

PERANCANGAN KOMIK EDUKASI UNTUK MENGHIMBAU PARA REMAJA MENGUNAKAN BAHASA YANG SOPAN

DESIGNING EDUCATIONAL COMICS TO ENCOURAGE TEENAGERS TO USE POLITE LANGUAGE

Nur Thoibah Al Hanafiah¹, Asep Kadarisman² dan Riky Azharyandi Siswanto³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
nurthoibah@student.telkomuniversity.ac.id , asepkadar@telkomuniversity.ac.id , rikyiswanto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Para remaja saat ini menggunakan bahasa kasar merupakan hal yang biasa digunakan dalam pergaulan. Namun masih ditemukan para remaja menggunakan bahasa kasar untuk memaki orang lain entah itu sengaja atau tidak sengaja. Hal tersebut terjadi dikarenakan remaja sudah terbiasa menggunakan bahasa kasar sehingga saat kesal remaja akan meluapkan kata kasar dan makian. Dampak menggunakan bahasa kasar dan makian akan merugikan orang yang menggunakan dan orang yang menjadi lawan bicara bahasa kasar dan makian. Seperti akan timbul perkelahian, menyakiti perasaan lain, menyebarkan bahasa yang tidak baik sehingga dapat ditiru oleh orang yang mendengarkan. Maka dari itu para remaja membutuhkan media informasi untuk lebih mengenal dampak dari menggunakan bahasa kasar dengan merancang komik, dimana komik menjadi media yang diminati para remaja karena dapat menghibur.

Kata kunci: kata kasar, makian, komik, remaja,

Abstract: Teenagers nowadays use abusive language which is commonly used in social interactions. However, it is still found that teenagers use abusive language to curse others whether intentionally or unintentionally. This happens because teenagers are used to using abusive language so that when they are upset, they will utter harsh words and curses. The impact of using abusive language and swearing will be detrimental to the person who uses it and the person who is the opponent of the abusive language and swears. Such as fights will arise, hurt other's feelings, spread bad words so that people who listen can imitate. Therefore, teenagers need information media to be more familiar with the impact of using harsh language by designing comics, where comic are a medium of interest for teenagers because they can entertain.

Keywords: cruel words, swear words, comics, teenagers

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi yang terorganisasi dalam bentuk satuan-satuan, seperti kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulis. (Wiratno & Santosa , 2014 : 2) Bahasa merupakan sesuatu yang sering digunakan manusia dalam berkomunikasi satu sama lain. Tanpa adanya bahasa tidak akan mudah manusia untuk berkomunikasi, maka dari itu bahasa merupakan salah satu hal yang penting bagi umat manusia. Saat ini tidak sedikit para remaja menggunakan kata kasar untuk berkomunikasi sehari-hari.

Bahasa kasar merupakan ekspresi yang ditunjukkan dengan menggunakan kata atau frase yang kasar atau kotor, lisan maupun dalam bentuk teks. (Tjahyanti, 2020 : 2). Pengaruh yang menyebabkan remaja menggunakan bahasa kasar biasanya dari lingkungan sekitarnya, seperti keluarga, teman-temannya, tetangganya, lingkungan sekolah. Namun masih terdapat para remaja menggunakan bahasa kasar untuk memaki orang lain.

Makian yang mengintimidasi, mengganggu, mengacau adalah bentuk makian yang menggunakan kata kasar atau kata sindiran yang membuat orang yang dituju merasa terancam dan menciptakan situasi yang tidak menyenangkan. Intimidasi, mengganggu, mengacau, dan mencampuri urusan orang lain termasuk perilaku penyimpangan sosial. Perilaku tersebut kadang dilakukan saat sadar, dalam arti sadar dampaknya akan menyebabkan orang lain merasa terancam. (Rauf, 2019 : 115, 116). Emosi yang tidak terkontrol karena kesal terhadap sesuatu menjadi salah satu penyebab remaja menggunakan bahasa kasar untuk memaki seseorang. Hal ini dikarenakan kebiasaan para remaja menggunakan bahasa kasar, Dampak dari penggunaan bahasa kasar menyebabkan kualitas bahasa menurun, menyebarkan bahasa yang tidak baik bagi lingkungan sekitarnya sehingga diikuti. Jika bahasa kasar yang tujuannya untuk memaki orang lain menyebabkan timbulnya perkelahian, membuat orang lain sakit hati, mengganggu psikologi orang lain.

Maka dari itu membutuhkan perancang media komunikasi visual yang menarik untuk para remaja dengan menggunakan komik sebagai sarana mengedukasi para remaja untuk berbicara bahasa yang sopan. Saat ini komik banyak digemari para remaja, hal ini dapat membantu dan memudahkan dalam memberikan informasi kepada para remaja.

DASAR PEMIKIRAN

Perancangan

Menurut Ladjamudin (2013:39) menjelaskan tahapan perancangan desain yang bertujuan mendesain sistem baru untuk menyelesaikan masalah yang didapatkan dari pemilihan alternatif yang terbaik, kegiatan yang dilakukan meliputi perancangan output, input, dan file.

Komik

Komik merupakan cerita yang berkesinambungan dengan menggunakan ilustrasi. Awalnya mula komik strip yang berawal dari munculnya di koran hingga menjadi komik super hero (Luzar, 2011 : 665).

Komik merupakan gambar dan tulisan yang bersebelahan dan berdekatan dengan urutan tertentu dengan tujuan untuk menginformasi para pembaca atau untuk mencapai tahapan estetis. (McCloud, 2001 : 20).

Etika

Etika bahasa merupakan sesuatu yang normatif sebagai pedoman umum yang telah disepakati oleh masyarakat pengguna bahasa demikian bahasa yang sopan, hormat, dan sesuai dengan nilai yang berlaku oleh masyarakat tertentu. (Mansyur, 2017 : 71)

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang tujuan untuk

mempelajari konsep-konsep komunikasi dan ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual yang didalamnya terdapat elemen-elemen grafis yang terdapat bentuk dan gambar, warna, tatanan huruf, komposisi, dan layout. Demikian gagasan dapat diterima oleh orang-orang yang menjadi target sasaran. (Kusrianto, 2009: 2)

Tipografi

Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Maka dari itu menyusun meliputi merancang, merangkai huruf menjadi sebuah komposisi yang tepat hingga menjadi sesuatu tampilan yang dikehendaki. (Kusrianto, 2009: 190)

Layout

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain dalam sebuah media yang dapat memudahkan dalam penyampaian pesan. (Rustan, 2008)

Warna

Warna merupakan sebuah subjek yang menjadi salah satu hal yang dapat mempengaruhi daya tarik dalam desain. Dalam memilih warna untuk digunakan dalam karya memerlukan pertimbangan, karena dapat menambah keefektifan dalam menyampaikan pesan kepada *audience*. Warna tidak boleh hanya menjadi sebuah tambahan namun juga harus menyesuaikan makna dalam desain tersebut (Luzar, 2011 : 660).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data:

1. Observasi tidak langsung dengan penelusuran melalui internet dan bertanya singkat kepada salah satu remaja di Jakarta
2. Melakukan wawancara dengan narasumber seperti bimbingan konseling dari salah satu sekolah dan wawancara dengan ilustrator.
3. Studi pustaka dengan mengumpulkan sumber-sumber teoritis

Konsep dan Hasil Perancangan

Konsep Pesan

Perancangan ini bertujuan ingin meningkatkan kesadaran para remaja terhadap buruknya menggunakan bahasa kasar. Maka pesan yang ingin disampaikan kepada para remaja adalah menggunakan bahasa kasar merupakan hal yang merugikan bagi orang lain maupun orang yang menggunakannya, dengan memperlihatkan sudut pandang dari berbagai sisi diharapkan *audience* dapat berempati kepada orang-orang yang dirugikan dari menggunakan bahasa kasar.

Kata kunci: Sopan

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang digunakan memasukan unsur cerita yaitu narasi yang diambil dari percakapan sehari-hari yang santai dan sedikit memasukan unsur komedi sehingga media yang buat terasa dekat dengan target *audience*. Menggunakan cerita yang memberikan rasa empati kepada para pembaca.

Menggunakan judul 'Komik Ngoar' yang berasal dari kata koar dalam kamus KBBI kata koar merupakan berkata dengan suara keras (maksud menantang, menghina, dan sebagainya). 'Komik Ngoar' juga merupakan singkatan dari kata ngobrol kata kasar.

Konsep Media

1. Media Utama

Media utama yang digunakan yaitu komik digital, yang nantinya akan diunggah melalui instagram.

2. Media Pendukung

Berikut media pendukung untuk mempromosikan komik ngoar.

1) Poster

Poster akan dibuat berukuran A3 dan akan diletakan pada lingkungan yang sering dikunjungi para remaja, seperti lingkungan sekolah dan sekitarnya, tempat les.

2) Xbanner

Xbanner dibuat berukuran 80x180 cm akan diletakan di lingkungan sekolah.

3) Merchandise

Stiker, *totebag*, *t-shirt* sebagai media pendukung tambahan.

Konsep Visual

1. Tipografi

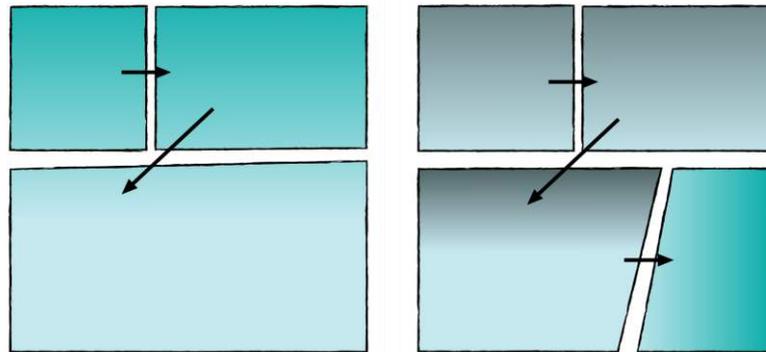


ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
0123456789
!@#%&*()

Gambar.

2. Layout

Layout yang digunakan dalam perancangan komik, arah membaca dari kiri ke kanan lalu ke bawah kiri.



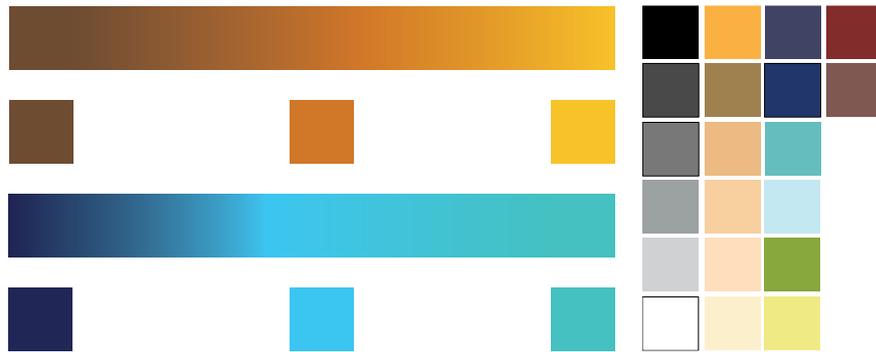
Gambar. Layout

3. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan komik membuat moodboard yang berisikan gambar-gambar dari yang sering digunakan para remaja SMP. Seperti pakaian seragam sekolah, game yang sering digunakan, dan lainnya.

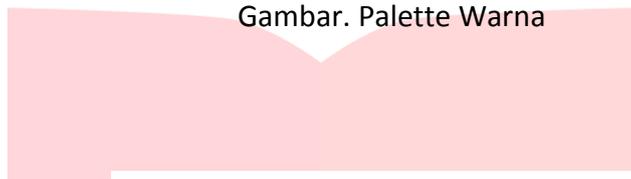


Gambar. Moodboard



Gambar. Palette Warna

4. Ilustrasi



Gambar. Contoh Referensi Karakter Gaya Ilustrasi



Gambar. Gaya Ilustrasi yang digunakan

Konsep Komunikasi

Konsep yang digunakan untuk mendapatkan *audience* menggunakan sistem AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*).

1. *Attention*

Memperkenalkan media utama dengan memperlihatkan media pendukung cetak seperti poster dan x-banner yang diletakan di tempat-tempat strategis yang biasa dilalui target audiens seperti pada lingkungan sekolah.

2. *Interest*

Upaya untuk membuat *audience* tertarik, dengan memberikan informasi berupa poster dan Xbanner yang menjadi sumber informasi komik ngoar.

3. *Search*

Setelah ketertarikan *audience* dengan informasi yang telah diberikan lewat poster dan XBanner. *Audience* akan diarahkan ke media utama yang berada di instagram melalui QR code yang telah ditampilkan pada poster dan x-banner.

4. *Action*

Audience membaca komik yang diunggah lewat instagram.

5. *Share*

Setelah audience membaca komik ngoar, audience dapat memberikan pengalamannya setelah membaca komik ngoar dengan menyebarkan melalui media sosial seperti story instagram. Memberikan *merchandise* kepada audience yang mempromosikan 'komik ngoar' melewati story instagram dengan menarik.

Hasil Perancangan

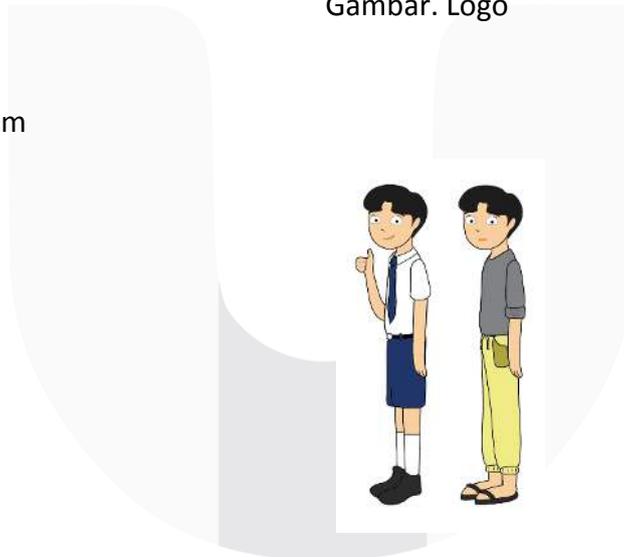
1. Logo



Gambar. Logo

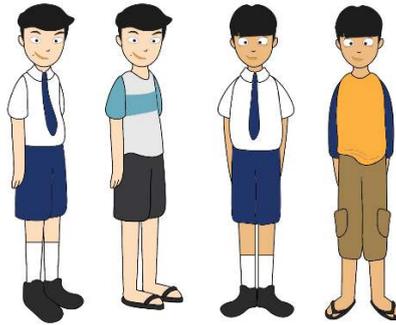
2. Karakter

1) Salim



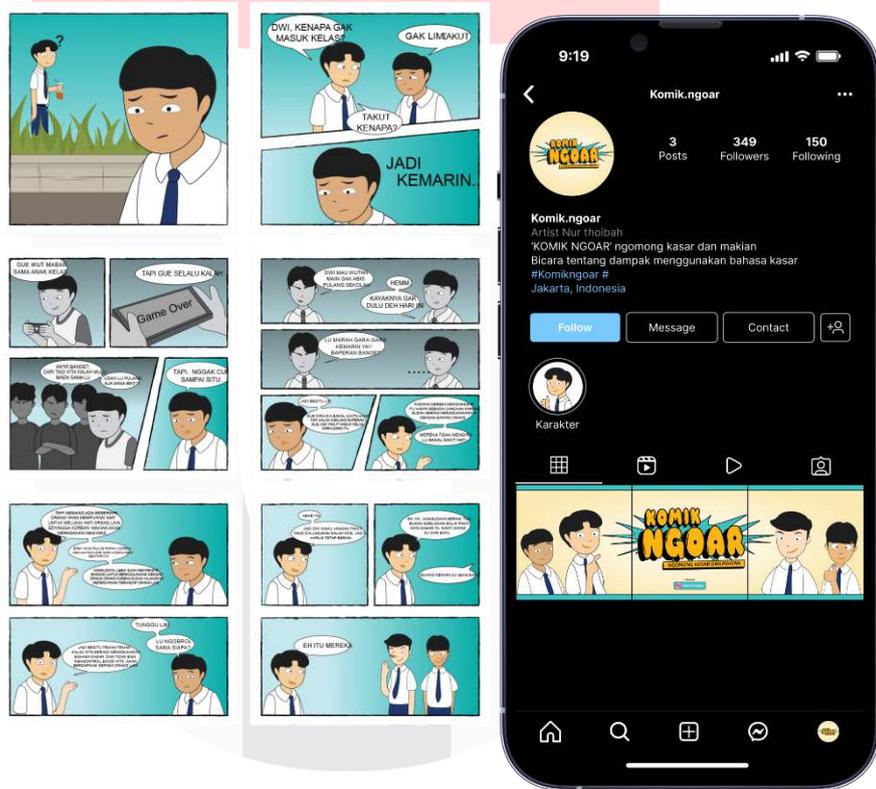
Gambar. Ilustrasi Salim

2) Aji dan Bayu



Gambar. Ilustrasi Aji dan Bayu

3. Media Utama



Gambar. Media Utama

4. Media Pendukung

Berikut media pendukung komik ngoar.

- 1) Poster



Gambar. Poster

2) Xbanner

Xbanner berukuran 80x180.



Gambar. Xbanner

3) Merchandise

Stiker

Stiker berukuran A5 menggunakan bahan glossy dan laminasi doff.



Gambar. Stiker

T-shirt



Gambar. T-shirt

Totebag



Gambar. Totebag

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang sudah di buat, kesimpulan yang telah didapatkan. Dengan adanya perancangan komik ngoar yang sudah disusun mengikuti tahapan-tahapan desain dapat mengajak para remaja menggunakan bahasa yang baik.

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian dan perancangan, masih terdapat para remaja menggunakan bahasa kasar untuk memaki orang lain. Dengan adanya komik ngoar, diharapkan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh *audience*.

Saran yang ingin disampaikan, jika topik ini akan dilanjutkan. Diharapkan dapat mengkaji lebih baik mengenai para remaja dalam menggunakan bahasa kasar.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta. Penerbit AndiAndo

McCloud, Scott. 2001. Memahami Komik. Jakarta. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)

Rustan, Surianto. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama

Sumber Jurnal:

Tjahyanti, L. P. A. S. (2020). Pendeteksian Bahasa Kasar (Abusive Language) dan Ujaran Kebencian (Hate Speech) dari Komentar di Jejaring Sosial. DAIWI WIDYA Jurnal Pendidikan

Rauf, A. (2019). Dampak Psikologi Makian Bahasa Indonesia Ditinjau Dari Strata Sosial Masyarakat Bahasa.

