsep Visual

Penggunaan yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi untuk komik "KAGANGA CLUB!" ini menggunakan penggunaan dari komik jepang yang diadaptasi menjadi sebuah webtoon indonesia yang kemudian disesuaikan dengan tema dari komik tersebut dengan penyajian yang santai dan tidak berlebihan.



Gambar 1 Webtoon Indonesia WEE!!!

Sumber: Webtoons.com



Gambar 2 Manhua 偷偷藏不住 (Hidden Love)

Sumber: Kuaikanmanhua.com

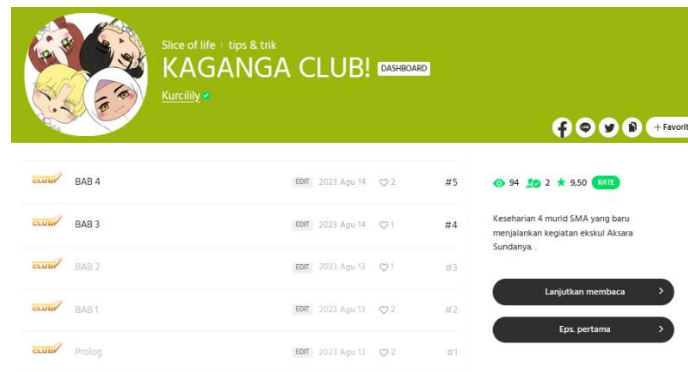


Gambar 3 Webtoon Indonesia Gula-gula

Sumber: Webtoons.com

Hasil Perancangan

Komik



Gambar 4 *Webtoon Canvas KAGANGA CLUB*
Sumber: Webtoons.com Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023

Logo

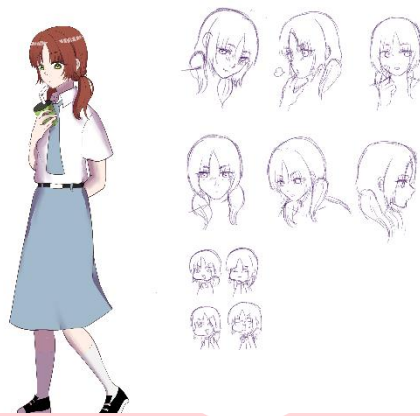


Gambar 5 Logo *Webtoon "KAGANGA CLUB"*
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023

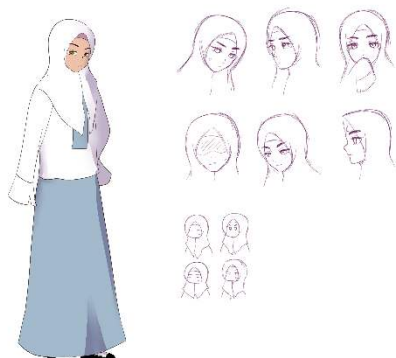
Karakter



Gambar 6 Karakter Acep
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023



Gambar 7 Karakter Ina
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023



Gambar 8 Karakter Ica
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023



Gambar 9 Karakter Mike
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023

Linimasa Cerita

Tabel 2 Linimasa cerita

Prolog	Membahas keunggulan Indonesia dan kemuculan 4 Karakter utama Agung (Acep), Karina (Ina), Aisyah (Ica), dan Mike dengan karakter tambahan guru penanggung jawab ekskul Aksara Sunda (Jidan).
Chapter 1 (Phase 1 Aksara Ngalagena)	Diawali dengan bermain kuis antara Mike dengan Ica menggunakan kartu huruf Aksara Sunda yang dibuat Acep. Mike yang salah akhirnya diberikan penjelasan dari huruf Ka, Sa, dan Ra. Kuis: Huruf apa saja nih yang muncul pada chapter ini?
Chapter 2	Diawali dengan kekesalan Acep yang menemukan sebuah poster misterius yang tertempel di papan pengumuman. Ia kesal bukan karena poster itu menjelekkan klub mereka namun karena kesalahan penulisan. Yang mana akan dijelaskan oleh Ina tentang huruf Ga, Nga, Na, dan Ja. Kuis: Pada Chapter kali ini, huruf aksara dengan buntut yang dilingkari berwarna hijau adalah huruf?
Chapter 3	Membahas tentang poster sebelumnya namun tidak diduga ternyata Ica menemukan selembar kertas di depan pintu masuk klub dengan sebuah tekateki. Dan akhirnya akan dijelaskan dengan Mike tentang huruf Ba, Nya dan Da. Yang kemudian akan membahas bahwa akan diadakan Festival Ekskul di SMA nya. Kuis: Siapa yang membahas huruf pada chapter ini, lalu apa saja huruf yang dibahas?
Chapter 4	Mereka berempat akan berkumpul untuk membahas apapun yang akan mereka lakukan pada Festival Ekskul. Namun ternyata adanya sebuah teka teki lagi yang mana akan dibahas oleh Acep tentang huruf Ta dan Ya. Kuis: Apa yang membedakan huruf Ta dan Ya dalam aksara sunda?

Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023

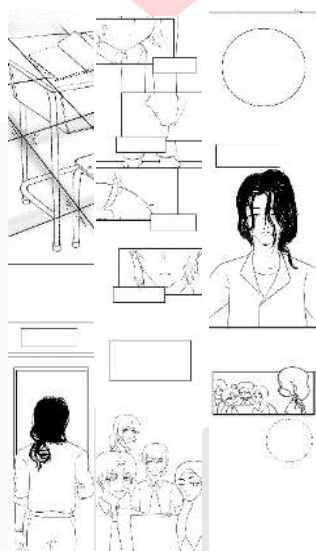
Proses Perancangan

Sketsa Komik dan lineart



Gambar 10 Sketsa Storyboard Prolog Webtoon “KAGANGA CLUB!”

Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023



Gambar 11 Lineart Prolog Webtoon "KAGANGA CLUB!"

Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023

Pewarnaan

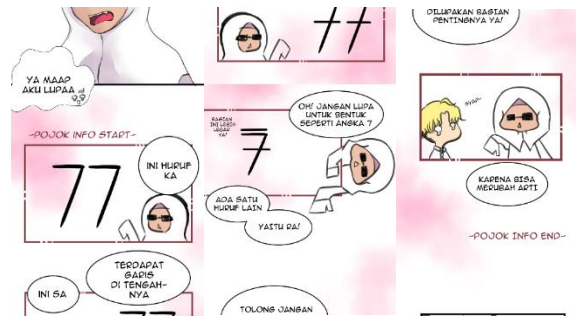


Gambar 12 Pewarnaan Prolog Webtoon “KAGANGA CLUB!”
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus, 2023

Finishing



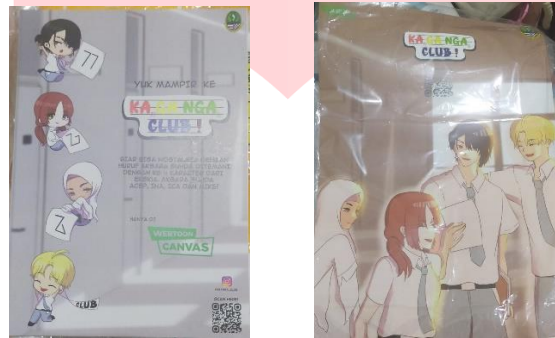
Gambar 13 Finishing Prolog Webtoon “KAGANGA CLUB!”
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus, 2023



Gambar 14 Panel chapter 1 pembahasan huruf Aksara Sunda
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023

Media Pendukung

Poster A5 dan A3



Gambar 15 Media pendukung poster a5 (kiri) dan a3 (kanan)
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023

Instagram



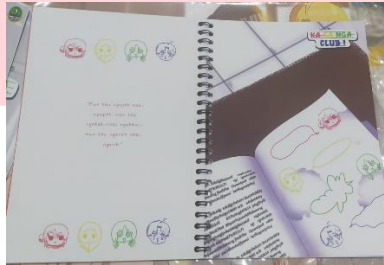
Gambar 16 Media pendukung Instagram
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023

Stiker dan Keychain



Gambar 17 Media pendukung stiker dan *keychain*
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023

Notebook



Gambar 18 Media pendukung *notebook*
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023

Totebag



Gambar 19 Media pendukung totebag
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023

Kaos



Gambar 20 Media pendukung kaos
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023

Kartu Aksara Sunda



Gambar 21 Media pendukung kartu Aksara Sunda
Sumber: Nabila Arifa Zalfa Firdaus,2023

KESIMPULAN

Aksara Sunda merupakan salah satu fenomena Budaya Indonesia yang sudah mulai terlupakan. Karena sangat jarang terpakai dan juga tidak umum, hanya para pelajar berkelanjutan saja yang masih mempelajarinya. Karena itu masyarakat lokal sendiri sudah tidak terlalu mengingat tentang budaya Aksara Sunda yang ada. Agar budaya Aksara Sunda ini tetap terjaga, maka perancangan ini memiliki tujuan agar budaya itu tidak terlupakan serta bagi masyarakat yang sudah pernah mempelajari atau mengetahui dapat mengingat kembali huruf-huruf tersebut dan tidak merasa asing lagi dengan huruf-huruf itu. Perancangan media yang dipilih untuk merealisasikan tujuan tersebut ialah perancangan komik *Webtoon*. Agar perancangan terlaksana dengan baik, maka diperlukan juga teori-teori yang akan digunakan saat proses perancangan, seperti teori desain, komik, ilustrasi, dan elemen-elemen desain lainnya. Tak lupa juga teori dari topik itu sendiri. Pemilihan media komik *Webtoon* ini berdasarkan kuesioner dan

beberapa data serta pengalaman yang pernah diterima dan dianggap sesuai dengan tujuan perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Danesi, M. 2004. *Messages, Signs, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory*. Toronto: Canadian Scholars' Press Inc.
- Lupton, Ellen. 2010. *Thinking with Type, 2nd Revised and Expanded Edition: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students*.
- Press, U. C. L. 2020. "King, E. (2020). Autographic Selfies : Digital Comics , Social Media and Networked Photography . In J . Scorer (Ed .), Comics Beyond the Page Autographic Selfies : Digital Comics , Social Media and Networked Photography." 136–57.

Jurnal:

- Apsari, Wulan Rafiqah, and Nova Kristiana. 2023. "Komik Digital 'Ngerteni Aksara Jawa' Sebagai Upaya Mengenalkan Aksara Jawa Untuk Siswa Usia 9 Tahun Di Sdn Anggaswangi li." *Jurnal Barik* 4(2):214–26.
- AR, BULL. 2018. "Foto Untuk Mendapatkan Sebuah Hasil Yang Menggambarkan Karakteristik Suatu Hasil." 1(3):1–6.
- Baidillah, Idin, Undang. A. Darsa, Oman Abdurahman, Tedi Permadi, Gugun Gunardi, Agus Suherman, Taufik Ampera, Harja Santana Purba, Dian Tresna Nugraha, and Dadan Sutisna. 2008. "Direktori Aksara Sunda Untuk Unicode." *Pemerintah Provinsi Jawa Barat Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat* 131.
- Deniansyah, A., and D. K. Aditya. 2017. "Perancangan Komik Matematika Dasar Pada Aplikasi Webtoon Untuk Siswa Smp." *... of Art & ...* 4(3):837–44.
- Eni. 1967. "濟無No Title No Title No Title." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 3(Mi):5–24.

- Jati, Rian Kuncoro. 2017. "Perancangan Media Komik Webtoon Tentang Mata Pelajaran Designing Webtoon Comic About History Lesson (Social Studies)." *E-Proceeding of Art and Design* 4(3):685–94.
- Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. 2015. "Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas. *EProceedings of Art & Design*, 2(1)." 30(2):112–18.
- Maulana, N., D. K. Aditya, and ... 2021. "Perancangan Komik Edukatif Tindakan Preventif Covid 19 Untuk Pelajar Bersekolah Tatap Muka." *... of Art & ...* 8(6):2858–87.
- Pannafino, James. 2009. "Sequential Art." *International Journal of the Book* 6(2):1–4. doi: 10.18848/1447-9516/cgp/v06i02/36746.
- Sahara, Kania Chika. 2009. "Komik Dalam Pembelajaran." 1–17.
- Siti Hardiani, Tressa, Dyah Lyesmaya, Astri Sutisnawati, and Fakultas Keguruan Dan. 2020. "Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Sunda Melalui Penerapan Media Daring (Aplikasi Pasundan) Pada Siswa Sekolah Dasar." *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 5:152–61.
- Soedarso, Nick. 2015. "Komik: Karya Sastra Bergambar." *Humaniora* 6(4):496. doi: 10.21512/humaniora.v6i4.3378.

Artikel:

- <https://indonesia-sunda.terjemahansunda.com/terjemahan7/1391796-hilangnya-minat-siswa-terhadap-aksara-sunda-bogor-30-1-22-salah-satu-kebudayaan-sunda-yang-saat-ini->. 30 Januari 2022. Diakses pada tahun 2022.
- <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2021/10/19/indonesia-miliki-750-bahasa-daerah-yang-terverifikasi-kemendikbud>