

# **PERSEPSI MASYARAKAT INDONESIA TERHADAP MANGA**

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

Oleh

ANANG INDRA .M

01110037



PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

2006

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi yang berjudul  
**PERSEPSI MASYARAKAT INDONESIA  
TERHADAP MANGA**

Oleh

**ANANG INDRA .M**

**01110037**

Disetujui untuk diujikan dalam Sidang Ujian Skripsi Sarjana, oleh :

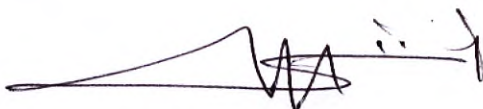
Pembimbing I



**(Syamsul Bahri, S.S)**

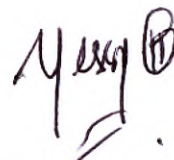
Mengetahui

Ketua Jurusan  
Bahasa dan Sastra Jepang



**(Syamsul Bahri, S.S)**

Pembimbing II



**(Ibu Yessy Harun, S.S)**

**LEMBAR PERNYATAAN****PERSEPSI MASYARAKAT INDONESIA  
TERHADAP MANGA**

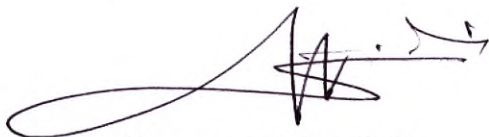
Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Bapak Syamsul Bahri, S.S, dan Ibu Yessy Harun, S.S, tidak merupakan jiplakan skripsi sarjana atau karya orang lain, sebagian atau seluruhnya, dan isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

**ANANG INDRA .M**

**Skripsi Sarjana yang Berjudul**  
**PERSEPSI MASYARAKAT INDONESIA**  
**TERHADAP MANGA**

Telah diuji dan diterima dengan baik (lulus) pada tanggal 11 Agustus 2006 di hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Fakultas Sastra.

Pembimbing / Penguji



(Syamsul Bahri, S.S)

Ketua Panitia / Penguji



(Dra. Yuliasih Ibrahim)

Pembaca / Penguji



(Yessy Harun, S.S)

Sekretaris Panitia / Penguji

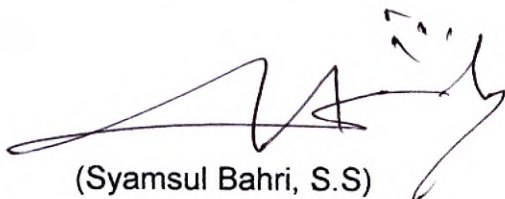


(Metty Suwandany, S.S)

Disahkan oleh

Ketua Jurusan

Bahasa dan Sastra Jepang



(Syamsul Bahri, S.S)

Dekan Fakultas Sastra



(Dr. Hj. Albertine S. Minderop, MA)

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Persepsi Masyarakat Indonesia terhadap Manga** sebagai tugas akhir untuk mencapai gelar sarjana sastra pada program studi Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak, maka skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu perkenankan penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Syamsul Bahri, SS, selaku Pembimbing I dan juga sebagai Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu serta penuh dengan kesabaran memberikan bimbingannya untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Yessy Harun, S.S, selaku Pembimbing II atau Pembaca yang telah banyak memberikan masukan-masukan pada skripsi ini.
3. Ibu Dra. Yuliasih Ibrahim, selaku Ketua Sidang Skripsi.
4. Ibu Metty S.S, selaku Sekretaris Sidang Skripsi.
5. Ibu Dr. Hj. Albertine S. Minderop, MA, selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.

6. Seluruh Dosen dan staff di lingkungan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.
7. Seluruh staff Perpustakaan Universitas Darma Persada, Japan Foundation, dan Perpustakaan Nasional Indonesia yang telah membantu menyediakan referensi yang dibutuhkan.
8. Papa, Mama, serta Kakak yang selalu berdoa dan memberikan dukungan materi maupun immateri.
9. Seluruh keluarga di Pondok Kelapa dan Cempaka Putih, terima kasih atas ruang dan waktunya, yang telah mengasuh selama penulis tinggal di rumah.
10. Rekan-rekan sidang, Okit, Shinta, dan Devi, yang sudah berjuang bersama-sama menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman kelas, Fiqi, Rizki, Aji, Hadi, dan Yudhi, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan tugas.
12. Seluruh anggota band Pinball, terima kasih atas semua dukungannya.
13. Teman-teman di tangga audit, yang selalu menghibur hati di waktu luang.
14. Rekan-rekan Hijansa kepengurusan 2003-2004, yang sudah banyak mengajarkan bagaimana cara berorganisasi yang baik dan benar.
15. Seluruh anggota Taradhika UNSADA, terima kasih telah memberikan kepercayaan untuk membangun UKM ini bersama-sama.

16. Teman-teman anggota dan alumni Studi Kerohanian Mahasiswa Islam UNSADA.
17. Rika, Katsuo, Mikiko, Yuka, Rina, Yuu, serta teman-teman di Jepang lainnya, yang banyak membantu memberikan ide serta bahan pada pembuatan skripsi ini.
18. Seluruh teman serta sahabat yang tidak bisa disebut satu per satu.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan kritik serta saran dari pembaca sangat diharapkan guna kesempurnaan tulisan ini.

Jakarta, Agustus 2006

Penulis

**ABSTRAK**

**ANANG INDRA .M. PERSEPSI MASYARAKAT INDONESIA TERHADAP MANGA.** Proram Studi Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Sastra Universitas Darma Persada, Jakarta, Agustus 2006.

Komik merupakan perpaduan karya seni gambar atau lukis seni sastra yang ringan dan mudah dicerna untuk dibaca, serta menghibur pembacanya. Komik telah menjadi bacaan merata di seluruh dunia. Salah satu negara penghasil komik paling banyak dan karyanya yang paling banyak ditiru negara lain adalah Jepang, yang dikenal dengan istilah "*Manga*".

Di Indonesia pun Manga memperoleh untung yang sangat besar. Dapat dikatakan, saat ini sebagian besar kalangan muda di Indonesia menyukai komik buatan Jepang ini. Namun kehadiran Manga ini mendapat tanggapan dari berbagai kalangan masyarakat akan dampak yang ditimbulkannya.

Berbagai persepsi atau pandangan masyarakat terhadap Manga timbul. Sebagian masyarakat berpendapat Manga dapat dijadikan sebagai alat untuk menambah kreatifitas serta berguna bagi perkembangan komik nasional. Namun sebagian masyarakat lainnya berpendapat, Manga dapat berdampak terhadap prilaku dan sikap seseorang yang cenderung berlebihan, karena banyak Manga yang berkisah fantasi dan khayalan. Ada juga yang berpendapat, Manga dapat membuat seseorang menjadi ketagihan untuk membacanya serta anak-anak menjadi malas belajar dan suka mengkhayal.



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Permasalahan .....	5
C. Ruang Lingkup Permasalahan .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Metode Penelitian .....	6
F. Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II HAKIKAT MANGA .....</b>	<b>9</b>
A. Komik .....	9
1. Pengertian Kcmik .....	9
2. Perkembangan Komik di Indonesia .....	13
B. Pengertian Manga .....	17

C. Sejarah Manga .....	18
BAB III PERSEPSI MASYARAKAT INDONESIA TERHADAP MANGA .....	28
A. Karakteristik Manga .....	29
B. Pengelompokkan Manga .....	31
C. Manga di Indonesia .....	33
D. Persepsi Masyarakat Indonesia terhadap Manga .....	35
BAB IV KESIMPULAN .....	40
DAFTAR PUSTAKA .....	42
LAMPIRAN .....	44

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Di saat seseorang membutuhkan hiburan setelah melakukan kegiatan atau pekerjaan serius yang melelahkan atau sekedar ingin mengisi waktu luang, membaca buku bacaan yang ringan seringkali menjadi salah satu cara untuk mendapatkan hiburan itu. Komik merupakan sarana yang sangat tepat untuk menyegarkan suasana itu. Isinya yang penuh dengan gambar dan tidak terlalu dipenuhi dengan tulisan yang rumit, sangat mudah untuk dicerna. Menurut Marcel Boneff dalam bukunya yang berjudul *Komik Indonesia*, gambar mampu menyumbangkan beberapa unsur yang berguna untuk menjawab masalah yang lebih umum.<sup>1</sup>

Pada dasarnya, komik merupakan cerita gambar serial sebagai perpaduan karya seni rupa atau seni gambar dengan seni sastra, yang di dalamnya terdapat sajian bentuk-bentuk visual atau gabungan bentuk visual dengan keterangan verbal. Oleh karena itu, komik sering dianggap sebagai karya sastra gambar.<sup>2</sup> Komik berbentuk rangkaian gambar yang di dalam

---

<sup>1</sup> Marcel Boneff, *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG dan Forum Jakarta-Paris, 1998, hal. 8.

<sup>2</sup> Atmakusumah. "Komik" dalam *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. iilid 9. Jakarta: Cinta Adi Pustaka. 1997, hal. 54.

setiap kotaknya secara keseluruhan merupakan satu cerita. Pada umumnya gambar-gambar itu disertai balon-balon ucapan dan masih disertai narasi sebagai penjelasan.

Komik telah menjadi bahan bacaan yang merata di seluruh dunia dan penggemarnya boleh dikatakan berada pada semua tingkat usia. Di dunia Barat, membaca komik merupakan suatu keharusan, karena daya tarik budaya komunikasi dalam komik tersebut dinilai ringkas dan selalu spesifik. Karena populernya, bagi mereka komik memainkan peranan penting dalam perubahan informasi serta membantu membentuk daya pikir dan sikap pada anak-anak dan remaja.<sup>3</sup>

Penduduk yang tercatat sebagai pecandu komik nomor satu di dunia adalah penduduk Meksiko. Jika dipukul rata, maka setiap warga membaca sekitar satu buku komik dalam satu bulan.<sup>4</sup> Setiap bulannya diterbitkan 70 eksemplar buku komik. Salah satu negeri yang komiknya menyebar atau diekspor ke seluruh dunia dan ditiru di mana-mana adalah Amerika Serikat yang menerbitkan 150 juta eksemplar majalah dan buku komik pada tahun 1985.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Frederik L. Schodt. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. New York: Kodansha International/USA Ltd., 1983, hal. 10.

<sup>4</sup> Atmakusumah, *loc. cit.*

<sup>5</sup> *Ibid.*

Di Indonesia, komik sering dijumpai dengan istilah 'Cerita bergambar' atau biasa disingkat 'cergam'. Tetapi awal kehadiran komik di Indonesia kebanyakan tidak diilhami dari sumber-sumber budaya dalam negeri, melainkan karena pengaruh dari luar negeri yang diimpor dari Amerika Serikat, seperti Tarzan dan Flash Gordon.<sup>6</sup> Pengaruh budaya asing meskipun dalam bentuk cerita komik, ternyata mendapat reaksi dari kalangan pendidik bahkan sempat berinisiatif untuk menghentikan peredaran komik di Indonesia untuk selamanya.<sup>7</sup>

Menanggapi kritikan dari kalangan pendidik, beberapa komikus mulai mencoba kisah-kisah yang bertumpu pada sumber kebudayaan nasional seperti silat, legenda tradisional, dan pewayangan.

Di Jepang, lebih dari satu setengah miliar eksemplar majalah dan buku komik terjual pada tahun 1986. Bagi Jepang, komik bukan hanya diterbitkan sebagai bacaan hiburan tetapi juga digunakan untuk membantu pengajaran di kalangan masyarakat umum dan pendidikan di sekolah.<sup>8</sup> Di Jepang, komik mempunyai istilah sendiri, yaitu '*Manga*'. Sedangkan di luar Jepang, istilah *Manga* digunakan untuk komik buatan Jepang.

---

<sup>6</sup> *Ibid.*

<sup>7</sup> Boneff. *Op. cit* Hal. 27-29

<sup>8</sup> Atmakusumah. *Loc. cit*

Ketika kemunculan Manga ini meraup sukses besar di negaranya, maka Jepang berniat untuk 'melebarkan sayapnya' di mancanegara. Hasilnya, saat ini penjualan Manga sangat laris tidak hanya di Jepang sendiri, tapi juga di mancanegara, termasuk di Indonesia.

Komik Jepang ini mulai masuk ke Indonesia pada akhir tahun 80-an, dan cepat sekali diterima oleh masyarakat, khususnya kalangan muda. Pada tahun 90-an Manga bisa dikatakan sudah merajalela, bahkan hampir tidak memberi kesempatan komik Nasional (komik lokal) untuk berkembang.<sup>9</sup>

Manga yang berjudul "Doraemon", tokoh robot kucing ciptaan Hiroshi Fujimoto dan Motoo Abiko. Elex Media Komputindo selaku pemegang lisensi dan penerbit Manga Doraemon versi bahasa Indonesia mampu menjual 40.000 eksemplar untuk setiap seri. Jumlah ini sangat besar bila dibandingkan dengan penjualan industri buku yang hanya mencapai 3.000 eksemplar setiap judul.<sup>10</sup>

Hingga saat ini, Manga masih menguasai pasar penjualan komik di Indonesia. Sedemikian populernya, hingga ada sekelompok masyarakat yang membuat 'klub penggemar Manga' atau sejenisnya. Tidak hanya itu, bahkan sampai ada yang membuat semacam 'sekolah' untuk membuat komik ala Manga. Para 'ahlinya' pun tidak tanggung-tanggung langsung didatangkan dari Jepang, yang juga telah menjadi *komikus* cukup terkenal di negerinya.

---

<sup>9</sup> *Majalah Animonster Volume 25*. Bandung: Megindo Tunggal Sejahtera, 2001. Hal. 42

<sup>10</sup> Saya Shiraishi. "Doraemon Merambah Dunia" dalam *KOMPAS*, Jumat, 2 Juni 2000

Dengan maraknya Manga di Indonesia, maka akan timbul pengaruh-pengaruh ke berbagai hal. Pengaruh-pengaruh yang muncul ada yang baik dan ada yang buruk. Sebagian kalangan masyarakat menilai bahwa hadirnya Manga di Indonesia dapat menyebabkan seseorang menjadi ketagihan untuk membaca, serta anak-anak malas belajar dan suka berkhayal. Sedangkan bagi kalangan masyarakat lainnya menilai bahwa dengan adanya Manga dapat meningkatkan kreatifitas seseorang serta dapat mencontoh kebudayaan orang Jepang yang disiplin dan teratur yang dapat dilihat dari Manga tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka tertuju pada bermacam-macamnya persepsi masyarakat Indonesia terhadap Manga.

## **B. Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan beberapa masalah di bawah ini :

- Bagaimana persepsi masyarakat Indonesia terhadap Manga?
- Pengaruh apa saja yang dapat ditimbulkan oleh masuknya Manga di Indonesia menurut masyarakatnya?

## **C. Ruang Lingkup Permasalahan**

Penulis membatasi penelitian ini pada saat Manga pertama kali masuk ke Indonesia hingga saat ini, serta Manga yang sudah diterbitkan oleh distributor komik di Indonesia.

Karena penulis menggunakan metode angket, penulis membatasi target yang akan dijadikan responden. Sebagian responden dalam penelitian ini adalah orang-orang yang suka membaca komik, dan sebagian responden lainnya masyarakat umum.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi masyarakat Indonesia terhadap Manga, serta opini masyarakat terhadap pengaruh atau dampak masuknya Manga ke Indonesia.

#### **E. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kategori survei. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan wawancara terbuka terhadap responden.

Mengingat objek kajian berupa data yang termasuk kategori sumber tertulis, maka penelitian ini juga menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melakukan beberapa tahap, antara lain :

- a. Peneliti menemui responden yang gemar membaca komik.



- b. Peneliti juga mendapatkan responden dari masyarakat umum. Hal ini memperluas informasi yang diperlukan mengenai persepsi masyarakat terhadap Manga.

Seluruh responden diberi perlakuan sama, yakni diberi angket yang berisi tentang tanggapannya terhadap Manga.

## **F. Sistematika Penulisan**

Pembahasan skripsi ini dibagi dalam lima bab dengan maksud agar pembaca dapat lebih terarah dalam memahami isi skripsi ini secara keseluruhan. Adapun sistematika penulisannya disajikan berdasarkan tahapan-tahapan sebagai berikut :

### **Bab Satu : Pendahuluan**

merupakan 'pengantar' penulisan, yang memuat uraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, metode penelitian, manfaat penulisan, landasan teori, dan sistematika penulisan.

### **Bab Dua : Hakikat Manga**

Pada bab ini diuraikan pengertian komik secara umum serta perkembangan komik di Indoneisa sebagai pengantar. Lalu dilanjutkan dengan makna dan sejarah Manga.

**Bab Tiga : Persepsi Masyarakat Indonesia Terhadap Manga**

Merupakan bab yang didahului dengan penguraian karakteristik dan pengelompokan dari Manga, serta membahas perkembangan Manga di Indonesia. Dilanjutkan dengan persepsi atau pandangan masyarakat Indonesia terhadap Manga.

**Bab Empat : Kesimpulan**

Berisi pokok-pokok pembahasan penting dari seluruh isi kandungan skripsi, dan kesimpulan ini dimaksudkan pula untuk memberikan jawaban dari rumusan masalah yang telah dibuat pada awal penulisan.