

PESAN PENDIDIKAN DALAM VISUAL KOMIK MANGA NARUTO KARYA MASASHI KISHIMOTO

Oleh:

Zul fiqhri

Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta

E-mail: zulfiqhri18@gmail.com

ABSTRAK

Manga comics can act as a medium for delivering information and can be interesting because they are equipped with images and text that can support a person's visual understanding to understand and understand that information can function. In everyday life, manga comics are very popular in several circles, not only among children, teenagers, and adults who are also connoisseurs of this one art work. This can be interpreted that indirectly in a manga there are educational messages implied in it that can be accepted by society as a form of learning. The learning contained in manga comics, especially Naruto, is divided into text learning and also visuals that tell stories that can provide lessons for the reader.

KEYWORDS

manga, komik, naruto, pendidikan, visual

A. PENDAHULUAN

Karya komik *manga* merupakan salah satu jenis komik yang dikenal di mancanegara dewasa ini. Komik *manga* merupakan salah satu bentuk karya sastra yang ada di Jepang. *Manga* dapat didefinisikan sebagai gambar-gambar lucu dan karikatur, serta lebih spesifik lagi dikatakan sebagai komik strip atau komik. *Manga* merupakan suatu bentuk karya seni populer yang menggabungkan gambar dengan teks sehingga membentuk sebuah cerita. Orang yang menggambar *manga* disebut *mangaka*. Selain itu ada juga yang disebut *Doujinshi*. *Doujinshi* adalah sebutan bagi *manga* yang dibuat oleh penggemar *manga* yang memiliki alur cerita atau akhir yang berbeda dari *manga* aslinya.

Sebagai media penyampaian informasi *manga* bisa menjadi suatu yang menarik

karena dilengkapi dengan gambar serta teks yang dapat menunjang pemahaman visual dari seseorang untuk menangkap dan memahami bagaimana informasi ini bisa dimengerti.

Dalam kehidupan sehari-hari komik *manga* sangat populer di beberapa kalangan, bukan cuma dari kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa juga menjadi penikmat dari karya seni yang satu ini. Hal ini dapat diartikan bahwa secara tidak langsung dalam sebuah *manga* terdapat pesan-pesan yang tersirat di dalamnya yang dapat mengajarkan sesuatu kepada pembacanya. Hal itulah yang memicu penulis untuk mengetahui pesan apa saja yang terdapat di dalam *manga* khususnya *manga* Naruto sehingga *manga* ini menjadi *manga* yang bisa diterima oleh semua kalangan masyarakat. Dari latar belakang

tersebut, terdapat beberapa hal berupa rumusan masalah penelitian, diantaranya

Pesan pendidikan apa yang ada dalam visual komik *manga* Naruto?

B. TUJUAN PENELITIAN

Analisis terhadap pesan pendidikan dalam visual komik manga Naruto adalah upaya untuk melihat lebih dalam, guna menemukan pesan-pesan pendidikan secara visual. Pesan yang terkandung dalam komik manga Naruto merupakan kumpulan kisah-kisah yang dianggap mewakili seluruh aspek yang dianggap mendidik. Dengan meneliti dan menemukan pesan pendidikan dari manga tersebut memiliki beberapa tujuan khususnya dalam bidang pendidikan dan akademik, yaitu; mendeskripsikan pesan pendidikan apa saja yang terdapat dalam komik manga Naruto karya dari Masashi Kishimoto.

C. TINJAUAN PUSTAKA

A. Defenisi Nilai Pendidikan

Dari beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai pendidikan adalah Melalui penjelasan dari uraian defenisi nilai dan pendidikan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai pendidikan adalah segala sesuatu hal baik maupun buruk yang berguna bagi kehidupan manusia yang diperoleh melalui proses perubahan sikap atau perilaku dalam upaya mendewasakan diri melalui proses pengembangan intelektual secara berkesinambungan. nilai pendidikan harus dihayati dan dipahami manusia sebab mengarah kepada kebaikan dalam berpikir atau bertindak sehingga dapat mengembangkan budi pekerti dan pikiran. Jenis - jenis Pesan Pendidikan

1) Pesan Pendidikan Religius

Religi merupakan suatu kesadaran yang menggejala secara mendalam dalam lubuk hati manusia. Religius melihat aspek di lubuk hati, getaran nurani pribadi, totalitas kedalaman pribadi manusia (Nurgiantoro, 2007:327). Religi tidak hanya menyangkut segi kehidupan secara lahiriah melainkan juga menyangkut keseluruhan diri pribadi manusia secara total dalam integrasinya hubungan ke dalam keesaan Tuhan. Pesan-pesan religius bertujuan untuk mendidik agar manusia lebih baik menurut tuntunan agama dan selalu ingat kepada Tuhan YME.

Pesan-pesan religius dalam seni bersifat individual dan personal. Religi lebih pada hati, nurani, dan pribadi manusia itu sendiri. Pesan religius yang merupakan pesan kerohanian tertinggi dan mutlak serta bersumber pada kepercayaan atau keyakinan manusia.

2) Pesan Pendidikan Moral

Pesan moral yang terkandung bertujuan untuk mendidik manusia agar mengenal pesan-pesan etika merupakan pesan baik buruk suatu perbuatan, apa yang harus dihindari, dan apa yang harus dikerjakan, sehingga tercipta suatu tatanan hubungan manusia dalam masyarakat yang dianggap baik, serasi, dan bermanfaat bagi orang itu, masyarakat, lingkungan, dan alam sekitar. Moral berhubungan dengan sifat luhur manusia, memperjuangkan hak dan martabat manusia (Nurgiantoro, 2007:321).

Pesan moral inilah yang lebih terkait dengan tingkah laku kehidupan kita sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa pesan pendidikan moral

menunjukkan peraturan-peraturan tingkah laku dan adat istiadat dari seorang individu dari suatu kelompok yang meliputi perilaku.

3) Pesan Pendidikan Sosial

Sosial berarti hal-hal yang berkenaan dengan masyarakat atau kepentingan umum. Pesan pendidikan sosial merupakan hikmah yang dapat diambil dari perilaku sosial dan tata cara hidup sosial. Perilaku sosial berupa sikap seseorang terhadap peristiwa yang terjadi di sekitarnya yang ada hubungannya dengan orang lain, cara berpikir, dan hubungan sosial bermasyarakat antar individu.

Pesan pendidikan sosial akan menjadikan manusia sadar akan pentingnya kehidupan berkelompok dalam ikatan kekeluargaan antara satu individu dengan individu lainnya. Pesan pendidikan sosial mengacu pada hubungan individu dengan individu yang lain dalam sebuah masyarakat. Cara seseorang harus bersikap, cara mereka menyelesaikan masalah, dan menghadapi situasi tertentu juga termasuk dalam pesan sosial.

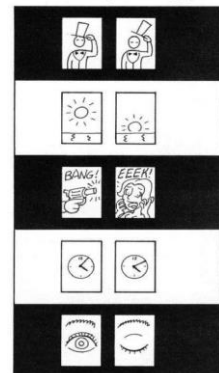
4) Pesan Pendidikan Budaya

Salah satu menjadi faktor penunjang dari pesan pendidikan adalah sesuatu yang berbasis kebudayaan. Kebudayaan dalam arti luas, adalah termasuk hal-hal yang berkaitan dengan sarana kehidupan manusia. Seperti yang telah dikemukakan, kebudayaan mencakup unsur-unsur mulai dari sistem religi, kemasyarakatan, pengetahuan, bahasa, kesenian, mata pencarian, sampai dengan sistem teknologi dan peralatan (Koentjaningrat 1974: 12).

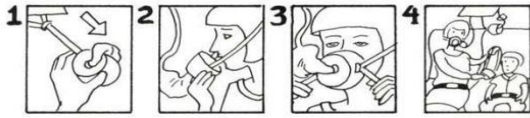
B. Penjelasan Komik

Komik dalam bahasa Inggris *comics* yang merupakan perwujudan utama segala sastra gambar (Almanak senirupa

Indonesia, 2012). Di Indonesia, persoalan ini belum banyak dimasalahkan, dan memang secara umum menyebut sastra gambar. Kata komik berasal dari bahasa Perancis *comique* yang sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. *Comique* sendiri berasal dari kata *komikos* (yun). Scott McCloud memberi pengertian bahwa komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang yang ter-juktaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Scott McCloud. *Understanding Comics* 1993). "*Sequential Art*" (seni yang berurutan), demikian pakar komik Will Eisner menyebut komik. Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah pesannya menjadi seni komik.



Gambar 1. *Sequential Art*
Sumber : Scott McCloud.
Understanding Comics (1993)



Gambar 2 . *Manual Guide*
Sumber : Scott McCloud.
Understanding Comics (1993)

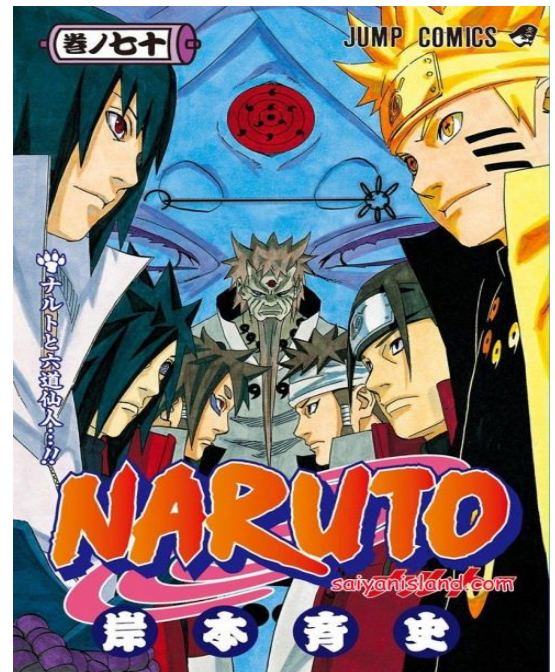
Dalam konteks ini menurut McCloud, pengertian "Sequential Art" oleh Einsner untuk komik masih terlalu umum. Kata "*Suquential Art*" juga bisa dipakai untuk animasi, mengingat animasi juga merupakan rangkaian gambar atau seni yang berurutan dan menjadi kesatuan utuh. Di sini McCloud menggarisbawahi perbedaan mendasar antara komik dan animasi film adalah bahwa rangkaian animasi berurutan oleh waktu sedangkan komik dipisahkan oleh panel yang tersusun saling berdampingan (*juktaposisi*). Animasi dan film ditampilkan secara bersamaan pada satu *frame* yang sama dengan urutan waktu tertentu, sedangkan komik harus di tampilkan pada *frame* yang berbeda dengan member jarak pada masing-masing *frame* atau panel.

C. Komik *manga* Naruto

Manga merupakan suatu bentuk karya sastra populer yang menggabungkan gambar dan teks sehingga membentuk sebuah cerita. Dalam bentuk cerita seperti inilah, banyak orang menyukai dan tertarik terhadap *manga*. Awalnya *manga* hanyalah bacaan biasa seperti layaknya novel, majalah dan sebagainya. Namun, karena dari tahun ke tahun jumlah pembaca *manga* semakin bertambah banyak, hal ini menyebabkan *manga* menjadi sesuatu yang fenomenal.

Manga naruto adalah salah satu *manga* yang terkenal tidak hanya di negeri Jepang tetapi kepopuleran *manga* ini sudah sampai ke Negara-Negara di

luar Jepang. *Manga* Naruto dibuat oleh seorang komikus bernama masashi kishimoto. Masashi kishimoto lahir di prefektur okayama, jepang, 42 tahun silam. Ia mempunyai adik kembar bernama seishi kishimoto, juga merupakan seorang komikus yang telah menciptakan sebuah karya *manga* bertajuk O-parts Hunter / 666 satan.



Gambar 3. *Manga* naruto

Tokoh-tokoh dalam *manga* Naruto terdiri atas, Naruto uzumaki sebagai tokoh utama, Sasuke uchiha sebagai rival satu tim, Sakura haruno sebagai gadis satu tim dan ninja medis, Hatake Kakashi sebagai guru dari tim, Jiraiya sebagai guru pelatih, Guru Iruka sebagai orangtua angkat Naruto. Dan masih banyak lagi tokoh yang penting dalam *manga* ini.

D. Komik *manga* Naruto sebagai media komunikasi visual

Perlu diketahui, Komik *manga* Naruto sebagai media komunikasi visual dapat dilihat dari beberapa faktor, misalnya

dari segi cerita, di dalam *manga* ini banyak disisipkan cerita yang terkandung pesan-pesan kebaikan serta misi kebudayaan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Dari segi karakter tokoh, umumnya ada beberapa tokoh dalam karakter *manga* yang menitik beratkan sesuatu terhadap tokoh utamanya, tetapi lain halnya dengan *manga* Naruto, sebagian besar tokoh mempunyai karakteristik dan jiwa keteladanan yang patut dicontoh dalam hal pesan kebaikan yang tercantum. Dalam penggunaan bahasa, komik ini menggunakan bahasa serapan yang seolah membuat kita sedikit memutar otak untuk dapat mengerti dari percakapannya, karena terkadang ada beberapa percakapan yang digunakan menggunakan beberapa majas yang perlu ditafsirkan lebih agar mendapatkan esensi dari cerita tersebut, sedangkan alur yang digunakan cenderung maju-mundur. Dalam segi visualisasi, komik *manga* Naruto ini menggunakan gambar yang mudah di tangkap, penggunaan gambar yang kompleks, perspektif yang baku serta gerak tubuh yang mewakili ekspresi bisa didapatkan dalam penggambaran manga ini. Itulah mengapa manga ini dikategorikan dalam label R (Remaja) dan BO (Bimbingan Orangtua), karena ada beberapa bahasa yang mungkin agak sulit ditangkap bagi anak-anak di bawah umur, dan yang terpenting juga ketika dalam menanggapi unsur kekerasan dalam manga ini, sebaiknya ketika anak menonton atau membaca manga ini, sebaiknya orangtua juga turut andil dalam menemani anak dan mengawasi agar anak bisa memilih mana adegan yang patut dicontoh dan mana yang tidak.

D. METODE

A. Fokus dan Desain Penelitian

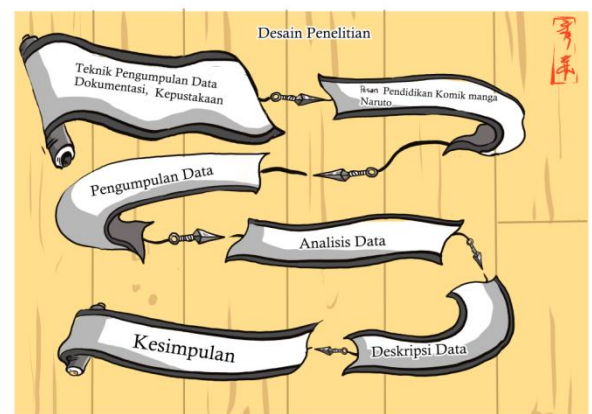
1. Fokus

Fokus penelitian dalam penelitian ini ialah :

Pesan pendidikan yang terdapat dalam komik *manga* Naruto.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan ialah desain penelitian deskriptif yaitu menggambar atau menguraikan secara jelas dan objektif. Berdasarkan variabel di atas maka desain penelitian digambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut.



Gambar 4. Desain Penelitian

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah objek yang menjadi sasaran perhatian untuk memperoleh suatu data dan menarik kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah komik manga Naruto yang terdiri atas 700 *chapter*.

2. Sampel

Oleh karena jumlah populasi terlalu besar, maka dilakukan penelitian melakukan sampel yakni komik *manga* Naruto pada *chapter* 1-90, *chapter* 254-279, 409-457, 618-700. Penelitian sampel ini dilakukan dengan teknik purposive sampling, yakni menulis *chapter* yang diyakini mengandung pesan-pesan pendidikan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan dilakukan untuk memperoleh informasi atau jawaban atas masalah diteliti. Dalam penelitian ini digunakan beberapa teknik pengumpulan data yang terdiri dari teknik dokumentasi, dan kepustakaan.

1. Teknik Penelitian Kepustakaan

Teknik kepustakaan dilakukan dengan cara menelaah bahan bacaan (literature), seperti buku-buku, majalah, surat kabar, makalah dan literatur lain yang terkait dengan penelitian ini yang didapatkan melalui internet, kemudian literatur akan dibahas dengan data diperoleh dari lapangan.

2. Teknik Penelitian Lapangan

Dokumentasi

Untuk melengkapi penelitian, dilakukan teknik dokumentasi dengan menggunakan kamera pada sampel-sampel karya komik.

D. Teknik Analisis Data

Setelah data yang dicari telah lengkap dan dikumpulkan kemudian dimasukkan dalam suatu sistem pencatatan yang lebih lengkap dan sistematis. Data tersebut kemudian dipilah sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi penelitian. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut dengan teknik analisis deskriptif-kualitatif kemudian dideskripsikan.

E. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis pesan pendidikan dari segi visualisasi

Dalam manga ini, dari segi visualisasi tidak lepas dari penceritaan

apa yang dibawakan. Fungsi visualisasi dalam hal ini adalah untuk memperjelas sebuah cerita yang disampaikan dengan bentuk visual. Ada beberapa penggambaran visual yang terkandung dalam komik manga Naruto ini, sebagaimana yang telah dilihat di atas, bahwa ada visual dalam kekerasan, visual dalam persahabatan, visual dalam kasih sayang dan visual dalam kesedihan.

1) Visual tentang kekerasan

Dalam manga Naruto, sebagian besar visual yang disuguhkan berupa kekerasan, karena memang dasar dari cerita ninja ini adalah cerita tentang kekerasan dan pertarungan. Tetapi dari beberapa adegan kekerasan dapat menimbulkan semacam gejala tertentu tergantung cerita yang disuguhkan. Ketika cerita menyangkut tentang kepahlawanan, tekad pantang menyerah dan sikap bela negara. Dapat dilihat seperti pada potongan komik Naruto kala sedang bertarung dalam perang dunia Ninja.

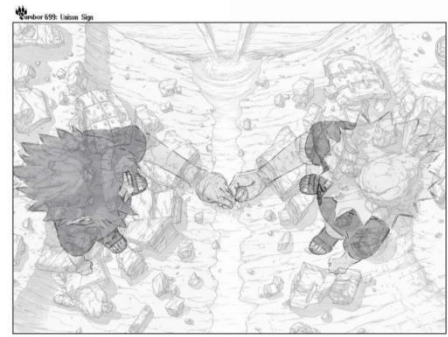


Gambar 5 Perang dunia Ninja
Sumber : Manga Naruto chapter 697 (2015)

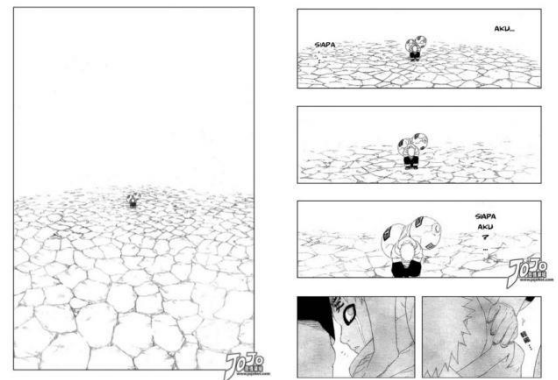
2) Visual tentang persahabatan

Visual tentang persahabatan juga merupakan bagian penting dari potongan cerita pada komik ini, dapat dilihat ketika kisah persahabatan Naruto dan Sasuke ketika menjadi ninja tingkat akademi sampai bertemu pada perang besar dunia ninja. Persahabatan mereka tidak gampang hilang, karena ketika mereka menempuh jalan ninja masing-masing, mereka tetap dipertemukan pada momen yang bisa membuat mereka saling bekerjasama dalam menghadapi musuh.

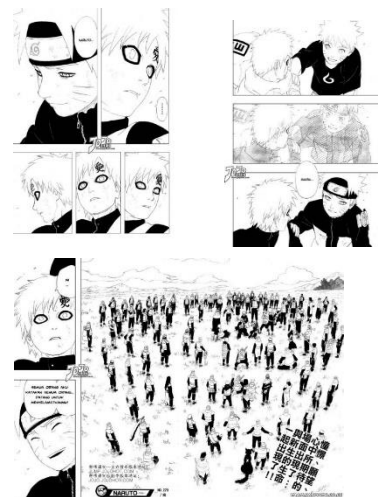
Pada potongan kedua ketika visual tentang persahabatan dilihat dari bagaimana Naruto menyelamatkan Gaara dari isolasi kesendirian. Gaara dan Naruto punya masa lalu yang sama, karena mereka berdua di dalam tubuhnya ditanamkan monster yang membuat mereka dibenci di seluruh Desa. Gaara tidak mempunyai teman ketika masih kecil dan tidak ada yang ingin berteman dengannya karena mereka menganggap Gaara berbahaya dan semua menjauhinya. Ini adalah perasaan yang dibawa Gaara, sampai akhirnya dia bertemu dengan Naruto dan merasakan bagaimana rasanya mempunyai teman yang mengakui keberadaanmu. Gaara akhirnya tersadar dan ketika dulu Gaara dengan tangan dingin sangat gampang membunuh siapapun yang menghalanginya, sekarang Gaara menjadi orang yang rela mengorbankan dirinya untuk melindungi orang di Desanya.



Gambar 6. Sahabat
Sumber : Manga Naruto chapter 697 (2015)



Gambar 7. Sahabat Uzumaki
Naruto dan Gaara
Sumber : Manga Naruto chapter 279 (2007)



Gambar 8. Uzumaki Naruto dan Gaara
Sumber : Manga Naruto chapter 279 (2007)

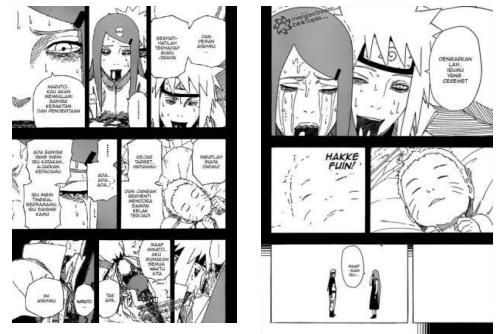
3) Visual tentang kasih sayang

Pesan pendidikan visual tentang kasih sayang dapat dilihat dari potongan cerita sejarah tentang kematian orang tua Naruto, ketika Naruto masih bayi. Pada saat itu ketika ibu Naruto melahirkan Naruto, maka monster rubah ekor 9 mengamuk di Desa dan menimbulkan kekacauan serta menyebabkan marabahaya di Desa. Pada saat itu kedua orang tua Naruto menyegel Monster rubah itu ke dalam tubuh Naruto yang masih bayi sebagai media untuk mengurung *Kyuubi*. Syarat dari penyegelan itu adalah dengan mengambil nyawa sipengguna jurus sebagai ganti dalam jurus yang tingkat penyegelannya sangat tinggi. Pada potongan diatas, ibu dan ayah Naruto mati-matian melindungi Naruto pada saat ingin diserang oleh monster rubah sampai-sampai mengorbankan tubuh mereka agar terselamatkan dari serangan



Gambar 9. Pengorbanan orantua Naruto1

Sumber : Manga Naruto chapter 504 (2013)



Gambar 10. Pengorbanan orangtua Naruto 2

Sumber : Manga Naruto chapter 504 (2013)

4) Visual tentang kesedihan

Penggambaran visual yang terkahir yaitu visual tentang kesedihan. Adegan visual ini memperlihatkan ketika dalam perang besar dunia ninja, Neji Hyuga yang merupakan sahabat dari Naruto meninggal dunia untuk menyelamatkan teman-

teman yang hampir terkena serangan dari monster. Neji Hyuga merupakan seorang ninja jenius yang dulu sangat membenci Naruto sampai suatu waktu dia dikalahkan oleh Naruto dan menjadi sahabat dari Naruto. Bentuk penggambaran yang digunakan dalam adegan yang menyedihkan ini, ketika beberapa ekspresi yang diperlihatkan seolah membuat perasaan kehilangan yang mendalam terhadap seseorang dan memberikan kesan yang nyata terhadap pembaca bahwa kehilangan teman karena melindungi diri kita itu terasa menyakitkan.



Gambar 11. Kematian Neji
Sumber : Manga Naruto chapter 614-615
(2015)

E. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis dari meninjau beberapa sampel komik manga Naruto karya masashi Kishimoto, dapat

disimpulkan bahwa terdapat pesan-pesan pendidikan yang terkandung di dalam berbagai kisah-kisah menarik dari peristiwa penting yang terjadi di dalam komik manga tersebut. Pesan pendidikan yang dimaksud ialah Pendidikan tentang mempertahankan harga diri Desa dan Negara dari gangguan musuh, pendidikan tentang persahabatan sesama manusia, pendidikan kasih sayang orangtua kepada anaknya, serta pendidikan tentang melindungi teman dan rela berkorban demi kebaikan.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. PT Gramedia Utama. diakses pada 28 juni 2016).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2012). *Almanak Seni Rupa Indonesia*. Yogyakarta: IBOEKOE/gelaran Almanak.
- Kishimoto, Masashi. *Naruto*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- McCloud Scott. (2002). *Memahami Komik*. New York: Hak terjemahan Bahasa Indonesia Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nurdiyanto Burhan. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Simamora Franto Ronny. (2014). "Nilai-nilai Pendidikan pada novel 9 matahari karya Adenita". Skripsi: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
- Umar Tirtatardhardja. (2010). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Direktur jendral Pendidikan Tinggi.

BIODATA PENELITI

Zul Fiqhri, S.Pd., M.Sn.

Dosen Fakultas Teknik, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta.

