

BAB III

ANALISIS DATA

3.1. Data dan Analisis Objek Penelitian

Data-data mengenai permasalahan dalam penggunaan *undak usuk* di kalangan mahasiswa Universitas Pasundan ini penulis cari dari berbagai sumber. Yang pertama adalah melalui studi literatur dari penelitian-penelitian dan buku-buku yang telah dibuat sebelumnya. Sementara sumber yang kedua adalah target perancangan itu sendiri. Penulis melakukan observasi, wawancara kepada target dan ahli, dan kuesioner yang disebar kepada target. Dalam pengamatan terkait isu ini, penulis melihat banyak masalah yang terjadi mengenai *undak usuk* itu sendiri. *Undak usuk* bahasa Sunda sudah jarang ditemui. Lebih parahnya lagi, generasi muda sudah sangat terbiasa menggunakan bahasa kasar untuk berkomunikasi. Dalam *undak usuk* bahasa Sunda, bahasa kasar hanyalah digunakan kepada hewan dan tidak pantas digunakan kepada sesama manusia.

Selain itu, pengetahuan generasi muda mengenai *undak usuk* juga dirasa kurang baik. Banyak di antara mereka yang tahu apa itu *undak usuk*. Namun, saat pelaksanaannya, sering kali ada kosa kata yang tertukar, misalnya kosa kata *lemes* untuk diri sendiri tertukar dengan kosa kata *lemes* untuk orang lain. Bahkan, ada beberapa kasus di mana seseorang diharuskan untuk memakai bahasa Sunda *lemes*, tapi dikarenakan tidak familiarnya orang itu dengan kosa kata *lemes*, akhirnya ia mencampur bahasa *loma* dan *lemes* yang ia tahu.

Hal ini tentu sangat memprihatinkan. *Undak usuk* erat sekali maknanya dengan kesopanan masyarakat di tanah Pasundan. Jika *undak usuk* ini tidak dipakai, maka seseorang bisa memiliki cap tidak sopan. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mengangkat isu mengenai *undak usuk* ini. Dalam prosesnya, proses pencarian data yang penulis lakukan adalah sebagai berikut.

3.1.1. Studi Literatur

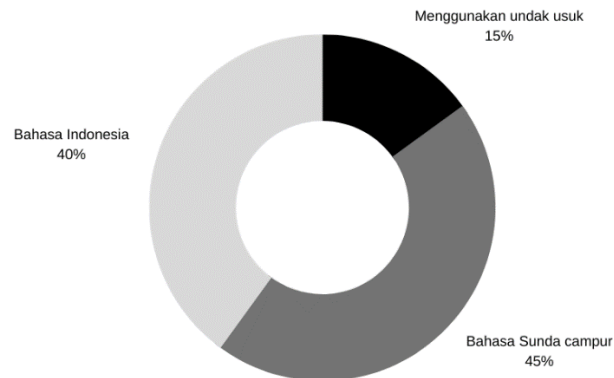
Di kota-kota besar di Jawa Barat, khususnya Bandung, banyak sekali anak-anak yang tidak lagi menggunakan *undak usuk* bahasa. Eva Nurmayatini dalam penelitiannya (2013) menyatakan bahwa kemampuan siswa kelas X9 di SMAN 9 Bandung dalam *undak usuk* bahasa Sunda tergolong cukup rendah. Dalam penelitian tersebut, disebutkan bahwa kemampuan siswa yang dipengaruhi minat dan sikap dalam *undak usuk* bahasa Sunda hanya mencapai 2.8%, sementara sisanya dipengaruhi faktor lain (Nurmayantini, 2013). Hal ini menunjukkan bahwa minat dan sikap generasi muda dalam mempelajari *undak usuk* bahasa Sunda sangatlah minim. Sementara Umi Kulsum dalam penelitiannya yang berjudul “Penguasaan *Undak Usuk* Bahasa Sunda untuk Meningkatkan Sopan Santun” (Kulsum, 2020) menyebutkan bahwa penguasaan *undak usuk* bahasa Sunda sangatlah penting bagi masyarakat Sunda, karena ada pepatah Sunda yang mengatakan “*Hade ku omong goréng ku omong*” (baik buruknya seseorang tergantung ucapannya) yang artinya baik dan buruk seseorang ada pada perkataan yang kita ucapkan. Penguasaan *undak usuk* bahasa Sunda akan menunjukkan karakter orang Sunda yang memiliki norma kesopanan yang dijunjung tinggi. Maka dari itu, *undak usuk* sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari.

Mohamad Irfan Ramadansyah dalam bukunya yang berjudul “*Média Pilem Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Siswa Maké Undak Usuk Basa Sunda*” (Ramdansyah, 2014) menyatakan bahwa sebelum diberikan media film sebagai media pengajaran *undak usuk* bahasa Sunda, presentase siswa kelas XI A MTS Negeri 1 Warudoyong dalam menguasai *undak usuk* bahasa Sunda dengan melampaui syarat kelulusan adalah 16,13%. Cara pengambilan data tersebut adalah dengan *pretest* yang dilakukan sebelum film ditayangkan kepada para siswa. Ada 2 film yang menjadi media penyampaian materi *undak usuk* bahasa Sunda, yang pertama adalah film karya Mahasiswa Sunda engtragan 2009 yang berjudul “Gatika”. Film ini menceritakan kehidupan dua pemuda, yakni Asép yang baik dan sopan, juga Acép yang jahil, nakal, dan kurang sopan. Film yang kedua diambil dari situs *Youtube* yang berjudul “Méla” yang bercerita tentang obrolan seorang anak bernama Méla dengan orang tuanya mengenai kelanjutan sekolahnya. Setelah kedua media film tersebut disampaikan, *posttest* dilakukan kepada siswa kelas XI A tersebut. Hasilnya, sekitar 64,71% siswa mampu memenuhi syarat kelulusan.

3.1.2. Observasi

Dalam mengumpulkan data, penulis melakukan observasi di kampus IV Universitas Pasundan di Jalan Setiabudi, Bandung. Penulis menemukan banyak sekali mahasiswa yang tidak lagi menggunakan bahasa Sunda dalam percakapannya sehari-hari. Mahasiswa lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia, atau bahasa Sunda yang dicampur dengan bahasa Indonesia. Ada pula yang menggunakan bahasa Sunda kasar ketika sedang berkomunikasi dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan Bahasa Sunda di Universitas Pasundan adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1. Grafik hasil observasi tentang penggunaan undak usuk Bahasa Sunda di kalangan mahasiswa Universitas Pasundan

Hasil observasi menyatakan bahwa mayoritas mahasiswa Universitas Pasundan berkomunikasi menggunakan bahasa Sunda campur (45%), lalu hasil terbanyak yang kedua adalah Bahasa Indonesia (40%), dan hanya 15% yang menggunakan undak usuk Bahasa Sunda dengan benar.

3.1.3. Wawancara

Penulis juga melakukan wawancara kepada berbagai pihak untuk mendapatkan informasi yang valid. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan mengetahui kebiasaan para mahasiswa dalam kesehariannya mengenai *undak usuk* bahasa Sunda. Wawancara dilakukan kepada mahasiswa Universitas Pasundan di usia dewasa muda (19-23 tahun), yang sudah lama tinggal di Jawa Barat. Berikut adalah hasil wawancara yang sudah dilakukan.

a. Wawancara Mahasiswa

Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa Universitas Pasundan, banyak yang mengenali apa itu *undak usuk* bahasa Sunda. Namun dalam penggunaannya, banyak pula yang tidak terbiasa memakai *undak usuk* tersebut dengan berbagai alasan. Namun, faktor utama seseorang tidak mengenali apa itu *undak usuk* adalah tidak dibiasakannya bahasa Sunda oleh lingkungan keluarga sejak kecil. Salah satu narasumber merupakan orang Sunda yang tinggal di Kota Bandung. Ibu dari narasumber adalah orang Tasikmalaya. Namun, keluarga dari narasumber tersebut jarang sekali mengajarkan penggunaan *undak usuk* bahasa Sunda kepada anak-anaknya. Akhirnya, ia tidak terbiasa dengan *undak usuk* bahasa Sunda dan lebih sering menggunakan bahasa Sunda kasar yang sering ia dengar dari lingkungan pertemanannya. Walaupun satu keluarga adalah orang Sunda, tetapi ada orang tua yang tidak mengajarkan apa itu *undak usuk* dan penggunaannya di lingkungan keluarga. Selain itu, lingkungan pertemanan pun sangat berpengaruh pada hal ini. Jika di suatu lingkungan jarang ada yang menggunakan bahasa Sunda *lemes*, maka orang-orang akan merasa asing dengan kosa kata tersebut, yang mengakibatkan tidak dipakainya *undak usuk* bahasa Sunda.

Selain itu, perbedaan wilayah juga mempengaruhi halus-kasarnya bahasa yang digunakan seseorang. Salah satu narasumber menyatakan bahwa di daerahnya yaitu Cicalengka, kebanyakan orang menggunakan bahasa *lemes*. Namun saat ia datang ke lingkungan kampus, banyak orang dari daerah lain yang menganggap bahwa bahasa yang menurut orang Cicalengka itu kasar adalah halus.

Perbedaan seperti inilah yang mengharuskan kita untuk mengetahui *undak usuk* dalam berbicara agar kita tidak menyinggung orang lain dari daerah yang berbeda dengan cara berbahasa yang berbeda pula, karena seringkali terjadi kesalahpahaman yang dikarenakan perbedaan halus kasarnya bahasa seperti ini.

b. Wawancara Ahli

Wawancara dilakukan kepada guru bahasa Sunda SMPN 1 Cibeber, yaitu Vitaloka Ratu Permata Kusuma, S.Pd. Menurut beliau, *undak usuk* bahasa Sunda sudah banyak ditinggalkan oleh anak-anak muda. Rata-rata anak muda di zaman sekarang, terutama di daerah perkotaan, lebih sering mencampur bahasa Indonesia dan Sunda saat berkomunikasi. Di daerah pedesaan, masih banyak anak muda yang menggunakan bahasa Sunda dengan *undak usuknya*, karena masih banyak orang-orang di lingkungan mereka yang menggunakan *undak usuk* bahasa Sunda. Namun, banyak juga anak-anak yang terbiasa menggunakan bahasa kasar dalam berkomunikasi. Menurut Ibu Vitaloka, materi tentang *undak usuk* bahasa Sunda yang diajarkan di sekolah hanya sedikit. Bimbingan orang tua dan lingkungan yang mendukung sangat diperlukan agar seseorang bisa akrab dengan *undak usuk* bahasa Sunda. *Undak usuk* tersebut perlu diajarkan sejak kecil.

Ada beberapa faktor mengapa generasi muda di zaman sekarang sudah jarang menggunakan *undak usuk* bahasa Sunda, di antaranya adalah rasa takut salah, tidak dibiasakan menggunakan bahasa Sunda di lingkungannya, bobot pelajaran mengenai *undak usuk* yang kurang di sekolah, dan gengsi karena menganggap bahasa Sunda itu bahasa kampung.

Untuk mengatasi hal ini, perlu adanya pembiasaan dari lingkungan keluarga dan pendekatan bahasa Sunda pada kehidupan sehari-hari. Anak muda minimal berani untuk memakai bahasa Sunda tanpa takut salah, karena rasa takut salah inilah yang menyebabkan banyak orang lebih memilih untuk tidak menggunakan bahasa Sunda. Selain itu, bahasa Sunda juga perlu didekatkan pada generasi muda melalui media digital, yang pada saat ini sangat dekat dengan generasi muda.

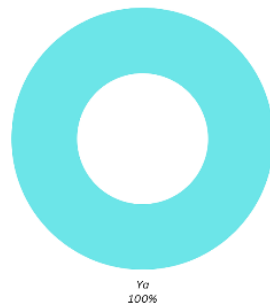
3.1.4. Kuesioner

Dalam proses pencarian data, penulis juga menggunakan kuesioner yang disebar kepada target penelitian ini, yaitu mahasiswa Universitas Pasundan yang berusia 19 hingga 23 tahun dan sudah tinggal di Jawa Barat dalam waktu yang cukup lama. Dalam kuesioner ini, penulis menggunakan angket campuran, yang merupakan metode gabungan dari angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka merupakan angket di mana responden memiliki kebebasan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Sementara angket tertutup adalah angket di mana responden tidak diberikan kebebasan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaannya.

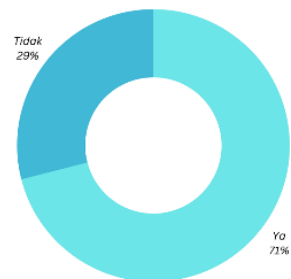
Hasil dari kuesioner ini menyebutkan bahwa lebih dari 50% responden mengetahui apa itu *undak usuk* Bahasa Sunda. Namun, hanya 42% responden yang menyatakan bahwa *undak usuk* Bahasa Sunda masih sering digunakan di lingkungannya, sementara 58% lainnya menyatakan bahwa penggunaan *undak usuk* Bahasa Sunda sudah jarang ditemui di lingkungan sehari-hari.

Berikut ini merupakan diagram hasil kuesioner yang penulis sebar kepada mahasiswa Universitas Pasundan.

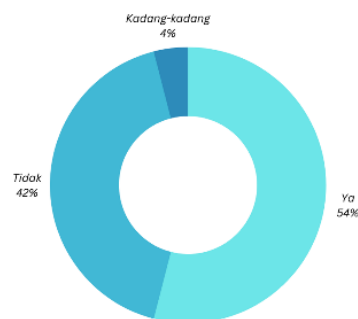
Apakah Anda bisa berbahasa Sunda?



Apakah Anda menggunakan Bahasa Sunda di kehidupan sehari-hari?



Apakah Anda menggunakan undak usuk Bahasa Sunda?



Gambar 3.2. Data Kuesioner

3.1.5. Dokumentasi

Penulis melakukan wawancara kepada target untuk mengambil data yang akurat. Berikut ini adalah dokumentasi yang diambil pada saat pengambilan data melalui wawancara.



Gambar 3.3. Dokumentasi Wawancara Mahasiswa Universitas Pasundan



Gambar 3.4. Dokumentasi Wawancara Mahasiswa Universitas Pasundan



Gambar 3.5. Dokumentasi wawancara dengan Guru Bahasa Sunda, Ibu Vitaloka Ratu Permata K.

3.2. Data dan Analisis Target

Target dari perancangan ini merupakan mahasiswa Universitas Pasundan. Berdasarkan pengamatan penulis, target yang pada umumnya adalah dewasa muda masih belum seluruhnya mengerti apa itu *undak usuk* Bahasa Sunda. Di bawah ini merupakan data dan analisis target dari media yang akan dibuat.

3.2.1. Persona

Data persona target adalah sebagai berikut.

Primer

- Demografis
 - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.
 - Usia : 19-23 tahun.
 - Status Ekonomi : Menengah
 - Pekerjaan : Mahasiswa

Pendidikan : S1

- **Geografis**

Kota Bandung.

- **Psikografis**

Berbaur dengan lingkungan sekitar, memiliki minat untuk mempelajari *undak usuk* bahasa Sunda.

Sekunder

- **Demografis**

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.

Usia : 13-18 tahun

Status Ekonomi : Menengah

Pekerjaan : Pelajar

Pendidikan : SMP, SMA

- **Geografis**

Kota Bandung

- **Psikografis**

Berbaur dengan lingkungan sekitar, memiliki minat untuk mempelajari *undak usuk* bahasa Sunda.

3.2.2. Consumer Journey

Dalam membuat media sebagai solusi dari permasalahan rasa asingnya Bahasa Sunda, diperlukan pengetahuan mengenai keseharian target dan barang atau media apa saja yang digunakan target dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut ini merupakan data *consumer journey* yang diambil dari salah satu mahasiswa Universitas Pasundan.

Tabel 3.1. *Consumer Journey* target.

Waktu	Aktivitas	Produk/Merk	Touch of Point	Point of Contact
05.00-05.15	Bangun tidur, sholat shubuh	Vivo F5	Kamar	<i>Handphone</i> , mukena, Kasur, jam.
05.15-10.30	Tidur	-	Kamar	Kasur
10.30-11.00	Main hp	Vivo F5	Kamar	<i>Handphone</i>
11.00-11.05	Sikat gigi	Pepsodent, Marina	Kamar Mandi	Sikat gigi, sabun, pasta gigi
11.05-14.00	Masak	Segitiga biru, masako, ladaku.	Kamar	Panci, piring, sayuran
14.00-14.10	Sholat	-	Kamar mandi, kamar	Mukena
14.10-14.30	Masak mie	Sarimi	Kamar	Pemanas air
14.30-15.00	Masak nasi	Cosmos	Kamar	<i>Rice cooker</i>
15.00-15.30	Main hp	Vivo F5	Kamar	<i>Handphone</i>
15.30-16.00	Makan	Sarimi	Kamar	Piring, alat makan
16.00-17.00	Main laptop	Asus	Kamar	<i>Laptop</i>
17.00-17.15	Sholat	-	Kamar	Mukena
17.15-18.00	Mengerjakan tugas	Asus	Kamar	<i>Laptop</i>
18.00-18.15	Sholat	-	Kamar	Mukena
18.15-19.30	Mengerjakan tugas	Asus	Kamar	<i>Laptop</i>
19.30-19.45	Sholat	-	Kamar	Mukena
19.45-21.00	Telepon mama	Vivo F5	Kamar	<i>Handphone</i>
21.00-00.00	Mengerjakan tugas	Asus	Kamar	<i>Laptop</i>
00.00-00.30	Makan sambil main handphome	Sarimi, Vivo F5, Youtube	Kamar	Alat makan, <i>handphone</i>
00.30-05.00	Tidur	-	Kamar	Kasur

3.2.3. Preferensi Visual/*Moodboards*

Preferensi visual dibutuhkan guna menghasilkan karya dengan alternatif desain yang sesuai dengan target audiens. Berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah target, dapat disimpulkan bahwa target cenderung menyukai media *game* edukasi yang memiliki cerita (*plot*) untuk media edukasi *undak usuk* Bahasa Sunda. Sementara gaya gambar yang cenderung disukai oleh target adalah gaya gambar *anime* dan *manga*. Hal ini dikarenakan target sudah akrab dan terbiasa dengan gambar-gambar *anime* di kehidupan sehari-hari. Sementara itu, warna kuning dan coklat yang menjadi warna utama *game* ini menyimbolkan unsur tradisional yang menjadi tema utama *game* ini. Adapun *font* “Socake” dan “Josefin Sans” dipilih sebagai *font* utama pada *game* ini. Kedua *font* ini merupakan *font* berjenis *sans serif* yang memiliki sifat santai dan kasual. Kedua *font* ini dipilih dengan tujuan agar target yang memainkan *game* ini bisa merasa santai dan tidak kaku saat bermain *game* ini.

A. Preferensi Visual

Preferensi visual yang dipilih berdasarkan minat target adalah sebagai berikut.



Gambar 3.6. Referensi Visual Permainan Visual Novel

Sumber: <https://www.kickstarter.com/projects/sekaiproject/tokyo-chronos-a-new-vr-mystery-visual-novel-game>



Gambar 3.7. Referensi Visual Permainan Visual Novel
Sumber: <https://mysticmessenger.wiki/>

B. Moodboards

Moodboard yang digunakan dalam perancangan media ini adalah sebagai berikut.

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789 (!@#\$%&.,?;:)

Gambar 3.8. *Font* Josefin Sans

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789 (!#\$%&/.!*`@ ,?;:)

Penultimate

The spirit is willing but the flesh is weak

SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 1370 Rt. 21

The left hand does not know what the right hand is doing.

mail@example.com <http://www.eufonts.com>

Gambar 3.9. *Font* Socake



Gambar 3.10. Referensi Mood warna dan visual

Sumber: Pinterest

3.3. Analisis Permasalahan

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang ada. Adapun analisis permasalahan dari data yang sudah diperoleh adalah sebagai berikut.

3.3.1. Analisis

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan kuesioner, Penulis mendapatkan kesimpulan bahwa orang-orang dengan usia dewasa muda masih banyak yang belum mengenal *undak usuk* bahasa Sunda. Permasalahan utama yang dihadapi generasi muda ini adalah rasa asing kepada bahasa Sunda itu sendiri, juga terhadap *undak usuknya*. Faktor yang paling banyak mempengaruhi hal ini adalah tidak dibiasakannya bahasa Sunda (baik itu bahasa Sunda secara umum maupun pengajaran kata-kata *lemes*) di lingkungan keluarga.

A. Pendekatan 5W + 2H

- **What? (Apa yang akan disampaikan?)**

Pengakraban kembali mahasiswa Universitas Pasundan kepada bahasa ibu yaitu bahasa Sunda serta *undak usuk* dalam penggunaannya.

- **Who? (Kepada siapa solusi ini disampaikan?)**

Mahasiswa Universitas Pasundan kampus IV Setiabudi (19-26 tahun) yang tumbuh dan besar di Jawa Barat.

- **Why? (Mengapa solusi permasalahan ini perlu disampaikan?)**

Mahasiswa Universitas Pasundan hanya tinggal satu langkah lagi untuk memasuki kehidupan yang sebenarnya. Sopan santun pun diperlukan dalam menjalin hubungan sosial dengan orang lain, termasuk sopan santun dalam berbahasa Sunda. Namun ternyata banyak dewasa muda yang masih asing dengan bahasa Sunda dan tata krama yang ada dalam Bahasa Sunda tersebut.

Selain itu, berdasarkan visi Universitas Pasundan yakni “Menjadi komunitas akademik peringkat internasional yang mengusung nilai Sunda dan Islam”, penulis ingin mewujudkan visi tersebut dengan melaksanakan salah satu dari misi Universitas Pasundan, yaitu “Menjaga, memelihara, dan mengembangkan budaya Sunda”

- **When? (Kapan permasalahan terjadi?)**

Sejak kecil, banyak orang-orang yang tidak diajarkan ataupun dibiasakan dengan bahasa Sunda di lingkungan keluarganya, walaupun keluarga tersebut hidup

di Jawa Barat dan diharuskan untuk menggunakan bahasa Sunda di berbagai kondisi. Akibatnya, pada saat ini banyak mahasiswa yang tidak terbiasa menggunakan *undak usuk* bahasa Sunda dengan benar.

- ***Where?* (Di mana permasalahan tersebut muncul?)**

Di kampus IV Universitas Pasundan di Jalan Setiabudi, Kota Bandung, Jawa Barat.

- ***How?* (Bagaimana permasalahan tersebut terjadi?)**

Kurangnya pembiasaan bahasa Sunda dan juga *undak usuknya* dari lingkungan keluarga, sehingga banyak orang yang tidak akrab dengan *undak usuk* bahasa Sunda. Selain itu, lingkungan pertemanan yang tidak menggunakan bahasa Sunda juga berpengaruh. Hasilnya, orang-orang akan merasa asing dengan bahasa Sunda dan *undak usuk* itu sendiri.

- ***How Much?* (Berapa banyak permasalahan yang terjadi?)**

Banyak sekali muda-mudi yang asing dengan bahasa Sunda dan *undak usuk* bahasa Sunda.

3.3.2. Kesimpulan

Berdasarkan analisis di atas, maka *what to say* yang akan disampaikan adalah “Mengakrabkan kembali bahasa Sunda beserta *undak usuk* bahasa Sunda kepada mahasiswa Universitas Pasundan”. Dari berbagai data yang diperoleh dan berdasarkan hasil analisis yang didapatkan, maka mahasiswa Universitas Pasundan perlu diakrabkan kembali dengan bahasa Sunda dan *undak usuknya*.

Rasa asing kepada bahasa Sunda itu sendiri merupakan sumber utama permasalahan mengapa *undak usuk* bahasa Sunda sudah banyak ditinggalkan oleh generasi muda. Jika muda mudi merasa asing dengan bahasa Sunda, maka mereka akan lebih asing lagi dengan *undak usuk* dan penggunaannya. Sebelum masuk ke kehidupan yang sebenarnya, para dewasa muda haruslah menguasai tata krama dan sopan santun, khususnya dalam berbahasa. Maka, generasi muda yang tumbuh dan tinggal di lingkungan Sunda haruslah akrab dengan bahasa Sunda dan *undak usuknya*, sebagai cerminan sopan santun dari masyarakat Sunda. Oleh karena itu, media yang dibuat adalah *game* visual novel tentang undak usuk Bahasa Sunda yang berjudul “*Sampurasun! Ngariksa Basa Sunda Urang*”. Dalam Bahasa Sunda, “*ngariksa*” berarti menjaga. Makna dari judul ini adalah ajakan untuk menjaga Bahasa Sunda sebagai bahasa ibu kita.