

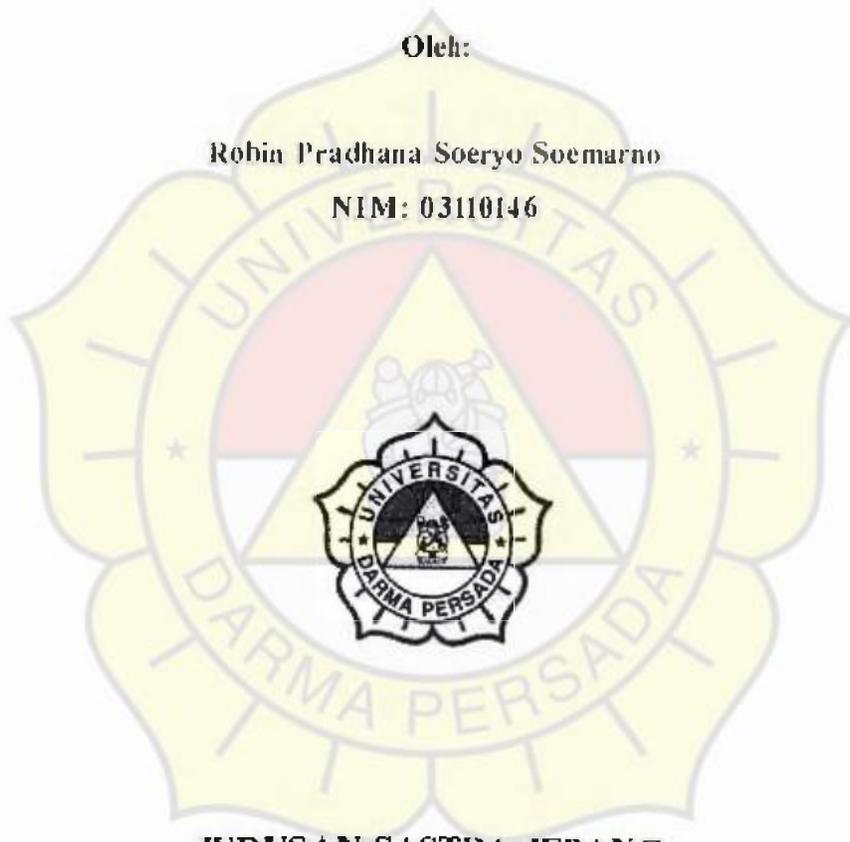
MANGA SEBAGAI MEDIA KRITIK SOSIAL

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

Oleh:

Robin Pradhana Soeryo Soemarno

NIM: 03110146



**JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

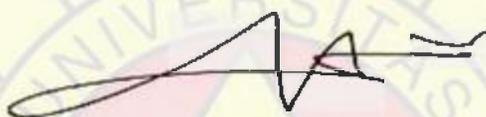
JAKARTA

2009

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Robin Pradhana Sueryo Soemarno ini telah dipertahankan di depan dewan penguji sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Sastra Jepang pada tanggal 28 Agustus 2009.

Ketua Penguji



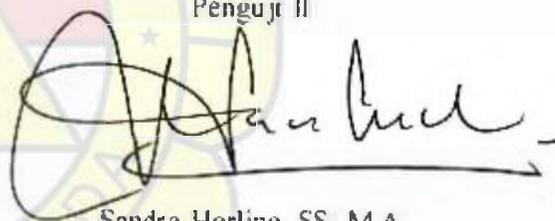
Syamsul Bahri, SS.

Penguji I



Zainur Fitri, SS.

Penguji II



Sandra Herlina, SS. M.A.

Disahkan oleh:

Dekan Fakultas Sastra



Dr. Hj. Albertine Minderop, M.A.

Ketua Jurusan Jepang



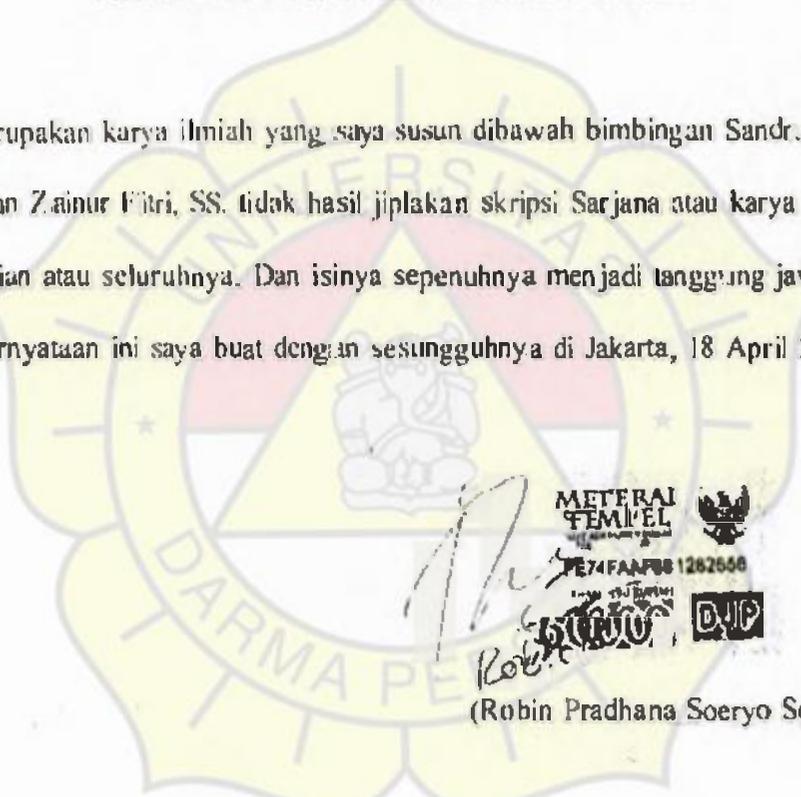
Syamsul Bahri, SS.

LEMBAR PERNYATAAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

MANGA SEBAGAI MEDIA KRITIK SOSIAL

Merupakan karya ilmiah yang saya susun dibawah bimbingan Sandra Herlina, SS. M.A dan Zainur Fitri, SS. tidak hasil jiplakan skripsi Sarjana atau karya ilmiah lain, sebagian atau seluruhnya. Dan isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya di Jakarta, 18 April 2011.




METERAI
FEMIP/EL
PE74FANF08 1282658
DUP
(Robin Pradhana Soeryo Soemarno)

要旨

社会批判の手段として漫画

ロビン プラスリョ スマルノ

学生番号 03110146

ダルマ プルサダ 大学 日本語学科

日本では、漫画が、日本人のライフスタイルの一部となっています。マンガは日本の社会にとって重要な媒体です。漫画は日本で人気のあるメディアです。漫画のアイデアや読者漫画家の意見のブリッジとして機能することができます。漫画も社会の社会生活の問題への批判を含めることができます。批判は漫画自体に物語を象徴的に伝えられた。広範な漫画の循環は、漫画家からの批判は、社会全体に迅速に搬送することができる発生します。

ABSTRAKSI

Robin Pradhana Soeryo Soemarno, 03110146, *Manga Sebagai Media Kritik Sosial*, di bawah bimbingan Ibu Sandra Herlina SS., M.A, Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada, 2009, Jumlah Halaman : viii + 111.

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan dan memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang bagaimana *manga* dapat berfungsi sebagai media kritik sosial, apa motivasi pembuatannya, dan apa tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatannya.

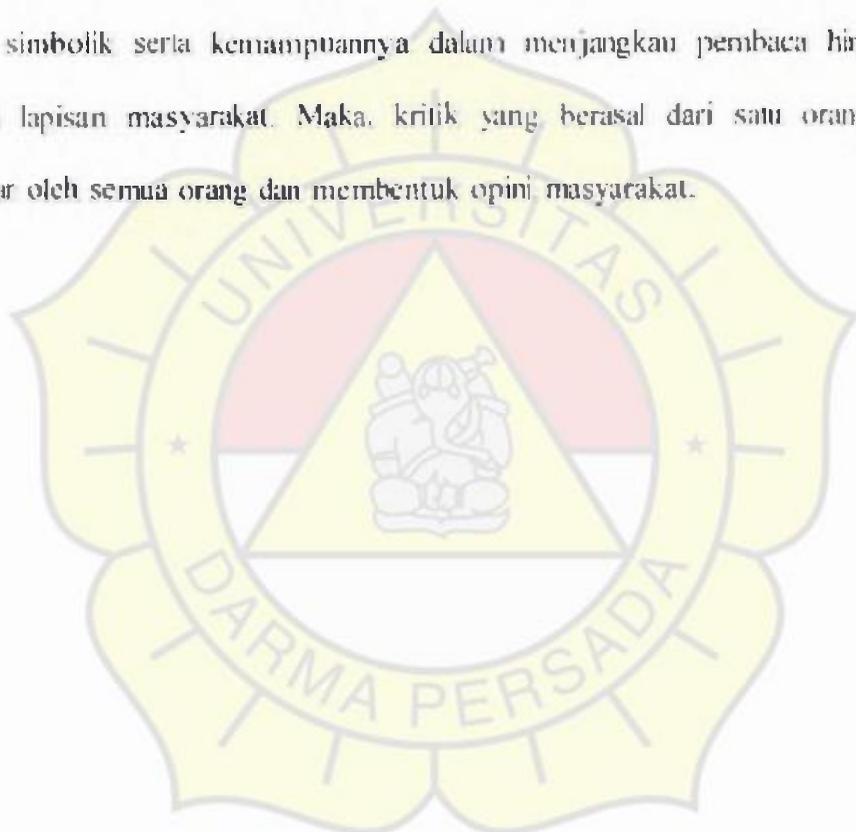
Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis yang dilakukan dengan cara memaparkan data yang berhubungan dengan masalah penelitian. Kemudian dilakukan analisis tentang *manga* sebagai media kritik sosial dengan menguraikan teori dari John Storey untuk memahami bagaimana *manga* sebagai produk budaya massa dapat berfungsi sebagai alat komunikasi sosial antara pengarang dengan pembaca yang berisi kritik terhadap masalah yang muncul di masyarakat.

Penelitian ini dimulai dengan penjabaran mengenai sejarah kemunculan *manga* di Jepang dan perkembangannya di masa Pra-Modern dan masa Pasca-Modern. Dilanjutkan dengan penjabaran mengenai proses pembuatan *manga* di Jepang sebagai produk budaya sosial. Lalu melalui penjabaran tersebut dilakukan analisis mengenai bagaimana *manga* dapat menjadi media penyampaian kritik sosial terhadap kehidupan masyarakat di Jepang.

Manga sebagai media kritik sosial merupakan sebuah media sosial yang dapat berfungsi sebagai corong bagi ide-ide atau gagasan-gagasan dari pengarangnya kepada para pembaca yang berisi kritik terhadap masalah

kehidupan sosial masyarakat pada umumnya. Kritik yang muncul akibat ketidakpuasan sosial tersebut disampaikan secara simbolik melalui penuturan cerita di dalam *manga* itu sendiri. Melalui peredarannya yang luas, kritik dari pengarang dapat tersampaikan dengan cepat ke seluruh lapisan masyarakat.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *manga* dapat digunakan sebagai media kritik sosial melalui kelebihanannya dalam menyampaikan kritik secara simbolik serta kemampuannya dalam menjangkau pembaca hingga ke seluruh lapisan masyarakat. Maka, kritik yang berasal dari satu orang dapat didengar oleh semua orang dan membentuk opini masyarakat.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan saya kemampuan dan kesabaran untuk menyelesaikan Skripsi Sarjana ini dengan judul "Manga Sebagai Media Kritik Sosial". Dengan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga proses pembuatan Skripsi ini berjalan lancar.
2. Ibu Sandra Herlina SS., M.A atas bimbingannya selama menyusun Skripsi ini dan juga atas ajarannya yang berharga dalam setiap perkuliahan kebudayaan Jepang serta kesabarannya dalam membimbing penulis.
3. Ibu Zainur Fitri SS., selaku dosen pembaca skripsi.
4. Ibu Julia Pane SS., selaku Pembimbing Akademik.
5. Bapak Syamsul Bahri SS., selaku Ketua Jurusan Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang.
6. Ibu Dr. Hj. Albertine Minderop M.A, selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.
7. Seluruh dosen pengajar Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
8. Seluruh staf sekretarian dan perpustakaan Universitas Darma Persada yang telah membantu penulis mendapatkan referensi dan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.
9. Keluargaku tercinta, Almarhum Papa Dibyo, Mama Reni, Mas Yerial dan Shanny serta keluarga besar, terima kasih atas do'a dan

dukungannya yang tak pernah putus. Skripsi ini penulis persembahkan untuk kalian.

10. Cita Arlistina yang banyak berjasa dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini dengan cinta, do'a, dukungan, serta omelannya yang tak pernah putus. Sukses ini adalah berkat kamu juga.
11. Vee sebagai tempat bertukar pikiran dan berkonsultasi, Imam atas informasi pentingnya, Upay n Zenpon yang telah menghadirkan racun dunia kepada penulis sehingga tidak bisa lagi menolak budaya Jepang, serta para anggota Umado tempat saya pernah mengajar manga, Adit, Dika, Zee, Ai, Geka, Shinta, Alla, Ricco. Terima kasih banyak.
12. Sahabat dan rekan yang senantiasa memberi dukungan, Anastasia, Tissi, Harry, David, Fajar, Mitha, Arai, Bagus, Rudi, Midori, Nuri, Tomo, Insan, Tyas Milan, Iqbal, Babe, Heri, Anto, Ikhwan, Aseng, Hendrica, Tyas Ndut, dan semua sahabat serta rekanku yang lainnya, terima kasih banyak.

Penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis sangat mengharapkan saran serta kritik yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak, khususnya mahasiswa Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada.

Jakarta, April 2009

Robin Pradhana Soeryo Socmarno

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Lembar Pernyataan	ii
Abstraksi Bahasa Jepang	iii
Abstraksi Bahasa Indonesia	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	viii
BAB I : PENDAHULUAN	1
BAB II : SEJARAH SINGKAT DAN PERKEMBANGAN MANGA DI JEPANG	12
2.1 Sejarah Perkembangan Manga di Jepang Masa Pra-Modern	12
2.2 Sejarah Perkembangan Manga di Jepang Masa Modern	24
2.3 Proses Pembuatan Manga Secara Umum	43
2.4 Manga Ditinjau Sebagai Seni dan Karya Sastra	48
2.5 Manga Sebagai Media Komunikasi Visual Modern	63
BAB III : MANGA SEBAGAI MEDIA KRITIK SOSIAL	69
3.1 Kritik dalam Manga	69
3.2 Motivasi Pembuatan Kritik dalam Manga dan Penggunaannya di Masyarakat Jepang	81
3.3 Dampak yang Ditimbulkan Oleh Kritik dalam Manga Terhadap Kehidupan Masyarakat Jepang	97
BAB IV : KESIMPULAN	101
Glosarium	102
Daftar Pustaka	111

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern seperti saat ini, Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki pengaruh besar terhadap kebudayaan dunia, khususnya di Asia. Banyak dari kebudayaan tradisional masyarakatnya telah memukau bangsa lain dengan begitu indahnya. Puisi *Haiku*, *Kabuki*, pertandingan Sumo, musik *Shamisen*, dan berbagai perayaan serta festival tahunan turut mewarnai citra kebudayaan Jepang di mata dunia.

Hingga di zaman modern ini pun kebudayaan Jepang mengalami evolusi, khususnya pada kebudayaan visual modern. Sebuah budaya yang terdiri dari kesenian dua dimensi dan tiga dimensi yang perkembangannya mengejutkan dunia. Menghasilkan karya berupa animasi 2D/3D dan *video game* kelas dunia. Karya lain yang juga mulai berkembang bersamaan dengan animasi adalah komik Jepang yang akrab dikenali dengan istilah *Manga*. Sebuah bacaan yang boleh dikatakan unik dan spesifik.

Seni visual adalah bentuk kesenian yang fokus utamanya adalah pembuatan karya seni yang hanya dapat dinikmati secara visual, contohnya seperti seni gambar, seni lukis, seni pahat, seni arsitektur, dan seni cetak.¹ *Manga* merupakan karya seni visual karena memiliki unsur utama berupa garis dan warna, serta dibuat dengan cara digambar atau dilukis.

¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Visual_art, tanggal akses 21 Juli 2009

Apakah yang disebut dengan komik? Kata 'komik' menurut pengertian umum adalah sebuah buku berukuran cukup kecil yang dibaca di kala senggang sebagai hiburan. Buku yang berisi cerita bergambar yang menceritakan tentang tokoh-tokoh yang memiliki kekuatan luar biasa, kebaikan melawan kejahatan. Tokohnya yang bertubuh kekar dan mengenakan kostum yang atraktif. Sebuah bahan bacaan yang dapat dibeli di toko buku dengan harga murah, yang sehabis dibaca lalu dibuang. Sebuah buku yang edisi pertamanya layak dikoleksi karena ketenarannya. Buku yang dikenal dekat dengan dunia anak-anak karena ceritanya yang penuh warna. Bahan bacaan yang tidak berguna, merusak moral, yang tidak layak untuk dibeli. Namun, sebenarnya sebuah komik lebih dari sekedar itu.

Scott McCloud menjabarkan kata komik sebagai seni berturutan, "Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya². Kata "Juxtaposisi" sendiri berarti berdekatan atau bersebelahan, dalam arti gambar yang berdekatan atau bersebelahan. Inilah definisi mengenai kata komik secara universal menurut Scott McCloud. Definisi ini mencakup pengertian dari komik secara umum yang kita kenal saat ini.

Kata *manga* (dilafalkan dengan "mahngah") dapat berarti karikatur, kartun, komik strip, buku komik, atau animasi. Dipelopori oleh Hokusai, seorang seniman cetakan blok kayu pada tahun 1814, menggunakan aksara Cina "Man" ("tanpa disengaja" atau "di luar pengawasan kemauan") dan "Ga" ("gambar"). Hokusai secara jelas mencoba untuk menggambarkan sesuatu seperti "coretan-

² Scott McCloud, *Understanding Comics*, Kepustakaan Populer Gramedia, 2003, hlm. 9

coretan tidak keruan/aneh". Sangat menarik untuk diperhatikan bahwa aksara pertamanya (*Mam*) memiliki arti kedua berupa "korup secara moral." Istilah *manga* belum digunakan secara populer hingga awal abad ke-19. Sebelum dikenal dengan istilah *manga*, gambar kartun di Jepang dikenal dengan sebutan *Toba-e* atau "gambar *Toba*". Kemudian oleh para seniman abad ke-11 disebut dengan *giga*, atau "gambar jenaka"; lalu *Kyoga*, atau "gambar-gambar konyol"; dan pada akhir abad ke-19 disebut dengan *ponchi -e*, atau "gambar-gambar Punch" yang dinamai dari sebuah majalah Inggris yang bernama sama. Selain istilah *manga*, belakangan ini juga dikenal dengan nama *gekiga*, atau "gambar drama" untuk menggambarkan komik dengan cerita yang lebih serius dan realistik. Sebagian orang Jepang, walaupun demikian, mengadopsi kata dari bahasa Inggris untuk menggambarkan bahan bacaan favorit mereka: *komikkusu*.³

Jepang dikenal sebagai negara yang maju, bangsa yang pekerja keras bahkan ada kecenderungan gila kerja, raja elektronik dunia, dan negeri asal samurai. Namun, di sini pula negara asal dari sebuah fenomena yang mendunia berupa sebuah buku yang sanggup melintasi batas negara, kebudayaan dan bahasa. Fenomena itu dikenal dengan sebutan *Manga* atau komik Jepang.

Komik kini tumbuh dengan subur di Amerika dan Eropa Barat dan di semua negara sosialis di seluruh dunia. Mereka memegang peranan penting dalam penyampaian informasi dan membantu membentuk perasaan dan tingkah laku anak-anak dan para dewasa muda; dalam hal ini situasi di Jepang sendiri tidak

³ Frederik L. Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, 1986, Kodansha International, hlm. 18

berbeda. Setiap tahun, terdapat lebih dari 3000 seniman aktif yang bekerjasama dengan para penerbit yang berada di negara kepulauan di Timur Jauh ini menerbitkan ratusan juta buku komik dan majalah untuk puluhan juta pembaca. Komik di Jepang telah berhasil berkembang dengan sangat baik hingga meledak menjadi sebuah fenomena dengan proporsi yang luar biasa⁴

Komik merupakan salah satu media hiburan yang populer di masa kini. Komik tak hanya disukai oleh anak-anak, tetapi juga remaja bahkan orang dewasa. Harganya yang cukup murah untuk dimiliki juga menambah ketertarikan konsumen akan hiburan yang menyenangkan dan tidak menguras isi kantong mereka. Selain itu, gaya gambar yang unik dan menarik serta cerita yang penuh warna menjadi daya tarik tersendiri bagi para penggemarnya.

Komik Jepang tidak terbatas pada majalah komik. Penerbit besar seperti Kodansha dan Shogakkan merupakan pemilik dari majalah komik terpopuler, sehingga apabila sebuah cerita yang dibuat berseri di dalam sebuah majalah terbukti populer dalam waktu yang lama maka akan dikumpulkan dalam bentuk buku dan dijual melalui jalur distribusi buku reguler. Buku komik sampul tipis ini merupakan suatu usaha dalam melestarikan karya terbaik dari apa-apa yang selain itu akan dibuang. Buku-buku tersebut menggunakan kertas terbaik, berisi sedikitnya 200 halaman, dan dijual seharga dua sampai tiga dolar.⁵

Begitu populernya apa yang disebut dengan komik menjadikannya sesuatu yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat orang Jepang. Frederik L.

⁴ Ibid. hlm. 10

⁵ Ibid. hlm. 13- 14

Schodt menyatakan sebagai berikut. Hasilnya adalah: majalah komik dan buku komik dapat ditemukan di tempat masyarakat berkumpul – di kereta, tempat cukur rambut, salon kecantikan, restoran, rumah tinggal, kantor, dan pabrik. Toko buku setempat (daerah perkotaan di Jepang) dapat menyediakan lebih dari setengah ruang rak bukunya untuk komik dan memasang tanda besar bertuliskan “Dilarang Membaca”: lorong-lorongnya sering kali dipenuhi pengunjung yang membaca menjadi pemandangan yang umum. Kios di stasiun kereta, yang ditempatkan secara strategis di peron dan di dekat pintu keluar, menjalankan bisnis yang menguntungkan selama jam sibuk. Bagi para pecandu komik yang kebetulan ingin membaca komik di tengah malam, terdapat banyak sekali mesin penjual otomatis di lingkungan kota; sebuah lapisan semi-reflektif di jendela kacanya menandakan unsur bacaan yang tidak boleh dilihat oleh kalangan di bawah umur.⁶

Manga sangat digemari oleh berbagai kalangan di Jepang. Meskipun merupakan produk bacaan murah, namun kehadirannya terasa sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Tak heran jika hampir semua kalangan masyarakat Jepang mengenal salah satu produk budaya khas negeri matahari terbit ini.

Di Jepang sendiri, *manga* telah menjadi sebuah kebutuhan bagi sebagian masyarakatnya. Di sebuah stasiun kereta misalnya, terlihat kios penjual koran yang juga menjual *manga* dengan berbagai judul. Masyarakat yang sebagiannya terdiri dari para pekerja, pegawai swasta, pelajar, dan mahasiswa memanfaatkan

⁶ Ibid. hlm. 18

waktu senggangnya ketika dalam perjalanan dengan membaca *manga*. *Manga* turut memberikan warna bagi kehidupan masyarakat Jepang.

Saat ini *manga* adalah sebuah komoditi dari bisnis media yang telah menembus pasar global dan diakui oleh masyarakat dunia. Kiprah *manga* di luar Jepang mampu menarik minat pembaca dari segala umur untuk turut menikmati hiburan kelas dunia dalam format hitam putih. Bahkan banyak di antara penggemarnya yang tidak mengetahui Bahasa Jepang sama sekali, namun tidak mengurangi minatnya untuk terus mengikuti setiap halaman yang disajikan. Selain itu, *manga* juga meraih volume penjualan yang tinggi di negara-negara barat. Terbukti dengan banyaknya judul *manga* terjemahan yang terbit sebagai akibat dari tingginya permintaan pembaca terhadap komik luar negeri, di luar dari negara-negara barat. Dengan banyaknya pengunjung pada setiap pameran dan bursa komik, menyatakan bahwa *manga* sudah bukan merupakan media hiburan yang sifatnya eksklusif bagi orang Jepang sendiri atau orang yang bisa berbahasa Jepang saja. Dalam hal ini, kebanyakan *manga* yang beredar di luar negeri pada tahun 80-an merupakan komik dengan format asli Jepang: dibaca dari kanan ke kiri, masih menggunakan aksara *hiragana* atau *katakana*.

Tema cerita *manga* yang populer di Jepang cukup banyak jumlahnya. Di antaranya yaitu, tema aksi, horor, detektif, fantasi, drama, sejarah, cinta, komedi, bisnis, dan olahraga. Masing-masing tema memiliki daya tarik tersendiri dan menarik banyak penggemar. Lebih jauh lagi, para penggemar setia yang sangat menyukai karya-karya dari satu pengarang *manga* tertentu akan selalu membeli karyanya. Dalam perannya sebagai media hiburan populer, *manga* turut

memberikan warna dalam kehidupan masyarakat Jepang melalui keragaman cerita yang dihidirkannya.

Di Jepang, *manga* dimanfaatkan untuk banyak hal, salah satunya untuk iklan. Semula *manga* hanya dikenal dalam bentuk buku tercetak, namun kini mulai merambah dunia digital. Bentuknya bisa berupa ilustrasi bersambung dalam bentuk gambar yang muncul bergantian dalam bentuk iklan digital. Ada juga yang memanfaatkan untuk dibuat poster, pamflet, bahkan iklan di majalah. Di Jepang, apapun yang menggunakan *manga* dianggap bisa menjual.

Ada satu hal yang menurut saya cukup menarik untuk dibahas, yakni mengenai bagaimana sebuah *manga* bisa menjadi media penyampaian kritik sosial dari penulis *manga* terhadap masyarakat umum mengenai berbagai macam persoalan. Dalam hal ini, penulis membuat suatu cerita dengan situasi dan kondisi layaknya kejadian nyata disertai dengan persoalan yang menjadi pokok cerita. Di situ penulisnya menyampaikan pendapatnya secara terbuka melalui teks dialog para tokohnya dan berharap pembaca dapat memahami persoalannya dan turut melakukan sesuatu untuk mengatasinya. Sudut yang penulis ambil dalam pembahasannya ini yaitu, *manga* sebagai karya sastra modern memberikan fungsinya secara nyata kepada masyarakat sebagai salah satu unsur pengendali sosial budaya masyarakat yang homogen dan modern.

1.2 Permasalahan

Apa yang ingin penulis ketahui dalam pembahasan ini adalah bagaimana *manga* bisa menjadi alat kritik sosial terhadap kehidupan masyarakat modern di

Jepang. Selain itu penulis juga ingin mengetahui apa motivasi pengarang dalam menciptakan *manga* dan apa tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatannya.

1.3 Tujuan Penelitian

Penulis mengangkat topik penelitian ini karena ingin memberikan gambaran dan informasi serta jawaban yang lebih jelas kepada masyarakat pada umumnya, mengenai bagaimana sebuah *manga* bisa menjadi sebuah alat kritik sosial yang bisa membawa efek tertentu terhadap kehidupan masyarakat.

1.4 Landasan Teori

Untuk memperkuat penulisan skripsi tentang *manga* yang merupakan produk budaya populer, penulis mempergunakan teori John Storey dalam bukunya yang berjudul "Teori Budaya dan Budaya Pop" untuk dimasukkan dalam skripsi *manga* sebagai media kritik sosial.

John Storey menjelaskannya sebagai berikut. Cara ketiga mendefinisikan budaya pop adalah menetakannya sebagai "budaya massa". Ia diproduksi oleh massa untuk dikonsumsi massa. Audiensnya adalah sosok-sosok konsumen yang tidak memilih. Budaya itu sendiri hanya dianggap sekadar rumusan, manipulatif (misalnya, politik kanan/kiri yang tergantung pada siapa yang menganalisis). Budaya ini dikonsumsi tanpa berpikir panjang dan tanpa perhitungan.⁷

Teori yang digunakan adalah teori budaya massa. Teori ini menganggap *manga* sebagai produk budaya massa yang diterbitkan dari massa untuk

⁷ John Storey, *Teori Budaya dan Budaya Pop* (terj.), 2003, Penerbit Qalam, hlm. 15

dikonsumsi massa. *Manga* termasuk produk budaya pop dimana para konsumennya tidak berasal dari satu kalangan tertentu saja melainkan seluruh lapisan masyarakat yang tidak memilih-milih jenis media hiburan yang diinginkannya untuk mengisi waktu luang mereka. Dianggap demikian karena *manga* modern saat ini tidak lepas dari perkembangan budaya massa yang berasal dari luar Jepang, yakni dari Amerika Serikat yang merupakan negara asal paham budaya pop.

Dengan begitu besarnya jumlah peredaran *manga* baik di dalam maupun di luar Jepang serta harganya yang cukup murah, maka arus informasi yang melalui media ini dapat bergerak dengan sangat cepat dan mampu menjangkau segala lapisan masyarakat. Segala macam ide, kritik, sindiran, maupun himbauan atas suatu permasalahan social yang dimasukkan oleh pengarang *manga* ke dalam karyanya dapat tersebar dengan begitu cepat dan mampu mempengaruhi publik serta mengundang reaksi dari berbagai pihak, baik itu positif maupun negatif. Melalui metode ini, *manga* dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan kritik dan juga sebagai alat kontrol sosial.

1.5 Ruang Lingkup

Batasan pokok pembahasan dalam penulisan skripsi ini adalah asal usul *manga* yang merupakan produk budaya visual modern Jepang yang juga merupakan bagian dari budaya kontemporer Jepang yang telah mengalami perkembangan. Bagian yang dibahas mencakup sejarah *manga*, spesifikasi *manga*, jenis *manga* secara umum, gaya penceritaan dalam *manga*, dan proses

pembuatan satu judul *manga*. Lalu berlanjut pada pembuatan *manga* sebagai alat untuk mengkritik permasalahan sosial budaya dan penyampaian opini penulis terhadap masalah tersebut.

1.6 Hipotesa

Berdasarkan data-data yang telah diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa munculnya *manga* yang berisi kritikan atau sindiran merupakan respon dari pengarang *manga* dalam memandang persoalan yang sedang terjadi di masyarakat. Motivasi mereka adalah keinginan untuk merubah keadaan sosial melalui penyampaian cerita yang memiliki nilai-nilai tertentu yang menurut mereka bisa menjadi pedoman dalam menciptakan situasi dan kondisi yang lebih baik dari suatu persoalan yang dirasakan perlu untuk diambil tindakan nyata. Melalui penyampaian ini diharapkan akan terbentuk opini di masyarakat yang nantinya menggerakkan mereka ke arah yang lebih baik dari sebelumnya sesuai dengan keinginan pengarang.

1.7 Metode Penelitian

Penulis mengambil metode penelitian deskriptif analisis dalam penelitian skripsi ini. Selain sumber kepustakaan, penulis juga mengambil beberapa sumber dari *e-library* sebagai sumber kepustakaan.

1.8 Sistematika Penulisan

Pembuatan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari empat bab, diharapkan ini dapat memudahkan penguji dan pembaca dalam menelaah isi skripsi ini. Isi bab dalam skripsi ini, yaitu:

BAB I berisi Pendahuluan

BAB II berisi Sejarah Singkat dan Perkembangan Manga Di Jepang

BAB III berisi Manga Sebagai Media Kritik Sosial

BAB IV berisi Kesimpulan

