



**GAMBARAN CARA ANAK BELAJAR MELALUI BERMAIN
DALAM MANGA *YOTSUBATO!* KARYA KIYOHICO AZUMA**

KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA

あずまきよひこが創作された漫画『よつばと！』における
子供が遊びを通して学ぶ方法の描写

(文学心理学の研究)

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata I dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh:

Salma Mustaqimah

NIM 13050113130135

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2019**

**GAMBARAN CARA ANAK BELAJAR MELALUI BERMAIN
DALAM MANGA *YOTSUBATO!* KARYA KIYOHICO AZUMA**

KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA

あずまきよひこが創作された漫画『よつばと！』における
子供が遊びを通して学ぶ方法の描写

(文学心理学の研究)

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata I dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh:

Salma Mustaqimah

NIM 13050113130135

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2019**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan kalau bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi atau penjiplakan.

Semarang, Desember 2019

Penulis,

Salma Mustaqimah

HALAMAN PERSETUJUAN

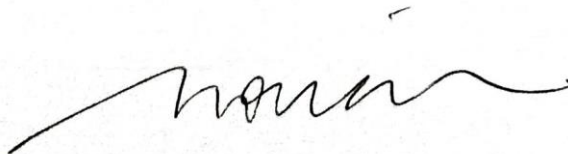
Skripsi dengan judul “Gambaran Cara Anak Belajar Melalui Bermain dalam *Manga Yotsubato!* Karya Kiyohiko Azuma” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji Skripsi pada,

Hari : Kamis

Tanggal : 12 Desember 2019

. Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing



Fajria Noviana, S.S., M.Hum.
NIP 197301072014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Gambaran Cara Anak Belajar Melalui Bermain dalam *Manga Yotsubato! Karya Kiyohiko Azuma*” telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program S1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, pada tanggal: 20 Desember 2019

Ketua,

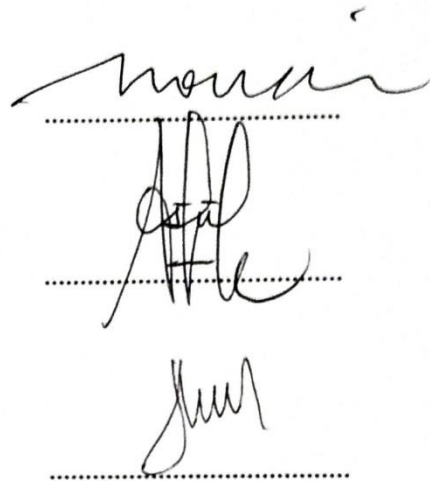
Fajria Noviana, S.S., M.Hum.
NIP 197301072014092001

Anggota I,

Nur Hastuti, S.S., M.Hum.
NIK 198104010115012025

Anggota II,

Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.
NIP 197307152014091003



Dekan Fakultas Ilmu Budaya,
Universitas Diponegoro



Dr. Nuhayati, M.Hum.
NIP 196610041990012001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu mengeluarkan keturunan anak-anak Adam dari sulbi mereka dan Allah mengambil kesaksian terhadap jiwa mereka (seraya berfirman), “Bukankah Aku ini Tuhanmu?” Mereka menjawab, “Betul (Engkau Tuhan kami), kami bersaksi.” (Kami lakukan yang demikian itu) agar di hari Kiamat kamu tidak mengatakan, “Sesungguhnya ketika itu kami lengah terhadap ini.”

(QS. Al-A'raaf: 172)

*“Don't raise your children the way (your) parents raised you;
they were born for a different time.”*

-Ali bin Abi Thalib-

星が消えたら陽また昇る、すべては変わる景色
— 2 5 8 8 日 —

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

Yang telah berjasa dalam mewajibkan skripsi
sebagai syarat kelulusan mahasiswa/i di Indonesia.

PRAKATA

Penulis memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan kuasanya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini dapat selesai berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, sekaligus dosen wali penulis. Terima kasih atas bantuan dan bimbingannya selama penulis kuliah di universitas ini.
3. Fajria Noviana, S.S., M.Hum., selaku dosen pembimbing penulis. Terima kasih atas arahan dan bimbingan yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Strata-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih atas ilmu dan bimbingannya selama ini.
5. Keluarga penulis. Terima kasih atas doa dan dukungan yang selalu diberikan kepada penulis.
6. Teman-teman Sastra Jepang angkatan 2013, terutama untuk beberapa teman dekat, yang telah memberikan pengalaman dan bantuannya kepada penulis selama masa-masa kuliah.

7. Teman-teman satu bimbingan Novi-sensei. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya selama penulis mengerjakan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, Desember 2019

Penulis,

Salma Mustaqimah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan	1
1.1.1 Latar Belakang	1
1.1.2 Permasalahan.....	4
1.2 Tujuan Penelitian	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.4 Metode Penelitian.....	5
1.4.1 Penyediaan Data.....	5
1.4.2 Analisis Data	5
1.4.3 Penyajian Data	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Kerangka Teori.....	9
2.2.1 Struktural.....	9
2.2.1.1 Tema.....	9
2.2.1.2 Tokoh dan Penokohan.....	10
2.2.1.3 Latar	12
2.2.2 Teori Komik dan <i>Manga</i>	12
2.2.3 Psikologi Sastra.....	14
2.2.3.1 Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson	14
2.2.3.2 Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Jepang.....	17
BAB 3 ANALISIS GAMBARAN CARA ANAK BELAJAR MELALUI BERMAIN	20
3.1 Analisis Struktural <i>Manga Yotsubato!</i>	20
3.1.1 Tema.....	20
3.1.2 Tokoh dan Penokohan.....	22
3.1.2.1 Yotsuba Koiwai.....	23
3.1.2.2 Yousuke Koiwai.....	29
3.1.3 Latar	32
3.1.3.1 Latar Tempat	32
3.1.3.2 Latar Waktu.....	35
3.1.3.3 Latar Suasana	38
3.1.3.4 Latar Sosial.....	39
3.2 Analisis Perilaku Anak Usia Dini pada <i>Manga Yotsubato!</i>	41
3.3 Analisis Gambaran Cara Anak Belajar Melalui Bermain dalam <i>Manga Yotsubato!</i>	47

3.3.1 Kesehatan	47
3.3.2 Hubungan Antar Manusia	54
3.3.3 Lingkungan	60
3.3.4 Bahasa	64
3.3.5 Ekspresi	68
BAB 4 SIMPULAN	75
要旨	79
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Yotsuba mengamati kakek penjual <i>udon</i>	21
Gambar 3.2 Yotsuba ingin bermain	21
Gambar 3.3 Yotsuba selalu riang	22
Gambar 3.4 Yotsuba melambaikan tangan ke pejalan kaki	24
Gambar 3.5 Yotsuba berpartisipasi dalam festival	25
Gambar 3.6 Yotsuba dan ayunan	25
Gambar 3.7 Yotsuba dan bel rumah.....	26
Gambar 3.8 Petualangan Yotsuba.....	27
Gambar 3.9 Yotsuba minta perhatian Yousuke	27
Gambar 3.10 Yotsuba mengamuk minta diperhatikan.....	28
Gambar 3.11 Yotsuba mengganggu Fuuka.....	29
Gambar 3.12 Yousuke menegur Yotsuba yang iseng	31
Gambar 3.13 Kemunculan <i>Pantsuman</i>	31
Gambar 3.14 Di ruang kerja Yousuke.....	33
Gambar 3.15 Di ruang tamu rumah Ayase.....	33
Gambar 3.16 Di rumah.....	34
Gambar 3.17 Di restoran	35
Gambar 3.18 Di perkemahan	35
Gambar 3.19 Pakaian musim panas yang dikenakan Yousuke dan Yotsuba.....	36
Gambar 3.20 Pakaian musim gugur Yousuke dan Yotsuba.....	37
Gambar 3.21 Tanda-tanda musim gugur.....	38

Gambar 3.22 Yotsuba sedang sedih dan lesu.....	39
Gambar 3.23 Yotsuba kembali ceria.....	39
Gambar 3.24 Yotsuba naik kereta ke Tokyo.....	40
Gambar 3.25 Festival	41
Gambar 3.26 Yotsuba mengangkat jemuran	42
Gambar 3.27 Yotsuba mencuci piring	43
Gambar 3.28 Yotsuba salah memasukkan tiket	45
Gambar 3.29 Yotsuba bermain ketika yang lain membersihkan rumah	48
Gambar 3.30 Cara Yotsuba membersihkan rumah	49
Gambar 3.31 Nenek menunjukkan Yotsuba kain lap yang menjadi kotor	50
Gambar 3.32 Yotsuba tidak mau bersih-bersih.....	51
Gambar 3.33 Yotsuba mengamati Nenek membersihkan rumah.....	52
Gambar 3.34 Seragam kebersihan.....	53
Gambar 3.35 Yotsuba membersihkan rumah.....	54
Gambar 3.36 Yotsuba dan oleh-oleh.....	56
Gambar 3.37 Yotsuba berbagi makanan	57
Gambar 3.38 Yotsuba enggan berbagi	58
Gambar 3.39 Yotsuba senang ketika orang lain senang	59
Gambar 3.40 Yotsuba berlarian di taman	61
Gambar 3.41 Yotsuba bermain menggunakan biji ek.....	62
Gambar 3.42 Yotsuba membuat kalung.....	63
Gambar 3.43 Yotsuba memperkenalkan diri kepada tetangga.....	63
Gambar 3.44 Yotsuba memperkenalkan diri kepada Kakak Instruktur.....	64

Gambar 3.45 Urutan makan	65
Gambar 3.46 Yotsuba membuat <i>yotei</i>	66
Gambar 3.47 Yotsuba mencari makanan dan bunga.....	67
Gambar 3.48 Yotsuba memperhatikan Jumbo mengecat meja	68
Gambar 3.49 Yotsuba membuka kaleng dengan bantuan sendok.....	68
Gambar 3.50 Yotsuba mencat meja menjadi biru	69
Gambar 3.51 Yotsuba menyadari noda cat tidak bisa hilang	70
Gambar 3.52 Yotsuba membersihkan noda cat menggunakan cairan khusus	71
Gambar 3.53 Kenang-kenangan cap kaki Yotsuba	71
Gambar 3.54 Yotsuba membuat rambut panjang dari tali rafia	72
Gambar 3.55 Yotsuba dan Yousuke bermain peran dan berdansa.....	74

INTISARI

Mustaqimah, Salma. 2019. “Gambaran Cara Anak Belajar Melalui Bermain dalam *Manga Yotsubato!* Karya Kiyohiko Azuma”. Skripsi, Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing: Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

Bermain, selain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, juga dapat membantu anak berkembang dan belajar. *Manga Yotsubato!* karya Kiyohiko Azuma bercerita mengenai kehidupan sehari-hari seorang anak berumur lima tahun yang menunjukkan banyak adegan mengenai kegiatan tersebut. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan gambaran cara anak belajar melalui bermain yang terdapat pada *manga* ini.

Metode yang digunakan adalah deskriptif analisis dan kajian kepustakaan. Teori yang digunakan untuk menganalisis adalah teori struktural, teori perkembangan psikososial Erikson, dan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Jepang (2008). Teori struktural digunakan untuk menganalisis unsur intrinsik cerita *manga*. Teori Erikson digunakan untuk menganalisis gambaran perilaku anak, dan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Jepang (2008) digunakan untuk menganalisis gambaran cara anak belajar melalui bermain.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan cara Yotsuba belajar melalui bermain yang dibagi ke dalam lima aspek perkembangan, yaitu: kesehatan, hubungan antar manusia, lingkungan, bahasa, dan ekspresi. Gambaran yang ditemukan memberikan contoh konkrit mengenai perilaku anak dan bagaimana mereka dapat belajar melalui bermain. Selain itu, ditemukan juga gambaran peran orang tua atau pendidik pada pendidikan usia dini untuk membantu anak tumbuh secara lebih baik.

Kata kunci: *manga*, anak, pendidikan usia dini

ABSTRACT

Mustaqimah, Salma. 2019. "Representation of How Toddlers Learn Through Play in *Yotsubato! Manga* by Kiyohiko Azuma". Thesis, Japanese Language and Culture, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. Supervisor: Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

Playing for toddler is not only a fun activity, but it also can help develop their growth and learning. *Yotsubato!* is a *manga* series about the life of a five years old child created by Kiyohiko Azuma, has many scenes of such activities. Therefore, the purpose of this study is to explain how this *manga* represents the way toddlers learn through play.

This study used a descriptive-analytic method and literature study. It used structuralism, Erikson's stages of psychosocial development theory, and the Japanese Curriculum for Kindergarten (2008). Structuralism is used to analyze the intrinsic elements of this *manga*'s story, Erikson's theory for analyzing toddler's behavior, and the Japanese Curriculum for Kindergarten is used to analyze how toddlers learn through play.

The result of this study is to present how Yotsuba could learn through playing, categorized into five aspects of development: health, human relationship, environment, language, and expression. The representations that are found in this *manga*, give clear examples of toddlers' behavior and how do they learn through play. Moreover, there are also examples of parents or the educator's role in early education to help toddlers grow better.

Keywords: *manga*, toddlers, early education

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Karya sastra, sebagai cerminan kehidupan manusia, tidak bisa lepas dari unsur psikologis. Pengarang sebagai pembuat cerita, tokoh-tokoh yang muncul di dalamnya, dan pembaca yang menikmati karya tersebut, ketiganya memiliki unsur psikologis yang dapat mempengaruhi karya sastra (Ratna, 2009:343).

Karya sastra dapat dibagi menjadi tiga jenis: drama, puisi, dan prosa. Drama adalah pertunjukan cerita atau kisah yang dipentaskan. Puisi adalah karya sastra yang cenderung terikat, terdiri dari bait dan baris. Sementara prosa adalah karya sastra yang bersifat naratif (Noor, 2010: 25-27). Salah satu jenis prosa adalah komik atau *manga*.

Manga adalah komik atau cerita bergambar yang berasal dari Jepang. Istilah ini pertama kali dicetuskan oleh seorang seniman bernama Hokusai Katsuhika pada tahun 1815, yang berarti sketsa atau gambar corat-coret (Brenner, 2007:3). *Manga* biasanya dimuat dalam suatu majalah sebelum kemudian diterbitkan sebagai *tankoubon*. *Tankoubon* adalah kumpulan beberapa bab *manga* yang disatukan dan diterbitkan dalam format buku biasa dengan jumlah halaman sekitar dua ratus (Brenner, 2007:14).

Salah satu ciri khas *manga* yang membedakan dari komik-komik lain adalah desain karakternya. Tokoh-tokoh di *manga* umumnya mempunyai mata besar,

gaya rambut yang aneh dan berwarna-warni, dengan penampilan atau pakaian yang unik (Brenner, 2007:40). Gaya bercerita dalam *manga* biasanya juga lebih menekankan pada emosi dan konflik batin yang ada pada tokoh.

Beberapa seri *manga* yang terkenal di Indonesia di antaranya adalah *Doraemon*, *Naruto*, *One Piece*, dan *Detektif Conan*. Judul-judul tersebut kebanyakan merupakan *shounen manga* atau komik yang ditargetkan untuk anak dan remaja laki-laki. Selain *shounen*, terdapat juga kategori lain seperti *shoujo* untuk anak perempuan, *josei* untuk wanita, *seinen* untuk pria, dan *kodomo* untuk anak-anak di bawah sepuluh tahun. Cara membedakannya dapat dilihat dari isi cerita dan gaya gambar *manga* tersebut atau berdasar majalah yang memublikasikannya (Brenner, 2007:31-36).

Yotsubato! (Yotsuba&!) adalah serial *manga* karya Kiyohiko Azuma. *Manga* ini diterbitkan oleh ASCII Media Works (Media Works) dan dimuat di majalah bulanan *Dengeki Daioh* sejak tahun 2003. Jumlah *manga* yang telah beredar dan dibukukan sampai saat ini mencapai empat belas volume. *Manga* ini sudah diterjemahkan dan diterbitkan di beberapa negara, selain Jepang, seperti Indonesia, Jerman, dan Prancis.¹

Tahun 2006, *Yotsubato!* mendapatkan penghargaan *excellent prize* dari *Japanese Media Arts Festival* pada kategori *manga*. *Yotsubato!* dinilai sebagai *manga* dengan cara bercerita yang menyegarkan, meski tidak memunculkan ide-ide baru. Tokoh-tokoh yang ada di dalamnya terasa hidup dan terdapat kesan

¹ <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2015/12/05/yotsuba-manga-13th-volume-tops-japans-weekly-manga-chart>

lembut dari dalam ceritanya². *Yotsubato!* juga memenangkan penghargaan tahunan Tezuka Osamu yang ke-20 bersama dengan *Hanagami Sharaku* pada tahun 2016.³

Yotsubato! bercerita mengenai kegiatan sehari-hari Yotsuba, seorang anak perempuan berumur kurang lebih lima tahun. Sebagaimana yang diimplikasikan dari judulnya sendiri, setiap bab *manga* ini berkisar mengenai Yotsuba dan sesuatu. Sesuatu di sini dapat diartikan sebagai aktivitas, objek, tempat, atau acara-acara khusus yang berkaitan dengan budaya di daerah tempat tinggalnya.

Bab-bab dalam *manga* ini mempunyai pola atau alur cerita yang mirip antar satu sama lain. Perbedaan ada pada fokus apa yang sedang dilakukan atau dipelajari Yotsuba saat itu. Contoh ketika Yotsuba belajar mengenai pemanasan global atau pergi belanja bersama ayahnya ke supermarket. Semua aktivitas dalam *manga* ini dilakukan dengan riang oleh Yotsuba dan terlihat menyenangkan bagi para pembacanya juga.

Hal tersebut sesuai dengan definisi bermain yang dicetuskan oleh Kayo (1993) yang mendeskripsikan bermain sebagai sesuatu hal yang menyenangkan dan lepas dari pengaruh eksternal (Izumi-Taylor dan Ito, 2015:134). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia sendiri, bermain diartikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Tidak aneh kalau bermain adalah aktivitas yang paling banyak memakan sebagian besar waktu anak.

² http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/2006/manga/works/10m_YOTSUBA/

³ <http://www.animenewsnetwork.com/news/2016-04-27/yotsuba-hanagami-sharaku-win-20th-tezuka-osamu-cultural-prize-top-award/.101504>

Dalam manga *Yotsubato!* dapat dilihat Yotsuba bermain hampir setiap saat dan bagaimana dia mendapat pengetahuan baru melalui kegiatan itu. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis mengambil, “Gambaran Cara Anak Belajar Melalui Bermain dalam *Manga Yotsubato!* Karya Kiyohiko Azuma”.

1.1.2 Permasalahan

Dari latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Apa saja unsur intrinsik pembentuk *manga Yotsubato!*?
2. Bagaimana gambaran cara anak belajar melalui bermain dalam *manga Yotsubato!*?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasar permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan unsur intrinsik pembentuk *manga Yotsubato!*.
2. Mendeskripsikan gambaran cara anak belajar melalui bermain dalam *manga Yotsubato!*.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup, dibatasi sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian skripsi ini, adalah sebagai berikut.

Objek material diambil dari *manga Yotsubato!* yang diterbitkan oleh ASCII Media Works (MediaWorks). Volume yang diambil untuk diteliti adalah volume

1 yang berisi pengenalan tokoh dan latar *manga* ini, serta volume 8-14 yang diterbitkan pada tahun 2008 ke atas. Pembatasan ini dilakukan untuk menyesuaikan objek material dengan objek formal yang digunakan untuk meneliti gambaran belajar melalui bermain anak yaitu, kurikulum pendidikan anak usia dini Jepang tahun 2008.

Sebelumnya, dianalisis unsur intrinsik pembentuk *manga* yang meliputi tema, tokoh-penokohan, dan latar. Ketiga unsur ini diperlukan untuk penelitian tahap selanjutnya mengenai perkembangan anak menggunakan teori psikologi Erikson. Alur tidak diteliti karena setiap bab dalam *manga* ini mempunyai sifat berdiri sendiri, meskipun secara tidak langsung terdapat hubungan antar satu sama lain. Amanat tidak dianalisis karena tidak berpengaruh untuk analisis tahapan berikut.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Penyediaan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi pustaka, yaitu membaca *Yotsubato!* dan buku-buku, esai, jurnal penelitian yang berkaitan dengan anak dan pendidikan usia dini. Penulis juga mencari data tambahan dari internet.

1.4.2 Analisis Data

Proses analisis dilakukan dengan kajian struktural dan psikologi sastra, khususnya teori psikologi perkembangan Erikson dan kurikulum pendidikan anak usia dini Jepang tahun 2008.

1.4.3 Penyajian Data

Penyajian hasil penelitian dilakukan dengan metode deskriptif analisis yaitu mendeskripsikan data yang telah ditemukan disertai analisisnya (Ratna, 2009: 47-53).

1.5 Manfaat Penelitian

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan di bidang sastra, terutama yang berkaitan dengan kajian *manga* dan psikologi pendidikan.

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan yang berkaitan dengan masalah belajar anak dan bisa menjadi referensi bagi pembaca yang ingin mencari nilai-nilai psikologi dalam karya sastra.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini terbagi sebagai berikut.

Bab 1 pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 berisi tinjauan pustaka mengenai penelitian sebelumnya dan kerangka teori yang dipakai sebagai acuan analisis.

Bab 3 pembahasan mengenai analisis *manga Yotsubato!* dengan menggunakan teori struktural, komik, dan psikologi sastra. Unsur intrinsik yang dianalisis adalah tema, tokoh-penokohan, dan latar. Teori psikologi perkembangan dan standar

pendidikan anak di jepang digunakan untuk menganalisis gambaran anak belajar melalu bermain dalam *manga* ini.

Bab 4 penutup, berisi simpulan mengenai hasil penelitian. Diakhiri dengan daftar pustaka, *youshi*, dan lampiran.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang bertujuan menganalisis perkembangan tokoh dalam sebuah karya sastra sudah cukup sering dilakukan. Objek dan fokus penelitiannya beragam mulai dari prosa (novel atau komik) sampai drama (film).

Derry Ismail Ahmad, mahasiswa Universitas Diponegoro menulis skripsi berjudul “Perubahan Pola Pikir Tokoh Anak dalam *Anime Hotaru no Haka* Karya Isao Takahata”. Di dalam skripsi tersebut, Ahmad menganalisis dampak perang terhadap perubahan pola pikir tokoh anak dalam *anime Hotaru no Haka*. Ahmad menggunakan teori psikologi perkembangan Erik Erikson sebagai dasar analisis. Skripsi ini menggunakan teori yang sama untuk meneliti objek material yang berbeda.

Luh Putu Asti Rustini, mahasiswi Universitas Udayana menulis “Analisis Perkembangan Kognitif Tokoh Utama Komik *Yotsubato!* Karya Kiyohiko Azuma”. Objek material yang diambil sama dengan objek material skripsi ini, namun objek formal yang diteliti berbeda. Meski sama-sama menjadikan perkembangan anak sebagai objek penelitian, skripsi ini lebih menekankan pada gambaran cara anak belajar dibanding perkembangan itu sendiri.

Dari hasil tinjauan, belum ada yang meneliti bagaimana gambaran cara anak belajar melalui bermain dalam *manga Yotsubato!*.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Struktural

Strukturalisme adalah paham mengenai unsur-unsur pembangun karya sastra dan mekanisme antarhubungannya (Ratna, 2009:91). Unsur pembangun tersebut dibagi ke dalam dua kelompok yaitu unsur ekstrinsik dan unsur intrinsik. Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur di luar karya sastra yang turut membangun karya tersebut. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur organik yang membangun karya sastra (Noor, 2010:31). Unsur ini terdiri atas tema, alur, tokoh, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa.

Berikut penjelasan mengenai unsur intrinsik meliputi tema, tokoh-penokohan, dan latar.

2.2.1.1 Tema

Tema merupakan makna sebuah cerita yang secara khusus menerangkan sebagian besar unturnya dengan cara yang sederhana. Tema, dapat dianggap, sebagai sebuah ide utama atau tujuan utama karya sastra (Stanton, melalui Nurgiyantoro, 2012:70).

Tema dapat dikategorikan ke dalam tema mayor dan tema minor. Tema mayor adalah tema inti dalam sebuah cerita. Menentukan tema mayor dilakukan dengan memilih makna pokok di antara sejumlah makna yang terkandung dalam sebuah karya. Makna pokok ini tersirat dalam sebagian besar atau keseluruhan cerita. Makna lain yang bukan makna pokok, biasanya hanya terdapat dalam bagian-bagian tertentu, diidentifikasi sebagai makna tambahan. Makna tambahan ini

yang kemudian disebut dengan tema tambahan atau tema minor (Nurgiyantoro, 2012:82-83).

Untuk mengetahui tema dalam sebuah karya sastra, Stanton melalui Nurgiyantoro (2012:87-88) membuat beberapa kriteria yang dapat diikuti sebagai berikut.

1. Penafsiran tema sebaiknya mempertimbangkan setiap detil cerita yang menonjol. Detil cerita tersebut biasanya merupakan masalah utama yang menyebabkan terjadinya konflik yang dihadapi oleh tokoh utama.
2. Penafsiran tema tidak bertentangan dengan tiap detil cerita.
3. Penafsiran tema tidak didasari bukti-bukti yang tidak dinyatakan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam karya yang terkait.
4. Penafsiran tema berdasar dari bukti-bukti yang memang dinyatakan dalam karya tersebut.

2.2.1.2 Tokoh dan Penokohan

Tokoh menunjuk pada pelaku cerita, sementara penokohan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh dengan watak tertentu dalam sebuah cerita. Atau seperti yang dikatakan Jones (1968), penokohan adalah pelukisan gambaran tentang seseorang yang muncul dalam cerita.

Menurut Abrams (1981), tokoh cerita adalah orang-orang yang muncul dalam sebuah karya naratif atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan mempunyai kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang diekspresikan melalui ucapan dan tindakannya (Nurgiyantoro, 2012:165).

Berdasarkan tingkat kepentingannya, tokoh dapat dibagi menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian atau yang dikenai kejadian. Tokoh utama juga sangat berpengaruh pada perkembangan alur secara keseluruhan. Selain tokoh utama, ada yang disebut tokoh tambahan. Mereka muncul lebih sedikit, tidak begitu dipentingkan, dan hanya hadir jika ada kaitannya dengan tokoh utama baik secara langsung maupun tidak langsung (Nurgiyantoro, 2012:176-177).

Berdasarkan penokohnya, tokoh dibagi ke dalam tokoh datar dan tokoh bulat. Tokoh datar adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi. Ia tidak memiliki sifat atau tingkah laku yang dapat memberi efek kejutan kepada pembaca. Ciri tokoh sederhana adalah bersifat datar, monoton, dan hanya mencerminkan satu watak tertentu. Sedangkan tokoh bulat mempunyai sifat kompleks. Ia memiliki lebih dari satu watak, dan watak tersebut dapat terkesan bertentangan. Tingkah laku tokoh bulat tidak monoton dan dapat memberikan kejutan bagi pembaca (Nurgiyantoro, 2012:181-183).

Metode pengarang menggambarkan tokoh dalam sebuah karya sastra dapat dibagi menjadi dua, yaitu metode langsung atau ekspositori dan metode tidak langsung atau dramatik. Metode langsung adalah pemaparan watak tokoh pada eksposisi dan komentar langsung dari pengarang, sementara metode tidak langsung ditunjukkan dari tindakan dan ucapan tokoh itu sendiri.

Metode langsung meliputi penokohan melalui penggunaan nama tokoh, penampilan tokoh, dan tuturan langsung dari pengarang. Metode tidak langsung meliputi dialog, tingkah laku dan ekspresi wajah (Nurgiyantoro, 2012: 195-198).

2.2.1.3 Latar

Latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah kejadian dalam cerita. Semi (1993) menjelaskan bahwa latar adalah lingkungan tempat peristiwa berlangsung. Latar meliputi aspek ruang dan waktu terjadinya peristiwa, serta aspek suasana.

Latar tempat menggambarkan lokasi terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar waktu berhubungan dengan kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar sosial adalah hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang ada dalam cerita. Aspek suasana menggambarkan kondisi atau situasi saat terjadinya adegan atau konflik, seperti gembira atau tragis (Rokhmansyah, 2014: 38-39).

2.2.2 Teori Komik dan *Manga*

Manga adalah komik yang berasal dari Jepang. *Manga* mempunyai gaya bercerita, gambar, dan penggunaan bahasa yang berbeda dengan komik dari negara lainnya (Brenner, 2007). Meski begitu, *manga* dan komik memiliki kesamaan mendasar, yaitu bercerita melalui gambar dan kata yang disampaikan dengan gaya tersendiri.

McCloud (1994) menyatakan bahwa unsur-unsur utama pembentuk komik terdiri dari gambar/ikon, teks, panel, dan *closure*.

Gambar atau ikon merupakan salah satu unsur utama dalam komik yang paling jelas terlihat. Berbeda dengan lukisan, gambar komik cenderung lebih sederhana, tidak terlalu mendetail, dan menekankan pada poin-poin penting untuk memancing imajinasi pembaca. Sebagai contoh, manusia mempunyai kemampuan untuk mengartikan ikon sederhana seperti “:D” sebagai wajah seseorang yang sedang tertawa.

Teks memiliki beberapa fungsi dalam penyampaian cerita. Pertama, teks di dalam balon suara, berfungsi sebagai suara tokoh. Kedua, teks sebagai narasi, berfungsi membantu gambar/ikon menjelaskan alur atau detail cerita kepada pembaca. Ketiga, teks sebagai efek suara, berfungsi memberikan kesan audio secara visual.

Panel adalah bingkai momen yang berfungsi sebagai indikator pemisah ruang dan waktu. Durasi waktu dan dimensi ruang bukan dilihat dari panel itu sendiri, melainkan dari isi panel atau momen yang ditampilkan. Bentuk panel ada berbagai macam, meski tidak mempunyai arti secara pasti, bentuk tersebut dapat memberikan kesan yang berbeda pada pembaca.

Closure adalah kemampuan mengamati bagian-bagian dengan melihat secara keseluruhan dan menyempurnakan apa yang tidak sempurna berdasarkan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya. *Closure* ada yang dibentuk secara sengaja oleh pengarang untuk membangun ketegangan atau menantang pembaca untuk memahami jalan cerita yang disajikan, dan ada juga yang terbentuk secara alami dari proses pembuatan karya.

2.2.3 Psikologi Sastra

Psikologi sastra adalah cabang ilmu sastra yang meneliti karya sastra dari sudut psikologi. Perhatian dapat diarahkan kepada pengarang, pembaca, atau kepada karya sastra itu sendiri (Hartoko, melalui Noor, 2010:90).

Ada tiga cara untuk memahami hubungan antara psikologi dengan sastra, yaitu: a) memahami unsur-unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis, b) memahami unsur kejiwaan tokoh dalam karya sastra, dan c) memahami unsur kejiwaan pembaca. Pada umumnya, pendekatan psikologi lebih sering digunakan untuk meneliti masalah yang berkaitan dengan kejiwaan tokoh-tokoh dalam karya sastra.

Penelitian dengan pendekatan psikologi dapat dilakukan melalui dua cara, yaitu melalui pemahaman teori psikologi untuk kemudian dilakukan analisis pada sebuah karya sastra atau menentukan karya sastra yang akan diteliti dan setelah itu mencari teori psikologi yang relevan dengan karya sastra tersebut (Ratna, 2009:342-344).

2.2.3.1 Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson

Erikson melalui Woolfolk (1990:80-84) membagi perkembangan manusia ke dalam delapan tahapan.

1. Trust versus mistrust

Tahap ini terjadi pada tahun pertama kehidupan manusia. Seorang bayi akan merasa percaya dengan orang dewasa di sekitar mereka jika kebutuhan mereka terpenuhi dengan baik. Jika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi dengan sempurna, mereka akan sulit percaya dengan orang lain dalam jangka waktu lama.

2. *Autonomy versus shame and doubt*

Saat seorang anak berusia dua tahun, mereka akan mulai belajar untuk melakukan sesuatu sendiri. Contohnya makan, memakai baju, dan menggunakan kamar mandi. Aktivitas tersebut memberikan kontrol pada anak untuk mengatur kehidupannya dan mengajari mereka untuk mandiri. Kegagalan dalam tahap ini akan mengakibatkan perasaan malu dan tidak percaya diri timbul dalam diri anak.

3. *Initiative versus guilt*

Pada umur 3-6 tahun, anak mulai belajar untuk berinisiatif. Mereka mencoba melakukan banyak aktivitas baru yang sebelumnya belum pernah mereka lakukan. Pada masa ini, anak membutuhkan konfirmasi dari orang dewasa bahwa apa yang mereka lakukan dapat diterima dan dihargai. Seorang anak yang dihukum terlalu keras saat dia menunjukkan inisiatifnya, atau tidak mendapat konfirmasi yang dia butuhkan dari orang dewasa, akan mudah merasa takut atau enggan dalam berinisiatif ke depannya.

4. *Industry versus inferiority*

Tahap ini terjadi pada umur 6-12 tahun. Pada masa ini anak belajar untuk berintegrasi dengan lingkungan sekitarnya. Mereka mempelajari keahlian akademik, seperti membaca, berhitung, dan lain sebagainya. Selain itu mereka juga belajar berinteraksi dengan teman, guru, dan keluarga. Pada masa ini, mereka ditantang untuk dapat menyeimbangkan peran-peran tersebut dalam kehidupan mereka. Kegagalan dalam melakukan hal tersebut dapat mengakibatkan perasaan rendah diri.

5. *Identity versus role confusion*

Tahap remaja, terjadi pada umur 12 tahun ke atas. Di masa ini anak mulai menentukan siapa mereka, apa yang ingin mereka lakukan, atau menjadi seperti apa mereka. Masa ini adalah masa mereka mencari jati diri mereka masing-masing. Tidak berhasil menemukan identitas diri dapat menyebabkan perasaan kebingungan mengenai peran mereka dalam kehidupan.

6. *Intimacy versus isolation*

Awal masa dewasa. Pada periode ini, mereka akan mulai mencari hubungan intim dengan orang-orang di sekitarnya. Salah satunya melalui hubungan perkawinan atau pasangan hidup. Mereka yang gagal dalam mendapatkan hubungan tersebut, pada umumnya, akan merasa terisolasi dari kehidupan di sekitarnya.

7. *Generativity versus stagnation*

Pertengahan masa dewasa adalah masa kontribusi kepada masyarakat untuk memajukan atau mengembangkan generasi selanjutnya. Pada masa ini, sangat mudah bagi mereka masuk ke dalam kondisi stagnan dan berhenti berkembang.

8. *Integrity versus despair*

Akhir masa dewasa. Di tahap ini, orang yang berhasil menyelesaikan semua masalahnya dengan baik akan dapat melihat kembali kehidupannya dan merasakan kepuasan. Mereka yang gagal menyelesaikan satu atau lebih krisis kehidupan akan mudah merasa muak dan putus asa saat melihat apa yang terjadi di sekitar mereka.

2.2.3.2 Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Jepang

Pendidikan pada masa awal pertumbuhan sangat penting dalam pembentukan fondasi dan karakter seorang anak. Kementerian Pendidikan, Budaya, Olahraga, Sains, dan Teknologi Jepang (2008) merumuskan tiga poin utama yang perlu ditekankan dalam pendidikan anak usia dini sebagai berikut.

1. Anak berkembang melalui pengalaman yang mereka terima dan dapat menunjukkan kemampuannya secara optimal ketika mereka melakukan sesuatu berdasar kemauan mereka sendiri. Guru atau orang tua sebaiknya mendorong anak untuk melakukan berbagai aktivitas tanpa memaksa atau membuat anak merasa harus melakukannya.
2. Bermain merupakan aspek penting dalam pembelajaran. Terutama dalam menumbuhkan fondasi untuk perkembangan fisik dan mental yang seimbang.
3. Anak berkembang melalui proses yang berbeda, lewat interaksi berbagai macam aspek fisik dan mental dalam kehidupannya. Pengalaman hidup seseorang tidak ada yang sama, oleh karena itu perlakuan untuk setiap anak juga perlu dibedakan sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing.

Tujuan pendidikan anak usia dini berpusat pada bagaimana mengembangkan emosi, kemauan, dan perilaku anak, dan menjadikannya sebagai fondasi kehidupan mereka. Untuk memudahkan pengamatan, proses perkembangan anak dibagi ke dalam lima aspek.

1. Kesehatan

Aspek ini melingkupi kesehatan fisik dan mental. Tujuannya agar anak dapat bersikap ceria, bergerak dengan bebas, dan memperoleh sikap serta kebiasaan untuk hidup sehat dan aman. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana anak makan, bermain, menjaga kebersihan dan kerapian sekitarnya.

2. Hubungan antar manusia

Aspek ini mencakup hubungan anak dengan orang lain di sekitarnya. Tujuannya agar anak dapat mengembangkan kepercayaan terhadap dirinya sendiri dan memahami cara berkomunikasi dengan orang lain untuk dapat bersosialisasi dan tolong-menolong.

Hal ini dapat dilihat dari cara anak berpikir, bertukar pendapat, dan berinteraksi dengan berbagai macam orang di dalam kehidupannya.

3. Lingkungan

Aspek ini meliputi hubungan anak dengan lingkungan sekitar. Tujuannya agar anak memiliki rasa ingin tahu mengenai apa yang ada di sekitarnya dan dapat berinteraksi dengan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Hal ini dapat dilihat dari bagaimana anak mengamati alam sekelilingnya, bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungannya, dan bagaimana anak memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya untuk bermain.

4. Bahasa

Aspek ini berkaitan dengan kemampuan berbahasa anak. Tujuannya agar anak mau dan mampu berkomunikasi secara verbal, baik berbicara maupun mendengarkan.

Hal ini dapat dilihat dari cara anak menyapa, menyampaikan apa yang mereka pikirkan dan rasakan melalui kata-kata mereka sendiri, dan bagaimana mereka dapat memperhatikan dan memahami apa yang orang lain katakan.

5. Ekspresi

Aspek ini berkenaan dengan perasaan dan ekspresi. Tujuannya agar anak berani dan dapat secara kreatif mengekspresikan perasaannya melalui berbagai macam metode dan media. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana anak menggambar, menyanyi, menari, dan bermain dengan gambaran yang ada di kepala mereka melalui gerakan dan kata.

BAB 3

ANALISIS GAMBARAN CARA ANAK BELAJAR MELALUI BERMAIN

Analisis dalam bab ini diawali dengan pemaparan unsur intrinsik *manga Yotsubato!* berupa tema, tokoh, penokohan, dan latar. Dilanjutkan dengan analisis perilaku anak menggunakan teori Erikson dan gambaran cara anak belajar melalui bermain yang didasari kurikulum pendidikan anak usia dini Jepang tahun 2008.

3.1 Analisis Struktural *Manga Yotsubato!*

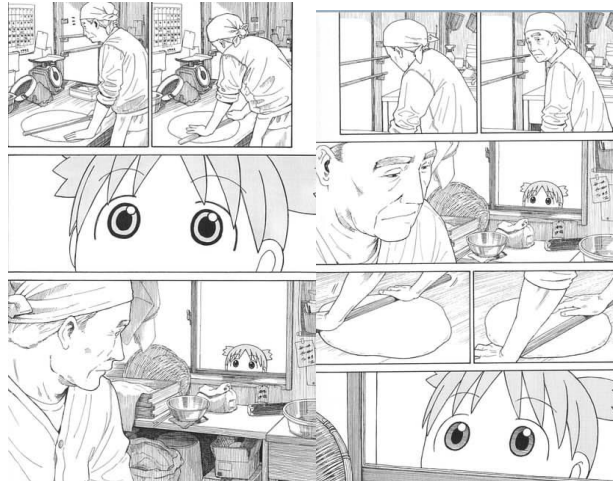
3.1.1 Tema

Tema dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu, tema mayor, yang merupakan makna inti, dan tema minor, yang berarti makna tambahan. Tema mayor pada *manga Yotsubato!* adalah kehidupan sehari-hari Yotsuba. Tema minor yang dapat ditemukan dalam manga ini adalah keingintahuan Yotsuba mengenai berbagai macam hal dan kegembiraan Yotsuba ketika tengah bermain.

よつば : よつばもたいこたたきたい！たたかせて！
Yotsuba : Yotsuba mau coba mukul juga! (*Yotsubato!* vol 8:146)

Kutipan dialog di atas menunjukkan keinginan Yotsuba untuk mencoba memukul *taiko*.⁴ Hal itu dikarenakan rasa ingin tahunya terhadap benda tersebut dan apa yang dilakukan sang kakak pemukul *taiko*.

⁴ *Taiko* adalah sejenis gendang atau drum dari Jepang



Gambar 3.1 Yotsuba mengamati kakek penjual *udon* (*Yotsubato!* vol 11:10-11)

Azuma menggambarkan adegan Yotsuba mengamati apa yang dilakukan kakek penjual *udon* dalam 3 halaman, dengan perbedaan kecil di setiap panelnya. Hal ini menunjukkan sedikitnya aksi dalam adegan tersebut sekaligus memberikan kesan kepada pembaca bahwa waktu yang berlalu relatif lama. Hal ini membuktikan bahwa Yotsuba dapat terus mengamati karena rasa ingin tahunya terhadap aktivitas yang dilakukan sang kakek.



Gambar 3.2 Yotsuba ingin bermain

Yotsuba : Hari ini mau main apa? (*Yotsubato!* vol 12:222)

Bermain adalah aktivitas yang paling dinikmati Yotsuba. Setiap hari dia bermain dengan riang gembira. Apapun aktivitas yang dia lakukan, Yotsuba menganggapnya sebagai sebuah permainan.



Gambar 3.3 Yotsuba selalu riang

Yotsuba : Hari ini juga senang sekali... (*Yotsubato!* vol 13:223)

Dari lampiran gambar, dapat dilihat betapa bahagianya Yotsuba pada saat itu. Kata も atau juga yang digunakan Yotsuba membuktikan bahwa hari-hari seperti itu bukanlah hal yang asing untuknya.

3.1.2 Tokoh dan Penokohan

Berdasarkan tingkat kepentingannya, tokoh dapat dibagi menjadi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan.

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya. Dia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku atau yang dikenai kejadian. Berdasarkan teori tersebut, tokoh utama pada *manga Yotsubato!* adalah Yotsuba, dia selalu hadir di setiap bab manga ini dan mempunyai peran paling besar dalam mempengaruhi jalannya cerita.

Tokoh tambahan adalah tokoh yang tidak begitu dipentingkan dan hanya hadir jika ada kaitannya dengan tokoh utama, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan hal tersebut, tokoh tambahan pada *manga Yotsubato!* adalah tokoh yang muncul selain Yotsuba, seperti Yousuke, Fuuka, Jumbo, Ena, Miura, Asagi, Nenek dan tokoh-tokoh lainnya. Pada skripsi ini, tokoh tambahan yang dianalisis hanya Yousuke, karena dia adalah ayah Yotsuba dan merupakan

tokoh yang paling banyak interaksinya dengan Yotsuba dibanding tokoh tambahan lainnya.

Berdasarkan penokohnya, tokoh dapat dibagi menjadi tokoh datar dan tokoh bulat. Tokoh datar adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi. Ciri tokoh datar adalah monoton, hanya mencerminkan satu sifat saja, dan tidak memberikan kejutan bagi pembaca. Tidak ada perkembangan dalam penokohnya.

Sementara tokoh bulat adalah tokoh yang bersifat kompleks, memiliki lebih dari satu sifat, dan sifat tersebut dapat saling bertentangan, memberikan kejutan bagi pembaca karena terdapat perkembangan dalam penokohnya.

Berdasarkan teori tersebut, tidak ditemukan tokoh bulat pada *manga Yotsubato!*. Tidak ada tokoh yang mengalami perubahan sifat secara permanen.

3.1.2.1 Yotsuba Koiwai

Yotsuba adalah gadis berusia lima tahun dari keluarga Koiwai. Dia memiliki rasa ingin tahu yang besar dan selalu antusias dalam melakukan berbagai macam aktivitas. Ketika dia merasa tertarik terhadap sesuatu, Yotsuba akan langsung bertanya atau mencoba melakukannya sendiri. Dia adalah anak yang sangat aktif dan periang.

a. Polos

Seperti anak kecil pada umumnya, Yotsuba memiliki sifat yang polos. Hal ini salah satunya ditunjukkan ketika Yotsuba tidak menyadari kalau dia telah pindah rumah setelah mereka selesai memindahkan barang-barang.

よつば : ちがうよ？よつばのうちはもっともっとずーっと遠くにあるんだよ？

葉介 : こいつ何もわかってなかったのか！！
 葉介 : ...いいかーよく見ろ。これが今日からよつばが住む新しい家だ！
 Yotsuba : Bukan kok? Rumah Yotsuba jauh jauh di sana?
 Yousuke : Anak ini nggak mengerti ternyata!?
 Yousuke : Coba liat. Rumah ini tempat tinggal Yotsuba yang baru.
 (*Yotsubato!* vol 1:48)

b. Periang

Yotsuba selalu melakukan suatu aktivitas dengan riang gembira. Entah itu bermain, makan, menggambar, atau berbicara dengan ayahnya.



Gambar 3.4 Yotsuba melambaikan tangan ke pejalan kaki (*Yotsubato!* vol 1:8)

Dapat dibuktikan sejak volume pertama bab pertama, ketika Yousuke dan Yotsuba dalam perjalanan menuju rumah baru mereka, Yotsuba melambaikan tangan ke orang-orang di pinggir jalan dengan wajah ceria.

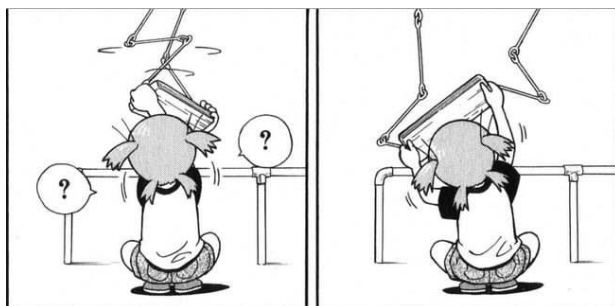


Gambar 3.5 Yotsuba berpartisipasi dalam festival (*Yotsubato!* vol 8:180)

Antusiasme Yotsuba ketika berpartisipasi dalam festival musim gugur yang diadakan di daerahnya. Yotsuba berteriak paling keras sambil tersenyum lebar, sangat riang menjalani rangkaian aktivitas festival. Hadiah kue dan permen di akhir acara untuk anak-anak yang berpartisipasi memeriahkan festival juga semakin membuat Yotsuba merasa gembira.

c. Selalu ingin tahu

Yotsuba memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Jika ada yang tidak dia ketahui, dia akan selalu bertanya atau menelitinya sendiri.

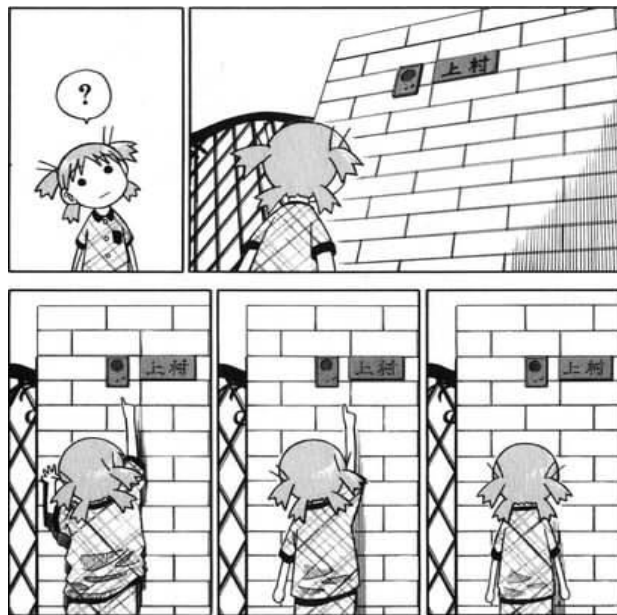


Gambar 3.6 Yotsuba dan ayunan (*Yotsubato!* vol 1:21)

Panel di atas menggambarkan Yotsuba yang tengah berusaha mencari tahu benda asing apa yang dipegangnya. Gambar pertama menunjukkan Yotsuba memegang ayunan, sementara pada gambar kedua Yotsuba mulai membalik papan ayunan tersebut. Azuma juga menambahkan balon kata dan tanda tanya

untuk memudahkan pembaca memahami maksud dari panel itu. Hal yang sama dilakukan Yotsuba ketika pertama kali melihat bel rumah.

Yotsuba sebelumnya melihat kurir pos menekan bel rumah untuk memanggil orang yang ada di dalam rumah tersebut. Meski Yotsuba tidak mengerti mengapa seseorang akan muncul jika bel ditekan, Yotsuba paham kalau bel tersebut yang membuat orang tersebut keluar. Dalam pandangan Yotsuba, bel tersebut adalah alat untuk memunculkan orang.



Gambar 3.7 Yotsuba dan bel rumah (*Yotsubato!* vol 1:69)

d. Petualang

Yotsuba senang bertualang ke sana ke mari, mengikuti apa yang saat itu menarik perhatiannya, seperti kupu-kupu, kucing, dan lain sebagainya. Dari mulai melewati jalan biasa sampai tembok pagar rumah orang.



Gambar 3.8 Petualangan Yotsuba (*Yotsubato!* vol 8:18-22)

Gambar di atas memperlihatkan alur petualangan Yotsuba mengikuti kucing liar. Dapat dilihat dari panel ke panel bagaimana Yotsuba mengikuti dan menirukan apa yang kucing tersebut lakukan. Kucing melompat naik ke tembok, Yotsuba ikut naik. Kucing menyusuri tembok, Yotsuba pun ikut menyusuri. Terakhir, kucing melompat turun, Yotsuba memberanikan diri ikut melompat turun.

e. Manja

Meski Yotsuba berani pergi keluar dan jalan-jalan sendiri, ada kalanya Yotsuba bertingkah manja dan minta perhatian lebih dari sang ayah, atau orang lain di sekitarnya. Seperti yang ditunjukkan Yotsuba ketika hendak tidur waktu mereka pergi berkemah.



Gambar 3.9 Yotsuba minta perhatian Yousuke

Yousuke : Kenapa? Ada apa, Yotsuba?

Yotsuba : Tepukin kayak biasanya. Yang bener.
 Yousuke : Iya, iya. (*Yotsubato!* vol 12:211)

Awalnya, Yousuke mengira Yotsuba akan bisa tidur sendiri tanpa perlu dia temani karena adanya Ena dan Miura di sampingnya. Namun Yotsuba tiba-tiba merasa takut dan memanggil-manggil ayahnya, minta untuk ditepuk-tepuk seperti biasa sebelum tidur.

Ada juga saat Yotsuba mengajak ayahnya ke taman untuk bermain pasir. Namun Yousuke, yang saat itu sedang sibuk bekerja, menolak. Yotsuba kemudian mengamuk, mengentak-entakkan kaki ke rak buku sebagai bentuk protes, berharap dengan begitu ayahnya akan menuruti permintaannya.



Gambar 3.10 Yotsuba mengamuk minta diperhatikan (*Yotsubato!* vol 13:26)

f. Nakal

Sebagaimana anak umur lima tahun kebanyakan, Yotsuba juga sering berbuat nakal. Yotsuba pernah mengganggu Fuuka, yang tengah berbicara dengan Yousuke, dengan cara meminta Fuuka memegang meteran yang talinya dia tarik dan lepaskan dari kejauhan.



Gambar 3.11 Yotsuba mengganggu Fuuka (*Yotsubato!* vol 1:125)

3.1.2.2 Yousuke Koiwai

Yousuke adalah ayah dari Yotsuba, sehari-harinya dia bekerja sebagai seorang penerjemah di rumah. Yousuke terkadang bertingkah aneh, seperti memakai celana pendek di kepala atau bermain peran di tempat umum.

Sebagai seorang ayah, Yousuke merupakan orang tua yang cukup sabar, dia membiarkan Yotsuba bermain bebas tanpa terlalu mengekang, namun ketika Yotsuba berbuat kesalahan, Yousuke tidak akan segan-segan untuk menegur Yotsuba.

a. Tegas

Meski Yousuke seringkali membiarkan Yotsuba melakukan apa saja, Yousuke dapat bersikap tegas jika diperlukan. Hal ini dapat dilihat ketika Yotsuba mencoba berbohong setelah ia tidak sengaja memecahkan gelas dan piring. Yotsuba mengarang cerita mengenai serangga bohong yang masuk ke dalam perutnya dan membuat dia berbohong untuk menghindari dimarahi ayahnya.

Untuk memberi pemahaman pada Yotsuba, Yousuke lalu membawa Yotsuba ke depan patung *Niou-san* yang mempunyai rupa menyeramkan. Yousuke berpura-pura menerima cerita Yotsuba mengenai serangga bohong dan mengatakan kalau *Niou-san* akan dapat membuat serangga yang ada di dalam tubuh Yotsuba menghilang.

Yotsuba yang ketakutan melihat rupa *Niou-san* akhirnya mengaku dan meminta maaf sambil menangis. Di perjalanan pulang, Yousuke memberikan pengertian kepada Yotsuba bahwa tidak masalah kalau Yotsuba memecahkan gelas atau berbuat kesalahan lainnya, tapi jangan pernah berbohong untuk menutupi kesalahan tersebut, cukup minta maaf ketika melakukannya.

葉介 : お茶碗割ったのは別にいい。窓ガラス割ったのも、コーヒーこぼしたのも、別にいい。
 よつば : ...またおさらわっちゃっても？
 葉介 : 別にいい。失敗するのはよつばの仕事だ。
 よつば : パソコンこわしても？
 葉介 : ...パソコンはかんべんしてくれ。
 葉介 : でも、嘘はつくな。な？
 よつば : うん。もううそつかない。
 Yousuke : Gapapa mecahin gelas. Kaca jendela juga. Numpahin kopi juga.
 Yotsuba : Piring juga?
 Yousuke : Gapapa. Gagal itu tugasnya Yotsuba.
 Yotsuba : Rusakin komputer juga?
 Yousuke : Jangan komputer lah.
 Yousuke : Tapi, Yotsuba nggak boleh berbohong. Ngerti?
 Yotsuba : Iya, nggak akan bohong lagi. (*Yotsubato!* vol 10:167)

Dari adegan tersebut, dapat dilihat sifat Yousuke yang tegas, dia memberikan teguran dan hukuman sesuai porsinya. Dia juga menjelaskan apa salah Yotsuba dengan tenang, tanpa terpancing emosi.



Gambar 3.12 Yousuke menegur Yotsuba yang iseng (*Yotsubato!* vol 1:26)

Yousuke juga diperlihatkan menegur Yotsuba di bab-bab lain ketika Yotsuba dianggap berbuat nakal. Gambar di atas terjadi ketika Yotsuba mengganggu Fuuka.

b. Eksentrik

Yousuke seringkali bertingkah aneh. Hal ini dia lakukan sebagian besar untuk mengikuti permainan yang Yotsuba ajukan. Namun ada kalanya, dia bertingkah seperti ini atas dasar kemauannya sendiri.



Gambar 3.13 Kemunculan *Pantsuman* (*Yotsubato!* vol 1:215)

Pantsuman adalah tokoh fiktif ciptaan Yousuke sendiri. Mengenakan celanda pendek di kepala, Yousuke sering berubah menjadi *Pantsuman* ketika dia merasa lelah bekerja dan membutuhkan udara segar.

c. Suportif

Yousuke sangat sabar dalam menghadapi tingkah Yotsuba. Dia mengikuti permainan yang diajukan Yotsuba dengan antusias. Tidak pernah marah secara berlebihan dan membiarkan Yotsuba bermain tanpa merasa perlu harus terus-terusan mengawasinya.

葉介	: あいつは何でも楽しめるからな。よつばは無敵だ。
Yousuke	: Dia bisa merasa senang dengan apa saja. Yotsuba adalah anak yang kuat. (<i>Yotsubato!</i> vol 1:222)

Dari kutipan dialog tersebut, dapat dilihat bagaimana Yousuke mengerti potensi dan kemampuan Yotsuba. Yousuke tidak serta merta melarang Yotsuba bermain di bawah rintik hujan, dia membiarkan Yotsuba bermain karena Yousuke tahu kondisi Yotsuba.

3.1.3 Latar

Latar dibagi menjadi latar tempat, waktu, sosial, dan suasana.

3.1.3.1 Latar Tempat

Latar tempat adalah lokasi terjadinya peristiwa. Latar tempat pada *manga* ini dapat dibagi ke dalam dua kategori yaitu di dalam rumah dan di luar rumah. Di dalam rumah meliputi rumah keluarga Koiwai dan Ayase. Di luar rumah meliputi mall, restoran, tempat perkemahan, taman, dan lingkungan sekitar perumahan. Di tempat-tempat tersebut, Yotsuba dapat belajar mengenai berbagai macam hal.

a. Di dalam rumah

Meski banyak menghabiskan waktunya di luar, bukan berarti Yotsuba tidak pernah menghabiskan waktunya di rumah. Ada saatnya, Yotsuba bermain di dalam rumah bersama dengan ayahnya. Yotsuba juga sering mengunjungi rumah keluarga Ayase, yang merupakan tetangga mereka.



Gambar 3.14 Di ruang kerja Yousuke (*Yotsubato!* vol 10:8)

Gambar di atas memperlihatkan Yotsuba yang tengah bermain rumah-rumahan di bawah kolong meja Yousuke. Yotsuba berpura-pura sedang memasak makan malam dengan balok-balok.



Gambar 3.15 Di ruang tamu rumah Ayase (*Yotsubato!* vol 12:30)

Yotsuba belajar cara mengikat pita dari Torako yang sedang berkunjung ke rumah keluarga Ayase. Pelajaran tersebut langsung Yotsuba aplikasikan di bab berikutnya, dia mengikat pita-pita dan tali sepatu-sepatu yang dia temukan.



Gambar 3.16 Di rumah (*Yotsubato!* vol 12:43)

b. Di luar rumah

Yotsuba menghabiskan banyak waktunya dengan bermain di luar rumah. Mengumpulkan biji-bijian yang jatuh, menangkap serangga, atau bermain pasir di taman. Selain itu, Yotsuba juga sering pergi berbelanja bersama ayahnya, makan di luar, mengunjungi tempat-tempat khusus seperti peternakan dan perkemahan.



Gambar 3.17 Di restoran (*Yotsubato!* vol 8:215 dan 39)

Gambar di atas memperlihatkan Yotsuba yang tengah membaca menu restoran. Dari cara Azuma menggambarkan balon-balon kata, dapat disimpulkan bahwa Yotsuba masih belum begitu lancar membaca dan masih dalam tahap mengeja. Adegan ini menunjukkan salah satu cara seorang anak berlatih membaca, bukan hanya dengan dari membaca buku di rumah, tapi juga dari melihat tulisan-tulisan yang ada di lingkungan sekitarnya.



Gambar 3.18 Di perkemahan

Yotsuba: Di sana pagi, tapi di situ malam! (*Yotsubato!* vol 12:218)

Yotsuba menemukan bahwa matahari dan bulan dapat muncul secara bersamaan pada waktu pergantian malam ke pagi ketika ia pergi berkemah.

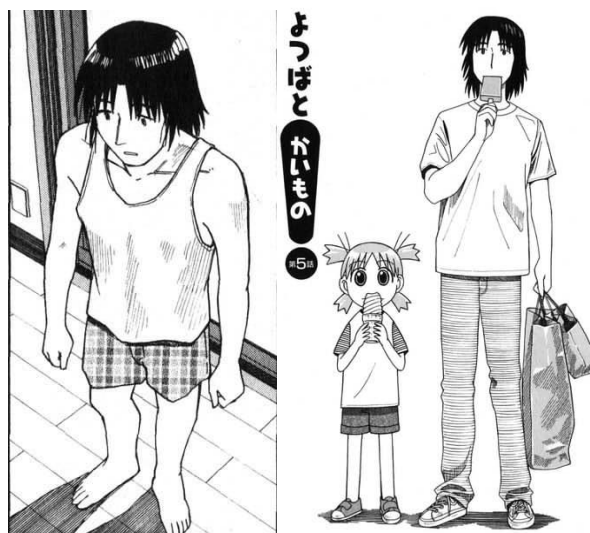
Dari dialog yang pada adegan tersebut, Yotsuba paham terbitnya matahari berarti pagi, dan adanya bulan adalah malam.

3.1.3.2 Latar Waktu

Latar waktu adalah latar yang berhubungan dengan kapan peristiwa yang diceritakan terjadi. Pada *manga* ini, latar waktu dapat dikategorikan berdasar musim yang tengah berlalu di dalam cerita.

a. Musim panas

Awal cerita manga ini sampai beberapa volume setelahnya terjadi pada saat musim panas, atau sekitar bulan Juni sampai Agustus. Hal ini dapat dilihat dari pakaian yang dikenakan para tokoh, kebanyakan tampak tipis dan pendek. Yousuke, beberapa kali ditampilkan, hanya mengenakan kaos dalam dan celana pendek seperti yang ada pada lampiran gambar di bawah.



Gambar 3.19 Pakaian musim panas yang dikenakan Yousuke dan Yotsuba (*Yotsubato!* vol 1:124 dan 143)

Keduanya juga digambarkan tengah memakan es krim. Salah satu makanan yang biasa dikonsumsi di musim panas. Terdapat juga penjelasan

eksplisit mengenai musim yang saat itu tengah mereka lewati pada dialog Yousuke dalam kutipan berikut.

葉介 : そういや明日かあ夏休みだなあ
 Yousuke : Oh, iya. Mulai besok liburan musim panas, ya.
 (*Yotsubato!* vol 1:7)

b. Musim Gugur

Musim gugur di Jepang pada umumnya berlangsung dari sekitar bulan September sampai November. Perpindahan latar dari musim panas ke musim gugur berlangsung perlahan, dapat dilihat dari pakaian yang dikenakan tokoh *manga* ini mulai panjang dan tebal. Mereka juga mulai mengenakan jaket atau mantel ketika keluar.



Gambar 3.20 Pakaian musim gugur Yousuke dan Yotsuba
 (*Yotsubato!* vol 13:216)

Selain pakaian yang dikenakan tokohnya, ada beberapa tanda lain yang menunjukkan perubahan musim terjadi. Seperti daun-daun yang berguguran, cerita mengenai *Halloween* yang dirayakan pada tanggal 31 Oktober, dan migrasi burung yang biasanya terjadi pada bulan September.



Gambar 3.21 Tanda-tanda musim gugur (*Yotsubato!* vol 12:10 dan 108, vol 14:159)

3.1.3.3 Latar Suasana

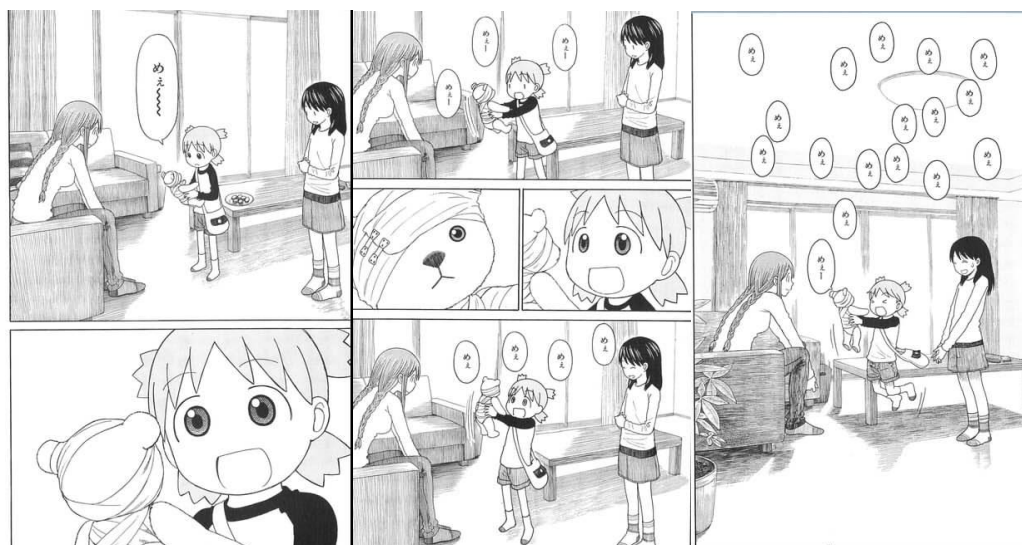
Latar suasana adalah aspek yang menggambarkan kondisi atau situasi saat terjadinya adegan atau peristiwa. Latar suasana *manga Yotsubato!* pada umumnya adalah gembira. Namun dapat juga ditemukan suasana sedih atau suram.

Seperti ketika boneka *teddy bear* Yotsuba yang bernama Juralumin rusak dan tidak bisa mengeluarkan suara lagi. Asagi menawarkan untuk memperbaiki Juralumin. Namun prosesnya membutuhkan waktu, karena itu Asagi meminta Yotsuba untuk sabar menunggu sampai besok. Yotsuba yang khawatir akan kondisi Juralumin tampak sangat lesu dan tidak bergairah.



Gambar 3.22 Yotsuba sedang sedih dan lesu (*Yotsubato!* vol 11:200)

Setelah Juralumin berhasil diperbaiki, suasana hati Yotsuba turut membaik. Azuma menghabiskan tiga halaman untuk menggambarkan proses perubahan suasana hati Yotsuba pada saat mendengar Juralumin kembali berbicara.



Gambar 3.23 Yotsuba kembali ceria (*Yotsubato!* vol 11:224-226)

Di halaman pertama terlihat kelegaan terpancar dari ekspresi Yotsuba. Halaman kedua, Yotsuba menyari kalau Juralumin benar-benar sudah sembuh.

Halaman ketiga, dapat dilihat dari Yotsuba yang melompat dengan ceria, menunjukkan suasana hati Yotsuba sudah membaik seutuhnya.

3.1.3.4 Latar Sosial

Latar sosial adalah hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat. Pada *manga Yotsubato!* dapat ditemukan gambaran-gambaran kehidupan sosial masyarakat Jepang. Salah satu contoh ketika Yotsuba pertama kali pergi ke Tokyo dan merasakan betapa padatnya naik kereta di Tokyo.

Yotsuba yang terbiasa dengan kehidupan di kota kecil, berteriak mempertanyakan kondisi tersebut sambil terjepit di antara kerumunan orang.



Gambar 3.24 Yotsuba naik kereta ke Tokyo

Yotsuba : Apa nggak salah cara naik keretanya!? Kayak gini emangnya benar?
Cara naik yang benar!?! (*Yotsubato!* vol 14:143)

Contoh lain adalah festival yang digambarkan pada manga ini. Dapat dilihat pada gambar, Yotsuba dan teman-temannya yang tengah menarik *dashi* dan rombongan pria yang sedang menggotong *mikoshi*. Keduanya merupakan hal yang familiar ditemui dalam festival Jepang.



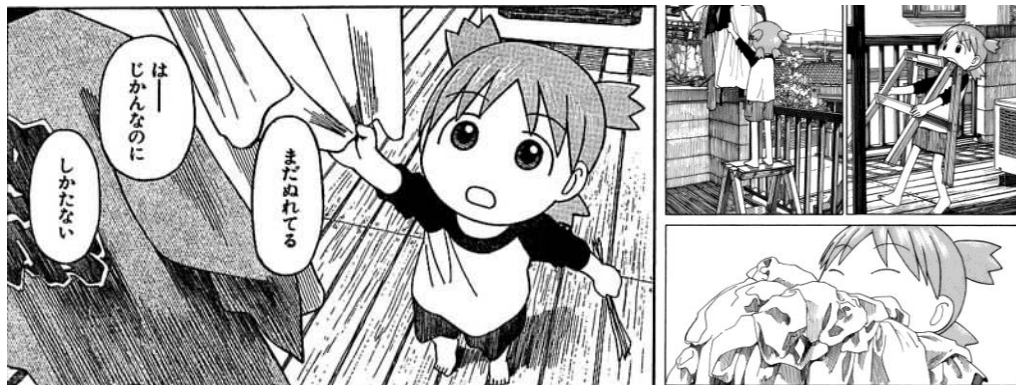
Gambar 3.25 Festival (*Yotsubato!* vol 8:155 dan 173)

Prefektur Hyogo, yang merupakan kampung halaman Azuma, memiliki festival terkenal bernama *Nada no Kenka*. Pada festival ini, *mikoshi* yang digotong oleh para pria dan pemuda saling diadukan. Tidak dinyatakan secara jelas apakah festival yang diikuti Yotsuba merupakan festival *Nada no Kenka* atau tidak. Acara puncak *Nada no Kenka* sendiri biasanya memang hanya diikuti oleh kaum pria dan pemuda.

3.2 Analisis Perilaku Anak Usia Dini pada *Manga Yotsubato!*

Perilaku anak yang dianalisis adalah perilaku tokoh utama *manga* ini, Yotsuba, anak perempuan berumur lima tahun. Menurut Erikson, ciri psikologis anak umur 3-6 tahun adalah rasa inisiatif mereka. Pada masa ini, orang tua atau orang dewasa sebaiknya memberikan dukungan atau konfirmasi pada aktivitas atau

inisiatif yang anak lakukan. Anak yang kurang mendapat konfirmasi, atau sebaliknya sering menerima hukuman atau amarah, akan merasa serba salah (*guilt*) dan mudah takut.



Gambar 3.26 Yotsuba mengangkat jemuran

Yotsuba : Masih basah, padahal udah waktunya. Apa boleh buat.
(*Yotsubato!* vol 9:22-23)

Panel pertama pada gambar di atas menunjukkan Yotsuba yang tengah memeriksa kondisi jemuran. Dibuktikan dengan kutipan teks di balon kata Yotsuba yang mengatakan kalau jemuran tersebut, “masih basah”. Panel kedua menunjukkan Yotsuba mengambil tangga. Panel ketiga terlihat Yotsuba mengangkat jemuran dengan berdiri di atas tangga yang telah ia ambil sebelumnya. Panel terakhir menunjukkan wajah Yotsuba dengan mata menyipit ke atas. Meski sebagian wajahnya tertutup jemuran, dapat dipahami bahwa ekspresinya menunjukkan perasaan senang atau puas setelah berhasil menyelesaikan suatu pekerjaan.

Adegan di atas menggambarkan inisiatif Yotsuba mengangkat jemuran. Menggunakan bantuan tangga merupakan solusi yang dia pikirkan sendiri. Azuma memberikan sentuhan komedi yang realistis, dengan membuat Yotsuba

mengangkat jemuran yang masih basah ketika matahari masih bersinar terang, suatu kesalahan yang wajar dilakukan oleh seorang anak.



Gambar 3.27 Yotsuba mencuci piring

- Yotsuba : Ayah, cuci piring itu merepotkan?
 Yousuke : Iya.
 Yousuke : Yotsuba rajin, ya...
 Yotsuba : Ayah nyontohin yang nggak baik buat pendidikan Yotsuba.
 Yousuke : Maaf... (*Yotsubato!* vol 13:214)

Panel pertama pada gambar 3.27 menunjukkan wajah Yotsuba dengan mulut menganga dan mata terbuka lebar. Ekspresi ini dia buat ketika melihat Yousuke berpura-pura mengamuk tidak ingin mencuci piring. Panel kedua Yotsuba bertanya pada Yousuke mengenai hal tersebut. Panel ketiga terlihat tumpukan piring dan keran air yang membuka, menunjukkan proses mencuci piring tengah

dilakukan. Panel keempat menunjukkan Yotsuba yang tengah memegang spons dan piring, menunjukkan tokoh yang tengah melakukan kegiatan cuci piring tersebut. Panel kelima terlihat gambar Yotsuba dari belakang dan balon kata yang menunjuk ke arah kaki Yousuke, memuji Yotsuba rajin. Panel terakhir, digambarkan Yotsuba protes ke ayahnya yang masih terlentang di lantai.

Pada adegan tersebut, dapat dilihat bagaimana Yousuke secara tidak langsung mendorong Yotsuba untuk mencuri piring atas kemauannya sendiri. Yotsuba melakukan hal tersebut karena melihat Yousuke enggan melakukannya dan dia ingin membantu meringankan beban ayahnya.

Selain di dalam rumah, Yotsuba juga berinisiatif di luar rumah. Seperti ketika mereka pergi ke Tokyo naik kereta, Yotsuba menawarkan diri untuk mengurus tiket, meski anak seusianya belum perlu membayar tiket untuk naik kereta.

Yotsuba membeli tiket pada mesin penjual tiket mengikuti instruksi ayahnya. Dia berhasil melewati mesin pemeriksa tiket pertama di stasiun kota tempat tinggal mereka. Masalah terjadi ketika Yotsuba sampai di Tokyo dan harus melalui mesin pemeriksa di Tokyo untuk pertama kalinya.



Gambar 3.28 Yotsuba salah memasukkan tiket

Yotsuba : Ah? Eh?
 Yousuke : Ambil tiketnya, trus balik lagi.
 Bapak : Cih! (*Yotsubato!* vol 14:133)

Gambar 3.28 terjadi ketika Yotsuba salah memasukkan tiket kereta ke mesin pemeriksa. Panel pertama menunjukkan ekspresi takut Yotsuba. Poin-poin yang menggambarkan ekspresi ini adalah garis-garis vertikal yang memenuhi bagian atas wajah Yotsuba, biasa digunakan untuk menunjukkan pucatnya wajah tokoh dalam *manga*, *screentone* latar yang suram, dan penggambaran mata dengan dua lingkaran tanpa warna, menunjukkan mata yang membuka lebar tanpa fokus yang jelas.

Panel kedua menunjukkan Yotsuba yang panik karena penghalang tidak membuka, ditunjukkan dari ekspresi dan balon-balon suara Yotsuba yang berisikan tanda tanya dan あ (“ah”). Bentuk balon kata tidak digambar melingkar seperti biasa, memberikan kesan nada yang berbeda.

Pada panel yang sama terdapat dua balon kata tokoh lain, yaitu Yousuke dan bapak yang mengantri di belakang mereka. Balon kata Yousuke digambarkan seperti biasa sementara bapak di belakang mereka memiliki balon kata yang terlihat kaku dengan garis tajam mengesankan nada ketus.

Panel ketiga menunjukkan si bapak yang tengah mendelik ke arah Yotsuba. Panel keempat, berbeda dengan ekspresi panik sebelumnya, menunjukkan ekspresi terkejut dan tidak percaya Yotsuba setelah mendapat pelototan dari si bapak. Yotsuba tidak pernah atau jarang mendapat perlakuan seperti itu dari orang dewasa di sekitarnya. Yousuke hanya memarahinya ketika ia berbuat nakal, bukan ketika ia melakukan kesalahan.

Meski akhirnya masalah ini berhasil diselesaikan dengan memasukkan tiket yang benar, rasa bersalah yang muncul dalam diri Yotsuba akibat reaksi negatif dari si bapak tidak menghilang begitu saja.

よつば : こんどはとーちゃんがやって。よつばは JR はまだはやいかも。
 葉介 : だめだ。よつばがやれ。切符はよつばの役目だろ。
 Yotsuba : Habis ini Ayah aja yang lakuin. JR masih terlalu cepat buat Yotsuba.
 Yousuke : Nggak bisa. Tiket itu tanggung jawabnya Yotsuba kan?
 (*Yotsubato!* vol 14:138)

3.3 Analisis Gambaran Cara Anak Belajar Melalui Bermain pada *Manga Yotsubato!*

Definisi bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Main adalah aktivitas atau kegiatan yang dilakukan dengan tujuan menyenangkan hati.

Analisis dilakukan dengan menggunakan standar pendidikan anak usia dini Jepang yang telah diterangkan di bab 2, subbab 2.2.3.2.

3.3.1 Kesehatan

Kebersihan merupakan salah satu unsur penting dalam menjaga kesehatan. Membersihkan dan merapikan lingkungan di sekitar adalah keahlian yang penting dalam kehidupan.

Di awal volume *Yotsubato!*, Yotsuba digambarkan telah dapat melakukan berbagai macam aktivitas secara mandiri. Dia mampu makan sendiri, mengenakan baju, menggunakan toilet, dan merapikan barangnya sendiri. Meski begitu standar kebersihan dan kerapian Yotsuba masih tergolong rendah. Yotsuba juga masih enggan melakukan kegiatan bersih-bersih, seperti yang digambarkan di volume 9.



Gambar 3.29 Yotsuba bermain ketika yang lain membersihkan rumah
(*Yotsubato!* vol 9:144-145)

Yousuke : Yang lain lagi pada bantuin, kamu malah ngapain.

Yotsuba : ...main balok. (*Yotsubato!* vol 9:145)

Asagi, Fuuka, dan Ena, tetangga sebelah rumah, tengah berkunjung ke rumah Yotsuba. Melihat berantakan dan kotornya kondisi rumah tersebut, ketiganya memutuskan untuk membantu membersihkan. Dapat dilihat di tiga panel pertama gambar 3.29, aktivitas yang mereka lakukan, sementara Yotsuba, ditunjukkan di dua panel terakhir, malah bermain balok ketika hal tersebut sedang berlangsung.

Di volume 10, digambarkan cara Yotsuba merapikan dan membersihkan ruangan ketika ia disuruh melakukannya. Sesuai dengan dasar pendidikan anak usia dini, ketika seorang anak dipaksa melakukan sesuatu tanpa mereka ada keinginan untuk melakukannya, maka hasilnya tidak akan maksimal. Seperti yang ditunjukkan Yotsuba pada gambar 3.30.



Gambar 3.30 Cara Yotsuba membersihkan rumah

- Yotsuba : Ah, waktunya bersih-bersih. Hari ini tugasnya Yotsuba. Biasanya sih Ayah yang lakuin.
 Jumbo : Oh, Yotsuba rajin ya.
 Yotsuba : Kalau ga dibersihin, Ayah nanti marah. Jumbo! Kalau nggak bangun, nanti ikut kesedot loh!
 Jumbo : Iya, iya.
 Yotsuba : Balok masih dipake, jadi biarin aja.
 Jumbo : Gapapa begitu? (*Yotsubato!* vol 10:84)

Poin penting yang perlu diperhatikan terdapat di panel terakhir. Yotsuba membiarkan balok tetap berserakan saat memvacuum dengan alasan masih dipakai. Yotsuba juga membersihkan hanya sebatas bagian tengah ruangan. Tidak sampai ke sudut-sudutnya.

Di volume 13, Yotsuba belajar cara membersihkan rumah dengan benar dari neneknya ketika ia tengah berkunjung ke rumah mereka. Nenek Koiwai senang bersih-bersih dan tidak suka dengan kondisi kotor dan berantakan. Hal ini ditunjukkan sejak awal kemunculan, Nenek menegur Yotsuba yang tidak langsung merapikan sepatu setelah melepasnya untuk masuk ke dalam rumah.



Gambar 3.31 Nenek menunjukkan Yotsuba kain lap yang menjadi kotor

- Nenek : Coba liat lap ini. Apik kan?
 Yotsuba : Iya, cantik. Punya Nenek?
 Nenek : Iya, bawa dari rumah. Nenek udah ngira di sini kayaknya nggak ada.
 Yotsuba : Cantik. Lap secantik ini baru pertama kali Yotsuba liat.
 Nenek : Eh, nggak, err, iya. Trus... lap ini kita pakai...
 Yotsuba : Yotsuba nggak numpahin cat di situ kok?
 Nenek : Nah. (*Yotsubato!* vol 13:137-138)

Adean yang terdapat pada gambar di atas terjadi setelah Yotsuba bertanya kepada Nenek alasan dia bersih-bersih padahal rumah tidak kotor atau berantakan. Nenek menunjukkan kepada Yotsuba bahwa rumah mereka sebenarnya kotor.

Di tiga panel pertama, Nenek menunjukkan kain lap yang bersih kepada Yotsuba. Panel setelahnya, ditunjukkan Nenek mengelap sebagian lantai rumah dengan kain tersebut. Di panel terakhir, Nenek menunjukkan kondisi kain setelah dipakai mengelap lantai kepada Yotsuba agar Yotsuba menyimpulkan sendiri artinya. Nenek memberikan pengertian kepada Yotsuba secara bertahap agar mudah untuk dipahami.



Gambar 3.32 Yotsuba tidak mau bersih-bersih

- Yotsuba : Tapi bersih-bersih merepotkan! Males! Kalau jam 8 belum Yotsuba beresin, Ayah bakal marah, jadi Yotsuba beresin! Tapi sebenarnya ga mau! Merepotkan!
- Nenek : Nenek suka bersih-bersih. Menyenangkan loh.
- Yotsuba : Mana mungkin bersih-bersih menyenangkan. Biar Yotsuba mau ngerjain aja orang dewasa bilang gitu.
- Nenek : Nggak nipu kok. (*Yotsubato!* vol 13:139)

Yotsuba sadar kalau rumah perlu dibersihkan, namun dia masih enggan untuk melakukannya karena hal tersebut dia anggap merepotkan. Pada gambar, dapat dilihat bagaimana betapa tidak sukanya Yotsuba terhadap kegiatan tersebut. Nenek menyangkalnya dan mengatakan kalau bersih-bersih bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan



Gambar 3.33 Yotsuba mengamati Nenek membersihkan rumah
(*Yotsubato!* vol 13:141)

Nenek tidak memaksa Yotsuba percaya dan mempersilakan Yotsuba untuk bermain selama ia membersihkan rumah. Tapi Yotsuba, yang merasa penasaran, memilih untuk mengikuti dan mengamati Nenek bekerja.

よつば : よつばはもうちょっとそうじしてみようかなーそれおてつだいしてみようかなー

婆ちゃん : じゃあよつばも本気で掃除するか?

よつば : ほんきでする! よつばがほんきでしたらもう...てがつけられないよ!

Yotsuba : Yotsuba ikut bersih-bersih deh... Itu Yotsuba bantuin deh...

Nenek : Yotsuba mau ikut bersih-bersih serius?

Yotsuba : Iya, serius! Kalau Yotsuba udah serius... Nggak ada yang bisa ngehentiin! (*Yotsubato!* vol 13:142)

Pada akhirnya, Yotsuba menawarkan diri untuk membantu membersihkan rumah. Hal ini dilakukan Yotsuba atas kemauannya sendiri tanpa suruhan atau perintah dari siapa pun. Nenek hanya mendorong Yotsuba dengan memberikan contoh bagaimana menikmati pekerjaan membersihkan rumah.



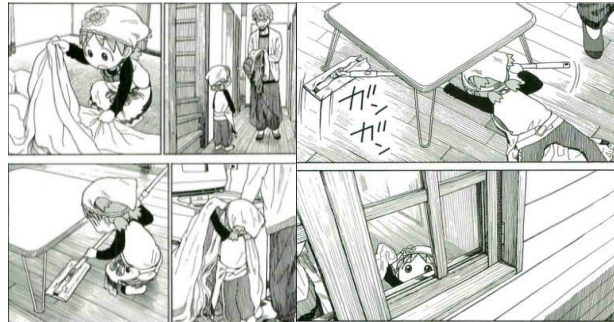
Gambar 3.34 Seragam kebersihan

Nenek : Aah, untunglah. Cocok.

Yotsuba : Ini... baju yang cantik sekali... seperti bisa dipakai ke pesta!

Nenek : Waktu bersih-bersih, Yotsuba pakai itu celemek. Seragam kebersihan Yotsuba. Selain itu, celemek khusus buat masak juga ada. (*Yotsubato!* vol 13:143)

Sebagai insentif tambahan, Nenek memberikan Yotsuba celemek cantik khusus untuk bersih-bersih. Ditunjukkan dalam tiga panel terakhir betapa senangnya Yotsuba menerima hadiah tersebut. Yotsuba bahkan mengatakannya sebagai baju yang bisa dipakai ke pesta.



Gambar 3.35 Yotsuba membersihkan rumah (*Yotsubato!* vol 13:147-148)

Mengikuti arahan dan contoh dari Nenek, Yotsuba membersihkan rumah dengan serius. Bisa dilihat dan dibandingkan dengan sebelumnya, kali ini Yotsuba tidak hanya sekedar membersihkan apa yang terlihat, melainkan semua bagian yang dianggap kotor. Yotsuba tidak akan dapat melakukannya seoptimal itu jika ia dipaksa membersihkan tanpa ada keinginan dari dirinya sendiri.

3.3.2 Hubungan Antar Manusia

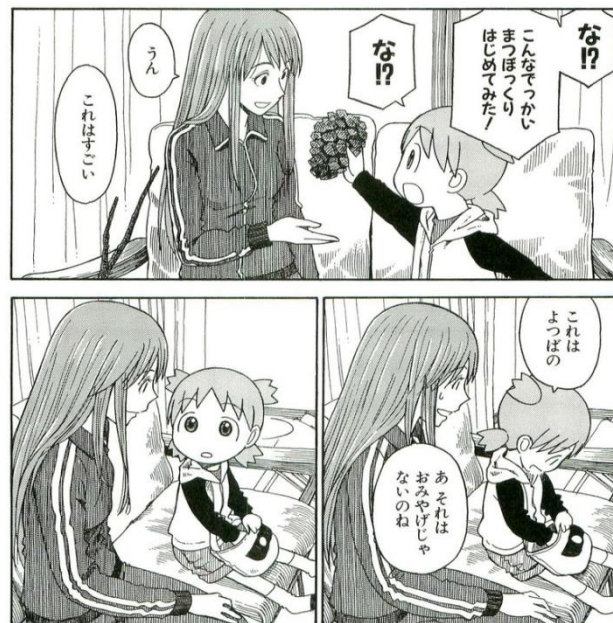
Berbagi adalah salah satu cara manusia berinteraksi dengan sesamanya. Anak sebaiknya didorong untuk mau berbagi sejak dini agar mereka tidak tumbuh egois dan hanya mementingkan dirinya sendiri.

Pada *manga* ini, Yotsuba digambarkan masih belajar mengenai konsep tersebut. Di volume 10, Yotsuba lupa, tidak memikirkan oleh-oleh untuk Miura ketika ia pergi ke festival balon udara. Sementara Miura ingat untuk memberikan Yotsuba oleh-oleh setelah pergi ke Hawaii.

- みうら : よつばは私におみやげねーのかよ。
 よつば : ...みうらのおみやげなかった...みうらのことなんてかんがえもしてなかった...
 恵那 : おみやげもらったらおみやげあげないとだめなんだよ。
 よつば : そういうしくみか...
 Miura : Yotsuba, nggak ngasih aku oleh-oleh?
 Yotsuba : Oleh-oleh buat Miura nggak ada... kepikir pun juga nggak...
 Ena : Kalau mau oleh-oleh, Yotsuba harus mau ngasih oleh-oleh juga.
 Yotsuba : Ohh... Begitu ya aturannya. (*Yotsubato!* vol 10:192)

Dari kutipan di atas diketahui kalau Yotsuba tidak menyiapkan apa-apa untuk diberikan sebagai oleh-oleh kepada Miura. Dia bahkan tidak terpikir untuk melakukannya. Memberi dan menerima oleh-oleh ini sebenarnya sudah Yotsuba pelajari di volume 2.

Di volume 13, Yotsuba memberikan oleh-oleh yang ia dapat ketika berkemah kepada Asagi, yaitu tangkai pohon dan batu “gajah”. Yotsuba juga memamerkan buah pohon cemara besar yang ia temukan. Tapi itu bukan termasuk oleh-oleh yang Yotsuba siapkan.





Gambar 3.36 Yotsuba dan oleh-oleh

- Yotsuba : Kan? Baru pertama liat buah cemara segede ini! Ya, kan!?
- Asagi : Iya. Keren ya.
- Yotsuba : Ini punya Yotsuba.
- Asagi : Oh, itu bukan oleh-oleh toh...
- Yotsuba : Asagi butuh ini?
- Asagi : Nggak... juga...
- Yotsuba : Baguslah... (*Yotsubato!* vol 13:13-14)

Dari kutipan dan gambar, dapat dipahami bahwa Yotsuba sangat menyukai buah cemara itu dan tidak ada niat untuk memberikannya. Ekspresi Yotsuba yang digambarkan sebagai reaksi dari perkataan Asagi mengenai status oleh-oleh buah tersebut menunjukkan jika hal tersebut tidak pernah terlintas dalam pikirannya.

Di panel terakhir, dapat dilihat Yotsuba menghembuskan napas lega dari teks “haa...” (はあー) dan senyum kecil yang terpasang di wajahnya. Hal ini menunjukkan ada sedikit rasa enggan dalam diri Yotsuba jika harus memberikan barang yang disukainya, dan karena itu dia senang ketika mengetahui dia tidak harus melakukannya.



Gambar 3.37 Yotsuba berbagi makanan

- Yotsuba : Ngemil dulu bentar.
 Yousuke : Ohh. Dibawa toh.
 Yotsuba : Cokelat... Ni Yotsuba kasih.
 Yousuke : Makasih.
 Yotsuba : Kuning! (*Yotsubato!* vol 8:209)

Pada gambar 3.37, dapat dilihat perbedaan reaksi Yotsuba saat mendapat warna cokelat dan warna kuning. Ketika warna cokelat (*chairo*) yang keluar, Yotsuba terkesan tidak terlalu gembira. Hal ini dapat dipahami dari bagaimana teks dituliskan. Tanpa balon kata dan ditambah elipsis di belakangnya, memberikan kesan nada yang dipakai cenderung datar dengan volume suara tidak begitu keras.

Sebaliknya, ketika warna kuning (*kiiro*) yang keluar, teks dimasukkan ke dalam balon kata dan ditambah tanda seru di belakang. Hal ini memberikan kesan nada yang dipakai tinggi dengan volume suara keras.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa Yotsuba lebih menyukai warna kuning dibanding cokelat, dan warna cokelat itu yang Yotsuba berikan kepada Yousuke.

Yotsuba dapat berbagi dengan mudah ketika barang atau makanan tersebut bukan merupakan favoritnya. Tapi jika dia suka, Yotsuba perlu sedikit dorongan

untuk berbagi. Hal ini yang terjadi ketika Jumbo, teman Yousuke, memberikan Yotsuba hadiah manik-manik.



Gambar 3.38 Yotsuba enggan berbagi

- Yotsuba : Yotsuba pengen semuanya... Tanpa kecuali... Ga kasih ke orang lain...
 Jumbo : Ehh... Kirain Yotsuba itu anak yang baik. Kalau bukan anak baik, nggak dibeliin lagi ah...
 Yotsuba : Yo-yotsuba baik kok! Ya udah... Yotsuba kasih... sedikit aja...
 Yousuke : Waai...
 Yotsuba : Ah bentar! Yotsuba pilih dulu mana yang mau dikasih!
 (*Yotsubato!* vol 14:17)

Gambar 3.38 menunjukkan Yotsuba yang tengah menolak permintaan Yousuke ketika ayahnya meminta sedikit manik-manik yang ia terima. Dapat dilihat di gambar panel pertama, bagaimana ekspresi dan postur tubuh Yotsuba.

Dia merangkul semua manik-manik ke arahnya, menggambarkan betapa enggannya dia untuk melepaskannya.

Setelah disinggung sedikit oleh Jumbo, Yotsuba mengendurkan postur tubuhnya. Namun ekspresi wajah Yotsuba yang digambarkan di tiga panel terakhir masih terlihat enggan. Keningnya berkerut dan mulut melengkung ke bawah. Yotsuba juga memberikan syarat kalau dia yang harus memilih mana yang akan diberikan.

Meski awalnya enggan membagi manik-manik tersebut, Yotsuba sebenarnya senang ketika orang lain juga senang. Hal ini dibuktikan dalam lanjutan adegan di atas. Setelah Yotsuba membagi sebagian manik-maniknya kepada Yousuke dan Jumbo, ketiganya lalu membuat kalung dari material tersebut.

Di akhir bab, Yotsuba bertanya pada Yousuke dan Jumbo apakah mereka, seperti halnya Yotsuba, juga merasa senang melakukan aktivitas tersebut. Dapat dilihat di panel terakhir gambar 3.39 betapa lebarnya senyum Yotsuba ketika mendengar jawaban Yousuke dan Jumbo.



Gambar 3.39 Yotsuba senang ketika orang lain senang

Yotsuba : Ayah ma Jumbo juga senang?
 Yousuke : Senang.
 Jumbo : Senang. (*Yotsubato!* vol 14:23)

Faktor lain yang membuat Yotsuba dapat ikut merasa senang ketika orang lain senang adalah tidak adanya paksaan bagi Yotsuba untuk membagi manik-maniknya. Jumbo hanya mendorong Yotsuba dengan menyinggung bahwa anak baik adalah anak yang mau berbagi. Dengan cara ini, Yotsuba tidak memendam kekesalan saat memberikan benda yang ia sukai, dan dia dapat menikmati aktivitas berikutnya, membuat manik-manik, tanpa ada beban.

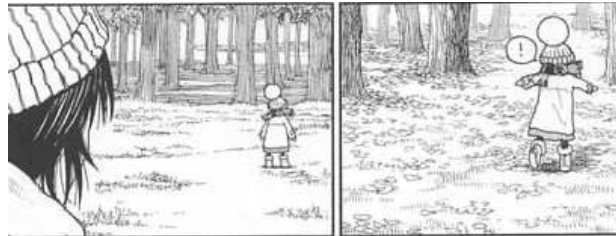
3.3.3 Lingkungan

Menyadari perubahan yang terjadi di alam adalah salah satu tanda anak memahami lingkungan sekitarnya. Yotsuba sangat pandai dalam hal ini. Dia mengerti ciri-ciri pergantian musim dan dapat menjelaskan menurut apa yang dia pahami.

よつば : お、あのはっぱいっこだけあかい！とーちゃん、あきしってる？おしえてやろうか？
 葉介 : ほう、おしえてくれ。
 よつば : いろんなものがあかくなったりする。きとか、やまとか、うみとか。
 葉介 : へえー海も...
 よつば : それからおなかがペコペコになる、ふーかがいったた。
 Yotsuba : Oh! Daunnya... ada satu yang merah! Ayah tahu musim gugur? Mau Yotsuba terangin?
 Yousuke : Hoo... terangin dong.
 Yotsuba : Macam-macam benda jadi merah. Kayak pohon, gunung, laut...
 Yousuke : Hee... Laut juga...
 Yotsuba : Trus... perut jadi lapar. Gitu kata Fuuka. (*Yotsubato!* vol 8:210)

Dari kutipan diketahui Yotsuba menyadari perubahan warna daun yang awalnya hijau menjadi merah. Yotsuba kemudian menjelaskan mengenai musim gugur kepada Yousuke menurut apa yang diketahui dan didengarnya.

Kemampuan mengamati perbedaan musim ini Yotsuba tunjukkan lagi di volume 14 ketika dia dan ayahnya pergi bermain ke taman. Yotsuba, yang tengah berlarian ke sana ke mari, tiba-tiba berhenti ketika menyadari banyaknya dedaunan yang jatuh ke tanah.



Gambar 3.40 Yotsuba berlarian di taman (*Yotsubato!* vol 14: 167)

Panel pertama pada gambar 3.40 menggambarkan Yotsuba yang tengah berlari di taman. Panel dengan balon kata berisi tanda seru adalah panel yang berisikan momen Yotsuba menyadari betapa banyak jumlah dedaunan yang diinjaknya. Panel berikutnya tampak Yotsuba berdiri diam seperti tengah berpikir.

- よつば : はっぱがいっぱいおちてる...
- 葉介 : ん...? 秋だからな。
- よつば : もしかするとよつばはすごいはっけんしたかも...ふゆにはきにはっぱがなくなった。はだかになってるけど。
- 葉介 : ...うん。
- よつば : それは...あきにこうしてはっぱがぜんぶおちてしまうからかも
- Yotsuba : Banyak daun yang jatuh...
- Yousuke : Hm? Musim gugur soalnya.
- Yotsuba : Mungkin Yotsuba telah menemukan sesuatu yang hebat. Di musim dingin, pohon nggak ada daunnya dan jadi botak.
- Yousuke : Iya...
- Yotsuba : Itu mungkin gara-gara... pas musim gugur semua daunnya pada jatuh. Kayak begitu. (*Yotsubato!* vol 14:168)

Setelah berhasil menyimpulkan sesuatu, Yotsuba bergegas melaporkan hasil pengamatannya kepada Yousuke. Kutipan di atas membuktikan bahwa Yotsuba mengetahui perbedaan musim gugur dan musim dingin. Yotsuba juga berhasil menyadari peristiwa meranggasnya pohon tanpa petunjuk dari orang lain.

Selain pandai mengamati, Yotsuba termasuk cerdas dalam memanfaatkan lingkungan sekitarnya sebagai sarana atau tempat untuk bermain. Seperti yang dilakukan Yotsuba di volume 9, ketika ia menggunakan biji ek yang telah dia kumpulkan dan menjadikannya gasing.

Hal ini Yotsuba lakukan awalnya untuk menghindari kemarahan ayahnya melihat biji ek yang berserakan di lantai. Namun permainan yang Yotsuba asal pikirkan berhasil dia kembangkan menjadi sebuah cerita mengenai para pekerja yang kerjanya hanya berputar-putar saja. Dapat dilihat juga pada gambar 3.41, Yousuke yang hanya mengamati permainan Yotsuba tanpa menginterupsi atau menyuruhnya untuk segera membereskan biji-bijian itu.



Gambar 3.41 Yotsuba bermain menggunakan biji ek

- Yotsuba : Semuanya diputer begini. Kerja kayak gitu.
 Yousuke : Kerja kah.
 Yotsuba : Selamat siang, nama saya Jagayama. Pekerjaan saya berputar. Selamat siang, pekerjaan saya juga berputar. Yang sedang berputar di sana itu Pak Direktur. Oh, ya? Mengagumkan sekali...
 Yousuke : Ceritanya mulai. (*Yotsubato!* vol 9:28)

Kemampuan Yotsuba dalam memanfaatkan biji ek ini meningkat di volume 12. Yotsuba berhasil membuat kalung dengan memanfaatkan buah pohon cemara dan biji ek. Hal ini Yotsuba pelajari dari pengalaman melihat Ena membuatnya.



Gambar 3.42 Yotsuba membuat kalung (*Yotsubato!* vol 12:192)

3.3.4 Bahasa

Kemampuan berbahasa dan berkomunikasi anak dapat dilihat cara ia menyapa orang-orang di sekitarnya. Yotsuba pada dasarnya merupakan seorang anak yang periang. Dia tidak pernah malu untuk menyapa dan memperkenalkan dirinya. Seperti yang digambarkan sejak awal volume 1.



Gambar 3.43 Yotsuba memperkenalkan diri kepada tetangga

Yotsuba : Selamat siang! Ini Yotsuba! (*Yotsubato!* vol 1:74)

Gambar di atas terjadi sehari setelah Yotsuba pindah rumah ke daerah itu. Cara Yotsuba memperkenalkan diri masih sederhana. Dia hanya menyebutkan nama setelah memberikan salam sambil berdiri tegak, mata menatap lawan bicara, dan senyum lebar.



Gambar 3.44 Yotsuba memperkenalkan diri kepada Kakak Instruktur

Yotsuba : Namaku Koiwai Yotsuba. *Yoroshiku onegaishimasu!*⁵ Lima tahun! (*Yotsubato!* vol 14:39)

Dapat dibandingkan dengan contoh dari volume 1, bagaimana perkembangan kemampuan Yotsuba memperkenalkan diri telah meningkat di volume 14. Yotsuba bukan hanya sekedar menyebutkan nama kecilnya, melainkan juga nama keluarga dan umurnya. Yotsuba menambahkan kalimat *yoroshiku onegaishimasu* yang dalam konteks ini dapat diartikan menjadi salam kenal atau senang bertemu denganmu.

Selain kalimat perkenalannya, postur tubuh Yotsuba yang digambarkan ketika sedang melakukannya juga berbeda. Dapat dilihat pada gambar, Yotsuba membungkukkan badan pada saat memperkenalkan diri.

Untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berbahasa, anak perlu diperkenalkan dengan berbagai kosakata baru yang penting dalam kehidupan

⁵ *Yoroshiku onegaishimasu* dapat diartikan secara bervariasi ke dalam bahasa Indonesia. Pada konteks di atas, kalimat tersebut dapat dimaknai menjadi "senang berkenalan denganmu."

sehari-hari. Bisa dari cerita, buku bergambar, atau praktik langsung mengenai kata tersebut.



Gambar 3.45 Urutan makan

- Yousuke : Lagi ngapain? *Snack* sehari satu loh.
 Yotsuba : Yotsuba lagi baris sesuai urutan makannya!
 Yousuke : Hee, buat *yotei* ya? Pintarnya.
 Yotsuba : *Yotei*!? Ini namanya *yotei*!?
 Yousuke : Iya, *yotei*. (*Yotsubato!* vol 8:196-197)

Yotsuba pertama kali belajar mengenai kata *yotei*⁶ di volume 8 ketika ia tengah mengurutkan *snack* yang dia miliki sesuai dengan urutan ia akan memakannya. Yousuke, yang melihat aktivitas Yotsuba, memberitahunya mengenai kata *yotei*.

⁶ *Yotei* dapat diartikan sebagai rencana/agenda/program.

Yousuke kemudian menggunakan kata tersebut untuk memberitahu Yotsuba kalau mereka akan pergi belanja nanti siang untuk membeli pakaian musim gugur. Yotsuba lalu menggunakannya untuk mengganti rencana yang telah ditentukan, yaitu belanja, menjadi mengumpulkan biji-biji ek di taman.



Gambar 3.46 Yotsuba membuat *yotei* (*Yotsubato!* vol 9:18)

Setelah mempelajari mengenai makna kata *yotei* di volume 8, Yotsuba belajar cara membuatnya di volume 9. Dapat dilihat pada gambar, Yotsuba tampak menikmati aktivitas tersebut.

Yotsuba belajar kata *omimai*⁷ dengan cara yang sama. Dia mendengar penjelasan Yousuke mengenai kata tersebut dan langsung mempraktikkannya. *Omimai*, berdasarkan penjelasan Yousuke, adalah aktivitas mengunjungi orang yang sedang sakit dengan membawa makanan dan bunga. Yousuke memberikan contoh *omimai* pada Yotsuba ketika mereka mengunjungi Kakek waktu ia masuk rumah sakit tahun lalu.

Yotsuba yang sebelumnya merasa murung karena boneka beruangnya yang bernama Juralumin sakit, kembali bersemangat seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.47. Yotsuba membuka lemari persediaan makanan dan pergi keluar mencari bunga untuk menjenguk Juralumin. Yotsuba berniat untuk melakukan *omimai* agar Juralumin dapat cepat kembali sehat.

⁷ *Omimai* dapat diartikan sebagai kegiatan menjenguk orang yang sedang sakit.



Gambar 3.47 Yotsuba mencari makanan dan bunga (*Yotsubato!* vol 11:216-217)

Tentu saja karena baru belajar apa yang Yotsuba lakukan tidak seperti sewajarnya ketika orang lain melakukannya. Makanan yang Yotsuba bawa adalah mie instan dan bunga yang dipetik adalah jenis rumput liar yang banyak tumbuh di sekeliling. Dialog Yotsuba ketika menjenguk juga malah mengikuti kalimat yang sering diucapkan pada waktu upacara pemakaman bukan menjenguk orang sakit.

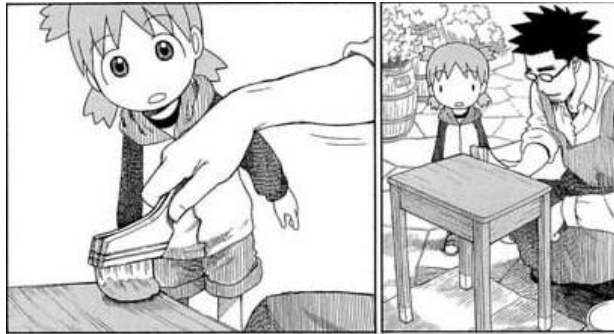
よつば: このたびはごしゅうしょうさまです。
Yotsuba: Turut berduka cita. (*Yotsubato!* vol 11:221)

Kesalahan ini terjadi karena Yotsuba salah mengingat pengalaman yang disebutkan ayahnya. Dia tidak ingat pengalaman ketika menjenguk sang kakek, tapi dia ingat pengalaman menghadiri upacara pemakaman kakek lain.

3.3.5 Ekspresi

Pada aspek ini, dilihat bagaimana kemampuan anak berkreasi dan berimajinasi untuk dapat mengekspresikan diri mereka. Yotsuba termasuk anak yang sangat kreatif. Dia membuat berbagai permainan setiap harinya dari apa yang dia lihat untuk kemudian dia tirukan.

Hal ini yang terjadi ketika Yotsuba memutuskan untuk berkreasi mempercantik meja dengan mengecatnya menjadi biru. Dia mendapat ide tersebut dari pengalamannya melihat Jumbo, teman Yousuke, mengecat meja dan menjadikannya cantik.



Gambar 3.48 Yotsuba memperhatikan Jumbo mengecat meja (*Yotsubato!* vol 12:38)

Di rumah, Yotsuba menemukan kaleng cat tersembunyi dalam lemari sepatu ketika Yotsuba mencari sepatu lain untuk dia ikat talinya. Dapat dilihat pada salah satu panel gambar di bawah, kesulitan Yotsuba membuka kaleng tersebut. Namun dia tidak habis pikir. Dengan bantuan sendok, Yotsuba berhasil menyungkil tutup kaleng dan membukanya.



Gambar 3.49 Yotsuba membuka kaleng dengan bantuan sendok (*Yotsubato!* vol 12:45-46)

Setelah berhasil membuka kaleng cat, dimulailah proses pengecatan meja oleh Yotsuba. Dari lampiran gambar, dapat dilihat betapa gembiranya Yotsuba ketika

melakukan aktivitas tersebut. Di salah satu panel, digambarkan Yotsuba tertawa ketika melihat cap tangan yang dibuatnya.



Gambar 3.50 Yotsuba mencat meja menjadi biru (*Yotsubato!* vol 12:50-51)

Gambar di atas juga menunjukkan Yotsuba memberikan alas koran di bawah kaleng cat ketika ia melihat tetesan cat di lantai dekat kaleng. Hal ini merupakan solusi yang tepat untuk menghindari jatuhnya cat mengotori lantai. Meski hasilnya tetap banyak cat yang jatuh mengotori lantai dikarenakan kurangnya alas dan cara Yotsuba menggunakan kuas.

Yotsuba tidak tahu kalau cat yang ia pakai, tidak seperti cat air yang telah dia ketahui sebelumnya, tidak mudah untuk dibersihkan hanya dengan air. Yotsuba baru menyadari hal tersebut ketika ia telah selesai mengecat meja dan berusaha membersihkan noda cat yang berjatuhan.



Gambar 3.51 Yotsuba menyadari noda cat tidak bisa hilang (*Yotsubato!* vol 12:55-57)

Tidak hanya di lantai, cat yang menempel di tangan dan kaki Yotsuba pun tidak bisa hilang. Yousuke menemukan Yotsuba yang saat itu tengah kebingungan dan melihat kondisi ruangan penuh noda cat akibat aktivitas Yotsuba.

Meski sedikit merasa kesal Yousuke tidak memarahi apa yang telah dilakukan Yotsuba. Yousuke hanya sedikit menakut-nakuti Yotsuba dengan mengatakan cat tersebut tidak akan bisa hilang selama-lamanya.

Setelahnya mereka pergi ke supermarket untuk membeli berbagai macam keperluan. Pulang dari supermarket, Yousuke mengajarkan Yotsuba bagaimana cara membersihkan noda cat dengan cairan khusus yang baru ia beli. Keduanya lalu membersihkan noda-noda cat yang mengotori lantai.



Gambar 3.52 Yotsuba membersihkan noda cat menggunakan cairan khusus
(*Yotsubato!* vol 12:84)

Di akhir cerita, ditunjukkan Yousuke membiarkan satu cap kaki Yotsuba tidak dibersihkan. Yousuke membiarkannya untuk menjadi kenang-kenangan, mengingat apa yang Yotsuba lakukan pada waktu ia umur lima tahun. Hal ini juga merupakan bentuk penghargaan Yousuke terhadap ekspresi Yotsuba.



Gambar 3.53 Kenang-kenangan cap kaki Yotsuba

葉介 : ひとつだけ消さないで残しとこう。
 よつば : なんで？
 葉介 : んーなんか記念だ。
 よつば : きねんかー
 Yousuke : Satu aja biarin nggak usah dihapus.
 Yotsuba : Kenapa?

Yousuke : Hm... biar ada kenang-kenangan.
 Yotsuba : Ohh, kenang-kenangan... (*Yotsubato!* vol 12:85)

Adegan tersebut menunjukkan sifat kreatif Yotsuba dalam menyelesaikan masalah. Tidak bisa membuka tutup kaleng dengan tangan, Yotsuba coba menggunakan sendok. Noda cat jatuh ke lantai, Yotsuba alasi sebagian lantainya dengan koran.

Yotsuba mengecat meja bukan hanya karena dia merasa aktivitas tersebut menarik dan menyenangkan, tapi juga karena dia telah melihat meja yang dicat Jumbo menjadi cantik, dan dia ingin melakukan hal yang sama pada meja yang ada di rumahnya.

Yotsuba tidak hanya mencoba mempercantik benda yang ada di sekitarnya. Ada juga saatnya dia melakukan hal tersebut pada dirinya sendiri. Salah satu cara Yotsuba mengekspresikan keinginannya untuk tampil cantik adalah dengan bermain menjadi tuan putri.



Gambar 3.54 Yotsuba membuat rambut panjang dari tali rafia (*Yotsubato!* vol 14:59-60)

Terpengaruh buku bergambar yang dibacanya, Yotsuba berpikir bahwa seorang tuan putri harus memiliki rambut panjang dan indah. Untuk mencapai

bayangan tersebut, Yotsuba menggunakan tali rafia yang dihias pita-pita kecil dan mengikatkannya ke rambutnya. Yotsuba kemudian bertingkah seperti seorang putri di depan cermin, dia mengibaskan “rambut” dan tertawa sambil menutup mulutnya.

Yousuke melihat Yotsuba melakukan hal tersebut dan bertanya apa yang sedang Yotsuba lakukan. Sayangnya Yousuke tidak mengerti apa yang Yotsuba ekspresikan dengan tali rafia tersebut. Yotsuba yang kesal lalu pergi ke rumah Ayase. Di sana dia bertemu dengan Asagi. Berbeda dengan Yousuke, Asagi dapat langsung menangkap apa yang Yotsuba lakukan.

Asagi membantu Yotsuba merealisasikan bayangannya dengan membuatkan Yotsuba gaun dari plastik. Untuk melengkapi penampilan putri, Yotsuba membutuhkan aksesoris seperti kalung atau cincin. Yotsuba yang ingat kalau dia memiliki kalung berlari pulang ke rumah dengan gaun plastiknya.

Kali ini Yousuke berhasil memahami apa yang Yotsuba ekspresikan dari penampilan barunya. Yousuke kemudian mengikuti permainan Yotsuba dengan mengajak Yotsuba berdansa. Hal tersebut merupakan bentuk dorongan atau dukungan Yousuke terhadap aktivitas yang Yotsuba tengah lakukan.



Gambar 3.55 Yotsuba dan Yousuke bermain peran dan berdansa

- Yousuke : Tuan Putri, maukah kau berdansa denganku?
 Yotsuba : Dengan senang hati! (*Yotsubato!* vol 14:82-83)

BAB 4

SIMPULAN

Manga Yotsubato! adalah *manga* yang dibuat oleh Kiyohiko Azuma dan diterbitkan oleh ASCII Media Works dalam bentuk buku sejak tahun 2003 dan sampai sekarang masih berlanjut. *Manga* ini bercerita tentang kehidupan sehari-hari Yotsuba, seorang anak perempuan berusia lima tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan unsur intrinsik pembentuk karya sastra dan gambaran cara belajar anak melalui bermain yang terdapat dalam *manga* ini.

Unsur intrinsik yang dianalisis dalam skripsi ini adalah tema, tokoh-penokohan, dan latar. Tema mayor *manga* ini adalah kehidupan sehari-hari Yotsuba. Dua tema minor yang ditemukan adalah rasa ingin tahu Yotsuba mengenai berbagai macam hal dan kegembiraan Yotsuba ketika tengah bermain.

Tokoh utama pada *manga* ini adalah Yotsuba, dengan tokoh-tokoh lain sebagai tokoh tambahan. Dari segi penokohan, tidak ada tokoh yang mengalami perubahan sifat secara permanen atau memiliki sifat yang bertentangan. Semua tokoh pada *manga* ini masuk ke dalam kategori tokoh datar. Yotsuba memiliki sifat periang, penuh rasa ingin tahu, dan senang mencoba hal-hal yang baru. Dia juga dapat bersikap manja dan nakal. Yousuke, ayah Yotsuba, memiliki sifat eksentrik, tegas, dan suportif.

Latar dibagi menjadi latar waktu, tempat, sosial, dan suasana. Latar waktu pada *manga* ini dapat dibagi berdasarkan musim yang terjadi. Di volume 1-14, musim yang telah berlangsung adalah musim panas dan musim gugur. Latar

tempat dibagi ke dalam dua kategori, yaitu di dalam rumah dan di luar rumah. Di dalam rumah termasuk rumah Yotsuba, rumah keluarga Ayase, dan rumah Miura. Di luar rumah melingkupi taman, tempat kemah, supermarket, dan lain sebagainya. Latar suasana yang ada pada *manga* ini kebanyakan adalah gembira. Namun ada juga suasana sedih dan suram. Latar sosial pada *manga* ini adalah masyarakat Jepang modern di kota kecil.

Sebelum menganalisis gambaran anak belajar, terlebih dahulu dianalisis perilaku anak dengan menggunakan teori psikologi perkembangan Erikson. Yotsuba yang masih berusia lima tahun masuk ke dalam tahapan perkembangan *Initiative versus Guilt*. Sesuai teori, Yotsuba menunjukkan banyak inisiatif dalam melakukan sesuatu. Dia mengangkat jemuran dan mencuci piring tanpa disuruh. Dia mengajukan diri untuk bertanggung jawab memegang tiket kereta ketika ia dan ayahnya pergi ke Tokyo. Selain *initiative*, terdapat juga gambaran *guilt*. Perasaan bersalah ini muncul ketika Yotsuba salah memasukkan tiket ke mesin pemeriksa, membuat antrian tertahan dan bapak di belakang mereka kesal.

Terakhir, analisis gambaran anak belajar melalui bermain menggunakan standar pendidikan anak usia dini Jepang tahun 2008. Untuk memudahkan proses pengamatan, Kementerian Pendidikan Jepang membagi perkembangan anak ke dalam lima aspek, yaitu kesehatan, hubungan antar manusia, lingkungan, bahasa dan ekspresi.

Pada aspek kesehatan, Yotsuba digambarkan belajar bagaimana menjaga kebersihan di sekitarnya. Di awal *manga*, Yotsuba tidak menyukai kegiatan bersih-bersih. Ketika disuruh merapikan atau membersihkan barang-barangnya

sendiri, Yotsuba melakukannya dengan usaha seminimal mungkin. Yotsuba mulai tertarik membersihkan ketika melihat Neneknya tampak menikmati aktivitas tersebut. Yotsuba kemudian ikut serta membantu membersihkan dan merapikan rumah mereka.

Dalam hubungan antar manusia, Azuma menggambarkan bagaimana Yotsuba belajar berbagi dengan orang lain. Yotsuba memiliki kecenderungan memberikan hal yang tidak begitu ia sukai dengan senang hati dan sedikit sulit ketika harus memberikan barang favoritnya. Meski begitu, Yotsuba selalu bisa senang ketika orang lain juga senang.

Dalam aspek lingkungan, Yotsuba belajar perbedaan dan perubahan musim. Dia menyadari warna daun berubah menjadi merah sebagai tanda musim gugur akan tiba dan peristiwa meranggas. Yotsuba juga belajar memanfaatkan apa yang ada di lingkungan sekitarnya untuk bermain dan berkreasi. Seperti ketika dia membuat kalung menggunakan biji ek dan buah pohon cemara.

Pada aspek bahasa, Yotsuba belajar cara menyapa dan memperkenalkan diri. Yotsuba juga belajar kosakata baru seperti *yotei* dan *omimai* dengan mempraktikannya secara langsung. Meski praktiknya tidak sepenuhnya berjalan dengan lancar atau sesuai maksud kata tersebut.

Dalam aspek ekspresi, Yotsuba menunjukkan kreativitasnya dengan mengecat meja dan berpura-pura menjadi tuan putri. Yotsuba menggunakan tali rafia untuk membuat rambutnya menjadi panjang dan plastik untuk membuat gaunnya. Yousuke ikut berpartisipasi dalam permainan tersebut dengan mengajak Tuan Putri berdansa.

Manga Yotsubato! adalah *manga* yang menggambarkan kehidupan ideal seorang anak dan orang tua. Yotsuba terkadang bertingkah nakal dan manja, tapi dia juga pandai dalam berinteraksi dengan orang lain, memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, dan kreatif dalam membuat ide-ide permainan. Yousuke adalah ayah yang baik dan suportif. Dia jarang digambarkan memarahi Yotsuba tanpa alasan yang jelas dan tidak malu untuk menemani Yotsuba bermain dalam berbagai permainan baru yang Yotsuba pikirkan.

Berdasarkan hal tersebut, simpulan yang dapat penulis ambil dari penelitian ini adalah untuk seorang anak, bermain bukan hanya merupakan kegiatan bersenang-bersenang semata, melainkan juga sebuah aktivitas belajar yang dapat mendukung perkembangannya. Anak dapat memahami suatu konsep dengan cepat melalui interaksi secara langsung atau contoh konkrit yang dapat mereka bayangkan atau imajinasikan dalam sebuah permainan. Peran pendidik, seperti orang tua atau guru, pada masa ini adalah mendorong anak untuk tumbuh dan berkembang ke arah yang positif dan memberikan pengertian kepada mereka mengenai apa yang benar dan salah.

要旨

本論文のタイトルはあずまきよひこが創作された 漫画『よつばと！』における子供が遊びを通して学ぶ方法の描写である。このタイトルを選んだ理由は、実際的に子供の行動をどのように漫画に描かれたかに興味があるからである。本論文の目的は漫画『よつばと！』の構造と子供が遊びを通して学ぶ方法の描写を説明することである。

あずまきよひこが創作された漫画『よつばと！』は 2003 年から ASCII Media Works が単行本で出版し、現在にまだ続いている。この漫画はよつばという 5 歳の女の子の日常の生活について話されている。

本論文には文献研究という研究方法を使用し、参考資料とデータとして本やジャーナルやウェブサイトの記事などを使用した。ストーリーの構造理論について参考資料として Burhan Nurgiyantoro の『Teori Pengkajian Fiksi』と Alfian Rokmansyah の『Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra』を使用した。それから、漫画の構造理論として Scott McCloud の『*Understanding Comics: The Invisible Art*』も使用した。Erikson によって創案された人間の発達の段階論についての参考資料として Anita E. Woolfolk の『*Psychology Education: 4th Edition*』も使用した。幼児教育について参考資料として文部科学省の『幼稚園教育要領英訳版』も使用した。この資料を使い、子供が遊びを通して学ぶ方法を分析した。

分析したストーリーの構造はテーマ、キャラクターとその性格、セッティングである。メインテーマはよつばの日常の生活である。マイナーテーマはよつばの好奇心と遊んでいる時の幸福である。主人公はよつばであり、他の場された人物はサポートのキャラクターになっている。そして、全員性格が変化がないから、全キャラクターはフラットキャラクターになった。よつばは明るいし、好奇心が強いし、良い子だが、たまに他人を意地割り、甘やかされたがる時がある。葉介というよつばのお父さんは少し変な人だが、しっかりしなければならない時しっかけられ、良いお父さんである。

セッティングは「時間の関係」、「場所の関係」、「雰囲気背景」、「社会背景」に分けられた。「時間の関係」は季節に応じて夏と秋である。「場所の関係」は家の中と家の外に分けられた。家の中はよつばの家と綾瀬の家とみうらの家である。家の外は公園やキャンプ所やコンビニなどがある。「雰囲気背景」は普段、幸福やいい雰囲気だが、たまに悲しみや厳粛な雰囲気もある。「社会背景」は小さな町の現代日本社会である。

子供が学びを通して学ぶ方法を分析する前に、Erikson の理論に基づき、子供の行動の描写を分析した。よつばは5歳の子だから、人間の発達段階論では「*Initiative versus Guilt*」段に入られている。この理論によって、よつばが積極的に行動する習慣を持っている。例えば、洗濯物を取りこみ、荒い物を手伝い、電車の切符の責任を取ったことである。それに、「*Initiative*」だけではなく、「*Guilt*」の描写もある。例えば、よつばは改

札機に間違い切符を入れたから、出られなくなった。さらに、後ろのおじさんが怒られになった。

最後は、子供が遊びを通して学ぶ方法の描写を分析した結果である。幼児の発達に文部科学省が「健康」、「環境」、「人間関係」、「言葉」、「表現」という側面に分けられている。

「健康」に、よつばは掃除や片付けることを学んでいた。はじめは、掃除が嫌がり、掃除をするように言われた時、やる気ない顔で掃除をしていた。婆ちゃんの掃除を見た後、掃除に興味を持って始めた。そして、掃除を手伝い、掃除の楽しさも分かるようになった。

「人間関係」に、よつばは他人と共有することを学んでいる。その物を気に入らなければ、喜んで渡せるのに、気に入った時共有しなかった。それでも、よつばは他の人の喜びや悲しみをいつも感じられ、友達と共感し合うことが出来る。

「環境」に、よつばは季節の変化について学んでいる。秋が来る時、葉っぱが赤くなり、そして落ちることを気づいた。それに、遊びのために周りがある物を使用する方法も学んだ。例えば、団栗と松ぼくりを使い、ネットレスを作った。

「言葉」に、よつばは挨拶や紹介することを学んでいる。それに、「予定」や「お見舞い」や新言葉などを教えられ、直接的に学んでいる。完全にうまくいかないが、そのように、新言葉が理解始めた。

「表現」に、テーブルを青く染めたやプリンセスのロールプレイをしたという活動を通して、よつばの創造力を見せられた。よつばは荷造ひもを使い、長い髪を作った。それに、あさぎが作ったゴミ袋のドレスも着た。葉介はそのプリンセスを踊りに誘い、遊びに参加した。

漫画『よつばと！』は理想な親子の関係の生活を描いた。よつばはたまにいたずらことをし、甘やかされたい部分もあるが、他人とのコミュニケーションが成就、周りの変化が気づけ、毎日さまざまな遊びを創造的に作られる。葉介はめったに怒らないが、よつばに怒った時はっきり理由を伝える。それに、よつばの遊びに恥ずかしがらないで参加する。

本論文が書いた後、遊びは子供にとって楽しいことだけではなく、成長ための活動だとういうことが分かるようになった。子供は直接的に彼らの想像力を刺激する遊びを通して、すぐ学べる。この段階に教育者の役割は子供の発達を見守り、良いことと悪いことというコンセプトを教える。

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Derry Ismail. 2017. "Perubahan Pola Pikir Anak dalam *Anime Hotaru no Haka* Karya Isao Takahata". Semarang: Universitas Diponegoro.
- Azuma, Kiyohiko. 2003-2018. *Yotsubato!* (vol 1, 8-14). Tokyo: ASCII Media Works.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V*. <http://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Brenner, Robin E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. Westport: Libraries Unlimited.
- McCloud, Scott. 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial.
- Ministry of Education, Culture, Sports, and Technology Japan. 2008. "A Course of Study for Kindergarten". http://www.mext.go.jp/component/english/_icsFiles/afieldfile/2011/04/07/1303755_002.pdf (diunduh pada 24 Agustus 2018).
- Noor, Redyanto. 2010. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2009. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rokhmansyah, Alfian. 2014. *Studi dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Roopnarine, Jaipaul L, dkk (Ed). 2015. *International Perspectives on Children's Play*. New York: Open University Press.
- Rustini, Luh Putu Asti. "Analisis Perkembangan Kognitif Tokoh Utama Komik *Yotsubato!* Karya Kiyohiko Azuma". Bali: Universitas Udayana.
- Woolfolk, Anita. E. 1990. *Psychology Education: 4th Edition*. New Jersey: Prentice-Hall. Inc.
- _____. 2015. <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2015/12/05/yotsuba-manga-13th-volume-tops-japans-weekly-manga-chart> diunduh pada 27 Maret 2017
- _____. 2016. <http://www.animenewsnetwork.com/news/2016-04-27/yotsuba-hanagami-sharaku-win-20th-tezuka-osamu-cultural-prize-top-award/.101504> diunduh pada 1 April 2017
- _____. 2006. http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/2006/manga/works/10m_YOTSUBA/ diunduh pada 1 April 2017

BIODATA PENULIS



Nama : Salma Mustaqimah
NIM : 13050113130135
Alamat : Pandan Valley AC-9 no. 25, RT 3 RW 9, Parakanjaya,
Kemang, Kabupaten Bogor

Nama Orang Tua

Ayah : Arief Munandar

Ibu : Rina Ningsih

Nomor Telepon : 081567824610

Riwayat Pendidikan

No	Pendidikan Formal	Tahun
1	TKIT Ummul Quro	1999-2000
2	SDIT Ummul Quro	2000-2006
3	SMPIT Ummul Quro	2006-2009
4	SMAN 6 Bogor	2009-2012
5	Telkom University	2012
6	Universitas Diponegoro	2013-2019