

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik merupakan media baca yang berisi hiburan dengan kumpulan gambar yang berurutan sehingga dibentuk menjadi sebuah cerita. Komik telah menjadi media hiburan yang paling diminati di seluruh negara sehingga setiap negara memiliki komik lokalnya masing-masing, salah satunya adalah negara Jepang. Jepang memiliki ciri khas pada komiknya sehingga telah menjadi salah satu simbol budaya modern yang sangat populer baik di dalam maupun luar Jepang. Ceritanya pun ada berbagai jenis pilihan dan disesuaikan dengan usia pembaca. Komik Jepang ini disebut *manga*.

Manga Jepang pertama kali muncul pada akhir abad 19, yang temanya mengangkat tentang keadaan politik, budaya tradisi dan kehidupan sehari-hari dengan disisipi kata-kata yang menarik (humor) dan komik ini ditampilkan di koran ataupun di majalah, masih belum berupa sebuah buku (*tankoubon*). *Manga* pertama Jepang tersebut berjudul “*Enshinbun Nipponchi*” yang diciptakan oleh Robun Kanagaki dan Kyosuke Kawanabe yang masih dicetak dalam majalah. Isi dari *Enshinbun Nipponchi* adalah menyinggung dua pemimpin politik terkenal pada tahun 1874, yaitu Taisuke Itagaki dan Yukichi Fukuzawa (McCarthy, 2014: 19).

Pada tahun 1895, pertama kalinya muncul *manga* untuk anak-anak di Jepang berjudul “*Shonen Sekai*” (1895-1914) yang merupakan karya dari Sazanami Iwaya masih dicetak dalam majalah. Komik *Shonen Sekai* berisi tentang sejarah Jepang, kartun, dan artikel tentang dunia modern (McCarthy, 2014: 21). Seperti menampilkan gambar dan penjelasan tentang olahraga di Amerika di antaranya adalah *baseball*, balap kuda, dan ski. Lalu, menampilkan gambar dan penjelasan tentang teknologi canggih dan transportasi yang sudah ada di Amerika di antaranya adalah kamera dan pesawat terbang.

Gambar 1. *Shonen Sekai* Edisi Bulan April Tahun 1914



(<https://ameblo.jp/retro-illustration/entry-11813766034.html>)

Pada tahun 1902, *Jiji Manga* mulai diterbitkan dalam koran *Jiji Shinpo* edisi mingguan sebagai komik strip pertama untuk segala usia di Jepang yang diciptakan oleh Rakuten Kitazawa. Komik strip pertama menampilkan cerita berjudul “*Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu*”, kisah dua laki-laki lugu dari pedesaan di kota metropolitan. *Jiji Manga* berisi cerita hiburan yang penuh humor. Rakuten Kitazawa merupakan orang pertama yang memakai istilah *manga* dalam penggunaan komik strip dan Kitazawa dianggap sebagai “*Father of Manga*” (McCarthy, 2014: 10-15).

Sekitar tahun 1950-an mulai muncul *manga* anak-anak berseri pada majalah anak-anak Jepang seperti *Nakayoshi* (なかよし) dan *Ribon* (りぼん). Isi cerita tersebut bersambung dan akan dilanjutkan setiap bulan. Komik Amerika juga sama seperti *manga* yang memiliki cerita bersambung (<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/chris Couch.htm>).

Adanya cerita bersambung dapat mengundang rasa penasaran pembaca untuk membeli edisi selanjutnya. Meskipun *manga* dan komik Amerika sama-sama merupakan sebuah cerita yang berbentuk “komik”, tetapi terdapat perbedaan budaya di antara keduanya. Perbedaan yang dapat menonjolkan keunikan sehingga orang memiliki pandangan yang berbeda antara komik Amerika dan *manga*.

Manga dan komik Amerika memiliki berbagai macam perbedaan, salah satunya adalah dalam *manga* terdapat keunikan pada penggambaran karakternya, di mana karakternya ditampilkan memiliki mata yang besar dan bersinar. Tak hanya itu, karakter dalam *manga* memiliki postur tubuh ideal sehingga terlihat sempurna (<https://idseducation.com/seba-serbi-seputar-komik-amerika/>). Sedangkan, bentuk mata dari tokoh di dalam komik Amerika tidak ditampilkan secara spesifik dan karakter yang ditampilkan lebih realistis terlihat seperti manusia asli pada umumnya (<https://duniagames.co.id/discover/article/inilah-5-perbedaan-menonjol-komik-amerika-dan-manga-jepang-khas-bange>).

Komik Amerika memiliki bermacam-macam genre. Di antaranya adalah komik *superhero*, komik pendidikan, komik *cow boy*, komik *romance*, komik *adventure*, komik *criminal*, komik komedi, komik *action*, komik budaya, dan komik *science fiction* (Wiyati, 2015:19). Namun di Jepang, seluruh genre tersebut merupakan sebuah sub-genre. Karena dalam perindustrian *manga*, ada genre yang dikhususkan untuk *manga*.

Genre *manga* ada 4 jenis, yaitu *shōjo* (少女), *shōnen* (少年), *josei* (女性), dan *seinen* (青年). Arti dari *shōjo* (少女) adalah "wanita muda" dan memiliki target usia pembaca di bawah 18 tahun karena akan menampilkan cerita seorang protagonis wanita muda yang memiliki kisah romansa, gadis penyihir, dan bahkan komedi seperti *Manga Cardcaptor Sakura*. *Shōnen* (少年), merupakan kosakata Bahasa Jepang yang artinya adalah "pemuda". Genre *shōnen* memiliki target pembaca anak laki-laki di bawah usia 18 tahun. Kebalikan dengan genre *shōjo*, genre *shōnen* memiliki protagonis laki-laki dan menampilkan sebuah cerita aksi, petualangan dan fantasi seperti contohnya *Manga Naruto*. Genre *josei* (女性), menargetkan untuk pembaca wanita berusia di atas 18 tahun. Protagonis dalam *manga* yang memiliki genre *josei*, biasanya merupakan wanita di perguruan tinggi atau wanita berusia 30-an. Genre *josei* juga ditulis dalam naskah yang lebih rumit dan lebih banyak *kanji* dengan furigana yang lebih sedikit daripada genre sebelumnya seperti *Manga Chihayafuru*. Genre *seinen* (青年), menargetkan untuk

pria berusia di atas 18 tahun. *Manga* yang menggunakan genre *seinen* memiliki cerita yang lebih dewasa daripada *manga* genre *shōnen*. *Kanji* yang digunakan juga lebih rumit sama seperti genre *josei*. Contoh judul *manga* dari genre *seinen* adalah *Kuzu no Honkai* (<https://www.carnegielibrary.org/an-introduction-to-manga/>).

Adanya genre juga dapat memudahkan pembaca untuk tidak salah memilih cerita. Seperti halnya jika anak-anak memilih *manga* yang bergenre *josei* ataupun *seinen*. Bukannya terhibur dari cerita yang dibaca, justru dapat membingungkan pembaca anak tersebut karena tidak sesuai dengan imajinasi mereka, lalu huruf *kanji* maupun alur cerita sulit dipahami. Berdasarkan hal tersebut, *manga* dapat dibaca menyesuaikan genre yang diminati pembaca dan usia pembaca.

Secara umum target pembaca *manga* dibagi menjadi 2, yaitu *manga* yang ditujukan untuk pembaca anak-anak dan *manga* yang ditargetkan untuk pembaca dewasa (<https://medium.com/mrcomics/a-brief-history-of-japanese-manga-78dfb3a49380>) sehingga isi dalam cerita *manga* tersebut disesuaikan dengan apa yang akan dimengerti oleh pembaca. Seperti *Manga Shingeki no Kyoujin* yang dikhususkan untuk pembaca dewasa karena berisi perang, darah, kematian, dan hal sensitif lainnya. Sedangkan *manga* untuk pembaca anak-anak yang berisi cerita mengenai kehidupan sehari-hari yang dibumbui komedi bertemakan keluarga dan pertemanan, seperti *Manga Doraemon*. Komik-komik tersebut dapat digunakan sebagai materi atau media yang bersifat visual karena komik telah menjadi media yang efektif untuk membantu mengembangkan wawasan serta kreativitas seseorang (Waluyanto, 2005: 50-51).

Media cetak seperti sebuah komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena mudah dijangkau (Wiyati, 2015: 3). Seperti yang telah dikatakan oleh Waluyanto (2005: 51) bahwa “komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran” karena pembelajaran melalui komik sangat singkat, padat, dan jelas.

Dalam (Pranowo, 2020: 49), Beaulieu (2004) mengatakan bahwa sebuah gambar dapat memberikan banyak informasi secara ringkas, sehingga lebih mudah diingat dalam waktu yang lama. Komik juga dikatakan sebagai media cetak yang menarik karena memiliki unsur-unsur yang membuat imajinasi anak berkembang

(Pranowo, 2020: 49). Tak hanya itu, komik mempunyai karakteristik yang sederhana, jelas dan bersifat personal (Wiyati, 2015: 3) sehingga anak-anak dapat mudah memahami dan menyerap informasi maupun ilmu yang disampaikan.

Berdasarkan hal tersebut komik dapat dijadikan sebagai media belajar yang menggunakan alur cerita dan kalimat yang mudah dipahami. Hal ini sangat efektif bagi anak-anak. Dalam alur cerita sebuah komik pembaca anak-anak dapat menyamakan dan mengenali informasi yang diterima dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitarnya.

Secara umum, komik yang berisi ilmu-ilmu maupun edukasi untuk seorang anak dibentuk menjadi satu buku khusus. Salah satu komik pendidikan yang terkenal adalah “*Why? Series*” yang dicetak oleh penerbit Elex Media Komputindo sejak tahun 2009 dan telah menjadi *best seller* di Indonesia (<https://www.kompas.com/edu/read/2020/03/22/181918571/why-series-komik-pendidikan-dengan-penjualan-lebih-dari-2-juta-eksemplar>).

Komik ini membahas keilmuan sains yang dapat mengubah pandangan seorang anak bahwa sains dari ilmu yang membosankan menjadi ilmu yang menarik. Namun, ada juga komik hiburan yang berisi edukasi. Seperti *manga* yang berjudul *Kocchi Muite! Miiko* karya Ono Eriko.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari *Manga Kocchi Muite! Miiko* jilid 34, diceritakan bahwa *Kocchi Muite! Miiko* merupakan salah satu *manga* yang berasal dari majalah anak-anak bernama *Ciao* (ちゃお) yang diterbitkan oleh penerbit Shogakukan di Jepang dengan tokoh utamanya yang bernama Miiko. Awalnya pada tahun 1989 Miiko pertama kali diciptakan sebagai maskot karakter yang memberikan informasi mengenai edisi selanjutnya dan bonus hadiah di pojok cuplikan *manga* dalam Majalah *Pyon Pyon* (ぴょんぴょん) di Jepang dan diterbitkan oleh Penerbit Shogakukan. Pada tahun 1990, Ono Eriko mulai membuat satu episode orisinal pertama tentang Miiko yang ditampilkan pada Majalah *Pyon Pyon* edisi Mei dengan judul 「おじょうさまをめざせ！」. Komik Miiko mulai resmi dijadikan sebagai komik serial 17 halaman dengan judul *Manga Miiko Desu!*

(みい子で〜す!) yang dimuat pada Majalah *Pyon Pyon* edisi Oktober 1990, dengan episode pertamanya yang berjudul *Juku ni Ikitai* (塾にいきたい!). *Manga* serial *Miiko Desu!* keluar dari Majalah *Pyon Pyon* dan berakhir di edisi Oktober tahun 1992 karena telah berhenti terbit. *Manga Miiko desu* pun pindah ke Majalah *Ciao* (ちゃお) dan dilanjutkan menjadi serial mulai edisi November tahun 1992. Pada tahun 1995, *Manga Kocchi Muite! Miiko* mulai dijadikan *Tankoubon* setelah mulai diserialkan selama 3 tahun. Edisi Januari 1995 Majalah *Ciao*, Ono Eriko mengganti judul dari *Miiko Desu!* (みい子で〜す!) menjadi *Kocchi Muite! Miiko* (こっちむいて! みい子) dengan maksud untuk mengganti suasana baru tetapi masih dengan isi cerita dan tokoh-tokoh yang sama.

Manga Kocchi Muite! Miiko mengisahkan kehidupan sehari-hari tokoh utamanya bernama Yamada Miiko sebagai murid SD Jepang bersama keluarga dan teman-temannya yang penuh komedi. Kisah-kisah pada *Manga Kocchi Muite! Miiko* sering mencerminkan kehidupan nyata anak SD Jepang dan menampilkan budaya Jepang, seperti suasana festival olahraga di sekolah dan perayaan *Natsu Matsuri*. Adakalanya *Manga Kocchi Muite! Miiko* juga menceritakan edukasi diet, sejarah perang Jepang, perudungan, trauma bencana, trauma kekerasan, bahkan pubertas seperti tentang menstruasi (haid), pemakaian bra, dan hubungan seksual. Beberapa episode tentang pubertas sering mengandung gambar dan konteks percakapan yang tidak nyaman, ambigu, bahkan canggung seperti menampilkan gambar payudara, celana dalam, bra, pembalut, telanjang tanpa busana dan lainnya. Berdasarkan wawancara eksklusif Ono Eriko pada website penerbit Shogakukan dikatakan bahwa Ono sering menerima telfon protes dari pembaca orang tua bahwa tidak pantas edukasi seks ditampilkan pada majalah *manga* yang dibaca anak SD di Jepang.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian *Manga Kocchi Muite! Miiko*. Penulis akan memfokuskan dalam tema pubertas. Maka dari itu, penulis akan meneliti representasi edukasi bagi anak perempuan ketika memasuki masa pubertas dalam *Manga Kocchi Muite! Miiko*.

1.2 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang ditulis oleh Trifena Artanauli Pardede dari Universitas Indonesia, Depok dengan judul “*Penggambaran Korban Bencana Alam Komik Anak-anak Hai, Miiko!*” dijadikan sebagai penelitian yang relevan dari penelitian ini. Pembahasan dari penelitian tersebut adalah menganalisis cara penggambaran korban bencana dalam Komik *Hai, Miiko!* yang disesuaikan oleh pembaca anak-anak secara verbal dan nonverbal. Dengan menggunakan 4 data (episode) yang menceritakan bencana di Jepang, hasil dari penelitian tersebut adalah cara penggambaran dalam komik tidak menggunakan gambar yang mengerikan dan lebih fokus pada cerita yang disampaikan. Dikatakan bahwa komikus menggunakan objek-objek yang biasa di sekeliling anak-anak, seperti teman, keluarga, sahabat, tempat bermain, dan benda kesayangan. Keempat episode tersebut juga bertujuan untuk membangkitkan rasa simpati terhadap korban-korban bencana lainnya, sehingga para pembaca dapat peduli dan mengerti apa yang dirasakan oleh korban bencana dikarenakan 4 episode tersebut mengandung nilai pendidikan karakter dan nilai kemanusiaan (pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral). Hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa Komik *Hai, Miiko!* memberikan informasi sejarah serta mengingat kembali kejadian masa lalu yang pernah dialami oleh Jepang dan mengingatkan kepada pembaca untuk selalu bersyukur dengan kehidupan mereka saat ini. Persamaan penelitian Trifena Artanauli Pardede dengan penelitian penulis adalah menganalisis penggambaran yang ditampilkan dalam judul komik yang sama. Namun perbedaannya adalah dalam penelitian Trifena Artanauli Pardede menganalisis komik dalam terjemahan Indonesia dan fokus menganalisis episode yang bertemakan bencana alam, sedangkan penulis meneliti komik aslinya yang berbahasa Jepang dan fokus pada episode yang bertemakan pubertas.
2. Penelitian milik Yuke Ratna Permatasari dari Universitas Indonesia, Depok yang berjudul “*Analisis Komik Anak Terjemahan Jepang Hai, Miiko! Karya Ono Eriko sebagai Bacaan Anak yang Informatif*”. Penelitian ini membahas

seberapa informatifnya isi komik terjemahan *Hai, Miiko!* yang disampaikan untuk para pembaca dari segi unsur intrinsik seperti penokohan, tema, dan amanat. Hasil penelitian tersebut adalah Komik *Hai, Miiko!* pantas dijadikan komik yang dibaca untuk anak-anak karena tema yang paling sering muncul di Komik *Hai, Miiko!* adalah tema persahabatan dan keluarga sebanyak 238 episode dalam jilid 1-24. Dalam komik *Hai, Miiko!* mengandung amanat-amanat yang baik secara implisit maupun eksplisit, sehingga seorang anak dapat ‘bercermin’ setiap episode dan secara tidak langsung mulai belajar berintrospeksi, mengidentifikasi diri, dan menggali potensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Komik *Hai, Miiko!* memang ditujukan untuk pembaca anak-anak karena berisi kisah yang mencerminkan seorang anak dalam pertumbuhan, sehingga seorang anak dapat belajar banyak dan mendapatkan informasi-informasi penting melalui sarana membaca Komik *Hai, Miiko!*. Persamaan dari penelitian Yuke Ratna Permatasari dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tema-tema yang memiliki nilai informatif dan berguna bagi pembaca anak-anak pada judul komik yang sama. Namun perbedaannya adalah dalam penelitian Yuke Ratna Permatasari menggunakan komik yang sudah diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia serta tidak fokus pada satu tema yang memiliki nilai informatif, sedangkan penulis meneliti komik aslinya yang berbahasa Jepang dan fokus pada episode dengan tema pubertas yang memiliki nilai informatif.

3. Penelitian yang berjudul *Pesan Sosial dan Bentuk Pesan pada Komik “Hai, Miiko!”* yang ditulis oleh Cici Amelia dari Universitas Riau, Pekanbaru. Pembahasan dari penelitian ini adalah membahas bentuk cara menampilkan karakteristik pesan sosial dalam kisah Komik “*Hai, Miiko!*”. Hasil analisis dari penelitian tersebut adalah para tokoh dalam komik ini berperilaku tergantung dengan lingkungan sekitarnya seperti keluarga, masyarakat, dan sekolah yang dipengaruhi oleh pesan moral yang terkandung dalam kisah di Komik “*Hai, Miiko!*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Komikus *Hai, Miiko!*, Ono Eriko, lebih sering

menjelaskan isi cerita dengan dialog yang singkat, padat, dan jelas dengan gambar yang menarik untuk dibaca. Penulis menyimpulkan bahwa setiap episode dalam komik *Hai, Miiko!* selalu terdapat pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh Ono Eriko melalui teks maupun gambar. Persamaan penelitian Cici Amelia dengan penelitian penulis adalah meneliti pesan-pesan yang disampaikan oleh Ono Eriko untuk pembaca di setiap episode dengan judul komik yang sama. Namun perbedaannya adalah penelitian Cici Amelia tidak fokus meneliti pesan pada tema tertentu, sedangkan penulis meneliti pesan pada akhir cerita yang bertemakan pubertas.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan yang telah disebutkan pada latar belakang, ada beberapa identifikasi masalah, yaitu :

1. Adanya komik yang ditujukan bagi pembaca anak-anak yang mengangkat tema pendidikan.
2. Adanya komik-komik yang temanya diambil dari kehidupan sehari-hari.
3. Adanya *manga* seperti *Kocchi Muite! Miiko* diperuntukkan bagi anak perempuan yang dibekali pendidikan ketika memasuki masa pubertas.
4. Adanya pesan-pesan positif pada tema edukasi pubertas dalam *Manga Kocchi Muite! Miiko*.
5. Adanya kritikan dari pembaca orang tua terhadap tema edukasi seks dalam *Manga Kocchi Muite! Miiko*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, penulis membatasi masalah mengenai adanya episode *Kocchi Muite! Miiko* yang mengangkat tema anak perempuan yang akan memasuki masa pubertas.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, terdapat beberapa rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Apakah peran orang tua dan pendidik pada masa pubertas anak perempuan di Jepang ?
2. Bagaimana representasi edukasi yang diperuntukkan bagi anak perempuan di masa pubertas dalam *Manga Kocchi Muite! Miiko* ?
3. Apakah dampak positif dan negatif dari cerita yang mengangkat tema edukasi yang diperuntukkan bagi anak perempuan menjelang dewasa dalam *Manga Kocchi Muite! Miiko* ?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui dan memaparkan peran orang tua dan pendidik pada masa pubertas anak perempuan di Jepang.
2. Mengetahui, memaparkan, dan menganalisis representasi edukasi yang diperuntukkan bagi anak perempuan di masa pubertas dalam *Manga Kocchi Muite! Miiko*.
3. Mengetahui, memaparkan, dan menganalisis dampak positif dan negatif dari cerita yang mengangkat tema edukasi yang diperuntukkan anak perempuan menjelang dewasa dalam *Manga Kocchi Muite! Miiko*.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori adalah konsep dan definisi yang dikemukakan oleh berbagai ahli yang akan menjadi dasar sebuah penelitian. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan beberapa teori yang berkaitan dengan judul penelitian. Teori tersebut adalah edukasi, pubertas, serta *manga* dan akan dijelaskan di bawah ini :

1.7.1 Edukasi

Menurut Notoatmodjo (2012: 25), edukasi adalah kegiatan atau usaha menyampaikan pesan kepada masyarakat, individu ataupun kelompok di mana pesan tersebut bertujuan untuk memberikan informasi yang lebih baik.

Menurut M.J.Langeveld (dalam Angga, 2018: 13), edukasi (pendidikan) adalah upaya manusia dewasa membimbing manusia yang belum dewasa kepada

kedewasaan. Tak hanya itu, M.J.Langeveld juga mengartikan bahwa edukasi adalah usaha menolong anak untuk melaksanakan tugas – tugas hidupnya, agar bisa mandiri, akil – balik, dan bertanggung jawab secara susila.

Berdasarkan menurut para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa edukasi adalah sebuah pesan sebagai sebuah informasi bermanfaat yang disampaikan untuk masyarakat, individu atau kelompok. Terutama menyampaikan kepada anak-anak untuk siap menjadi dewasa.

1.7.2 Pubertas

Pubertas adalah suatu masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa, yang ditandai dengan timbulnya tanda sekunder dan kemampuan reproduksi yang ditandai dengan perubahan fisik, serta perubahan psikis dan sosial (Styne, 2003: 2).

Menurut Elizabeth B. Hurlock (dalam Putri, 2021: 10), istilah pubertas berasal dari istilah Latin yang berarti “usia kedewasaan.” Istilah ini lebih mengarah pada perubahan fisik daripada perubahan sikap yang terjadi pada saat individu secara seksual menjadi matang serta bisa memberikan keturunan.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan yang telah dikatakan oleh para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa masa pubertas adalah proses anak-anak menuju dewasa dengan adanya perubahan fisik dan adanya kemampuan reproduksi, serta perubahan psikologis.

1.7.3 Manga

Pengertian *manga* menurut Takabayashi Mio (2009: 218) adalah :

漫画はその表現力によって様々な世界を映し出し、描き手と読み手の存在によって生まれ、互いの心情や考えを共有する視覚表現である。

Manga wa sono hyōgen-ryoku ni yotte samazamana sekai o utsushidashi, kakite to yomite no sonzai ni yotte umare, tagai no shinjō ya kangae o kyōyū suru shikaku hyōgendearu.

Terjemahan dari pernyataan di atas adalah sebagai berikut : *Manga* adalah ekspresi visual yang mencerminkan berbagai dunia melalui kekuatannya, lahir dari keberadaan penulis dan pembaca, serta berbagi perasaan dan pikiran satu sama lain.

Menurut Gabrielle Lee (<https://www.carnegielibrary.org/an-introduction-to-manga/>), *manga* dapat dijadikan sebagai hiburan ataupun edukasi. *Manga* diperuntukkan bagi segala usia, tidak hanya anak-anak. Di Jepang, beberapa judul *manga* memiliki 1 episode per judul lalu digabungkan menjadi satu dan diterbitkan dalam majalah *manga*. Kemudian diterbitkan kembali menjadi *Tankoubon*. *Tankoubon* merupakan satu jilid atau volume dari *manga* serial yang di dalamnya berisi beberapa episode yang telah digabungkan lalu dibentuk menjadi sebuah satu buku (<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=tankoubon>).

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis menyimpulkan bahwa *manga* merupakan media yang terbuat dari kumpulan gambar dan huruf. *Manga* di Jepang biasanya digabung bersama judul *manga* lainnya dan dibentuk menjadi sebuah majalah *manga*. Jika satu judul *manga* sudah memiliki banyak episode, maka akan dibuat menjadi sebuah *Tankoubon* yaitu satu buku khusus *manga* untuk satu judul yang berseri.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Menurut Narbuko (2015: 44), penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, dengan menyajikan, menganalisis dan menginterpretasikannya.

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah studi kepustakaan. Menurut Jaya (2020: 149), studi kepustakaan adalah teknik yang dilakukan dengan cara menelaah dan mempelajari berbagai macam literatur (buku-buku, jurnal, peraturan undang-undang, dan lain-lain) yang digunakan sebagai referensi berdasarkan inti permasalahan yang diteliti. Penulis memperoleh data dari buku-buku perpustakaan, jurnal, internet, dan koleksi pribadi *Manga Kocchi Muite!*

Miiko untuk mendapatkan informasi-informasi mengenai edukasi pubertas seorang anak perempuan. Sebagai referensi utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku yang berjudul *Help Your Kids with Growing up* (2017) karangan Robert Winston.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini juga ada beberapa manfaat, yaitu :

1. Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya dengan tema yang mendekati dengan judul penelitian ini.

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah wawasan dan pengetahuan tentang pubertas anak perempuan di Jepang, serta memahami lebih dalam mengenai edukasi anak perempuan ketika memasuki masa pubertas yang ditampilkan dalam *Manga Kocchi Muite! Miiko*.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab I terdiri dari latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II berisi tentang gambaran umum masa pubertas anak perempuan di Jepang.

Bab III berisi representasi edukasi bagi anak perempuan ketika memasuki masa pubertas dalam *Manga Kocchi Muite! Miiko*.

Bab IV berisi kesimpulan dari hasil penelitian.