

**PENGGUNAAN REFERENSI DALAM PEMBUATAN SEBUAH MANGA OLEH  
MANGAKA**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra**



**ASTRI ALITA NURVIANA**

**2010110072**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG SI**

**FAKULTASSASTRA**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2015**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul **Penggunaan Referensi Dalam Pembuatan Sebuah Manga Oleh Mangaka** adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk, dinyatakan dengan benar oleh penulis. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : ASTRI ALITA NURVIANA

NIM : 2010110072

Tanda Tangan : 

Tanggal : 05 Februari 2015



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

### PENGGUNAAN REFERENSI DALAM PEMBENTUKAN SEBUAH MANGA OLEH MANGAKA

Skripsi ini telah diujikan pada hari Kamis, 05 Februari 2015

Oleh:

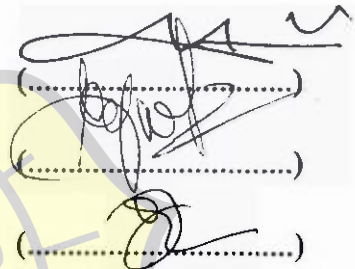
DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari :

Pembimbing : Syamsul Bahri, S.S, M.Si

Pembaca : Emi Puspitasari S.S, M.Pd

Ketua Penguji : Dra. Yuliasih Ibrahim



Disahkan pada hari Kamis, 05 Februari 2015

Ketua Program Studi

Hargo Saptaji, S.S, M.A

Dekan

FAKULTAS SAstra

Syamsul Bahri, S.S, M.Si

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan segala kelimpahan berkah, berupa kesehatan, kekuatan, hikmat, kesabaran dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Sastra pada Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada. Judul skripsi yang dipilih adalah **Penggunaan Referensi Dalam Pembuatan Sebuah *Manga* Oleh *Mangaka***. Penyusunan skripsi ini menyoroti bagaimana seorang *mangaka* merealisasikan penggunaan referensi dengan ide cerita dalam bentuk *manga*.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari berbagai hambatan dan kesulitan. Namun, semua itu dapat teratasi berkat dorongan, saran dan bantuan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Syamsul Bahri, S.S, M.Si, selaku dosen pembimbing/penguji yang telah banyak menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan dan memberi masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Erni Puspitasari, SS, M.Pd, selaku dosen pembaca/penguji yang telah memberikan petunjuk dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Yuliasih Ibrahim, selaku ketua sidang yang telah meluangkan waktu kepada penulis.
4. Bapak Hargo Saptaji, S.S, M.A, selaku Ketua Jurusan Program Studi Sastra Jepang
5. Bapak Syamsul Bahri, S.S, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada
6. Ibu Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd selaku dosen pembimbing Akademik.
7. Seluruh Staf Pengajar yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat selama hampir 5 tahun menuntut ilmu, dan Staf Karyawan Sekretariat Fakultas

Sastra, Laboratorium Fakultas Sastra, Perpustakaan, Keuangan dan semua Staf Karyawan Universitas Darma Persada yang sangat membantu penulis semasa perkuliahan.

8. Yang tercinta papa dan mama yang telah susah payah membesarkan, mendidik, memberi semangat dan kasih sayangnya sehingga penulis sampai pada jenjang Perguruan Tinggi. Saudara-saudaraku dan semua keluarga besar yang selalu mendoakan tiada henti dan memberikan perhatian serta bantuan baik moril dan material.
9. Kepada orang-orang yang membantu penulis yaitu Rizka, Awil, Candra, Martha, Dilla, Riris, dan anak-anak ParkiranSki yang juga memberikan dukungan.
10. Kepada seluruh rekan-rekan Angkatan 2010 Sastra Jepang yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bantuan, kritik, dan saran yang telah diberikan kepada penulis.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang telah membantu. Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi mereka yang membaca. Namun demikian Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari kekurangan yang masih jauh dari sempurna dan oleh karenanya kami mengharapkan saran dan masukan dari pembaca. Terima kasih

05 Februari 2015

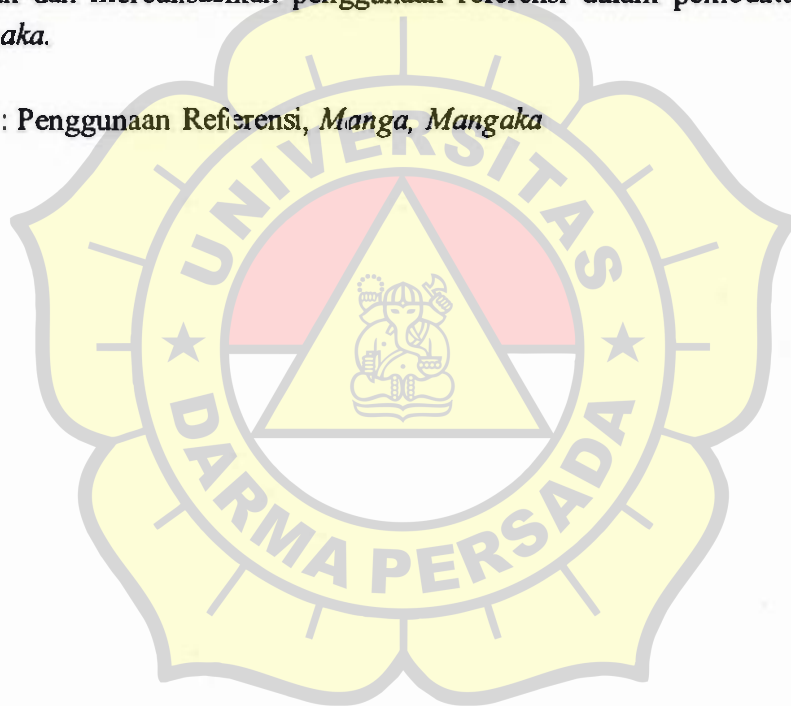
Penulis

## ABSTRAK

Nama : Astri Alita Nurviana  
NIM : 2010110072  
Program Studi : Sastra Jepang  
Judul : Penggunaan Referensi Dalam Pembuatan Sebuah  
*Manga Oleh Mangaka*

Tujuan dari penulisan di skripsi ini adalah untuk meneliti bagaimana merealisasikan penggunaan referensi dilakukan dalam proses pembuatan *manga* oleh seorang *mangaka*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kepustakaan yaitu metode deskriptif analisis. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah berbagai cara memadukan dan merealisasikan penggunaan referensi dalam pembuatan sebuah *manga* oleh *mangaka*.

Keyword : Penggunaan Referensi, *Manga*, *Mangaka*



## 抽象

名前 : アストリ アリタ ヌルビアナ  
学生番号 : 2010110072  
学科 : 日本文学部学科  
タイトル : 漫画の作成で漫画家を使用される参考

この論文に書かれた目的はマンガの作成のために、漫画家はどうやって使用される参考を実現させることです。この論文分は分析の記述方法である文献の方法を使用しています。この論文の結末はマンガの作成のため、いくつかの方法で、漫画家が使用される参考をマンガに混ぜて、実現するである。

キーワード : 使用な参考、漫画、漫画家



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Pembatasan Masalah .....	6
1.4. Perumusan masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Landasan Teori.....	7
1.6.1. Referensi <i>Manga</i> .....	8
1.6.2. Komik Jepang .....	9
1.6.3. Tema.....	10
1.6.4. Ide Cerita .....	11
1.7. Metode Penulisan .....	12
1.8. Manfaat Penulisan.....	12
1.9. Sistematika Penulisan .....	12
<b>BAB II. BERBAGAI REFERENSI YANG DIPERGUNAKAN DALAM MANGA</b> .....	



2.1. Hubungan Ide Dan Referensi Dalam Terbentuknya <i>Manga</i> .....	15
2.2. Sumber Referensi .....	16
2.2.1. Referensi Berdasarkan Inspirasi .....	17
2.2.2. Referensi Berdasarkan Latar Belakang .....	18
2.2.3. Referensi Berdasarkan Latar .....	18
2.2.4. Referensi Berdasarkan Berbagai Ilmu Pengetahuan .....	19
2.2.5. Referensi Berdasarkan Kehidupan Sosial .....	24
2.2.6. Referensi Berdasarkan Karya Seni .....	25

### **BAB III. MEREALISASIKAN REFERENSI KE DALAM BENTUK**

<b><i>MANGA</i></b> .....	
3.1. Penggunaan Referensi Terhadap Jenis Pembaca <i>Manga</i> .....	28
3.2. Merealisasikan Referensi Dalam Bentuk <i>Manga</i> .....	30
3.2.1. Ide Cerita.....	31
3.2.2. Kategori <i>Manga</i> .....	32
3.2.3. Sumber Referensi .....	34
3.2.4. Penggambaran <i>Manga</i> .....	35
3.2.5. Gaya Penggambaran <i>Mangaka</i> .....	38
3.3. Fungsi Referensi Dalam Pembuatan <i>Manga</i> .....	40
3.3.1. Sebagai Sumber Ide Cerita .....	40
3.3.2. Sebagai Pelengkap Cerita Dalam <i>Manga</i> .....	41
3.3.3. Sebagai Media Informasi .....	42
3.4. Usaha <i>Mangaka</i> Dalam Penggunaan Referensi .....	43

3.5. Kesulitan Yang Dihadapi <i>Mangaka</i> Dalam Penggunaan Referensi .....	44
3.6. Pencetakkan <i>Manga</i> .....	47
<b>BAB IV. KESIMPULAN</b> .....	49
<b>LAMPIRAN</b> .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	63
<b>GLOSARIUM</b> .....	65



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Manga* merupakan salah satu kebudayaan dan seni Sastra yang ada di Jepang. Di Jepang, masyarakat yang membaca *manga* sebagai hiburan dan pendidikan karena dalam cerita *manga* terbentuk suatu perwujudan sebagai bagian integral dan konsep keseluruhan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Koyama-Richard, 2007). Kata *manga* (漫画) berasal dari huruf *man* (漫) yang artinya moral atau bergerak dengan cepat dan *ga* (画) yang artinya gambaran atau pemaparan. *Manga* dapat diartikan sebagai penggambaran suatu moral yang disajikan diatas kertas dalam bentuk lukisan yang bergerak (Koyama-Richard, 2007). Kata *manga* dalam kanji Cina juga mempunyai arti sebagai “gambar aneh” atau “sketsa spontan”. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, *manga* adalah komik Jepang. Dalam kamus umum berbahasa Indonesia dimana kata komik secara umum diartikan sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) (Poerwadarminta, 1966: 517). Rakuzan Kitazawa (1876-1955) adalah tokoh yang pertama kali menggunakan kata *manga* dalam pengertian modern. Orang yang menggambar *manga* disebut *mangaka* (漫画家) yang diartikan dalam bahasa Indonesia berarti ‘komikus’. Disamping itu menurut Shimizu, istilah *manga* dan *mangaka* baru menjadi kosakata sehari-hari masyarakat Jepang sejak awal periode Showa. (Kinsella, 2000: 20)

Kata *manga* sendiri mulai digunakan pertama kali oleh Hokusai Katsushika (1760 - 1849) pada tahun 1814 sebagai sebutan untuk koleksi gambar yang ditunjukkan untuk murid dan umumnya pecinta seni. Hokusai adalah seniman yang masih memakai teknik *Ukiyo-e* yaitu teknik pencetakan gambar dengan blok-blok kayu. Bahkan sebelumnya, karya yang mirip *manga* disebut *Emakimono* (lukisan gulung). Karya-karya inilah yang merupakan awal mula komik Jepang / *manga* (Calista, 2004: 105).

Setelah memasuki jaman Edo, mulai diterbitkan buku bergambar disertai teks yang disebut *Kusazoshi* (草双紙).

Gaya penggambaran masing-masing *mangaka* berbeda-beda, ada yang menggambar karakter sesederhana mungkin, ada juga yang memakai *style* realistik. Tetapi hampir semua latar belakang gambar *manga* (*background*) dibuat mendekati teknik realistik. Pelopor *manga* yang terkenal ialah Tezuka Osamu (1928-1989) dengan karya – karyanya yang terkenal yaitu *Shin Takarajima* (1947), *Tetsuwan ATOM* atau *Astro Boy* (1952-1968), *Black Jack* (1973-1983), *Hi no Tori* atau *Phoenix* (1956-1989). Yang menjadi dasar tokoh ciptaan *Tezuka Osamu* dengan ciri khas mata besar di adaptasi dari film kartun Walt Disney dan animasi Max Fleisher. Karena Tezuka Osamu menunjukkan kreativitasnya dengan menciptakan karya yang tata letaknya kreatif, pemakaian efek secara cerdas, dan banyaknya panel dalam *manga* yang seketika dibaca *manga* tersebut seperti bergerak layaknya melihat film, Tezuka Osamu mendapat julukan “*The God of Manga*”. Kreativitas merupakan fenomena dari ruang lingkup sosial, yang juga meminjam pandangan Hannerz bahwa yang menggambarkan orang jenius adalah jenius seorang diri dari renungannya dan kedalaman warisan budayanya (Eriksen, 2003).

Salah satu karya Tezuka Osamu yang cukup terkenal sampai sekarang adalah *Black Jack* (1973-1983) dengan tema kedokteran yang menceritakan tentang seorang dokter bedah yang tidak mempunyai ijin bernama *Black Jack* tetapi rela membantu pasien tanpa balasan. Konsep dari pembentukan ide tokoh utama dalam *manga* ini sendiri adalah perwujudan dari keinginan sang *mangaka* yaitu Tezuka Osamu jika ia meneruskan profesinya sebagai dokter.

Sebelum memfokuskan dirinya sebagai seorang *mangaka*, Tezuka Osamu menggeluti bidang kedokteran. Oleh karena itu, referensi mengenai kedokteran dalam *manga Black Jack* diperoleh dari pengetahuannya akan kedokteran. Tentu saja meskipun memakai referensi asli, cerita dalam *manga Black Jack* adalah fiksi. Jalan cerita *manga Black Jack* tiap episode mempunyai cerita yang berbeda, tetapi tiap episode menggunakan referensi dengan tema kedokteran. Karya Tezuka Ozamu juga mengandung makna dan moral kehidupan yang memang pada saat itu Jepang sedang mengalami krisis ekonomi setelah perang.

Moral yang dimasukkan ke dalam *manga Black Jack* berkaitan dengan tema kedokteran dan seorang dokter yang rela membantu dengan keahliannya untuk menolong pasien-pasien yang sekarat tanpa membutuhkan imbalan. Perkembangan cerita dalam *manga* bukan berarti lancar dan terus berjalan lurus. Tokoh utama dalam *manga Black Jack* akan menghadapi rintangan dimana sebagai seorang dokter, ada saat dimana tokoh utama tersebut tidak dapat menyelamatkan pasiennya, apalagi ketika berhubungan dengan penyakit yang pada saat itu belum diketahui cara penanganannya. Dari referensi yang digunakan oleh Tezuka Osamu akan mempengaruhi jalan cerita tiap episode cerita. Kemudian berdasarkan referensi tersebut, dapat mengetahui permasalahan yang harus dilewati oleh tokoh utama untuk mencapai kesuksesan dalam menangani masalah, walaupun ada beberapa episode yang harus membutuhkan pengorbanan dalam menangani permasalahan yang dialami oleh tokoh utama.

*Manga Black Jack* adalah salah satu dari banyaknya karya Tezuka Osamu dengan memakai tema kedokteran. Karena Tezuka Osamu memutuskan untuk menjalani di bidang *manga* tanpa melanjutkan di bidang kedokteran. *Manga* dengan tema kedokteran bisa dikatakan adalah inspirasi pada saat Tezuka Osamu menggeluti bidang kedokteran. Ide yang didapat juga berasal dari keadaan sekitar pada jaman itu. Tetapi *manga Black Jack* tidak menyimpang dari jalan cerita bahwa seorang dokter mencoba berusaha menyelamatkan pasiennya apapun resikonya. Dari sana dapat diketahui bahwa tokoh utama mempunyai tanggung jawab sebuah nyawa untuk diselamatkan.

Penggambaran referensi yang akan diformat ke dalam *manga* dapat berupa penjelasan seperti dialog atau *trivia* pada panel yang telah disediakan, kemudian dari referensi tersebut, jalan cerita untuk tokoh utama akan terbentuk menjadi sebuah cerita dari ide oleh sang *mangaka*.

Referensi tidak hanya terpaku dari satu tema yang telah ditentukan. Contohnya seperti *manga* dengan tema persahabatan antara polisi dan *yakuza* yang bekerja sama untuk balas dendam. Meskipun kedua tokoh tersebut mengambil jalan yang berbeda, tetapi mereka mempunyai tujuan yang sama. *Manga* tersebut berjudul *Ouroboros: Keisatsu o Sabaku ha Ware ni Ari* (2009) karya Kanzaki Yuuya. Referensi yang digunakan dapat berupa aturan – aturan hukum dan dan struktur status posisi. Kemudian referensi mengenai *yakuza* dan kriminalitas dalam cerita *manga*.

Selain itu, masih banyak referensi yang dapat digunakan untuk cerita sebuah *manga* baik mengikuti ide alur cerita berjalan maupun perkembangan karakter dalam *manga*. Contoh-contoh yang bisa dijadikan referensi berupa, pengetahuan, sejarah, budaya, olahraga, beladiri, psikologi, mitos, bahkan dari ruang lingkup yang ada dalam kehidupan seperti kepercayaan, tradisi, materi dan sebagainya.

Ada juga cerita dalam *manga* yang terbentuk dari berbagai sumber referensi yang didapat dari *manga*. Baik referensi tersebut dapat berupa kutipan, suatu kejadian dan gerak-gerik karakter dalam *manga*. *Manga* yang mengambil referensi *manga* lain biasanya mempunyai tema komedi atau parodi. Untuk menghindari cerita yang sama persis terhadap *manga* lain atau plagiat, *mangaka* biasanya menutupi bagian yang dijadikan referensi agar tidak menjadi ancaman tuntutan dari *mangaka* aslinya. Tidak hanya berlaku untuk referensi dari *manga* saja, ada juga referensi dari game, iklan, tokoh-tokoh non-fiksi dan sebagainya. Meskipun menggunakan dari berbagai referensi seperti yang sudah disebutkan, ide cerita *mangaka* itu sendiri haruslah ide orisinal. Referensi-referensi tersebut dapat berhubungan dengan berjalan cerita maupun pengkarakteran tokoh seperti reaksinya. Tetapi ada juga referensi yang digunakan sebagai pelengkap cerita atau latar agar memberikan kesan detail dalam sebuah *manga*.

*Manga* dapat dibaca oleh segala usia berdasarkan *genre* dan jenis pembacanya. *Genre* ialah kategori atau jenis dalam suatu karya. Kemudian pendapat lain mengatakan bahwa *genre* adalah jenis, tipe, atau kelompok sastra atas dasar bentuknya atau ragam sastra (Iwao, 1993: 5). Untuk jenis pembaca *manga* di Jepang, bukan saja media hiburan yang ditujukan untuk anak-anak tetapi juga media hiburan untuk remaja dan orang dewasa. Target pembaca *manga* dibagi menjadi 4 kategori utama yaitu, *manga* untuk remaja laki-laki (*shōnen manga*), *manga* remaja perempuan (*shōjo manga*), *manga* untuk dewasa (*seinen manga*), dan *manga* untuk Wanita dewasa (*josei manga*) (Kinsella, 2000: 45). Untuk tema cerita yang ringan dan mudah dicerna, referensi yang digunakan tidak secara keseluruhan agar ide cerita *manga* tidak berbobot dan tidak berat. Seperti tentang cerita komedi ringan, perkembangan seorang anak baik dari Taman Kanak-Kanak maupun Sekolah Dasar. Psikologi anak dan pengaruh terhadap lingkungan dapat menjadi referensi tetapi untuk mempermudah jalan cerita, seorang

*mangaka* membuat cerita yang dapat diterima dan dinikmati tanpa kesulitan dari makna yang terkandung dalam karyanya.

Selanjutnya dalam tahap-tahap pembuatan *manga*, tema dan konsep adalah bagian awal yang penting dalam membuat *manga*. Setelah mendapat inspirasi dan ide dari tema yang telah ditentukan, *mangaka* mulai mencari bahan-bahan referensi berkaitan dengan hal tersebut untuk menyusun ke dalam cerita dan digambarkan ke dalam format *manga*. Walaupun tidak secara terperinci, ada hal-hal kecil yang menjadi kunci penting dalam cerita, baik berupa tokoh, tempat dan sebagainya. Biasanya referensi-referensi tersebut digambarkan menggunakan panel, dialog, suatu peristiwa, suatu kegiatan, dan keterangan dari referensi yang digunakan pada halaman terakhir. Tidak jarang para *mangaka* mencantumkan dari mana sumber mendapatkan referensi yang telah direalisasikan dalam *manga*.

Untuk referensi seperti lokasi, iklan, kerumunan, atau segala sesuatu yang memang mempunyai bentuk asli dalam dunia nyata memakai teknik menggambar secara manual yaitu membuat sketsa atau menggambar dengan tangan dan teknik digital memakai *Computer Graphic* yang menggunakan aplikasi semacam *Adobe Photoshop* untuk menyaring gambar ke dalam naskah *manga*. *Manga* pada umumnya memakai teknik gabungan antara manual dengan digital baik untuk latar atau pemandangan (*background/landscape*) maupun desain karakter.

Penggunaan referensi untuk dipadukan dalam ide cerita terhadap terbentuknya sebuah *manga* membutuhkan usaha, kerja keras, dan waktu dari seorang *mangaka*. Tentu saja tidak mudah mencari sumber-sumber mengenai referensi yang akan digunakan oleh seorang *mangaka*. Apalagi pada saat menggambarkan referensi yang sudah didapat harus menyatu dalam jalan cerita sesuai dengan ide orisinal seorang *mangaka* ke bentuk *manga*. Kemudian, cara menggambarannya dengan ciri khas sang *mangaka* tersebut. Tetapi referensi berguna untuk mendukung alur cerita, perkembangan karakter, pemicu suatu peristiwa, kunci penting untuk menangani permasalahan sampai dengan pencapaian klimaksnya. Tidak hanya itu, referensi juga memberikan kesan detail dan lebih hidup dari ide cerita yang akan dibuat dalam bentuk sebuah *manga*. Jalan cerita *manga* karya seorang *mangaka* akan terlihat lebih alami dalam perkembangan cerita dan tokoh-tokohnya.

Berdasarkan penulisan dari latar belakang diatas, penulis ingin memahami hubungan penggunaan referensi dengan ide cerita dalam *manga* dan tertarik dengan penulisan tentang "PENGUNAAN REFERENSI DALAM PEMBUATAN SEBUAH *MANGA* OLEH *M. ANGAKA*".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi permasalahan yaitu:

1. *Manga* yang merupakan karya fiksi menggunakan referensi berisi informasi asli untuk melengkapi ide untuk berjalannya suatu alur dan dapat mempengaruhi perkembangan baik secara alur maupun karakter dalam *manga*.
2. Hubungan erat antara referensi dengan ide cerita untuk membentuk suatu alur cerita tanpa menyimpang dari inti permasalahan cerita dalam sebuah *manga*.
3. Berbagai sumber referensi dapat berupa latar belakang dan pengalaman seorang *mangaka* serta informasi seperti sejarah, pengetahuan dan sebagainya untuk menjadi bagian dalam ide cerita yang dibuat oleh seorang *mangaka* untuk karyanya.
4. Penggunaan referensi yang sesuai dengan ide cerita merupakan ide orisinal dari seorang *mangaka* untuk karyanya tanpa dianggap meniru.
5. Penggambaran referensi oleh seorang *manga* dapat berupa dialog dalam panel dan latar sketsa secara manual atau secara digital.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Pembahasan penulisan ini dibatasi mengenai merealisasikan penggunaan referensi dengan ide cerita untuk menjadi suatu alur cerita dengan ide orisinal yang berjalan tanpa membuat inti cerita menyimpang ke dalam terbentuknya sebuah *manga* karya seorang *mangaka*.



#### 1.4 Perumusan Masalah

Untuk membuat sebuah *manga* agar memberi kesan cerita yang realistis, *mangaka* membutuhkan referensi yang berkaitan dengan ide dan tema cerita dari berbagai macam sumber dan menggambarkannya menjadi satu alur cerita dalam *manga*, tetapi untuk menggunakan referensi pada sebuah *manga* tidak mudah bagi seorang *mangaka*.

Penulis akan membahas beberapa masalah yang berkaitan dengan penelitian sebagai berikut:

- Mengapa seorang *mangaka* membutuhkan referensi untuk dalam karyanya?
- Apa saja yang dapat dijadikan sumber referensi untuk karya seorang *mangaka*?
- Bagaimana seorang *mangaka* merealisasikan referensi untuk dipadukan ke dalam ide cerita agar menjadi suatu cerita yang utuh dalam bentuk *manga*?

#### 1.5 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan ini agar dapat mengetahui bahwa untuk membuat *manga* menggunakan referensi sangat dibutuhkan untuk mendukung ide cerita dalam *manga* dan memberikan kesan detail dan realistis. Referensi-referensi yang digunakan adalah informasi asli dari berbagai sumber nyata. Kemudian membagi kesulitan yang dialami seorang *mangaka* pada saat menggambarkan referensi berdasarkan ide dan tema cerita untuk terbentuk menjadi sebuah *manga*.

#### 1.6 Landasan Teori

Tidak semua orang mengerti apa makna referensi. Terlebih lagi jika dihubungkan terhadap *manga*. Maka dari itu, penulis akan menggunakan beberapa pengertian tentang referensi dan *manga* beserta tema dan ide cerita yang dapat digunakan sebagai acuan penelitian sebagai berikut:

### 1.6.1 Referensi Manga

Referensi berasal dari bahasa Inggris "reference" berarti menunjuk kepada, menyebut. Sering diartikan pula dengan acuan, rujukan, sebab jenis koleksi ini sengaja dipersiapkan untuk memberikan informasi, penjelasan dalam hal-hal tertentu (Lasa, 1995: 33). Menurut *Encyclopedia of Librarianship* yang diedit oleh Thomas Landau (1968), bahan rujukan adalah sumber dengan cakupannya masing-masing, tidak hanya buku tetapi juga mencakup bahan non buku. Dalam buku 'Referensi : Suatu Pengantar. Seri Penerbitan No: 21' (Marnodi, 1980) menyatakan bahwa bahan rujukan adalah sumber-sumber dasar yang bisa dipakai untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan rujukan.

Menurut *American Library Association (ALA) Glossary of Library and Information Science* (1983), bahan rujukan adalah sebuah buku yang disusun dan diolah sedemikian rupa untuk digunakan sebagai sumber menemukan informasi tertentu dan tidak untuk dibaca secara keseluruhan, dan sebuah buku yang penggunaannya terbatas di gedung perpustakaan.

Dari beberapa definisi di atas tampak bahwa bahan rujukan adalah koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan atau yang berada diluar perpustakaan, yang terdiri dari berbagai bentuk dan dipergunakan untuk memperoleh informasi tertentu. Informasi-informasi tersebut dapat meliputi kata, pokok masalah, tempat, pustaka, nama tokoh, petunjuk, ukuran dan lain sebagainya. Jenis koleksi ini tidak perlu dipelajari secara keseluruhan sebagaimana buku teks maupun buku fiksi. Untuk mencari referensi juga harus memperhatikan sejauh mana ruang lingkup terhadap bahan-bahan yang ingin digunakan oleh seorang *mangaka*.

*Manga* adalah kata bahasa Jepang untuk 'komik' (Maki, 2002: 1). Di samping itu, istilah *manga* dalam Bahasa Jepang juga merupakan pengertian umum untuk mendeskripsikan semua buku komik, film animasi, kartun lucu, dan karikatur (Sugimoto, 2003: 249). Dalam kanji Cina, *manga* (漫画) mempunyai arti "gambar aneh" atau "sketsa spontan". Agar lebih dipermudah, *manga* dalam Bahasa Indonesia berarti komik. Kata komik berasal dari bahasa Inggris "comic" yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur (Kamus Lengkap Inggris-Indonesia, 1991).

*Manga* bersifat fiksi tetapi *manga* mempunyai cerita orisinal dari ide atau didapat inspirasi oleh seorang *mangaka*. Masing-masing *mangaka* memiliki kekhasan tersendiri baik dari gaya gambar, cerita, maupun cara mengekspresikannya dalam *manganya*. Dan untuk mendukung cerita agar lebih hidup dan alami, *manga* diberikan kesan detail dalam cerita. Baik itu mengandung unsur manusiawi dan duniawi dalam kehidupan maupun unsur materi yang akan dijadikan gambar dan teks suatu *manga*.

Dengan kata lain, referensi *manga* adalah rujukan atau sumber asli yang dapat dijadikan untuk cerita dalam *manga*, dan *manga* adalah sebuah karya fiksi yang mengandung berbagai referensi-referensi asli tanpa berhubungan dengan ide cerita yang telah dibuat oleh seorang *mangaka*.

### 1.6.2 Komik Jepang

Kata komik, dijabarkan dengan kata-kata yang berbeda oleh para ahli, namun intinya tidak jauh berbeda antara satu dengan yang lainnya. Sesuai dengan pendapat ahli tersebut, komik adalah alat komunikasi massa yang menggabungkan khayalan dan realitas sosial, politik dan ideologi yang tumbuh dalam masyarakat pada zamannya, yang tidak terlepas dari budaya suatu bangsa.

Menurut Will Eisner dalam buku *Graphic Storytelling* (1996), komik sebagai tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik. Sedangkan dalam buku *Understanding Comics* karya Scott McCloud (1993: 9), komik adalah gambar-gambar atau lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu bertujuan untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya. Kemudian, Marcel Bonneff (1998: 4) menyatakan bahwa komik adalah sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal, karena menggabungkan gambar dengan teks. Kata komik itu sendiri sebenarnya mengacu pada pada semua jenis namun seiring perkembangan gaya kartun Jepang, *manga* lebih di identifikasikan sebagai komik bergaya khas Jepang. Meskipun secara pengertian kedua kata tersebut mempunyai arti yang sama. Lain halnya dengan pemikiran menurut Craig (2000: 8), yaitu:

*“Among the features that make manga richer and more interesting than American comics...are their length, which allows for more complex storytelling and deeper character development; the “cinematic” drawing style...which enables artists to impart greater visual impact and emotional depth to their stories; and the incredible diversity of manga in art styles, subject matter, and target audience”.*

“Yang membuat *manga* Jepang lebih kaya dan lebih menarik dari komik-komik Amerika adalah karena perbedaan dari luasnya cerita yang berisi kekompleksan dari ide dan perkembangan karakter yang lebih dalam; kemudian penggambaran cara *manga* Jepang yang membuat *mangaka* untuk lebih menggambarkan secara visual dan sampai dengan cerita yang mempunyai perasaan yang dalam; dan gaya gambar, isi dan tema cerita serta target pembaca yang beragam.”

Jepang adalah negara kepulauan di Asia Timur dimana tempat berkembangnya budaya *manga* dan telah disebarluaskan diberbagai negara, contohnya seperti di Indonesia dan negara Barat.

Jadi, komik Jepang adalah komik yang berasal dari Jepang dan mempunyai sebutan yaitu *manga*. *Manga* adalah komik yang digambar oleh para *mangaka-mangaka* Jepang yang mempunyai ciri khas yang berbeda dari komik-komik negara lain.

### 1.6.3 Tema

Tema berasal dari bahasa Yunani “*thithenai*”, berarti sesuatu yang telah diuraikan atau sesuatu yang telah ditempatkan. Tema diolah berdasarkan sesuatu motif tertentu yang terdiri dari pada objek, peristiwa kejadian dan sebagainya.

Tarigan (1993: 125) mengemukakan bahwa tema adalah pandangan hidup yang tertentu atau perasaan tertentu mengenai kehidupan atau rangkaian nilai-nilai tertentu yang membentuk atau membangun dasar/gagasan utama dari suatu karya sastra. Sedangkan menurut Aminudin (1995: 91), tema adalah ide yang mendasari suatu cerita

sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptanya.

Tema dalam sebuah cerita tidak dapat dilihat sepenuhnya sehingga cerita itu selesai dibaca. Selain itu, tema dapat dikesan melalui perwatakan watak-watak dalam sesebuah cerita, peristiwa, kisah, suasana dan unsur lain seperti nilai-nilai kemanusiaan dan kemasyarakatan yang terdapat dalam cerita.

#### 1.6.4 Ide Cerita

Ide adalah suatu gagasan untuk menciptakan dan melaksanakan apa yang telah dipikirkan. Ide dalam kajian Filsafat Yunani maupun Filsafat Islam menyangkut suatu gambaran imajiner utuh yang melintas cepat. Ide yang sudah dinyatakan menjadi suatu perbuatan adalah karya cipta. Untuk mengubah ide menjadi karya cipta dilakukan serangkaian proses berpikir yang logis dan seringkali realisasinya memerlukan usaha yang terus menerus sehingga antara ide awal yang muncul dipikiran dan karya cipta satu sama lain saling bersesuaian.

Dalam membuat *manga*, penting mendapat suatu ide untuk menciptakan cerita. Cerita sendiri merupakan penuturan tentang suatu kejadian. Dari cerita tersebut, dapat menyusun bagaimana alur cerita, penokohan karakter, tema dan cerita, serta klimaksnya. Ide cerita dapat berupa dari pengalaman, pandangan pribadi, dan sesuatu yang ingin dituangkan menjadi cerita dalam *manga*. Di satu sisi, suatu kejadian yang terjadi di masa kini, masa lampau atau sesuatu yang menarik untuk diminati dapat menjadi sebuah inspirasi dan ide suatu cerita.

Cerita adalah serangkaian kisah yang berisi waktu, tokoh, dan tindakan. Calfee dan Drum (1986: 836) menjelaskan bahwa cerita adalah teks naratif yang pada umumnya memberitahu 'apa yang terjadi' dan 'siapa melakukan apa kepada siapa dan mengapa.'

Ide cerita adalah suatu rancangan yang telah tersusun dalam pikiran untuk menjadi kisah yang mempunyai tokoh, waktu, dan peristiwa.

## 1.7 Metode Penulisan

Metode yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini adalah metode kepustakaan yaitu metode deskriptif analisis, dengan membaca buku yang berhubungan dengan penulisan skripsi. Serta mencari dari *manga*, artikel dan karya ilmiah yang berkaitan dengan topik permasalahan. Selain itu, sumber data juga didapat juga dari internet, *e-book*, dan berbagai situs untuk menunjang penelitian ini.

## 1.8 Manfaat Penulisan

Manfaat bagi penulis dalam penulisan ini adalah untuk dapat lebih memahami dari sisi pandang sebagai seorang *mangaka* dalam menuangkan referensi-referensi tersebut ke ide cerita dalam bentuk *manga*. Penulis juga berharap agar pembaca yang siapapun yang beranggapan *manga* hanya sebagai hiburan dapat melihat dari sisi lain bahwa *manga* juga bisa menjadi sumber informasi dan acuan niat seseorang untuk mendapat pengetahuan yang bukan hanya di pelajari dari buku dari pihak sebagai pembaca *manga*, karena informasi yang didapat dari *manga* berasal dari kumpulan data-data referensi yang telah dicari oleh *mangaka* baik secara observasi langsung maupun tulisan.

## 1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penyajian penelitian ini disusun sebagai berikut :

### Bab I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan latar belakang yang berkaitan dengan *manga* baik dalam sejarah maupun unsur-unsur untuk mencari data-data referensi yang dibutuhkan. Disamping itu, dalam bab ini juga juga terdapat identifikasi

masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, landasan teori, metode penulisan, manfaat penulisan dan sistematika penulisan.

## **Bab II PENTINGNYA BERBAGAI REFERENSI YANG DIPERGUNAKAN DALAM MANGA**

Pada bab II ini, penulis membahas tentang referensi dan sumber yang dibutuhkan dan akan di gunakan oleh seorang *mangaka* dalam membuat *manga*.

## **Bab III MEREALISASIKAN REFERENSI KE DALAM BENTUK MANGA**

Pada bab ini, penulis memberikan analisa mengenai para *mangaka* yang merealisasikan referensi-referensi yang sudah dikumpulkan dari berbagai sumber untuk dipadukan dengan ide dan tema cerita ke dalam bentuk *manga*.

## **Bab IV KESIMPULAN**

