

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *MOTION COMIC*
FENOMENA CAMPUR KODE BAHASA
SEBAGAI BUDAYA *URBAN*
DI WILAYAH JAKARTA SELATAN**



Oleh:
Seina Hijria Raya
NIM: 1510168124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *MOTION COMIC*
FENOMENA CAMPUR KODE BAHASA
SEBAGAI BUDAYA *URBAN*
DI WILAYAH JAKARTA SELATAN



Seina Hijria Raya
1510168124

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2021

Jurnal Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN *MOTION COMIC* FENOMENA CAMPUR KODE BAHASA SEBAGAI BUDAYA URBAN DI WILAYAH JAKARTA SELATAN diajukan oleh Seina Hijria Raya, NIM 1510168124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Mengetahui

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.,

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706



ABSTRAK

PERANCANGAN MOTION COMIC FENOMENA CAMPUR KODE BAHASA SEBAGAI BUDAYA URBAN DI WILAYAH JAKARTA SELATAN

Oleh : Seina Hijria Raya
NIM : 1510168124

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan perspektif baru tentang fenomena campur kode bahasa yang sedang menjadi topik perbincangan khususnya di Jakarta. Adapun yang menjadi latar belakang perancangan ini karena fenomena campur kode bahasa ini menjadi perdebatan dan menimbulkan pro kontra tanpa adanya alasan yang jelas. Ada yang bilang bahwa mencampurkan bahasa Inggris-Indonesia adalah suatu perbuatan yang dapat mengikis identitas bangsa, namun ada juga yang bilang bahwa sebenarnya praktik tersebut dapat menambah kepercayaan diri dan mendorong seorang individu terus belajar bahasa Inggris. Fenomena ini terjadi di seluruh Jakarta, namun yang menjadi perbincangan adalah wilayah Jakarta Selatan yang mayoritas di wilayahnya terdapat banyak sekali mall, café, dan tempat yang sering dikunjungi anak muda.

Motion comic ini dirancang agar dapat memberikan perspektif baru terhadap pandangan masyarakat yang masih melihat campur kode bahasa serta fenomena yang terjadi dari satu sisi saja. Karena target audiens adalah anak muda dengan usia 15-25 tahun, maka media komik tapi dalam bentuk bergerak akan cukup menarik perhatian. Karena, tidak semua anak muda atau masyarakat paham cara membaca komik, ada yang tidak tahu urutan *panel* gambar dan kebingungan.

Dengan demikian, diharapkan perancangan *motion comic* dapat mudah dipahami dan dinikmati oleh target audiens dengan alur cerita yang menarik dan bahasa yang santai sehingga dapat mudah dipahami oleh target audiens.

Kata kunci: *campur kode bahasa, Jakarta, Motion Comic*

ABSTRACT

MOTION COMIC DESIGN FOR CODE-MIXING PHENOMENON IN SOUTH JAKARTA REGION AS AN URBAN CULTURE

Oleh : Seina Hijria Raya
NIM : 1510168124

This design is aimed to give different perspectives regarding the topic of code-switching phenomenon which is currently happening and quite the hot topic especially in the capital of Jakarta, South Jakarta more specifically. This topic is brought because code-switching has been a popular debating topic and caused arguments between the people who are divided by pros and cons. Some people say code-switching is a bad habit which can be consider as a dirt to the nation's identity, but some believe that by practicing code-switching, many people especially youngsters are encouraged to speak and learn more English. South Jakarta is the region which people said the cause of code-switching because the region has many places that are loved by the youngsters such as malls, cafes, and more.

This motion comic is designed to give new perspectives for people who are still seeing code-switching in one angle with the method of good storytelling and visuals. Because the main target audiences are youngsters by the age of 15-25 years old, the message needs to be told as simple as possible with enjoyable deliveries.

This way, this motion comic can be an alternative for enjoyable contents for everyone but also provide good informations with good storytelling amd visual as well.

Keywords: code switching, Jakarta, Motion Comic

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Kehidupan di kota memang berbeda dari kehidupan di desa. Kebiasaan gaya hidup yang konsumtif maupun individualis sudah menjadi budaya sendiri di kehidupan perkotaan yang bisa disebut sebagai *urban Culture* atau gaya hidup *urban*. Di Indonesia, gaya hidup *urban* dalam kehidupan di ibu kota Jakarta sudah identik dengan ‘kekinian’ dan *trend* yang cepat menyebar luas terutama bagi para remaja. Dengan segala sesuatu yang bagi mereka terlihat keren atau *gaul*, tidak jarang mereka gampang terpengaruh terutama pada hal yang sedang *viral*, khususnya media sosial yang sekarang menjadi peran penting dalam pengaruh gaya hidup mereka, bahkan terkadang muncul fenomena dari gaya hidup *urban* itu sendiri.

Terdapat fenomena menarik yang hingga saat ini menjadi bagian dari gaya hidup *urban* di kawasan ibu kota khususnya wilayah Jakarta Selatan. Fenomena ini pun sempat menjadi bahan perbincangan pengguna kaum sosial media seperti *twitter*, *instagram* maupun *facebook* karena mayoritas kebiasaan anak Jakarta Selatan yang sering mencampurkan bahasa Inggris ke dalam percakapan bahasa Indonesia mereka. Fenomena ini terkenal di media sosial dengan sebutan ‘Bahasa Anak JakSel’ terutama di platform *twitter* sebagai representasi campuran bahasa mereka, yang sebenarnya itu adalah sebuah kegiatan yaitu *code mixing* atau campur kode.

fenomena “bahasa anak JakSel” yang terjadi.

Dewasa ini, penggunaan bahasa Indonesia yang dicampurkan oleh bahasa Inggris menimbulkan respon pro dan kontra dalam masyarakat. Ada yang menganggap bahwa justru hal tersebut adalah hal yang bagus mengingat masyarakat khususnya pelajar mulai berani menggunakan bahasa Inggris, namun ada juga yang tidak setuju karena justru kebiasaan campur kode ini mulai menggeser identitas bangsa yaitu Bahasa Indonesia yang berbahasa Indonesia. Dengan demikian, untuk memberikan informasi tentang apa itu campur kode kepada target audiens, dirancanglah komik yang berbentuk *motion comic* yang nantinya akan disuguhkan dengan alur *storytelling* yang menarik dan diharapkan

dapat memperluas wawasan serta pandangan target audiens tentang fenomena campur kode bahasa yang terjadi di Jakarta Selatan.

Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Mccloud, 1993:9). Sedangkan *Motion Comic* adalah gabungan antara komik dengan animasi (*limited animation*). Animasi sederhana dalam komik ini lebih pada permainan *layer* per *layer*, umumnya antara *layer* yang berisi tokoh dengan *layer* background (Maharsi, 2011:161). Dikembangkan dari komik cetak, tak dapat dipungkiri bahwa kehadiran komik *digital* termasuk *motion comic* sangat digemari sekarang seperti misalnya *webcomic*, *webtoon*, *meme* atau *rage comics*, dan lainnya. Remaja saat ini yang tentunya banyak menghabiskan waktu di *gadget* mereka akan lebih gampang terpengaruh dan tertarik jika media perancangan berbentuk *digital* pula. Maka dari itu, *motion comic* yang unik tentunya akan memenuhi sasaran target audiens.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah *motion comic* tentang fenomena campur kode bahasa yang menjadi gaya hidup *urban* di wilayah Jakarta Selatan?

3. Tujuan Perancangan

Merancang sebuah *motion comic* tentang fenomena campur kode bahasa yang menjadi gaya hidup *urban* di wilayah Jakarta Selatan dengan penyampaian *storytelling* yang menarik.

4. Batasan Masalah

Perancangan ini menitikberatkan pada:

- a. Perancangan ini mengambil riset dan fakta yang anya terjadi di wilayah Jakarta Selatan.
- b. Target Audiens adalah pelajar dari usia 15-25 tahun.
- c. *Output* dari perancangan nantinya berupa berupa *motion comic*.

5. Metode Perancangan

a. Metode Pengumpulan Data

1) Data Primer

a) Observasi

Pengumpulan data yang melalui pengamatan dari percakapan sehari-hari target audiens.

b) Wawancara

Wawancara yang bercakap-cakap langsung kepada narasumber sekaligus memberikan pertanyaan terkait topik yang ingin dibahas.

c) Dokumentasi

Mencari data dokumentasi melalui perpustakaan tentang wilayah Jakarta, wilayahnya, keragamannya berbagai informasi lainnya.

2) Data Sekunder

a) Sumber Tertulis (Cetak)

Mencari sumber-sumber data literatur seperti buku teori campur kode bahasa, teori komik, sejarah komik dan *motion comic*, serta informasi tentang *motion comic* lainnya.

b) Internet

Pengumpulan data verbal maupun non-verbal terkait *motion comic*, komik, dan campur kode bahasa serta mencari jurnal-jurnal terkait topik yang berkaitan dengan perancangan untuk menambah referensi.

3) Data Visual

Dokumentasi foto serta gambar yang mendukung dan menjadi sumber referensi perancangan.

B. Analisis dan Metode Perancangan

1. Teori

a. Campur Kode

Campur kode atau *code-mixing* adalah penggunaan dua bahasa atau lebih, atau dua varian dari sebuah bahasa dalam satu masyarakat tutur dengan kondisi ada sebuah kode utama atau kode dasar yang digunakan dan memiliki fungsi keotomoannya sebagai sebuah kode, sedangkan kode-kode lain yang terlibat dalam peristiwa tutur itu hanyalah berupa serpihan-serpihan tanpa fungsi atau keonomiannya sebagai sebuah kode (Chaer dan Agustina, 2014:114). Dengan kata lain, ketika dua pembicara sedang berkomunikasi dan salah satu atau keduanya mencampurkan dua bahasa sekaligus, mereka bisa dibilang sebagai pengguna campur kode, atau istilahnya dalam bahasa Inggris adalah *code mixing*.

Berbeda dengan alih kode (*code-switching*) yang dilakukan secara sadar dan memiliki suatu tujuan tertentu, campur kode tidak memiliki suatu tujuan yang didasari penggunaan campur kode ini. Bila dalam suatu peristiwa tutur terjadi peralihan dari satu klausa suatu bahasa ke klausa bahasa lain, maka peristiwa yang terjadi adalah alih kode. Namun apabila di dalam suatu peristiwa tutur, klausa atau frase yang digunakan adalah klausa dan frase campuran, dan apabila klausa dan frase itu tidak lagi mendukung fungsi sendiri-sendiri, maka peristiwa yang terjadi adalah campur kode (Thelander, 1976:103).

Holmes (2001) mengatakan bahwa faktor yang membuat seseorang melakukan campur kode bahasa biasanya ingin menunjukkan status sosial, identitas etnis, solidaritas, perbedaan status dan formalitas. Contohnya seperti fenomena yang terjadi di Jakarta ini. Masyarakat yang mencampurkan bahasa Inggris-Indo ingin menunjukkan ke masyarakat lain status sosialnya, yaitu anak muda yang “bisa berbahasa Inggris”. Adapun Holmes (2001) juga menambahkan, bahwa kekurangan kosakata dalam suatu bahasa tersebut juga turut menjadi dorongan sang penutur untuk mencampurkan bahasa. Hal ini biasanya terjadi kepada masyarakat bilingual dan sering terjadi di masyarakat Indonesia yang bilingual atau multilingual. Seperti ketika kita sering menggunakan kosakata bahasa Jawa ketika berkomunikasi. Sama saja dengan fenomena “bahasa anak JakSel” yang terjadi.

1) Tipe Campur Kode

Menurut Muysken (2000), terdapat 3 jenis tipe campur kode.

Yaitu:

a) Penyisipan (*Insertion*)

Penyisipan campur kode bahasa biasanya hanya mencampurkan satu frasa kedalam bahasa dominannya. Ini banyak terjadi kepada masyarakat yang memiliki latar belakang imigran atau kolonial yang mengalami pergeseran dominasi bahasa. Contohnya, kaum Tionghoa yang sekarang menetap di Jakarta dan sering menyisipkan frasa Hokkien kedalam percakapan sehari-harinya.

Contoh: Tadi beli buku masa harganya [*gocap*].

Disini, *gocap* yang memiliki arti lima puluh ribu disisipkan dari bahasa Hokkien sebagai sebuah frasa dalam kalimat seperti diatas dengan bahasa dominasinya tetap bahasa Indonesia.

b) Alternasi (*Alternation*)

Tipe alternasi campur kode ini adalah yang paling umum dalam campur kode (Muysken: 2000: 96). Dan tipe alternasi ini sering terjadi kepada masyarakat yang bilingual, seperti yang terjadi pada fenomena “bahasa anak JakSel” ini.

Contoh: Jadi ceritanya tadi gue ketemu sama si B di took buku, [*and then she was like buying 10 books!*]

Kalimat kedua dengan penggunaan bahasa Inggris setelah kalimat pertama yaitu bahasa Indonesia.

c) Leksikalisasi Kongruen (*Congruent Lexicalization*)

Leksikalisasi Kongruen adalah tipe campur kode bahasa yang membahas pergeseran ragam dialek dan tingkat leksikal (Muysken: 2000). Biasanya, misalnya Ketika orang Indonesia menggunakan kosakata bahasa Inggris namun memodifikasinya kedalam fonologi Indonesia.

Contoh: [*Gaes*], hari ini kita jadi mau ngerjain tugas dimana?

Gaes disini berasal dari kata *guys* dalam bahasa Inggris yang artinya kawan-kawan namun diubah pengucapannya kedalam fonologi Indonesia tanpa memiliki makna yang jelas.

2) Faktor terjadinya Campur Kode

Masyarakat yang menggunakan campur kode pasti memiliki faktor yang mendorong mereka untuk melakukannya. Seperti di Indonesia ini yang masyarakatnya banyak menguasai lebih dari satu bahasa, bahasa daerah maupun bahasa asing lainnya. Hal ini tentu menyebabkan mereka terkadang atau sering mengalihkan atau mencampurkan bahasa ketika sedang berkomunikasi. Menurut Hudson (1980), ada tiga faktor yang menyebabkan seseorang melakukan alih kode atau campur kode yaitu faktor sosial, faktor budaya, dan faktor individu.

a) Faktor Sosial

Dalam faktor sosial ini, ada lima aspek yang mendorong seseorang melakukan campur kode yaitu peserta, topik, situasi, tempat, dan letak. Faktor sosial ini didasari karena ingin menunjukkan status sosialnya ketika berbicara.

Contoh: [*Hey everyone, today*] kita mau makan dimana nih? Kalimat diatas menunjukkan bahwa sang penutur sedang berbincang dengan teman dekatnya karena mencampurkan bahasa Indonesia (sebagai kode utama) dan bahasa Inggris (sebagai kode kedua) secara informal sehingga menunjukkan status sosialnya adalah teman dekat.

b) Faktor Budaya

Terkadang, penggunaan campur kode maupun alih kode didorong karena berbicara kepada orang yang tidak berasal dari tempat atau budaya yang sama. Contohnya, orang Amerika yang sedang menetap di Bali, dan berbincang kepada warga lokal dengan mencampurkan bahasa Inggris dan Indonesia.

Contoh: [*Good morning everyone, today is very hot!*]. Hari ini saya mau ke pantai, bisa tolong bantu?

Contoh diatas menunjukkan bahwa si orang Amerika mencampurkan kode bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, dengan bahasa Inggris sebagai kata sapaan biasa dan bahasa Indonesia sebagai permintaan tolong kepada warga lokal (mempunyai maksud tertentu).

c) Faktor Individu

Faktor ini yang biasanya paling banyak seseorang menggunakan campur kode sehingga muncul fenomena “bahasa anak JakSel”. Faktor individu didasari karena ketika seorang individu bingung suatu pengucapan dalam satu bahasa (kode), maka ia akan mengganti kode tersebut ke kode yang dirasa lebih cocok.

Contoh 1: Eh, tulisan lu [*typo*] tuh.

Contoh 2: Udah nonton film xx belum? Itu [*happy ending*] gak sih?

Kedua contoh diatas adalah pilihan kode dari individu karena jika menggunakan bahasa Indonesia seperti *typo* menjadi “salah ketik”, dan *happy ending* menjadi “akhir yang bahagia” akan terasa kaku.

Faktor individu lain juga karena ingin dilihat tingkat intelektualnya. Ketika seseorang bisa berbahasa Inggris, ia akan lebih dipandang dan dihormati karena dianggap “menguasai bahasa internasional”. Sehingga tidak sedikit individu yang mencampurkan bahasa Indo dan bahasa Inggris agar terlihat “pintar”.

b. Komik

Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan atau bersebelahan) dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Mccloud, 1993:9). Sedangkan Will Eisner, sang *maestro* komikus mengungkapkan bahwa komik adalah susunan gambar dan kata-

kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide (Maharsi, 2014:2). Saat ini, komik merupakan salah satu media hiburan yang paling digemari di seluruh penjuru dunia, termasuk Indonesia. Hal ini bisa dibayangkan sangatlah kontras dengan keadaan citra komik jaman dahulu yang sering dianggap pengaruh buruk dan merusak moral pembacanya. Ini karena dulu, komik dianggap sebagai media yang sering menyuguhkan konten pornografi karena memvisualisasikan adegan percintaan atau adegan mesra dengan terlalu realistis, meskipun itu sebenarnya adalah sebuah bentuk dari karya seni. Bahasa komik yang dulu dianggap tidak beretika juga menjadi salah satu alasan mengapa komik dulu sangat dipandang rendah dan murahan oleh masyarakat.

Kini, citra komik khususnya di Indonesia mulai berubah. Dulu komik biasa dilihat sebagai media yang memberikan pengaruh buruk bagi para pembaca, namun sekarang banyak kalangan masyarakat dari yang muda, remaja, dewasa hingga orang tua suka membaca komik. Selain sebagai media hiburan, komik juga sering menjadi media promosi, informasi, serta menjadi sarana edukasi yang menarik dengan pembawaannya yang tidak melulu tulisan dan disertai ilustrasi serta gambar menarik yang menjadi daya Tarik komik.

Bentuk komik juga kini sudah mulai berkembang mengikuti zaman, mulai dari yang komik manual di kertas hingga sekarang bisa dilakukan secara *full digital* dengan media *pen tablet* dan menggunakan aplikasi gambar seperti *SAI, Photoshop, Clip Studio Paint*, dan masih banyak lagi. Jika menarik ulang asal usul komik dan sejarahnya, dulu komik bahkan belum diciptakan diatas kertas. Sekarang pun, sudah ada jenis komik *digital* bergerak yaitu *motion comic*.

Motion Comic adalah gabungan antara komik dengan animasi (*limited animation*). Animasi sederhana dalam komik ini lebih pada permainan layer per layer, umumnya antara layer yang berisi tokoh dengan layer background. Pergerakan obyek dilakukan dengan pergerakan ke kiri-kanan, maupun *zoom-in* dan *zoom-out*. Penggabungan antara komik dengan animasi ini sebetulnya sebagai respon dari eksplorasi visual

presentasinya yang semakin inovatif dan kreatif dalam penampilannya ke publik. Dalam *motion comic*, terdapat beberapa ciri khusus yaitu *motion comic* yang berasal dari komik kertas sehingga yang dimainkan adalah perpindahan panel dalam animasinya, atau menambahkan efek seperti ledakan serta gerakan-gerakan sederhana dan ditambahkan *background* yang biasanya tidak terdapat narasi. Teknik lainnya adalah *motion comic* yang dibuat langsung secara *digital* sehingga lebih mirip dengan animasi 2D dengan gerakan yang lebih kompleks, gambar yang lebih detail serta *background* yang biasanya terdapat narasi (Maharsi, 2011:161).

2. Metode Analisis Data

Analisis data perancangan *motion comic* ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif, karena *motion comic* “Gado-gadoese” ini membahas tentang fenomena yang sedang terjadi di kalangan anak muda di Jakarta. Serta data-data yang dikumpulkan berupa observasi serta wawancara, maka dari itu perancangan ini menggunakan metode analisis 5W + 1H (*What, Who, Why, When, Where, How*) sebagai berikut:

a. *What*, Apa yang akan dibuat?

Dalam perancangan *motion comic* fenomena campur kode bahasa di Jakarta Selatan ini, kisah yang ingin disampaikan adalah ketika seorang gadis yang hobi mencampuradukkan bahasa Indonesia-Inggris harus berbaur dengan teman-temannya yang lain dan timbullah konflik ketika mereka berkomunikasi.

b. *Who*, Siapakah target audiens yang dituju dari perancangan?

Anak muda dari rentan usia 15 – 25 tahun yang masih memiliki sifat mencari jati diri sehingga lebih cepat terpengaruh dengan budaya *urban*. Serta diutamakan untuk masyarakat yang tinggal di Jakarta agar lebih bisa merasa berhubungan dengan karakter.

c. *Where*, Dimana perancangan ini akan disebarluaskan?

Di *platform digital* seperti youtube dan sosial media Instagram, facebook, dan lainnya karena target audiens adalah anak muda yang sering menggunakan *gadget* dalam keseharian mereka sehingga akan lebih mudah dijangkau bila perancangan disebarluaskan melalui media yang gampang diakses oleh *gadget*.

d. *When*, Kapan perancangan ini akan disebarluaskan?

Karena target audiens adalah anak muda usia 15 – 25 tahun yang masih menempuh Pendidikan, maka perancangan akan diluncurkan ketika tahun baru dimana semua proses belajar mengajar sedang libur.

e. *Why*, Mengapa perancangan *motion comic* ini perlu untuk dibuat?

Agar target audiens serta masyarakat luas mendapatkan informasi yang inovatif tentang mengapa campur kode bisa terjadi dari sudut pandang yang netral, sehingga diharapkan bisa mengubah pendapat masing-masing tentang campur kode bahasa tanpa banyak berselisih dengan pendapat pro kontra lainnya.

f. *How*, Bagaimana merancang *motion comic* Gado-gadoese?

Perancangan *motion comic* ini akan dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu *storyline*, *storyboard*, *finishing*, *compositing*, *editing*, dan *rendering*.

Konsep

1. Konsep Perancangan

Perancangan *motion comic* campur kode bahasa yang menjadi budaya urban di Jakarta dengan judul “Gado-gadoese” dapat memberikan informasi baru bagi target audiens tentang fenomena campur kode bahasa yang sering menjadi perbincangan di kalangan masyarakat serta menjadi media yang membantu menilai fenomena ini secara dengan sudut pandang objektif dan netral agar target audiens mendapatkan perspektif baru tentang fenomena campur kode bahasa.

a. Konsep cerita

Penulisan naskah menggunakan *storytelling* dengan bumbu parodi yang berfokus pada cara setiap karakter berkomunikasi satu sama lain dimana sang tokoh utama, Jaksel, sering sekali mencampurkan bahasa Indo-Inggris Ketika berkomunikasi dengan temannya.

Pada perancangan ini, bahasa yang digunakan dalam naskah juga bahasa santai sehari-hari anak muda di kota Jakarta. Lokasi tempat yang dikunjungi karakter dalam naskah ini adalah tempat-tempat yang diambil banyak referensi dari lima wilayah di Jakarta.

b. Konsep Visual

Gaya visual yang dipilih untuk perancangan ini adalah manga yang sangat populer di kalangan anak muda. Gaya visual manga tidaklah terlalu detail seperti realis, namun cukup kompleks dan memiliki nilai keunikannya sendiri.

Visualisasi dalam perancangan ini dikerjakan secara *digital* di komputer dan memakai teknik pewarnaan pop art yaitu dengan ciri *outline* hitam tebal dengan warna *blocking* yang memiliki tekstur seperti *dot pattern* pada objek gambar.

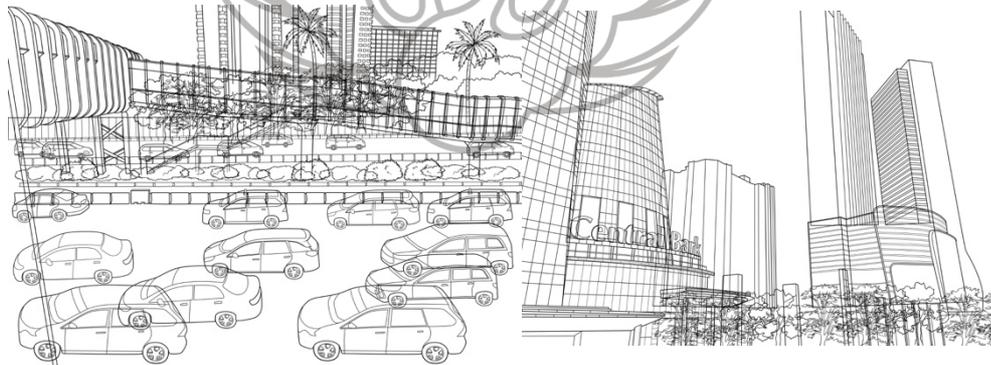
Penulis mencari banyak referensi Teknik pewarnaan pop art terutama yang berbentuk komik di internet, dan memutuskan untuk mencampurkan gaya visual manga dengan pewarnaan pop art untuk karakter karena pop art asli sebenarnya identik dengan gaya realis. Dengan mengkombinasikan gaya visual manga dengan teknik pop art, perancangan ini mempunyai keunikannya tersendiri.

Untuk visualisasi *background*, penulis menggunakan warna yang lebih banyak dan *outline* yang lebih tipis dibandingkan karakter. Ini agar karakter dapat lebih menonjol dalam cerita.

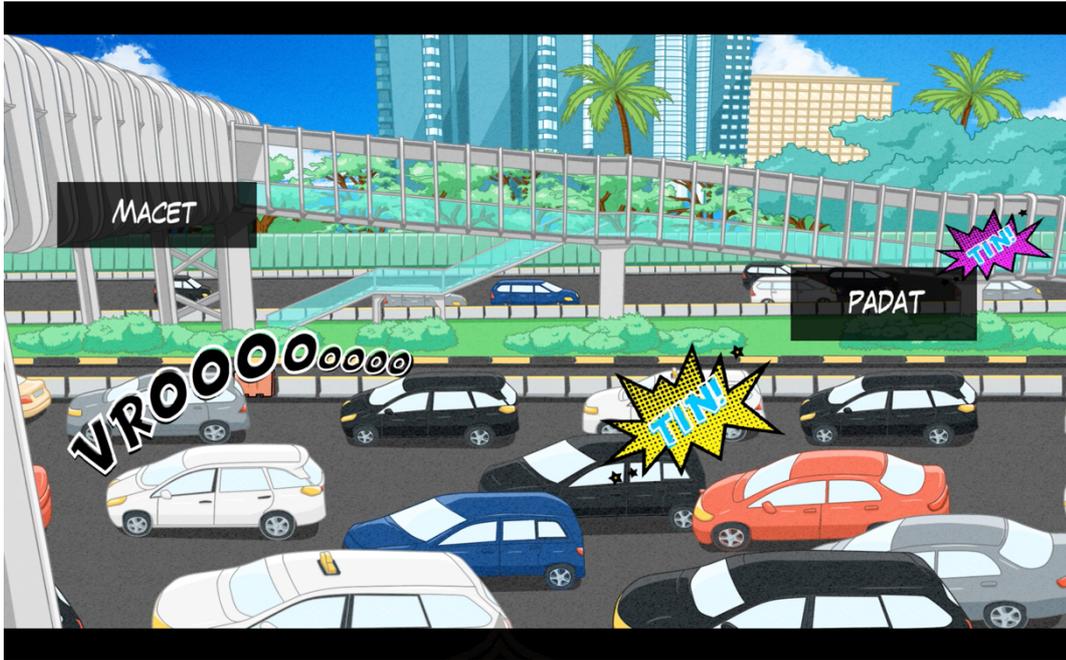
C. Karya

| STORYBOARD | | | | |
|------------|---------|-------------------------------------|--|------|
| CUTS | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME |
| | | scene panning kebawah | Jakarta ibu kota dengan banyak penitang | |
| | | | Kota Urban bagi para banyak pemuda | |
| | | Mobil, bubble gaweh, aslin bergerak | Kota yang selalu padat dan sibuk | |
| | | scene panning kebawah | tempat metropolitan dimana sebagian orang berangkat kerja untuk mencari nafkah | |
| | | pop-up twitter | | |
| | | judul pop-up | | |

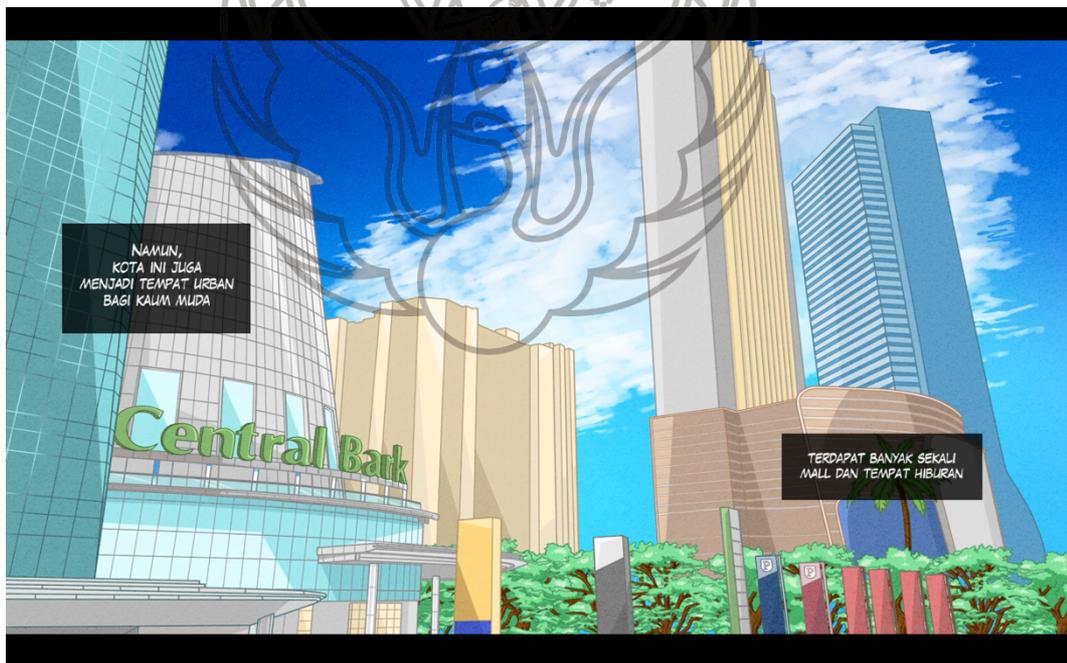
Gambar 1. Storyboard Motion Comic
(Sumber : Seina Hijria Raya, 2020)



Gambar 2. Lineart Background
(Sumber : Seina Hijria Raya, 2020)



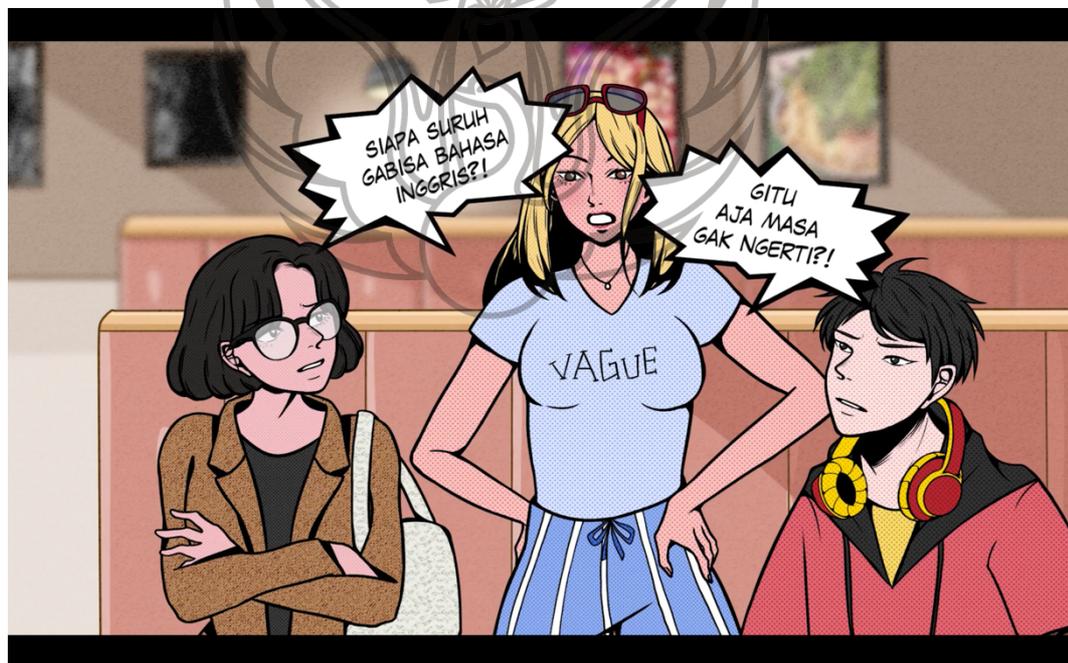
Gambar 3. Final Motion Comic
(Sumber : Seina Hijria Raya, 2020)



Gambar 4. Final Motion Comic
(Sumber : Seina Hijria Raya, 2020)



Gambar 5. Final Motion Comic
 (Sumber : Seina Hijria Raya, 2020)



Gambar 6. Final Motion Comic
 (Sumber : Seina Hijria Raya, 2020)



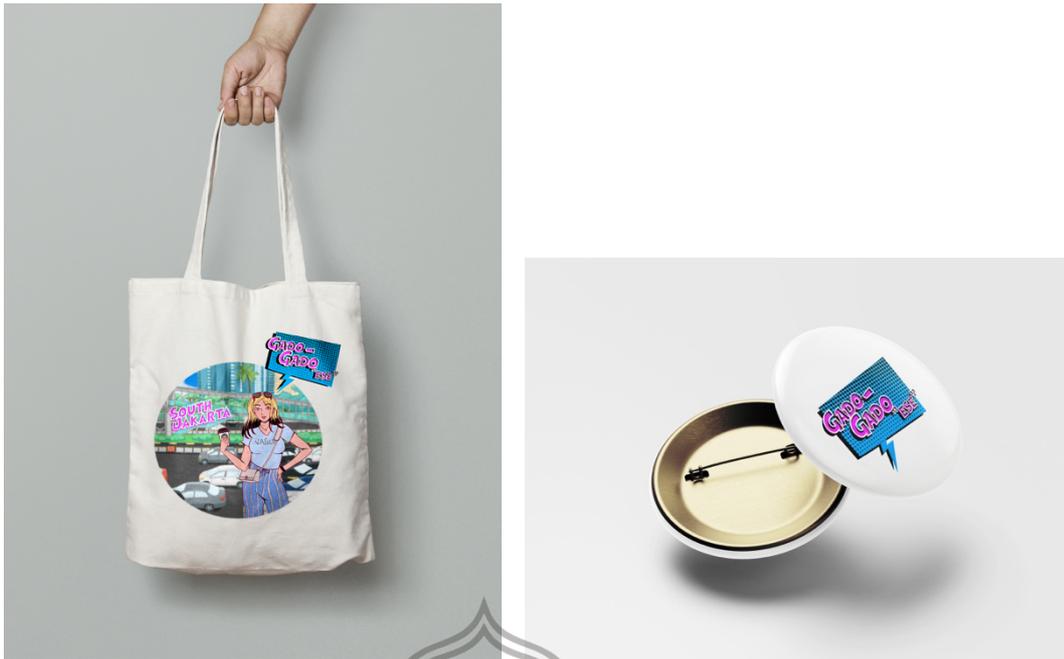
Gambar 7. Media Utama *Motion Comic*
(Sumber : Seina Hijria Raya, 2020)



Gambar 8. Media Utama *Motion Comic*
(Sumber : Seina Hijria Raya, 2020)



Gambar 9. Media Pendukung *Postcard*
(Sumber : Seina Hijria Raya, 2020)



Gambar 10. Media Pendukung *Totebag*, *Pin*
(Sumber : Seina Hijria Raya, 2020)



Gambar 11. Media Pendukung *Katalog*
(Sumber : Seina Hijria Raya, 2020)

D. Kesimpulan

Pada dasarnya, fenomena campur kode bahasa terjadi karena perkembangan budaya yang terus terjadi. Hal ini tentu tidak dapat dihindari, karena budaya akan terus berubah dan berkembang. Campur kode bahasa juga merupakan salah satu hasil dari perkembangan budaya urban dan lazim terjadi di kota besar seperti Jakarta. Praktik mencampurkan bahasa Inggris-Indonesia bukanlah salah satu kegiatan yang mengikis identitas bangsa, tetapi juga tidak baik jika terlalu berlebihan. Namun, praktik campur kode bahasa lebih banyak sisi positifnya dibanding negatif, sehingga fenomena yang terjadi di Jakarta Selatan bukanlah suatu hal yang wajib diselesaikan, namun biarlah berkembang secara alami. Campur kode bahasa juga merupakan salah satu hasil dari perkembangan budaya urban dan lazim terjadi di kota besar seperti Jakarta. Namun, praktik campur kode bahasa lebih banyak sisi positifnya dibanding negatif, sehingga fenomena yang terjadi di Jakarta Selatan bukanlah suatu hal yang wajib diselesaikan, namun biarlah berkembang secara alami.

Motion comic ini dirancang dengan banyak sekali referensi yang diambil dari kota Jakarta, seperti mall, cafe, gaya berpakaian, gaya berbicara, dan lainnya. Hal ini karena target audiens yang dituju adalah anak muda Jakarta yang memang ikut berpartisipasi langsung merasakan dampak dari fenomena campur kode yang sedang terjadi. Bahkan, gaya berbicara dan tutur kata dari karakter dalam *motion comic* ini juga dirancang sedemikian rupa seperti karakter anak muda kebanyakan. Seperti lima karakter utama yaitu JAKSEL, JAKBAR, JAKUT, JAKTIM dan JAKPUS. Masing-masing saling memiliki kelebihan dan kekurangan dalam karakternya, dan dengan perbedaan itu terjadilah konflik di antara mereka. Terutama si tokoh utama JAKSEL, yang selalu berbicara mencampurkan bahasa Inggris-Indo sehingga membuat teman-temannya jengkel. Konflik inilah yang akan dibedah dalam perancangan *motion comic* ini.

Pengumpulan data dan referensi dilakukan secara langsung terjun ke lapangan. Mengelilingi suasana di Jakarta serta tempat-tempat ikonik yang orang-orang tahu agar suasananya semakin terasa. Pemilihan momen dalam setting cerita adalah masa kini. Wawancara dengan seorang tokoh budaya yaitu Bapak Radhar

juga dilakukan untuk menambah referensi sekaligus informasi agar menambah akurasi dalam perancangan motion comic ini.

Terakhir, diharapkan dengan dirancangnya motion comic ini, masyarakat mendapatkan hal baru dan insight baru yang bisa diambil hikmahnya. Bahwa sebenarnya, perubahan dalam budaya bukanlah hal buruk dan lihat segala sesuatu dari sisi positifnya. Harapan lain juga selain memberikan informasi, perancangan ini dapat menghibur target audiens serta masyarakat luas dan menjadi sebuah perancangan yang memberikan banyak sisi positif.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Chaer, Abdul. dan Agustina, Leonie. 2014. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.

Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Jakarta: Penerbit KPG(Kepustakaan Populer Gramedia).

Rahardi, Kunjana. 2010. *Kajian Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Ghalia Indonesia.

B. Tautan

CNN Indonesia. 2018. *Fenomena Campur Aduk "Bahasa Anak Jaksel"*.. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20180919154522-282-331461/fenomena-campur-aduk-bahasa-anak-jaksel>, diakses 3 September 2019 Pukul 01:42 WIB.

Rachelea, Sarah. 2018. *Fenomena Gaya Bahasa Anak Jaksel jadi Trend, Perlukah Dikhawatirkan?* <https://www.surat kabar.id/108737/peristiwa/fenomena-gaya-bahasa-anak-jaksel-jadi-trend-perlukah-dikhawatirkan>, diakses 3 September pukul 01:52 WIB.

Harian Guru. 2015. *Contoh Alih Kode dan Campur Kode dalam Pembelajaran*. <http://www.harianguru.com/2015/10/contoh-alih-kode-dan-campur-kode-dalam.html>, diakses 29 September pukul 22 : 42 WIB.

Richard G. Fox. *Urban Culture*.

<https://www.britannica.com/topic/urban-culture>, diakses 29 September pukul 00 : 03 WIB.

