



MANGA SEBAGAI SALAH SATU BENTUK BUDAYA POPULER JEPANG

Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai
salah satu persyaratan mencapai gelar

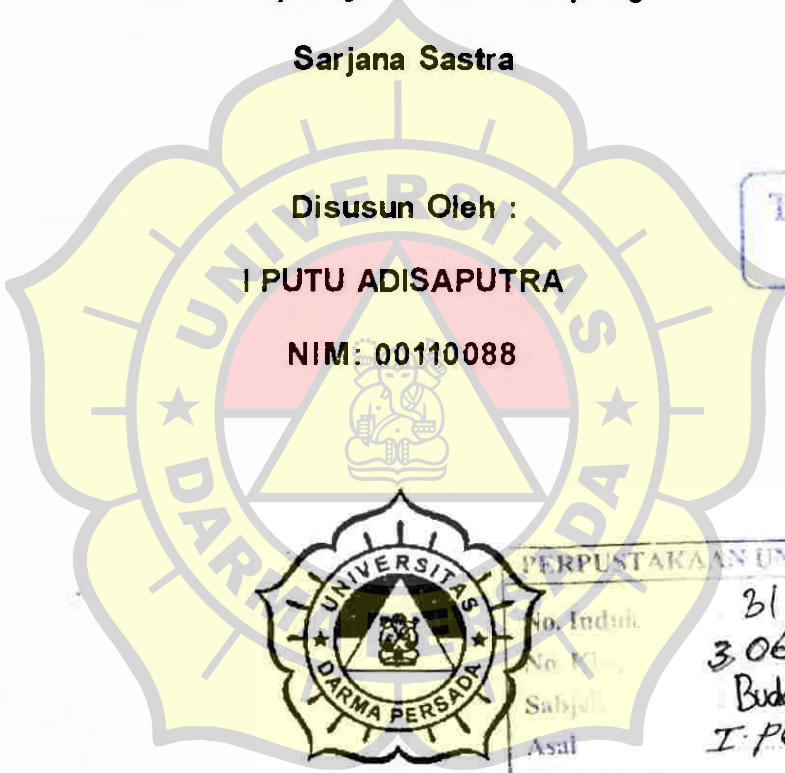
Sarjana Sastra

Disusun Oleh :

I PUTU ADISAPUTRA

NIM: 00110088

TIDAK BOLEH
DICOPY



PERPUSTAKAAN UNIV DARMA PERSADA	
No. Induk	31 (skr - fsj) / 05 - 06
No. Klas.	306.0952 ADI - m
Subjeksi	Budaya - Jepang
Asal	I PUTU ADISAPUTRA
Dan lain-lain	13/1 - 06

JURUSAN SASTRA JEPANG S1
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA

2005

Skripsi Sarjana yang berjudul

**MANGA SEBAGAI SALAH SATU BENTUK
BUDAYA POPULER JEPANG**



Oleh
I Putu Adisaputra
NIM. 200110088

Disetujui untuk diujikan dalam sidang ujian skripsi sarjana, oleh :

Mengetahui:

Ketua Jurusan
Bahasa dan Sastra Jepang

u.b


(Dila Rismayanti, SS, MA)

Pembimbing



(Sandra Herlina, SS, MA)

Skripsi ini telah diujikan pada hari jumat, tanggal 12 agustus 2005

PANITIA UJIAN

Ketua

Dr. Hj. Albertine Minderop, MA

Pembimbing

Sandra Herlina, SS, MA

Panitera

Dra. Tini Priyantini

Pembaca

Hani Wahyuningtias, SS, M.Si

Disahkan pada hari Kamis, Tanggal 25/08/05, oleh:

Ketua Program Studi Jepang

u.b

Dila Rismayanti, SS, M.Si

Dekan Fakultas Sastra



FAKULTAS SASTRA

Dr. Hj. Albertine Minderop, MA

LEMBAR PERNYATAAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul :

MANGA SEBAGAI SALAH SATU BENTUK BUDAYA POPULER JEPANG

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Ibu Sandra Herlina, SS . MA dan Ibu Hani Wayuningtias, SS, M.Si, Karya ilmiah ini tidak merupakan jiplakan skripsi sarjana atau karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, serta isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri:

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya di Jakarta:

Pada tanggal 1 Agustus 2005

Penulis

I Putu Adisaputra

ABSTRAK

Nama : I Putu Adisaputra

NIM : 00110088

**Judul : Manga Sebagai Salah Satu Bentuk Budaya Populer
Jepang**

Budaya populer sering diartikan sebagai budaya massa sehingga penyebarannya di tengah masyarakat sedemikian cepat. Begitu pula dengan *manga* sebutan untuk komik Jepang. Pada awalnya manga cenderung tampil sederhana, ringan dan lucu. Dengan munculnya seniman *Osamu Tezuka* sebagai pencetus *manga* moderen, makin berkembang dengan karya-karya baru yang selanjutnya tidak selalu lucu. Sekarang dapat kita jumpai tema-tema kepahlawanan, roman, sampai horor.

Sebagai media hiburan yang populer, *manga* mendapat tempat di hati masing-masing penggemarnya. Tidak adanya batasan umur, *genre*, dan kalangan yang membuat *manga*, bisa dikatakan sebagai budaya yang populer.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Ida Shanghyang Widhi Wasa atas Asung Kertha Wara Nugraha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun harus melewati berbagai cobaan dan rintangan yang tidak sedikit jumlahnya.

Ucapan terimakasih yang begitu sederhana ini rasanya tidaklah cukup untuk mengungkapkan rasa terimakasih penulis, namun hanya itulah yang mampu penulis berikan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati perkenankanlah penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Sandra Herlina, SS, M.A. selaku Dosen pembimbing skripsi yang dengan ketelitian dan kesabarannya selalu bersedia meluangkan waktunya untuk mengkoreksi dan memberikan saran dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Hani Wahyuningtias, SS, M.Si selaku Dosen pembaca skripsi yang selalu memberi kritik saran yang membangun sehingga memotivasi penulis agar bisa memberikan yang terbaik dan mempertanggungjawabkan hasil skripsi ini.
3. Ibu Dila Rismayanti, SS, M.Si, selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang
4. Ibu Dr.Hj. Albertine Minderop, MA, selaku Dekan fakultas Sastra.

5. Seluruh dosen sastra, khususnya jurusan Jepang yang telah memberikan Ilmunya, serta seluruh staf sekretariat untuk segala bantuannya.
6. Ayah dan Mamah serta adikku Kadek atas dukungan, doa serta kasih sayang yang telah diberikan sehingga selesainya skripsi ini.
7. Teman-teman angkatan 2000, Faisal dan Dewi atas saran dan waktunya, Rika Tsunabuchi...*hon o arigatou*...Argo, Widodo, Mekka, Kamal, Fuad, Agung, Joey, Christo, Jimor, Dori, Widi, Arrie(R.I.P), Ofkorz... RubyQuw...*thank you for everyting*...^_^
8. Lannie, Chika, Ade, Nino, Indrie, Sony, Fany untuk dukungannya. Terlalu banyak nama yang ingin penulis berikan penghargaan atas segenap bentuk dukungan terhadap penulis selama ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga segala kebaikan pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini mendapat balasan setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa, dan semoga skripsi yang jauh dari sempurna ini tetap bermanfaat bagi almamater, saya pribadi dan pembaca.

Jakarta Agustus, 2005

I Putu Adisaputra

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	11
1.3 Tujuan Penulisan	11
1.4 Ruang Lingkup	12
1.5 Metode Penulisan	12
1.6 Hipotesa	12
1.7 Sistematika Penulisan	13

BAB II SEJARAH PERKEMBANGAN MANGA

2.1 Pengertian Umum <i>Manga</i>	15
2.2 Awal Mula Seni <i>Manga</i> Di Jepang	17
2.3 Perkembangan <i>Manga</i> Modern	23
2.4 pembagian <i>Manga</i> Modern	25
2.4.1 <i>Shonen Manga</i>	25
2.4.2 <i>Shojo Manga</i>	28

BAB III MANGA SEBAGAI SALAH SATU BUDAYA POPULER

JEPANG

3.1 Pengertian Budaya Populer Jepang	31
3.2 <i>Manga</i> Dalam Kehidupan dan Budaya orang Jepang	33
3.3 Faktor-Faktor Yang Mendorong <i>Manga</i> Menjadi Budaya Populer Jepang	36

3.2 <i>Manga</i> Dalam Kehidupan dan Budaya orang Jepang	33
3.3 Faktor-Faktor Yang Mendorong <i>Manga</i> Menjadi Budaya	
Populer Jepang	36
3.3.1 Keunikan <i>Manga</i> di Jepang	36
3.3.2 Format <i>Manga</i>	37
3.3.3 Sex dan Kekerasan	39
3.3.4 Langkah Kreatif <i>Manga</i>	41
3.3.5 Pengaruh <i>Manga</i> di Luar Negri	43
3.3.6 Industri <i>Manga</i>	45
3.3.7 Budaya Baca Orang Jepang	48
BAB IV PENUTUP	
KESIMPULAN	50
GLOSARI	53
BIBLOGRAFI	56
LAMPIRAN	57

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

- Kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.¹ Kebudayaan digunakan untuk menggambarkan bagaimana keseluruhan masyarakat berhasil, baik itu dalam hal ekonomi, struktur politik, agama dan berbagai bidang lainnya dalam kehidupan di masyarakat. Selain itu kebudayaan juga dapat digunakan untuk mengindikasikan tentang suatu elemen-elemen estetika dalam masyarakat yang kita lakukan di saat kita tidak bekerja, seperti : seni, musik, tari, dan lain-lain.²

Dalam masyarakat awam, kebudayaan sering diartikan sebagai *the general body of the arts* (kesatuan dalam seni) yang meliputi seni sastra, seni musik, seni pahat, seni rupa, ilmu pengetahuan, dan fisafat atau bagian-bagian yang mudah dari kehidupan manusia.³

¹Prof.Harsojo, *Pengantar Antropologi*, bina cipta bandung, 1988 hal 92.

² *Ibid*, hal 93.

³ *Ibid*, hal 93.

Sementara itu menurut seorang pakar antropologi budaya Koentjaraningrat menguraikan bahwa kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan dan rasa tindakan, serta karya yang di hasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan miliknya dengan belajar.

Salah satu aspek kebudayaan adalah kesenian. Karya seni itu dapat diklasifikasikan berdasarkan materi dan media dan teknik seperti kesenian grafis yang meliputi seni lukis, seni pahat, arsitektur, keramik tekstil. Selain itu ada seni musik, tari-tarian, drama, folklor atau kesusastaan.

Seperti halnya negara lain di berbagai belahan dunia, Jepang juga memiliki berbagai budaya yang sarat akan nilai seni. Salah satu budaya yang sangat fenomenal di Jepang adalah *Manga*. *Manga* adalah salah satu hasil dari kebudayaan Jepang yang populer di seluruh dunia. *Manga* merupakan seni cerita yang disampaikan melalui gambar berdasarkan seni lukis dan kesusastaan.

Hal ini menandakan bahwa Jepang tidak hanya mendapat suatu julukan sebagai *leader country* dalam bidang industri. Di sisi lain, Jepang juga memiliki keunikan budaya yang modern yaitu *manga*.

Diskusi tentang kebudayaan Jepang dewasa ini biasanya tidak lepas dari permainan *Pachinko*, *Baseball*, *Shinkansen*, Mesin otomatis, karaoke,

komik atau manga dan banyak lagi lainnya. Hal ini dalam *Encyclopedia of Japanese Pop Culture* dikatakan sebagai kebudayaan populer Jepang⁴.

Kebudayaan populer menurut seorang peneliti kebudayaan Jepang yang bernama *Hidetoshi Kato* disebut dengan "mass culture" atau dalam bahasa Jepang biasa disebut *Taishu Bunka* atau *public culture*. Lebih jelasnya mengenai definisi kebudayaan populer dijelaskan *Hidetoshi Kato* sebagai berikut:

*Very closed to this cluster of meaning, Japanese scholars often use such words as **minsyu bunka** and **minzoku bunka** but the former means, "public culture" and the latter means "folk culture" but this terminologies, on the contrary, cannot be quated with the american usage of "popular culture" Not only in the study of "popular Culture" in general, but also in particular areas of "popular Culture"⁵*

Pengertian yang lebih jelas tentang budaya populer di Jepang adalah sebagai berikut, bahwa para sarjana bahasa di Jepang biasa menyebutnya dengan kata *minsyu bunka* (budaya rakyat jelata) dan *minzoku bunka* (budaya rakyat) tetapi arti yang lebih dulu muncul adalah "public culture" (budaya massa) dan sebelumnya disebut "Folk culture" (budaya Rakyat) pada dasarnya istilah ini hanya berlawanan dengan arti yang sebenarnya yang dipakai di Amerika yaitu "popular Culture" (budaya Populer). Budaya populer tidak hanya dipakai dalam peajaran tetapi juga dalam kenyataan memang budaya yang populer.

Menurut John Storey dalam bukunya *Teori Budaya dan Budaya Pop*, budaya populer memiliki beberapa konsep pengertian, yaitu :

⁴ The Encyclopedia Of Japanese Pop Culture, hal 14

⁵ Handbook of Japanese Popular Culture, hal 4

Pertama, kebudayaan Populer adalah kebudayaan hasil cipta sendiri yang biasa dilakukan oleh rakyat jelata. Konsep kebudayaan populer terutama pada awal abad ke-19, berarti adanya produksi kebudayaan asli atau kebudayaan yang diciptakan untuk diri sendiri, yang dihasilkan sebagai perlawanan terhadap golongan elit.

Kedua, kebudayaan populer merupakan kebudayaan golongan. Pada awalnya lebih terfokus dalam bidang keagamaan tetapi lambat laun menjadi ke arah ekonomi. Kebudayaan populer mulai dikenal sejak ditemukannya mesin uap pada revolusi industri. Kelas sosial merupakan faktor utama terbentuknya budaya populer dalam masyarakat Eropa.

Ketiga, kebudayaan populer adalah kebudayaan yang asli, berasal dari rakyat. Kebudayaan populer berkembang di setiap negara dengan ciri khas budaya serta kebiasaan-kebiasaan yang dihasilkan sendiri pada masyarakat golongan bawah.

Keempat, kebudayaan populer yaitu kebudayaan yang menyenangkan dan banyak disukai oleh masyarakat. Konsep ini berkembang pada pertengahan abad ke-20 dimana dalam hal jumlah (masyarakat bawah) kebudayaan populer dapat didefinisikan. Salah satu contoh antara lain larisnya penjualan manga di Jepang.

Kelima, sehubungan dengan konsep bangsa Amerika tentang populer yaitu berjuang agar terlepas dari pembagian atas dua bagian yaitu kelas atas dan kelas bawah, serta menjadi pelopor seni dan kebudayaan

massa. Kebudayaan populer abad 20 terkandung dalam kebudayaan berkuasa. Pada dasarnya golongan atas dan golongan bawah mempunyai pemahaman yang berbeda terhadap banyak hal. Hal ini disebabkan banyak faktor di antaranya faktor keuangan, derajat, gaya hidup, cara berfikir, dan sebagainya. Faktor-faktor ini menyebabkan golongan atas dan golongan bawah selalu bertentangan dalam banyak hal.⁶

Sementara itu kata populer, dalam kebudayaan populer mempunyai empat macam makna yakni banyak disukai orang, jenis karya rendahan, karya yang diciptakan untuk menyenangkan orang, dan produk budaya yang dibuat untuk dirinya sendiri. Pendapat *Williams* yang dikutip oleh *John Storey* menunjukkan bahwa teori kebudayaan dan kebudayaan populer merupakan fenomena budaya tersendiri yang terkait satu sama lain secara teoretis, baik dalam konteks kultural maupaun sosial.⁷

Berdasarkan uraian yang telah penulis kemukakan diatas maka dapat ditarik kesimpulan mengenai budaya populer sebagai berikut, bahwa budaya massa dipahami sebagai budaya populer yang diproduksi melalui teknik massal demi keuntungan semata. Budaya massa adalah budaya komersial produk massal untuk pasaran khalayak ramai. Budaya massa dengan demikian tidak lain dari metamorfosa komoditi dalam bentuk yang lebih canggih, lebih halus dan memikat (*Dominic Strinati, 1995 : 10*). Sementara

⁶ John Storey, *Teori Budaya dan Budaya Pop* hal 10

⁷ *Ibid*, hal 2

budaya populer adalah sebuah kategori budaya rendah (*lowbrow culture*) yang biasa dibedakan dengan budaya tinggi (*highbrow culture*). Budaya populer atau dalam pengertian awalnya disebut budaya rakyat (*folk culture*), lahir dari kalangan rakyat bawah dari rakyat kebanyakan, sementara budaya tinggi, di bentuk dari atas, dari kalangan bangsawan. Budaya populer ditandai oleh sifatnya yang massal, terbuka untuk siapapun dan lebih mengakar kepada khayalan pemiliknya. Sementara budaya tinggi dicirikan oleh sifatnya yang khusus dan tertutup, terbatas bagi kalangan tertentu dan tidak mengakar ke bawah.⁸

Salah satu penyebab budaya populer berkembang dengan pesat adalah sifatnya yang tidak terikat dengan apapun. Para seniman populer mencari formula sendiri ketika bermaksud menyenangkan konsumennya dengan semacam kejutan kreatif. Agar berhasil, seni pop harus populer dan seniman populer harus menggunakan bentuk-bentuk atau media yang dapat diakses dengan mudah oleh para penikmatnya. Media dan bentuk yang lazim digunakan adalah film, radio, televisi, CD, majalah, lagu pop, koran, komik, dan lainnya. Fakta bahwa penikmat ada dan menunggu, dan artis populer harus menciptakan karya seni untuk mereka, merupakan faktor utama dalam perjalanan kesenian populer. Sementara itu *Tommy Craig* dalam bukunya *Handbook of Japanese Popular Culture* dan *Japan Pop! Inside the World of Japanese Pop Culture* menguraikan bahwa, budaya populer Jepang tak

⁸www.balipost.co.id

hanya menampilkan kekinian tetapi juga mengangkat bentuk budaya tradisional. Meski sudah hidup dalam dunia industri, orang Jepang masih suka mengangkat sisi indah dari akar budaya yang terdapat dalam masyarakat setempat yang dikemas melalui *manga* dan *anime* yang diproduksi besar-besaran.

Telah disinggung bahwa *manga* adalah salah satu bentuk dari budaya populer Jepang. *Manga* atau cerita bergambar yang sekarang populer dengan sebutan komik adalah satu hasil dari kebudayaan Jepang yang populer di seluruh dunia. Hal ini menandakan bahwa Jepang tidak hanya mendapat suatu julukan sebagai *leader country* dalam bidang industri, tetapi di sisi lain pun Jepang juga memiliki keunikan kebudayaan populer yaitu *manga*.

Sebelumnya *Manga* sempat dikenal dengan sebutan *Ponchi-e* (istilah untuk gambar-gambar dari majalah *Punch* yang terbit pertama kali tahun 1814 di Inggris) dan juga *komikkusu* (mengadaptasi dari kata *comic's*). Menurut etimologi *manga* sendiri tidak ada keterkaitan spesifik dengan pengertian *manga* sebagaimana kita kenal sekarang ini sebagai sebutan untuk komik ala Jepang.⁹

Komik Jepang pada awalnya dibuat khusus untuk pembaca Jepang berdasarkan perilaku dan budaya asli mereka, dengan istilah dan budaya yang

⁹ The Society for the Study of Manga Techniques, *How to Draw Manga: Volume 3*, 2001 hal.40

tidak banyak dikenal luar Jepang. Kebanyakan komik Jepang hanya dimengerti oleh orang Jepang saja, tetapi setelah banyak komik Jepang diterjemahkan dan animasinya dialihbahasakan, mulai banyak orang asing yang menyukai komik dan animasi Jepang . Hal ini menyebabkan komik Jepang menjadi duta kebudayaan bagi Jepang. Negara - negara yang telah menerima komik Jepang antara lain negara Barat, Timur Tengah, Afrika, Amerika Selatan, Asia tenggara dan Cina. Contohnya di Perancis, anak-anak Perancis suka menonton kartun *Gol Dorak* dan di daerah Asia tenggara. Sedangkan *Doraemon* mencetak gebrakan besar dalam industri komik. Remaja-remaja di negara Cina juga senang menyanyikan lagu yang bertema Astroboy.¹⁰

Kebudayaan Jepang kaya mitologi dan seni perang. Beberapa *manga* dikemas dalam nuansa Timur dan membagi dunia menjadi tiga bagian, yaitu dunia manusia, dunia monster dan iblis, serta dunia tempat arwah ditampung. Peri, dewi, dan iblis selalu terkait dengan eksistensi surga (*tengoku*) dan neraka (*jigoku*). *Manga* yang paling populer adalah *Akira*. Cerita rumit yang dimulai tahun 2030 ketika sekelompok orang Jepang menjadi korban ledakan bom atom yang menghancurkan Tokyo setahun sebelumnya. *Manga* ini diterbitkan setiap bulan selama lima tahun penuh.

Salah satu bentuk kebudayaan populer Jepang yang paling dinamis dan mencapai hampir dua abad adalah *manga*. Sejarah *manga* dapat dilihat

¹⁰ www.animeinfo.org/odiction2.html

sejak zaman *Edo* (1600-1867), ketika istilah ini pertamakali digunakan oleh pelukis terkenal *Hikosai Katsushika* (1760 – 1844). Kebudayaan populer atau yang biasa disebut kebudayaan pop adalah kebudayaan rakyat yang berlaku di masyarakat modern. Isi dari kebudayaan populer ditentukan oleh sebagian besar dari industri yang menyebarkan materi budaya, sebagai contoh film, televisi, dan industri penerbitan. Sama halnya dengan media berita, namun kebudayaan populer tidak dapat digambarkan hanya sebagai kumpulan produk dari sebuah industri, tetapi juga yang menggunakan produk-produk mereka. Kebudayaan populer mewakili barbagai sumber. Sumber yang paling utama adalah penetapan industri yang menghasilkan keuntungan dengan menciptakan dan memperluas materi-materi kebudayaan. Hal ini termasuk industri musik populer, film, televisi, komik, radio, penebitan *video game*, dan penerbitan buku.¹¹

Kebudayaan populer Jepang mencerminkan perilaku masyarakat yang ada pada saat sekarang ini. Film-film populer, program-program televisi, *manga* dan musik, semuanya dikembangkan dari seni-seni masa lalu, tradisi kesusastraan, dan kebanyakan dari tema-tema mereka serta penampilan mereka yang berasal dari bentuk seni tradisional. Bentuk-bentuk kontemporer dari kebudayaan populer seperti bentuk-bentuk tradisional, menghadirkan bukan hanya hiburan namun juga sebagai pelarian bagi orang-orang Jepang

¹¹www.korankompas.co.id Doracmon merambah dunia

tradisional dari masalah-masalah dunia industri. Ketika ditanya bagaimana cara mereka menghabiskan waktu untuk bersantai, 80 % sample pria dan wanita yang disurvei oleh pemerintah pada tahun 1986 mengatakan rata-rata dari mereka menghabiskan sekitar dua setengah jam tiap hari kerja untuk menonton televisi, mendengarkan radio atau membaca koran dan majalah, 16 % menghabiskan rata-rata dua seperempat jam perhari untuk hal-hal yang berkaitan dengan hobi mereka, sisanya diisi dengan berolah raga, bersosialisasi dan belajar. Para pelajar dan orang-orang yang sudah pensiun, tercatat menghabiskan waktu lebih banyak dibandingkan dengan kelompok lainnya. Di akhir tahun 80-an, setiap keluarga menghabiskan waktu mereka dengan cara berjalan-jalan ke taman atau pusat perbelanjaan. Meskipun Jepang dikenal sebagai masyarakat pekerja keras yang hanya memiliki sedikit waktu untuk bersantai, orang-orang Jepang mencari hiburan dimana saja mereka bisa. Sangat sering dilihat para karyawan yang menggunakan jasa kereta menuju tempat kerjanya, sambil membaca komik favorit mereka.¹²

Untuk sumber hiburan, *manga* merupakan media yang praktis, karena lebih mudah dibawa dibandingkan dengan media hiburan lainnya, seperti televisi. Karena waktu luang yang sempit dan padatnya sistem pendidikan di Jepang, maka komik menjadi sarana rekreasi untuk menciptakan dunia fantasi sendiri. Membaca *manga* tidak selelah membaca novel. Dalam hitungan detik saja anak laki-laki dapat berpindah ke dunia olah raga dan

¹²www.wikipedia.com Japanese pop culture, artikel Japanese culture

berpetualang dari tema komik yang mereka baca yang dapat mereka lakukan di dunia nyata. Di sisi lain anak perempuan dapat menikmati kisah romantis yang tidak ia dapatkan karena waktu mereka telah tersita dengan sibuknya sekolah. Membaca *manga* adalah kegiatan yang senyap yang dapat dilakukan seorang diri.

1.2 Permasalahan

Apabila dikatakan bahwa, *manga* sebagai salah satu bentuk kebudayaan populer di Jepang, yang jadi pertanyaan adalah apa yang menyebabkan *manga* berkembang menjadi budaya populer di Jepang? Dan bagaimana kedudukan *manga* itu sendiri dalam kehidupan dan budaya orang Jepang?

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan penulis dalam penulisan kali ini adalah untuk mengetahui apa yang menyebabkan *manga* menjadi salah satu bentuk budaya populer Jepang dan menganalisa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan *manga* modern Jepang sehingga dapat berkembang cukup pesat. Penulis juga ingin memberikan tambahan informasi kepada pembaca yang menginginkan pengetahuan tentang ciri khas *manga* di Jepang.

1.4 Ruang lingkup

Skripsi ini dibatasi hanya pada budaya populer Jepang yang terkonsentrasi pada *Manga*. Penulis mengawalinya dari sejarah munculnya manga di Jepang sampai dengan kedudukan *manga* yang menjadi salah satu ciri yang paling mencolok dari Jepang modern dan menjadi suatu bentuk budaya populer di Jepang.

1.5 Metode penulisan

Metode atau teknik penelitian yang penulis gunakan adalah metode kepustakaan yaitu dengan menggunakan sumber data tertulis dari buku-buku, sumber-sumber yang berkaitan dengan pembahasan penulis, disertai artikel yang diambil dari internet sebagai bahan penelitian. Jenis penelitian yang penulis lakukan adalah kepustakaan, data-data tersebut dikumpulkan diklasifikasikan dan dianalisis untuk mendapatkan suatu pemahaman khususnya menjawab pertanyaan dalam penelitian.

1.6 Hipotesa

Kebudayaan populer adalah kebudayaan yang lahir dari rakyat kalangan bawah sebagai protes atas golongan atas. Konsep awal tersebut berkembang menjadi sebuah budaya massa, budaya yang komersial yang disukai oleh banyak orang. Salah satunya adalah komik Jepang yang biasa di

sebut *manga*. *Manga* merupakan budaya populer Jepang hasil dari seniman Osamu Tezuka yang tergila gila dengan Walt Disney. Kepopuleran *manga* terletak dari seni grafisnya yang berbeda dari komik-komik lain di dunia. Tema cerita yang biasa dikonsumsi oleh anak-anak kini bisa dinikmati oleh semua umur dan semua gender. Adanya pembagian *manga* berdasarkan jenis kelamin yang membuat *manga* semakin populer dan banyak dinikmati semua orang di berbagai belahan dunia.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini, penulis membagi pembahasan ke dalam 4 bab dengan perincian sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Skripsi ini mengambil judul "*Manga* sebagai salah satu budaya populer Jepang". Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, permasalahan, tujuan penulisan, ruang lingkup, metode penulisan, hipotesa, sistematika penulisan, serta bibliografi.

BAB II SEJARAH PERKEMBANGAN MANGA DI JEPANG

Pada bab ini penulis akan menguraikan apa itu *manga*, awal mula *manga* di Jepang sampai dengan perkembangan *manga* modern di Jepang, serta pengaruh negara-negara barat dalam perkembangan *manga* di Jepang.

BAB III MANGA SEBAGAI SALAH SATU BENTUK BUDAYA

POPULER JEPANG

Pada bab ini penulis ingin menjelaskan lebih mendetil bagaimana kedudukan *manga* dalam kehidupan dan budaya orang Jepang serta faktor-faktor apa yang mendorong *manga* menjadi budaya populer di Jepang.

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari skripsi penulis.

LAMPIRAN berisi glosari, Daftar Pustaka, dan Lampiran yang berisi gambar-gambar.

