

**KONTRIBUSI KOMIKUS INDONESIA DALAM  
PERKEMBANGAN MANGA**

**SKRIPSI**

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Sarjana Sastra



Oleh

**Rachmawati Saqina Taqwa**

**NIM. 08110011**

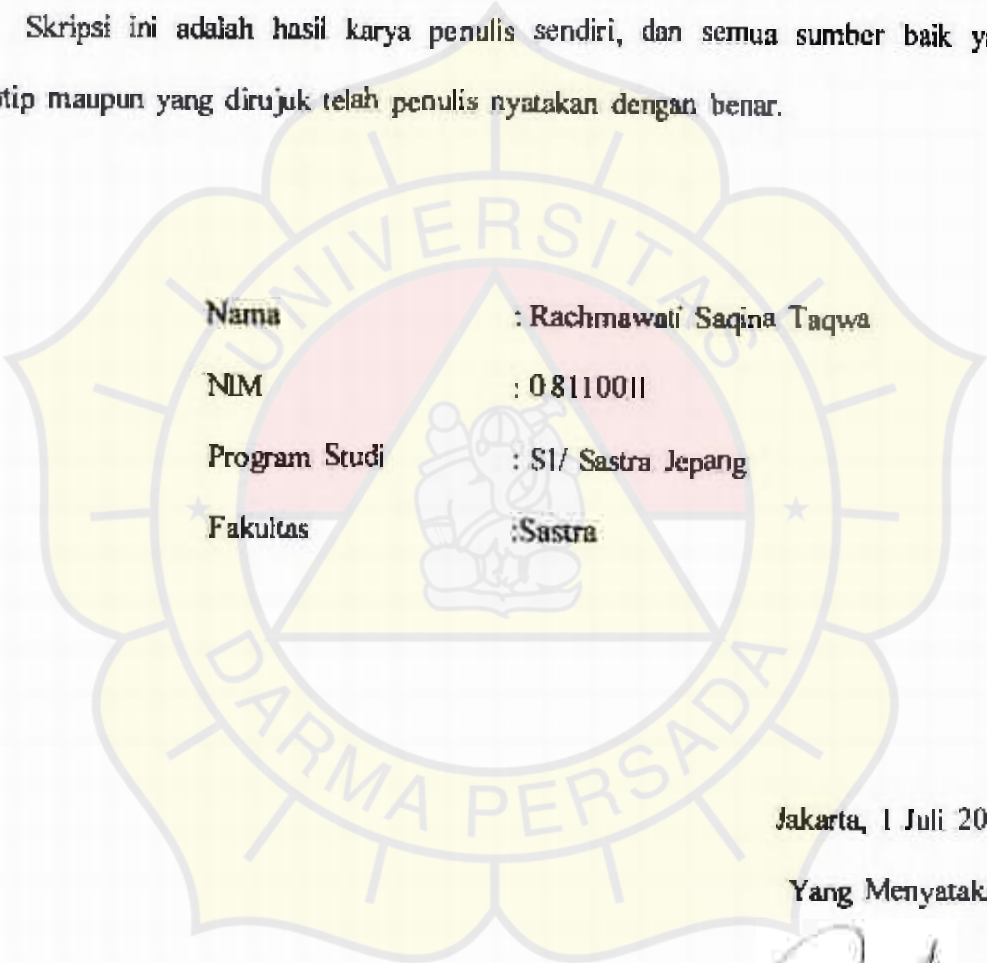
**Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang**

**Universitas Darma Persada**

**2013**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi ini adalah hasil karya penulis sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah penulis nyatakan dengan benar.



Nama : Rachmawati Saqina Taqwa  
NIM : 08110011  
Program Studi : S1/ Sastra Jepang  
Fakultas : Sastra

Jakarta, 1 Juli 2013

Yang Menyatakan,



Rachmawati Saqina Taqwa

NIM: 08110011

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari Senin, tanggal 19 Agustus 2013.

Oleh

**DEWAN PENGUJI**

yang terdiri dari:

Pembimbing : Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd

Pembaca : Irawati Agustine, S.S

Ketua Penguji : Syamsul Bachri, S.S, M.Si

Ketua Program Studi Sastra Jepang,

Hari Setiawan, S.S, M.A

Dekan Fakultas Sastra,

Syamsul Bachri, S.S, M.Si

## KATA PENGANTAR

Bismillah irrahman nirrahim. Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Kontribusi Komikus Indonesia dalam Perkembangan Manga*".

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 Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberikan banyak saran serta pengarahan yang sangat bermanfaat selama proses penulisan skripsi sampai terwujudnya skripsi ini.
2. Ibu Irawati Agustine, S.S selaku dosen pembaca skripsi yang telah membaca, memeriksa dan memberikan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Syamsul Bahri, M.Si selaku ketua penguji dan Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada yang telah berjasa secara langsung maupun tak langsung terhadap segala proses terbukanya wawasan penulis dalam menuntut ilmu.
4. Bapak Hari Setiawan, M.A selaku Ketua Jurusan Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang juga secara langsung maupun tak langsung banyak membimbing setiap mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada dari mulai menjadi mahasiswa baru sampai lulus, termasuk terhadap saya.

5. 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.
6. Kedua keluarga besar saya yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, dukungan dan doa.
7. Para insan kreatif yang telah banyak memberi masukan dan beberapa inspirasi kepada saya untuk menulis skripsi ini, Cayi, Machiko Sensei, Kak Hafiz Ahmad, kak Ahmad Zeni, Shirley, Vivian, mas Beng, Octo, dan Matto.
8. Teman-teman seperjuangan Unsada, khususnya yang berkontribusi dalam perjuangan penulis dalam proses penulisan skripsi ini, Risya, Ginanio, Bunga, Tami, Buyung, dan Bunge.
9. 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

Rachmawati Saqina Taqwa

**ABSTRAK**

Nama : Rachmawati Saqina Taqwa  
NIM : 200 8110011  
Program Studi: Sastra Jepang  
Judul : Kontribusi Komikus Indonesia dalam Perkembangan  
Manga

Manga merupakan budaya populer Jepang. Kepopuleran Manga tidak hanya di Jepang tetapi juga di Indonesia, bahkan komikus Indonesia telah berkontribusi dalam perkembangan Manga. Hal tersebut ditandai dengan Manga karya komikus Indonesia yang diterbitkan dalam tiga bahasa oleh situs Club Sunday milik Shogakukan.

漫画は日本ではポピュラーな（大衆）文化です。漫画は、日本ばかりではなく、インドネシアでも人気があり、それだけではなく、インドネシアの漫画家は、漫画の発展に貢献をしてきました。それは、小学館のクラブサンデーと言サイトに、インドネシアの漫画が3つの言語で出された事でも明らかです

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Perumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian.....	3
F. Metode Penelitian.....	4
G. Manfaat Penelitian.....	4
H. Landasan Teori.....	4
1. Kebudayaan.....	4
2. Manga.....	5
3. Komikus.....	8
4. Kontribusi.....	8
I. Sistematika Penulisan.....	10
<b>BAB II SEJARAH MANGA JEPANG.....</b>	<b>11</b>
A. Awal Mula Istilah Manga di Jepang.....	11
B. Perkembangan Manga di Jepang.....	11
1. Seni Lukis.....	12

a. Seni Lukis Jaman Heian .....	12
b. Seni Lukis Jaman Kamakura .....	14
c. Seni Lukis Jaman Tokugawa .....	15
2. Seni Cetak Kayu .....	16
3. Toba-e Sankokushi.....	18
4. Komik Bergaya Eropa .....	19
5. Komik sebagai Media Kritikan terhadap Pemerintah .....	19
6. Komik Bergaya Amerika (Komik Strip).....	21
7. Komik sebagai Media Pendukung Perang .....	23
8. Komik Pasca Perang Dunia II (1945-1970) .....	23
C. Karakteristik Manga Masa Kini (1990 hingga kini).....	28
1. Tone.....	29
2. Balon Kata yang Ekspresif .....	29
3. Speed Lines .....	30
4. Background yang Realis.....	30

<b>BAB III KONTRIBUSI KOMIKUS INDONESIA DALAM PERKEMBANGAN MANGA .....</b>	<b>32</b>
A. Awal Mula Manga di Indonesia.....	32
B. Perkembangan Manga di Indonesia .....	33
1. Scanlation .....	34
2. Sekolah Komik .....	34
a. Animonster Comic School.....	35
1) Instruktur .....	35
2) Materi .....	36
3) Program Animonster School Jakarta.....	36
a) Professional Illustrator.....	37
b) Professional Comic Artist .....	37
c) Comic for Kids.....	38
d) Anime for Kids.....	38
e) Professional Animator.....	39
f) Doujinshi Club.....	39
b. Machiko Manga School .....	40
1) Kelas Oekaki(7-11 tahun) .....	41
2) Kelas Manga Basic (12 tahun ke atas).....	41



3) Kelas manga (14 tahun ke atas) .....	41
4) Professional Class.....	42
5) Coloring Class.....	42
6) Computer Class .....	43
c. Dr. Vee Manga Club .....	43
1) Kelas Pertemuan.....	44
2) Kelas Online .....	44
3. Majalah Manga Komikus Indonesia .....	45
4. Web Komik Online .....	46
a. Komikoo.com.....	46
b. Ngomik.com.....	48
c. Makko Publishing Dream.....	49
5. Penerbitan Manga Lokal.....	50
C. Kontribusi Komikus Indonesia Dalam Perkembangan Manga.....	50
1. Sang Sayur.....	53
2. Siswa-siwi Bebas Perbatasan.....	55
3. Lima Menit Sebelum Tayang.....	57
<b>BAB IV KESIMPULAN .....</b>	<b>62</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>71</b>

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan jaman, dalam suatu negara terjadi suatu perkembangan kebudayaan yang dipengaruhi oleh kebudayaan asing. Sebagai contoh, kebudayaan Jepang telah dipengaruhi oleh kebudayaan negara Barat diantaranya dalam hal cara berpakaian dan musik yang dipengaruhi kebudayaan Barat. Adapun pengaruh kebudayaan Jepang terhadap negara lain, diantaranya melalui keberadaan komik Jepang yang dikenal dengan sebutan *Manga*. *Manga* memberikan pengaruh kebudayaan terhadap Korea, Indonesia, dan lain-lain.

Di Indonesia, *Manga* mulai diterbitkan pada tahun 1990 oleh PT Elex Media Komputindo yakni penerbit dari Kelompok Kompas Gramedia (KKG). *Manga* yang diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo diantaranya adalah *Candy-Candy*, *Kung Fu Boy*, *Dora Emon*, *Detective Conan* yang telah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia. *Manga-manga* tersebut sangat diminati oleh masyarakat Indonesia terutama oleh kaum mudanya, sehingga *Candy-Candy*, *Kung Fu Boy*, *Dora Emon*, *Detective Conan* mengalami cetak ulang beberapa kali.

Setelah PT Elex Media Komputindo, muncul penerbit *M&C Comics* yang juga dari kelompok Kompas Gramedia. *M&C Comics* ini menerbitkan *Manga* terjemahan Indonesia dengan kategori rating 'SU (semua umur) dan '18+(delapan belas tahun ke atas). Kemudian sekitar tahun 2005 Kelompok Kompas Gramedia menghadirkan lagi Level komik yang lebih terfokus pada penerbitan *Manga* bergenre *Seinen* (dewasa).

*Manga* di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat karena bukan saja menarik minat masyarakat Indonesia (terutama kaum mudanya) untuk membaca *Manga*, tetapi *Manga* juga menginspirasi beberapa komikus Indonesia dalam hal tehnik pembuatannya ke dalam karya komik mereka. Salah satu komikus Indonesia dengan nama pena SYS bahkan berhasil meraih nominasi Bronze Prize dalam kompetisi *Manga Kokusai Manga Shou* (国際漫画賞) atau *International Manga Award* dalam komiknya yang berjudul 'Sang Sayur'. Kompetisi ini merupakan kompetisi *Manga* pertama yang diselenggarakan pada tahun 2007.

Pada tahun 2011 di mana *Shogakukan* (小学館) salah satu kelompok penerbit terbesar di Jepang mulai mempublikasikan *Manga* karya seorang komikus Indonesia dengan nama pena Dr. Vee dengan judul 'Siswa-siswi Bebas Perbatasan'. *Manga* tersebut diterbitkan dalam dua bahasa (Jepang dan Inggris) dengan judul 'Kokkyonaki Gakuen' (国境なき学園) dan 'Campus Dwellers Without Borders'. Dr. Vee adalah komikus Indonesia pertama yang berhasil menampilkan karya-nya di Jepang sebagai negara asal-muasal *Manga* yang sesungguhnya.

Selanjutnya pada 2013 Muhammad Fathanatul Haq dan Ockto Baringbing dengan karya-nya '5 Menit Sebelum Tayang' berhasil bersaing dengan 244 karya dari 38 negara dan menjadi salah satu dari tiga pemenang *Silver Award* pada *International Manga Award* yang ke-6.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa komikus Indonesia telah turut berkontribusi dalam mempopulerkan *Manga*. Hal ini menarik minat penulis untuk meneliti lebih jauh tentang kontribusi komikus Indonesia dalam perkembangan *Manga Jepang*, dengan tema 'Kontribusi Komikus Indonesia dalam Perkembangan *Manga*'

**B Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. *Manga* berkembang pesat di Indonesia.
2. *Manga* turut menginspirasi komikus Indonesia dalam hal *Manga*.
3. Komikus Indonesia berkontribusi dalam perkembangan *Manga* Jepang.

**C Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini jelas dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada hal: *Manga* telah menginspirasi Komikus Indonesia hingga turut berkontribusi dalam perkembangannya.

**D Perumusan Masalah**

Merujuk pada pembatasan masalah penelitian, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana awal masuknya *Manga* ke Indonesia ?
2. Bagaimana perkembangan *Manga* di Indonesia?
3. Apa yang dimaksud dengan kontribusi komikus Indonesia terhadap perkembangan *Manga*?

**E Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui :

1. Awal masuknya *Manga* ke Indonesia
2. Perkembangan *Manga* di Indonesia
3. Kontribusi komikus Indonesia terhadap perkembangan *Manga*

## F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kualitatif dengan metode kepustakaan dan observasi.

## G. Manfaat Penelitian

Secara akademis, hasil penelitian ini adalah suatu referensi tentang perkembangan *Manga* di Indonesia. Secara moral, penelitian ini diharapkan dapat menyemangati para jiwa-jiwa kreatif Masyarakat Indonesia supaya terus maju sebagaimana *Manga* yang telah mendunia.

## H. Landasan Teori

Guna memberikan landasan pemahaman yang jelas, maka berikut ini disajikan beberapa landasan teori tentang variabel penelitian (*Manga*, komikus dan Kontribusi). Namun karena variabel *Manga* merupakan suatu kebudayaan, maka penulis perlu memaparkan pemahaman tentang kebudayaan terlebih dahulu.

### 1. Kebudayaan

Menurut Bakker kata kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta "Abhyudaya" (Macdonell, 1954) yang menurut Sanskrit Dictionary berarti hasil baik, kemajuan, kemakmuran yang serba lengkap. Dari akar kata tersebut, Bakker mengemukakan pengertian kebudayaan secara umum sebagai berikut: kebudayaan sebagai penciptaan, penerbitan dan pengolahan nilai-nilai insani. Tercakup di dalamnya usaha membudayakan bahan alam mentah serta hasilnya. Di dalam bahan alam, alam diri, dan alam lingkungannya baik fisik maupun sosial, nilai-nilai diidentifikasi dan dikembangkan sehingga sempurna. Membudayakan alam, memanusiakan manusia, menyempurnakan hubungan keinsanian merupakan kesatuan tak terpisahkan" (Pelly dan Menanti, 1994: 22).

Menurut Koentjaraningrat (2000:181) "kata dasar kebudayaan adalah budaya yang berasal dari bahasa Sansekerta *buddhayah*, yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti *budi* atau *akal*. Koentjaraningrat mendefinisikan budaya sebagai *daya budi* yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa dan rasa itu. Koentjaraningrat juga menerangkan bahwa pada dasarnya banyak sarjana yang membedakan antara budaya dan kebudayaan, dimana budaya merupakan perkembangan majemuk *budi daya*, yang berarti *daya* dari *budi*. Namun, pada kajian Antropologi, budaya dianggap merupakan singkatan dari kebudayaan, tidak ada perbedaan dari definisi. Jadi, kebudayaan atau disingkat "budaya", menurut Koentjaraningrat merupakan "keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar."

Menurut Sir Edward-Brett Taylor, seorang ahli Antropologi Inggris pada tahun 1871 dalam bukunya "Primitive Cultures", mengartikan kebudayaan sebagai keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat." (Setiadi, 2007:27)

Berdasarkan uraian di atas, penulis mensintesis kebudayaan adalah hasil dari *daya budi* yang menjadi suatu kreasi manusia dalam rangka kehidupan bermasyarakat, sehingga bisa dimiliki manusia siapapun dengan cara mempelajarinya.

## 2. Manga

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 menggambar tanpa tujuan dan tema yang jelas (Schodi, 1983:18). Hokusai adalah pelukis *Ukiyo-e* yang awalnya menggambar pemandangan, burung-burung dan bunga. Tapi suatu hari Hokusai membuat karya buatannya 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.

Dalam *Encyclopedia Nipponica 2000 Manga* didefinisikan:

(漫画) 戯画、カリカチュア、カードウーン、コミック、ゲキガなどたしよな呼称つられたかいふんや、あるいは総称。(漫画の特質) 漫画とは何かをひと口で定義することは非常に難しい。それは自由ほんぼうな度かくされているといえるからである。

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 (Kiyomizu, 2000: 195).

Menurut Ishiko Junzou:

*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.*

*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 (Power, 2000: 17).

Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* (1993) mendefinisikan komik sebagai:

*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.*

Gambar-gambar atau lambang-lambang yang terjuktaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk mendapatkan tanggapan estetik dari pembaca (2000:9)

Untuk lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti diungkapkan oleh pengamat budaya Arswendo Atmowiloto (1986) yaitu cerita bergambar atau disingkat menjadi cergam yang dicetuskan oleh seorang komikus Medan bernama Zam Nuldyn sekitar tahun 1970. Sementara itu Dr. Seno Gumira Ajidarma (2002), jurnalis dan pengamat komik, mengemukakan bahwa komikus Teguh Santosa dalam komik *Mat*



Romeo (1971) mengiklankannya dengan kata-kata "disajikan sejara filmis dan kolosal" yang sangat relevan dengan novel bergambar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mensintesisikan *Manga* adalah suatu tehnik ala Jepang berupa komik yang terdiri dari rangkaian gambar-gambar yang berkata-kata sehingga menceritakan sesuatu.

### 3. Komikus

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Komikus adalah orang yg ahli membuat komik" (<http://kamusbahasaindonesia.org/komikus>).

Menurut Toni Masdiono (Penulis buku "14 Jurus membuat Komik"):

"Seorang komikus sejati haruslah seorang yang menggambar, meninta, mewarnai, memberikan *lettering*, dan menyusun cerita seorang diri." (<http://switchcomicwordpress.com/category/tutorial-komik/>)

Berdasarkan uraian di atas, penulis mensintesisikan Komikus adalah seseorang yang memiliki kemampuan menggunakan tehnik tertentu untuk membuat suatu komik.

### 4. Kontribusi

Menurut Kamus Ilmiah Populer, Dany H. "Kontribusi diartikan sebagai uang sumbangan atau sokongan". (2006:284)

Menurut Dictionary.com, Kontribusi dalam bahasa Internasional/Inggris adalah *contribute*. *Contribute* adalah verb/ kata kerja yang berarti:

- 1) Memberikan (uang, waktu, pengetahuan, bantuan, dll) untuk pasokan umum, dana, dll, untuk tujuan amal.
- 2) Melengkapi (dokumen asli yang ditulis kerja, gambar, dll) untuk publikasi. Contoh: untuk berkontribusi cerita dalam sebuah majalah.  
kata kerja (digunakan tanpa objek).
- 3) Memberikan (uang, makanan, dll) untuk pasokan umum, dana, dll: Dia berkontribusi banyak amal.
- 4) Melengkapi publikasi untuk bekerja. Contoh: Ia banyak memberikan kontribusi untuk majalah.
- 5) Menjadi faktor penting dalam, membantu menyebabkan. Contoh: Hujan sekefika berkontribusi pada kemacetan lalu lintas.  
(<http://dictionary.reference.com/browse/contribute>)

Menurut Arne Ahira, "dengan kontribusi berarti individu tersebut berusaha meningkatkan efisiensi dan efektivitas hidupnya. Hal ini dilakukan dengan cara menajamkan posisi perannya, sesuatu yang kemudian mejadi bidang spesialis, agar lebih tepat sesuai dengan kompetensi. Kontribusi dapat diberikan dalam berbagai bidang yaitu pemikiran, kepemimpinan, profesionalisme, finansial, dan lainnya". (Arne Ahira.2012)

Berdasarkan pengertian kontribusi yang dikemukakan di atas, maka dapat disintesis bahwa kontribusi merupakan tindakan berupa perilaku yang dilakukan oleh individu yang kemudian memberikan dampak baik dan positif terhadap pihak lain.

## I. Sistematika Penulisan

**Bab I,** merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, metode penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, dan sistematika penulisan.

**Bab II,** merupakan pemaparan tentang sejarah *Manga* Jepang.

**Bab III,** merupakan pembahasan penelitian tentang kontribusi komikus Indonesia dalam perkembangan *Manga*.

**Bab IV,** kesimpulan.