



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL “JEPANG DAN INDONESIA DALAM PERSPEKTIF HUMANIORA”

**Jurusan Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Andalas**

Rabu, 7 November 2018

PROSIDING
SEMINAR NASIONAL JURUSAN SASTRA JEPANG

“Jepang dan Indonesia dalam Perspektif Humaniora”

07 November 2018
Universitas Andalas, Padang

Penerbit:
Jurusan Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas

PROSIDING
SEMINAR NASIONAL JURUSAN SAstra JEPANG
“Jepang dan Indonesia dalam Perspektif Humaniora”

Kepanitiaan

Pelindung	: Dr. Hasanuddin, M.Si. (Dekan FIB Unand)
Pengarah	: Dr. Ferdinal, M.A. (Wakil Dekan I FIB Unand) Drs. Rumbardi, M.Sc.(Wakil Dekan II FIB Unand) Imelda Indah Lestari, S.S., M.Hum. (Wakil Dekan III FIB Unand)
Penanggung Jawab	: Lady Diana Yusri, S.S, M.Hum. (Ketua Prodi Sastra Jepang) Idrus, S.S., M.Hum. (Sekretaris Prodi Sastra Jepang)
Ketua Pelaksana	: Darni Enzimar Putri, S.S., M.Hum.
Bendahara	: Rachmidian Rahayu, M.Hum.
Kesekretariatan	: Rina Yuniastuti, S.S., M.Si. Dini Maulia, S.S., M.Hum.
Acara	: Rahtu Nila Sepni, M.Hum. Adrianis, S.S., M.A.
Perlengkapan	: Radhia Elita, S.S., M.A. Aulia Rahman, S.S., M.A.
Konsumsi	: Dr. Rima Devi, S.S., M.Si.
Tamu	: Lady Diana Yusri, S.S., M.Hum. Idrus, S.S., M.Hum.
Reviewer	: Dr. Rima Devi, S.S., M.Si : Dr. Muhammad Yusdi, M.Hum
Editor	: Darni Enzimar Putri., S.S., M.Hum Rina Yuniastuti, S.S., M.Si. Dini Maulia, S.S., M.Hum
Cover Designer	Robbi Bayu Susilo
Penertbit	: Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas Kampus Limau Manis Padang, Sumatera Barat Email: seminar.sajeunand@yahoo.com Telp. 0751- 71227

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Alhamdulillah rabbil'alamin. Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga prosiding ini dapat terwujud. Prosiding ini merupakan dokumentasi dari artikel hasil penelitian yang telah dipresentasikan dan didiskusikan di dalam seminar nasional yang diadakan oleh Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas Padang, pada tanggal 7 November 2018. Tema yang diangkat pada seminar ini adalah “Jepang dan Indonesia dalam Perspektif Humaniora”.

Seminar Nasional ini merupakan agenda tahunan Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas yang ditujukan bagi peneliti, praktisi, dosen dan guru-guru yang memiliki ketertarikan dengan bahasa, sastra dan budaya. Pemakalah utama pada seminar ini adalah Prof. Dr. Phil. Gusti Asnan, Inu Isnaeni Sidiq, Ph.D, serta tenaga ahli dari *The Japan Foundation* yang diwakili oleh Sugishima Natsuko. Selain pemakalah utama, juga ada pemakalah-pemakalah lainnya yang berasal dari Sumatera Utara, Riau, Sumatera Barat, Jakarta, Jawa Timur dan Bali.

Prosiding ini dalam proses penyelesaiannya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini perkenankan kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Andalas beserta segenap jajarannya yang telah memfasilitasi kegiatan ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas beserta segenap jajarannya yang telah memberikan *support* dalam kegiatan ini.
3. Ketua Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas, atas segala motivasinya.
4. Seluruh pemakalah utama dan pemakalah pendamping yang telah menyumbangkan artikel hasil penelitian dan pemikiran ilmiahnya.
5. Bapak/Ibu/mahasiswa seluruh panitia yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pemikirannya dalam kegiatan ini.
6. Bapak/Ibu peserta seminar yang telah meluangkan waktu untuk menghadiri seminar.

Semoga prosiding ini dapat bermanfaat bagi kita semua untuk kepentingan pengembangan ilmu, bahasa, sastra dan budaya, sehingga mampu mewujudkan atmosfer riset yang baik dan budaya riset yang kokoh, berkelanjutan dan berkualitas sesuai dengan perkembangan ilmu humaniora.

Kami menyadari bahwa prosiding seminar ini tidak luput dari kekurangan. Untuk itu kami menyampaikan permohonan maaf atas kekurangan ini. Segala saran dan kritik yang membangun kami harapkan demi perbaikan prosiding untuk yang akan datang. Akhir kata kami berharap prosiding ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak terkait.

Wassalamualaikum wr. wb.

Padang, November 2018
Ketua Pelaksana,

Darni Enzimar Putri, S.S., M.Hum

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Strategi Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Brawijaya untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Jepang di Universitas Shimane Jepang	1
<i>Agus Budi Cahyono</i>	
Metafora dalam Lirik Lagu Kalafina: Tinjauan Semantik	11
<i>Dinda Mutiara, Darni Enzimar Putri, Dini Maulia</i>	
<i>Nanshin-Ron</i> dan Keberadaan serta Aktivitas Orang Jepang di Indonesia Sebelum 1942	23
<i>Gusti Asnan</i>	
Kosakata Serapan sebagai Bentuk Kontak Bahasa di Jalan Protokol Luhak Nan Tigo Sumatra Barat	43
<i>Idrus, Lady Diana Yusri, dan Alex Darmawan</i>	
Eksistensi dan Fungsi <i>Rabab Piaman</i> di Era Milenial	60
<i>Laila Fitriah</i>	
Pergeseran Terjemahan Lirik Lagu <i>Theme Song Asian Games 2018</i> Versi Asli dengan Versi Jepang	68
<i>Nadia Fradita, Rahtu Nila Sepni</i>	
Neologisme dalam Perkembangan Bahasa Jepang dan Latar Belakang Fenomena Sosial Masyarakatnya	79
<i>Ni Nengah Suartini</i>	
Adakah Istilah “Biasa Saja” Bagi Masyarakat Jepang?	91
<i>Ni Putu Luhur Wedayanti</i>	
Tari Zapin Api sebagai Substansi Wisata di Pulau Rupaat Provinsi Riau	99
<i>Nike Suryani</i>	
Ekranisasi Novel <i>Kimi No Suizou Wo Tabetai</i> Karya Sumino Yoru ke Film Karya Tsukikawa Shou	112
<i>R.Y. Hewiy Amandha, Armini Arbain, Rina Yuniastuti</i>	
Resepsi <i>Manga</i> sebagai Produk Budaya Populer (Studi Kasus terhadap Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas)	120
<i>Rachmidian Rahayu, Idrus, Imelda Indah Lestari, Rina Yuniastuti, Rima Devi</i>	

Analisis Ungkapan <i>Fuman Hyoumei</i> dalam Tindak Tutur Masyarakat Jepang untuk Komunikasi Lintas Budaya Bagi Pembelajar Bahasa	134
<i>Radhia Elita, Rina Yuniastuti, Riza Fitra Harfiyandi</i>	
Penggunaan Portofolio dalam Pembelajaran Bahasa Jepang	148
<i>Rani Arfianty, Adriana Hasibuan</i>	
<i>Kandoushi</i> pada <i>Danseigo</i> dalam Drama “<i>Shiritsu Bakarea Koukou</i>”: Tinjauan Sociolinguistik	162
<i>Ravika Sawitri, Rina Yuniastuti, Rahtu Nila Sepni</i>	
Keluarga <i>Single Parent</i> pada Masyarakat Jepang dalam Karya Ogawa Yoko ..	174
<i>Rima Devi, Rachmidian Rahayu, Darni Enzimar Putri</i>	
<i>Giongo</i> dan <i>Gitaigo</i> dalam Film “<i>Ansatsu Kyoushitsu</i>”: Tinjauan Semantik.....	187
<i>Tiara Safitri, Lady Diana Yusri, Darni Enzimar Putri</i>	
<i>Man’ga</i>, <i>Komik</i>, dan <i>Literasi</i>	197
<i>Tienn Immerry dan Herry Nur Hidayat</i>	
Evaluasi Pembelajaran <i>Tegami No Kakikata</i> di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta: Permasalahan dan Solusinya	210
<i>Yuniarsih</i>	
Idiom Bahasa Jepang yang Berkaitan dengan Perasaan	222
<i>Zulnaidi</i>	

MAN'GA, KOMIK, DAN LITERASI

Tienn Immerry
Universitas Bung Hatta
Herry Nur Hidayat
Universitas Andalas

Abstrak

Man'ga atau juga dikenal dengan komik Jepang adalah salah satu produk J-Pop yang hingga sekarang masih menjadi fenomena yang layak diperbincangkan. Melalui bentuknya yang “ringan”, *man'ga* bisa memuat berbagai macam segi kehidupan di dalamnya. Bahkan, hingga kini *manga* dijadikan sebagai salah satu rujukan *trend* dunia.

Di sisi lain, *man'ga* dapat dijadikan sebagai media literasi yang bisa menjangkau hampir semua khalayak pembaca. Melalui bentuk visualnya yang dominan, *man'ga* dapat dengan mudah diterima oleh pembaca anak. Dengan pertimbangan pembaca anak lebih menyukai bacaan visual, modifikasi dan transformasi cerita klasik dan tradisional menjadi bentuk komik dapat diupayakan sebagai media literasi yang masih kurang. Di samping itu, usaha transformasi tersebut juga dapat turut mengembangkan industri kreatif.

Kata kunci: komik, literasi, manga, transformasi

I. PENDAHULUAN

Membaca adalah sebuah kemampuan yang dibangun melalui kebiasaan. Pepatah lama menyebutkan “buku adalah jendela dunia”. Aktivitas membaca adalah kemampuan berbahasa yang tidak hanya bertujuan mengetahui isi bahan bacaan. Membaca juga sebuah proses pemahaman yang kemudian bisa menumbuhkan ide dan gagasan baru. Hal ini karena membaca adalah sebuah kegiatan yang dapat mengembangkan cara berpikir berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki.

Pada umumnya, kebiasaan membaca akan membawa seseorang pada kebiasaan menulis. Gagasan yang tumbuh dan berkembang oleh karena aktivitas membaca dapat dituangkan kembali melalui kegiatan menulis. Sayuti (dalam Pujiono, 2012) menyatakan aktivitas menulis apapun, jodohnya adalah membaca. Keduanya saling berkaitan erat karena menulis itu membutuhkan wawasan dan

pengetahuan yang memadai. Oleh karena itu, menulis merupakan kerja intelektual yang harus dikembangkan.

Atas dasar itulah pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan ini melibatkan semua unsur dan pemangku kepentingan dalam bidang pendidikan. Secara umum, gerakan ini bertujuan untuk menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan ekosistem literasi sekolah yang diwujudkan dalam Gerakan Literasi Sekolah agar mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat (Wiedarti et al. 2016). Sementara itu, pengertian Literasi Sekolah dalam konteks GLS adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/ atau berbicara (Faizah et al., 2016).

Melalui GLS, sekolah diharapkan menjadi tempat yang menyenangkan dan ramah anak di mana semuaarganya menunjukkan empati, kepedulian, semangat ingin tahu dan cinta pengetahuan, cakap berkomunikasi dan dapat berkontribusi kepada lingkungan sosialnya (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Hal tersebut menuntut tersedianya sarana dan media pendukung gerakan ini dalam bentuk yang sesuai dengan tahapan perkembangan siswa berdasarkan karakteristiknya.

Di sisi lain, ketersediaan bahan bacaan untuk siswa sekolah (terutama tingkat dasar dan menengah) masih sangat kurang. Hal ini tentu bertolak belakang dengan prinsip GLS ini yaitu literasi yang sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik berdasarkan karakteristiknya dan dilaksanakan secara berimbang menggunakan berbagai ragam teks dan memperhatikan kebutuhan peserta didik.

Bahan bacaan literasi berbasis pengetahuan tradisi masih sangat kurang. Di samping itu, penciptaan karya sastra bahan bacaan literasi masih saja “menjauhkan diri” dari pembaca utama, yaitu anak-anak. Bahan bacaan literasi yang ada saat ini masih berbentuk tekstual yang tentunya kurang diminati pembaca anak. Hal ini tentu menghambat tahap pembiasaan dalam GLS yang menuntut tersedianya buku-buku nonpelajaran (novel, kumpulan cerpen, buku ilmiah populer, majalah, komik, dsb.), sudut baca kelas untuk tempat koleksi

bahan bacaan, dan poster-poster tentang motivasi pentingnya membaca (Retnaningdyah et al., 2016).

Hal tersebut di atas sangat berpengaruh pada keberhasilan GLS ini. Bahan bacaan adalah sarana pengembangan penalaran. Oleh karenanya, diperlukan bentuk bahan bacaan yang sesuai dengan khalayak pembacanya. Ketersediaan dan kemudahan memperoleh bahan bacaan tentunya akan memengaruhi minat baca seseorang.

Lebih lanjut, kegiatan membaca tidak dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran kreativitas pengarang dan penulisan. Kegiatan literasi tidak hanya mencakup kegiatan yang berhubungan dengan teks bacaan. Dengan kata lain, media audio visual juga bisa digunakan sebagai bahan pengayaan dalam kegiatan tersebut. Kreativitas juga menjadi hal yang penting dalam gerakan literasi ini. Mengolah kembali dan mengembangkan hasil bacaan menjadi karya baru bisa menjadi salah satu ukuran keberhasilan gerakan ini.

Di sisi lain, pengertian literasi secara umum saat ini telah sedikit bergeser. Literasi saat ini lebih dipahami sebagai sebuah konsep yang ditentukan oleh konteks budaya. Oleh karenanya, pembaca (siswa) memerlukan cara baru untuk dapat memahami, menganalisis, dan pada akhirnya mampu membentuk variasi teks bacaan (Seglem dan Witte, 2009). Mengolah kembali untuk menghadirkan bentuk baru sebuah karya sastra, terutama sastra tradisional, bisa menjadi salah satu alternatif “mendekatkan” karya sastra tradisional kepada generasi muda sesuai dunianya. Cerita klasik dan tradisional bisa diolah kembali menjadi bentuk baru yang lebih menarik bagi pembaca anak-anak.

II. PEMBAHASAN

Komik Sebagai Media Literasi

Komik adalah salah satu bentuk karya seni tertua di dunia. Mc Cloud (1993) menyebutkan, manuskrip komik tertua yang ditemukan diperkirakan dibuat pada tahun 1049 SM. Komik tersebut ditemukan di Kolombia oleh Cortez pada tahun 1519 dan isinya bercerita tentang kehebatan seorang tokoh politik masa itu. McCloud menyimpulkan komik adalah gambar yang terpisah tetapi berkelanjutan

yang memiliki tujuan sekadar memberi informasi atau untuk menimbulkan respon estetik terhadap penikmatnya.

Menurut Stewing (dalam Santoso, 2008), buku bergambar adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Kedua elemen ini bekerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Biasanya, buku-buku bergambar dimaksudkan untuk mendorong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga memengaruhi minat siswa untuk membaca cerita.

Bonnet (dalam Soedarso, 2015) menyebutkan bahwa komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar.

Jika memperhatikan pengertian-pengertian di atas, komik di Indonesia muncul berabad yang lalu. Candi Borobudur dengan relief yang “bercerita” tentu dapat dikatakan sebagai komik. Demikian pula candi Prambanan dengan relief yang berisi penggalan cerita Ramayana. Rahmanadji (2012) berpendapat bahwa sejarah komik Indonesia dapat ditelusuri sampai ke masa prasejarah. Bukti pertama terdapat pada monumen-monumen keagamaan yang terbuat dari batu (candi). Kemudian, lebih dekat dengan masa kini, ada wayang beber dan wayang kulit yang menampilkan tipe penceritaan dengan sarana gambar yang dapat dianggap sebagai cikal bakal komik di Indonesia.

Dapat dikatakan bahwa perjalanan perkembangan komik di Indonesia memiliki sejarah yang panjang. Menurut Gierlang (2015), pada zaman kolonial Belanda pada tahun 1930 telah muncul komik karya Kho Wang Gie. Tokoh rekaannya, Put On, mampu menarik perhatian publik dengan karakternya yang unik.

Dekade 1970-1980-an, bisa disebut sebagai era keemasan komik Indonesia. Hal ini ditandai dengan banyak munculnya komik yang hingga saat ini masih dikenal. *Si Buta dari Gua Hantu*, *Jaka Tuak*, *Panji Tengkorak*, *Gundala Putra*

Petir, Mahabarata, dan Ramayana, adalah beberapa komik yang sangat dinanti kemunculannya pada saat itu.

Namun pada dekade berikutnya, dunia komik Indonesia mengalami masa suram. Komik lokal tersingkir oleh komik luar negeri yang lebih menguasai pasar komik di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dengan banyak ditemukannya komik komik Jepang yang lebih dikenal dengan *mang'a*. Bisa dikatakan bahwa era 1990-2000, komik di Indonesia didominasi oleh komik Jepang tersebut.

Di Indonesia, *man'ga* mulai banyak dikenal setelah tayangan anime marak di televisi. Perkenalan dengan anime tersebut, akhirnya membawa ketertarikan pada *man'ga*. Di samping itu, kemajuan teknologi informasi turut mengembangkan pengaruh *man'gadi* Indonesia. Tumbuh dan berkembangnya J-Pop menjadi salah satu unsur penting dalam perkembangan *man'ga* di Indonesia. Hingga saat ini, tidak sulit menemukan *man'ga* di toko buku.

Meskipun demikian, keberadaan komik lokal tidak benar-benar mati. Pada kurun waktu itu, komik di Indonesia didominasi oleh komik strip yang diterbitkan di surat kabar. Mengangkat peristiwa-peristiwa dan kritik sosial, komik strip ini tetap mendapat perhatian pembaca. Siapa yang tidak kenal *Panji Koming, Doyok*, maupun *Ali Oncom*?

Di sisi lain, hal ini patut disayangkan karena berakibat pada pemahaman generasi muda terhadap pengetahuan nilai-nilai lokal. Pembaca muda lebih mengenal tokoh-tokoh rekaan yang berasal dari Jepang dibandingkan tokoh-tokoh nasional baik tokoh pahlawan maupun tokoh fiksi. Hal inilah yang perlu mendapat perhatian dalam proses pembelajaran, khususnya tentang pengetahuan nilai-nilai tradisional.

Tidak bisa dimungkiri, kehidupan manusia didominasi oleh gambar visual. Manusia akan lebih mudah memahami sesuatu melalui gambar jika dibanding pendengaran. Dalam hal ini, media pembelajaran bagi siswa sekolah menggunakan buku bergambar diharapkan dapat meningkatkan daya pemahaman siswa terhadap materi. Piaget (dalam Santoso, 2008) menyatakan bahwa anak yang masih berada pada tahap operasional kongkrit (7-10 tahun) memiliki cara berpikir yang masih didasarkan pada bantuan benda-benda atau peristiwa-

peristiwa yang langsung dilihat dan dialaminya. Sehubungan dengan hal itu, buku bergambar akan dapat membantu siswa untuk mengkonkretkan pembelajaran apresiasi cerita.

Di samping itu, sebagai salah satu bentuk karya sastra komik mengangkat muatan cerita yang dapat disesuaikan dengan khalayak pembacanya. Dalam hal ini, komik dapat dibuat dengan materi cerita yang sesuai dengan alam dan harapan anak-anak (siswa). Cerita kepahlawanan dan petualangan adalah contoh muatan yang menarik perhatian pembaca anak. Sebagai media pembelajaran, komik bisa juga dibuat dengan memuat nilai-nilai pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak. Dengan kata lain, komik juga memiliki fungsi edukatif.

Seto Mulyadi (dalam Soedarso, 2015) mengatakan bahwa bacaan komik dapat membantu memvisualisasikan imajinasi anak yang belum bisa membaca. Visualisasi anak diperlukan karena imajinasi mereka masih sangat terbatas. Seto Mulyadi juga menambahkan orang tua sebaiknya mengenalkan buku teks, termasuk buku cerita ketika anak-anak sudah pada usia lancar membaca.

Uraian di atas menunjukkan perlunya mendekatkan bahan bacaan pada bentuk yang diminati khalayak pembaca. Oleh karena pertimbangan sebagai media literasi berbasis pengetahuan tradisional, materi atau muatan yang hendak disampaikan harus juga disesuaikan dengan pelaku pembelajaran. Muatan pendidikan dan pengajaran yang terkandung dalam karya sastra tradisional perlu ditransformasikan menjadi bentuk yang lebih menarik bagi anak.

Karya komik menjadi salah satu pilihan yang sangat memungkinkan untuk pertimbangan tersebut. Belajar dari apa yang telah dilakukan oleh bangsa Jepang terhadap *mang'a*, cerita-cerita rakyat bisa dialihmediakan menjadi bentuk komik. Media literasi berbentuk cerita bergambar diharapkan akan lebih diminati dan lebih mudah dipahami isi dan muatan yang terkandung di dalamnya. Alih media cerita rakyat menjadi komik juga bisa disebut sebagai revitalisasi karya tradisional yang kini mulai “jauh” dari pemiliknya. Tentunya, misi mengenalkan kembali ragam cerita rakyat yang dimiliki menjadi sangat penting untuk melestarikan dan mengembangkannya.

Di samping itu, gerakan literasi bukan hanya gerakan membaca. Gerakan literasi juga menuntut kemampuan daya kreativitas pembaca terhadap bahan bacaan dapat memanfaatkan hasil alih media ini untuk menghasilkan karya-karya baru. Tentunya, karya baru tersebut tetap mengangkat muatan pengetahuan tradisional oleh karena sumber bacaan yang dikandungnya.

Seorang pembaca, secara individual akan menyusun makna bahan bacaan sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya. Hal inilah yang diharapkan kemudian menumbuhkan daya kritis pembaca terhadap bahan bacaan oleh karena “pertarungan” makna yang diperoleh dengan yang disusun oleh pengarang. Dalam konteks pembacaan karya sastra, pembaca adalah agen aktif dan kreatif terhadap pengembangan karya sastra secara umum (Gillenwater, 2009). Uraian ini menunjukkan bahwa semakin mudah pembaca memahami sebuah bahan bacaan, akan semakin mudah pula memancing daya kreatifnya.

Mengenal dan mengetahui ragam cerita rakyat akan menjadi modal utama bagi anak untuk mengembangkan daya aktif dan kreatifnya. Melalui pendekatan literasi visual (bahan bacaan komik), pembaca dituntut untuk mengeksplorasi pertentangan keinginan (imajinasi) dan tampilan yang muncul dalam gambar. Di samping itu, pembaca akan lebih memahami hubungan dan interaksi antara budaya populer dengan karya tradisi yang dibacanya (Bitz, 2004).

Melalui komik sebagai bahan bacaan, pembaca akan memperlihatkan perbedaan minat membaca anak-anak terutama jika dibandingkan dengan teks yang hanya berisi tulisan. Sering dijumpai anak membaca tanpa memahami muatan yang dibacanya. McVicker (2007) menyatakan bahwa melalui komik yang cenderung lucu, bersifat visual, dan teks tulisan yang terbatas dapat menumbuhkan minat baca anak menuju teks bacaan yang lebih kompleks. Lebih lanjut, bahan bacaan berbentuk komik dapat mendorong pembaca menjadi lebih kreatif. Hal ini didukung Hidayat, Wasana, dan Meigalia (2015) yang menyatakan bahwa komik juga bisa dianggap sebagai salah satu bentuk bahan ajar yang paling mudah diterima oleh anak didik. Anak didik akan lebih mudah menerima dan memahami materi dan muatan-muatan yang terdapat dalam komik. Tidak sedikit komik yang mengandung muatan positif yang pada akhirnya tertanam pada anak

didik. Tidak mengherankan apabila anak didik akan lebih memilih membaca komik daripada buku teks. Bahkan, beberapa buku teks pengantar bidang ilmu telah ditransformasi menjadi bentuk komik. Di samping itu, Schwarz (2002) juga menyatakan bahwa membaca cerita bergambar menuntut kemampuan kognitif yang lebih kompleks dibanding membaca bahan bacaan teks tulis biasa.

Pengenalan dan pengembangan narasi kebangsaan adalah salah satu tujuan gerakan literasi. Secara umum, narasi kebangsaan berkaitan erat dengan identitas dan ciri khas sebuah bangsa yang juga berhubungan langsung dengan karakter, perilaku, sikap, dan mental. Tidak sedikit dari unsur-unsur tersebut yang dikandung dalam karya sastra tradisional, terutama cerita rakyat. Hal inilah yang lebih banyak dikenal sebagai muatan lokal.

Pada awal perkembangannya, komik Indonesia diketahui telah mengangkat muatan-muatan tradisional di dalamnya. *Lahirnja Gatotkatja*, *Raden Palasara*, *Pendekar Sorik Marapi*, serta serial *Mahabarata* dan *Ramayana* adalah sedikit contoh dari komik Indonesia yang mengangkat budaya tradisional. Pembaca komik generasi tahun 1970-1980 pasti dengan mudah menyebut dan menjelaskan muatan budaya tradisional yang terkandung dalam komik masa itu.

Hal tersebut sangat berbeda jika dibandingkan dengan pembaca komik masa kini. Pembaca komik masa kini lebih mengenal budaya asing daripada budaya lokal. Tokoh, mitos, legenda, bahkan nama makanan tradisional asal Jepang dalam komik *Naruto*, *Doraemon*, atau *One Piece* sekarang ini lebih dikenal oleh anak-anak.

Namun demikian, usaha untuk mengangkat muatan tradisi lokal dalam komik tidak benar-benar hilang. Ariesta (2013) menyatakan bahwa memasuki abad XXI, para seniman muda komik Indonesia yang pedulim ulai memasukkan nilai-nilai budaya lokal dalam komik mereka, dengan mengadaptasi gaya *man'ga* yang diminati oleh para remaja. Salah satu komikus yang mengusung nilai-nilai budaya lokal adalah Is Yuniarto lewat komiknya yang berjudul *Garudayana* dengan latar kisah Ramayana. Eksplorasi nilai budaya yang disuguhkan oleh Is Yuniarto lebih luas dari komik-komik wayang terdahulu. Is Yuniarto lebih berani mencampur dan menampilkan produk budaya Nusantara di dalam komiknya,

seperti rumah adat tiap daerah di Indonesia, kendaraan, hingga tokoh-tokoh yang ada dalam cerita rakyat.

Namun demikian, komik lokal tetap hidup dan berkembang mengikuti perkembangan teknologi informasi. Sejak tahun 2000-an, banyak muncul komunitas yang mencoba menyemarakkan kembali komik Indonesia. Sejak tahun 2010, komik Indonesia banyak muncul di internet. Melalui blog dan sosial media, komikus Indonesia menunjukkan eksistensinya. Meskipun menunjukkan gaya *man'ga*, hal ini menunjukkan geliat kehidupan komik Indonesia (Tamimy 2017).

Pengaruh gaya *man'ga* tersebut secara tidak langsung menunjukkan bahwa komik adalah hasil karya budaya yang memiliki kekuatan untuk membentuk budaya sebuah kelompok lain. Seno Gumira Ajidarma (dalam Ariesta, 2013) menyebut komik sebagai salah satu situs perjuangan ideologi. Maksudnya adalah di dalam komik tersebut bisa menjadi media dalam menyerang pembaca dengan ideologi-ideologi tertentu, sehingga hal itu berulang terus-menerus, hingga ideologi tersebut akan tertanam pada diri pembaca yang akan mempengaruhi pola pikir dan perilaku.

Oleh karenanya, muatan budaya yang diangkat dalam komik diharapkan dapat menanamkan pengetahuan dan pemahaman pembaca (terutama anak) akan pengetahuan tradisi lokal. Pengetahuan yang diperoleh secara terus menerus dan berkelanjutan tersebut akhirnya diharapkan dapat turut membentuk karakter dan perilaku sebagai ciri khas bangsa.

Beberapa contoh komik yang dihasilkan oleh komikus Indonesia yang mengangkat muatan lokal misalnya *Garudayana* yang telah diuraikan di atas, *Bima Satria Garuda* yang diangkat dari serial televisi, serta *Nusantaranger* yang menampilkan mitos yang ada di wilayah nusantara (Akhmad, 2015). Di samping itu, sebuah komunitas komikus Bumi Langit mereproduksi komik-komik lama dan diterbitkan secara *daring* melalui media sosial *facebook*. Komik-komik tersebut adalah *Si Buta dari Gua Hantu*, *Aquanus*, *[R]Evolusi*, *Sri Asih*, *Nusantara*, masih banyak lagi. Komik-komik tersebut mencoba mengenalkan kembali pengetahuan tradisi lokal yang dikemas ulang menjadi lebih berterima sesuai perkembangan teknologi informasi.

Kajian akademik yang membicarakan bentuk transformasi karya sastra tradisional menjadi komik juga telah banyak dilakukan. Ariesta (2013) melakukan kajian terhadap potensi budaya lokal sebagai bahan berkarya komik. Menurutnya, dengan mengangkat budaya lokal komik dapat digunakan sebagai sarana mengenalkan budaya Indonesia yang sangat beragam. Hal serupa dilakukan oleh Dhien (2006) yang melakukan perancangan cerita komik Hyang. Tujuan utama kajiannya adalah mengenalkan kembali kesenian wayang bagi generasi muda.

Revitalisasi karya sastra klasik dengan melakukan transformasi media menjadi komik juga dilakukan terhadap manuskrip. Hasil suntingan manuskrip tersebut dialihmediakan menjadi komik berjudul *Hikayat Raja Kerang* (Sundusiah, Yulianeta, dan Halimah, 2009; Yulianeta, Halimah, dan Sundusiah, 2009; Yulianeta, Sundusiah, dan Halimah, 2014). Pada tahap selanjutnya, *Hikayat Raja Kerang* ditransformasi menjadi film animasi (Yulianeta, Sundusiah, dan Halimah, 2017).

Transformasi karya sastra tradisional juga dilakukan terhadap kaba. Dalam hal ini, cerita kaba *Sabai Nan Aluih* dialihmediakan menjadi komik. Di samping maksud mendekatkan karya sastra tradisi pada pembaca anak, alih media ini juga wujud usaha pengembangan media pembelajaran (Hidayat, Wasana, dan Kadrianto, 2012; Wasana, Hidayat, dan Meigalia, 2013). Usaha alih media ini menghasilkan buku komik *Sabai Nan Aluih* (Parmato, Orianty, dan Novita, 2015). Di samping kaba, cerita rakyat Minangkabau juga dialihmediakan menjadi bahan bacaan literasi (Wasana dan Hidayat, 2018).

Sebagai bahan bacaan, hasil usaha alih media tersebut diharapkan dapat menumbuhkan daya kreatif pembacanya. Hasil pembacaan tersebut akan menumbuhkan daya kritis pembaca untuk kemudian menghasilkan karya baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya.

III. PENUTUP

Selain bertujuan mendekatkan dan mengenalkan kembali (revitalisasi) karya tradisi, alih media menjadi komik juga bisa dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran dan bahan bacaan GLS. Pengetahuan akan tradisi lokal, secara tidak langsung akan membangun narasi kebangsaan yang kuat.

Usaha alih media tersebut diharapkan dapat menarik minat generasi muda terhadap muatan lokal sebagai bagian dari dirinya. Sebagai sebuah bangsa yang memiliki keragaman budaya tradisi, pengenalan terhadap budaya lokal adalah salah satu ciri keberhasilan pengembangan narasi kebangsaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, Reza. 2015. "11 Komik Indonesia yang Seharusnya Sudah Pernah Kamu Baca." <https://www.hipwee.com/feature/11-komik-indonesia-yang-seharusnya-sudah- pernah-kamu-baca/> (Oktober 30, 2018).
- Ariesta, Alvyanda. 2013. "Kebudayaan Lokal sebagai Potensi dalam Berkarya Komik." *Bercadik Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni* 1(1).
- Bitz, Michael. 2004. "The Comic Book Project : Forging alternative pathways to literacy." *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 47(7): 574.
- Dhien, Kurnia. 2006. *Perancangan Komik Hyang dalam Menumbuhkan Apresiasi Generasi Muda kepada Kesenian Wayang*. Surakarta.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. "Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah."
- Faizah, Dewi Utama et al. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah SD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gierlang. 2015. "Menelusuri Perkembangan Komik Indonesia Masa ke Masa." *Indonesia Kreatif*. <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/iknews/menelusuri-perkembangan-komik-indonesia-masa-ke-masa/> (Oktober 4, 2018).
- Gillenwater, Cary. 2009. "Lost literacy: How graphic novels can recover visual literacy in the literacy classroom." *Afterimage* 37(2): 33–36.
- Hidayat, Herry Nur, Wasana, dan Kadrianto. 2012. *ALIH MEDIA KABA : Alternatif Revitalisasi Sastra Minangkabau*. Padang.
- Hidayat, Herry Nur, Wasana, dan Eka Meigalia. 2015. "Komik Kaba: Bahan Pengayaan Pembelajaran Muatan Lokal Minangkabau." In *Seminar dan Rapat Tahunan BKS PTN Wialayah Barat Bidang Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, 165. https://www.researchgate.net/publication/328575760_Komik_Kaba_Bahan_Pengayaan_Pembelajaran_Muatan_Lokal_Minangkabau.

- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial.
- McVicker, Claudia J. 2007. "Comic Strips as a Text Structure for Learning to Read." *The Reading Teacher* 61(1): 85–88. <http://doi.wiley.com/10.1598/RT.61.1.9>.
- Parmato, Yastri Julian, Like Suci Orianty, dan Dwi Novita. 2015. *Sabai Nan Aluih: Komik Kaba Minangkabau*. ed. Herry Nur Hidayat, Wasana, Eka Meigalia, dan Pramono. Padang: SURI - FIB Unand.
- Pujiono, Setiawan. 2012. "Berpikir Kritis dalam Literasi Membaca dan Menulis untuk Memperkuat Jati Diri Bangsa." *Pengembangan Kebahasaan dan Kesusastraan melalui Nilai-Nilai Kearifan Lokal untuk Penguatan Jati Diri Bangsa*: 778–83.
- Rahmanadji, Didiek. 2012. *AWAL EKSISTENSI KOMIK INDONESIA SEBAGAI PRODUK BUDAYA NASIONAL*. 1. <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikelF79F984D53BF7BC7A2D27DA1CFB68F87.pdf> (Oktober 4, 2018).
- Retnaningdyah, Pratiwi et al. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah SMP*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Santoso, Hari. 2008. *Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar*. Malang. http://library.um.ac.id/images/stories/pustakawan/pdfhasan/Membangun_minat_baca_anak_usia_dini_melalui_penyediaan_buku_bergambar.pdf.
- Schwarz, Gretchen E. 2002. "Graphic novels for multiple literacies." *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 46(3): 262.
- Seglem, Robyn, dan Shelbie Witte. 2009. "You Gotta See It to Believe It: Teaching Visual Literacy in the English Classroom." *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 53(3): 216–26.
- Soedarso, Nick. 2015. "Komik: Karya Sastra Bergambar." *Humaniora* 6(4): 496–506.
- Sundusiah, Suci, Yulianeta, dan Halimah. 2009. "TRANSFORMASI SASTRA KLASIK MENJADI KOMIK SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN SASTRA ANAK." In *Konferensi Kesusastraan Internasional XX Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia*, Bandung.
- Tamimy, Muhamad Fadhol. 2017. "Sejarah Perkembangan Manga di Indonesia Dari Waktu ke Waktu." *Kakkoi News*. <https://kakkoiinews.com/sejarah-perkembangan-manga-di-indonesia/> (Oktober 4, 2018).

- Wasana, dan Herry Nur Hidayat. 2018. *Transformasi Folklore Minangkabau Menjadi Bahan Bacaan Literasi dan Pengembangan Karakter Kebangsaan*. Padang.
- Wasana, Herry Nur Hidayat, dan Eka Meigalia. 2013. *KOMIK KABA: ALTERNATIF REVITALISASI SAstra MINANGKABAU*. Padang.
- Wiedarti, Pangesti et al. 2016. *Desain induk gerakan literasi sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. pendidikan.jogjakota.go.id/download/get_download/169.
- Yulianeta, Halimah, dan Suci Sundusiah. 2009. *Transformasi Hikayat Raja Kerang ke Dalam Komik Sastra Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Sastra Anak di Sekolah Dasar*. Bandung. <http://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=888354>.
- Yulianeta, Suci Sundusiah, dan Halimah. 2014. "Transformasi Hikayat Raja Kerang ke dalam Komik Sastra sebagai Bahan Ajar Anak di Sekolah Dasar." In *Naskah dan Relevansinya dalam Kehidupan Masa Kini*, Padang: PSIKM.
- . 2017. "Revitalisasi Naskah Klasik Hikayat Raja Kerang ke dalam Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Sastra di Era Digital." 8(April): 26–33.