

THE SECRET ART OF COMEDY MANGA: ANALISIS STRUKTUR KISHOTENKETSU PADA KOMIK POPULER JEPANG

Ni Kadek Karisma Dewi¹, Ni Nyoman Puspa Dewi², Luh Putu Leoni Pramesti³,
I Nyoman Larry Julianto^{4*}

^{1,2,3,4} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80325

¹karisumaa00@gmail.com, ²puspadewi.nym@gmail.com, ³Leonypramesti58@gmail.com,

⁴larryjulianto@isi-dps.ac.id

Received: 11 November 2021

Revised: 22 Februari 2022

Accepted: 24 Februari 2022

Abstrak : *Yonkoma manga* atau komik empat panel (komikstrip) merupakan salah satu rahasia utama dari terbentuknya komik yang anti membosankan melalui sebuah struktur yaitu Kishotenketsu. Di Jepang, struktur ini sering digunakan oleh para profesional di bidang komik untuk membuat komik yang pesannya dapat tersampaikan secara maksimal kepada pembacanya. Penggunaan struktur ini banyak dimanfaatkan pada komik jenis komedi atau jenis genre yang membutuhkan emosi yang lebih intens dari pembaca agar komik dapat sukses dalam penyampaian pesannya. Maka dari itu, penelitian ini fokus pada pembahasan alur proses dari struktur Kishotenketsu dengan menggunakan salah satu komik komedi yang cukup populer di Jepang yaitu Gekkan Shojo Nozaki-kun. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif menggunakan teori Kishotenketsu dengan membedah beberapa bagian halaman komik pada satu chapter lalu membandingkannya untuk dapat melihat lebih jelas cara kerja dari struktur ini. Hasilnya membuktikan bahwa dengan penggunaan sebuah struktur yang tepat misalnya seperti Kishotenketsu, memang dapat membuat komik yang disampaikan memiliki pesan yang lebih tegas dan konsisten sekaligus fleksibel untuk diaplikasikan pada alur yang lebih panjang. Diharapkan penelitian ini dapat memberi manfaat bagi kemajuan komik Indonesia selanjutnya.

Kata kunci: struktur Kishotenketsu, komik komedi populer, Jepang

Abstract : *Yonkoma manga* or four-panel comics is one of the main secrets of the form of an anti-boring comic through a structure, Kishotenketsu. In Japan, this structure is often used by professionals in the comics field to create comics so it can convey the messages more properly. The use of this structure is widely used in comedy types of comics or genres that require more intense emotions from the reader so that comics can be successful in conveying their message. Therefore, this study focuses on discussing the process flow of the Kishotenketsu structure using a comedy comic that is quite popular in Japan, namely Gekkan Shojo Nozaki-kun. The analysis was carried out descriptively qualitatively using the Kishotenketsu theory by dissecting several parts of the comic pages in one chapter and then comparing them to be able to see more clearly how this structure works. The results prove that by using an appropriate structure, such as

Kishotenketsu, it can indeed make the comics delivered have a more assertive and consistent message as well as flexible to be applied to a longer plot. It is hoped that this research can provide benefits for the progress of Indonesian comics in the future.

Keywords: *Kishotenketsu structure, popular comic comedy, Japan*

PENDAHULUAN

Saat ini di Jepang *manga* komedi dalam bentuk empat panel (*yonkoma manga*) masih sangat populer. *Manga* merupakan sebutan komik untuk Jepang. *Manga* adalah salah satu komik yang sangat unik dibandingkan komik jenis lainnya. Sangat mirip seperti novel grafis, tapi dalam versi intisarinya (Phoenix, 2020). Pada dasarnya, komik jenis apapun adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang saling berdampingan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud S. , 2008). Dan pada komik komedi, reaksi dari pembaca pada komik adalah hal yang sangat penting, komik komedi tidak akan bisa dikatakan komik komedi jika cerita/alur yang dibawakan tidak dapat menggerakkan pemikiran pembaca sehingga dapat memunculkan emosi tertentu. Dalam komikstrip bergenre komedi dan *slice of life* seperti karya Hasegawa Michiko berjudul “*Sazae-san*”, menggunakan *familiarity*/keterkaitan cerita dengan pembaca yaitu soal keseharian hidup orang di Jepang digunakan untuk memunculkan sisi humornya. Tetapi untuk memunculkan sisi humor yang bisa terus dinikmati dalam jangka panjang, akan sulit untuk bertahan lama jika hanya dengan membuat cerita tanpa mempertimbangkan efektivitasnya. Dari sinilah pemanfaatan struktur dalam komik jenis ini menjadi hal yang cukup penting diperhatikan (Grennan, 2021).

Sebenarnya tidak ada aturan yang mutlak untuk membuat komik. Tetapi untuk dapat membuat komik, ada beberapa tahapan yang perlu dipelajari terlebih dahulu dan salah satunya adalah untuk memilih momen yang paling tepat yang dapat menjelaskan hingga memperkuat cerita yang sudah

direncanakan(sebelum masuk ke masalah *framing*, gambar, hingga kata-kata). Dari sini, mengambil alat yang paling tepat perlu dipertimbangkan (McCloud S. , 2006). Komunikasi manusia pada dasarnya dilakukan dalam bentuk narasi yang berasal dari karakter, tindakan, dan pengaturan terhadap suatu peristiwa. Narasi yang terstruktur dengan baik itu penting untuk komunikasi yang lebih efektif agar komunikasi itu tidak malah menjadi suatu hal yang membingungkan (Semi & Juyong, 2019).

Antara bahasa rupa komik dengan bahasa verbal sebenarnya memiliki kemiripan yaitu munculnya dasar elemen penyusun beserta struktur pada sistem bahasanya (Mataram, 2015). Hal ini membuat struktural naratifnya penting. Naratif dalam komik adalah bentuk arahan dari sebuah *event* dalam komik yang dipresentasikan kepada pembaca. Sebenarnya naratif dapat terdiri dari banyak bagian struktur, tetapi biasanya urutan panel dalam komik dapat mencakup banyak bagiannya (Cohn, 2012). Dalam *manga* Jepang, komikstrip/komik empat panel yang dibaca dari atas ke bawah ini biasanya digunakan untuk cerita pendek. Komik empat panel di Jepang memiliki struktur yang dikenal dengan struktur Kishotenketsu yang mewakili karakter kanji Jepang yang terkenal (Fujino, Mori, & Matsumoto, 2019). Karena itulah struktur *Kishotenketsu* sering dimanfaatkan untuk gaya cerita komedi/*slice of life* untuk membuat klimaks yang lebih menarik berdasarkan perkembangan alur dan tidak harus mengutamakan konfliknya (Shah, 2017). Struktur yang awalnya berasal dari puisi China ini dipopulerkan di Jepang lewat komik, novel, animasi, bahkan *games*. Inilah salah satu andalan komik Jepang dalam menciptakan komik dengan *surprise element* yang konsisten sehingga komik menarik untuk dibaca pada alur yang pendek maupun yang panjang yaitu struktur *Kishotenketsu* (Nakashima, "Ki-sho-Ten-ketsu" at the bigger scale - Japanese Manga 101 #051, 2016)

Struktur ini pernah disinggung di salah satu jurnal di Indonesia tentang analisis komik komedi, dan struktur ini memang cocok dimanfaatkan pada komik

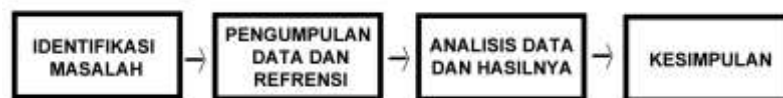
komedi karena gaya penempatannya yang mudah dimengerti (Musnur & Faiz, 2019). Hanya saja belum dijelaskan secara mendalam bagaimana struktur ini secara ampuh dapat dimanfaatkan pada komik komedi. Di Indonesia, *pop culture* Jepang seperti *anime* dan *manga* juga sangat populer terlepas dari banyaknya perbedaan dari bahasa, budaya, ataupun letak geografis yang membatasinya (Gracia, Sola, Dimiyati, & Dindin, 2016). Karena itu, saat ini sangat berkembang banyak kreator komik dari Indonesia yang memanfaatkan gaya *anime/manga* untuk diaplikasikan dalam komiknya. Semakin lama *manga* menjadi hal yang sangat penting bagi industri budaya global. Tidak hanya dinikmati oleh Asia, tapi popularitas *manga* sudah meluas hingga Eropa dan Amerika Utara (MacWilliams, 2015).

Karena itulah, pada penelitian kali ini difokuskan untuk membedah struktur *Kishotenketsu* salah satu *manga* komedi yang populer dari Jepang yang juga cukup diminati di Indonesia yaitu *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*. Dibanding komik sampel lainnya, komik ini memperlihatkan struktur *Kishotenketsu* dengan sangat jelas dan cukup mendasar sehingga struktur yang digunakan lebih mudah dipahami. Selain itu, komik ini dapat menunjukkan bahwa struktur ini di aplikasikan dalam empat panel sesuai urutan dasar dari struktur dan juga teraplikasikan dalam satu adegan yang secara fleksibel dapat diperpanjang tetapi tetap dapat mempertahankan konsistensi sesuai dengan tujuan utama dari penggunaan struktur ini. Diharapkan dengan mendalami penggunaan dari struktur ini dapat membantu komikus di Indonesia dalam mengembangkan alur cerita seperti komedi menjadi lebih menarik lagi kedepannya dengan struktur yang lebih terencana.

METODE PENELITIAN

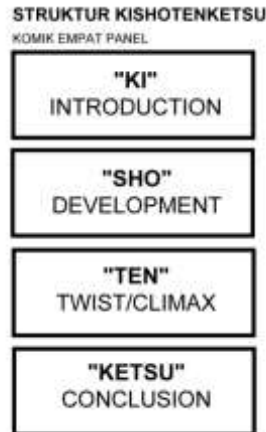
Metode penelitian dilakukan secara deskriptif dan kualitatif menggunakan teori *Kishotenketsu* melalui pemahaman penulis dari studi pustaka

yang telah dipelajari. Data alatnya adalah teori *Kishotenketsu*, bahan yang dianalisis adalah *chapter* 101 vol 11 pada komik *Gekkan Shojo Nozaki-kun*. Dalam penelitian ini memaparkan struktur *Kishotenketsu* dari beberapa bagian pada halaman pada *chapter* 101 beserta reaksi pembacanya yang dianggap dapat menjelaskan fleksibilitas dari struktur ini yang dapat diaplikasikan dalam alur yang lebih panjang dan tidak terbatas hanya dalam empat panel. Hasil pemaparan struktur dan reaksi pembaca dari per halaman tersebut dibandingkan satu sama lain untuk dapat melihat lebih jelas penggunaan strukturnya yang konsisten. Baru setelah itu di akhir diberikan kesimpulan. Skema dari tahapan penelitian diilustrasikan dalam Gambar 1 yang dimulai dari proses identifikasi masalah, pengumpulan data dan referensi, analisis data dan hasilnya, lalu yang terakhir masuk pada kesimpulannya.



Gambar 1 Skema proses penelitian
sumber: dokumentasi penulis

Gambar 2 adalah gambaran cara pengaplikasian *Kishotenketsu* pada komik empat panel. 1) "Ki"= *introduction* = panel 1/bagian pengenalan awal; 2) "Sho"= *development* = panel 2/perkembangan cerita yang menjelaskan panel 1; 3) "Ten"= *twist* = panel 3/bagian *twist* sekaligus klimaks yang tak terduga; 4) "Ketsu"= *conclusion* = Panel 4/bagian kesimpulan sekaligus sebagai bagian yang memutar otak pembaca akibat *twist* pada panel 3 (Nakashima, *The Four Part construction "Ki-Sho-Ten-Ketsu"* - Japanese Manga 101 #049, 2016)



Gambar 2 Pengaplikasian dasar struktur Kishotenketsu dalam bentuk *yonkoma manga*
sumber: dokumentasi penulis

Selanjutnya adalah bahan penelitian yaitu komik *Gekkan Shoujo* Nozaki-kun karya Izumi Tsubaki volume 11 yang akan difokuskan pada chapter 101 yang telah di terjemahkan dalam Bahasa Indonesia oleh PT Elex Media Komputindo pada tahun 2020. Satu chapter terdiri dari 12 halaman yaitu halaman 34 - 45. Yang akan digunakan pada penelitian ini hanya beberapa halaman yaitu halaman 34 sebagai penjas situasi awal. Halaman 35 sebagai penjas bahwa halaman 34-35 dan seterusnya memang berkaitan. Lalu halaman 39 dan halaman 45 sebagai penjas bahwa dalam satu chapter ini memang memiliki konsistensi pada strukturnya.

Komik ini menceritakan tentang seorang laki-laki SMA bernama Nozaki Umetaro yang berprofesi sebagai *mangaka* untuk komik *shoujo* (wanita) romantis. Profesi yang dimilikinya ini adalah awal dari kisah keseharian Nozaki dengan asistennya yang sekaligus adalah teman-temannya dari SMA dimulai. Komik ini menggunakan teori humor *incongruity* yaitu humor yang terjadi akibat kegajilan para tokoh yang melanggar pola mitra tutur (Athaariqa, 2019). Karena itulah tokoh pada chapter ini perlu dipahami terlebih dahulu.

Gambar 3 adalah gambar dari tokoh karakter yang muncul pada komik.
(1) Nozaki Umetaro: Tokoh utama. Tidak memiliki pengalaman tentang cinta,

sangat logis, kurang peka, dan cenderung berwajah datar, tetapi menggambar komik wanita romantis/*shoujo*; (2) Sakura Chiyo: Salah satu asisten bagian penintaan(beta), memiliki rasa suka yang terpendam pada Nozaki; (3) Wakamatsu Hirotaka: Pemain basket, olahragawan, bertugas sebagai pengisi efek *screentone*(efek bayangan) pada komik; (4) Mikoshiba Mikoto: tokoh tampan pecinta action figure wanita cantik, gaya sedikit berandal tapi sangat lembut dan mudah merasa senang ketika dipuji; (5) Nozaki Mayu: Adik Nozaki yang cenderung pemalas dan suka tidur. Berwajah datar seperti Nozaki dan ahli dalam judo/olahraga.



Gambar 3 Nama tokoh : (1)Nozaki Umetaro, (2)Sakura Chiyo, (3)Wakamatsu Hirotaka,
(4)Mikoshiba Mikoto, dan (5)Nozaki Mayu.
Sumber : Izumi Tsubaki (2019, p.34-43)

HASIL DAN DISKUSI

Bagian ini merupakan hasil dari pembedahan struktur *Kishotenketsu* dan juga reaksi penulis sebagai pembaca pada satu chapter komik (komik dibaca dari urutan kanan ke kiri sesuai format membaca komik Jepang).

Gambar 4 adalah halaman pertama untuk chapter 101 yang pada volume komiknya dimulai dari halaman 34. Panel 1 merupakan panel *intro* dari cerita , panel kedua adalah perkembangan situasi dari panel 1, panel 3 adalah bagian *climax* yang meningkatkan rasa antusiasme pembaca, panel keempat adalah *conclusion*/bagian akhir dari klimaks yang menahan antusiasme pembaca sementara.



Panel 1 : *Intro/ "Ki"*

Panel 2 : *Develop/ "Sho"*

Panel 3 : *Twist/climax/ "Ten"*

Panel 4 : *Conclusion/ "Ketsu"*

Gambar 4 Halaman 34 pada chapter 101
 Sumber: Izumi Tsubaki (2019, p.34)

Tabel 1 menjelaskan tentang pembedahan struktur kishotenketsu berdasarkan panel 1 sampai 4 pada Gambar 4. Struktur dibedah berdasarkan situasi yang terjadi pada yaitu situasi ketika Nozaki yang sedang bersama Sakura, Mikoshiba, dan Wakamatsu yang membahas deadline komik yang sudah dekat dan berencana untuk menginap kecuali Sakura. Tabel sebelahnya memperlihatkan reaksi pembaca untuk memperjelas reaksi yang bisa ditimbulkan dari struktur yang digunakan.

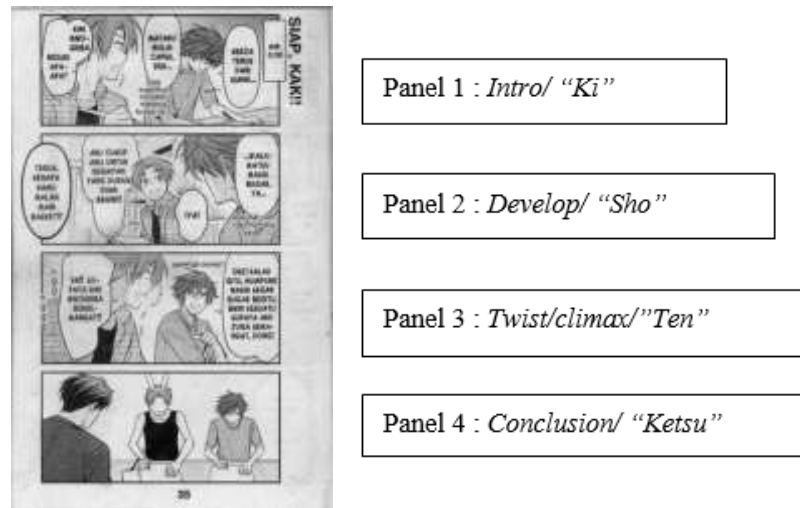
Tabel 1 Struktur *Kishotenketsu* dan reaksi pembaca tiap panel pada halaman pertama

	Struktur <i>Kishotenketsu</i>	Reaksi Pembaca
" <i>Ki</i> "	Nozaki sedang ingin mengejar <i>deadline</i> .	"Pada chapter ini, Nozaki sedang mengejar <i>deadline</i> jadi sepertinya mereka akan bergadang dan menginap di rumah Nozaki."
" <i>Sho</i> "	Nozaki meminta bantuan pada Mikoshiba dan Wakamatsu sesuai tugas masing-masing.	"Oh, jadi sekarang Mikoshiba bertugas memberi efek bunga, Wakamatsu efek <i>tone</i> dan sakura bertanya."
" <i>Ten</i> "	Sakura mengetahui hal itu dan berharap bisa menginap.	"Sakura menyukai Nozaki sejak lama, apakah kesempatan emas ini akan dimanfaatkan Sakura?!"

“Ketsu” Sakura melupakan keinginannya “Yah! Kenapa Sakura kerjanya sangat cepat?
mengingat karena tugasnya selesai Jadi tidak bisa mengingat, sedih sekali!”
terlalu cepat.

sumber : dokumentasi penulis

Gambar 5 adalah halaman pertama untuk chapter 101 yang pada volume komiknya dimulai dari halaman 35. Panel 1 merupakan panel *intro* dari cerita , panel kedua adalah perkembangan situasi dari panel 1, panel 3 adalah bagian *climax* yang meningkatkan rasa antusiasme pembaca, panel keempat adalah *conclusion*/bagian akhir dari klimaks yang menahan antusiasme pembaca sementara.



Gambar 5 Halaman 35 pada chapter 101
Sumber: Izumi Tsubaki (2019, p.35)

Tabel 2 menjelaskan tentang pembedahan struktur kishotenketsu berdasarkan panel 1 sampai 4 pada Gambar 5. Struktur dibedah berdasarkan situasi yang terjadi pada yaitu situasi Mikoshiba mulai kehilangan semangatnya. Tabel sebelahnya memperlihatkan reaksi pembaca untuk memperjelas reaksi ketika struktur digunakan.

Tabel 2 Struktur *Kishotenketsu* dan reaksi pembaca tiap panel pada halaman kedua

	Struktur <i>Kishotenketsu</i>	Reaksi Pembaca
" <i>Ki</i> "	Mereka bertiga bergadang hingga tengah malam. Wakamatsu masih bugar.	"Sakura tidak inginap jadi mereka bertiga bergadang, tapi Wakamatsu terlihat masih bugar, kenapa ya?"
" <i>Sho</i> "	Mikoshiba mempertanyakan keganjilan dari Wakamatsu.	"Oh iya! Wakamatsu kan anak basket, pasti tubuhnya sangat kuat! Tapi, dia sangat polos!"
" <i>Ten</i> "	Mikoshiba memerintahkan si polos Wakamatsu untuk membuatnya bersemangat.	"Apa yang akan dilakukan Wakamatsu yang polos itu ya untuk menyemangati Mikoshiba yang berandal?"
" <i>Ketsu</i> "	Wakamatsu mengenakan telinga kelinci dan baju hitam berlubang.	"Haha! Apa maksudnya baju dan telinga kelinci seperti itu? Mikoshiba mana bisa bersemangat!"

Sumber : Dokumentasi penulis

Gambar 6 adalah halaman pertama untuk chapter 101 yang pada volume komiknya dimulai dari halaman 39. Panel 1 merupakan panel *intro* dari cerita , panel kedua adalah perkembangan situasi dari panel 1, panel 3 adalah bagian *climax* yang meningkatkan rasa antusiasme pembaca, panel keempat adalah *conclusion*/bagian akhir dari klimaks yang menahan antusiasme pembaca sementara.



Panel 1 : *Intro/ "Ki"*

Panel 2 : *Develop/ "Sho"*

Panel 3 : *Twist/climax/ "Ten"*

Panel 4 : *Conclusion/ "Ketsu"*

Gambar 6 Halaman 39 pada chapter 101
 Sumber: Izumi Tsubaki (2019, p.39)

Tabel 3 menjelaskan tentang pembedahan struktur kishotenketsu berdasarkan panel 1 sampai 4 pada Gambar 6. Struktur dibedah berdasarkan situasi yang terjadi yaitu situasi Nozaki yang meminta bantuan adiknya. Tabel sebelahnya memperlihatkan reaksi pembaca untuk memperjelas reaksi ketika struktur digunakan.

Tabel 3 Struktur *Kishotenketsu* dan reaksi pembaca tiap panel pada halaman keenam

	Struktur <i>Kishotenketsu</i>	Reaksi Pembaca
"Ki"	Nozaki menjelaskan bahwa ia bermaksud untuk mengganti suasana seperti mendekor ruangan.	"Ketika jenuh, mendekor ruangan terkadang bisa mengganti suasana jadi lebih fokus, tapi ini soal pekerjaan sih bukan tentang ujian sekolah haha!"
"Sho"	Nozaki menyiapkan Mayu untuk situasi genting seperti ini.	"Menyiapkan Mayu? Dari awal <i>chapter</i> dia tidak ada muncul ternyata sedang tidur hahaha!"
"Ten"	Wakamatsu dan Mikoshiba yang berpikir Mayu mungkin jago menggambar.	"Tapi kenapa Mayu? Apakah dia jago menggambar?"
"Ketsu"	Mayu membantu Nozaki geser barang.	"Yah, jadi benar-benar mendekor! Ternyata hanya untuk bantu geser barang haha lalu komiknya bagaimana?"

sumber : dokumentasi penulis



Panel 1 : *Intro/ "Ki"*

Panel 2 : *Develop/ "Sho"*

Panel 3 : *Twist/climax/ "Ten"*

Panel 4 : *Conclusion/ "Ketsu"*

Gambar 7 Halaman 45 pada chapter 101
 Sumber: Izumi Tsubaki (2019, p.45)

Tabel 4 menjelaskan tentang pembedahan struktur kishotenketsu berdasarkan panel 1 sampai 4 pada Gambar 7. Struktur dibedah berdasarkan situasi yang terjadi yaitu situasi ketika pagi hari tiba dan pekerjaan ternyata sudah selesai. Tabel sebelahnya memperlihatkan reaksi pembaca untuk memperjelas reaksi ketika struktur digunakan.

Tabel 4 Struktur *Kishotenketsu* dan reaksi pembaca tiap panel pada halaman keduabelas

	Struktur <i>Kishotenketsu</i>	Reaksi Pembaca
" <i>Ki</i> "	Wakamatsu dan Mikoshiba beristirahat setelah bekerja hingga jam lima pagi.	"Akhirnya mereka bergadang sampai jam lima pagi, tapi apakah Mayu ikut membantu/tidak ya? sekarang Mikoshiba dan Wakamatsu beristirahat."
" <i>Sho</i> "	Nozaki bergadang hingga jam delapan pagi dan hanya <i>tone</i> yang belum selesai dikerjakan.	"Nozaki bergadang hingga jam delapan pagi dan hanya <i>tone</i> yang belum dikerjakan, tapi sepertinya Nozaki sudah tumbang."
" <i>Ten</i> "	Mayu melihat kakaknya yang tumbang.	"Mayu sepertinya memikirkan keadaan kakaknya? Tapi apa sebenarnya dia memang bisa memasang <i>tone</i> ?"
" <i>Ketsu</i> "	Nozaki tumbang hingga jam dua sore. Wakamatsu dan Mikoshiba baru bangun. Mayu kakinya kram.	"Wakamatsu dan Mikoshiba bangun pada jam 2 sore tapi semuanya sudah selesai? Lalu siapa yang mengerjakan <i>tone</i> ? Kaki Mayu kram? Apakah dia yang mengerjakannya <i>tone</i> sambil melatih ototnya? Berarti ia memang bisa membantu Nozaki dari awal?"

sumber : dokumentasi penulis

Dari halaman 34 yang merupakan penjelasan situasi awal yang terjadi pada chapter 101 hingga halaman 45 yang merupakan akhir dari chapter ini dapat menjelaskan bahwa struktur Kishotenketsu memang tidak hanya terbatas dimanfaatkan untuk komik singkat seperti komikstrip tetapi juga dapat dilanjutkan menjadi alur cerita yang lebih panjang seperti pada komik ini. Seperti yang dijelaskan pada metode, halaman 34 digunakan sebagai penjas dari situasi awal yang terjadi pada chapter 101. Halaman 35 sebagai penjas bahwa halaman 34-35 dan seterusnya memang berkaitan. Lalu halaman 39 dan halaman 45 sebagai penjas bahwa dalam satu chapter ini memang memiliki konsistensi pada strukturnya.

Pada Tabel 5 menampilkan secara jelas perbandingan dari keempat halaman dari struktur Kishotenketsu dan juga reaksi dari pembaca yang dapat timbul dari per panelnya. Dari keempat halaman yang telah dipaparkan, memang nampak dengan jelas bahwa terdapat konsistensi dari struktur yang digunakan walaupun situasinya merupakan situasi lanjutan dari situasi pada halaman sebelumnya. Semua panel 1 dari keempat halaman selalu diawali dengan sebuah pengenalan situasi yang akan menjadi fokus pembahasan pada halaman tersebut. Inilah yang disebut sebagai “KI” dalam Kishotenketsu.

Tabel 5 Perbandingan unsur “KI” pada panel 1

Halaman Komik	Panel	Unsur “KI”	Reaksi Pembaca
34	1	Nozaki sedang ingin mengejar <i>deadline</i> .	“Pada chapter ini, Nozaki sedang mengejar <i>deadline</i> jadi sepertinya mereka akan bergadang dan menginap di rumah Nozaki.”
35	1	Mereka bertiga bergadang hingga tengah malam. Wakamatsu masih bugar.	“Sakura tidak menginap jadi mereka bertiga bergadang, tapi Wakamatsu terlihat masih bugar, kenapa ya?”
39	1	Nozaki menjelaskan bahwa ia bermaksud untuk mengganti suasana seperti mendekor ruangan.	“Ketika jenuh, mendekor ruangan terkadang bisa mengganti suasana jadi lebih fokus, tapi ini soal pekerjaan sih bukan tentang ujian sekolah haha!”
45	1	Wakamatsu dan Mikoshiba beristirahat setelah bekerja hingga jam lima pagi.	“Akhirnya mereka bergadang sampai jam lima pagi, tapi apakah Mayu ikut membantu/tidak ya? sekarang Mikoshiba dan Wakamatsu beristirahat.”

sumber : dokumentasi penulis

Selain dilihat dari pengaplikasian struktur, reaksi dari pembaca juga dapat menjadi hal yang perlu untuk diperhatikan juga karena inilah yang menjadi tujuan utama dari penggunaan struktur Kishotenketsu yaitu agar pembaca tidak cepat bosan pada komik komedi terutama yang memiliki *genre slice of life* yang cenderung menceritakan cerita keseharian. Komik ini menggunakan humor *incongruity* dan ini merupakan poin utama dari humor yang dimunculkan dari

tiap halamannya. Karena tiap halaman yang memiliki konsistensi humor akibat penggunaan struktur inilah yang membuat rasa lucu ketika membaca komik ini akan terus muncul secara konsisten dan membuatnya menjadi anti membosankan. Pada Tabel 5 ini menunjukkan bahwa reaksi pembaca yang diharapkan pada panel 1 adalah pembaca memahami situasi awal yang akan dijadikan poin dari humor pada halaman tersebut.

Pada Tabel 6 menampilkan secara jelas perbandingan dari keempat halaman dari struktur Kishotenketsu dan juga reaksi dari pembaca yang dapat timbul dari per panelnya. Semua panel 2 dari keempat halaman selalu merupakan bentuk “SHO” yang merupakan sisi perkembangan berdasarkan situasi awal pada unsur “KI”. Walaupun halaman tidak dipaparkan secara keseluruhan dari halaman 34-45, tetapi tiap halaman tersebut pasti memiliki unsur “SHO” di dalamnya.

Tabel 6 Perbandingan unsur “SHO” pada panel 2

Halaman Komik	Panel	Unsur “SHO”	Reaksi Pembaca
34	2	Nozaki meminta bantuan pada Mikoshiba dan Wakamatsu sesuai tugas masing-masing.	“Oh, jadi sekarang Mikoshiba bertugas memberi efek bunga, Wakamatsu efek <i>tone</i> dan sakura bertanya.”
35	2	Mikoshiba mempertanyakan kegajilan dari Wakamatsu.	“Oh iya! Wakamatsu kan anak basket, pasti tubuhnya sangat kuat! Tapi, dia sangat polos!”
39	2	Nozaki menyiapkan Mayu untuk situasi genting seperti ini.	“Menyiapkan Mayu? Dari awal <i>chapter</i> dia tidak ada muncul ternyata sedang tidur hahaha!”
45	2	Nozaki bergadang hingga jam delapan pagi dan hanya <i>tone</i> yang belum selesai dikerjakan.	“Nozaki bergadang hingga jam delapan pagi dan hanya <i>tone</i> yang belum dikerjakan, tapi sepertinya Nozaki sudah tumbang.”

sumber : dokumentasi penulis

Pada Tabel 7 menampilkan secara jelas perbandingan dari keempat halaman dari struktur Kishotenketsu dan juga reaksi dari pembaca yang dapat

timbul dari per panelnya. Semua panel 3 dari keempat halaman selalu merupakan bentuk “TEN” yang merupakan sisi klimaks yang menaikkan rasa penasaran dari pembaca. Disinilah sisi awal dari humor mulai ditegaskan sebelum akhirnya masuk pada kesimpulan yaitu bagian “KETSU”. Walaupun halaman tidak dipaparkan secara keseluruhan dari halaman 34-45, tetapi tiap halaman tersebut pasti memiliki unsur “TEN” di dalamnya.

Tabel 7 Perbandingan unsur “TEN” pada panel 3

Halaman Komik	Panel	Unsur “TEN”	Reaksi Pembaca
34	3	Sakura mengetahui hal itu dan berharap bisa menginap.	“Sakura menyukai Nozaki sejak lama, apakah kesempatan emas ini akan dimanfaatkan Sakura?!”
35	3	Mikoshiba memerintahkan si polos Wakamatsu untuk membuatnya bersemangat.	“Apa yang akan dilakukan Wakamatsu yang polos itu ya untuk menyemangati Mikoshiba yang berandal?”
39	3	Wakamatsu dan Mikoshiba yang berpikir Mayu mungkin jago menggambar.	“Tapi kenapa Mayu? Apakah dia jago menggambar?”
45	3	Mayu melihat kakaknya yang tumbang.	“Mayu sepertinya memikirkan keadaan kakaknya? Tapi apa sebenarnya dia memang bisa memasang <i>tone</i> ?”

sumber : dokumentasi penulis

Pada Tabel 8 menampilkan secara jelas perbandingan dari keempat halaman dari struktur Kishotenketsu dan juga reaksi dari pembaca yang dapat timbul dari per panelnya. Semua panel 4 dari keempat halaman selalu merupakan bentuk “KETSU” yang merupakan sisi kesimpulan akhir yang menunjukkan unsur humor *incongruity* dengan memunculkan keganjilan yang terjadi akibat dari tingkah laku karakter. Disini adalah bagian yang menurunkan rasa penasaran pembaca menjadi rasa humor yang dapat menahan emosi dari pembacanya secara sementara, sebelum akhirnya memulai ulang emosi tersebut secara terus menerus hingga membaca akhir halamannya. Walaupun halaman

tidak dipaparkan secara keseluruhan dari halaman 34-45, tetapi tiap halaman tersebut pasti memiliki unsur “KETSU” di dalamnya.

Tabel 8 Perbandingan unsur “KETSU” pada panel 4

Halaman Komik	Panel	Unsur “KETSU”	Reaksi Pembaca
34	4	Sakura melupakan keinginannya menginap karena tugasnya selesai terlalu cepat.	”Yah! Kenapa Sakura kerjanya sangat cepat? Jadi tidak bisa menginap, sedih sekali!”.
35	4	Wakamatsu mengenakan telinga kelinci dan baju hitam berlubang.	”Haha! Apa maksudnya baju dan telinga kelinci seperti itu? Mikoshiba mana bisa bersemangat!”
39	4	Mayu membantu Nozaki geser barang.	”Yah, jadi benar-benar mendekor! Ternyata hanya untuk bantu geser barang haha lalu komiknya bagaimana?”
45	4	Nozaki tumbang hingga jam dua sore. Wakamatsu dan Mikoshiba baru bangun. Mayu kakinya kram.	”Wakamatsu dan Mikoshiba bangun pada jam 2 sore tapi semuanya sudah selesai? Lalu siapa yang mengerjakan <i>tone</i> ? Kaki Mayu kram? Apakah dia yang mengerjakannya <i>tone</i> sambil melatih ototnya? Berarti ia memang bisa membantu Nozaki dari awal?”

sumber : dokumentasi penulis

Perbandingan pada Tabel 5, 6, 7, dan 8 telah sangat jelas menampilkan fungsi dan cara kerja dari struktur ini. Konsistensi yang diberikan inilah yang membuat struktur ini banyak dimanfaatkan pada komik komedi slice of life yang memiliki alur yang lebih panjang sehingga menjadi tidak membosankan untuk terus dibaca. Menurut disertasi yang pernah ditulis Jhanvi Shah (2017) juga menjelaskan bahwa struktur ini memang dapat mengurangi resiko tinggi terhadap rasa bosan pembaca membaca komik tentang keseharian/*slice of life* (Shah, 2017).

Taiyo Nakashima dari SMAC! Community dari Jepang untuk komunitas *mangaka* Internasional (2016) juga menegaskan, inilah dasar tujuan sekaligus kunci dari struktur *Kishotenketsu* yaitu alur yang mampu “*teasing the reader*” atau dalam Bahasa Indonesia berarti “mengerjai si pembaca” dengan memutar

otak pembaca dan memunculkan humor dengan lebih maksimal dan konsisten. Komik empat panel dengan struktur *Kishotenketsu* ini sering dijadikan oleh komikus Jepang yang ingin lebih *professional* dalam membuat komik, Inilah alasan lainnya mengapa komik empat panel masih sangat populer di Jepang (Nakashima, Japan's Most Popular Manga is "4koma" - "Ki-Sho-Ten-Ketsu" 2 - Japanese Manga 101 #050, 2016).

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan menunjukkan secara jelas bahwa pemanfaatan struktur *Kishotenketsu* pada komik memang menjadi salah satu cara yang sangat efektif untuk mendapatkan respon pembaca yang diharapkan. Terutama pada komik yang memiliki genre yang memerlukan respon yang intens dari pembaca seperti *genre* komedi dengan tema *slice of life* yang berpotensi mengurangi tingkat rasa bosan dari pembaca. Selain itu dari penelitian ini juga dapat menjelaskan bahwa struktur ini tidak hanya terbatas diwujudkan dalam komikstrip singkat saja tetapi juga pada alur yang lebih panjang. Bentuk panel pun sebenarnya tidak harus terbatas hanya empat panel per halaman dengan bentuk panel yang monoton, tetapi juga dapat divariasikan sesuai keperluan. Penelitian ini tentunya dapat memberikan tambahan referensi dalam perancangan komik yang lebih terstruktur. Hanya saja, kekurangannya memang struktur ini lebih jelas terlihat pada komik jenis komedi dibandingkan genre lainnya yang akan lebih kompleks lagi untuk dipaparkan sisi strukturnya, sehingga komik jenis komedi menjadi pilihan sampel agar lebih mudah dipahami. Mempelajari hal yang berasal dari luar bukanlah hal yang salah karena hal tersebut juga dapat membantu membuka pikiran sehingga hasil karya dapat menjadi lebih maksimal. Maka dari itu, sangat disarankan untuk ke depannya pembedahan struktur-struktur naratif seperti ini bisa terus dikembangkan

kembali agar komik yang dirancang ke depannya bisa lebih menarik dan sesuai dengan yang diharapkan pembacanya.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penelitian ini merupakan hasil dari peraih insentif Program Kreativitas Mahasiswa(PKM) skema PKM-AI berdasarkan sertifikat nomor 6164/E2/KM.05.01/2021 oleh Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan tanggal 17 Oktober 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Athaariqa, D. R. (2019). Humor dalam Anime Gekkan Shoujo Nozaki-Kun. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture* , 2, 10.
- Cohn, N. (2012). Visual Narrative Structure. *COGNITIVE SCIENCE: A Multidisciplinary Journal* , 1-40.
- Fujino, S., Mori, N., & Matsumoto, K. (2019). Recognizing the Order of Four-Scene Comics by Evolutionary Deep Learning. Dalam D. L. Fernando, S. Omatu, & A. Fernández-Caballero
- Gracia, Sola, R., Dimiyati, & Dindin. (2016). Engaging with Anime and Manga: A Phenomenological Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* , 12.
- Grennan, S. (2021). The Enduring Power of Comic Strips. Dalam J. Willey, & Son, *A Companion to Contemporary Drawing* (hal. 513-529). Online: Willey Online Library.
- MacWilliams, M. W. (2015). *JAPANESE VISUAL CULTURE: Explorations in the World of Anime and Manga*. New York: Routledge.
- Mataram, S. (2015). BAHASA RUPA KOMIK WAYANG KARYA R.A. KOSASIH. *GELAR Jurnal Seni Budaya Vol. 13, No.1* , 9.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics:Storytelling Secret of Comics, Manga, and Graphic Novel*. US: HarperCollins Publisher.

- McCloud, S. (2008). *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Musnur, I., & Faiz, M. (2019). ANALISIS PENYAJIAN KARAKTER DAN ALUR CERITA PADA KOMIK VLUCAMAN-Z. *Narada : Jurnal Desain dan Seni* , 6 (2), 339.
- Nakashima, T. (2016). "Ki-sho-Ten-ketsu" at the bigger scale - Japanese Manga 101 #051. Dipetik October 11, 2020, dari <https://www.manga-audition.com/ki-sho-ten-ketsu-at-the-bigger-scale-japanese-manga-101-051/>
- Nakashima, T. (2016). Japan's Most Popular Manga is "4koma" - "Ki-Sho-Ten-Ketsu" 2 - Japanese Manga 101 #050. Dipetik October 11, 2020, dari <https://www.manga-audition.com/japans-most-popular-manga-is-4koma-ki-sho-ten-ketsu-2-japanese-manga-101-050/>
- Nakashima, T. (2016). The Four Part construction "Ki-Sho-Ten-Ketsu" - Japanese Manga 101 #049. Dipetik October 11, 2020, dari <https://www.manga-audition.com/the-four-part-construction-ki-sho-ten-ketsu-japanese-manga-101-049/>
- Phoenix, J. (2020). *MAXIMIZING THE IMPACT OF COMICS IN YOUR LIBRARY: GRAPHIC, NOVEL, MANGA, AND MORE*. California: Libraries Unlimited.
- Semi, M., & Juyong, P. (2019). Modelling narrative structure and dynamics with networks, sentiment analysis, and topic modeling. *PLOS ONE* , 1-20.
- Shah, J. (2017). *Slice of life: Use of the Kishotenketsu (conflict-absent-narrative) method of the story-telling in animation to create appealing series*. Dissertation. Savannah: Savannah College of Art and Design.

Halaman ini sengaja dikosongkan