

PERANCANGAN KOMIK BELAJAR BAHASA JEPANG DENGAN HURUF ROMAJI UNTUK USIA 15-16 TAHUN DI SMA BUDI LUHUR KARANG TENGAH

Monica Amilisa Putri
monicaamilisaputri@gmail.com
Archita Desiana Logiana
archhitadesia@gmail.com
Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

This paper of creative works aims to provide an educative media of Japan Language that has entertain value for first year students of Budi Luhur Senior High School. As for the background behind Japan Language as the main object of this creative works is because many students has interest in Japan Language nowadays. It is proven by the existence of Japan Language as extracurricular and also Japan Language has become compulsory subject at Budi Luhur Senior High School. The study at school uses textbooks or printed book. The method is still very relevant, but it would be better if there were an additional learning media that are more interesting, fun, build their imagination, and has illustrations. Therefore, comics can be a solution. Comics basically preferred by students because it has lots of illustrations. Comics with educative purposes contain Japan Language material are expected could be an additional alternative media aside from formal textbooks. In addition, the Japan Language Learning Comic is also expected to help students to understand in learning that may be less understood in the formal class.

Keywords: *Japan Language, Media, Comic, Educational*

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia. Hal itu dibuktikan bahwa Indonesia menempati peringkat ke dua dengan banyaknya pembelajar bahasa Jepang. Berdasarkan data yang pencipta dapat dari (Republika.co.id) jumlah orang yang mempelajari bahasa Jepang di Indonesia mencapai 3.984.538 orang pada tahun 2012¹.

Melihat hal tersebut maka bahasa Jepang menjadi pelajaran yang sudah selayaknya untuk diperhatikan, terutama untuk pelajar sekolah menengah atas (SMA) Budi Luhur, karena di sekolah tersebut pelajaran bahasa Jepang menjadi mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh para siswa dan siswi SMA Budi Luhur. Pelajaran bahasa

Jepang di sekolah tersebut diajarkan oleh seorang guru yang mumpuni dalam bidang bahasa Jepang, yaitu sensei Denok Susanti.

Berdasarkan hasil wawancara pencipta dengan sensei Denok, beliau menyebutkan bahwa bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa asing yang paling banyak dipelajari di berbagai SMA di Indonesia. Selain itu banyak program beasiswa ataupun program – program pengembangan diri yang diselenggarakan oleh kedutaan Jepang untuk pelajar SMA di Indonesia. Pemerintah Jepang menyediakan beasiswa terbuka bagi siswa mulai SMA, D2, D3, S1, S2 hingga S3. Program internasional diperkenalkan namun seringkali dalam ujian beasiswa akan diberikan tes Bahasa Jepang setingkat dasar hingga

¹<http://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/13/07/31/mqrc5v-indonesia-negara-pembelajar-bahasa-jepang-terbanyak-kedua>

menengah. Pengetahuan Bahasa Jepang akan memberikan nilai tambah bagi calon yang sudah memahami dasar-dasar Bahasa Jepang².

Bahasa Jepang telah dipelajari umumnya dalam pendidikan formal yaitu sekolah. Seperti halnya di SMA Budi Luhur pembelajaran bahasa Jepang masih menggunakan media cetak berupa buku paket yang minim gambar. Buku – buku tersebut masih sangat relevan untuk digunakan dalam proses belajar dan mengajar. Akan tetapi pencipta ingin membuat sebuah media alternatif guna membuat para pelajar semakin bersemangat untuk belajar bahasa Jepang di sekolah.

Maka pencipta akan membuat sebuah media ilustrasi sebagai karya pencipta untuk membantu para pelajar lebih mudah memahami pengetahuan tentang bahasa Jepang, yaitu dengan membuat sebuah komik edukasi tentang pelajaran dasar bahasa Jepang dengan menggunakan romaji untuk anak usia remaja. Karya tersebut dibuat dengan ilustrasi 2 Dimensi yang berukuran A5 *potrait*, supaya mereka dapat belajar bahasa Jepang dengan baik dan lebih menyenangkan di sekolah.

Oleh karena itu pencipta ingin melakukan penciptaan karya dengan judul “Perancangan Komik Belajar Bahasa Jepang Dengan Romaji Untuk Usia 15-16 Tahun di SMA Budi Luhur Karang Tengah “

LANDASAN TEORI

Komunikasi

Komunikasi merupakan sebuah proses yang melibatkan seorang individu dengan individu lainnya dengan tujuan untuk saling memperoleh sebuah informasi atau pesan. Perolehan informasi atau pesan dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti berbicara, melalui visual, tulisan atau perilaku.³

2

<https://kawaii-beauty-japan.com/article/4328/inilah-alasan-kenapa-kamu-harus-kursus-bahasa-jepang-dari-sekarang>

³ Nurudin, Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer, RajaGrafindo Persada, 2016, Hlm.9

Komunikasi Visual

Komunikasi visual merupakan bagian dari ilmu komunikasi yang cara penyampaian pesannya dengan *signal* visual, seperti gambar, gerak isyarat atau auditif dan visual bersamaan. Nilai sosial komunikasi visual melipatgandakan lewat integrasi seni piktorial ke dalam lingkungan manusia dan sosial yang diperkaya dan diolah⁴.

Pengertian Komik

Komik merupakan sebuah cerita yang menghadirkan kembali cerita, suasana, dan figur – figur yang terlibat dalam cerita itu dari alam dan kejadian yang sebenarnya atau rekaan ke dalam medium gambar⁵. Pada tahun 1993, Scott McCloud pengarang buku trilogy komik (Understanding Comics, Reinventing Comics dan Making Comics) dalam bukunya yang pertama Understanding Comics, menegaskan dan setuju dengan Will Eisner yang berpendapat bahwa komik adalah bentuk seni; seni berturutan, dan Scott McCloud pun menspesifikasikan menjadi gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi (berderetan/bersebelahan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan/ atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca⁶.

Pengertian Ilustrasi

Menurut Adi Kusrianto dalam bukunya, Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang di pergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atau jenis kegiatan seni itu. Ilustrasi adalah seni gambar yang bermanfaat untuk memberi penjelasan atau suatu maksud dan tujuan secara visual. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukisan, grafis,

⁴ Yongky Safanayong, Desain Komunikasi Visual Terpadu, Arte Intermedia, Hlm.34

⁵ Tyton Sishertanto dan Danu Widhyatmoko, Latihan Gambar Dasar – Dasar Komik, Grasindo, 2016, Hlm.vii

⁶ <http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-komik.html>

karikatur dan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto⁷

Pengertian Warna

Warna adalah suatu alat komunikasi efektif untuk mengungkapkan pesan, ide, atau gagasan tanpa menggunakan tulisan atau bahasa. Warna memiliki kegunaan sebagai identitas seseorang, kelompok, organisasi atau perusahaan. Warna juga dapat memberikan sebuah makna atau tanda-tanda yang mengisyaratkan sesuatu. Seperti halnya lampu lalu lintas, warna merah berarti kendaraan harus berhenti, warna kuning berarti kendaraan harus bersiap – siap untuk jalan, dan warna hijau berarti kendaraan harus jalan⁸.

Pengertian Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistic. Dalam Desain Komunikasi Visual, layout merupakan salah satu hal yang sama. Sebuah desain yang baik harus mempunyai *layout* yang terpadu. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan tek agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca mendapatkan informasi yang di sajikan⁹.

Narasi

Narasi adalah uraian yang menceritakan sesuatu atau serangkaian kejadian, tindakan, keadaan secara beruntun dari permulaan sampai akhir sehingga terlihat rangkaian hubungan satu sama lain. Bahasanya berupa paparan yang gayanya bersifat naratif¹⁰.

METODE PENCIPTAAN KARYA

Deskripsi Karya

1. Jenis Karya : Komik Edukasi
2. Media Visua : Buku Komik Cetak

3. Judul Visual : Belajar Bahasa Jepang Yuk

4. Format Karya : Buku Komik Edukasi

5. Segmentasi : Anak Usia 15 hingga 16 tahun

KATEGORI KARYA

Kategori pada penciptaan karya ini adalah Buku Komik. Buku Komik yang diciptakan ialah dengan membuatnya ke dalam teknik gambar dengan *style* manga. Isi dari komik tersebut adalah materi-materi dasar perbincangan bahasa Jepang seperti perkenalan, mengucapkan salam, meminta izin, dan mengenal angka.

TARGET AUDIENCE

Pada bagian ini pencipta menemukan untuk target audience yang tepat untuk karya yang akan pencipta buat. Target audience yang ditentukan dalam pembuatan karya ini adalah dengan segmentasi usia 15 hingga 16 tahun. Target dalam karya ini adalah para anak dengan status pelajar berdasarkan pertimbangan Geografis, Demografis, dan Psikografis sebagai berikut.

1. Geografis

Domisili : SMA Budi Luhur, Karang Tengah, Tangerang

2. Demografis

Jenis Kelamin : Laki – laki dan Perempuan

Usia : 15-16 tahun

3. Behavior

Gaya hidup : Dinamis

Kepribadian : rasa keingintahuan yang tinggi dan ingin merasakan metode pembelajaran melalui media lainnya yang bersifat menghibur.

⁷ Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Andi, Yogyakarta, 2007, Hlm.34

⁸ Ibnu Teguh Wibowo, Belajar Desain Grafis Cara Cepat dan Mudah Belajar Desain Grafis untuk Pemula, Notebook, 2015, Hlm.131

⁹ Anggraini Lia S dan Kirana Nathalia, Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula, Nuansa Cendekia, Hlm.74-75

¹⁰ Widjono Hs, Bahasa Indonesia, Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi, Edisi Revisi, Grasindo, 2007, Hlm.175

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Studi Literatur

Untuk mendukung penciptaan karya, pencipta pun melakukan studi literatur demi menunjang keabsahan karya. Pencipta mengkaji banyak sumber literatur baik dari buku-buku referensi, penciptaan karya terdahulu, maupun informasi dari internet. pencipta berusaha untuk mencari sebuah data dari studi literatur sebagai landasan teori agar dapat mencapai wawasan pencipta yang akan diangkat ke dalam karya, yaitu mengenai buku komik pembelajaran yang sudah diciptakan sebelumnya, sehingga menjadi panduan pencipta untuk membuat karya tersebut.

Observasi

Pencipta melakukan observasi di lingkungan SMA Budi Luhur termasuk di saat berada di dalam kelas bahasa Jepang di sekolah tersebut. Observasi yang pencipta lakukan dengan cara melihat bagaimana para pelajar kelas 10 belajar bahasa Jepang di kelas.

Wawancara

Pencipta mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan wawancara kepada guru bahasa Jepang dan murid-murid SMA Budi Luhur tentang pelajaran bahasa Jepang. Dalam pencarian informasi ini, wawancara akan dilakukan secara tidak terstruktur dan dilakukan secara tatap muka. Wawancara tidak terstruktur dipilih karena pencipta ingin memiliki kebebasan dalam mencari data dan tidak bergantung pada setting atau daftar pertanyaan dan hanya bergantung pada topik mengenai bahasa Jepang.

PERENCANAAN KONSEP KREATIF DAN KONSEP TEKNIS

Pada sebuah karya sangat diperlukan sebuah perencanaan konsep yang jelas, sehingga dalam proses pembuatannya dapat tetap terkendali dan tidak keluar dari konsep yang telah ditetapkan. Konsep yang disusun pencipta terdiri dari beberapa konsep kreatif dan konsep teknis.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif dalam hal ini merupakan konsep yang pertama kali disusun dalam

rangka membimbing pencipta dalam pembuatan komik ini. Konsep kreatif pencipta tersusun atas ide penciptaan, statement, sinopsis, treatment, ilustrasi, tipografi dari karya komik edukasi.

1. Ide

Konsep karya yang dibuat oleh pencipta adalah dengan mengangkat suatu permasalahan mengenai kurangnya media tambahan atau media alternative untuk memberikan pengetahuan mengenai pelajaran Bahasa Jepang dasar. Oleh karena itu pencipta ingin membuat sebuah media pembelajaran pendukung yang menghibur, sehingga anak-anak dapat belajar bahasa Jepang dengan lebih menyenangkan melalui komik edukasi.

2. Statement

Komik edukasi rancangan pencipta akan diberi nama "Perancangan Komik Belajar Bahasa Jepang Menggunakan Huruf Romaji Untuk Tingkat Dasar". Komik ini terdiri dari 3 bab dalam 53 halaman dengan tokoh utama seorang anak SMA bernama Vero. Vero adalah murid kelas 1 SMA yang mempelajari bahasa Jepang di sekolahnya bersama dengan sensei Susanti dan temannya Takeshi. Materi-materi yang diberikan merupakan materi percakapan sehari-hari dalam berbahasa Jepang yang ditujukan untuk pelajar pemula.

3. Sinopsis

Komik ini menceritakan tentang kehidupan sehari-hari di sekolah, tepatnya di kelas bahasa Jepang yang diperankan oleh karakter utama bernama Vero. Vero merupakan seorang anak berusia 15 tahun yang pintar dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Tidak hanya Vero, di komik ini terdapat tokoh tambahan yang selalu mendampingi Vero saat belajar bahasa Jepang di Sekolahnya yaitu sensei Susanti. Dia adalah guru bahasa Jepang yang mengajari Vero dan teman-teman di kelasnya. Dia seseorang yang mudah bergaul dengan para muridnya di kelas.

Suatu ketika ada pengumuman bahwa di sekolah mereka akan kedatangan murid pindahan dari Jepang. Nama murid itu adalah Takeshi, ia akan menjalani kehidupan sekolah yang baru di sekolahnya bersama Vero. Kegiatan Vero di sekolah menjadi lebih menyenangkan setelah Takeshi datang.

Maka dari itu, bersama Vero dan Takeshi pembaca diajak untuk mengenal materi-materi dasar dalam percakapan bahasa Jepang.

4. Ilustrasi

Ilustrasi yang dipilih oleh pencipta adalah ilustrasi yang berbasis pada pembuatan karya ini. Karena karya ini

Ilustrasi Karakter



Nama : Vero
Umur : 15 tahun

Vero berperan sebagai tokoh utama dalam komik. Dia digambarkan sebagai seorang anak sekolah menengah atas kelas 10. Dia sangat menyukai pelajaran bahasa Jepang dan bercita-cita ingin pergi ke Jepang serta memiliki teman dari Jepang. Vero memiliki sifat yang rajin, pemberani dan galak. Namun dia adalah anak yang sangat aktif di kelasnya. Terutama kelas bahasa Jepang.

adalah berupa komik belajar bahasa Jepang, maka pencipta memiliki gagasan untuk membuat ilustrasi dengan gaya *manga* atau kartun Jepang. Pencipta membuat gaya ilustrasi dengan outline tipis yang dipengaruhi oleh ilustrasi Masashi Kishimoto dengan komiknya yang berjudul *Naruto*. Komik tersebut dijadikan referensi bagi pencipta untuk membuat karya ini, karena komik tersebut merupakan komik *manga* yang gaya penggambaran karakternya sederhana. Dan juga komik *Naruto* sangat terkenal di kalangan anak remaja khususnya SMA Budi Luhur. Oleh karena itu pencipta memilih komik tersebut agar dapat mengenai target sasaran dari komik edukasi ini yaitu anak usia 15-16 di SMA Budi Luhur.



Nama : Takeshi
Umur : 16 tahun

Takeshi adalah tokoh utama dan ia merupakan murid pindahan dari Jepang sekaligus menjadi teman barunya Vero. Dia adalah teman satu kelasnya Vero. Walaupun dari Jepang, ia mampu berbicara bahasa Indonesia. Takeshi memiliki sifat yang ramah dan mudah bergaul.



Nama : Sensei Susanti
Umur : 30 tahun

Sensei Susanti adalah tokoh tambahan dalam komik ini dan ia merupakan guru bahasa Jepang yang mengajar di kelasnya Vero dan kawan – kawannya. Sensei Susanti adalah seorang yang dewasa, tegas namun baik hati dan sangat dekat dengan murid-muridnya.



Nama : Kevin & Lisa
Umur : 16 & 15 tahun

Kevin dan Lisa adalah tokoh tambahan dalam komik ini. Mereka berperan sebagai teman satu kelasnya Vero dan Takeshi.

Warna

Berikut ini adalah pembahasan mengenai penggunaan warna yang dominan dalam perancangan pada buku komik “Belajar Bahasa Jepang Yuk “

1. Kuning

Warna kuning merupakan warna yang memiliki kesan mencolok di dibandingkan dengan warna lainnya. Warna kuning juga memberi kesan

gembira dan Ceria. Dan juga warna kuning mewakili warna tembok kelas di SMA Budi Luhur.

2. Biru

Warna biru merupakan warna yang mencolok dan cerah. Warna biru juga melambangkan kecerdasan dan juga memberikan kesan tenang.

3. Merah

Warna merah adalah warna yang bersifat cerah dan ceria serta menarik mata.

Panel

Panel dasar yang digunakan pencipta adalah panel 1 x 3 dan 2 x 3 per-halaman. Setiap panel memiliki ukuran yang besar dan tidak memiliki bentuk yang rumit. Hal ini dilakukan agar pembaca dapat melihat informasi-informasi tentang percakapan bahasa Jepang dengan lebih jelas dan mudah dalam membaca komik. Pencipta juga menggunakan susunan kolom panel dengan cara baca dari kiri ke kanan, karena hal itu merupakan kebiasaan cara membaca orang di Indonesia.

HASIL PERANCANGAN DESAIN BUKU



SIMPULAN

Setelah melalui proses penelitian di SMA Budi Luhur pada akhirnya tercapailah Tugas Akhir ini. Pencipta telah melakukan implementasi kepada SMA Budi Luhur, Karang Tengah, Tangerang sebagai media pembelajaran bagi siswa dan siswi kelas 10, yang nantinya diharapkan dengan adanya komik edukasi ini bisa bermanfaat sebagai bahan belajar mengenai pelajaran bahasa Jepang tingkat dasar untuk anak usia 15-16 tahun serta di bantu dan di bimbing oleh guru di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Hs, Widjono. 2007. *Bahasa Indonesia, Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Edisi Revisi. Grasindo.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- Nurudin. 2016. *Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer*. RajaGrafindo Persada.
- Safanayong, Yongky. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Arte Intermedia.
- Sishertanto, Tyton dan Widhyatmoko, Danu. 2016. *Latihan Gambar Dasar – Dasar Komik*. Grasindo.
- Teguh Wibowo, Ibnu. 2015. *Belajar Desain Grafis Cara Cepat dan Mudah Belajar Desain Grafis untuk Pemula*. Notebook.

SUMBER LAIN

- Ardi Al-Maqassary. 2016. E-Jurnal Hasil Riset, pengertian komik. Retrieved Maret 5, 2018, From <http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-komik.html>
- Meydiana Widyaningsih. 2016. Inilah Alasan Kenapa Kamu Harus Kursus Bahasa Jepang dari Sekarang!. Retrieved Maret 5, 2018, From <https://kawaii-beauty-japan.com/article/4328/inilah-alasan-kenapa-kamu-harus-kursus-bahasa-jepang-dari-sekarang>
- Yudha Manggala P Putra. 2013. Indonesia Negara Pembelajar Bahasa Jepang Terbanyak Kedua. Retrieved Maret 5, 2018, From <http://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/13/07/31/mqrc5v-indonesia-negara-pembelajar-bahasa-jepang-terbanyak-kedua>