

PENGARUH *MANGA* DAN *ANIME* TERHADAP KEHIDUPAN MASYARAKAT JEPANG

Skripsi ini diajukan penulis sebagai salah satu persyaratan mencapai gelar
Sarjana Sastra

Oleh

DEWI RATIH GAYATRI

04110005



**SASTRA JEPANG S1
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
2008**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

PENGARUH MANGA DAN ANIME TERHADAP KEHIDUPAN MASYARAKAT JEPANG

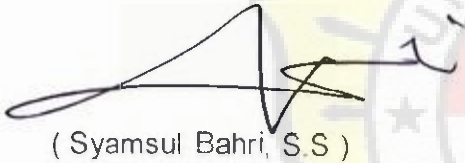
Oleh

Dewi Ratih Gayatri

04110005

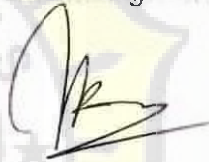
Telah diuji dan diterima dengan baik pada tanggal 4 Agustus 2008 dihadapan Panitia Ujian Skripsi Fakultas Sastra.

Ketua Panitia/Penguji



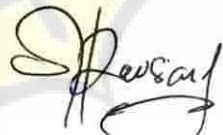
(Syamsul Bahri, S.S)

Pembimbing/Penguji



(Irawati Agustine, S.S)

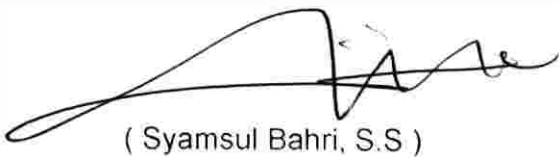
Pembaca/Penguji



(Indun Roosiani, M.Si)

Disahkan oleh:

Ketua Jurusan Sastra Jepang



(Syamsul Bahri, S.S)

Dekan Fakultas Sastra



FAKULTAS SAstra (Dr. Hj. Albertine S.M., MA)

LEMBAR PERNYATAAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

PENGARUH *MANGA* DAN *ANIME* TERHADAP KEHIDUPAN MASYARAKAT JEPANG

Oleh

Dewi Ratih Gayatri

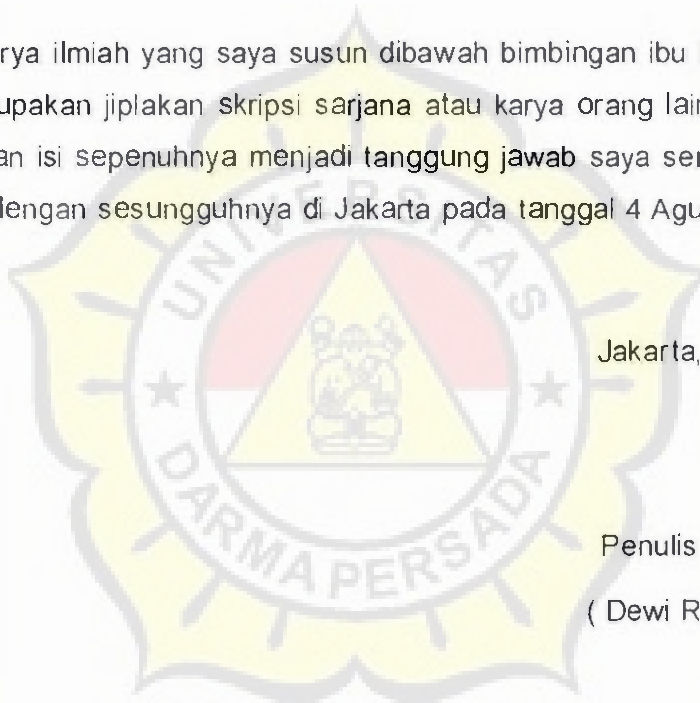
04110005

Merupakan karya ilmiah yang saya susun dibawah bimbingan ibu Irawati Agustine, S.Stidak merupakan jiplakan skripsi sarjana atau karya orang lain, sebagian atau seluruhnya, dan isi sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya di Jakarta pada tanggal 4 Agustus 2008.

Jakarta, 4 Agustus 2008

Penulis

(Dewi Ratih Gayatri)



KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirahim,

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang dilimpahkan kepada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengaruh Manga dan Anime Terhadap Kehidupan Masyarakat Jepang** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra. Sholawat dan Salam penulis limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Dengan adanya keterbatasan diri dan ketidakmampuan penulis, penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi penulisan, dan hal-hal lainnya. Namun demikian penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak memberi pengarahan, petunjuk, bantuan dorongan serta semangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, antara lain kepada:

1. Ibu Irawati Agustine, S.S, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, pikiran serta tenaga untuk memberikan bimbingan, serta pengarahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Indun Roosiani, M.Si, selaku pembaca skripsi yang telah menyediakan waktunya untuk membaca skripsi ini.
3. Bapak Syamsul Bahri, S.S, selaku Ketua Jurusan Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada.

4. Ibu Dr.Hj.Albertine S.M, M.A, selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.
5. Ibu Drs. Yuliasih Ibrahim, selaku Pembimbing Akademik.
6. Bapak dan ibu Dosen di Fakultas Sastra yang telah memberikan ilmu dan pengajaran.
7. Setyono Wibowo dan Ine Uraniawati selaku orangtua yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil, dan selalu memberikan doa restu.
8. Larasati dan Arief selaku kakak dan adik yang selalu memberikan bantuan, semangat dan dorongan.
9. Sahabat-sahabat yang selalu memberi semangat dan inspirasi, Fatiyatus, Mitha, Yosie, Midori, Anne, Yuma, Sho, Kiki, Sikna, Tante Nell, seluruh anak-anak kelas A angkatan 2004 dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi almamater khususnya dan pembaca umumnya, dan semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Amin...

Penulis

(Dewi Ratih Gayatri)

ABSTRAK

Dewi Ratih Gayatri. **Pengaruh *Manga* dan *Anime* Terhadap Kehidupan Masyarakat Jepang**. Program studi bahasa dan sastra Universitas Darma Persada. Jakarta, Agustus 2008.

Pembimbing : Irawati Agustine, S.S

Kebudayaan populer terdapat di seluruh dunia. Di Jepang pun terdapat kebudayaan populer. Hasil dari kebudayaan populer Jepang sangat banyak, dua diantaranya adalah manga dan anime. Manga merupakan gambaran seseorang untuk menceritakan sesuatu. Sedangkan anime merupakan sebutan untuk animasi Jepang. Manga dan anime paling banyak memberikan pengaruh terhadap kehidupan masyarakat Jepang. Contohnya Doraemon yang memberikan pengaruh terhadap kehidupan anak-anak Jepang di bidang pendidikan, Super Gals! Kotobuki Ran! yang memberikan pengaruh terhadap kehidupan remaja Jepang di bidang fashion, serta Initial D! yang memberikan pengaruh terhadap kehidupan orang dewasa Jepang dalam pergaulan.

概略

卒業論文「日本社会の生活における漫画とアニメの影響」デウィ・サティ・
ガヤトリ ダルマプルサダ大学に本言語学科。ジャカルタ、2008年8月。

世界にポピュラ文化がある。日本にもポピュラ文化がある。日本のポ
ピュラ文化の結果はたくさんあるが、その中の二つの結果 漫画とアニメ
である。漫画は人の絵が主な題材をすることである。そして、アニメ
は日本のアニメーションとして知られるのである。漫画とアニメはもともと
日本社会の生活に影響を与える。たとえば、「ポケモン」は日本の子供
の教育生活に影響を与え、「スパーガールズ! 対戦!」は日本の若者の
ファッションに影響がある。そして、「イニシアルD!」は日本の友人の交
際社会と生活に繋がっている。



DAFTAR ISI

LEMBAH PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

KATA PENGANTAR..... i

ABSTRAK iii

DAFTAR ISI v

BAB I : PENDAHULUAN 1

1.1 Latar belakang..... 1

1.2 Identifikasi Masalah..... 5

1.3 Perumusan Masalah..... 5

1.4 Tujuan Penulisan..... 5

1.5 Ruang Lingkup..... 6

1.6 Landasan Teori..... 6

1.7 Metode Penelitian..... 7

1.8 Manfaat Penulisan..... 7

1.9 Sistematika Penelitian..... 8

BAB II : *Manga dan Anime*..... 9

1.1 *Manga*..... 9

2.1.1 Pengertian *Manga*..... 10

2.1.2 Jenis *Manga*..... 11

2.1.3 Sejarah Perkembangan *Manga* di Jepang..... 12

2.2 <i>Anime</i>	15
2.2.1 Pengertian <i>Anime</i>	16
2.2.2 Jenis <i>Anime</i>	17
2.2.3 Sejarah Perkembangan <i>Anime</i> di Jepang.....	19
BAB III : Pengaruh <i>Manga</i> dan <i>Anime</i> Terhadap Kehidupan Masyarakat Jepang.....	30
3.1 Pengaruh <i>Manga</i> dan <i>Anime</i>	34
3.1.1 Pengaruh <i>Manga</i> dan <i>Anime Doraemon</i> Terhadap Kehidupan Anak-anak Jepang.....	37
3.1.2 Pengaruh <i>Manga</i> dan <i>Anime Super Gals ! Kotobuki Ran !</i> Terhadap Kehidupan Remaja Jepang.....	42
3.1.3 Pengaruh <i>Manga</i> dan <i>Anime Initial D !</i> Terhadap Kehidupan Orang Dewasa Jepang.....	49
BAB IV: KESIMPULAN.....	55
DAFTAR PUSTAKA	
GLOSSARI	
LAMPIRAN	

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagaimana diketahui hampir seluruh aspek di dunia ini seperti ilmu pengetahuan, teknologi, dan lain-lain telah mengalami banyak perkembangan. Sama halnya dengan budaya, budaya pun turut berkembang mulai dari budaya tradisional hingga modern. Salah satu hasil dari perkembangan budaya modern adalah lahirnya budaya massa atau budaya populer. Budaya populer adalah kebudayaan yang tidak memiliki ketetapan dan selalu berubah-ubah tergantung dari keinginan konsumen.¹ Kebudayaan populer adalah kebudayaan yang berdampak massal. Dengan kata lain hasil dari kebudayaan ini tidak hanya ada di satu tempat, tapi ada di banyak tempat dan diminati oleh banyak masyarakat.²

Kebudayaan populer juga sangat berkembang di negara-negara Asia. Jepang sebagai salah satu negara di Asia, memiliki perkembangan terpesat di dalam hal kebudayaan populer. Kebudayaan populer Jepang sangatlah kaya dan bervariasi. Kebudayaan populer Jepang tidak hanya berkembang di negara Jepang tapi juga berkembang di negara-negara

¹ Triyono Lukmantoro, "Bahasa dan Budaya Populer", Suara Merdeka, 4 November 2003, hlm.10

² D. P. Martinez, *The World of Japanese Popular Culture* (United Kingdom : Cambridge University Press, 1998), hlm.3

luar Jepang. Banyak terdapat kebudayaan Populer Jepang atau biasa disebut sebagai Japan Pop, seperti di dalam bidang musik populer, yaitu berupa budaya karaoke, musik Jepang populer atau biasa disebut sebagai J-pop dan J-rock, bidang komik dan animasi, yaitu berupa *manga* dan *anime*, serta dalam bidang perfilman dan televisi, yang berupa serial tv drama Jepang. Animasi dan komik Jepang merupakan dua dari hasil kebudayaan populer Jepang yang paling banyak memberikan pengaruh dalam kehidupan masyarakat Jepang.

Manga adalah istilah yang digunakan untuk menyebut komik Jepang, diambil dari huruf kanji China *man* (漫) yang artinya manusia dan *ga* (画) yang artinya gambar. Jadi *manga* berarti gambar manusia untuk menceritakan sesuatu.¹ Jenis *manga* berbeda tergantung dari peminatnya seperti *shōnen manga* (少年マンガ) yaitu *manga* yang ditujukan untuk pembaca laki-laki usia 10-18 tahun, *shōjo manga* (少女マンガ) yaitu *manga* yang ditujukan untuk wanita usia 10-18 tahun, *seinen manga* (青年マンガ) yaitu *manga* yang ditujukan untuk pembaca laki-laki usia 18 tahun ke atas, *josei manga* (女性マンガ) yaitu *manga* yang untuk pembaca wanita usia 18 tahun ke atas, dan *kodomo manga* (子供マンガ) yaitu *manga* yang ditujukan untuk anak-anak usia di bawah 10 tahun. Pembedaan *manga* di atas

¹ Frederik L. Schodt, *Manga! Manga! The world of Japanese Comics* (Tokyo : Kodansha International, 1984), hlm.18

ditujukan agar masyarakat dapat lebih selektif dalam memilih buku bacaan. Di Jepang *manga* disusun per rating usia, untuk usia 18 tahun ke atas diletakkan di tempat terpisah dari rak buku *kodomo manga*, *shonen manga*, dan *shojo manga* sehingga anak-anak tidak dapat mengambil buku yang bukan bacaan mereka.

アニメが日本古来のハイカラチャーを基盤にしたポピュラーカルチャーの形態であることははっきりしている、たとえば歌舞伎・浮世絵（それらも本来ポピュラーカルチャーだった）です。

"*Anime* adalah sebuah bentuk kebudayaan populer yang dibangun di atas budaya tinggi pada masa lampau, seperti *kabuki* dan *ukiyo*e (teknologi percetakan pada kertas yang menggunakan balok-balok kayu)." ²

Anime merupakan animasi khas Jepang, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita. *Anime* sangat dipengaruhi gaya gambar *manga* (komik khas Jepang). Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana a (ア), ni (ニ), me (メ) yakni bahasa serapan dari bahasa Inggris "Animation" dan diucapkan sebagai "Anime-shon" dan disingkat menjadi *anime*. Cerita dalam anime sangat bervariasi mulai dari action, petualangan, drama, horor, permainan, dan lain-lain. Jenis-jenis *anime* pun bervariasi menurut

² Susan. J. Napier dan Kyoko Kamiyama, *Gendai Nihon no Anime*. (Japan : Chuokoron Shinsha, Inc, 2002), hlm.17-18

karakter utamanya, seperti *bishōjo* (美少女) yang karakter utama wanitanya adalah sesosok wanita cantik dan terkesan manis, *bishōnen* (美少年) yang karakter utama prianya adalah sesosok pria yang elegan dan terkesan manis, *sentai* (戦隊) yang karakter utamanya adalah tim super hero pembela kebenaran, *mecha* (メチャ) yang karakter utamanya adalah robot atau manusia yang mengendarai super robot, *mahō-shōjo* (魔法少女) yang karakter utamanya adalah wanita yang memiliki kekuatan magis, *mahō-shōnen* (魔法少年) yang karakter utama prianya adalah pria yang memiliki kekuatan magis.

Di Amerika, *anime* dan *manga* masih dilihat sebagai sebuah seni yang minor, yang hanya ditujukan bagi anak-anak, sedangkan di Jepang, sebagai sebuah budaya populer, *anime* dan *manga* telah dilihat sebagai karya seni yang tinggi. *Anime* dan *manga* juga dibangun berdasarkan tradisi budaya tinggi, yang dipengaruhi oleh seni tradisional Jepang seperti seni lukis kuno (seni lukis kuno pada zaman Edo yang berasal dari China, saat itu shogun ke delapan bernama Yoshimune mengadopsi seni lukis kitab kon fu tse aliran chu-shi dan dimasukkan ke dalam filsafat resmi rakyat yang bertujuan untuk melindungi diri dari pengaruh Kristen³) untuk seni gambar, *kabuki* untuk ide cerita dan *ukiyo-e* untuk seni cetak yang kemudian digabungkan dengan tradisi artistik dunia pada sinema dan fotografi di abad 20 yang berupa cinematografi (potongan-potongan

³ Yeti Nurhayati, *Langkah-langkah Modernisasi Jepang* (Jakarta : Dian Rakyat, 1987), hlm.137

gambar yang bergerak). Hal lainnya adalah *anime* dan *manga* juga melakukan eksplorasi pada isu-isu secara kompleks yang biasa digunakan untuk kepentingan politik, sebagai contoh memasukkan isi kampanye partai ke dalam *manga* dan *anime* agar lebih mudah dimengerti dan disebarluaskan ke berbagai lapisan masyarakat. Hal ini berarti bahwa *anime* dan *manga* mampu untuk menghibur pada tingkatan dasar, dan memberikan pengaruh pada tingkatan yang lain. Di Jepang, *anime* dan *manga* menjangkau mulai dari kanak-kanak hingga kalangan dewasa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis berasumsi bahwa *anime* dan *manga* turut berperan dalam membawa dampak bagi kehidupan masyarakat di Jepang. Oleh karena itu permasalahan dalam penelitian ini adalah pengaruh *manga* dan *anime* dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang.

1.3 Perumusan Masalah

Untuk menjawab identifikasi masalah di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengaruh *manga* dan *anime* terhadap kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang *manga* dan *anime* serta pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. ✓

1.5 Ruang Lingkup

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis membatasi permasalahan penelitian ini pada pengaruh *manga* dan *anime* dalam kehidupan masyarakat Jepang dewasa ini terutama pengaruhnya terhadap anak-anak, remaja, dan orang dewasa. ✓

1.6 Landasan Teori

Menurut D. P. Martinez menyatakan bahwa:

Popular culture is the culture of masses. Which is this culture not only exist in one place but all over and accepted by society. That popular culture belongs to the realm of international culture.

"Kebudayaan populer adalah kebudayaan yang berdampak massal. Dengan kata lain hasil dari kebudayaan ini tidak hanya ada di satu tempat, tapi ada di banyak tempat dan diminati oleh banyak masyarakat. Kebudayaan populer adalah milik kebudayaan dunia, sebab kebudayaan populer bersifat internasional."⁴

Selanjutnya, Tomothy J. Craig menyatakan bahwa kontribusi *manga* dan *anime* dalam kebudayaan populer Jepang sangatlah besar.

⁴D. P. Martinez, *loc. cit*

Manga dan *anime* telah membawa kebudayaan populer Jepang ke dalam skala internasional. Sebagai contoh generasi muda di Amerika, Eropa, dan Asia tidak tumbuh dewasa dengan menonton mickey mouse atau bugs bunny tetapi mereka justru menonton film *anime* seperti Astro Boy, Doraemon, Crayon Shinchan, dan sebagainya. *Manga* pun beredar di seluruh dunia dan telah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa. *Manga* dan *anime* juga telah memberi dampak nyata pada budaya Jepang seperti pola pikir, pemakaian gaya bahasa, gaya busana, gaya rambut (hair style) dan desain grafik. Di Jepang tokoh-tokoh dari *shōjo manga* (komik wanita) seperti sailor moon, wedding peach, dan sebagainya telah memberikan keberanian pada kaum wanita Jepang untuk bisa setara dengan kaum pria, meskipun hingga saat ini hal tersebut masih diperjuangkan.⁵

Berdasarkan hal tersebut di atas maka penulis melihat bahwa *anime* dan *manga* sebagai salah satu hasil budaya populer di Jepang, yang memberikan pengaruh besar di dalam kehidupan masyarakat Jepang secara umum.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kepustakaan dengan sifat penelitian deskriptif analisis, yaitu memaparkan dengan menganalisisnya terlebih dulu.

⁵ Timothy J. Craig, *Japan Pop! Inside The world of Japanese Popular Culture*, (United States: An East Gate Book, 2000), hlm.4-5

1.8 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dibuat agar para pembaca umumnya dan penulis mengetahui baik dan buruknya pengaruh yang didapat dari membaca *manga* dan menonton *anime* sehingga dapat lebih berhati-hati dalam menyeleksi *manga* dan *anime* yang akan dibaca atau disaksikan.

1.9 Sistematika Penulisan

Bab I, Merupakan bab pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, permasalahan, tujuan penelitian, ruang lingkup, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, Merupakan pemaparan tentang pengertian serta sejarah perkembangan *manga* dan *anime*.

Bab III, Merupakan pembahasan tentang pengaruh *manga* dan *anime* dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang.

Bab IV, Kesimpulan