

Perancangan Komik Budak Angon sebagai Media Pendidikan Karakter Kepemimpinan bagi Remaja

Shaima Hanifah¹, Patra Aditia²

^{1,2}Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

shaimahanifah04@gmail.com¹, patraditia@gmail.com²

Abstrak Atas dasar fenomena penurunan prestasi kepemimpinan Sunda, tampaknya saat ini banyak yang mulai memberikan perhatiannya. Seperti kajian-kajian kepemimpinan Sunda dari ilmu politik dan ilmu sosial-budaya. Lembaga-lembaga budaya Sunda pun banyak dibangun di universitas-universitas di Jawa Barat. Namun sayangnya lembaga-lembaga budaya Sunda itu hanya berkecimpung dalam bidang seninya saja. Masyarakat sendiri menunjukkan sifat pasif terhadap kepolitikan yang dapat dilihat dari survey minat kerja orang Sunda yang mayoritas ingin jadi pegawai sipil atau karyawan BUMN saja. Sementara konsep kepemimpinan Sunda tidak bisa hanya dipermasalahkan oleh para ahli ilmu politik dan ilmu sosial-budaya saja jika ingin meraih seluruh lapisan masyarakat termasuk yang awam politik. Perancangan komik Budak Angon sebagai tokoh dan figur simbolis kepemimpinan ideal Sunda ditujukan untuk mendukung para ahli politik dan sosial-budaya mensosialisasikan dan memunculkan kembali konsep kepemimpinan Sunda pada remaja yang sulit dicapai ilmu politik.

Kata Kunci: Komik, Budak Angon, Kepemimpinan, Sunda

1. Pendahuluan

Kepemimpinan orang Sunda sekarang mulai layak dipertanyakan. Misalnya, kita bisa melihat di tingkat nasional. Dari tujuh periode kepresidenan di Indonesia, tidak ada yang orang Sunda. Bahkan tidak ada satu pun calon presiden Sunda. Karena itu, Herman Ibrahim dalam artikelnya yang berjudul *Ki Sunda Tidak Memiliki Kepemimpinan* (PR, 8/5/2002) yang mengatakan bahwa "Sunda tidak memiliki konsep kepemimpinan.

Masalah ini banya ini dikaji oleh para ahli sosial-budaya dan politik yang hasilnya hanya dapat digunakan oleh para ahli itu sendiri. Sementara dalam kenyataannya, ketika berbicara tentang budaya dan kepemimpinan, anak muda seharusnya menjadi salah satu kelompok yang menjadi perhatian. Sebagai kelompok pemuda adalah yang akan menjadi penerus bangsa dan setiap kelompok etnis. Mereka adalah aset bangsa sebagai tempat berkumpulnya budaya lokal. Kemudian mereka juga akan menurunkannya ke generasi setelah mereka. Namun, kenyataan bahwa budaya kepemimpinan Sunda sulit untuk disampaikan kepada mereka sangat disayangkan. Selain itu, alasan untuk

mendidik tentang budaya kepemimpinan kepada mereka bukan hanya karena masalah penurunan budaya. Namun, itu termasuk pendidikan karakter pemimpin sebagai bekal untuk kehidupan mereka sendiri.

Pada tahun 2017 Disertasi berjudul *Wacana Kepemimpinan Sunda* oleh Husin Al-Banjari mengungkapkan konsep kepemimpinan Sunda yang diperoleh dari teks-teks kuno oleh Prabu-Prabu di era kerajaan Sunda dan dari budaya tutur Sunda yang disebut Uga. Disertasi ini fokus pada karakter bernama Budak Angon. Budak Angon disebut-sebut sebagai figur simbolis yang digunakan oleh leluhur Sunda untuk menurunkan konsep kepemimpinan mereka kepada generasi mendatang. Ia dikatakan memiliki semua kualitas ideal seorang pemimpin menurut bahasa Sunda. Kemampuannya untuk berpikir tidak dapat diragukan. Kehidupannya yang selalu melayani kebajikan menghadirkan contoh yang baik tentang bagaimana seseorang menjadi pemimpin menurut orang Sunda.

Mengetahui keberadaan karakter simbolik Budak Angon, penulis melihat peluang yang dapat diambil oleh sektor industri kreatif dalam menjalankan perannya terkait dengan masalah kepemimpinan Sunda. Dengan memperhatikan kemajuan berbagai media yang berkembang di industri kreatif, kita dapat melihat beberapa media yang

sangat cocok untuk penyampaian konsep yang panjang, rumit dan rumit seperti buku komik. Buku-buku komik, yang merupakan media hiburan, diharapkan menjadi media yang ringan untuk mempelajari konsep-konsep kepemimpinan Sunda agar diterima oleh anak muda.

2. Kajian Teori

2.1 Definisi Komik

Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuksposisi dalam turutan tertentu yang dibuat untuk menyampaikan satu pesan dan mendapatkan respon dari audiens yang menerima (McCloud, 2001: 9). Pada dasarnya, komik memiliki dua unsur utama di dalamnya, yaitu aspek gambar dan aspek isi. Aspek gambar dibangun oleh elemen komik. Sementara aspek isi dibangun oleh *visual storytelling*, *genre*, dan unsur instrinsik.

2.2 Aspek Gambar

Elemen komik terdapat lima unsur di dalamnya. Yang pertama adalah gang. Scott McCloud menghubungkan panel dengan *closure*. *Closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya secara keseluruhan. *Closure* menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh suatu ruang di antara panel, disebut "parit"/ gang/ jarak antara tiap panel (*gutter*) [1]. Kemudian yang kedua adalah panel. Panel/Frame adalah media penempatan gambar dalam setiap satu momen dalam komik yang bila dihubungkan satu sama lain akan menciptakan ilusi waktu dan gerak [1]. Lalu elemen komik yang ketiga adalah garis efek. Garis Efek/Garis Kecepatan memunculkan pengutamaan gagasan suatu gerak daripada sensasinya melalui penyederhanaan konsep gerakan melalui satu garis yang dapat menciptakan ilusi waktu dan gerak (McCloud, 2001: 110). Garis kecepatan juga memiliki dua gaya. Yaitu gaya Eropa dan gaya Jepang. Gaya Eropa menampilkan objek utama yang diberi ilusi gerak sementara objek disekitarnya diam. Sementara gaya Jepang menampilkan objek utama yang diam dan objek disekitarnya yang bergerak [1]. Yang berikutnya adalah balon kata. Balon kata yaitu bentuk yang menyerupai balon yang dibuat dengan lusinan variasi untuk menggambarkan suara ke dalam bentuk khusus visual [1]. Lalu yang terakhir adalah efek suara. Efek Suara adalah variasi jenis huruf baik di dalam maupun di luar balon kata yang dapat menggambarkan

pergulatan yang tiada henti untuk menangkap intisari suara [1].

2.3 Aspek Isi

Aspek isi pada komik sangat ditentukan oleh bagaimana proses visual storytelling disampaikan. Tony Capputo [2] mendefinisikan visual storytelling sebagai seni bercerita untuk hiburan, pendidikan atau komersialisme, melalui penggunaan citra sekuensial. Visual storytelling juga dapat dikatakan sebagai informasi yang diproyeksikan ke dalam bingkai. Salah satu contoh dari visual storytelling adalah komik yang penceritaannya menggunakan gambar atau ilustrasi berurutan dari satu panel ke panel lain [1]

Genre sastra juga memberi pengaruh besar untuk aspek isi pada komik. *Genre* bukan sekedar nama, karena konvensi sastra yang berlaku pada suatu karya membentuk ciri karya tersebut [3] *Genre* pada sastra dapat juga memegang peranan penting pada pembuatan cerita dalam komik. Dari pengertian sastra, dapat dipahami bahwa *genre* sebagai alat pengklasifikasi sastra sangat bergantung pada budaya yang mempengaruhi sastra tersebut. Dari hal ini kita dapat tahu bahwa beda *genre*, berbeda pula ciri khas dan cara menampilkannya. Karena menyangkut dengan ciri khas dan cara menampilkan, *genre* yang dipilih untuk cerita suatu komik pastinya dapat juga menyumbang peran penting pada penentuan gaya gambar, elemen komik, dan alur komiknya. Contohnya *genre* horor menampilkan suasana gelap agar seram, sementara *genre* komedi lebih penuh dengan ikon gambar dengan pendekatan kartun agar sederhana dan universal.

Lalu kemudian aspek isi pada komik juga perlu ditentukan unsur instrinsiknya. Yang paling utama adalah tema dari komik. Tema adalah gagasan utama atau pikiran pokok dari suatu cerita [6] Cerita secara keseluruhan adalah pengembangan dari satu ide ini. Cerita secara keseluruhan kuga harus bisa mendukung ide pokoknya hingga dapat disadari oleh audiens.

Alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian,

namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain. Alur terbagi menjadi alur maju yang bergerak dari awalan ke penyelesaian masalah, alur mundur yang bukan dimulai dari awalan dan bergerak menuju pengenalan baru penyelesaian, dan alur campuran yang bergerak bolak-balik antara suatu momen dengan kejadian sebelumnya sebelum akhirnya menuju penyelesaian. [6]

Latar atau setting adalah tempat landas tumpu, menyaran pada hubungan tempat, hubungan waktu, dan hubungan sosial terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. [6]

3. Metode Penelitian

Perancangan komik ini membutuhkan data yang sesuai agar menjadi komik yang baik. Sehingga wawancara dilakukan kepada ahli sastra Sunda, penulis disertasi Budak Angon tentang kepemimpinan Sunda, lalu dua komikus yang pernah mengerjakan komik sejenis. Lalu kuesioner juga diberikan kepada siswa-siswa SMA kelas X hingga XII untuk mengisi mengenai anggapan mereka tentang kepemimpinan dan preferensi mereka terhadap komik. Sementara pengumpulan data dan analisis lainnya yang dilakukan adalah analisis matriks. Pada prinsipnya analisis matriks adalah *justaposition* atau membandingkan dengan

Sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan ceritanya. Sudut pandang terdiri dari sudut pandang orang pertama, ketika orang pertama yang berperan menjadi pembicara. Lalu sudut pandang orang ketika, ketika pencipta menjadi juru bicara yang menceritakan orang pertama. [6]

Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu menjalin suatu cerita. Sementara penokohan adalah unsur-unsur yang terdapat di dalam satu tokoh. Seperti sifatnya, kesukaannya, yang tidak disukai, serta sikapnya terhadap masalah-masalah. [6]

cara menajarkan. Objek visual apabila diujarkan dan dinilai menggunakan satu tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya, sehingga dapat memunculkan gradasi misalnya membandingkan poster akan terlihat perbedaan gaya gambar dan genrenya. (Soewardikoen, 2013:60) Pada penelitian ini, objek visual yang dibandingkan adalah tiga komik dengan tema serupa; yaitu tentang kepahlawanan atau pendekar yang diambil dari budaya lokal. Indikator-indikator yang akan dibandingkan adalah elemen-elemen komik.

4. Hasil Diskusi

4.1 Khalayak Sasaran

Komik ditujukan kepada siswa SMA dengan usia 15-18 tahun di Kota Bandung dan kota-kota besar lainnya di wilayah Jawa Barat. Komik ini juga ditujukan untuk target sekunder yaitu penggemar komik umum yang dapat berasal dari berbagai kalangan usia dan profesi. Siswa dan masyarakat umum yang menjadi target diharapkan berada pada SES A dan Ab dengan pendapatan per bulan setidaknya Rp. 300.000 untuk siswa.

Komik ini ditujukan kepada siswa SMA di kota besar karena kemudahan akses mendapatkan buku komik, kemudahan penentuan outlet penjualan dan peredaran buku komik. Selain itu, remaja pada kota besar juga lebih familiar pada berbagai media hiburan, lebih mudah menerima muatan-muatan kontemporer, dan lebih mudah mengadaptasinya menjadi gaya hidup.

4.2 Hasil Wawancara dan Kuesioner

Dari hasil wawancara, dapat diketahui bahwa Uga munculnya Budak Angon diartikan sebagai proses

sebagai salah satu jenis tutur Sunda yang menjadi media mencapai sesuatu melalui hukum kausal. Meski merupakan

salah satu jenis tutur Sunda, tidak banyak yang mengenalnya selain kaum yang setia pada adat Sunda atau kelompok yang mendalami budaya Sunda. Padahal keberadaannya dapat ditemukan di empat jenis tutur lainnya yaitu rajah, cacandran, pantun, dan nyanyian anak. Uga juga diduga lahir dari tekanan masyarakat kala itu. Sehingga uga juga mengandung cita-cita dan harapan leluhur Sunda. Yang artinya pantas untuk diperkenalkan keberadaannya, seiring diperkenalkannya tokoh Budak Angon.

Budak Angon sebagai tokoh yang disebut membawa harapan semua orang mengalami tiga kali perubahan dalam hidupnya. Yang pertama adalah anak biasa yang miskin dan hidupnya susah. Tetapi ia bertahan hidup karena pintar. Ia juga senantiasa menggembalakan dirinya dengan ilmu sehingga menjadi manusia yang berpikir. Ketika ia remaja, ia menjadi Ciung Wanara. Pada model pemimpin diskursif, Ciung adalah simbol pemimpin yang kuat pengetahuannya, tetapi terbatas kekuatannya. Sementara Wanara adalah simbol pemimpin yang terbatas pengetahuannya, tetapi senang belajar. Terbatas pula kekuatannya, tetapi senang bekerja sama. Budak Angon sebagai Ciung Wanara menampilkan sosok yang berpengetahuan, terampil, senang bekerja sama dan senang belajar. Lalu yang ketiga dirinya menjadi Ciung Lodaya. Lodaya adalah simbol pemimpin yang pengetahuannya kurang, tetapi kekuatannya besar. Sehingga Budak Angon sebagai Ciung Lodaya menampilkan sosok pemimpin yang telah matang. Dimana pengetahuannya kuat, dan kekuatannya besar.

Aspek isi/cerita pada komik menurut hasil wawancara dapat diolah dengan menentukan ide pokok cerita terlebih dahulu. Dan dapat menuliskan hal-hal yang paling kita kuasai terlebih dahulu. Pengembangan dan riset tambahan dilakukan setelah itu. Cerita juga harus ditentukan mana-mana saja yang penting dan mana yang minor. Sehingga pengembangan cerita terarah.

Aspek gambar pada komik menurut hasil wawancara dapat diolah dengan membedah dahulu makna dari tiap unsur visual yang menjadi inspirasi. Hingga maknanya didapat. Makna inilah yang tidak boleh diubah. Jika ingin dipresentasikan dengan simbol yang baru, makna tersebut tetap harus dipertahankan. Cara memadukan unsur budaya dengan ide pribadi juga bisa dilakukan dengan melakukan uji kecocokan dan uji tingkat keterkaitannya melalui percobaan desain.

Aspek tokoh pada komik menurut hasil wawancara

dapat diolah dengan mengadaptasi desain tokoh utama dari sesuatu, atau mendesain tokoh utama serupa dengan target audiensnya untuk mencari koneksi antara tokoh dengan pembaca. Sifat yang diberikan pada tokoh pun harus dijabarkan satu-satu dan diusahakan semua tokoh memiliki sifat yang berbeda. Beberapa tokoh dapat dibuat sangat kontras dengan tokoh utama agar menonjolkan keunikan tokoh utama.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa target audiens memang memiliki tingkat pengalaman kepemimpinan pada tarafnya yang cukup rendah. Di lain sisi, target audiens juga tampak menunjukkan ketertarikan yang cukup tinggi pada komik. Mereka pun mampu memilih preferensi mereka terhadap komik, yaitu komik yang seimbang antara aksi dan drama serta gambar dan teksnya. Lebih detail dapat dilihat pada tabel berikut:

| Peringkat | Genre | Setting | | Penggunaan |
|-----------|---------------|----------------|------------|----------------------|
| | | Tempat | Waktu | |
| 1 | Romance | Kota besar | Masa depan | Manga kartun jepang |
| 2 | Action | Desa | Sejarah | Manga realis jepang |
| 3 | Fantasi | Kota pinggiran | Modern | Komik <i>western</i> |
| 4 | Sehari-hari | | | Komik Indonesia lama |
| 5 | Fiksi Sejarah | | | |
| 6 | Fiksi Ilmiah | | | |

Tabel 1. Preferensi Siswa

Sementara dari hasil analisis matriks, ketiga komik menunjukkan beberapa pola yang identik. Kisah atau tokoh-tokoh simbolik dari budaya tradisional direpresentasikan kembali oleh para pengarang menjadi tokoh heroik yang bertujuan melawan kejahatan. Unsur-unsur visual dari budaya inspirasi komik seperti pola, bentuk, dan simbol-simbol hewan relatif menjadi elemen-elemen dekoratif pada komik dan desain karakternya. Elemen komik pada ketiga buku menunjukkan keragaman yang sangat variatif dan garis yang ekspresif

5. Konsep Perancangan

5.1 Konsep Pesan dan Ide Besar

Pesan yang ingin disampaikan pada karya ini adalah bahwa siapa pun dapat menjadi pemimpin asalkan menjalankan kebajikan-kebajikan untuk orang lain sebelum menerima. Hal tersebut merupakan inti dasar dari tokoh simbolis Budak Angon yang membawakan cerita pada komik. Hal ini agar remaja tahu bagaimana proses menjadi pemimpin yang ideal bagi suku Sunda. Selain itu agar mereka bisa belajar dan membuat mereka berpikir untuk mulai menjalankannya dalam hidup keseharian mereka. Pada akhirnya, karakter kepemimpinan yang telah disampaikan diharapkan membuat mereka berperan lebih aktif dalam bidang kepemimpinan mulai dari hidup keseharian mereka sendiri. Seperti berani menjadi ketua kelas, berani menjaga adik di rumah sendirian, berani mengatur keinginan diri, menjadi ketua kelompok belajar, ketua panitia siswa, dan ketua OSIS.

5.2 Konsep Kreatif

Seperti yang tertera pada data hasil observasi Disertasi Budak Angon, disebutkan bahwa Budak Angon adalah tokoh simbolik yang disebut-sebut memenuhi semua sifat dan syarat menjadi pemimpin menurut kitab hukum pengabdian Sanghyang Siskandang Karesian karya Prabu Siliwangi. Di dalam kitab, tokoh simbolik tersebut disebut "Sang Amaca" yang artinya "Sang Pembaca". Nama ini diartikan sebagai Sang Pembaca yang mendedikasikan hidupnya untuk mencari pengetahuan dan pemahaman sehingga memiliki sifat dan kemampuan untuk menjadi pemimpin. Nama "Amaca" ini akan diadaptasi menjadi nama dari tokoh Budak Angon di dalam komik. Ia bersifat pemberani, berpendirian kokoh, dan selalu berpikir jauh ke depan.

Genre komik adalah aksi dan fantasi, yang menunjukkan unsur-unsur mitos dan khayalan seperti kekuatan Suling Emas milik Amaca. Hal itu akan dipadukan dengan adegan dan cerita yang permulaan, perkembangan, atau penyelesaiannya lebih berfokus kepada kejadian yang dapat dilihat langsung oleh pembaca, seperti adegan bertarung. Tetapi diiringi pula beberapa adegan yang sentimental. Tema utama komik adalah tentang kepahlawanan dan kepemimpinan karena dengan tema tersebut, ide tentang kepemimpinan dapat dibuat dengan bentuk yang keren,

memunculkan sebuah figur, dan menggugah semangat dan jiwa patriotis.

Alur cerita akan panjang dan maju, meskipun komik ini akan lebih fokus kepada aksi, tapi komik ini diharapkan mampu menceritakan kisah Budak Angon hingga menyentuh hati pembaca sehingga membutuhkan alur yang lebih pelan (atau panjang) untuk menunjukkan hal-hal yang bisa menyentuh pembaca dan juga hal-hal yang bisa membuat pembaca merasa terhubung dengan karakternya.

Setting tempat komik ini berada pada satu negara yang berbentuk kepresidenan dengan tingkat pemerintahan yang mirip dengan Indonesia. Di dalamnya terdapat kota pusat, kota daerah, dan desa. Sementara setting waktu komik ini terletak pada masa depan dimana teknologi sudah jauh lebih maju dan masyarakat sudah terbiasa menggunakan pesawat kecil atau mobil terbang kemana-mana. Namun perkembangan teknologi ini juga masih terletak di masa dimana hutan, dan alam masih dapat ditemui hanya saja tinggal sedikit.

Komik ini ditujukan untuk remaja. Sehingga gambar yang ditampilkan seharusnya tidak terlalu sederhana dan tidak juga terlalu realistis. Porsi yang seimbang antara penyederhanaan dan detail menjadi prioritas utama. Hal ini juga dipertimbangkan melalui tema cerita yang mengandung unsur bertolak belakang, Aksi-fantasi dengan romantika yang seharusnya memiliki ciri visual berbeda. Itulah mengapa gambar tidak dibuat terlalu realistis (objektif) atau terlalu kartun (subjektif), tetapi merupakan perpaduan dari keduanya. Berdasarkan data riset dan analisis, pengayaan yang paling efektif memberi perpaduan antara kartun dan realis adalah gaya manga Jepang.

Percobaan dan eksplorasi batik Sunda sebagai elemen komik juga akan diterapkan. Beberapa pola dan bentuk pada batik Sunda akan dijadikan elemen-elemen komik seperti latar belakang, bentuk panel, dan efek suasana.

Untuk elemen komiknya, gang dan panel akan ditampilkan dalam berbagai variasi bentuk dan komposisi. Mulai dari komposisi yang lebih geometris dengan komposisi yang lebih dinamis. Garis kecepatan akan dibuat serapi mungkin dengan ekspresi yang kuat. Hal ini bisa dilakukan dengan mengatur tebal-tipisnya garis serta keselarasan arah garis. Balon kata akan dibuat variatif sesuai dengan intonasi yang dikeluarkan oleh sumber suara. Beberapa balon kata juga

akan disesuaikan untuk beberapa suara khusus yang berbeda dari suara lainnya, contohnya dialog yang diucapkan oleh seorang monster. Efek suara akan dibuat lebih banyak secara manual dengan sebagian bantuan dari

perangkat lunak pada komputer. Efek suara yang diharapkan adalah yang tampilannya lebih ekspresif dan dinamis. Serta penempatannya yang dekat dengan sumber suara.

6. Hasil Perancangan



Gambar 1. Hasil Perancangan 1



Gambar 3. Hasil Perancangan 3



Gambar 2. Hasil Perancangan 2

Hasil dari perancangan adalah buku komik berukuran A5 yang berisikan 60 halaman hitam putih. Teknik penggambaran komik dilakukan sebagian besar di dalam komputer. Komik dibuat dengan gambar yang ekspresif untuk menunjukkan kedramatisan dan kenaturalan yang dapat menonjolkan setting cerita yang berada di negeri antah berantah yang sudah berteknologi maju namun masih memiliki banyak lahan alam.

Karakter bernama “Amaca” adalah tokoh utama yang akan terus menjadi pusat perkembangan cerita. Di awal komik, ia digambarkan sebagai anak desa biasa yang kemudian tumbuh besar dan semakin dekat dengan wujud ideal seorang pemimpin.

Secara keseluruhan, komik ini mengadaptasi formulasi *storytelling* komik-komik *shonen jump*. Yang memiliki alur panjang dengan adegan-adegan aksi di dalamnya. Diformulasikan sebagai anak muda yang semangat, biasa, namun berkeinginan kuat. Lalu bertemu dengan teman-teman yang mendukung tujuannya, melawan kejahatan.

Meski sempat kalah, namun tekad dan keinginannya mampu membawanya menjadi pemimpin pada akhirnya.

7. Kesimpulan dan Saran

Tujuan utama dari pembuatan komik Budak Angon adalah untuk memperkenalkan konsep kepemimpinan Sunda melalui tokoh Budak Angon kepada remaja Sunda. Tokoh Budak Angon adalah tokoh yang muncul dalam pantun Bogor dan budaya tutur Sunda yang bernama *Uga*. Budak Angon ini adalah tokoh simbolis yang dijadikan contoh pemimpin ideal oleh para leluhur Sunda untuk menurunkan konsep kepemimpinan Sunda kepada generasi penerus.

Komik Budak Angon ini dirancang sebagian kecil berdasarkan hasil observasi dari disertasi tulisan Husin Al-Banjari tahun 2017 yang berjudul Budak Angon: Diskursus Kepemimpinan Sunda. Sebagian besar merupakan hasil analisis wawancara mendalam dengan sastrawan Sunda dan juga komikus-komikus lokal, kuesioner kepada remaja SMA, dan studi pustaka tentang komik.

Dengan dibuatnya komik ini, diharapkan mampu memperkenalkan konsep kepemimpinan dengan kemasan yang ringan dan dekat dengan remaja. Hal tersebut

dipertimbangkan agar mampu menggugah hati remaja dan membangkitkan semangat untuk menjadi pemimpin mulai dari taraf mereka sendiri. Seperti menjadi ketua kelas.

Setelah perancangan dilaksanakan, tampak terlihat jelas bobot kesulitan dan luasnya pembahasan membuat proses pembuatan karya terganggu. Seharusnya penelitian ini lebih mendefinisikan batasan-batasan penelitiannya sehingga dapat menghasilkan *output* yang jauh lebih sederhana tetapi lebih efektif. Sebab rumit bukan berarti efektif dan dapat menghasilkan hasil yang tepat. Beberapa hasil sederhana dengan garapan yang cemerlang dapat menghasilkan lebih.

Berkaitan dengan karya, kisah Budak Angon yang panjang sebaiknya diceritakan salah satu bagiannya saja. Komik Budak Angon ini juga dapat dijadikan bab-bab singkat yang lebih sederhana. Sementara untuk kisah Budak Angon secara keseluruhan dan lebih mendalam dapat dikerjakan lagi di masa yang akan datang atau di jenjang pendidikan yang selanjutnya.

8. Referensi

- [1] McCloud, Scott. (2001), *Understanding Comics*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta
- [2] Capputo, Tony. (2003). *Visual Storytelling: The Art and Technique*. Watson-Guptill, New York
- [3] Eisner, W. (1996). *Graphic Storytelling*. Poorhouse Press, Melbourne
- [4] Soewardikoen, Didit Widiatmoko, (2013), *Metodologi Penelitian Visual*, Dinamika Komunika, Bandung
- [5] Al-Banjari, Husin M. (2017), *Diskursus Kepemimpinan Sunda (Disertasi)*, Jurnal UNPAD, Bandung
- [6] Nurgiyantoro, Burhan. (2008), *Teori Pengkajian Fiksi*, Gajahmada University Press, Yogyakarta
- [7] Yuniarto, Is. (2013), *Garudayana*, PT Mizan Pustaka, Jakarta
- [8] Irzaqi, Alex. (2016), *Raibarong*, M&C, Bandung
- [9] Kartika, Sweta. (2015), *Wanara*, M&C, Bandung
- [10] www.damayanti327.wordpress.com/about/ kepemimpinan-masyarakat-sunda/, diakses 2 Februari 2019, 18.33 WIB
- [11] www.academia.edu/3596554/Kekuasaan_Sunda_dalam_Konstansi_Politik_Modern_Sebua_Perspektif_Perbandingan_dengan_Jawa, diakses 2 Februari 2019, 18.49 WIB
- [12] https://www.academia.edu/6824942/Kepemimpinan_Sunda_Sebagai_Politik_Identitas_Masyarakat_Sunda, diakses 2 Februari 2019, 22.02 WIB
- [13] <http://www.wacana.co/2010/03/sanghyang-siksa-kanda-ng-karesian/>, diakses 2 Februari 2019, 22.53 WIB
- [14] <http://www.wacana.co/2010/03/transliterasi-terjemahan-sanghyang-siksa-kanda-ng-karesian/>, diakses 2 Februari 2019, 23.27 WIB
- [15] <http://indonesiantreasury.blogspot.com/2014/03/padjaran-anyar-u-g-a.html>, diakses 3 Februari 2019, 01.12 WIB
- [16] <https://ugawangsitiliwangi.wordpress.com/2011/02/15/uga-wangsit-siliwangi-versi-bahasa-indonesia/>,

diakses 3 Februari 2019, 02.20 WIB

[17] <https://media.neliti.com/media/publications/4345-ID-bahasa-sunda-sudah-di-ambang-pintu-kematiankah.pdf>,

diakses 3 Februari 2019, 02.25 WIB

[18] <http://www.unpad.ac.id/2013/01/kurang-kesadaran-masyarakat-sunda-menjaga-budaya-sunda/>,

diakses 3 Februari 2019, 03.07 WIB

[19] <http://www.unpad.ac.id/2015/11/ini-hasil-survei-kepuasan-publik-atas-kepemimpinan-kepala-daerah-di-jawa-barat/>, diakses 3 Februari 2019, 04.56 WIB

