

**PEMBUATAN KOMIK STRIP (4 KOMA MAN'GA) DENGAN STRUKTUR
KISHOUTENKETSU DAN TEMA NILAI KONSERVASI**

Ai Sumirah Setiawati¹, Andy Moorad Oesman², Chevy Kusumah Wardhana³, Gerry Razaq Suryawijaya⁴

¹Universitas Negeri Semarang. Email: ai.sumirah@mail.unnes.ac.id

²Universitas Negeri Semarang. Email: botchan2611@gmail.com

³Universitas Negeri Semarang. Email: chevykusumah84@mail.unnes.ac.id

⁴Universitas Negeri Semarang. Email: gerrychowder45@gmail.com

ABSTRACT

Semarang State University (UNNES) is a university with a conservation perspective so that in every policy and activity it is guided by conservation values. The entire UNNES academic community has the task of implementing every policy in everyday life both in and out of campus. Every activity must reflect conservation value which consists of three pillars, namely the conservation of character, culture, and the environment. It is also necessary to spread the spirit of conservation to the surrounding community. We carried out mentoring activities for making 4 panels comic strip (4 koma manga) with the theme of conservation value. The target of the activity is aimed at students of SMAN I Semarang as one of UNNES' partners. This comic-making activity was chosen with the consideration that based on a preliminary study, SMAN I Semarang students need activities related to their interest in comics. Thus, it is hoped that this activity, apart from spreading the spirit of conservation, will also become a promotional medium for the Japanese Language Education Study Program as one of the study programs at UNNES.

Keywords: *Comic Strip, Kishoutenketsu, Manga, Conservation Value*

ABSTRAK

Universitas Negeri Semarang (UNNES) merupakan universitas yang berwawasan konservasi sehingga dalam setiap kebijakan dan kegiatan yang ada di dalamnya berpedoman pada nilai-nilai konservasi. Segenap sivitas akademika UNNES mengemban tugas untuk melaksanakan setiap kebijakan dalam kehidupan sehari-hari baik di dalam maupun luar kampus. Setiap langkah dan gerakannya harus bernilai konservasi yang terdiri dari tiga pilar yaitu konservasi karakter, budaya, dan lingkungan. Selain itu perlu juga menyebarkan semangat konservasi kepada masyarakat di sekitarnya. Sebagai salah satu bentuk kegiatan ini tim melakukan kegiatan pembimbingan pembuatan komik strip 4 panel (4 koma man'ga) bertemakan nilai konservasi. Sasaran kegiatan ditujukan kepada siswa SMAN I Semarang sebagai salah satu mitra kerja UNNES. Kegiatan pembuatan komik ini dipilih dengan pertimbangan bahwa berdasarkan studi pendahuluan, siswa SMAN I Semarang memerlukan kegiatan yang berkaitan dengan minat mereka terhadap komik. Dengan demikian diharapkan dengan kegiatan ini selain menyebarkan semangat konservasi juga menjadi media promosi Program Studi (Prodi) Pendidikan Bahasa Jepang sebagai salah satu prodi yang ada di UNNES.

Kata Kunci: *Komik Strip, Kishoutenketsu, Manga, Nilai konservasi*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil survey *The Japan Foundation* pada tahun 2015 yang dipublikasikan pada tahun 2017, diketahui bahwa Indonesia menduduki negara kedua

terbanyak jumlah pembelajar bahasa Jepang. Pada buku laporan survey yang dilakukan tahun 2015 dan hasilnya dipublikasikan pada tahun 2017 itu mencatat bahwa jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai 745.125 orang (The Japan Foundation, 2017:13). Posisi pertama diduduki oleh China, dan posisi ketiga diduduki oleh Korea.

Tabel 1. Data 10 besar negara dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak di dunia (Tahun 2012 dan 2015)

No.	Negara	Jumlah Pembelajar			Jumlah Instansi			Jumlah Pengajar		
		2015	2012	% ▲*	2015	2012	% ▲	2015	2012	% ▲
1	China	953.283	1.046.490	8,9	2.115	1.800	17,5	18.312	16.752	9,3
2	Indonesia	745.125	1872.411	14,6	2.496	2.346	6,4	4.540	4.538	0,0
3	Korea	556.237	840.187	33,8	2.862	3.914	26,9	14.855	17.817	16,6
4	Australia	357.348	296.672	20,5	1.643	1.401	17,3	2.800	2.685	4,3
5	Taiwan	220.045	233.417	5,7	851	774	9,9	3.877	3.544	9,4
6	Thailand	173.817	129.616	34,1	606	465	30,3	1.911	1.387	37,8
7	Amerika	170.998	155.939	9,7	1.462	1.449	0,9	3.894	4.270	8,8
8	Vietnam	64.863	46.762	38,7	219	180	21,7	1.795	1.528	17,5
9	Pilipina	50.038	32.418	54,4	209	177	18,1	721	556	29,7
10	Malaysia	33.224	33.077	0,4	176	196	10,2	430	509	15,5

*Prosentase kenaikan

Masih berdasarkan survey *The Japan Foundation*, dengan penduduk Indonesia yang saat survey dilaksanakan berjumlah 257.563.815 orang, dapat dikatakan bahwa dari 100.000 penduduk Indonesia sebanyak 289 orang merupakan orang yang belajar bahasa Jepang. Mengapa orang Indonesia banyak yang tertarik dengan bahasa Jepang? Menurut hasil penelitian (Kobari, 2014) diketahui bahwa motivasi mempelajari bahasa Jepang yang pertama karena ketertarikan responden pada bahasa Jepang yaitu bahasa Jepang itu sendiri, huruf, percakapan, dan pengucapan yang unik. Alasan kedua terbanyak yaitu ketertarikan responden pada budaya pop (*Anime*, musik, permainan atau *game*, komik, drama, film, karakter *anime*). Hal ini didukung pula oleh pernyataan (Kumano & Kawashima, 2011) bahwa banyak pembelajar yang mempelajari bahasa Jepang berawal dari minat terhadap komik dan *anime* atau animasi Jepang.

Kemudian, berdasarkan hasil survey pendahuluan yang dilakukan oleh tim kepada guru SMAN 1 Semarang, diharapkan pihak UNNES dalam hal ini dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang membantu sekolah tersebut dengan mengadakan kegiatan selain pembelajaran bahasa Jepang yang dapat membuat siswa lebih tertarik dengan bahasa Jepang dan sesuai dengan minat atau kegemaran mereka dalam budaya pop Jepang (Amalina, 2012:10) salah satunya yaitu komik atau *man'ga*.

Selain untuk menambah ketertarikan siswa terhadap bahasa Jepang melalui komik, kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan memperkenalkan nilai konservasi Universitas Negeri Semarang (UNNES). UNNES sebagai universitas berwawasan konservasi sejak tahun 2012 menetapkan kebijakan-kebijakannya berdasarkan nilai konservasi sebagai salah satu rasa tanggung jawab terhadap pelestarian nilai-nilai konservasi salah satunya yaitu terhadap lingkungan.

UNNES tidak hanya berkomitmen untuk mengimplementasikan upaya konservasi alam dan budaya saja, tetapi juga konservasi karakter sebagaimana dimandatkan oleh pemerintah (Fahmy et al., 2015:851). Hal ini sesuai dengan nilai konservasi yang diusung

oleh UNNES yang terdiri dari tiga pilar yaitu konservasi budaya, alam/ lingkungan, dan karakter.

Seperti telah dijabarkan pada bagian awal bahwa jumlah pembelajar bahasa Jepang Indonesia merupakan terbanyak kedua di dunia. Jumlah ini terutama didominasi oleh pembelajar bahasa Jepang di SMA. Selain pengajaran di kelas, pembelajaran di tingkat SMA juga dilaksanakan melalui kegiatan di luar sekolah seperti lomba bahasa dan budaya Jepang yang dikemas dalam acara *bunkasai*. *Bunkasai* secara harfiah artinya festival budaya. Festival ini diselenggarakan secara rutin oleh guru-guru di SMA dan sederajat yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran atau MGMP bekerja sama dengan *The Japan Foundation* perwakilan Indonesia di Jakarta yang menempatkan tenaga *Junior Japanese Language Expert* (JJLE).

Acara *bunkasai* atau festival budaya Jepang ini biasanya diisi dengan lomba-lomba kecakapan bahasa Jepang serta budayanya. Pada bidang budaya salah satu lomba yang sering digelar yaitu lomba menulis komik. Berdasarkan pengamatan tim pengabdian, tidak semua guru memiliki bakat dan kemampuan menulis komik sehingga dalam mempersiapkan anak didiknya yang akan mengikuti lomba diprediksi tidak bisa maksimal. Di lain pihak, banyak mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang memiliki bakat dan kemampuan membuat komik yang disertai dengan kemampuan bahasa yang lebih tinggi dibanding dengan siswa SMA.

Komik adalah salah satu sarana media komunikasi dalam bentuk karya sastra gambar (Soedarso, 2015). Definisi lain menyatakan bahwa komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak, yang disusun sedemikian rupa, sehingga membentuk jalinan cerita serta dilengkapi dengan teks (Hafiar & Kurniadi, 2008:359). Komik Jepang merupakan salah satu dari budaya populer Jepang yang populer di Indonesia (Venus & Helmi, 2017). Penggemar komik di Indonesia lebih menyukai komik Jepang dibandingkan komik dari Indonesia sendiri atau dari negara lain seperti Amerika.

Berdasarkan hal tersebut, tim pengabdian mengadakan pelatihan dan *workshop* pembuatan komik yang dibatasi pada komik strip 4 panel (*4 koma man'ga*). Pembuatan komik strip dengan 4 panel yang diperkenalkan dalam *workshop* difokuskan dengan menggunakan struktur *kishoutenketsu*. Menurut (Saifudin, 2017:105-106) istilah tersebut merupakan bentukan dari nama ke empat panel dalam *man'ga*. Panel pertama disebut *ki* (起) digunakan untuk membentuk dasar cerita, mengatur adegan, memberikan setting, situasi dan karakter. Panel ke dua disebut *shou* (承) sebagai pengembangan cerita dari plot pertama, namun tidak memberikan perubahan plot yang signifikan. Panel ke tiga biasanya menjadi inti cerita, klimaks, dan kejadian yang tidak terduga disebut panel *ten* (転). Terakhir adalah *ketsu* (結) yang merupakan konklusi dan dampak dari kejadian dari panel ketiga.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan cara *workshop*. Materi yang diberikan berkaitan dengan kegiatan pengabdian ini pertama yaitu pengantar tentang *kishoutenketsu* dan bagaimana teknik tersebut diterapkan dalam pembuatan komik.

Materi yang kedua materi tentang nilai konservasi terutama yang berlaku di Universitas Negeri Semarang yang terdiri dari tiga pilar yaitu karakter, budaya, dan lingkungan. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu:

Tahap persiapan

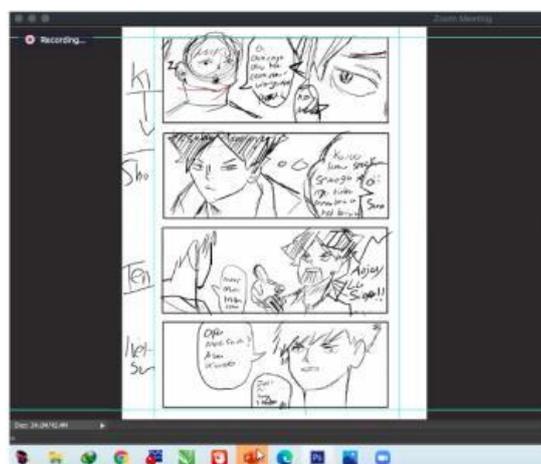
Sebagai langkah persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan guru di SMAN I Semarang. Koordinasi ini dilakukan untuk meminta tolong guru sekolah menginformasikan rencana kegiatan dan menentukan jadwal kegiatan. Sesuai kesepakatan jadwal pelaksanaan *workshop* ditentukan pada tanggal 3 Oktober 2020 (Sabtu) mulai pukul 09.00 WIB dan berakhir pada pukul 14.30 WIB.

Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian didesain untuk dilakukan selama 2 hari mengingat pembuatan komik memerlukan waktu yang relative lama. Namun berdasarkan masukan dari guru sekolah mitra, diperpendek menjadi 1 hari karena pertimbangan siswa sedang mengikuti ujian sekolah. Tahap pembuatan komik bisa dilakukan pada waktu bebas setelah kegiatan ujian selesai dan hasilnya dikirim melalui google form yang telah disediakan.

Meskipun secara tatap muka melalui ruang virtual dilakukan selama satu hari, namun pada dasarnya kegiatan tetap dilakukan dengan asumsi dua sesi yaitu sesi materi dan *workshop*. Pada sesi tatap muka maya, pemateri yang merupakan salah satu anggota tim pengabdian memberikan materi mengenai komik strip 4 panel (*4 koma man'ga*), *kishoutenketsu*, dan nilai konservasi UNNES. Selain itu juga diperkenalkan contoh komik serupa komik strip Jepang dari Indonesia dan contoh komik strip Jepang agar peserta lebih bisa memahami bagian-bagian yang tergolong *ki*, *shou*, *ten*, dan *ketsu*.

Setelah istirahat siang, acara dilanjutkan dengan pemberian materi mengenai teknik pembuatan komik strip 4 panel, *storyboarding*, sketsa, pewarnaan, dan finalisasi gambar.



Gambar 1. Tampilan materi komik yang sedang dijelaskan secara virtual

Tahap evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana pendapat peserta mengenai kebermanfaatn kegiatan. Teknik yang dilakukan yaitu menggunakan angket melalui *google form*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan pengabdian ini, tim menargetkan untuk merekrut 20 orang peserta saja agar pelatihan ini bisa berjalan dan memberikan hasil yang lebih efektif. Namun, karena ada siswa yang mengundurkan diri jumlah peserta yang benar-benar mengikuti kegiatan ini hanya 19 orang saja.

Berdasarkan hasil pengumpulan data, peserta yang mengumpulkan hasil karya berupa komik 4 Strip bertema konservasi sebanyak 13 orang. Enam orang lainnya yang tidak mengirimkan hasil karya adalah mereka yang sejak awal mengaku tidak memiliki bakat menggambar tetapi tertarik untuk mengikuti kegiatan. Meskipun tim memberikan sudah dorongan agar tetap menggambar sesuai kemampuan tetapi hingga batas akhir pengumpulan, keenam siswa ini tiak berani untuk mengirimkan hasil karyanya.

Berikut dua contoh hasil karya peserta yaitu komik 4 strip yang menggunakan teknik *kishoutenketsu* dan bertemakan konservasi (Wibowo et al., 2017). **Pertama** yaitu komik yang menceritakan pengabdian dan pengorbanan polisi sebagai abdi negara yang mengemban tugas mengawal aksi demo.



Gambar 2. Komik 4 Panel Karya Shahzada Fayzul Haq

Contoh komik pada gambar 2 ini mengandung nilai konservasi karakter inspiratif karena dapat menggugah semangat pembaca untuk melakukan pengabdian terhadap negara. Selain nilai karakter inspiratif, komik ini jug amengandung nilai karakter humanis terutama nilai *kearifan* yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dia lakukan baik masyarakat negara. Nilai *keteguhan* (komitmen) sikap dan perilaku yang mengingat dan melekat pada seseorang untuk

melakukan tugas dan tanggung jawabnya. Nilai **penegakan nilai kemanusiaan** yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah ketidaknyamanan pada sesama dan selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

Kedua, yaitu komik yang menceritakan kepedulian terhadap lingkungan (gambar 3). Pada komik terlihat harapan dan doa penulis mengenai lestarnya alam yang diekspresikan dengan kata-kata harapan sebuah pohon agar dapat tumbuh dan hidup berdampingan dengan penulis (manusia). Hasil karya siswa yang bertema lingkungan dapat dikatakan memiliki prosentase lebih tinggi dibanding tema lain. Hal ini dimungkinkan siswa lebih mudah mengekspresikan dan mencari ide tentang lingkungan. Atau mungkin juga mereka merasa bahwa masalah lingkungan merupakan hal yang memiliki tingkat kedaruratan untuk lebih diperhatikan dan dijaga. Misalnya karena penambahan jumlah penduduk yang menyebabkan peningkatan jumlah sampah, karena setiap hari manusia membutuhkan makanan, dan yang pasti menghasilkan limbah rumah tangga berupa sampah (Zulkarnain & Farhan, 2019).



Gambar 3. Komik 4 Panel Karya Helsa Adelailla

Kemudian, mengenai evaluasi kegiatan, berdasarkan data hasil angket dapat dijabarkan hal-hal berikut.

Motivasi siswa mengikuti kegiatan

Berdasarkan hasil angket, diketahui bahwa motivasi paling tinggi dari siswa yaitu karena ingin menambah wawasan tentang bahasa dan budaya Jepang. Peringkat kedua yaitu motivasi untuk mengasah kemampuan menggambar komik karena mereka memang memiliki bakat menggambar. Berikutnya, motivasi tertinggi ketiga yaitu untuk mengisi waktu luang.

Penilaian siswa secara keseluruhan mengenai kegiatan *workshop*

Sebanyak 57,1 % siswa sebagai peserta menyatakan bahwa penyelenggaraan kegiatan *workshop* ini sudah sangat baik.

Penilaian siswa terhadap materi dan waktu kegiatan

Berdasarkan hasil angket, sebanyak 78,6% siswa memberikan penilaian bahwa materi yang diberikan sangat baik, 28,6% memberi penilaian baik, dan 14,3% menyatakan cukup baik. Penilaian sangat baik juga diberikan siswa terhadap durasi waktu pelaksanaan kegiatan. Sebanyak 57,1% siswa beranggapan bahwa durasi waktu pelaksanaan kegiatan *workshop* sudah sangat baik. Tidak terlalu lama juga tidak terlalu sebentar.

Penilaian mengenai manfaat latihan

Penilaian terakhir yaitu mengenai manfaat kegiatan. Sebanyak 78,6% siswa menyatakan bahwa kegiatan *workshop* pembuatan komik ini sangat bermanfaat bagi mereka.

Selain poin-poin evaluasi yang sudah dijabarkan, tim pengabdian juga menanyakan apakah kegiatan serupa *workshop* ini perlu dilakukan lagi atau tidak, dan secara menggembirakan seluruh peserta (100%) menyatakan perlu. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan-kegiatan seperti *workshop* pembuatan komik ini sangat dibutuhkan dan memberikan manfaat yang besar bagi siswa. Berkaitan dengan ini, kegiatan yang menurut siswa perlu diadakan di masa yang akan datang yaitu kegiatan yang berkaitan dengan: a) Budaya Jepang, b) Pengalaman kerja/ bersekolah di Jepang, c) Pendalaman komik/ *manga* standar yang bukan hanya jenis komik strip 4 panel saja, d) Bahasa Jepang, e) Masakan/ makanan Jepang, f) Pengucapan Bahasa Jepang yang baik dan benar, g) Perkembangan teknologi di Jepang, h) Kebiasaan orang Jepang dalam kehidupan sehari-hari, i) *Fan art*, j) Film, animasi, atau drama Jepang, k) Latihan atau pembahasan soal JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) yaitu tes dengan level internasional untuk mengukur kemampuan bahasa Jepang bagi orang asing yang paling sering dijadikan standar atau persyaratan mencari kerja atau penilaian lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan pengabdian dengan tema *Workshop* Pembuatan Komik Strip 4 panel (*4 Koma Man'ga*) bertema Nilai Konservasi dengan Struktur *Kishoutenketsu* Di SMAN I Semarang telah memberikan manfaat yang positif pada siswa terbukti dengan antusiasme 100% siswa sebagai peserta yang menyatakan kegiatan seperti ini masih perlu dilakukan. Selain itu, siswa juga memberikan evaluasi yang baik terhadap penyelenggaraan kegiatan *workshop*, materi dan durasi waktu kegiatan. Sebagai simpulan akhir antusiasme siswa dengan kegiatan yang berkaitan dengan pengayaan wawasan bahasa dan budaya Jepang ini perlu ditindaklanjuti pada kegiatan-kegiatan pengabdian berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini kami sebagai tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Semarang yang mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dan kepada pihak sekolah terutama kepala sekolah SMAN I Semarang yang telah memberikan

ijin, guru bahasa Jepang yang telah memberikan bantuan dan kerja sama sehingga acara bisa dilaksanakan dengan lancar. Kemudian terima kasih dan penghargaan juga kami sampaikan kepada siswa-siswi SMAN I Semarang yang telah dengan aktif dan antusias mengikuti kegiatan *workshop* pembuatan komik strip 4 panel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalina, A. (2012). Budaya Populer Jepang Sebagai Instrumen Diplomasi Jepang dan Pengaruhnya Terhadap Komunitas-Komunitas di Indonesia. *Andalas Journal of International Studies*, 1(2), 108–122. <http://ajis.fisip.unand.ac.id/index.php/ajis/article/view/9>
- Fahmy, R., Bachtiar, N., Rahim, R., & Malik, M. (2015). Measuring Student Perceptions to Personal Characters Building in Education: An Indonesian Case in Implementing New Curriculum in High School. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 211, 851–858. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.112>
- Hafiar, H., & Kurniadi, O. (2008). Geliat Komik Indonesia. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 9(2), 359–364. <https://doi.org/10.29313/mediator.v9i2.1121>
- Kobari, N. (2014). Penelitian Dasar Terhadap Motivasi Mahasiswa Yang Memilih Keahlian Pendidikan Bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(2), 117. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v14i2.702
- Kumano, N., & Kawashima, K. (2011). “Anime-Manga no Nihongo” Uebu Saito no Kaihatsu. *Kokusaikōryūkin Nihongo Kyōiku Kiyō*, 7, 103–117. http://www.jpff.go.jp/j/project/japanese/teach/research/report/07/pdf/121206_07.pdf
- Saifudin, A. (2017). Penggunaan Manga Humor dalam Pembelajaran Bahasa dan Penelitian Bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(2), 99. <https://doi.org/10.17509/japanedu.v2i2.8711>
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- The Japan Foundation. (2017). Survey Report On Japanese-Language Education Abroad 2015. In *The Japan Foundation* (Vol. 151). <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>
- Venus, A., & Helmi, L. (2017). Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung. *Jurnal ASPIKOM*, 1(1), 71. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i1.9>
- Wibowo, M. E., Suyitno, H., Retnoningsih, A., Handoyo, E., Rahayuningsih, M., Yuniawan, T., Sunawan, Syaifudin, A., Yulianto, A., Surahmat, & Pratama, H. (2017). *Tiga Pilar Konservasi Penopang Rumah Ilmu Pengembang Peradaban Unggul*.
- Zulkarnain, I., & Farhan, M. (2019). Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Memanfaatkan Sampah Bekas menjadi Barang yang bernilai Ekonomis. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v3i2.527>