

**OSAMU TEZUKA SEBAGAI PELOPOR MANGA MODERN
DI JEPANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Sastra



Juwita Apriani Utami

08110046

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2012

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

OSAMU TEZUKA SEBAGAI PELOPOR MANGA MODERN DI JEPANG

Merupakan suatu karya ilmiah hasil karya penulis sendiri, yang disusun dibawah bimbingan Ibu Yessy Harun M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Susy ong Ph.D selaku pembimbing II. Karya ilmiah ini tidak merupakan jiplakan skripsi sarjana atau karya orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya pada tanggal 17 Juli 2012.

Jakarta, 17 Juli 2012



Juwita Apriani Utami

NIM: 08110046

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Juwita Apriani Utami

NIM : 08110046

Program Studi: Sastra Jepang (S1)

Judul Skripsi : Osamu Tezuka Sebagai Pelopor Manga Modern di Jepang

Telah disetujui oleh Pembimbing, Pembaca dan Ketua Jurusan Sastra untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji pada hari Selasa tanggal 17 Juli 2012 pada Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.

Pembimbing

Pembaca

Yessy Harun, M.Pd

Susy Ong, Ph.D

Ketua Jurusan

Hari Setiawan, M.A

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari Selasa, tanggal 17 Juli 2012

Oleh

DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari:

Pembimbing



Yessy Harun, M.Pd

Pembaca



Susy Ong, Ph.D

Ketua Penguji



Syamsul Bachri, M.Si

Disahkan Pada Hari Selasa tanggal 17 Juli 2012

Ketua Program Studi



Hari Setiawan, MA

Dekan



Syamsul Bachri, M.Si

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*OSAMU TEZUKA SEBAGAI PELOPOR MANGA MODERN JEPANG*".

Penyusunan skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra Program Studi Sastra Jepang pada Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada, Jakarta. Penulis menyadari bahwa, penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna namun dengan keyakinan dan bantuan dari berbagai pihak, maka skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Yessy Harun, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah menyediakan waktu serta dengan sabar membimbing dan memberikan banyak saran dan pengarahan yang sangat bermanfaat selama proses penulisan skripsi sampai terwujudnya skripsi ini.
2. Ibu Susy Ong, Ph.D selaku dosen pembaca skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membaca, memeriksa dan memberikan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Syamsul Bachri, M.Si selaku ketua penguji dan Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.
4. Bapak Hermansyah Djaya, M.A selaku dosen pembimbing akademik, yang selalu memberikan motivasi serta saran hingga saat ini.
5. Bapak Hari Setiawan, M.A selaku Ketua Jurusan Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Darma Persada.
6. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat, serta semua Staf TU Jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang sangat membantu penulis semasa perkuliahan.
7. Staf Perpustakaan Universitas Darma Persada yang telah banyak saya repotkan selama penulisan skripsi ini.

8. Kedua orang tuaku, yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, cinta dukungan dan doa, yang membuat saya tetap semangat dan berusaha dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-temanku Ragil dan Riska yang sering jalan dan curhat bareng. Terima kasih atas kebersamaan dan kenangan yang kita telah lalui. Berharap kita tetap kompak dan terus jalan bareng. Semoga kita terus tetap berteman sampai kapanpun.
10. Teman-teman Onnatachi (Maya, Erii, Bunge, Diana, Ami, Tirta, Desti dan lainnya) yang selalu kompak, seru, dan ceria. Terima kasih atas kebersamaan dan kenangan yang kalian berikan.
11. Teman-teman seperjuangan angkatan 2008 Sastra Jepang, serta kepada seluruh rekan-rekan yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang selalu memberikan dukungan, saran serta kritik kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan selanjutnya.

Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan, pembaca, khususnya almamater dan penulis sendiri.

Jakarta, 17 Juli 2012

Penulis

ABSTRAK

Nama : Juwita Apriani Utami
Program studi : Sastra Jepang (SI)
Nim : 08110046
Judul : Osamu Tezuka Sebagai Pelopor Manga Modern Jepang.

Manga mengalami perkembangan yang pesat dan sangat populer dewasa ini. Hal ini berkat Osamu Tezuka pasca perang dunia II banyak membuat inovasi baru dalam format *manga*. Inovasi Tezuka banyak mempengaruhi manga saat ini. Bisa dibayangkan tak ada satupun mangaka yang tidak terpengaruh gaya penggambaran Tezuka. Berkat inovasinya itu Tezuka dikenal sebagai pelopor manga modern Jepang yang mendapat julukan *manga no kamisama*. Ia mengubah citra manga yang dapat dinikmati semua kalangan baik laki-laki maupun perempuan dari semua umur. Berkat jasanya kini, berhasil mengangkat manga ke tingkat yang lebih dihargai dan dihormati.

概要

名前 : ジュウヰタアプリアニウタミ
学号 : 文学部日本語学科
ニム : 08110046
論文の題名 : 日本近代漫画の神様手塚治虫

戦後、日本の漫画は目覚ましい発展を遂げ、現在は広く国民に愛読されている。これは戦争直後からの手塚治虫の創意工夫の成果である。今日に至っても、日本の漫画家のほとんどは手塚の影響を受けている。「漫画の神様」手塚治虫とその影響を受けて創作をしてきた漫画家たちの努力により、今日、漫画は男女老若問わず、余暇を楽しむための読み物として、広く読者に愛読されている。

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
概要.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Perumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Landasan Teori.....	6
1.7 Metode Penelitian.....	9
1.8 Manfaat Penelitian	9
1.9 Sistematika Penulisan	10
BAB II SEJARAH DAN PERKEMBANGAN MANGA SERTA RIWAYAT SINGKAT HIDUP OSAMU TEZUKA.....	11
2.1 Manga.....	11
2.1.1 Sejarah dan Perkembangan Manga Pra-modern di Jepang.....	11
2.1.2 Munculnya Manga Modern di Jepang.....	17
2.1.3 Pengelompokkan Manga Modern di Jepang.....	23
2.2 Osamu Tezuka	26
2.2.1 Riwayat Hidup Singkat Osamu Tezuka.....	26

2.2.2	Perjalanan Karir Osamu Tezuka Sampai Menjadi Mangaka...	31
-------	---	----

**BAB III PERJALANAN HIDUP OSAMU TEZUKA HINGGA MENJADI
PELOPOR MANGA MODERN DI JEPANG39**

3.1	Perjalanan Karir Osamu Tezuka	39
3.1.1	Sebagai Sebagai Seorang Dokter.....	39
3.1.2	Sebagai Sebagai Seorang Mangaka.....	40
3.2	Osamu Tezuka Sebagai Pelopor Manga Modern Jepang.....	42
3.2.1	Inovasi –Inovasi Tezuka	43
3.2.1.1	Teknik Sinematografi.....	43
3.2.1.2	Simbol-Simbol dan Efek Suara Pada Manga.....	46
3.2.1.3	Mempopulerkan <i>Shoujo Manga</i>	47
3.2.1.4	Variasi Tema Cerita	49
3.3	Pengaruh Karya-Karya Tezuka	50
3.3.1	Terhadap Mangaka.....	50
3.3.2	Industri Manga.....	51
3.4	Karya-karya Penting Osamu Tezuka.....	52
3.4.1	Tetsuwan Atom/ Astro Boy.....	52
3.4.2	Ribon no Kishi/ Princess Knight.....	55
3.4.3	Buddha.....	56
3.4.4	Black Jack.....	58
3.4.5	Karya Tezuka yang lain.....	59
BAB IV KESIMPULAN.....		61
DAFTAR PUSTAKA.....		63
KRONOLOGI.....		65
GLOSARI.....		67
LAMPIRAN.....		70

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan negara maju yang sampai saat ini masih mempertahankan dan memelihara budayanya. Selain memelihara budaya tradisionalnya, Jepang juga mempopulerkan budaya popnya. Budaya Jepang ini banyak menarik minat masyarakat internasional. Contoh budaya tradisional Jepang terkenal antara lain *chanoyu*, *ikebana*, *kabuki*, dan lain-lain. Sedangkan budaya pop Jepang adalah *manga* / komik, *anime* / animasi, *cosplay*, *dorama* (drama televisi), *game* dan *j-music*. Budaya Jepang begitu diminati dan disukai tidak hanya oleh masyarakat Jepang sendiri tetapi juga oleh negara-negara lain, oleh sebab itu Jepang disebut salah satu negara yang sukses mengeksport budayanya ke dunia internasional. Salah satu budaya pop Jepang paling fenomenal adalah *manga* (漫画 / komik Jepang). Tidak hanya sangat populer di Jepang, *manga* juga menjadi sangat populer di seluruh dunia.

Populernya *manga* sebagai bacaan ini dibuktikan bahwa *manga* dan majalah komik menguasai lebih dari 40 % pasar percetakan di Jepang, hal ini tidak akan ditemukan di industri negara lain. Di Jepang sendiri, *manga* tidak hanya selalu di baca oleh anak-anak, tapi para remaja dan juga orang dewasa. *Manga* dan majalah *manga* dengan mudahnya dapat di jumpai di mana-mana seperti: toko buku, di kios stasiun kereta, dan di mesin penjual otomatis. Kita bisa melihat orang-orang Jepang membacanya di kereta, salon, cafe, atau pun di rumah. (Craig, 2000)

Manga adalah istilah yang digunakan untuk menyebut komik Jepang. *Manga* terdiri dari dua kata yaitu *man* (漫) yang berarti tidak serius dan *ga* (画) yang berarti gambar. Bila diartikan secara harafiah *manga* gambar yang tidak serius. Di luar Jepang, kata *manga* digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang. Sedangkan *Mangaka* (漫画家) adalah orang yang menggambar *manga*. Pada awalnya *manga* dibuat berupa majalah *manga* yang kemudian diterbitkan dalam bentuk buku untuk pembaca anak laki-laki namun kemudian ditunjukkan untuk semua usia dan jenis kelamin. Jika dilihat berdasarkan sasaran peminatnya *manga* dibagi beberapa tipe/ jenis yaitu *manga* yang khusus ditujukan untuk anak-anak disebut *kodomo* (子供), *manga* yang khusus ditujukan untuk wanita dewasa disebut *josei* (女性), *manga* yang khusus untuk pria dewasa disebut *seinen* (青年), *manga* yang khusus ditujukan untuk remaja perempuan disebut *shoujo* (少女), dan *manga* yang khusus ditujukan untuk remaja laki-laki disebut *shounen* (少年) (www.en.wikipedia.com /category _manga). *Manga* juga dapat di kategorikan dalam tipe-tipe tertentu yang hingga kini sangat beragam macamnya seperti: komedi, petualangan, romance, fiantasi, horor, drama, sejarah dan masih banyak yang lainnya. Biasanya di satu *manga* tidak hanya terdapat satu tipe/genre cerita saja. Tapi bisa banyak genre dalam satu *manga* contohnya *manga* *Naruto* bergenre: action, petualangan, komedi dan lain-lain.

Manga memiliki latar sejarah yang cukup panjang hingga menjadi *manga* yang dikenal saat ini. Istilah *manga* diperkenalkan pertama kalinya pada tahun 1814 oleh Katsushika Hokusai, seorang seniman *ukiyo-e* yang terkenal. *Ukiyo-e* menggunakan teknologi percetakan pada kertas yang menggunakan blok-blok kayu. Kata *manga* dipakai Hokusai untuk menyebut gambar komikal buaatannya yang berbeda dari gambar pemandangan atau manusia yang serius dan indah. Hokusai bahkan mengartikan *manga* sebagai gambar 'tidak beraturan', menggambar *manga* tanpa tujuan dan tema yang jelas. Namun jauh sebelum orang mengenal istilah *manga*, kira-kira pada abad pertengahan di Jepang sudah dikenal seni menulis cerita disertai lukisan untuk menggambarkan cerita, itupun

belum berbentuk buku, tapi masih berbentuk sebuah gulungan kertas yang disebut *Emakimono*. Karya seni ini disebut sebagai nenek moyang komik. Baru pada abad ke 18 (zaman Edo), mulai di buat buku cerita bergambar yang mirip dengan manga zaman sekarang (*Animonster*, 2001: 42).

Manga yang dikenal saat ini adalah merupakan *manga* modern. Munculnya *manga* moden di Jepang mendapat pengaruh dari luar Jepang seperti dari Amerika dan Eropa, setelah Jepang membuka negaranya pada dunia luar. Kemajuan seni grafis yang dibawa oleh orang-orang Amerika dan Eropa ke Jepang secara langsung mengubah seni lukis pada *manga* dan seni cetak di Jepang yang sebelumnya masih sangat sederhana menjadi lebih modern. Lahirnya *manga* modern ini berkat jasa Osamu Tezuka pada tahun 1940-an yang membuat inovasi pada perkomikan di Jepang yang sebelumnya *manga* sempat mengalami kemunduran saat perang dunia ke-2. Osamu Tezuka lah yang menjadi pelopor *manga* modern Jepang yang kemudian dijuluki sebagai "*manga no kamisama*" berkat inovasi-inovasi baru dalam *manga* yang dibuatnya yang belum pernah ada sebelumnya.

Osamu Tezuka lahir pada tahun 1928 di Osaka, Jepang. Memulai karirnya sebagai mangaka pada tahun 1946 sewaktu masih menjalani masa kuliahnya di Universitas Osaka sebagai mahasiswa kedokteran. Tezuka menggambar komik hanya sekedar hobi dan saat di tahun pertamanya kuliah, ia mencoba-coba bekerja sampingan sebagai mangaka. Karya pertamanya yang dipublikasikan berjudul "*Ma-chan no nikkicho*" yang muncul di majalah anak-anak *Mainichi Shogakusei Shinbun*. Setahun kemudian karya Tezuka yang berjudul *shin takarajima (New treasure island)* yang terbit tahun 1947 menjadi *best seller* yang berhasil menarik perhatian pembaca muda hingga penjualan manganya mencapai lebih dari 400.000 kopi di Jepang yang belum pernah ada mencapai rekor sebanyak itu sebelumnya (*Animonster*, 2001: 43). Pada tahun 1953 karyanya yang berjudul *Tetsuwan Atom* atau yang lebih dikenal sebagai *Astro Boy* menjadi sangat terkenal setelah ditayangkan di televisi Jepang pada tahun 1963. *Astro Boy* tidak hanya digemari oleh masyarakat Jepang tapi juga luar Jepang

seperti Amerika dan Cina yang juga menayangkan animasinya. Manga dan Animasi Astro boy sukses besar dan melegenda hingga sekarang.

Karya demi karya manga yang telah dihasilkan Tezuka dengan format penggambarannya yang orisinal dan baru serta jalan cerita di setiap karya yang kompleks, yang bisa dilihat melalui karyanya *Astro Boy* yang dengan cepat industri manga Jepang terlahir kembali yang sebelumnya sempat terpuruk karena perang dunia. Semakin beragamnya tema-tema manga yang hadir di Jepang menjadikan manga tidak lagi hanya di baca oleh anak-anak saja tapi bisa dibaca oleh berbagai kalangan usia. Inovasi dan kerja kerasnya terhadap *manga* membawa Tezuka menjadi mangaka besar yang menjadi inspirasi bagi mangaka lain di Jepang. Para mangaka muda berlomba-lomba berusaha mengikuti jejak Tezuka agar seperti dirinya menjadi mangaka yang sukses.

Kontribusi, kerja kerasnya dan kecintaan terhadap manga telah mengubah wajah perkomikan di Jepang hingga bisa sangat maju dan dinikmati oleh semua kalangan masyarakat. Untuk itu penulis tertarik untuk mendalami lebih jauh tentang Osamu Tezuka yang dikenal sebagai "*manga no kamisama*" yang menjadi salah satu pelopor yang mempopulerkan manga modern Jepang. Sehingga penulis memilih judul sebagai skripsi yaitu: "OSAMU TEZUKA SEBAGAI PELOPOR MANGA MODERN di JEPANG".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah bahwa *Manga* terus mengalami perkembangan hingga menjadi manga moderu. Manga modern yang dikenal saat ini, baik itu bentuk format, penggambaran dan tipe-tipe cerita yang bervariasi berkat usaha yang dilakukan Osamu Tezuka. Tezuka adalah seorang pelopor dalam teknik penggambaran dan tipe-tipe manga yang beragam yang ada di manga modern dewasa ini. Berkat inovasi yang digunakan dalam penggambaran manga dan tema-tema cerita hasil karyanya menginspirasi banyak komikus Jepang dan dianggap sebagai seorang pelopor manga modern Jepang yang mendapat julukan *manga no kamisama*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penulis membatasi permasalahan yaitu pada pembahasan mengenai perjalanan hidup Osamu Tezuka sebagai mangaka yang berperan besar sebagai pelopor manga modern di Jepang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perjalanan hidup Osamu Tezuka hingga memutuskan menjadi *mangaka*.
2. Apakah sajakah yang mempengaruhi karya Osamu Tezuka hingga menemukan inovasi dalam perkembangan manga yang dijuluki "*manga no Kamisama*" sebagai pelopor manga modern di Jepang.
3. Seberapa besar pengaruh Osamu Tezuka terhadap perkembangan manga di Jepang.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengungkapkan perjalan hidup Osamu Tezuka hingga menjadi mangaka.
2. Untuk mengetahui dengan jelas yang mempengaruhi karya Tezuka hingga menemukan inovasi dalam perkembangan manga yang dijuluki "*manga no Kamisama*" sebagai pelopor manga modern di Jepang.
3. Memaparkan dengan jelas pengaruh Osamu Tezuka dalam perkembangan manga moden di Jepang.

1.6 Landasan Teori

Istilah *Manga* diperkenalkan pertama kalinya oleh Hokusai Katsushika seorang seniman ukiyo-e pada tahun 1814. Kata *manga* mengambil dari karakter tulisan china yaitu dari kata *man* (漫) yang berarti dengan sendirinya atau tidak serius dan *ga* (画) yang berarti gambar. Hokusai bahkan mengartikan *manga* sebagai gambar yang tidak jelas dan tidak beraturan, karena menggambarnya tanpa tujuan dan tema yang jelas (Schodt, 1983:18). Hokusai adalah pelukis *ukiyo-e* yang awalnya menggambar pemandangan, burung-burung dan bunga. Tapi suatu hari Hokusai membuat karya buatanya yang disebut *manga*. *Manga* ini berbeda dari gambar-gambar Ukiyo-e yang lain yang banyak menggambarkan keindahan alam atau manusia yang serius dan indah. Kemudian kata *manga* itu yang sampai saat ini dipakai untuk menjelaskan sebagai komik buatan Jepang.

Sedangkan menurut Ishiko Junzou yang seorang kritikus definisi *manga*:

Manga is a coherent and representational form of pictorial art that are mass reproduced for variety of purposes such as satire, nonsense or documentation. Modern paintings have moved towards greater abstraction, while manga has become increasingly easier to understand (Power, 2000: hal 17).

Terjemahan :

Manga adalah jelas dan digambarkan dalam bentuk seni gambar yang diproduksi massa untuk berbagai tujuan dan tema tertentu seperti mengkritik, hal-hal yang tidak masuk akal, dan dokumentasi. Lukisan modern yang dari semula dari lukisan abstrak sudah mengalami banyak perubahan dan *manga* menjadi lebih di mengerti.

Dalam bukunya *Understanding comics* Scott McCloud menjabarkannya *Manga* sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan yang estetis (pengamatan yang mengacu kepada kepada nilai seni) dari pembacanya (2000:9). Definisi *manga* menurut Scott McCloud ini mencakup pengertian *manga* atau komik secara umum yang dikenal saat ini.

Dalam Encyclopedia Nipponica 2000, manga yang berarti:

(漫画) 戯画, カリカチュア、カートゥーン、コミック、
 ゲキガなどたこしょうな^{こしょう} 名称が^{こしょう} つもれた^{こしょう} かいが^{こしょう} ぶんや、あるいは
 その^{そうしやう} 総称。(漫画の^{まんが} 特質) 漫画とは何かをひと^{なん} 口で^{ていぎ} 定義するこ
 とは^{ひじやう} 非常に^{むずか} 難^{じゆう} しい。それは自由ほん^{しつ} ぽうな^{しつ} 質^{しつ} かく^{しつ} されていると
 いえるからである (Kiyomizu, 2000: 195).

Terjemahan:

Dalam bidang seni gambar ada beraneka ragam sebutan untuk manga seperti giga, karikatur, kartun, komik, gekiga dan lain-lain. (Keistimewaan manga) manga adalah sesuatu yang dengan singkat kata sangat sulit didefinisikan karena mempunyai makna yang tersembunyi.

Dari semua penjabaran tentang manga dapat disimpulkan bahwa manga adalah suatu karya seni lukis yang mengalami perkembangan dari lukisan tradisional hingga menjadi gambar yang modern. Manga yang dikenal saat ini sebagai gambar dengan simbol-simbol lain yang memiliki urutan tertentu dengan yang memiliki tujuan yang beragam dalam penyampaiannya seperti untuk kritikan, pesan moral dan hiburan demi mendapat nilai estetis dari pembacanya. Manga juga sebagai media pengekspresian bagi pembuatnya

Pelopor adalah yang berjalan terdahulu, perintis jalan, pionir, pemimpin. (Kamus Besar, 1989: 661).

Dalam kamus besar bahasa Indonesia Inovasi adalah pemasukan atau pengenalan hal-hal baru. Inovasi bisa disebut juga penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode atau alat). (1989:333)

Sedangkan pengertian inovasi menurut Soejono Soekanto, Inovasi yaitu gagasan, tindakan, atau barang yang dianggap baru oleh seseorang. Dalam hal ini kebaruan inovasi diukur secara subjektif menurut pandangan individu yang menerimanya. Jika suatu ide dianggap baru oleh seseorang maka ia adalah inovasi (untuk orang itu). Konsep baru dalam ide yang inovasi tidak harus baru sama sekali.

Jadi, Inovasi adalah pengenalan hal baru baik itu berupa gagasan, ide atau barang bagi seseorang yang mana penemuan baru itu tidak harus baru sama sekali atau sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan teori diatas, Osamu Tezuka pada awal karirnya sebagai *mangaka* menemukan inovasi baru yang dituangkannya dalam manga. Berkat inovasinya Tezuka membuat manga yang berbeda dan belum pernah ada sebelumnya., salah satu inovasi Tezuka ini yaitu dengan menggunakan teknik sinematografi. Teknik sinematografi adalah teknik yang biasanya hanya ada dalam film sehingga gambar-gambar dalam manga atau komik seakan-akan bergerak seperti sedang menonton film. Sejak Tezuka menerapkan inovasinya dalam manga dan manganya menjadi sangat populer dikalangan pembaca. Tezuka juga banyak menginspirasi mangaka lain di Jepang berkat inovasinya hingga *manga* berkembang menjadi manga modern yang dikenal saat ini. Berkat inovasinya Tezuka disebut sebagai pelopor manga modern Jepang yang mendapat julukan *manga no kamisama*.

Manga yang merupakan budaya populer jepang memiliki sejarah yang cukup panjang dan terus mengalami perkembangan hingga manga yang dikenal sekarang ini, menjadikan budaya yang populer yang di sukai di berbagai negara. Istilah budaya populer ini lebih terkenal dalam bahasa jepang lebih tepat disebut sebagai budaya massa. Dalam bahasa jepang budaya massa atau budaya populer disebut taishuubunka (大衆文化). Budaya populer atau budaya massa yang disingkat menjadi taishuuka (大衆化) ini, pengertiannya dalam kamus bahasa Jepang Koujien (広辞苑) sebagai berikut :

大衆化 : 一般層に広まり、親しまれるものとなること。また、そのようなものにする。 (Izuru, 1992: 1544)

Taishuuka : Ippan minshuu ni hiromari, shitashimareru mono to naru koto. Mata, sono youna mono ni suru to.

Budaya massa : hal yang menyebar dan dikenal dikalangan masyarakat banyak dan semacamnya.

Manga merupakan budaya populer yang banyak digemari oleh masyarakat Jepang maupun luar Jepang. Hal ini menyebabkan manga diproduksi massa. Di Jepang, penjualan manga mencapai angka yang tinggi diantara penjualan jenis bacaan lain seperti buku, novel atau majalah.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kepustakaan dengan sifat penelitian penelitian deskriptif analitis yaitu memaparkan dengan menganalisisnya terlebih dahulu. Sumber data berasal dari buku-buku, majalah, surat kabar dan data-data yang di peroleh dari internet yang berkaitan erat dengan penelitian ini.

1.8 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan bermanfaat dan berguna bagi pihak-pihak tertentu, yaitu :

- 1 Memberikan informasi kepada masyarakat luas pada umumnya, dan mahasiswa Sastra Jepang pada khususnya tentang sejarah perkembangan manga dari pertama munculnya hingga yang di kenal seperti sekarang ini.
- 2 Bagi penulis sendiri dapat menambah wawasan dan informasi mengenai riwayat hidup Osamu tezuka yang di kenal sebagai pelopor manga modern jepang.
- 3 Dapat dijadikan sumber ide dan tambahan informasi bagi peneliti selanjutnya.

1.9 Sistematika Penulisan

Bab I. Pendahuluan yang berisi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan teori, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

Bab II. Memaparkan tentang sejarah dan perkembangan manga hingga menjadi manga modern di Jepang serta riwayat hidup singkat Osamu Tezuka serta perjalanan karirnya sebagai mangaka di Jepang.

Bab III. Memaparkan tentang analisis perjalanan hidup Osamu Tezuka hingga menjadi *mangaka* serta yang melarbelakangi ia di juluki *manga no kamisama* seorang pelopor manga modern di Jepang. Memuat pula beberapa karya-karya penting Tezuka yang terkenal.

Bab IV. Kesimpulan

