

PRO DAN KONTRA PADA MANGA  
SEBAGAI BUKU BACAAN ANAK DI INDONESIA

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

Disusun oleh  
VERONICA  
Nim : 02110009



JURUSAN SASTRA JEPANG S1  
FAKULTAS SASTRA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA  
2006

Skripsi Sarjana yang berjudul

**PRO DAN KONTRA PADA MANGA  
SEBAGAI SALAH SATU BACAAN ANAK DI INDONESIA**

Oleh

Veronica

NIM. 02110009

Disetujui untuk diujikan dalam sidang ujian  
skripsi sarjana, oleh :

Mengetahui:

Ketua Jurusan

Pembimbing I

Bahasa dan sastra Jepang



( Syamsul Bahri, SS )



( Syamsul Bahri, SS )

Skripsi ini telah diujikan pada hari senin, tanggal  
31 Juli 2006.

PANITIA UJIAN

Ketua

Pembimbing



( Dra.Yuliasih Ibrahim )

( Syamsul Bahri, SS)

Panitera

Pembimbing II



( Metty Suwandany SS )

( Nani Dewi Sunengsih, SS, M.Pd)

Disahkan pada hari...Senin..., Tanggal...31 Juli 2006..., oleh :

Ketua Jurusan

Dekan Fakultas Sastra

Bahasa dan sastra Jepang



(Syamsul Bahri, SS)



FAKULTAS SASTRA

(Dr. Hj. Albertine Minderop, MA)

## LEMBAR PERNYATAAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

### PRO DAN KONTRA PADA MANGA SEBAGAI SALAH SATU BACAAN ANAK DI INDONESIA

Merupakan karangan ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Bapak Syamsul Bahri, SS dan Ibu Nani Dewi Sunengsih, SS, M.Pd, Karya ilmiah ini tidak merupakan jiplakan skripsi sarjana atau karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, serta isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya di Jakarta : Pada tanggal 31 Juli 2006.

Penulis

Veronica

**ABSTRAK**

Nama : Veronica

NIM : 02110009

Judul : Pro dan Kontra Pada **Manga Sebagai Buku Bacaan**  
**Anak Di Indonesia**

Tidak dapat dipungkiri, komik asal Jepang, yang biasanya disebut dengan "manga" ini memang sangat diminati oleh kalangan anak-anak. Karena dari segi gambar dan cerita yang menarik juga bahasa yang mudah dimengerti. Tetapi tidak semua kalangan dapat menerima bahwa manga baik untuk dikonsumsi oleh anak-anak.

Dapat diketahui, manga dibuat tidak hanya untuk anak-anak saja, tetapi untuk kalangan remaja dan dewasa pun ada. Perbedaannya hanya pada segi tema cerita yang cenderung berat. Sehingga sangat penting dalam mengelompokkan manga mana yang baik dan sesuai untuk anak-anak. Dengan demikian persepsi negatif mengenai manga di masyarakat pun dapat dihindarkan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang MahaEsa atas berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih yang begitu sederhana ini rasanya tidaklah cukup untuk mengungkapkan rasa terima kasih penulis, namun hanya itulah yang mampu penulis berikan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati perkenankanlah penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Syamsul Bahri, SS selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang dan Dosen pembimbing I skripsi yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengoreksi dan memberi saran dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Nani Dewi Sunengsih, SS, M.Pd selaku Dosen pembimbing II skripsi yang selalu memberi saran dan kritik yang membangun sehingga penulis dapat memberikan hasil penulisan yang baik dalam skripsi ini.

3. Ibu Dr. Hj. Albertine Minderop, MA, selaku Dekan Fakultas Sastra.
4. Seluruh Dosen Sastra, terutama Dosen jurusan Jepang yang telah banyak memberikan ilmu, serta seluruh staf sekretariat untuk segala bantuannya.
5. Seluruh keluargaku atas dukungan dan doa yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman angkatan 2002, Monik, Ine, Santi (teknik ), Chisai, Herni, Kak Merri, Dein.
7. Mbak Sari ( Elex ) yang sudah bersedia meluangkan waktu untuk interview dan Mbak Binarti ( Elex ) yang sudah banyak memberikan informasi yang saya butuhkan untuk kelancaran penulisan skripsi ini. Ida, Vanie, Arif, Rahma Zakuro.....*thanks a lot for everything.*

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, baik dari segi isi maupun bahasa. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun, demi kesempurnaan skripsi ini.

Jakarta, Juli 2006

Veronica

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	6
1.3 Tujuan penelitian.....	6
1.4 Ruang Lingkup .....	7
1.5 Metode penelitian .....	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
 <b>BAB II SEJARAH PERKEMBANGAN KOMIK JEPANG</b>	
2.1 Pengertian <i>Manga</i> Secara Umum.....	9
2.2 Asal Mula <i>Manga</i> Di Jepang.....	11
2.3 Pembagian <i>Manga</i> Menurut Jenisnya.....	17
2.3.1 <i>Shounen Manga</i> .....	17
2.3.2 <i>Shoujo Manga</i> .....	20
2.3.3 <i>Majalah Manga</i> .....	23
2.4 Osamu Tezuka Sebagai Pelopor Lahirnya <i>Manga</i> .....	26



## BAB III PRO DAN KONTRA MANGA SEBAGAI BACAAN ANAK DI INDONESIA

3.1 Elex Media Komputindo Sebagai Penerbit	
<i>Manga</i> Terjemahan Terbesar Di Indonesia.....	30
3.1.1 Gagasan Awal Penerbitan <i>Manga</i> .....	30
3.1.2 Kriteria Penyeleksian Komik	
Yang Akan Terbit.....	32
3.1.3 Proses Penerbitan Sebuah <i>Manga</i> .....	33
3.2 Pro pada <i>Manga</i> Sebagai Buku Bacaan Anak	
Di Indonesia.....	35
3.3 Kontra pada <i>Manga</i> Sebagai Buku Bacaan Anak	
Di Indonesia.....	40
3.4 Sensor dan Sistem Rating Dalam	
Sebuah <i>Manga</i> .....	44
3.5 Minat Baca Anak Terhadap Komik.....	47

## BAB IV KESIMPULAN

GLOSARI.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## BAB I

### Pendahuluan

#### 1.1 Latar Belakang

"There is no substitute for books in the life of a child", demikian pernyataan Ellen Chase, yang bila diterjemahkan bebas memiliki arti "Tidak ada suatu hal pun yang dapat menggantikan buku dalam kehidupan seorang anak". Pernyataan tersebut tidaklah berlebihan rasanya jika mengingat peranan dan manfaat yang diberikan bacaan bagi seorang anak. Melalui bacaan, anak dapat dibangkitkan minat dan kebiasaan membacanya, selain itu daya berpikirnya pun akan meningkat serta ruang lingkup kehidupannya akan semakin meluas. Sehingga, peranan dan manfaat dari membaca komik menjadi sangat penting bagi seorang anak.<sup>1</sup>

Minat baca anak Indonesia saat ini adalah sesuai dengan perputaran jaman. Anak Indonesia masa kini adalah generasi yang menyukai segala sesuatu yang bersifat *instant*, termasuk dalam hal bacaan yang dapat memberi baik kenikmatan visual maupun tekstual. Jenis bacaan yang dapat memenuhi minat mereka tersebut saat

---

<sup>1</sup> Chase. Ellen. "Recipe for a magic childhood". American Library Association, Hal ix

ini adalah komik-komik *import*, yang sebagian besar berasal dari Jepang.

Komik yang berasal dari Jepang umumnya disebut dengan istilah *Manga*. Manga adalah salah satu hasil kebudayaan Jepang yang populer di seluruh dunia. Manga merupakan seni cerita yang disampaikan melalui gambar berdasarkan seni lukis dan kesustraan. Buku bacaan yang tidak mengenal usia ini sangat berperan penting dalam perekonomian Jepang. Manga-manga yang diterbitkan di seluruh negara di dunia mendatangkan devisa bagi Jepang. Istilah *manga* diperkenalkan pertama kalinya pada tahun 1814 oleh *Katsushika hokusai*, seniman *Ukiyo-e* (*wood block printing*) yang terkenal. *Ukiyo-e* adalah teknologi percetakan pada kertas menggunakan blok-blok kayu. Kata *manga* dipakai *hokusai* untuk menyebut gambar komikal buaatannya yang berbeda dari gambar pemandangan atau manusia serius dan indah.<sup>2</sup>

*Hokusai* mengartikan *manga* sebagai gambar asal-asalan karena ia menggambar *manga* tanpa tema yang jelas. Pada pertengahan abad ke 18, masyarakat di Jepang jauh sebelumnya telah mengenal istilah *manga*, dan seni menulis cerita yang disertai lukisan untuk menggambarkan jalan cerita. Itu pun belum dalam bentuk

---

<sup>2</sup> *Majalah Animonster*, Vol 25 Edisi bulan Maret, Hal 42 (2001)

buku, tapi masih dalam bentuk gulungan kertas yang di sebut *Emakimono*. Karya seni ini dapat disebut cikal bakal komik. Baru pada abad ke-18 (zaman Edo), mulai di buat buku cerita bergambar yang mirip dengan *manga* jaman sekarang yang disebut *Kusa-Zoushi* dimana gambar lebih dominan dari pada teks.

Buku ini dicetak dengan teknologi *ukiyo-e* dalam beberapa format yaitu *akahon*, *aohon*, *kurohon* dan *kibyoushi* sesuai dengan warna sampul masing - masing. Buku cerita bergambar ini ditujukan untuk anak-anak dan orang dewasa yang dapat membaca. Kisahnya bervariasi mulai dari komedi, drama, petualangan sampai yang dewasa. Pada akhir abad ke-19 ketika Jepang membuka diri terhadap pengaruh barat, *Kusa-Zoushi* terpengaruh gaya kartunis barat dan mulai beralih menjadi format *comic strip* seperti yang dimuat dalam surat kabar negara-negara barat.<sup>3</sup>

Lahirnya *manga* seperti yang ada sekarang ini di tandai dengan gebrakan yang dibuat oleh *Osamu Tezuka*, sang kreator animasi *Astro Boy* yang diangkat dari versi *manganya* yang berjudul *Tetsuwan atom*. Nama *Osamu tezuka* menjadi amat terkenal dan dalam sekejap industri *manga* terlahir kembali, sedangkan sebelumnya *manga* tidak

---

<sup>3</sup>*Ibid*

dibaca secara meluas. Tetapi *Tetsuwan atom* mempengaruhi hati setiap orang di Jepang. Tahun 1940-an *Tezuka* bekerja sebagai penggambar komik strip di surat kabar. *Tezuka* merasa tidak puas dengan gaya komik strip yang tidak memberinya kebebasan untuk menampilkan gerakan atau emosi yang diinginkan.

Kreatifitasnya jadi terbatas hanya pada empat kotak dalam sebuah kertas yang terpaksa harus menampilkan banyak hal dalam satu kotaknya. Terinspirasi oleh film-film Jerman dan Perancis yang ditontonnya semasa remaja, *Tezuka* ingin menerapkan teknik sinematografi ke dalam ilustrasi komiknya maka mulailah ia yang disebut sebagai *God of manga* ini menggambar *manga* dengan teknik *close up*, permainan *angle*, bahkan meniru efek *slow motion* yang akhirnya menghasilkan beratus-ratus bahkan ribuan halaman untuk satu cerita.<sup>4</sup>

Pada tahun 1947 karya *Tezuka* berjudul *Shintakarajima* (New Treasure Island) diterbitkan dalam bentuk *akahon* (buku merah, karena bukunya berwarna merah). Yang merupakan buku komik dengan kertas berkualitas rendah tapi digemari anak-anak sebagai hiburan murah meriah di kala Jepang dilanda kemiskinan

---

<sup>4</sup>*Ibid*

akibat Perang Dunia II. *Shintakarajima* adalah *manga* pertama yang memperkenalkan teknik ilustrasi baru *Tezuka* dan langsung terjual hingga 400.000 eksemplar. Sejak saat itu banyak *manga-ka* (komikus) berlomba-lomba meniru teknik *Tezuka* ini.<sup>5</sup>

Gebrakan *Tezuka* membuat *manga* semakin disukai dan industrinya berkembang pesat meski sempat terhalang oleh kondisi Jepang pasca Perang Dunia II.

Karena perkembangannya dari waktu ke waktu yang luar biasa di negeri asalnya di Jepang, membuat salah satu president direktur Gramedia Group tertarik untuk merintis usaha penerbitan *manga* terjemahan di Indonesia.<sup>6</sup>

Masuknya *manga* terjemahan di Indonesia banyak menimbulkan pro dan kontra. Dari hasil penelitian sebuah majalah *anime* dan *manga* di Bandung, diketahui bahwa *manga* memiliki pengaruh psikologis terhadap pembaca kalangan anak-anak. Maka itu perlu adanya penerapan sistem rating atau pembatasan umur untuk *manga* yang akan diedarkan atau diterbitkan di sini. Mengingat *manga* merupakan bagian dari khazanah bacaan anak di Indonesia, yang kehadirannya disukai

---

<sup>5</sup> *Ibid*

<sup>6</sup> *Majalah Animonster*, Vol 28 Edisi Juni, Hal 48 (2001)

sekaligus dikawatirkan; maka penulis memilih permasalahan mengenai pro dan kontra *manga* sebagai bacaan anak di Indonesia ini untuk dijadikan penelitian.

### **1.2 Permasalahan**

Dari latar belakang uraian tersebut di atas, penulis merasa tertarik untuk meneliti salah satu karya seni dari Jepang ini, yakni; komik Jepang atau yang biasanya dikenal dengan istilah "*manga*". Yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana perkembangan *manga* ini di Indonesia, karena sampai saat ini ada beberapa kalangan atau kelompok tertentu yang menganggap bahwa *manga* memberikan pengaruh yang negatif pada perkembangan psikologis anak, sehingga banyak menimbulkan pro dan kontra.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan pengertian yang lebih objektif dalam menyikapi pro dan kontra tentang *manga* sebagai buku bacaan anak di Indonesia.

#### **1.4 Ruang Lingkup**

Skripsi ini dibatasi hanya seputar dunia manga. Penulis mengawalinya dari sejarah munculnya manga di Jepang sampai dengan perkembangannya saat ini, serta pro dan kontra yang timbul.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan penulis adalah metode penelitian kepustakaan dengan sifat penelitian deskriptif analisis, yaitu metode dengan mendeskripsikan data-data yang kemudian menganalisisnya untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan tersebut, dikumpulkan melalui penelitian dengan studi kepustakaan. Penulis menggunakan literatur yang terdapat di perpustakaan Universitas Darma Persada, perpustakaan kebudayaan Jepang, Pusat Studi Jepang dan Perpustakaan Nasional.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini terdiri dari IV bab yang masing-masing babnya akan membahas pokok-pokok bahasan seperti di bawah ini :

Bab I merupakan pendahuluan, bab ini berisi latar belakang masalah, permasalahan, tujuan penelitian,



ruang lingkup, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Pada bab II ini penulis akan menguraikan apa itu *manga*, asal mula *manga* di Jepang sampai dengan perkembangan *manga* modernnya, tokoh pencetus *manga* di Jepang, serta teknik pembuatan *manga*.

Pada bab III ini penulis akan menjelaskan tentang proses penerbitan *manga* terjemahan yang diterbitkan oleh penerbit Elex Media Komputindo di Jakarta, pro *manga* sebagai buku bacaan anak di Indonesia, kontra *manga* sebagai buku bacaan anak di Indonesia, Sensor dan penerapan sistem rating dalam sebuah *manga*, dan minat baca seorang anak.

Bab IV Kesimpulan

KOSA KATA

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN