

PERANCANGAN KOMIK DENGAN TEMA MITOLOGI NYI POHACI SANGHYANG SRI SEBAGAI SALAH SATU MEDIA PENGENALAN BUDAYA SUNDA KEPADA ANAK REMAJA

Muhammad Fathu Rohman¹, Eka Noviana², Asep Ramdhan³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: muhammad.fathu@mhs.itenas.ac.id, e.noviana@itenas.ac.id,
asep.ramdhan@itenas.ac.id

Abstrak

Nyi Pohaci Sanghyang Sri adalah figur sakral yang memiliki nilai-nilai penting mengenai pertanian dan penjagaan alam sehingga menjadi simbol kesuburan dalam kebudayaan Sunda, sayangnya figur dan nilai-nilainya hanya dianggap sebagai mitos belaka. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang komik sebagai media pengenalan pada anak-anak remaja mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri. Wawancara dan Studi literatur digunakan untuk mengumpulkan data mengenai figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri dalam budaya Sunda, sedangkan perancangan komik dilakukan dengan pendekatan storytelling monomhythe. Desain komik ini diujicobakan kepada 10 remaja usia 17-19 tahun, dan mereka menyatakan bahwa komik ini telah memberikan pengetahuan kepada mereka dengan jelas mengenai figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri.

Kata Kunci: Budaya Sunda, Nyi Pohaci Sanghyang Sri, Mitologi, Komik.

Abstract

Nyi Pohaci Sanghyang Sri is a sacred figure that has important values regarding agriculture and nature preservation so that it becomes a symbol of fertility in Sundanese culture, unfortunately the figure and its values are only considered as a myth. Therefore, this research aims to design comics as a medium to introduce teenagers to the values contained in the figure of Nyi Pohaci Sanghyang Sri. Interviews and literature studies were used to collect data about the figure of Nyi Pohaci Sanghyang Sri in Sundanese culture, while comic design was carried out with a monomhythe storytelling approach. This comic design was tested on 10 teenagers aged 17-19 years, and they stated that this comic had given them clear knowledge about the figure of Nyi Pohaci Sanghyang Sri.

Keywords: Sundanese Culture, Nyi Pohaci Sanghyang Sri, Mythology, Comics.

1. Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya, di setiap daerah pasti memiliki kebudayaan yang berbeda-beda. Dengan munculnya globalisasi membuat budaya luar juga masuk ke Indonesia. Sayangnya hal ini menyebabkan anak muda malah lebih mengenal budaya luar dari pada budayanya sendiri sehingga timbulnya krisis identitas yang mempengaruhi diri mereka dalam melihat dan membela negaranya sendiri karena mereka lebih menganggap dirinya sebagai warga dunia, bukan warga suatu negara (M. Ramadhan et al., 2024).

Sunda adalah salah satu suku atau etnis di Indonesia yang tentunya memiliki kebudayaan yang beragam. Estetika budaya Sunda terdapat dalam berbagai aspek salah satunya pada pakaian perempuan mengenakan kebaya dengan bawahan kain samping lalu untuk laki-laki mengenakan pangsi dan Iket pada kepala. Aspek lainnya terdapat pada warna, cerita, tata krama, bahasa, adat dan masih banyak hal lain (Isnendes, 2014).

Budaya dalam bentuk cerita berupa mitologi. Menurut John Fiske menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Myths and Myth-Makers* (Fiske, 1896), mengatakan bahwa mitologi adalah pengetahuan prailmiah yang menjelaskan tentang fenomena alam, asal-usul manusia dan norma-norma yang dibentuk ke dalam narasi dengan memuat makna secara simbolis juga alegori, dan tidak termasuk ke dalam cerita fiksi melainkan cerminan dari pemikiran dan nilai-nilai masyarakat.

Nyi Pohaci Sanghyang Sri adalah salah satu figur mitologi Sunda yang disakralkan oleh etnis Sunda terutama bagi masyarakat yang berada di daerah pertanian. Dalam naskah Sunda kuno *Sewaka Darma* dan *Sanghyang Siksa Kandang Karesian* Nyi Pohaci Sanghyang Sri merupakan salah satu dari tiga dewi tertinggi dalam kepercayaan Sunda lama (Noviana, 2020). Tidak hanya etnis Sunda tetapi figur ini juga dikenal sampai masyarakat Jawa dan Bali, yang lebih dikenal sebagai Dewi Sri. Cerita Nyi Pohaci Sanghyang Sri terdapat dalam naskah Sunda kuno *Wawacan Sulanjana*, di sana diceritakan bahwa figur ini adalah seorang dewi yang melambangkan kesuburan atau dewi padi. Kesakralan figur ini terlihat karena menjadi salah satu cikal bakal dari upacara adat *Ngalaksa* (Fauziyah & Kosasih, 2021). Bahkan dalam penelitian Titi Surti Nastini (Nastini, 2020) figur ini dikenal juga di Sumatera Utara, Ende Flores hingga Kalimantan. Dalam naskah *Wawacan Sulanjana*, Nyi Pohaci diceritakan dari kelahirannya sampai kematian dan juga menceritakan satu sosok bernama *Sulanjana* yang diutus untuk menjaga Nyi Pohaci Sanghyang Sri yang sudah menjadi tanaman dari serangan *Sapi Gumarang*, *Kalabuat* dan *Budug Basu* yang berusaha merusaknya (Holil, 2020).

Nyi Pohaci Sanghyang Sri memiliki nilai-nilai yang sangat penting dalam ceritanya seperti dalam hal pertanian, pelestarian alam hingga nilai-nilai sosial mengenai sosok keagungan seorang wanita. Sayangnya figur ini mulai dilupakan oleh masyarakat dan nilai-nilainya dianggap hanya sekedar mitos belaka. Hal ini yang membuat anak muda tidak mendapat pengenalan tentang figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri dan kurangnya media yang mengenalkannya. Namun memang ada juga beberapa media seperti komik yang sudah mengangkat figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri ini dengan mengangkat secara memvisualisasikan apa yang ada pada naskah *Wawacan Sulanjana*, juga ada komik karya R.A Kosasih yang mengangkat figur ini dengan cara membuat cerita yang lebih menarik dengan menjadikan Nyi Pohaci Sanghyang Sri sebagai referensi untuk tokoh utamanya. Akan tetapi, masih ada beberapa kekurangan seperti yang dikembangkan oleh Devita Krisanti pada tahun 2020 kekurangannya ada pada banyaknya estetika Sunda yang dihilangkan dari versi sebelumnya karena berusaha dibuat lebih simpel dan modern namun hal ini malah menyebabkan kurangnya unsur budaya yang ditunjukkan dan bahkan bisa dibilang kurang mengangkat tema budaya seperti versi sebelumnya.

Mengangkat tema budaya ke dalam komik termasuk langkah pelestarian dan penyebaran budaya yang cukup ampuh. Hal ini juga digunakan oleh negara luar bahkan sudah sejak lama, seperti di Asia ada negara Jepang dan Korea. Sehingga penyebaran budaya luar pun saat ini mulai diserap oleh Indonesia dan bahkan anak muda lebih banyak mengenal budaya luar hanya karena informasi budaya yang disebarakan melalui media-media. Hal ini membuktikan bahwa metode *storytelling* berupa komik sangatlah ampuh untuk mengenalkan budaya kepada anak remaja. Menurut Dr. Ida Umami., M.Pd. Kons. dalam buku *Psikologi Remaja* (Umami, 2019), Remaja adalah proses dimana peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang mana pada fase ini anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan sikap yang akan dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti lingkungan dan pendidikan. Juga pada fase ini anak remaja memiliki energi yang banyak dalam menyerap berbagai informasi dan memiliki kemampuan pengembangan kreativitas yang tinggi juga pada fase ini anak akan sibuk dalam pencarian identitas dirinya.

Komik sendiri adalah kumpulan gambar dan lambang-lambang yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi melalui cerita yang terdiri dari berbagai tokoh juga untuk mencapai sebuah respons estetik untuk pembaca (McCloud, 1993). Pada zaman dulu media komik ini lebih sering dianggap sebagai sesuatu yang tidak mendidik, padahal komik ini sangatlah membantu anak dalam memvisualisasikan dan mengembangkan imajinasi anak. Hal ini berarti komik dapat dijadikan sebagai media edukasi (Soedarso, 2015).

Menurut McCloud dalam bukunya yang berjudul *Making Comic* (McCloud, 2006), di dalam komik terdapat beberapa unsur penting berupa panel tertutup dan terbuka, balon kata, narasi, efek suara, efek

visual, latar belakang dan karakter cerita. Juga dijelaskan dalam bukunya yang lain dengan judul *Understanding Comic* (Agustina, 2020), Komik memang terkenal dengan media cerita bergambar namun tentunya di dalam komik tidak hanya sekedar gambar saja, namun komik memiliki berbagai unsur atau elemen lain yang menjadikan sebuah media cerita bergambar dapat disebut sebagai komik. Beberapa elemennya berupa panel, parit, bunyi huruf, ilustrasi atau gambar, alur cerita, sudut pandang, simbol dan efek *splash*.

Komik di Indonesia masih terus berkembang, dari penceritaan hingga media yang dipakai seperti yang awalnya media cetak menjadi digital. Perkembangan media ini terjadi akibat perkembangan teknologi juga, pada tahun 2010 penikmat komik mulai beralih dari komik cetak ke komik digital dengan alasan bahwa komik digital lebih mudah dan murah untuk di akses. Platform yang digunakan berupa Ciayo, Webtoon hingga media sosial. Hal tersebut membuat mulailah bermunculan komik digital semakin banyak (B. S. Ramadhan & Rasuardie, 2020).

Dari latar belakang dan berbagai pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang muncul berupa beberapa komik yang mengangkat figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri kurang mengangkat nilai-nilai budaya Sunda dari pesan dan juga estetika budaya Sunda. Maka dari itu perancangan komik dengan tema mitologi Nyi Pohaci Sanghyang Sri bertujuan untuk mengenalkan berbagai budaya Sunda salah satunya nilai-nilai dan figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri kepada anak remaja, agar anak remaja dapat lebih mengenal dan belajar mengenai kekayaan budaya Sunda sehingga anak remaja dapat lebih menyukai budaya sendiri dari pada budaya luar dan lebih mengenal identitas diri mereka.

2. Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan berupa metode kualitatif, dengan melakukan studi literatur ke beberapa buku dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan permasalahan yang ada pada topik ini. Juga dilakukan wawancara kepada beberapa narasumber, guna menemukan lebih dalam permasalahan yang muncul dan mencari solusi yang cocok untuk mengatasi permasalahan yang ada. Juga dari data-data yang telah diperoleh, digunakan sebagai acuan dalam perancangan komik.

Wawancara dilakukan kepada beberapa narasumber dengan menanyakan beberapa pertanyaan terkait budaya Sunda, figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri, Perkembangan budaya di Indonesia dan media komik. Wawancara dilakukan pada bulan Maret 2024 kepada pihak Museum Prabu Geusan Ulun Sumedang karena museum tersebut memiliki banyak sekali koleksi kebudayaan Sunda, juga wawancara kepada pihak Disparbudpora dan kepada 10 orang anak remaja usia 17-19 tahun.

Studi Literatur digunakan sebagai penguat data juga sumber data-data yang terkait dengan topik ini seperti data pada naskah kuno Sunda, artikel-artikel dan juga buku-buku yang membahas tentang Budaya Sunda, cerita Nyi Pohaci Sanghyang Sri dan media komik.

3. Hasil Dan Pembahasan

Hasil data yang diperoleh dari pengumpulan data dengan cara studi literatur dan wawancara kepada beberapa narasumber digunakan sebagai acuan dalam perancangan komik yang bertemakan figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri sebagai salah satu upaya dalam melestarikan budaya Sunda.

3.1 Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan pihak Disparbudpora Sumedang

Hasil wawancara dengan Disparbudpora menunjukkan bahwa budaya Sunda adalah salah satu identitas yang penting untuk dijaga karena mengandung banyak nilai positif. Meskipun globalisasi mempercepat penyebaran informasi, anak muda cenderung lebih tertarik pada budaya luar mungkin karena pengaruh media seperti komik dan film dari luar negeri. Pemerintah tetap aktif dalam upaya mempromosikan budaya lokal melalui acara-acara seperti musik angklung dan acara adat seperti Tarawangsa. Namun dibutuhkan juga upaya dari Masyarakat, terutama anak muda kreatif dalam mendukung usaha ini agar

budaya Sunda bisa lebih dikenal dan tetap eksis, bahkan di tingkat internasional melalui media baru yang tersedia.

Hasil wawancara dengan pihak Museum Prabu Geusan Ulun

Dari hasil wawancara dengan museum, diperoleh informasi bahwa pelestarian budaya di Indonesia terus dilakukan, contohnya di Sumedang dengan acara tahunan yang memamerkan kebudayaan serta parade beberapa koleksi museum seperti kereta naga paksi, gamelan yang berumur 4 abad, serta koleksi kratonan dan senjata tradisional dengan pakaian khas Sunda. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan keragaman budaya kepada masyarakat, mengingat banyak anak muda lebih tertarik pada budaya luar daripada budaya lokal mereka sendiri. Hal ini sesuai dengan nasihat presiden pertama untuk tidak melupakan sejarah, yang erat kaitannya dengan budaya. Upaya pelestarian budaya, terutama bagi anak muda, diperlukan meskipun sudah ada kebijakan di sekolah yang mewajibkan penggunaan pakaian tradisional Sunda pada hari-hari tertentu. Namun, perlunya juga pelestarian melalui media modern seperti komik agar lebih menjangkau generasi muda.

Hasil Wawancara dengan 10 anak remaja Sunda kisaran usia 14-19 tahun

Dari hasil wawancara ini disimpulkan bahwa banyak anak remaja yang tidak mengenal sosok Nyi Pohaci Sanghyang Sri, namun mereka ingin sekali mengenal dan mempelajari berbagai kebudayaan Sunda dengan menggunakan media cerita seperti komik. Narasumber berpikir saat ini banyak komik yang terlalu mengacu pada cerita komik luar dan ingin sekali ada komik yang mengangkat cerita budaya lokal atau mitologi-mitologi lokal. Akan tetapi beberapa berpikir bahwa mempercayai mitologi lokal akan membuat mereka merasa bertentangan dengan kepercayaannya. Oleh sebab itu, mereka menginginkan pengangkatan cerita yang dibuat fantasi namun tetap mempertahankan nilai-nilai yang ada pada mitologi agar dapat dinikmati oleh semua kalangan sehingga budaya Sunda dapat kembali eksis dan bahkan dikenal hingga luar negeri. Dari hasil tersebut diperoleh *Insight* sebagai berikut:

Insight Target Audiens

a. Wants

Komik yang mengenalkan budaya Sunda secara seru, dengan gaya cerita baru menampilkan berbagai mitos-mitos Sunda yang dikemas secara cerita fantasi dengan dibubuhi sedikit komedi dan aksi.

b. Needs

Pengetahuan mengenai budaya Sunda dan pemahaman mengenai pesan yang terkandung dalam budaya tersebut.

c. Fears

Mitologi selalu berkaitan dengan suatu kepercayaan sehingga takut dibilang sesat ketika mempercayai mitologi tersebut.

Hilangnya Identitas dan keunikan suatu negara/daerah karena terlalu mengikuti gaya cerita dan komik luar.

d. Dreams

Budaya Sunda dapat lebih eksis dan dikenal tidak hanya oleh masyarakat satu wilayah tapi juga dikenal sampai ke luar.

3.2 Analisis SWOT

Dari data-data yang telah didapatkan dan dihimpun akan di analisa dengan metode Analisis SWOT untuk menemukan solusi dan strategi perancangan yang cocok untuk permasalahan pada topik ini.

Tabel. 1 SWOT Analisis & SWOT Matriks

Faktor Internal Faktor Eksternal	Strengths	Weakness
	- Figur yang disakralkan oleh etnis Sunda karena melambangkan kesuburan. - Memiliki nilai yang masih relevan dengan zaman sekarang. - Sebagai penggambaran sosok wanita Sunda yang lembut dan kuat.	- Merupakan figur yang abstrak. - Memiliki cerita yang sangat imajinatif. - Merupakan kepercayaan lampau yang sekarang dianggap sebagai kepercayaan sesat.
Opportunities - Semakin banyaknya pembaca komik terutama komik digital Webtoon. - Banyaknya cerita film dan penggemar cerita yang bertemakan budaya/mitos saat ini. - Masih terhitung jarang yang mengembangkan cerita komik bertema Nyi Pohaci Sanghyang Sri.	S+O S₁O₁. Membuat komik Webtoon cerita mitologi Nyi Pohaci. S₁O₂. Merancang film yang mengangkat Nyi Pohaci S₁O₃. Merancang komik dengan cerita kehidupan Nyi Pohaci S₂O₁. Merancang komik dengan memasukkan nilai kehidupan. S₂O₂. Membuat film tentang nilai kehidupan. S₂O₃. Merancang komik dengan nilai kehidupan dalam Nyi Pohaci yang dikembangkan S₃O₁. Merancang komik tentang super hero wanita S₃O₂. Merancang film tentang keindahan wanita Sunda S₃O₃. Merancang komik dengan karakter pahlawan wanita.	W+O W₁O₁. Merancang komik dengan cerita yang lebih logis. W₁O₂. Merancang film drama kehidupan. W₁O₃. Merancang komik cerita yang berfokus pada drama. W₂O₁. Membuat komik Webtoon bertema fantasi. W₂O₂. Membuat film penuh dengan fantasi. W₂O₃. Merancang komik Nyi Pohaci yang dikembangkan dengan gaya fantasi. W₃O₁. Membuat komik Webtoon tanpa mengangkat sosok dewi. W₃O₂. Merancang film tanpa ada unsur kepercayaan. W₃O₃. Merancang komik tanpa ada unsur kepercayaan.
Threats - Banyaknya budaya luar yang masuk ke Indonesia. - Adanya stereotip yang mengatakan bahwa	S+T S₁T₁. Membuat penyuluhan tentang pelestarian alam secara budaya. S₁T₂. Membuat <i>branding</i> mengenai upacara kesenian Ngalaksa.	W+T W₁T₁. Merancang film dokumenter tentang upacara adat Ngalaksa W₁T₂. Merancang buku interaksi yang

budaya membosankan. 3. Banyaknya anak muda yang lebih menyukai budaya luar.	S ₁ T ₃ .	Membuat suatu film, buku interaktif tentang Nyi Pohaci.	memperlihatkan karakter Nyi Pohaci.
	S ₂ T ₁ .	Mengadakan kampanye tentang belajar kebudayaan.	W ₁ T ₃ . Membuat penyuluhan tentang pentingnya mengenal budaya.
	S ₂ T ₂ .	Membuat sebuah film tentang nilai-nilai budaya.	W ₂ T ₁ . Membuat kampanye yang membahas cerita Nyi Pohaci.
	S ₂ T ₃ .	Membuat sebuah film yang menggabungkan budaya lokal dan luar.	W ₂ T ₂ . Merancang film animasi yang penuh fantasi.
	S ₃ T ₁ .	Membuat kampanye tentang wanita Sunda.	W ₂ T ₃ . Mengenalkan budaya secara intens disekolah
	S ₃ T ₂ .	Membuat sebuah desain pakaian wanita Sunda yang modern.	W ₃ T ₁ . Mengenalkan figur ini dalam pagelaran seni membahas nilainya.
	S ₃ T ₃ .	Membuat film perbandingan tentang wanita luar dan lokal.	W ₃ T ₂ . Merancang sebuah kampanye yang bertema Nyi Pohaci secara umum.
			W ₃ T ₃ . Merancang berbagai media baru yang membahas nilai-nilai yang terkandung dalam Nyi Pohaci.

Dari analisis SWOT dipilihlah solusi **W₂O₃** berupa merancang sebuah komik digital Webtoon yang bertemakan Nyi Pohaci Sanghyang Sri dengan pengembangan cerita yang lebih masuk dengan anak remaja tanpa menghilangkan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Solusi tersebut cocok untuk mengatasi permasalahan yang ada.

3.3 Problem Statement

Problem statement yang muncul dari permasalahan topik ini yaitu, bagaimana mengangkat nilai-nilai budaya Sunda yang terdapat pada Nyi Pohaci Sanghyang Sri ke dalam sebuah komik yang sesuai dengan zaman sekarang, tetapi tidak mengurangi atau melupakan estetika Sunda itu sendiri. *Problem statement* ini didapatkan dari data-data yang telah dihimpun sebagai berikut.

Masalah Umum

Budaya mulai tergerus zaman salah satunya mengenai figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri yang sudah mulai dilupakan dan dianggap sebagai mitos padahal memiliki banyak sekali nilai-nilai positif dan salah satu figur yang disakralkan oleh suku Sunda.

Masalah Khusus

Kebanyakan cerita mitologi seperti Nyi Pohaci Sanghyang Sri diangkat ke dalam suatu media hanya sekedar divisualisasikan secara historis dan tidak ada pengembangan bahkan sering sekali kurang mengangkat nilai budaya Sunda.

3.4 Problem Solution

Diperlukan adanya media yang dapat mengedukasi mengenai nilai-nilai kebudayaan Sunda dengan metode storytelling dalam bentuk komik yang mengangkat tema Nyi Pohaci Sanghyang Sri. Solusi ini didapat dari hasil SWOT analisis dipilih solusi W₂O₃ berupa merancang sebuah komik digital

Webtoon yang bertemakan Nyi Pohaci Sanghyang Sri dengan pengembangan cerita yang lebih masuk dengan anak remaja tanpa menghilangkan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Solusi tersebut cocok untuk mengatasi permasalahan yang ada.

4. Pembahasan

4.1 Message Planning

Model Komunikasi Laswell

Model Laswell digunakan sebagai model komunikasi dalam perancangan komik ini, yang mana model Laswell melibatkan beberapa poin seperti *Who, Says What, In Which Channel, To Whom* dan *With What Effect*. Berikut penerapan model Laswell dalam perancangan komik pada topik ini:

a. Who

Dinas Pariwisata Budaya dan Olahraga Sumedang (Disparbudpora).

Dalam penyusunan proyek tugas akhir ini, Dinas Pariwisata Budaya dan Olahraga Sumedang hanya dijadikan sebagai studi kasus untuk institusi yang memproduksi atau mendukung pembuatan komik ini.

b. Says What

What To Say

“Perjalanan mencari Nyi Pohaci Sanghyang Sri”. Perjalanan disini berarti mengenali jati diri melalui budaya, karena budaya memiliki pesan kehidupan yang tidak akan termakan zaman.

How To Say

Merancang sebuah komik yang bertemakan Nyi Pohaci Sanghyang Sri dengan mempertahankan estetika budaya Sunda sebagai media pembelajaran dan pengenalan budaya Sunda, Mengangkat beberapa isu yang terjadi di Indonesia yang masih relevan dengan nilai figur Nyi Pohaci dengan pengayaan cerita fantasi dan menggunakan teknik storytelling Monomythe.

- **Tone and Manner**

Fun

Gaya penceritaan komik akan dibuat lebih dengan gaya visual Manga agar bentuk visual dapat lebih variatif dan menyisipkan beberapa estetika sunda didalamnya. Nilai budaya dibuat relevan dengan permasalahan yang ada di zaman sekarang dengan dikemas secara ringan dan sedikit diselingi komedi. Hal ini diambil dari analisis hasil *Insight Target Audiens*.

Misteri

Adanya beberapa hal yang tidak dapat dijelaskan hingga menimbulkan pertanyaan dan menumbuhkan rasa keingintahuan untuk mengetahui suatu hal/konflik yang berhubungan dengan mitos-mitos.

Ironi

Menyampaikan sesuatu hal secara bertentangan dengan makna yang sebenarnya. Hal ini bisa memberikan efek tertentu dalam cerita, seperti humor dan pembawaan cerita yang tidak terlalu berat.

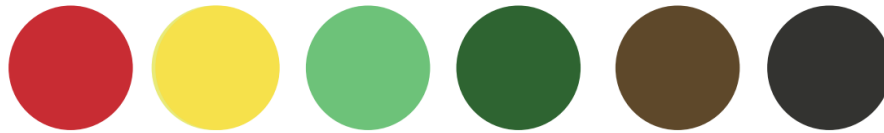
- **Pendekatan Kreatif**

Simbolik

Penggunaan simbol atau lambang sebagai bentuk penyampaian suatu makna yang lebih dalam dengan sebuah nama, karakter atau objek tertentu. Dalam komik ini unsur simbolik ada pada Nyi Pohaci Sanghyang Sri yang dijadikan simbol yang memiliki makna sebagai tanah Air.

- **Warna**

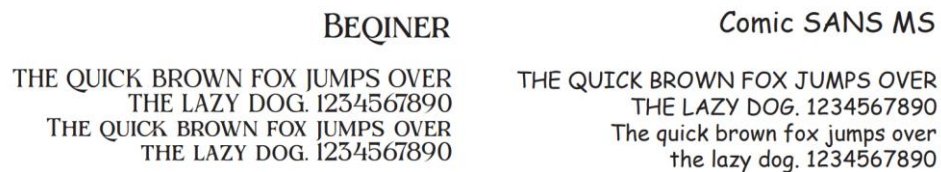
Warna yang digunakan dalam komik diambil dari beberapa warna Sunda yang disebutkan dalam beberapa naskah kuno Sunda.



Gambar 1. Warna yang digunakan

- **Typography**

Ada beberapa jenis huruf yang digunakan dalam komik ini agar komik ini dapat lebih menarik dan menguatkan emosi yang terjadi. Huruf yang digunakan ada Comic Sans MS sebagai huruf dasar dan ada huruf Beqiner sebagai huruf yang digunakan dalam judul komik.



Gambar 2. Jenis Huruf

- **Penceritaan**

Cerita di rancangan dengan menggunakan metode storytelling monomyth yang mana sangat cocok untuk tipe cerita mitologi, petualangan dan aksi.

Tabel. 2 Premis & Sinopsis

Premis	Jaka, Lestari dan Aksa melakukan perjalanan mencari Nyi Pohaci untuk menyelamatkan sebuah desa dari krisis kelaparan dan wabah penyakit.
Sinopsis	Jaka dan lestari tinggal di sebuah desa yang terkena krisis pangan dan wabah penyakit, ibu jaka salah satu korban. Jaka dan Lestari memutuskan mencari Nyi Pohaci Sanghyang Sri untuk meminta bantuan. Sebelum melakukan perjalanan ia bertemu dengan Aksa seorang pemuda yang tersesat di hutan. Mereka bertiga pun bekerja sama untuk mencari Nyi Pohaci untuk menyelamatkan desa, namun di setiap perjalanan ia bertemu dengan makhluk jahat dan menemukan alasan mengapa krisis kekeringan ini terjadi.

c. In Which Channel

Komik digital di platform Webtoon dengan tema komik tentang budaya yang menjadikan figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri sebagai inti cerita.

d. To Whom

Budaya Sunda dapat lebih eksis dan dikenal tidak hanya oleh masyarakat satu wilayah tapi juga dikenal sampai ke luar.

Demografis

- Remaja Usia 17-19 Tahun.
- Status Pelajar SMA.

Geografis

- Kota-kota di Jawa Barat.
- Kota besar di Indonesia.

Psikografis

- Memiliki minat terhadap komik.
- Menyukai cerita bertemakan mitos-mitos.
- Memiliki daya imajinasi yang bagus.

Teknografis

- Pengguna media sosial.
- Pembaca komik digital seperti Webtoon.

e. With What Effect

Tabel. 3 Think Feel Do

	Think	Feel	Do
Konten	Memperlihatkan konflik di suatu desa berupa krisis lingkungan yang membuat karakter melakukan perjalanan mencari Nyi Pohaci untuk meminta bantuannya dalam menyelesaikan krisis.	Menjelaskan konflik yang terjadi dalam cerita disebabkan oleh perilaku manusia, yang mana hal negatif yang sering disepelekan oleh manusia dan juga terdapat karakter yang menggambarkan pembaca.	Memberikan pesan dan penjelasan siapa itu sosok Nyi Pohaci Sanghyang Sri dan menjelaskan pentingnya mengenali budaya.
Pesan	Nyi Pohaci Sanghyang Sri adalah sosok yang penting dan sakral yang harus dikenali oleh masyarakat Sunda yang mana sosok tersebut memiliki banyak sekali pesan positif.	Pembaca dapat merefleksikan diri dari kebiasaan buruk yang sering disepelekan dan konflik yang diperlihatkan juga terjadi di dunia nyata saat ini.	Pembaca menyadari bahwa budaya memiliki pesan yang masih berhubungan dengan kondisi di zaman sekarang dan sosok Nyi Pohaci bukan lah sosok yang harus disembah/dituhankan.
Tujuan	Pembaca mengetahui peran Nyi Pohaci Sanghyang Sri dan cerita mengenai sosok tersebut tidak hilang dan dapat dilestarikan/ dipertahankan sebagai salah satu estetika budaya.	Pembaca dapat merasakan seolah-olah menjadi peran dalam cerita dan tumbuh rasa penasaran untuk mengikuti alur cerita.	Muncul dorongan untuk memahami budaya lebih dalam dan tidak menganggap pengetahuan tentang budaya dan sosok Nyi Pohaci Sanghyang Sri sebagai kepercayaan yang sesat.

4.2 Perancangan Komik

Komik ini dirancang dengan format komik digital Webtoon agar dapat dinikmati oleh semua orang secara gratis. Dengan judul komik berupa “Mencari Nyi Pohaci”.



Gambar 3. Logo & Judul Komik

Cerita Komik

Tidak hanya visual yang menjadi aspek penting dalam komik namun cerita juga menjadi aspek penting sebagai penentu menarik atau tidaknya sebuah komik, dalam percintaan banyak teknik yang dapat digunakan dan pemilihannya tergantung dengan strategi yang dilakukan untuk memikat pembaca (Ramdhan, 2023). Pada komik ini cerita dirancang dengan menggunakan teknik storytelling monomythe. Monomythe dipilih karena ini adalah teknik storytelling yang cocok untuk cerita yang bertemakan petualangan dan aksi, berikut rincian penggunaan teknik monomythe:

Tabel. 4 Teknik storytelling monomythe

Teknik monomythe	Rincian Cerita
Status quo	Cerita berawal dari warga desa yang sangat percaya terhadap cerita Nyi Pohaci Sanghyang Sri. Jaka dan lestari sebagai tokoh utama tinggal di sebuah desa yang tengah mengalami krisis pangan dan wabah penyakit.
Call to adventure	Memperlihatkan ibu Jaka yang terkena wabah penyakit dan semakin lama tubuhnya semakin lemah namun ibunya tetap berusaha menyembunyikan rasa sakitnya. Dan hal itu membuat Jaka dan Lestari merasa tidak tega dan ingin ibunya segera sembuh. Suatu ketika Lestari melihat bahwa energi kehidupan ibu Jaka terlihat keluar dan diserap oleh sesuatu.
Meet the mentor	Jaka dan Lestari berlatih bela diri dengan guru Pak Yana. Dan Jaka menceritakan tentang keinginannya dan impiannya untuk mengembalikan desa dan ibunya kembali normal. Dan Pak Yana memberitahu Jaka dan Lestari untuk mengapai keinginannya tersebut mereka harus melakukan perjalanan mencari Nyi Pohaci.
Departure	Jaka dan Lestari meminta izin dan mendapatkan izin dari kepala desa untuk melakukan perjalanan mencari Nyi Pohaci Sanghyang Sri dan juga ia mendapatkan seorang rekan baru yaitu Aksa. Jaka dan Lestari diminta kepala desa untuk menyertakan Aksa dan membantu aksa untuk bisa keluar dari hutan dan kembali ke kota.
Trial / Enemies	Mereka bertiga bertemu Budug Basu yang mana salah satu penyebab dari wabah penyakit dan krisis pangan di desa, mereka pun bertarung dan mengalahkan Budug Basu dengan kerja sama.
Approach	Setelah mereka mengalahkan Budug Basu, muncul musuh kuat yaitu Sapi Gumarang dan Kalabuat, Sapi Gumarang menjelaskan bahwa segala masalah yang terjadi di desa mereka adalah ulahnya. Sapi Gumarang memerintahkan Kalabuat untuk bertarung dengan mereka bertiga.

Crisis	Dalam pertarungan melawan Kalabuat, mereka kalah telak bahkan tidak berhasil menyentuh sedikit pun musuh utama yaitu Sapi Gumarang. Sapi Gumarang pun membuat mental mereka jatuh.
Treasure	Lestari, Jaka dan Aksa tiba-tiba menghilang dan mereka diselamatkan dari serangan musuh. Mereka tiba-tiba berpindah tempat ke sebuah tempat yang mana disana terdapat sebuah pohon besar, lalu mereka menemukan sosok Nyi Pohaci di sana.
Result	Mereka mendapatkan penjelasan tentang segala hal yang terjadi, dan Nyi Pohaci memberikan mereka kekuatan dan mencoba membantu untuk menghentikan Sapi Gumarang. Sehingga pertarungan pun terulang kembali dan akhirnya mereka bisa menang mengalahkan Kalabuat dan Sapi Gumarang.
The path home	Jaka, lestari dan aksa memutuskan untuk kembali ke desa karena mereka berhasil mengalahkan musuh yang membuat desa kacau dan juga telah berhasil menemukan Nyi Pohaci.
Ressurrection	Ketika mereka kembali ke desa entah kenapa aksa tiba-tiba kembali menghilang, dan ternyata aksa berhasil kembali dan keluar dari hutan Sedangkan desa Jaka sudah kembali normal dan Ibu Jaka pun sudah sembuh.
Resolution	Aksa kembali ke dunianya namun ia kembali dalam keadaan pingsan dan ditemukan oleh tim SAR yang sedang mencarinya.

Desain Karakter

Karakter dalam cerita komik ini berjumlah 10 karakter yang terdiri dari 7 karakter protagonis dan 3 karakter antagonis. Beberapa karakter dibuat merujuk dari cerita Nyi Pohaci Sanghyang Sri yang terdapat dalam naskah kuno Sunda Wawacan Sulanjana. berikut penampilan dan desain karakter.

a. Jaka Bumi



Gambar 4. Desain Karakter Jaka Bumi

Seorang pemuda desa usia 16 tahun, sangat bersemangat namun ceroboh dan sangat menyayangi ibunya. dan bertekad untuk mencari Nyi Pohaci untuk menyembuhkan ibunya dari wabah penyakit yang melanda desanya. Jaka sebagai penggambaran orang Sunda dengan pakaian pangsinya namun dibuat sedikit *stylish* dengan memakai sepatu agar lebih dekat dengan pembaca dan beberapa luka di wajah dan perban sebagai penggambaran pendekar.

b. Talita Lestari



Gambar 5. Desain Karakter Talita Lestari

Seorang pemuda desa usia 17 tahun, seorang kakak angkat Jaka. sikapnya yang baik hati dan cukup bijak sangatlah membantu Jaka dalam perjalanan, namun sedikit cerewet. Lestari sebagai penggambaran wanita Sunda dengan pakaian kebaya dan mengenakan sepatu agar lebih dekat dengan pembaca. Mengenakan selendang merah sebagai alat bertarungnya yang mana warna merah memiliki arti keberanian.

c. Aksa



Gambar 6. Desain Karakter Aksa

Seorang pemuda kota usia 16 tahun, yang tersesat di hutan dan ikut menemani perjalanan Jaka & Lestari. Ia penakut namun selalu penasaran dengan hal baru. Ia membawa alat modern dalam perjalanan membantu Jaka. Aksa digambarkan sebagai anak muda zaman sekarang dengan tampilan yang stylish dan modern juga membawa berbagai alat elektronik yang ada pada zamannya.

d. Nyi Pohaci Sanghyang Sri



Gambar 7. Desain Karakter Nyi Pohaci Sanghyang Sri

Seorang Dewi kesuburan yang dicari oleh Jaka, Lestari dan Aksa yang dongengnya dipercaya oleh warga desa. Ia sangat anggun, bijaksana, lembut dan kuat. Nyi Pohaci Sanghyang Sri sebagai penggambaran dewi padi, dewi kesuburan dan ibu pertiwi. penggambarannya merujuk pada dewi-dewi Hindu Buddha dan naskah kuno Wawacan Sulanjana.

e. Ambu Umah (Ibunya Jaka)



Gambar 8. Desain Karakter Ambu Umah

Ibu Jaka salah satu korban yang terkena wabah penyakit dan hal itu menyebabkannya menjadi sangat lemah. Ia sangat menyayangi Jaka dan Lestari. walau pun ia sedang sakit tapi ia selalu berusaha untuk terus terlihat baik-baik saja.

f. Pak Hendra (Kepala Desa)



Gambar 9. Desain Karakter Pak Hendra

Seorang kepala desa yang dekat sekali dengan Jaka dan Lestari, memiliki sikap yang sangat bertanggung jawab namun sangat penakut dan memiliki tubuh yang cukup lemah. Pak Hendra digambarkan sebagai kepala desa atau tetua yang ada di desa. yang digambarkan dengan pakaian Sunda pangsi yang berwarna putih.

g. Abah Yana (Guru Bela diri)



Gambar 10. Desain Karakter Abah Yana

Seorang Kakek tua yang memiliki tubuh kekar. Ia dulu seorang pendekar dan sekarang menjadi guru bela diri bagi Jaka dan Lestari. Sikapnya keras, tegas namun penyayang kepada 2 muridnya. ia memiliki kebiasaan tidak mengenakan baju karena ingin memperlihatkan ototnya.

h. Budug Basu



Gambar 11. Desain Karakter Budug Basu

Budug Basu adalah makhluk yang menyebabkan krisis pangan di desanya Jaka, ia memiliki pergerakan yang cepat dan pasukan tikus bayangan yang menyerang sawah di desa. ia digambarkan sebagai hama tikus. Budug Basu mengacu pada naskah kuno Wawacan Sulanjana, ia disebut sebagai salah satu antagonis dalam mitologi Nyi Pohaci Sanghyang Sri yang digambarkan dengan hama padi dan tikus adalah salah satu hama Padi.

i. Kalabuat



Gambar 12. Desain Karakter Kalabuat

Kalabuat adalah makhluk bertubuh babi hutan yang besar. ia memiliki fisik yang kuat dan menyerang dengan cara menabrak. ia sering sekali merusak pepohonan. Kalabuat mengacu pada naskah Kuno Wawacan Sulanjana, ia disebut sebagai salah satu antagonis dalam naskah tersebut yang digambarkan sebagai babi hutan yang merusak tanaman.

j. Nyi Pohaci Sanghyang Sri



Gambar 13. Desain Karakter Sapi Gumarang

Seorang Dewi kesuburan yang dicari oleh Jaka, Lestari dan Aksa yang dongengnya dipercaya oleh warga desa. Ia sangat anggun, bijaksana, lembut dan kuat. Nyi Pohaci Sanghyang Sri sebagai penggambaran dewi padi, dewi kesuburan dan ibu pertiwi. penggambarannya merujuk pada dewi-dewi Hindu Buddha dan naskah kuno Wawacan Sulanjana.

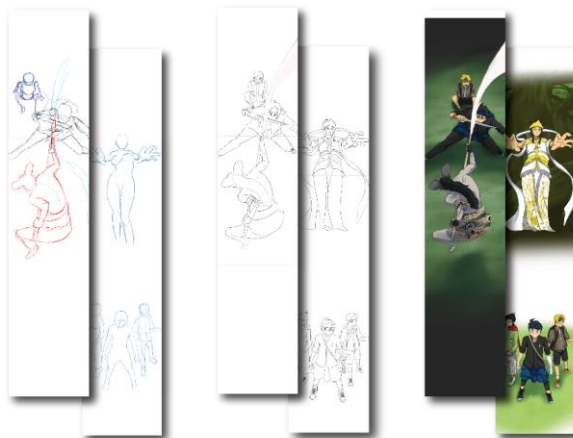
Proses Perancangan Komik

Proses perancangan komik Mencari Nyi Pohaci dilakukan dengan beberapa tahapan:

Sketsa berfungsi sebagai penggambaran tahap awal untuk menentukan bagaimana suatu cerita akan digambarkan dengan memperhitungkan penempatan panel, balon kata, komposisi gambar dan *angle*.

Line art dilakukan setelah semua sketsa sudah selesai dengan penggambaran yang masih kasar namun sudah terlihat bentuknya. Line art dilakukan untuk memperjelas garis-garis penting yang ada dalam sketsa untuk memperjelas seperti apa bentuk gambar. Namun, pada proses ini balon kata tidak digambar.

Pewarnaan dilakukan dengan memberikan warna sesuai dengan suasana dari cerita dalam proses pewarnaan ini sekaligus dilakukan proses finalisasi dengan menambahkan efek-efek suara dan balon kata.

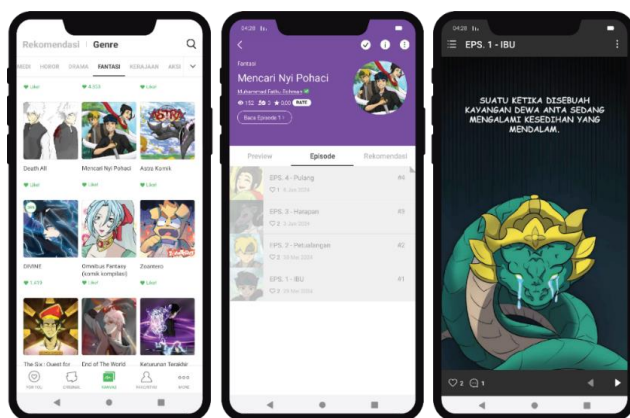


Gambar 14. Proses Sketsa hingga Pewarnaan

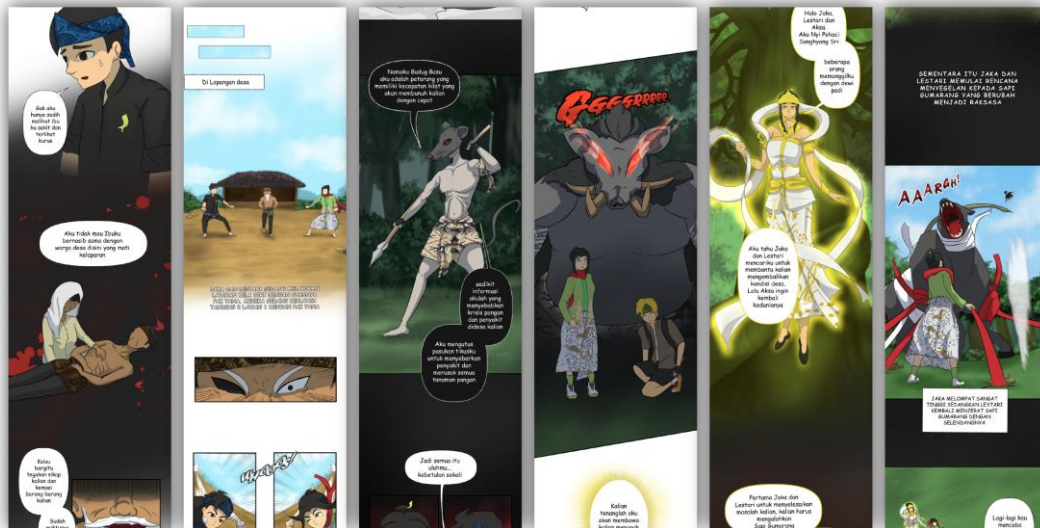
4.3 Hasil Akhir

a. Media Utama

Komik dirancang berjumlah 4 episode dengan format komik digital. Yang dipublikasikan di platform Webtoon.



Gambar 15. Tampilan Webtoon



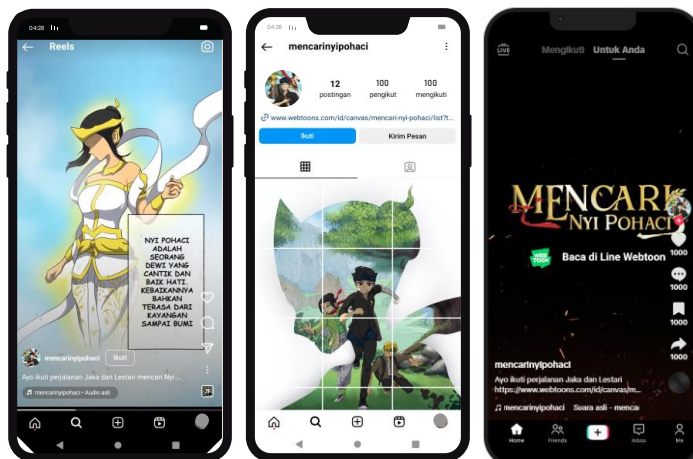
Gambar 16. Cuplikan Komik

b. Media Pendukung

Dibuat juga beberapa media pendukung sebagai upaya untuk menyebar luaskan maupun sebagai pengingat untuk pembaca. Media yang dibuat sebagai berikut.

- **Media Sosial**

Media sosial digunakan untuk memperkenalkan komik Mencari Nyi Pohaci ke publik dengan menampilkan sebuah konten gambar ataupun video yang disebarluaskan melalui media sosial yang sering digunakan oleh anak remaja seperti Tiktok & Instagram.



Gambar 17. Media Sosial Instagram dan Tiktok

- **Merchandises**

Merchandises berperan sebagai media pendukung yang berfungsi sebagai media promosi juga pengingat untuk pembaca. Penyebaran atau penjualan *Merchandises* menggunakan media sosial.



Gambar 18. Gantungan Kunci



Gambar 19. Stiker



Gambar 20. Baju



Gambar 21. Totebag

Setelah hasil perancangan komik, dilakukan pengujian tes dengan menerbitkan komik ke platform komik digital Webtoon dan didapatkan tanggapan positif dari pembaca. Juga melakukan uji kepada beberapa anak remaja usia 17-19 tahun, mereka menganggap bahwa komik Mencari Nyi Pohaci berhasil menyampaikan dan mengenalkan nilai-nilai yang terkandung dalam Nyi Pohaci Sanghyang Sri dan pesan yang terkandung dalam cerita dapat diterima terutama mengenai bagaimana sikap seseorang dalam pelestarian alam. Namun, masih ada beberapa kekurangan dalam komik seperti kurangnya memperkenalkan lebih dalam mengenai sosok Nyi Pohaci Sanghyang Sri dengan karakter-karakter lain sehingga timbulnya pertanyaan mengenai beberapa bagian cerita.

5. Kesimpulan

Kurangnya karya-karya yang mengenalkan nilai-nilai budaya Sunda pada figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri sehingga, perlu adanya media edukasi yang memperkenalkan hal tersebut dengan metode storytelling. Maka dari itu dirancanglah komik Mencari Nyi Pohaci dengan teknik storytelling Monomyth yang menargetkan anak remaja usia 17-19 tahun agar budaya Sunda terutama nilai-nilai dalam figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri dapat terlestarikan. Dengan mengembangkan cerita Nyi Pohaci Sanghyang Sri yang terkandung dalam naskah Kuno Wawacan Sulanjana menjadi cerita yang lebih dapat diterima oleh anak remaja namun tetap mempertahankan nilai-nilainya. Pesan yang terdapat pada figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri berhasil dapat dipahami dengan jelas oleh kalangan remaja melalui komik Mencari Nyi Pohaci, namun memang masih ada beberapa kekurangan dalam perancangan komik ini karena banyaknya nilai-nilai yang terkandung dalam figur ini sehingga kurang dalamnya memperkenalkan figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri. Semua ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Nick Soedarso dalam jurnalnya bahwa komik tidak hanya digunakan sebagai media hiburan semata namun juga bisa di manfaatkan sebagai media edukasi salah satunya dalam mengedukasi tentang kebudayaan selaku upaya pelestarian budaya.

Kekurangan-kekurangan dalam penulisan dan visual yang dirancang diakibatkan karena keterbatasan waktu dan kemampuan dalam perancangan. Beberapa saran yang dapat dilakukan untuk pengembangan perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Penceritaan bisa dirancang lebih panjang agar informasi mengenai figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri dapat lebih tersampaikan secara lengkap.
- b. Perlu adanya adegan yang menampilkan dan menjelaskan mengenai upacara adat Ngalaksa sebagai bentuk budaya yang berhubungan erat dengan figur Nyi Pohaci Sanghyang Sri.

6. Daftar Referensi

- Agustina, I. (2020). *Pengembangan Media Komik Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Islam Imama Mijen Kota Semarang* [Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id/41964/>
- Fauziyah, E. F., & Kosasih, D. A. (2021). Tokoh Nyi Pohaci Sanghyang Sri Dalam Wawacan Sulanjana dan Carita Pantun Sri Sadana: Tinjauan Intertekstualitas Julia Kristeva. *LOA Jurnal Ketatabahasaan Dan Kesastraan*, 16. <https://doi.org/https://doi.org/10.26499/loa.v16i1.3523>
- Fiske, J. (1896). *Myths and Myth-Makers*. Boston : Houghton, Mifflin.
- Holil, M. (2020). Myths of Nyi Pohaci Sanghyang Sri on Sundanese Ethnic: Efforts to Reconstruct the Values of Environmental Conservation. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 469(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/469/1/012054>
- Isnendes, R. (2014). Estetika Sunda Sebagai Bentuk Kearifan Lokal Masyarakat Sunda Tradisional dalam Sawangan Pendidikan Karakter. *Edusentris*, 1(2), 194. <https://doi.org/10.17509/edusentris.v1i2.145>
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art* (M. Martin, Ed.). Kitchen Sink Press. https://www.google.co.id/books/edition/Memahami_komik/KK5-g72wjMIC?hl=en&gbpv=0
- McCloud, S. (2006). *Making Comics - Storytelling Secrets of Comics* (K. Travers & J. Williams, Eds.; pertama). HarperCollins. https://www.google.co.id/books/edition/Membuat_komik/c_dWMjf4JKsC?hl=en&gbpv=0
- Nastini, T. S. (2020). Dewi Sri dalam Kepercayaan Masyarakat Indonesia. *Tumotowa*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24832/tmt.v3i1.48>
- Noviana, E. (2020). *The Sundanese Script: Visual Analysis of its Development into a Native Austronesian Script* [Hochschule für Bildende Künste]. <https://opus.hbk-bs.de/frontdoor/index/index/docId/221>
- Ramadhan, B. S., & Rasuardie, R. (2020). Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 8(1). <https://doi.org/10.36806/jsrw.v8i1.80>
- Ramadhan, M., Kurniawan, N., Dharen, H., Rajibah, S., & Syarief, A. (2024). Globalisasi : Krisis Identitas Dan Bela Negara Pada Generasi Muda. *Bahasa Dan Matematika*, 2(1), 221–230. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i1.494>
- Ramadhan, A. (2023). Merancang Narasi Dan Visual Untuk Komik Fiksi. *VISWA Design: Journal of Design*, 3(1), 19–33.
- Soedarso, N. (2015). *KOMIK: Karya Sastra Bergambar*. 6(4), 496–506.
- Umami, I. (2019). *Psikologi Remaja*. Idea Press Yogyakarta.