



PENGENALAN KARAKTERISTIK MANGA PADA SISWA SMA SEDERAJAT

Mohammad Ali

Universitas Komputer Indonesia
Email: mo.ali@email.unikom.ac.id

ABSTRAK

Manga adalah salah satu produk budaya populer Jepang yang sangat digemari dewasa ini. Akan tetapi, selama ini popularitas manga pada umumnya hanya dimanfaatkan untuk menarik minat pembelajar bahasa Jepang lewat penggunaannya sebagai media pembelajaran, padahal tak sedikit orang Indonesia yang tertarik untuk menggambar manga berkat popularitas manga tersebut. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengangkat karakteristik manga guna memperkenalkannya pada siswa SMA sederajat, khususnya yang memiliki ketertarikan dalam menggambar manga. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah studi pustaka terkait karakteristik manga, sebelum karakteristik manga tersebut diperkenalkan pada siswa SMA sederajat. Sebagai hasil dari studi pustaka terkait karakteristik manga, terdapat 3 karakteristik manga yang layak diperhatikan di antaranya: 1. Manga merupakan media yang mengemas hiburan, harapan, pelajaran, dan terkadang sindiran dalam 1 kemasan komplit; 2. Manga memiliki tata cara komunikasi tersendiri, mulai dari pembagian panel hingga detil karakter; 3. Manga menjadi perwujudan kebudayaan Jepang. Sementara terkait pelaksanaan kegiatan pengenalan karakteristik manga pada siswa SMA sederajat ini dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2022, secara daring yang dihadiri oleh 350 orang dari berbagai kalangan seperti siswa SMA sederajat, guru, mahasiswa juga dosen. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan, khususnya pada siswa SMA sederajat, khususnya yang memiliki keterkaitan dalam menggambar manga terkait karakteristik manga.

Kata Kunci: pengenalan, karakteristik, manga, siswa, SMA

PENDAHULUAN

Memperkenalkan kebudayaan mau pun produk budaya Jepang merupakan salah satu kewajiban yang diemban oleh setiap Lembaga Pendidikan bahasa Jepang di seluruh dunia, termasuk Lembaga Pendidikan bahasa Jepang yang ada di Indonesia, khususnya yang ada di Universitas Komputer Indonesia yang berlokasi di Bandung. Hal ini disebabkan oleh perbedaan budaya yang ada antara Indonesia dan Jepang yang sering kali menjadi hambatan para pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari bahasa Jepang di Indonesia. Bahkan, Ari, dkk (2018) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa dan budaya merupakan sebuah kompleksitas secara keseluruhan. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa memperkenalkan budaya Jepang dapat menunjang pembelajaran bahasa Jepang.



Berdasarkan survei The Japan Foundation (2018) Kebudayaan Jepang, bahkan menjadi tujuan utama para pembelajar bahasa Jepang di seluruh dunia, termasuk di Indonesia dalam mempelajari bahasa Jepang. Dalam survei yang sama juga dijelaskan bahwa kebudayaan Jepang telah mengungguli ketertarikan pada bahasa Jepang itu sendiri. Selain itu, kebudayaan Jepang juga dapat menumbuhkan motivasi dalam mempelajari bahasa Jepang, sejalan dengan apa yang dinyatakan oleh Wahidati, dkk (2018). Oleh karena itu, dapat dipahami betapa pentingnya memperkenalkan kebudayaan mau pun produk budaya Jepang dalam menunjang pembelajaran bahasa Jepang.

Kebudayaan dan produk budaya Jepang kerap kali diangkat sebagai tema dalam kegiatan penelitian mau pun pengabdian kepada masyarakat. Mulai dari kebudayaan Jepang, seperti *5S* (Suwando & ASMI, 2012; Setiawan, 2017; Setiawan & Setiana, 2022), *Kaizen* (Putra & Al Musadieq, 2018), juga produk budaya Jepang seperti misalnya *Ikebana* (Rosliana, dkk, 2015) dan *Origami* (Kun, dkk 2019; Ali & Setiana, 2022) sebagai contoh produk budaya tradisional Jepang, dan produk budaya Jepang seperti misalnya, Anime dan Manga (Budianto, 2015; Wahidati, dkk, 2018; Bahri & Rochmah, 2020) dan Fashion (Venus, 2017; Riansyah & Haryanti, 2022) sebagai contoh produk budaya populer Jepang yang diangkat sebagai tema penelitian mau pun tema pengabdian kepada masyarakat.

Di antara semua produk budaya Jepang yang kerap diangkat sebagai tema penelitian dan pengabdian masyarakat di atas, manga merupakan salah satu produk budaya populer Jepang yang dewasa ini sangat digemari di dunia, termasuk Indonesia. Mamat, dkk (2015) menyatakan bahwa manga merupakan buku komik Jepang yang berasal dari Jepang yang mengandung cerita dan gambar. Kata manga sendiri saat ini sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagai kata serapan asing yang berasal dari bahasa Jepang. Hal ini menandakan bahwa komik buatan Jepang alias manga ini memiliki popularitas yang tinggi di Indonesia, sehingga judul-judul manga seperti *Naruto*, *One Piece*, *Bleach* dan sebagainya seharusnya sudah tak asing lagi di telinga para penyuka budaya Jepang di Indonesia.

Namun demikian, dalam ranah penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, popularitas manga umumnya dimanfaatkan ke dalam media pembelajaran yang semata-mata digunakan untuk menambah atau menarik minat



pembelajar bahasa Jepang, sebagai buktinya The Japan Foundation sekali pun mengangkat manga sebagai media pembelajaran bahasa Jepang dalam situs <https://anime-manga.jp/>. Dengan kata lain, selama ini penelitian atau pun pengabdian kepada masyarakat yang mengangkat manga sebagai tema umumnya dilakukan untuk mengetahui kontribusinya dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Padahal, di Indonesia tak sedikit orang, khususnya kalangan siswa SMA sederajat yang memiliki mimpi menjadi seorang komikus, khususnya komik dengan gaya Jepang berkat tingginya popularitas manga di Indonesia. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan karakteristik manga yang bisa membedakan manga dari komik-komik buatan negara lain seperti Amerika dan juga komik-komik buatan dalam negeri Indonesia.

METODE

Tahapan kajian yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang diangkat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pertama adalah dengan melakukan studi pustaka terkait karakteristik manga.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk “Pengenalan Karakteristik Manga pada Siswa SMA Sederajat” ini merupakan kegiatan yang dapat diklasifikasikan sebagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang Pendidikan kepada masyarakat, dalam hal ini Pendidikan yang dimaksud adalah Pendidikan terkait karakteristik manga sementara masyarakat yang dimaksud adalah siswa SMA sederajat yang ada di Indonesia, khususnya Provinsi Jawa Barat.

Lalu, mengingat belum stabilnya kondisi COVID19 di Indonesia, metode Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah secara daring, lebih tepatnya menggunakan platform Zoom Meeting.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan studi Pustaka, setidaknya terdapat 3 karakteristik manga yang paling membedakan dirinya dengan komik-komik produksi negara lain yang layak diperhatikan.

Pertama, manga merupakan media yang mampu mengemas hiburan, harapan, pelajaran bahkan sindiran dalam satu kemasan yang komplit. Hal ini terbukti dari tidak terbatasnya tema yang diangkat sebagai topik cerita/kisah manga. Mulai dari topik-topik yang paling receh seperti komedi situasi hingga topik-topik yang paling serius seperti kedokteran, perekonomian, dan politik diangkat sebagai topik cerita/kisah manga, sehingga tak hanya menghibur, tapi juga memberi pelajaran, memberi harapan bahkan tak jarang menjadi sarana untuk menyindir apa yang sedang terjadi di Jepang.



Gambar 1. Ragam Tema Cerita dalam Manga

Seperti yang bisa dilihat dalam Gambar 1. di atas, gambar paling kiri adalah gambar sampul manga berjudul Captain Tsubasa, yang mana menjadi motivasi banyak pesepakbola profesional, salah satunya adalah Nakata Hidetoshi untuk membawa Jepang ke ajang piala dunia 2002 silam. Sementara gambar yang ada di tengah merupakan sampul manga berjudul Shingeki no Kyojin, yang mana sering kali dianggap sebagai kritik terhadap sistem masyarakat Jepang yang masih cenderung tertutup pada dunia luar. Lalu, gambar paling kanan adalah sampul manga berjudul *GodHand Teru – Chinmoku no Corona 2020* – yang mengangkat topik COVID19 yang sempat meramaikan jagat raya.



Gambar 2. Ragam Manga Berdasarkan Usia Pembacanya

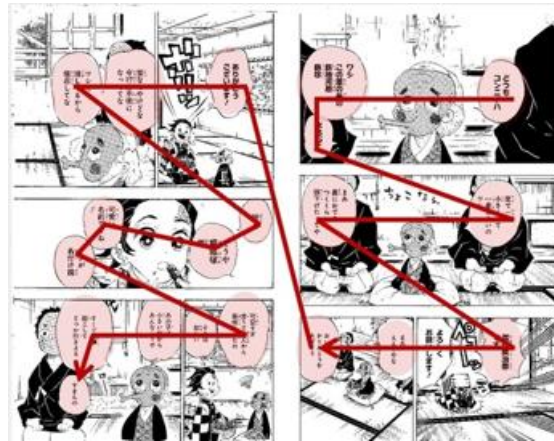
Selain itu, manga juga memiliki beragam jenis cerita yang dapat disesuaikan dengan kalangan pembacanya, seperti yang bisa dilihat pada Gambar 2. di atas, dapat terlihat bahwa pada bagian kiri dan kanan merupakan manga yang ditujukan untuk pembaca laki-laki, sementara pada bagian tengah terlihat sampul manga yang ditujukan untuk pembaca perempuan. Dengan begitu dapat disimpulkan, manga merupakan media yang komplit bagi seluruh kalangan usia di Jepang.

Kedua, manga memiliki gaya komunikasi tersendiri, mulai dari pembagian panel, peletakkan balon dialog, jenis balon dialog, jenis dan warna huruf, *sound effect*, serta detail penggambaran karakternya.



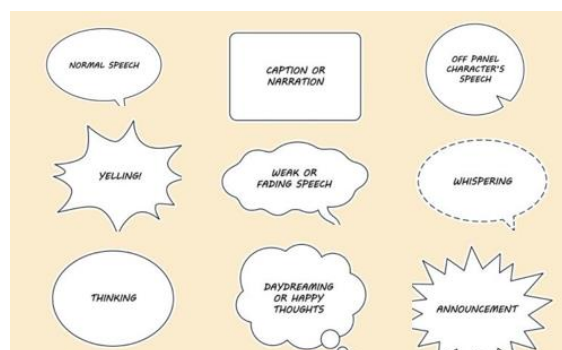
Gambar 3. Perbedaan Pembagian Panel Antara Manga dan Comic

Pada Gambar 3. dijelaskan bahwa pembagian panel dalam manga terbagi dengan sangat mendetail dengan memprioritaskan sudut pandang pembaca, tanpa perlu memikirkan *frame* halaman, sehingga setiap halaman pada manga dapat dibilang sebagai sesuatu yang sinematik. Bahkan gambar yang ada pada masing-masing panel pun tergambarkan dengan berbagai teknik, demi memudahkan pembaca dalam memahami jalan cerita.



Gambar 4. Letak Balon Dialog pada Manga

Selanjutnya, seperti yang terlihat dalam Gambar 4. di atas, balon dialog pada manga selalu terletak dengan arah zig-zag seolah membentuk huruf S di setiap halamannya. Hal ini sengaja dilakukan untuk menggiring mata pembaca sehingga pembaca tak hanya terfokus pada isi dialog, namun juga terfokuskan pada gambar manga itu sendiri. Lalu, seperti yang dapat terlihat pada Gambar 5. ragam bentuk dari balon dialog yang menyesuaikan dengan bagaimana dialog tersebut diujarkan pun menjadi karakteristik manga dalam hal gaya berkomunikasi.



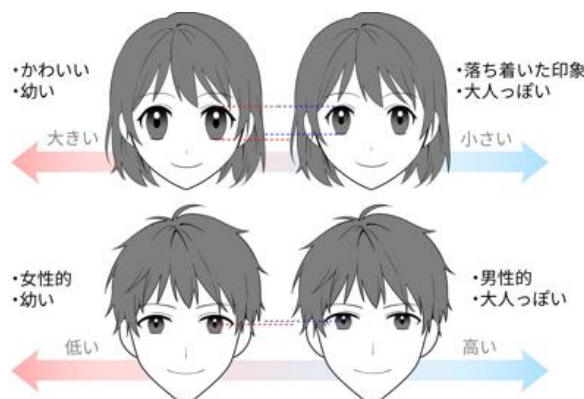
Gambar 5. Ragam Balon Dialog dalam Manga

Bahkan tak hanya bentuk balon dialognya saja yang disesuaikan dengan bagaimana dialog tersebut diujarkan, warna dan jenis huruf yang digunakan pun disesuaikan dengan dalam kondisi seperti apa dialog tersebut diujarkan.



Gambar 6. *Sound Effect* dalam Manga

Seperti yang dapat terlihat pada Gambar 6. *sound effect* muncul dalam frekuensi yang sangat tinggi, sehingga orang-orang yang tidak terbiasa dengan membaca manga bahkan akan merasa “keberisikan” akibat banyaknya *sound effect* yang digunakan dalam manga.



Gambar 7. Perbedaan Detil Karakter Berdasarkan Usia dan Gender

Pada Gambar 7. di atas, terlihat perbedaan antara karakter pria dan wanita berdasarkan usia dan gendernya yang juga menjadi ciri khas manga dalam segi berkomunikasi dengan pembacanya.

Ketiga, karakteristik manga terakhir yang diangkat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk “Pengenalan Karakteristik Manga pada Siswa SMA Sederajat” adalah manga merupakan salah satu perwujudan budaya

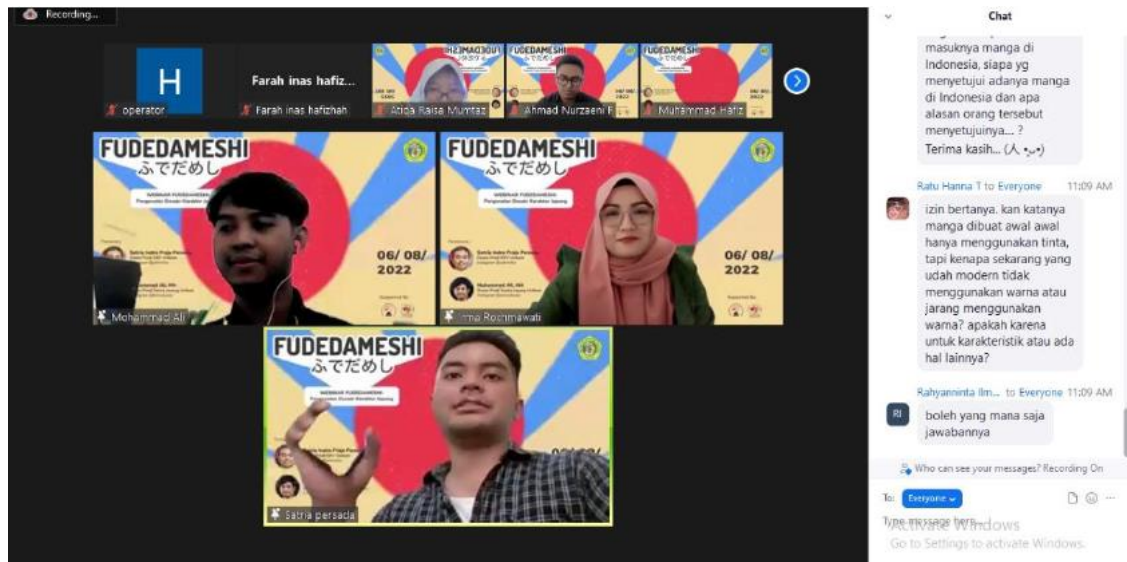


Jepang. Selain budaya *kawaii* yang mengusung mata besar, hidung kecil, rambut pirang sebagai standar kecantikan, kebebasan dalam berekspresi yang sering juga terlihat dalam fashion-fashion Jepang terlihat dalam manga. Tak hanya itu, manga dapat dijadikan sebagai peta ataupun rute sejarah perkembangan budaya Jepang. Maksudnya, manga yang beredar tahun 1970-an akan menggambarkan Jepang di tahun 1970-an, begitu juga manga yang beredar tahun 2020-an akan menggambarkan Jepang di tahun 2020-an, sehingga pembaca bisa merasakan perubahan yang terjadi di Jepang lewat manga.

Itulah 3 karakteristik manga yang diangkat dan diperkenalkan pada siswa SMA sederajat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Sementara terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 6 Agustus 2022 secara daring (dalam jaringan) atau *online* melalui *platform* Zoom mulai pukul 10.00 hingga pukul 12.00 Waktu Indonesia Barat (WIB).

Kegiatan ini merupakan bagian puncak dari rangkaian kegiatan perlombaan desain karakter Jepang bertajuk "*Fudedameshi*" yang dapat terselenggara berkat kerja sama antara Fakultas Ilmu Budaya Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM), Fakultas Desain UNIKOM dengan Forum Komunikasi Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Jepang Provinsi Jawa Barat.

Kegiatan ini dihadiri oleh 350 orang yang merupakan peserta lomba yang berasal dari SMA Sederajat di 8 Provinsi di Indonesia, yaitu Sumatera Utara, Sumatera Selatan, Jawa Barat, Banten, DKI Jakarta, Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Bali, serta peserta umum yang berasal dari kalangan siswa SMA Sederajat, Mahasiswa, Guru juga Dosen.



Gambar 8. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

Seperti yang terlihat pada Gambar 8, pelaksanaan kegiatan pengenalan karakteristik manga pada siswa SMA sederajat ini berlangsung lancar dan meriah. Seluruh peserta aktif dan interaktif dalam bertanya juga dalam memberikan respon.

SIMPULAN

Terdapat 3 buah karakteristik Manga yang diangkat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu: 1. Manga merupakan media yang mengemas hiburan, harapan, pelajaran dan kritik dalam satu kemasan komplit; 2. Manga memiliki gaya komunikasi tersendiri, mulai dari pembagian panel hingga detail karakter; 3. Manga merupakan perwujudan dari kebudayaan Jepang.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan juga keterampilan kepada siswa SMA sederajat yang memiliki ketertarikan terhadap menggambar manga lewat karakteristik yang dimiliki oleh manga itu sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

Ali, M., & Setiana, S. M. (2022). PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL KEGIATAN ORIGAMI UNTUK SISWA PAUD TERPADU RUMAH LEBAH KECAMATAN CIBIRU KOTA BANDUNG. *Jurnal Pengabdian Bidang Sosial dan Humaniora*, 1(2), 6-10.



- Ari, A., Indun, R., Hani, W., Nurida, E., Nur Rahmat, S., Kaana Ahsana Praba, D., & Aminah, T. (2018). Pelatihan Bahasa Jepang Tingkat Dasar dan Pengenalan Budaya Jepang di SMKN 48 Jakarta Tahap III (Akhir). In *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Semester Genap 2017/2018*. Unsada.
- Bahri, M. A. S., & Rochmah, H. M. (2020). Diplomasi Budaya Anime Sebagai Soft-Power Jepang Guna Membangun Citra Positif Negara. *Global and Policy Journal of International Relations*, 8(03), 107-118.
- Budianto, F. (2015). Anime, cool Japan, dan globalisasi budaya populer Jepang. *Jurnal Kajian Wilayah*, 6(2), 179-185.
- Kun M, P., Juariah, J., & Irawati, A. (2019). Program Pelatihan Origami Sebagai Pengenalan Budaya Jepang Pada Guru Dan Murid PAUD Assova Untuk Karya Pengabdian Masyarakat (Lanjutan). In *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Semester Ganjil 2018/2019* (Vol. 4, No. 1, pp. 51-55).
- Mamat, R., Mansor, N. S., Halim, H. A., & Abd Rahim, N. (2015). Manga dan dojinshi Malaysia: Persamaan dan perbezaan ciri-ciri luaran karikatur. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 31(2), 477-492.
- Putra, N. N., & Al Musadieg, M. (2018). Analisis Penerapan Budaya Kaizen Pada Perusahaan Joint Venture Asal Jepang di Indonesia (Studi pada PT. X). *Indonesia: Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya*.
- Riansyah, F. H., & Haryanti, P. (2022). KARAKTERISTIK STREET FASHION GYARU. *MAHADAYA Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 2(2), 279-292.
- Roslina, L., Rini, E. I. H. A. N., Trahutami, S. I., & Noviana, F. (2015). Pengenalan Budaya Merangkai Bunga ala Jepang (Ikebana). *Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-5.
- Setiawan, D. D. R., & Setiana, S. M. (2022). PENERAPAN BUDAYA KERJA SEISO DI GLOBAL LEARNING EDUCATION CENTRE BANDUNG PADA MASA PANDEMI COVID-19. *MAHADAYA Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 2(2), 231-238.
- Setiawan, L. D. O. (2017). *RANCANGAN 5S (SEIRI, SEITON, SEISO, SEIKETSU, SHITSUKE) PADA CENTRO PRODUCTION SEMARANG* (Doctoral dissertation, Unika Soegijapranata Semarang).
- Suwondo, C., & ASMI, P. P. M. M. I. (2012). Penerapan budaya kerja unggulan 5S (seiri, seiton, seiso, seiketsu, dan shitsuke) di Indonesia. *Jurnal magister manajemen*, 1(1), 29-48.
- The Japan Foundation. (2018). *Kaigai no Nihon-go Kyouiku no Joukyou – 2018 nen-do Nihon-go Kyouiku Kikan Chousa Yori –*
- Venus, A. (2017). Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung. *Jurnal Aspikom*, 1(1), 71-90.
- Wahidati, L., Kharismawati, M., & Mahendra, A. O. (2018). Pengaruh konsumsi anime dan manga terhadap pembelajaran budaya dan bahasa jepang. *Izumi*, 7(1), 1-10.