

Workshop Keshigomu Hanko sebagai Media Pengenalan Budaya Jepang dan Pengembangan Kreativitas Siswa SMA di Kabupaten Bekasi

Muhammad Irsan¹ Intan Hapsari² Diwana Fikri Aghniya³

Program Studi DIII Bahasa Jepang, Politeknik Takumi, Indonesia^{1,2,3}

Email: irsan.mir@takumi.ac.id¹ intan.ihp@takumi.ac.id² diwana.dfa@takumi.ac.id³

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan memperkenalkan budaya Jepang melalui workshop keshigomu hanko, yaitu seni ukir stempel berbahan dasar penghapus, kepada siswa-siswi SMA se-Kabupaten Bekasi dalam rangkaian kegiatan Takumi Matsuri 2026 di Politeknik Takumi pada 23 Mei 2026. Permasalahan yang diidentifikasi adalah kurangnya pemahaman generasi muda terhadap nilai-nilai budaya Jepang secara mendalam, di luar aspek budaya populer seperti anime dan manga. Metode yang diterapkan adalah experiential learning atau pembelajaran berbasis pengalaman langsung yang mencakup tiga tahap utama: pengenalan budaya hanko Jepang, praktik pembuatan karya secara mandiri, serta apresiasi dan refleksi hasil karya. Melalui proses pembuatan stempel ukir, peserta memperoleh pemahaman terhadap nilai-nilai budaya Jepang seperti teineisa (ketelitian), nintai (kesabaran), shūchūryoku (konsentrasi), sōzōryoku (kreativitas), serta monozukuri seishin (semangat menciptakan karya berkualitas). Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menyelesaikan karya dengan baik, antusiasme peserta tinggi, dan pembelajaran budaya melalui aktivitas praktik terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman lintas budaya dibandingkan metode ceramah semata. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran budaya asing berbasis praktik yang berkelanjutan dalam program PKM Politeknik Takumi.

Kata Kunci: Budaya Jepang, Experiential Learning, Keshigomu Hanko, Kreativitas, Monozukuri

Abstract

This community service activity (PKM) aims to introduce Japanese culture through a keshigomu hanko workshop the art of carving stamps from erasers for high school students across Bekasi Regency as part of Takumi Matsuri 2026 at Politeknik Takumi on May 23, 2026. The identified problem was the limited understanding of younger generations regarding the deeper values of Japanese culture beyond popular aspects such as anime and manga. The method applied was experiential learning, comprising three main stages: an introduction to Japanese hanko culture, independent carving practice, and appreciation and reflection of the finished works. Through the stamp-carving process, participants gained an understanding of Japanese cultural values including teineisa (meticulousness), nintai (patience), shūchūryoku (concentration), sōzōryoku (creativity), and monozukuri seishin (the spirit of creating quality works). Results indicate that all participants successfully completed their works, demonstrated high enthusiasm, and that practice-based cultural learning proved more effective in enhancing cross-cultural understanding than lecture-based methods alone. This activity is expected to serve as a sustainable model for practice-based foreign cultural learning in Politeknik Takumi's PKM programs.

Keywords: Creativity, Experiential Learning, Japanese Culture, Keshigomu Hanko, Monozukuri



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Politeknik Takumi merupakan perguruan tinggi vokasi yang berlokasi di Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, dengan karakteristik pendidikan berbasis industri bernuansa Jepang. Program Studi DIII Bahasa Jepang yang dimilikinya tidak hanya bertanggung jawab menghasilkan lulusan yang kompeten dalam komunikasi bahasa Jepang, tetapi juga berperan menyebarkan pemahaman budaya Jepang kepada masyarakat luas. Hal ini sejalan dengan pandangan Kramsch (1998) yang menegaskan bahwa bahasa dan budaya memiliki hubungan

yang tidak dapat dipisahkan; bahasa hanya dapat dipahami secara utuh dalam konteks budaya masyarakat penggunanya. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, penguasaan aspek linguistik meliputi kosakata (*goi*), tata bahasa (*bunpō*), huruf (*moji*), serta keterampilan berkomunikasi perlu ditunjang oleh pemahaman budaya (*bunka rikai*) agar pembelajaran menjadi kontekstual dan bermakna. Nilai-nilai seperti kesopanan, ketelitian, kedisiplinan, dan penghargaan terhadap proses merupakan inti dari kebudayaan Jepang yang turut membentuk cara penggunanya berbahasa sehari-hari. Dewasa ini, minat generasi muda Indonesia terhadap Jepang semakin meningkat, terutama didorong oleh paparan budaya populer (*Japanese pop culture*) seperti anime, manga, musik, dan kuliner. Meski demikian, pemahaman tersebut kerap terbatas pada aspek hiburan dan belum sepenuhnya menyentuh nilai-nilai budaya Jepang yang lebih mendalam. Situasi ini mengisyaratkan perlunya kegiatan edukatif yang mampu memberikan pengalaman belajar budaya secara langsung. Byram (1997) mengemukakan bahwa pembelajaran bahasa asing perlu mengembangkan kompetensi komunikasi antarbudaya (*intercultural communicative competence*) agar peserta didik mampu memahami dan menghargai perspektif budaya lain secara kritis.

Salah satu pendekatan yang relevan dalam konteks ini adalah *experiential learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman, yang dalam tradisi pendidikan Jepang dikenal sebagai *taiken-gata gakushū*. Kolb (1984) menjelaskan bahwa dalam pendekatan ini individu membangun pengetahuan melalui proses mengalami, merefleksikan, mengonseptualisasikan, dan mengeksperimentasikan pengalaman secara aktif. Senada dengan itu, Dewey (1938) menegaskan bahwa pengalaman langsung merupakan inti dari proses pendidikan yang bermakna karena peserta belajar melalui hubungan antara tindakan dan konsekuensinya. Sebagai implementasi konkret dari pendekatan tersebut, Program Studi DIII Bahasa Jepang Politeknik Takumi menyelenggarakan Workshop *Keshigomu Hanko* dalam rangkaian kegiatan Takumi Matsuri 2026 pada tanggal 23 Mei 2026. *Keshigomu hanko* adalah seni membuat stempel ukir dari penghapus yang populer di Jepang sebagai bentuk kegiatan seni kreatif (*craft art*). Selain menuntut kreativitas dan keterampilan tangan, proses pembuatannya mengandung nilai-nilai budaya Jepang yang kaya, di antaranya *teineisa* (ketelitian), *nintai* (kesabaran), *shuuchuuryoku* (konsentrasi), *sōzōryoku* (kreativitas), serta *monozukuri seishin* semangat masyarakat Jepang dalam menciptakan sesuatu dengan memperhatikan kualitas, proses, dan penyempurnaan secara terus-menerus (Liker, 2004). Kegiatan ini juga merupakan implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang Pengabdian kepada Masyarakat (PKM). Eisner (2002) menyatakan bahwa pendidikan seni berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif karena seni memberikan ruang bagi seseorang untuk mengeksplorasi gagasan, mengambil keputusan, dan menghasilkan karya berdasarkan ekspresi pribadi. Trilling dan Fadel (2009) juga menekankan pentingnya kreativitas dan inovasi sebagai keterampilan abad ke-21 yang harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, workshop ini dirancang untuk tidak sekadar menjadi aktivitas seni, tetapi juga sebagai media pembelajaran budaya yang mampu mengembangkan karakter, kreativitas, dan pemahaman lintas budaya peserta.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 Mei 2026, bertempat di Politeknik Takumi, Kabupaten Bekasi. Sasaran kegiatan adalah siswa-siswi SMA se-Kabupaten Bekasi yang hadir dalam rangkaian acara Takumi Matsuri 2026. Pelaksana kegiatan terdiri atas dosen Program Studi DIII Bahasa Jepang sebagai instruktur dan mahasiswa sebagai pendamping kelompok. Metode yang diterapkan adalah *experiential learning* (Kolb, 1984), yaitu model pembelajaran yang menempatkan pengalaman langsung

sebagai sumber utama pembentukan pengetahuan. Dalam konteks ini, peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan terlibat aktif dalam seluruh proses pembuatan karya. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahap utama.

1. Tahap Persiapan. Sebelum pelaksanaan, tim pengabdian melakukan serangkaian persiapan meliputi penyusunan konsep dan materi workshop, pengadaan alat dan bahan (penghapus yang telah diberikan motif dasar, alat ukir, tinta, kertas uji coba, dan media pencetakan), serta pembagian tugas dosen dan mahasiswa sebagai instruktur dan pendamping kelompok. Penghapus yang telah diberi pola dasar disiapkan lebih awal untuk mengefisienkan waktu praktik yang terbatas.
2. Tahap Pelaksanaan. Tahap pelaksanaan menerapkan tiga pendekatan secara berurutan. Pertama, *cultural introduction* berupa sesi pengenalan budaya *hanko* di Jepang, perkembangan *keshigomu hanko*, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari seperti kartu ucapan, dekorasi buku, dan karya seni personal. Sesi ini dilaksanakan selama 20 menit (pukul 11.25–11.45 WIB). Kedua, *demonstration and hands-on practice* selama 35 menit (pukul 11.45–12.20 WIB). Peserta melaksanakan proses pembuatan karya secara langsung melalui tahapan: (1) menerima penjelasan teknik dasar pengukiran; (2) melakukan pengukiran mengikuti pola yang tersedia; (3) membersihkan bagian kosong pada desain; (4) melakukan uji coba cetak (*test print*); dan (5) mengevaluasi serta memperbaiki hasil karya. Ketiga, *appreciation and reflection*, yaitu sesi apresiasi hasil karya yang bertujuan menumbuhkan rasa percaya diri, menghargai proses kreatif, dan memahami nilai-nilai budaya Jepang yang terkandung dalam aktivitas tersebut.
3. Instrumen Evaluasi. Keberhasilan kegiatan diukur secara deskriptif-kualitatif melalui pengamatan langsung terhadap keterlibatan peserta, kemampuan menyelesaikan karya, serta antusiasme yang ditunjukkan selama kegiatan berlangsung. Indikator keberhasilan meliputi: (1) seluruh peserta mampu menyelesaikan karya *keshigomu hanko*; (2) peserta aktif bertanya dan berinteraksi dengan instruktur; serta (3) peserta mampu menyebutkan nilai-nilai budaya Jepang yang terkandung dalam proses pembuatan karya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengenalan Budaya Keshigomu Hanko

Sesi pengenalan budaya berlangsung interaktif selama 20 menit. Peserta memperoleh wawasan mengenai sejarah penggunaan *hanko* dalam kehidupan masyarakat Jepang mulai dari fungsinya sebagai pengganti tanda tangan resmi dalam dokumen pemerintahan hingga penggunaannya dalam karya seni kreatif kontemporer. Peserta juga diperkenalkan pada perkembangan *keshigomu hanko* sebagai aktivitas seni yang dapat dilakukan oleh siapa pun, termasuk pemula, tanpa memerlukan keahlian khusus. Melalui sesi ini, peserta memperoleh pemahaman bahwa budaya Jepang tidak hanya mencakup dimensi populer seperti anime dan manga, tetapi juga mengandung nilai-nilai kehidupan yang tercermin dalam aktivitas sehari-hari. Temuan ini mendukung argumen Kramsch (1998) bahwa pemahaman budaya yang autentik hanya dapat dicapai melalui keterlibatan langsung dengan artefak dan praktik budaya tersebut. Peserta mulai mengidentifikasi keterkaitan antara nilai *monozukuri* semangat menghasilkan karya yang berkualitas dengan kebiasaan masyarakat Jepang yang selalu memperhatikan detail dalam setiap proses produksi (Liker, 2004).

Praktik Pembuatan Keshigomu Hanko

Sesi praktik merupakan inti dari kegiatan workshop. Seluruh peserta berhasil menyelesaikan karya *keshigomu hanko* mereka sendiri melalui proses pengukiran, uji cetak, evaluasi, dan perbaikan. Antusiasme peserta terlihat nyata melalui keterlibatan aktif selama

proses berlangsung, meliputi: memperhatikan demonstrasi instruktur secara saksama, mencoba teknik pengukiran secara mandiri, mengajukan pertanyaan terkait proses pembuatan, memperbaiki bagian karya yang belum sempurna, dan membandingkan hasil karyanya dengan peserta lain. Dalam prosesnya, peserta tidak hanya belajar teknik ukir, tetapi juga mengalami secara langsung nilai-nilai yang dikandung aktivitas tersebut. Ketika menghadapi kesulitan dalam mengukir bagian detail yang kecil, misalnya, peserta dilatih untuk bersabar (*nintai*) dan tidak tergesa-gesa. Ketika hasil cetakan pertama belum memuaskan, peserta terdorong untuk memperbaikinya sebuah pengalaman yang mencerminkan semangat *kaizen* atau perbaikan berkelanjutan dalam budaya kerja Jepang. Temuan ini sesuai dengan konsep *experiential learning* Kolb (1984) bahwa pengetahuan sejati terbentuk melalui siklus pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif. Selain menghasilkan karya seni, proses pembuatan *keshigomu hanko* terbukti melatih berbagai kemampuan non-akademik (*soft skills*) peserta, di antaranya koordinasi tangan dan mata, konsentrasi, kreativitas visual, kesabaran, kemampuan pemecahan masalah, serta perhatian terhadap detail. Hal ini selaras dengan pandangan Eisner (2002) bahwa pendidikan seni mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui eksplorasi gagasan dan pengambilan keputusan dalam proses berkarya. Trilling dan Fadel (2009) juga menegaskan bahwa kreativitas dan kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi abad ke-21 yang krusial dan harus diintegrasikan dalam berbagai konteks pembelajaran.

Apresiasi Karya dan Refleksi Nilai Budaya

Pada tahap akhir, peserta melaksanakan sesi apresiasi dan refleksi. Masing-masing peserta menunjukkan hasil karyanya kepada instruktur dan sesama peserta, lalu mendiskusikan proses yang dialami selama pembuatan. Melalui refleksi ini, peserta mampu mengidentifikasi nilai-nilai budaya Jepang yang mereka rasakan secara langsung: rasa puas setelah berhasil menyelesaikan karya mencerminkan nilai *monozukuri seishin*; proses memperbaiki kesalahan secara tekun mencerminkan *nintai* dan *teineisa*; dan keberanian mendesain motif secara personal mencerminkan *sōzōryoku*. Temuan ini mendukung pernyataan Dewey (1938) bahwa pendidikan yang bermakna terjadi ketika peserta mampu menghubungkan pengalaman konkret dengan pemahaman yang lebih dalam melalui refleksi.

Evaluasi dan Faktor Pendukung Keberhasilan

Berdasarkan observasi selama kegiatan, terdapat beberapa faktor yang mendukung keberhasilan workshop. Pertama, antusiasme peserta yang tinggi akibat kebaruan pengalaman; kegiatan ini memberikan pengalaman belajar budaya Jepang yang tidak lazim ditemui dalam pembelajaran formal di sekolah. Kedua, metode praktik langsung yang lebih efektif dalam membangun keterlibatan peserta dibandingkan ceramah; ketika peserta mengukir dan mencetak hasilnya sendiri, pemahaman terhadap nilai budaya yang terkandung dalam proses tersebut menjadi jauh lebih mendalam. Ketiga, pendampingan intensif oleh dosen dan mahasiswa yang memungkinkan peserta mendapatkan umpan balik segera ketika menghadapi kesulitan. Di sisi lain, terdapat beberapa kendala yang perlu mendapat perhatian untuk pengembangan ke depan. Keterbatasan waktu (55 menit total) menyebabkan proses desain mandiri tidak dapat dilaksanakan; peserta menerima penghapus yang telah diberi pola dasar sehingga kreativitas dalam tahap awal ini belum dapat dimaksimalkan. Selain itu, terdapat variasi keterampilan motorik halus antarindividu yang membuat beberapa peserta membutuhkan waktu lebih lama dalam menyelesaikan proses pengukiran, sehingga pendampingan perlu lebih terdiferensiasi. Tabel 1 merangkum pencapaian indikator keberhasilan kegiatan.

Tabel 1. Pencapaian Indikator Keberhasilan Workshop

Indikator Keberhasilan	Capaian	Keterangan
Peserta menyelesaikan karya	Tercapai (100%)	Seluruh peserta menyelesaikan keshigomu hanko
Keterlibatan aktif peserta	Tercapai	Peserta aktif bertanya dan berdiskusi
Pemahaman nilai budaya Jepang	Tercapai	Peserta mampu menyebutkan nilai teineisa, nintai, monozukuri
Antusiasme peserta	Tinggi	Terlihat dari respons positif dan keterlibatan selama kegiatan

KESIMPULAN

Kegiatan PKM Workshop *Keshigomu Hanko* yang dilaksanakan dalam rangkaian Takumi Matsuri 2026 telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Melalui pendekatan *experiential learning*, peserta tidak sekadar memperoleh informasi tentang budaya Jepang, melainkan mengalami secara langsung nilai-nilai yang terkandung di dalamnya *teineisa*, *nintai*, *shūchūryoku*, *sōzōryoku*, dan *monozukuri seishin* melalui proses menciptakan karya dari awal hingga selesai. Kegiatan ini membuktikan bahwa pembelajaran budaya asing yang berbasis praktik langsung lebih efektif dalam membangun pemahaman lintas budaya dibandingkan metode pembelajaran yang bersifat teoretis semata. Selain dimensi budaya, workshop ini juga berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas dan *soft skills* peserta, seperti kemampuan berpikir kreatif, konsentrasi, kesabaran, dan koordinasi motorik halus. Keterlibatan mahasiswa sebagai pendamping kegiatan juga memberikan manfaat tambahan berupa peningkatan kompetensi komunikasi, kepemimpinan, dan aplikasi pengetahuan budaya Jepang dalam situasi nyata. Dengan demikian, kegiatan ini telah berhasil mewujudkan manfaat ganda: kontribusi pendidikan budaya kepada masyarakat sekaligus penguatan kompetensi mahasiswa. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar durasi workshop diperpanjang sehingga peserta dapat menjalani seluruh proses kreatif secara mandiri mulai dari perancangan desain hingga penyelesaian karya. Variasi tingkat kesulitan desain perlu disediakan untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan antarindividu. Ke depan, program PKM serupa dapat dikembangkan dengan memperkenalkan beragam seni kreatif Jepang lainnya, seperti *shodō* (kaligrafi), *origami*, atau *furoshiki*, untuk memperluas wawasan peserta mengenai keberagaman budaya Jepang. Penguatan kolaborasi antara Politeknik Takumi dengan sekolah-sekolah menengah di Kabupaten Bekasi juga perlu terus dilakukan sebagai bentuk kontribusi berkelanjutan terhadap pendidikan budaya asing di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Byram, M. (1997). *Teaching and assessing intercultural communicative competence*. Multilingual Matters.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Kramsch, C. (1998). *Language and culture*. Oxford University Press.
- Liker, J. K. (2004). *The Toyota way: 14 management principles from the world's greatest manufacturer*. McGraw-Hill.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.