

PENGUNAAN MANGA HUMOR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN PENELITIAN BAHASA JEPANG

Akhmad Saifudin

Program Studi Sastra Jepang, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Imam Bonjol No. 207, Semarang 50131, Indonesia

e-mail: akhmad.saifudin@dsn.dinus.ac.id

phone: +62-812-2229-2883

First received: 7 November 2017

Final proof received: 1 December 2017

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi berbagai cara dan manfaat penggunaan manga humor dalam pembelajaran dan penelitian bahasa Jepang. Manga yang digunakan dalam studi ini adalah manga humor komik strip. Studi dilakukan dengan cara memberikan tugas kepada mahasiswa untuk membaca dan mengamati satu cerita manga. Mahasiswa diminta untuk menjelaskan karakter manga dan fenomena bahasa apa yang terdapat cerita manga. Hasil observasi terhadap manga kemudian didiskusikan di kelas untuk menentukan apa fenomena bahasa yang dapat dipelajari dari manga dan bagaimana cara mempelajarinya. Hasil studi ini menemukan bahwa di dalam manga humor terdapat banyak hal menarik yang dapat dipelajari. Manga juga dapat dijadikan media pembelajaran efektif dan membangkitkan minat serta motivasi pelajar, baik dalam pembelajaran bahasa Jepang maupun penelitian bahasa Jepang. Dalam hal pembelajaran bahasa, media manga humor dapat dijadikan media interaktif yang dapat meningkatkan empat keterampilan berbahasa dan dalam pembelajaran penelitian bahasa Jepang, media manga humor berperan dalam memunculkan ide serta memberikan gambaran bagaimana penelitian tentang bahasa Jepang dilakukan dengan melihat fenomena linguistik yang ada pada manga.

Kata kunci: media pembelajaran; manga; humor; pembelajaran bahasa Jepang; penelitian bahasa Jepang.

Abstract

The purpose of this study is to explore various ways and benefits of using the manga humor in Japanese language learning and research. The manga used in this study is comic strip manga humor. The study was conducted by giving the task to the students to read and observe one manga story. The students were asked to explain the characters of manga and to explain the language phenomena contained in the manga story. The results of the observations on the manga were then discussed in the classroom to determine what language phenomena can be learned from the manga and how to learn them. The results of this study found that in the manga humor there are many interesting things that can be learned. Manga can also be used as effective learning media and to generate interest and motivation of learners, both in Japanese learning and Japanese language research. In terms of language learning, manga humor can be an

interactive medium that can improve the four language skills and in learning Japanese language research, manga humor play an important role in bringing the idea and provide an overview of how research on Japanese language is done by looking at the linguistic phenomena that exist in the manga.

Keywords : learning media; manga; humor; Japanese learning; Japanese language research

PENDAHULUAN

Tulisan ini adalah hasil aktifitas pembelajaran mata kuliah *Research Method in Linguistics* di Program Studi Sastra Jepang Universitas Dian Nuswantoro Semarang. Selama bertahun-tahun mengampu mata kuliah ini setiap tahunnya saya selalu menemukan permasalahan yang sama, yakni kesulitan mahasiswa dalam memilih topik dan permasalahan.

Untuk membantu mengatasi kesulitan mahasiswa dalam memunculkan ide penelitian, saya mengajak mahasiswa secara berkelompok melakukan penelitian kecil tentang eksplorasi penggunaan media *manga* humor dalam pembelajaran dan penelitian bahasa Jepang. Penelitian ini selain ditujukan sebagai *trigger* dalam menemukan ide penelitian sekaligus juga sebagai bahan untuk mempelajari dan memperdalam bahasa Jepang.

Penelitian ini mengambil *manga* sebagai objek karena *manga* adalah salah satu hasil budaya populer Jepang yang sangat populer dan sangat pesat perkembangannya. Kepopularan *manga* bahkan sampai membuat *manga* sebagai *genre* tersendiri yang dibedakan dengan komik pada umumnya. *Manga* mempunyai ciri khas terutama pada teknis penggambaran tokoh, penggambaran *background* yang penuh dengan gambar dan tulisan untuk menekankan situasi cerita, serta bentuk dan urutan panel cerita yang dinamis. Penggambaran tokoh pada *manga* pada umumnya digambarkan mempunyai mata yang bulat lebar dan ukuran hidung dan mulut yang kecil. Visualisasi raut muka, bentuk mata, rambut, dan bentuk tubuh dapat berubah-ubah sangat dinamis menyesuaikan situasi. Penggambaran *background* juga sangat dinamis dan kaya dengan *ornament*

berupa goresan-goresan, tanda baca, maupun *onomatopoeia*. Bentuk panel gambar tidak harus selalu kotak dan seringkali gambar melewati batas garis panel.

Selain karakter teknis yang dimiliki *manga* seperti tersebut di atas, di dalam *manga* juga terdapat konteks budaya. Konteks budaya ini adalah salah satu faktor utama mengapa *Manga* dijadikan media pembelajaran. *Manga* sering dikatakan sebagai refleksi dari kehidupan “nyata” masyarakat Jepang, karena diproduksi untuk konsumsi orang Jepang (Wasabi Brother, 1998). *Manga* juga disebut salah satu cara yang baik dalam mempelajari “kondisi Jepang” (Murakami, 2008), *Manga* juga merupakan media yang murah dan mudah diperoleh (Larose, 1993 dalam Okazaki, 1993). *Manga*, sebagai media visual *Manga* juga mempunyai konteks yang memungkinkan pengamatan terhadap partisipan percakapan dan situasinya (Kaneko, 2008).

Kemudian dari segi konten bahasa, di dalam *Manga* banyak terdapat tuturan-

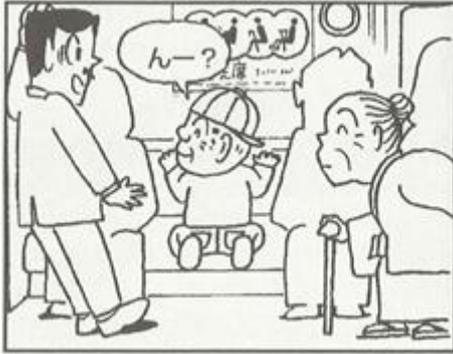
tuturan langsung, pendek, dan tidak terlalu kompleks (Whiting, J, 2016).

Sebagai contoh adalah sebagai berikut.



548





Di dalam percakapan yang terdapat dalam contoh *yonkoma Manga* di atas terdapat tuturan pendek yang mudah dipahami dan kita juga dapat melihat konteksnya. Tuturan tersebut adalah: “*Kimi, seki wo yuzurinasai*” ‘hei kamu, berikan tempat dudukmu untuk nenek ini’ dituturkan oleh seorang Bapak kepada sosok kecil yang duduk di kursi “khusus prioritas”. Sosok kecil yang ternyata seorang kakek kemudian merespon “*Nnn*” ‘apa?’. Tuturan tersebut merupakan contoh langsung penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi dan akan sangat menarik untuk dikaji, apalagi jika *manga* tersebut bergenre humor. Di dalam buku-buku teks belajar bahasa Jepang yang diajarkan di kelas tentunya jarang ditemui konteks seperti ini.

Permasalahan

Manga dapat dikategorikan sebagai karya sastra karena di dalamnya mengandung pesan atau cerita seperti juga yang terdapat di dalam novel, cerpen, ataupun karya sastra lain. Pesan dalam *manga* disampaikan dalam bentuk gambar dan tulisan. Sehingga dalam hal ini seharusnya *manga* juga dapat dipelajari untuk kepentingan pembelajaran bahasa Jepang dan menjadi sumber data dalam penelitian bahasa Jepang karena *manga* merupakan representasi wacana komunikasi bahasa Jepang yang nyata (Unser-Schutz, G., 2011). Oleh karena itu, di dalam tulisan ini diangkat permasalahan tentang 1) bagaimana *manga* humor dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat membantu pemelajar bahasa Jepang meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang?; 2) apa saja keuntungan dari penggunaan media *manga* humor dalam pembelajaran bahasa Jepang?; serta 3) bagaimana dan apakah manfaat penggunaan media *manga* humor dalam penelitian bahasa Jepang?

Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mengeksplorasi berbagai cara penggunaan *manga* humor dalam pembelajaran bahasa Jepang; 2) mendeskripsikan keuntungan menggunakan *manga* humor sebagai media pembelajaran; dan 3) mendeskripsikan bagaimana dan apa saja manfaat *manga* humor dalam penelitian bahasa Jepang.

Manfaat dari tulisan ini adalah memberikan sumbangan pemikiran dan alternatif tentang penggunaan *manga* humor dalam pembelajaran dan penelitian bahasa Jepang.

Media Pembelajaran

Tujuan pembelajaran di pendidikan tinggi saat ini tidak cukup dengan mentransfer pengetahuan atau keterampilan dasar saja. Pembelajaran harus mampu memberikan kepada pemelajarnya kemampuan yang oleh Sherman & Wright disebut sebagai *higher-level thinking*. Kemampuan ini oleh mereka didefinisikan sebagai ... the ability to learn, to reason, to think

creatively, to make decisions, and to solve problems; and these skills are seen as critical for success in the classroom (Sherman & Wright, 1996). Seorang pengajar harus mampu memfasilitasi pemelajarnya agar bisa mempelajari (meneliti), nalar, berfikir kreatif, membuat keputusan, dan memecahkan masalah. Untuk itu dibutuhkan kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran, termasuk di dalamnya metode dan media pembelajaran.

Tujuan pembelajaran akan dapat tercapai jika didukung oleh media pembelajaran yang tepat. Media secara harfiah diartikan sebagai alat atau perantara. Dengan demikian media pembelajaran berarti alat atau perantara yang digunakan oleh pengajar kepada pemelajarnya dalam proses pembelajaran. Menurut Sadiman dkk., media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Sadiman, 2002:2).

Manga Humor

Manga (sebutan komik Jepang) secara literal berarti gambar yang aneh, lucu atau menyenangkan. Menurut Sugimoto *manga* adalah a generic term that covers cartoons, comic strips, and caricatures (Sugimoto, 2010:254). *Manga* seperti halnya komik barat ada yang berbentuk serial panjang (Naruto, Bleach, dll.) juga ada yang berupa komik strip atau disebut *yonkoma manga*, yakni *manga* yang hanya terdiri dari empat frame dan biasanya bergenre humor. Saat ini genre *manga* sudah berkembang sangat banya, di antaranya adalah *shounen* (untuk anak laki-laki), *seinen* (untuk pria dewasa), *shoujo* (anak perempuan), *josei* (wanita dewasa), *kodomo* (anak-anak), *meccha* (tentang robot dan mekanik), *jidaigeki* (sejarah), *hentai* (hanya untuk dewasa), dan lain-lain.

Manga humor adalah jenis *manga* yang bertujuan untuk menghibur pembacanya dengan menggunakan gambar dan bahasa verbal yang lucu. *Manga* humor biasanya dalam bentuk *yonkoma manga*. Contoh jenis *manga*

humor yang terkenal di antaranya adalah Kurayon Shinchon, Kobochoan, dan Kariagekun.

METODE

Data penelitian ini berupa 2 *yonkoma manga* yang masing-masing berjudul *Kenmon* ‘inspeksi’ dan *Toukoukyohi* ‘gak mau ke sekolah’. Data diambil dari sumber data *Living Japanese Through Comics*. Studi dilakukan dengan cara memberikan tugas kepada subjek yakni, mahasiswa sejumlah 30 orang untuk membaca dan mengamati secara detil ke dua judul *manga*. Mahasiswa kemudian diberikan sejumlah pertanyaan dan hasil jawaban dari pertanyaan tersebut didiskusikan di kelas.

Adapun pertanyaan yang diberikan adalah sebagai berikut.

1. Apakah Anda menyukai *manga*?
2. Apakah Anda tertarik dengan *manga* yang Anda baca?
3. Apa yang membuat Anda tertarik?
4. Jelaskan apa saja yang Anda temukan di dalam *manga* yang Anda baca.

5. Fenomena bahasa apa saja yang bisa ditemukan dalam *manga* yang Anda baca?
 6. Apakah menurut Anda kita bisa belajar bahasa Jepang melalui *manga*?
 7. Bagaimana cara yang menarik agar kita bisa belajar bahasa Jepang melalui *manga*?
- dengan kelucuan dan kekonyolan baik dalam gambar maupun tuturannya. Unsur kesenangan dalam membaca *manga* tentu saja menjadi poin penting pembelajaran. Dengan adanya perasaan senang motivasi pemelajar menjadi lebih tinggi.
- Sederhana dalam bentuk dan cerita

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengapa Manga Humor?

- Menyenangkan

Untuk menjawab pertanyaan ini, harus dijelaskan sifat atau karakter yang terdapat pada *manga* dan tanggapan orang terhadap keberadaan *manga*. *Manga* yang dikaji di studi ini adalah *manga* berbentuk *yonkoma* bergenre humor. Membaca *manga* adalah kegiatan yang menyenangkan. Hal ini berlaku bagi pengajar maupun pemelajar bahasa Jepang. Dari 30 mahasiswa yang diberi pertanyaan tentang *manga* (pertanyaan 1 dan 2), semua mahasiswa menjawab tertarik dengan *manga*. *Manga* terutama *manga* humor bisa menghibur mereka

Bentuk *Yonkoma manga* terdiri dari empat kotak panel yang penyajiannya pada umumnya secara vertikal dengan urutan cerita dari atas ke bawah. Meskipun juga ada yang disajikan secara horisontal dengan urutan penceritaan dari kiri ke kanan. *Yonkoma* mempunyai alur struktur cerita yang disebut Kishoutenketsu. Istilah tersebut merupakan bentukan dari nama ke empat panel dalam *manga*. Ke empat panel tersebut mempunyai nama dan fungsinya masing-masing. Panel pertama disebut 起 (ki) digunakan untuk membentuk dasar cerita, mengatur adegan, memberikan setting, situasi dan karakter. Panel ke dua disebut 承 (shou) sebagai pengembangan cerita dari plot

pertama, namun tidak memberikan perubahan plot yang signifikan. Panel ke tiga biasanya menjadi inti cerita, klimaks, dan kejadian yang tidak terduga biasanya terjadi di sini. Panel ini disebut 転 (*Ten*). Terakhir adalah 結 (*ketsu*) yang merupakan konklusi dan dampak dari kejadian dari panel ketiga.

Dengan hanya terdiri dari empat panel, *yonkoma manga* menjadi media yang tepat untuk pembelajaran bahasa dan penelitian. Ruang lingkup yang terbatas menjadikan pelajar dapat fokus dan lebih detil dalam pengamatan terhadap *yonkoma manga*. Pelajar dapat memerikan secara detil unsur-unsur yang terdapat dalam *manga*, baik dari segi gambar, tokoh, ornamen, konteks, dan bahasa yang digunakan. Keseluruhan unsur-unsur tersebut menjadi satu kesatuan dalam *manga*.

Dengan kesederhanaan bentuk dan struktur *yonkoma manga*, pembaca *manga* juga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membacanya. Cerita yang singkat menjadikan pembaca bisa sewaktu-waktu berhenti dan kemudian

dilanjutkan pada kesempatan lain tanpa terganggu dengan cerita yang terpotong. Ini berbeda dengan novel atau cerpen yang biasanya membutuhkan waktu yang lebih lama untuk membacanya. Ketika membaca novel juga harus memilih atau menyediakan waktu luang karena jika membacanya tidak sampai tuntas bisa mengganggu *mood*, lupa plot cerita, dan lain-lain. Meskipun sederhana *manga* tetap memenuhi persyaratan untuk dijadikan bahan kajian ilmiah seperti halnya novel. Di dalam *manga* (sama dengan komik) terdapat pesan, makna simbolis tokoh-tokohnya, struktur cerita, bahasa, dan nilai-nilai yang terkandung di dalam cerita *manga*.

- Pesan dalam bentuk visual dan verbal

Mangga adalah wacana cerita yang disampaikan dalam bentuk visual dan verbal yang berasal dari Jepang. Media visual dan verbal dalam bentuk teks bersama-sama menjadi satu kesatuan dalam penyampaian pesan *manga*. Raut muka, bentuk mata, mulut, dan gerakan tubuh, yang merepresentasikan emosi

digambarkan secara visual bersamaan dengan tuturan verbal para tokohnya yang dituliskan dengan teks. Seringkali *background* suasana yang mendukung emosi tokoh atau suasana sekitar juga direpresentasikan dalam bentuk visual. Di *manga* juga sering ditemukan teks yang ditulis dengan katakana untuk merepresentasikan bunyi dan suasana sekitar (onomatopeia). Dengan demikian di dalam *manga* sebenarnya sudah mewakili sebuah aktifitas komunikasi dari penutur asli bahasa Jepang. Visualisasi tokoh bisa mencerminkan peran sosial dan perasaan dari peserta komunikasi. Latar fisik juga nampak dalam *manga* selain ungkapan verbal yang ditulis di dalam balon percakapan. Artinya selain tuturan, hadir juga di dalam *manga* adalah konteks percakapan.

- Bahasa yang digunakan langsung dan tidak berbelit-belit

Bahasa yang digunakan di dalam *manga* biasanya singkat dan langsung. Kita akan banyak menemukan ungkapan sehari-hari yang tidak kita temukan di

kelas. Kita bisa menemukan ungkapan idiomatis, bahasa yang strukturnya tidak lengkap, bahasa slang, dan juga ungkapan-ungkapan negatif seperti makian, sumpah serapah dan lain-lain.

- Onomatopeia

Salah satu ciri *manga* adalah banyaknya tulisan *Katakana* yang berfungsi untuk merepresentasikan bunyi, kejadian, dan suasana sekitar.

Contoh Yonkoma *Manga* Humor (Data 1)

E-ISSN 2528-5548





5548

Data 2



Penggunaan dan Manfaat Manga Humor sebagai Media Pembelajaran

Dari hasil jawaban subjek penelitian tentang bagaimana *manga* humor dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik, di luar dugaan diperoleh

jawaban yang sangat bervariasi. Di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Media pengenalan kosa kata baru.

Di dalam *manga* banyak muncul kosa kata yang tidak biasa ditemui di kelas. Bahasa yang digunakan di *manga* lebih banyak casual dan pendek-pendek sehingga lebih mudah dipelajari. Metode yang paling mudah diterapkan adalah dengan memilih kosa kata baru, kemudian dijelaskan apa maknanya. Onomatopeia juga bisa dikenalkan dengan menjelaskan makna dan penggunaannya.

Contoh:



Kosa kata baru:

飲酒 : mabuk

検車 : inspeksi

息 : nafas

2. Belajar pola kalimat dan kosa kata di dalam konteks.

Mempelajari penggunaan pola kalimat dan juga ungkapan-ungkapan dengan melihat konteks yang terdapat di panel. Metode yang bisa dilakukan adalah dengan menjelaskan penggunaan pola tersebut, menggantinya dengan kosa kata yang lain. Cara yang lain adalah dengan menghapus kata yang dikenai pola dan mahasiswa diminta untuk mengisi dengan melihat konteks.

Contoh:

Penggunaan pola ~って下さい, pola ini digunakan untuk memerintah seseorang melakukan sesuatu.





3. Melatih percakapan.

Ini bisa dilakukan dengan menghapus percakapan yang ada di balon percakapan dan mahasiswa diminta mengisi balon tersebut. Bisa dilakukan juga cara mempraktikkan situasi percakapan yang ada di *manga* untuk melatih intonasi, ritme, dan juga penghayatan adegan. Ketika dipraktikkan di kelas akan menjadi pengalaman yang menarik dan lucu karena mempraktikkan adegan humor sesuai cerita.

4. Melatih bercerita dalam bahasa Jepang

Ini dilakukan dengan cara

menceritakan kembali isi cerita *manga*. Kegiatan ini bisa dilakukan di kelas dengan cara mahasiswa bercerita di depan peserta yang lain tentang isi cerita *manga*. Kegiatan juga dapat dikembangkan dengan penjelasan tentang hal yang menarik dari cerita yang dibahas, nilai-nilai yang terkandung dalam cerita, faktor budaya yang bisa dipelajari dari orang Jepang, dan sebagainya.

Dibutuhkan kreatifitas dosen sebagai fasilitator untuk pengembangan metode ini.

5. Melatih pemahaman membaca.

Ini bisa dilakukan dengan melakukan tanya-jawab untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap isi cerita *manga*. Alternatif yang lain adalah dengan permainan *Jigsaws*, yakni dengan cara mengacak urutan panel dan mahasiswa diminta untuk mengurutkan sesuai jalan cerita. Manfaat yang

diperoleh dari aktifitas ini adalah melatih mahasiswa untuk melakukan analisis, evaluasi, dan sintesis terhadap *manga*.



6. Menemukan fenomena bahasa yang terdapat dalam *manga*.

Di dalam terdapat fenomena bahasa yang bervariasi baik dalam hal fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, sosiolinguistik, pragmatik, dan lain-lain. Metode pembelajarannya adalah dengan meminta mahasiswa menjelaskan fenomena bahasa apa yang terdapat di dalam *manga*. Dalam bidang fonologi dari hasil jawaban mahasiswa adalah ditemukannya tiruan bunyi yang dituliskan dengan *Katakana*. Dalam morfologi ditemukan variasi ん dan の, dan di sintaksis ditemukan pola kalimat seperti ~って下さい, ~たくない, dan ~なさい. Di Semantik

ditemukan pemaknaan kata む dan ほら. Temuan-temuan ini hanya contoh untuk mewakili bahwa sebenarnya di *manga* pun sangat banyak fenomena bahasa yang dapat dipelajari maupun diteliti. Mahasiswa pun dapat menjelaskan hal-hal di luar bahasa yang mendukung penggunaan bahasa. Oleh karena di dalam *manga* divisualkan peserta percakapan, mahasiswa bisa menjelaskan peran sosial dari peserta percakapan dan bahasa yang digunakan (penggunaan keigo atau bahasa casual). Mahasiswa juga bisa menjelaskan situasi non fisik yang menggambarkan situasi percakapan.

SIMPULAN

Manga, terutama *yonkoma manga* yang berjenis humor adalah media menarik, efektif, serta dapat membangkitkan minat dan motivasi pemelajar dalam pembelajaran bahasa Jepang. *Manga* merupakan contoh

komunikasi bahasa Jepang yang dapat melatih kemampuan berbahasa meliputi ke empat keterampilan berbahasa. Oleh karena di dalam *manga* terdapat konteks yang direpresentasikan dalam visual dan teks, maka *higher level thinking* yang menjadi tujuan pembelajaran dapat dicapai. Pemelajar tidak hanya mempelajari bahasa saja, namun juga belajar perilaku dan budaya orang Jepang.

Dalam pembahasan tentang *manga* nampak bahwa aktifitas pemelajar menjadi dominan. Pembelajaran bahasa Jepang dengan media *manga* humor menawarkan kreatifitas, kemandirian berfikir, dan keberagaman pendapat. Catatan yang bisa diberikan di dalam kesimpulan ini adalah *manga* humor sebagai media harus diberikan secara utuh sebagai sebuah wacana kesatuan antara visual dan teks.

PUSTAKA RUJUKAN

- [1] Ashizawa, Kazuko. (1993). *Mangajin's Basic Japanese through Comics*. Tokyo: Mangajin Inc.

- [2] Bernabe, Marc.(2004). *Japanese in MangaLand*. Tokyo. Japan Publications Trading.
- [3] Bloom, B.S. (Ed.).(1956) *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I:The Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- [4] Cohn, N. (2009) Japanese Visual Language: The Structure of Manga. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Toni Johnson-Woods. PP. 187-203.
- [5] Kaneko, S. (2008). *Jissen! Manga kyouzai wo tsukatta jugyou*. *Gekkan Nihongo*, 21(5),28.
- [6] McCloud, S. (1994) *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial.
- [7] Murakami, Y. (2008). *Manga kyouzai no merito/demeritto*. *Gekkan Nihongo*, 21(5), 27.
- [8] Okazaki, M. (1993). *Dorama/manga ni yoru nihongo kyouiku*. *Artes Liberales*, (53), 39-53.
- [9] Radan, Razvan.(2017) Visual Discourse of Comics in English Language Teaching, *JELT*, Vol. 2 No.2, pp.135-155.
- [10] Sadiman, Arief S.(1996) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Radja Grafindo Persada.
- [11] Sherman, R. & Wright, G. (1996). Ourchestra. *Reading Improvement*, 33(2), 124-128.
- [12] Unser-Schutz, G. (2011). *Manga as a Linguistics Resource for Learning*. *JALT*. Tokyo: JALT.
- [13] Wasabi Brothers (1998). The MangaJin story. Retrieved from <<http://www.mangajin.com/mangajin/story>>.
- [14] Whiting, James.(2016) Using Comics in The English Language Classroom, *Idiom*, Vol. No.46 Issue 4, pp.15.

E-ISSN 2528-5548