

MAKING COMICS OF THE DEMONSTRATIVE WORDS KORE (これ)、SORE (それ)、AND ARE (あれ) FOR LEARNING JAPANESE

Umayatun Mardhiyah, Merri Silvia Basri, Adisthi Martha Yohani

Email: Umayatun.mardhiyah1273@student.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id

Nomor HP: 081348987147

*Japanese Language Education Study Program
Language and Arts Department
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This research aims to create a comic containing an explanation of the demonstrative words kore, sore and are. The material for the demonstrative words kore, sore, are is one of the materials that must understand the concept of its use. Therefore, a comic was created that explains the material of the demonstrative words kore, sore, are by providing many examples of their use in everyday life. Comics are a visual communication medium that uses images arranged in a storyline to convey information in an interesting and easy to understand way. This research method is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which has 6 stages, namely conceptualizing, designing, collecting materials, manufacturing, testing and distribution. However, this research is limited to the manufacturing stage. In this research, the stages of making comics are explained from start to finish. This research contributes to helping Japanese language learners understand the grammar of the demonstrative words kore, sore, and are.*

Key Words: *Learning media, Comics, The demonstrative words kore, sore, and are.*

PEMBUATAN KOMIK KATA TUNJUK KORE (これ)、SORE (それ)、 DAN ARE (あれ) UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG

Umayatun Mardhiyah, Merri Silvia Basri, Adisthi Martha Yohani

Email: Umayatun.mardhiyah1273@student.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id
Nomor HP: 081348987147

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk membuat komik berisikan penjelasan materi kata tunjuk kore, sore, dan are. Materi kata tunjuk kore, sore, are salah satu materi yang harus mengerti konsep penggunaannya. Oleh karena itu dibuat komik yang menjelaskan materi kata tunjuk kore, sore, are dengan memberikan banyak contoh penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Komik merupakan media komunikasi visual yang menggunakan gambar-gambar yang disusun dalam alur cerita untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Metode penelitian ini adalah metode Multimedia *Development Life Cycle* (MDLC) yang memiliki 6 tahapan yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Namun dalam penelitian ini dibatasi sampai tahap pembuatan. Dalam penelitian ini dijelaskan tahap pembuatan komik dari awal hingga akhir. Penelitian ini berkontribusi untuk membantu pembelajar Bahasa Jepang untuk memahami tata Bahasa kata tunjuk kore, sore, dan are.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Komik, Kata tunjuk kore (これ), sore (それ), dan are (あれ)

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang di Indonesia semakin diminati. Banyak orang yang mulai mempelajari bahasa Jepang. Baik belajar di sekolah maupun belajar secara mandiri. Sumber belajar Bahasa Jepang juga bermacam-macam, salah satunya menggunakan buku Pelajaran Bahasa Jepang. Namun dalam buku-buku Pelajaran Bahasa Jepang banyak yang cenderung menggunakan teks Panjang tetapi terbatas dalam penggunaan gambar atau ilustrasi. Materi-materi yang dipelajari dalam pembelajar bahasa Jepang meliputi berbagai hal, salah satunya belajar tata Bahasa.

Mempelajari tata Bahasa Jepang mempunyai tantangan tersendiri karena tata bahasa dalam Bahasa Jepang sering tergantung dengan konteks, sehingga pembelajaran tata Bahasa harus memahami konsep penggunaannya. salah satu materi tata Bahasa yang harus memahami konsep penggunaan dan sering digunakan dalam percakapan sehari-hari adalah materi kata tunjuk kore, sore, dan are.

Kata tunjuk kore, sore, dan are digunakan untuk menunjuk suatu benda. Namun, perbedaannya adalah letak suatu posisi benda dengan pembicara dan lawan bicara. Makino (1994:600-601) menjelaskan kore (これ) artinya “ini” untuk menunjukkan benda yang dekat dengan pembicara. Sore (それ) artinya “itu” untuk menunjukkan benda yang jauh dari pembicara namun dekat dengan lawan bicara. Are (あれ) artinya “itu” untuk menunjukkan benda yang jauh dari pembicara dan lawan bicara. Karena posisi tersebut, membuat pembelajar Bahasa Jepang sering terbalik penggunaannya. Namun dalam buku Pelajaran Bahasa Jepang materi kata tunjuk kore, sore dan are tidak terlalu rinci penjelasannya, serta hanya menggunakan teks. Sehingga tidak terlalu ditampilkan perbedaan penggunaannya. Hal ini memungkinkan kesalahan dalam pemahaman kata tunjuk kore, sore, dan are.

Penjelasan materi kata tunjuk kore, sore, dan are akan lebih mudah dijelaskan dengan menggunakan gambar. Penggunaan gambar atau ilustrasi dalam pembelajaran akan lebih memudahkan pembelajar dalam memahami, mengingat, mengenali, mengingat Kembali konsep pembelajaran (Arsyad, 2013). Salah satu media yang banyak menggunakan gambar adalah komik.

Menurut Apriliana komik merupakan salah satu jenis media komunikasi visual yang menggunakan gambar-gambar yang disusun dalam alur cerita untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami (Reswari, 2021). Komik semakin populer diberbagai kalangan. Komik menggabungkan dua aspek yaitu teks dan gambar. Issa (2017) menyatakan bahwa komik sebagai media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa (dalam Dewanty, 2022). Di dalam komik dengan adanya gambar dan ilustrasi akan membuat pembaca untuk lebih mudah menerima maksud dari isi komik. Oleh karena itu peneliti ingin membuat sebuah komik yang berisi penjelasan kata tunjuk kore, sore dan are. Perancangan komik ini akan dalam bentuk komik digital, agar komik mudah diakses dimana pun dan kapan pun, tanpa terbatas ruang dan waktu. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan pembelajar Bahasa Jepang dalam memahami materi kata tunjuk kore, sore, dan are.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo. Metode ini digunakan untuk merancang dan

mengembangkan multimedia yang menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, video, teks, audio, dan animasi. Metode ini terdiri dari pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Namun dalam penelitian ini dibatasi sampai tahap pembuatan. Ke enam tahap dari metode ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, setiap tahap dapat saling berganti posisi. Meskipun demikian, tahap pengonsepan harus menjadi hal yang paling pertama dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengonsepan

1. Observasi dan Tujuan

Observasi dimulai dengan menganalisis buku-buku pembelajaran Bahasa Jepang mengenai materi kata tunjuk kore, sore, dan are yang dipakai untuk media pembelajaran untuk menentukan target pengguna dan kebutuhan dalam pengembangan komik. Hasil observasi buku didapatkan bahwa dalam buku buku pembelajaran belum terlalu menjelaskan mengenai kata tunjuk kore, sore, dan are. Masih banyak pembelajar yang bingung mengenai penggunaan kata tunjuk kore, sore, dan are karena minimnya contoh dalam kehidupan. Pengembangan komik ini dibuat dengan banyak kegiatan penggunaan kata tunjuk kore, sore, dan are di kehidupan sehari-hari. Tujuan pengembangan komik ini adalah untuk memudahkan pembelajar Bahasa Jepang untuk memahami penggunaan kata tunjuk kore, sore, dan are. Penggunaan komik yang membantu untuk pembelajaran akan berbeda dengan menggunakan buku-buku pembelajaran Bahasa Jepang, komik ini akan dikemas dengan lebih menarik dengan tampilan karakter dan ilustrasi. Pesan mengenai materi kata tunjuk kore, sore, dan are akan menjadi lebih mudah untuk dipahami.

2. Konsep komik

Konsep komik didasarkan hasil observasi pada buku-buku pembelajaran Bahasa Jepang. Tujuan pembuatan komik kemudian dirumuskan ke dalam deskripsi konsep komik, yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil observasi

Keterangan	Deskripsi
Judul	Komik kore, sore, dan are
Pengguna	Pembelajar Bahasa Jepang
Format isi komik	Terbagi menjadi beberapa bagian isi komik: 1. Pengenalan karakter 2. Pengenalan konsep materi kata tunjuk kore, sore, dan are 3. Penjelasan materi kata tunjuk kore, sore, dan are 4. Lembar Latihan
Gambar karakter	Tokoh guru dan murid yang sedang belajar kata tunjuk kore, sore, dan are di kelas

B. Perancangan

1. Penentuan ide cerita

Konsep cerita yang dikembangkan dalam komik adalah seorang siswa yang

sedang belajar dan memahami kata tunjuk benda dalam bahasa Jepang di kelas. Siswa tersebut belajar dengan seorang guru yang sabar dan sangat pengertian. Walaupun siswa tersebut di awal mengalami sedikit kesulitan memahami perbedaan kata tunjuk benda dalam bahasa Jepang, namun ia belajar dengan semangat hingga ia bisa mengerti penggunaan kata tunjuk benda dalam bahasa Jepang, mulai dari *Kore*(これ)、*Sore* (それ)、dan *Are* (あれ).

2. Penentuan karakter

Dalam komik ini, peneliti menggunakan dua karakter utama, yaitu seorang siswa kelas XII dan seorang guru bahasa Jepang. Karakter pada komik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Karakter komik

	Nama : Dika Umur : 16 Tahun Karakter : Dika merupakan siswa SMA. Ia memiliki sifat berani dan mempunyai semangat belajar yang tinggi
	Nama : Rani Umur : 25 Tahun Karakter : Rani merupakan guru bahasa Jepang. Ia memiliki sifat penyayang, sabar, dan teliti

3. Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan papan cerita atau *storyboard* berisikan serangkaian gambar atau ilustrasi berisikan gambar yang sudah berurutan dari panel pertama hingga panel terakhir. Penyusunan *storyboard* disesuaikan dengan konsep cerita yang sudah ditentukan.

Tabel 3. Ringkasan *storyboard* komik

Halaman	Keterangan
Cover	Judul komik “Kore, Sore, Are”
Halaman 1	Pengenalan karakter dika dan rani
Halaman 2	Gambar ruangan kelas dengan guru rani menjelaskan akan belajar mengenai kata tunjuk kore, sore, dan are.
Halaman 3	Diberikan gambaran konsep perbedaan kata tunjuk kore, sore, dan are.
Halaman 4	Penjelasan mengenai penggunaan kata tunjuk kore.
Halaman 5	Guru memberi kesempatan murid menjelaskan contoh dari kata tunjuk sore

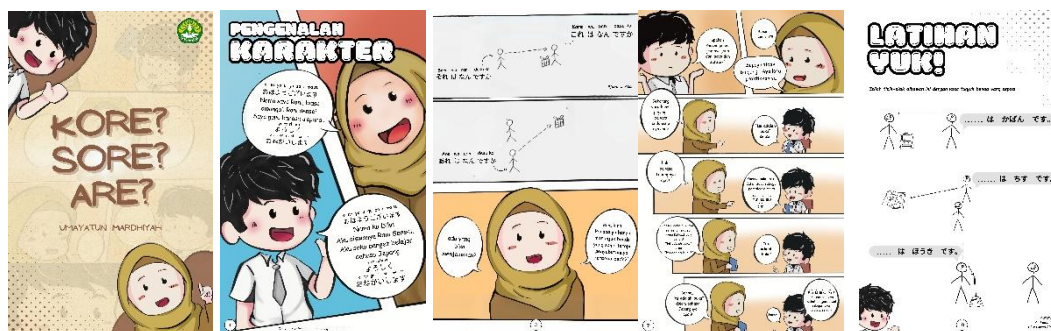
Halaman 6	Siswa masih salah dalam penggunaan kata tunjuk sore dan are. Guru membenarkan kesalahan murid.
Halaman 7	Guru memberi contoh mengenai perbedaan kata tunjuk sore dan are.
Halaman 8	Siswa mengerti dan mencoba memberi contoh kembali mengenai penggunaan kata tunjuk sore dan are.
Halaman 9	Siswa mengerti penggunaan ketiga kata tunjuk yang sudah dipelajari, serta guru memberikan kesimpulan akhir.
Halaman 10	Latihan soal penggunaan kata tunjuk kore, sore dan are

C. Pengumpulan Bahan

Bahan-bahan diperlukan dalam pembuatan komik ini perlu dikumpulkan. Materi yang dipakai dalam komik diambil dari buku pembelajaran bahasa Jepang. Bahan dari pembuatan komik ini adalah pensil, penghapus, kertas, penggaris yang digunakan dalam *storyboard*. Sedangkan dalam penggambaran sketsa komik menggunakan *ipad*, *ipad pencil* serta menggunakan aplikasi *Procreate* dan *Canva*.

D. Pembuatan

Tahap pembuatan merupakan tahap implementasi dari bahan-bahan berdasarkan perancangan yang telah disusun. Berikut beberapa tampilan komik yang sudah dibuat.



Gambar 1. Tampilan beberapa bagian dari komik

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Pembuatan media pembelajaran komik menggunakan model pengembangan *Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo. Metode ini terdiri dari pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Namun dalam penelitian ini dibatasi sampai tahap pembuatan sehingga didapatkan hasil berupa komik kata tunjuk kore, sore, dan are. Komik dibuat dengan sangat sederhana dan jelas. Isi komik dimulai dari *cover*, pengenalan karakter, konsep penggunaan materi (kata tunjuk kore, sore, are), penjelasan materi, Kesimpulan materi (kata tunjuk kore, sore, are), dan lembar Latihan soal di akhir komik. Dengan pembuatan komik ini akan membuat pembelajar Bahasa Jepang lebih mudah dalam memahami

materi kata tunjuk kore, sore, are. Serta komik dibuat semenarik mungkin agar pembaca tidak tertarik membacanya.

Rekomendasi

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk dapat membuat media ajar komik untuk materi lainnya. Selain itu dapat melanjutkan pembuatan komik ini hingga tahap akhir yaitu tahap pendistribusian, sehingga komik dapat sampai kepada pembelajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisyafiq, S., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R.P. (2021). *Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma Dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android*. Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus, Vol 5 (2).
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewanty, V, L., Kusriani, D., & Putri, R. A. (2022). Literature Review: *Penggunaan Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Asing Untuk Pengembangan Media Ajar Bahasa Jepang Berfokus Pada Bentuk Dan Tampilan Komik*. CHIE: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang, Vol 10 (1).
- Makino, S., & Tsutsui, M. (1994). *A Dictionary Of Basic Japanese Grammar*. The Japan Times. Tokyo.
- Mayer, R.E. (2009). *Pembelajaran Multimedia Learning*. Yogyakarta.
- Reswari, W. A., Jaya, W. S., & Pratama, E, Y. (2012). *Pengaruh Media Pembelajaran Komik Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VII MTs*. Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika (JMPM), Vol 3(2).