

## **SKRIPSI**

### **Hubungan Membaca Komik Jepang (Manga) dan Perilaku Imitasi Remaja**

(Studi korelasi antara membaca komik jepang (manga) dan perilaku imitasi remaja komunitas Pokoke Jepang (PJ) di kampung Tumenggungan Surakarta)



Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan syarat-syarat  
guna memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi  
pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

**MUSLIKHAH CITRA NURHAYATI**

**D 1 2 0 5 5 5 6**

**PROGRAM S-1 KOMUNIKASI NON REGULER  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2009**  
*commit to user*



*commit to user*

## PENGESAHAN

Telah diuji dan disahkan oleh Panitia Penguji Skripsi  
Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Sebelas Maret  
Surakarta

Hari :

Tanggal :

Susunan Panitia Penguji :

Ketua : Drs. Mursito, SU, M.Si ( )  
NIP. 195307271980031001

Sekretaris : Nora Nailul Amal, S.Sos, M. ( )  
NIP : 198104292005012002

Penguji I : Drs. Haryanto M. Lib ( )  
NIP. 196006131986011001

Penguji II : Mahfud Anshori, S.Sos ( )  
NIP. 197909082003121001

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Sebelas Maret  
Surakarta

Dekan,

Drs. Supriyadi SN, SU  
NIP. 195301281981031001

## MOTTO



Sakura adalah sakura

Azalea adalah azalea

Mereka semua tampak cantik karena berbeda

Manusia juga sama seperti bunga, tak perlu tampak sama

Setiap orang harus berusaha untuk mekar dan menampakkan keindahannya

sendiri-sendiri

(Imadoki 03)

*commit to user*

## PERSEMBAHAN



Allah SWT

Keluargaku

Teman-teman seperjuangan  
*commit to user*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkah dan rahmat-Nya pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul: “**Hubungan Membaca Komik Jepang (Manga) dan Perilaku Imitasi Remaja** (Studi korelasi antara membaca komik jepang (manga) dan perilaku imitasi remaja komunitas Pokoke Jepang (PJ) di kampung Tumenggungan Surakarta)”

Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan kuliah Program S-1 Non Reguler Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Komik Jepang (manga) merupakan media hiburan universal. Dalam perkembangannya, manga di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam hal mengumpulkan penggemarnya. Kecintaan akan hobi membaca manga memberikan efek atau dampak tertentu pada para penggemarnya. Dampak yang biasa terjadi adalah adanya perilaku imitasi yang terhadap manga yang mereka baca, baik perilaku yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Dengan menggunakan metode korelasi yaitu metode penelitian yang mencoba meneliti hubungan variabel melalui pengujian hipotesa atau dengan prediksi, peneliti mencoba mengungkap pengaruh hobi membaca manga terhadap perilaku imitasi remaja pada sebuah komunitas komik yaitu komunitas Pokoke Jepang di kampung Tumenggungan Surakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Berbagai keterbatasan dalam penelitian skripsi ini merupakan bukti bahwa penulis merupakan manusia biasa yang masih harus belajar. Dalam

penulisan skripsi ini penulis banyak sekali mendapatkan bantuan maupun dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Universitas Sebelas Maret Surakarta pada umumnya, dan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Komunikasi.
2. Bapak Drs. Haryanto M. Lib, selaku pembimbing I, yang senantiasa sabar dalam memberikan bimbingan untuk penulisan skripsi ini.
3. Bapak Mahfud Anshori, S.Sos, selaku pembimbing II, yang senantiasa memberikan masukan untuk penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Mursito, SU dan Ibu Nora Nailul Amal, S.Sos, MA selaku ketua penguji dan sekretaris, terima kasih atas waktunya dan pengetahuannya.
5. Kepada Almamater FISIP UNS, khususnya Komunikasi Non-Reguler angkatan 2005 kelas A, saya ucapkan banyak-banyak terima kasih, hidup Brotherhood Communication, waktu bersama kalian sungguh menyenangkan. Jangan putus tali silaturahmi ini.
6. Kepada teman-teman di komunitas Pokoke Jepang terima kasih atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
7. Dan semua orang yang telah begitu banyak memberikan inspirasi, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang belum disebutkan namanya, penulis mengucapkan terima kasih yang tiada terhingga.

Semoga dengan segala bantuan yang telah diberikan, mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Sebagai manusia biasa yang memiliki keterbatasan, skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Akhir kata

*commit to user*

penulis mengharapkan agar skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

*Medio Oktober 2009*



Penulis

*commit to user*



## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Kerangka Teori.....	9
E. Hipotesa.....	22
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	22
1. Definisi Konseptual.....	22
2. Definisi Operasional.....	23
a. Variabel Independent.....	23
b. Variabel Dependent.....	24
G. Metode Penelitian.....	25
1. Tipe dan Jenis Penelitian.....	25
2. Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	25
3. Populasi dan Sampel.....	26
4. Teknik Pengumpulan Data.....	27
5. Metode Penelitian Data.....	27
<b>BAB II DESKRIPSI LOKASI.....</b>	<b>30</b>
A. Sejarah Berdirinya Komunitas PJ.....	30
B. Tujuan Pendirian Komunitas PJ.....	36
<i>commit to user</i>	
C. Lokasi Komunitas PJ.....	36

D. Struktur Organisasi Komunitas PJ .....	38
E. Visi dan Misi.....	39
BAB III PENYAJIAN DATA.....	40
A. Variabel Independen Membaca Komik Jepang.....	40
1. Frekwensi membaca manga.....	41
2. Intensitas Membaca Manga.....	45
B. Variabel Dependen.....	58
1. Perilaku Imitasi Remaja .....	58
2. Interaksi Sosial.....	72
BAB IV ANALISIS DATA.....	85
A. Hubungan Antara Membaca Manga (X) dan Perilaku Imitasi Remaja (Y).....	87
B. Hubungan Antara Variabel Interaksi Sosial (Z) dan Variabel Perilaku Imitasi Remaja (Y).....	96
BAB V PENUTUP.....	102
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

1. Tabel I, Lama Menekuni Hobi Membaca Manga.....	39
2. Tabel II, Waktu yang Dipergunakan untuk Membaca Manga Setiap Hari.....	41
3. Tabel III, Penyediaan Waktu Khusus untuk Membaca Manga.....	42
4. Tabel IV, Tingkat Kecintaan pada Manga.....	44
5. Tabel V, Judul Manga yang Paling Disukai.....	46
6. Tabel VI, Membaca Manga Berseri.....	48
7. Tabel VII, Jumlah Manga yang Dibaca Setiap Hari.....	49
8. Tabel VIII, Antusiasme Membaca Manga.....	51
9. Tabel IX, Kebiasaan dalam Membaca Manga.....	52
10. Tabel X, Usaha Mendapatkan Manga.....	54
11. Tabel XI, Jumlah Nilai pada Variabel Independen Membaca Manga (X).....	56
12. Tabel XXI, Variabel Membaca Manga.....	57
13. Tabel XIII, Pengidolaan Tokoh Manga.....	59
14. Tabel XIV, Cara Responden Menyukai Tokoh-tokoh Manga.....	60
15. Tabel XV, Koleksi Barang-barang yang Berhubungan dengan Tokoh-tokoh Manga.....	62
16. Tabel XVI, Keinginan Berpenampilan Menyerupai Tokoh Manga.....	63
17. Tabel XVII, Ketertarikan Memakai Aksesoris Tokoh Manga.....	64
18. Tabel XVIII, Ketertarikan Menirukan Kegiatan-kegiatan dalam Manga.....	66
19. Tabel XIX, Emosi dan Perasaan Ketika Membaca Manga.....	67
20. Tabel XX, Penilaian Terhadap Seseorang yang Berpakaian an Bertingkah laku Menirukan Tikoh dam Manga.....	69
21. Tabel XXI, Jumlah Nilai pada Variabel Dependen Perilaku Imitasi Remaja (Y).....	71
22. Tabel XXII, Perilaku Imitasi Remaja.....	72
23. Tabel XXIII, Cara Responden Mulai Mengenal Tokoh-tokoh Manga dan Mendapatkan Informasi Tentang Manga.....	74

*commit to user*

24. Tabel XXIV, Pengaruh Komunitas bagi Responden untuk Mengidolakan Salah Satu atau Lebih Tokoh dalam Manga.....	76
25. Tabel XXV, Kedekatan Responden dengan Teman-teman dalam Komunitas Manga.....	77
26. Tabel XXVI, Keaktifan Responden dalam Membicarakan Manga dalam Sebuah Percakapan.....	79
27. Tabel XXVII, Aktivitas Responden dalam Komunitas Manga.....	80
28. Tabel XXVIII, Jumlah Nilai pada Variabel Kontrol Interaksi Sosial (Z).....	83
29. Tabel XXIX, Interaksi Sosial.....	83
30. Tabel XXX, Tabel Kerja untuk Mencari Rangking Disesuaikan pada Variabel X.....	89
31. Tabel XXXI, Tabel Mencari Nilai t pada Variabel x.....	90
32. Tabel XXXII, Tabel Kerja Untuk Mencari rangking yang Disesuaikan pada Variabel y .....	92
33. Tabel XXXIII, Tabel Mencari Nilai t pada Variabel y .....	93
34. Tabel XXXIV, Tabel Mencari Ranking Disesuaikan pada Variabel z .....	97
35. Tabel XXXV, Tabel Kerja Untuk Mencari t pada Variabel z .....	98

## ABSTRAKSI

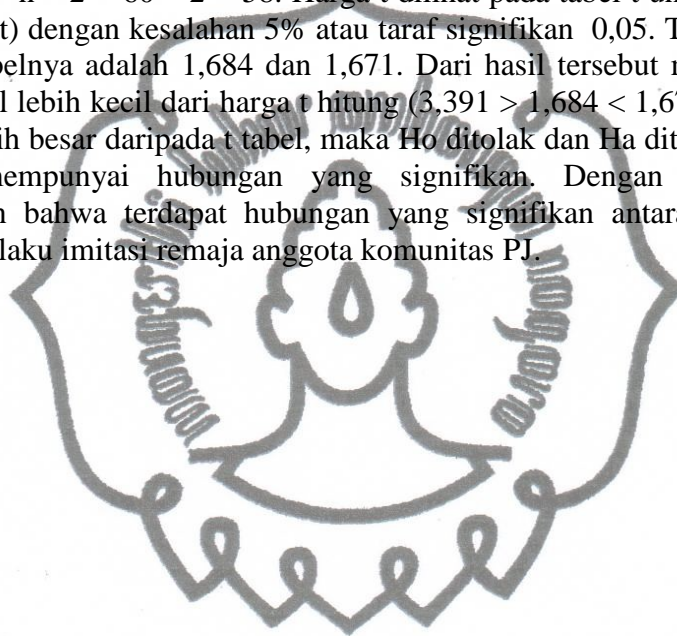
**MUSLIKHAH CITRA NURHAYATI, D1205556, “Hubungan Membaca Komik Jepang (Manga) dan Perilaku Imitasi Remaja (Studi korelasi antara membaca komik jepang (manga) dan perilaku imitasi remaja komunitas Pokoke Jepang (PJ) di kampung Tumenggungan Surakarta), Skripsi, Program S-1 Komunikasi Non Reguler, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009**

Media massa sebagai alat komunikasi menyebabkan banyak pengaruh dalam kehidupan manusia, hal ini terbukti oleh banyaknya penelitian tentang dampak media. Komik Jepang (manga) merupakan media hiburan universal. Dalam perkembangannya, manga di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam hal mengumpulkan penggemarnya. Kecintaan akan hobi membaca manga memberikan efek atau dampak tertentu pada para penggemarnya. Dampak yang biasa terjadi adalah adanya perilaku imitasi yang terhadap manga yang mereka baca, baik perilaku yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Penelitian ini dilakukan pada sebuah komunitas manga yaitu komunitas Pokoke Jepang. Penulis memilih komunitas Pokoke Jepang ini merupakan salah satu komunitas manga yang cukup ternama di kalangan remaja kota Surakarta. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara aktivitas membaca komik Jepang (manga) terhadap perilaku imitasi remaja di kalangan Komunitas PJ, serta untuk mengetahui hubungan antara interaksi sosial dengan perilaku imitasi remaja komunitas PJ.

Penelitian ini mengacu pada teori Dennis Mcquill tentang efek media yang secara mikro dapat membentuk perilaku individu. Untuk pernyataan tersebut Dennis kemudian menunjukkan model reaksi individu terhadap efek media, yang oleh Dennis kemudian mengacu penjelasannya pada model stimulus-respon (S-R). Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode korelasi yaitu metode penelitian yang mencoba meneliti hubungan variabel melalui pengujian hipotesa atau dengan prediksi. Untuk meneliti adanya dampak atau pengaruh membaca manga terhadap perilaku imitasi yang ditunjukkan para pembacanya maka peneliti melakukan observasi dan penyebaran kuisioner pada sebuah komunitas komik Jepang yaitu komunitas Pokoke Jepang di kampung Tumenggungan Surakarta. Data yang diperoleh didapatkan dari observasi yang dilakukan penulis, penyebaran kuisioner kepada para anggota komunitas, serta dilengkapi dengan studi kepustakaan dan interview.

Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut menunjukkan (1) Hubungan antara aktivitas membaca manga (x) dengan perilaku imitasi remaja (y) dengan menggunakan metode korelasi tata jenjang spearman ( $r_s$ ) diketahui besarnya harga koefisien korelasi hubungan antar kedua variabel adalah 3,225 dengan  $n = 60$ . Dalam uji signifikan, untuk mengetahui apakah harga t hitung 3,225 ini adalah signifikan atau tidak, maka dibandingkan dengan tabel t, untuk taraf kesalahan tertentu dengan  $dk = n - 2 = 60 - 2 = 58$ . Harga t dilihat pada tabel t untuk uji satu pihak (one tail test) dengan kesalahan 5% atau taraf signifikan 0,05. Ternyata diketahui bahwa t tabelnya adalah 1,684 dan 1,671. Dari hasil tersebut maka jelas bahwa harga t tabel lebih kecil dari harga t hitung ( $3,225 > 1,684 < 1,671$ ). Karena

harga t hitung lebih besar daripada t tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, atau kedua variabel mempunyai hubungan yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara membaca manga dengan perilaku imitasi remaja anggota komunitas PJ. (2) Hubungan antara interaksi sosial (x) dengan perilaku imitasi remaja (y) dengan menggunakan metode korelasi tata jenjang spearman ( $r_s$ ) diketahui besarnya harga koefisien korelasi hubungan antar kedua variabel adalah 3,391 dengan  $n = 60$ . Dalam uji signifikan, untuk mengetahui apakah harga t hitung 3,391 ini adalah signifikan atau tidak, maka dibandingkan dengan tabel t, untuk taraf kesalahan tertentu dengan  $dk = n - 2 = 60 - 2 = 58$ . Harga t dilihat pada tabel t untuk uji satu pihak (one tail test) dengan kesalahan 5% atau taraf signifikan 0,05. Ternyata diketahui bahwa t tabelnya adalah 1,684 dan 1,671. Dari hasil tersebut maka jelas bahwa harga t tabel lebih kecil dari harga t hitung ( $3,391 > 1,684 < 1,671$ ). Karena harga t hitung lebih besar daripada t tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, atau kedua variabel mempunyai hubungan yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dengan perilaku imitasi remaja anggota komunitas PJ.



**MUSLIKHAH CITRA NURHAYATI, D1205556, “Hubungan Membaca Komik Jepang (Manga) dan Perilaku Imitasi Remaja”** (Studi korelasi antara membaca komik jepang (manga) dan perilaku imitasi remaja komunitas Pokoke Jepang (PJ) di kampung Tumenggungan Surakarta), **Skripsi, Program S-1 Komunikasi Non Reguler, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009**

Mass media as a communication tools causes so many influence in human life, specially in media effect. Manga ( Japanese comic) is an universal entertainment media. Nowadays in Indonesia, manga showed significant improvement in gained their member (fans). Reading manga as a hobby, give special effect on their fans. The effects of reading manga in their imitation behavior are usually happen in their fans, suddenly or not they being effect. This research is studying in a community of manga, is called Pokoke Jepang community. This research is to know relations between imitation behavior in teenage in Pokoke Jepang community, also to know relations between social interaction with imitation behavior in teenage in Pokoke Jepang community.

This research refers to Dennis Mcquail about the effect of media, which can really affect the human behavior in micro system. To explain his statement, Dennis showed an individual reaction model to media effect, then called stimulus-respond model (S-R). The Method in this research is correlation method, is a method who studying a relations between variables trough hypothesis or a prediction. This research is to know the effect or influence reading a manga between imitation behaviors, doing an observation and spread a questioner in a manga community, Pokoke Jepang community in Tumenggungan Surakarta. The data came from, observation, questioner, also interview and literature books.

The result of these research (1) relations between reading manga activity (x) and imitation behavior (y) with spearman method correlations ( $r_s$ ) is coefficient correlations between both variables is 3,225, with  $n = 60$ . In significant test, to know the t is 3,225 significant or not, its compare with table t, for minimum fault,  $dk = n - 2 = 60 - 2 = 58$ . The t price can be seeing in table t (one tail test) with fault 5% or significant grade 0, 05. The t table is 1,684 and 1,671. From that result, is the t price on the table is smaller than t count ( $3,225 > 1,684 < 1,671$ ). Because t hitung is larger than t table, so  $H_0$  Denied and  $H_a$  accepted, or both variabel has significant relations. From that can be conclusion there is a significant relations between reading manga and imitation behavior in teenage in PJ community members.

The result of these research (2) relations between social interaction (x) and imitation behavior in teenage (y) with spearman method correlations ( $r_s$ ) is coefficient correlations between both variables is 3,391, with  $n = 60$ . In significant test, to know the t is 3,225 significant or not, its compare with table t, for minimum fault,  $dk = n - 2 = 60 - 2 = 58$ . The t price can be seeing in table t (one

tail test) with fault 5% or significant grade 0, 05. The t table is 1,684 and 1,671. From that result, is the t price on the table is smaller than t count ( $3,225 > 1,684 < 1,671$ ). Because t hitung is larger than t table, so  $H_0$  Denied and  $H_a$  accepted, or both variabel has significant relations. From that can be conclusion there is a significant relations between social interaction and imitation behavior in teenage in PJ community members





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Setiap orang punya cara tersendiri untuk mengisi waktu luang. Dewasa ini, dimana orang-orang sibuk dengan berbagai macam kegiatan dan kepentingan, melakukan kegiatan yang menghibur akan menjadi sebuah pilihan. Media massa menawarkan berbagai jalan keluarnya. Kehidupan dengan rutinitasnya menempatkan media hiburan menjadi tempat favorit untuk sekedar melepaskan kejenuhan.

Televisi, radio, film dan surat kabar mengantarkan orang pada dunia yang tidak terhingga, baik dengan kisah-kisah fantastis maupun peristiwa-peristiwa aktual. Dengan menggunakan istilah Daniel Lerner, media massa menyajikan pengalaman buatan (*vicarious experience*).<sup>1</sup> Media massa mulai dari koran pagi hingga internet menempati ruang tersendiri bagi individu yang haus akan hiburan dan informasi akan hal-hal yang mereka inginkan. Pecinta olahraga akan mendapatkan apa yang mereka inginkan dari tabloid dan majalah olah raga. Para penggemar cerita-cerita fiktif, entah itu petualangan, percintaan, cerita detektif, maupun cerita misteri, dapat mendapatkannya dari buku-buku sastra semisal novel. Sedangkan bagi penggemar cerita bergambar

---

<sup>1</sup> Drs. Jalaludin Rakhmat, M.Sc, *Psikologi Komunikasi*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2003, hal. 212

dengan keragaman cerita yang tak kalah bervariasi, maka komik adalah media yang tepat.

*Komik* adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Di tahun 1996, Will Eisner menerbitkan buku *Graphic Storytelling*, dimana ia mendefinisikan komik sebagai “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik.” Sebelumnya, di tahun 1986, dalam buku *Comics and Sequential Art*, Eisner mendefinisikan eknis dan struktur komik sebagai *sequential art*, “susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide”.<sup>2</sup> Will Eisner menggunakan istilah seni berurutan untuk menjelaskan komik. Bila kita melihat sebuah gambar maka itu hanyalah sebuah gambar. Akan tetapi ketika disusun sebagai urutan, sekalipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar-gambar itu berubah nilainya menjadi “seni komik”. Dalam buku *Understanding Comics* (1993) Scott McCloud mendefinisikan seni sequential dan komik sebagai "*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*"<sup>3</sup> Untuk lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti diungkapkan oleh pengamat budaya Arswendo

---

<sup>2</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/komik>

<sup>3</sup> Scott McCloud, *Understanding Comics*, Kepustakaan Populer Granedia, Jakarta, 2001, hal.84

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 setjara filmis dan kolosal*" yang sangat relevan dengan novel bergambar. Aspek visual merupakan salah satu yang ditawarkan oleh komik. Berbeda dengan televisi yang lebih memaksa mata dan telinga, komik mendorong kita untuk mengoptimalkan mata untuk mencermati panel-panel dan teks yang disertakan. Kebanyakan orang merupakan pembelajar visual yang mengasosiasikan kepingan informasi dengan imaji tertentu.

Komik adalah media hiburan universal. Penikmat komik terdiri atas anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Mulai dari negara barat hingga negara dunia ketiga mengenal komik. Komik dibuat di banyak negara, bahkan di Indonesia. Salah satu negara penghasil komik yang paling produktif adalah Jepang. *Manga* merupakan kata komik dalam bahasa Jepang; di luar Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang. Maka dalam penelitian ini kita akan menyebut komik Jepang dengan sebutan *manga*. Jika dibandingkan dengan komik-komik Barat, misalnya *Marvel Comics* yang menerbitkan komik-komik superhero: *Spiderman*, *Batman*, *Superman* dan lainnya, *manga* relatif lebih mudah dicerna. Dalam hal menggambar dengan teknologi robot, komik buatan Jepang memang harus

diakui keunggulannya. Penggambarannya diiringi dengan tehnik akurasi yang tinggi, sehingga membuat mata pembacanya tidak bosan.

Dalam perkembangannya, manga di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam hal mengumpulkan peminat. Jumlah manga yang diterbitkan di Indonesia sejak dari zaman Doraemon, Candy Candy, maupun Kungfu Boy hingga Naruto yang saat ini tengah populer, telah membanjiri pasar Indonesia dan berlangsung selama bertahun-tahun dengan distribusi yang cukup teratur. Hal tersebut menyebabkan manga terbitan Elex Media Komputindo maupun Gramedia Group sangat mudah diperoleh apabila dibandingkan dengan peredaran komik Eropa atau Amerika yang relatif lebih susah di dapatkan dan lebih mahal.

Pesatnya peredaran manga di Indonesia membuat manga menjadi salah satu produk Jepang yang paling laku selain produk teknologi dan transportasi serta aset-aset milik Jepang lainnya yang ada di Indonesia. Hal tersebut bahkan seringkali dijadikan perdebatan pada proses pembentukan komik karya para komikus Indonesia, karena secara tidak langsung banyak generasi komikus muda di Indonesia baik tanpa sadar maupun sadar, terpengaruh oleh gaya aliran Jepang (manga), meskipun pengarang komik asal Korea dan Hong Kong pun memiliki goretan yang cukup mirip dengan manga. Dalam komik karya pengarang Indonesia terbitan Elex, seringkali ditemukan bahwa nama-nama tokoh komik masih menggunakan nama-nama dan mempertunjukkan kebudayaan Jepang seolah-olah pengarang-pengarang

komik ini memang ingin membentuk komik mereka sama dengan manga asli buatan Jepang.

Pengaruh kemunculan manga tidak hanya menerpa komikus Indonesia saja yang ternyata dapat dikatakan masih menjadi bayang-bayang komik-komik Jepang. Pengaruh dan dampak manga pada penggemarnya bahkan bisa lebih hebat lagi. Semakin menjamurnya *rental* atau tempat persewaan komik dan mudahnya mendapatkan manga di toko-toko buku di Indonesia sehingga memudahkan para penggemar manga memuaskan hobi membaca dan kecintaan mereka terhadap manga menjadi bukti yang cukup nyata. Seringkali kita temukan tipikal remaja dengan model rambut dan gaya pakaian harajuku (style Jepang yang banyak muncul pada manga-manga yang beredar di Indonesia), juga dapat kita temui banyak toko di Indonesia yang secara khusus menyediakan kostum-kostum dari tokoh-tokoh manga dan anime, toko-toko ini biasanya menyewakan dan menjual banyak sekali pernik-pernik yang berhubungan dengan manga.

Dalam sebuah tayangan televisi bahkan pernah diliput tentang remaja-remaja Indonesia yang dengan bangga mempertontonkan kostum manga yang mereka pakai. Ungkapan-ungkapan dan perilaku yang sering muncul dalam manga bahkan telah menjadi hal yang tidak asing lagi di gunakan oleh anak-anak dan remaja Indonesia, seperti; ungkapan ‘mohon bimbingan’, cara memberi hormat dengan membungkukkan badan ala Jepang, perayaan festival budaya Jepang, kostum dan aksesoris tokoh-tokoh manga, dan sebagainya.

*commit to user*

Kemunculan berbagai komunitas manga dan grup band dengan tema manga maupun *anime* (film animasi Jepang) yang tidak sedikit juga turut menguatkan pernyataan bahwa tidak sedikit orang Indonesia, khususnya remaja yang terpengaruh oleh manga Jepang. Munculnya komunitas-komunitas manga juga menjadi bukti bahwa pengaruh mangatidak bisa dipandang sebelah mata. Komunitas-komunitas ini terbentuk oleh kesamann hobi dan kesukaan terhadap manga maupun anime. Banyak komunitas-komunitas manga semacam ini yang bisa kita jumpai hampir di setiap kota di Indonesia. Komunitas-komunitas inilah yang menjadi wadah bagi para pecinta manga. Biasanya mereka berkumpul dan berbagi dengan penggemar lain lewat internet atau berkumpul di suatu tempat. Para penggemar yang bertemu di internet atau forum biasa mengadakan *gathering* (pertemuan) untuk saling berjumpa satu sama lain.

Di kota Solo, terdapat beberapa komunitas komik Jepang dengan ratusan anggotanya. Salah satu komunitas tersebut adalah komunitas PJ atau Japan Comunity Solo. Komunitas ini pertama kali muncul karena adanya para penggemar manga yang berkumpul dan membentuk sebuah klub manga. Dalam komunitas ini, pengaruh terpaan manga dapat terlihat dengan jelas. Perilaku imitasi atas pengaruh manga dapat terlihat pada nama-nama panggilan (*nickname*) anggota mereka. Setiap anggota mempunyai nickname yang berbeda-beda dan merupakan nama-nama tokoh dalam manga dan anime, seperti Kiba (dalam manga Naruto) dan Miiko (dalam manga Hai, Miiko). Para penggemar komik juga dapat memesan baju-baju tradisional

*commit to user*

Jepang serta kostum yang digunakan oleh para tokoh manga dan anime (*cosplay*) kesukaan mereka di PJ untuk kemudian memakainya ketika festival dan acara-acara lainnya maupun digunakan sebagai koleksi pribadi. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam PJ juga tidak jauh dari hal-hal yang berhubungan Jepang, manga, dan anime. Bahkan permainan Yuu gi ooh yang saat ini tengah populer di kalangan para anggota PJ merupakan adaptasi dari manga dengan judul yang sama yaitu Yu gi ooh. Dapat dikatakan bahwa remaja yang tergabung dalam komunitas komik semacam ini mempunyai kefanatikan tersendiri terhadap manga. Kecintaan dan kefanatikan mereka ini kemudian menimbulkan suatu dorongan untuk meniru dan berperilaku imitasi terhadap apa yang mereka baca dan dapatkan dari manga.

Kecintaan dan kegemaran seseorang terhadap manga seringkali membuat para penggemar manga menunjukkan perilaku-perilaku tertentu. Penggemar manga seringkali berfantasi serta mengikuti atau meniru apa yang ia dapatkan dari manga yang telah ia baca dan kemudian memunculkan apa yang disebut dengan perilaku imitasi. Perilaku-perilaku yang dianggap sebagai perilaku imitasi inilah yang kemudian menimbulkan pertanyaan, adakah hubungan antara membaca manga dengan perilaku imitasi di kalangan remaja ditilik dari sudut ilmu komunikasi. Tarde mengungkapkan bahwa imitasi adalah dasar dari semua interaksi sosial, meskipun pada perkembangannya banyak pernyataan-pernyataan yang mengungkapkan bahwa imitasi bukan menjadi dasar pokok dari semua interaksi sosial melainkan hanya salah satu faktor saja dari keseluruhan interaksi sosial. Namun dari pernyataan tersebut

*commit to user*

dapat dilihat bahwa interaksi sosial dan perilaku imitasi mempunyai hubungan yang kuat, maka dalam penelitian ini pula, penulis juga memunculkan pertanyaan tentang adakah hubungan antara interaksi sosial dengan perilaku imitasi.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan studi korelasi yaitu menjelaskan hubungan antara variabel-variabel penelitian. Berdasarkan fakta-fakta diatas, penulis berasumsi bahwa ada hubungan yang signifikan antara aktivitas membaca komik Jepang (manga) dan perilaku imitasi seseorang. Serta ada hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dan perilaku imitasi di kalangan remaja komunitas PJ.

## B. PERUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Adakah hubungan yang signifikan antara aktivitas membaca komik Jepang (manga) terhadap perilaku imitasi remaja di kalangan Komunitas PJ?
2. Adakah hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dengan perilaku imitasi remaja komunitas PJ?

## C. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan perumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

*commit to user*



1. Untuk mengetahui hubungan antara aktivitas membaca komik Jepang (manga) terhadap perilaku imitasi remaja di kalangan Komunitas PJ.
2. Untuk mengetahui hubungan antara interaksi sosial dengan perilaku imitasi remaja komunitas PJ.

#### D. KERANGKA TEORI

Media massa merupakan alat untuk berkomunikasi. Makna komunikasi sendiri menurut Carl I Hovland adalah proses dimana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya.<sup>4</sup> Media cetak dan media elektronik merupakan media massa yang paling banyak digunakan oleh masyarakat di berbagai lapisan sosial masyarakat, terutama pada masyarakat kota. Media elektronik terdiri atas televisi radio dan internet. Sedangkan media cetak terdiri atas koran, majalah dan buku-buku seperti novel dan komik. Dalam menggunakan media, individu akan melalui apa yang dinamakan dengan proses komunikasi melalui alat indranya seperti membaca dan mendengar. Misalnya saja dalam aktivitas membaca komik maka terjadi pnikasi merupakan hasil ikutanroses komunikasi yaitu melihat, sedang jika menggunakan media televisi maka proses komunikasi yang terjadi adalah mendengar dan melihat.

Setiap media berfungsi sebagai jembatan antara pikiran kita dengan pikiran orang lain. Media mengubah pikiran ke dalam bentuk yang dapat

---

<sup>4</sup> Onong Uchyana Effendy, *Dinamika Komunikasi*, CV Remaja Karya, Bandung, 1986, hal 5

melintasi dunia fisik kemudian diubah kembali oleh satu atau lebih indra ke dalam pikiran. Dalam komik, perpindahan tersebut berjalan dari pikiran ke tangan ke kertas ke mata ke pikiran.<sup>5</sup>

Berikut ini adalah karakteristik pokok dari media:<sup>6</sup>

1. Pesan-pesan media tidak dapat disampaikan secara langsung, melainkan harus melalui peralatan media teknis
2. Tidak terjadi antara komunikator dengan pembaca
3. Pesan-pesan yang disampaikan media massa bersifat terbuka, artinya pesan-pesan media massa bisa dan boleh dibaca, didengar, dan ditonton oleh semua orang.
4. Intervensi pengaturan secara institusional antara si pengirim dengan si penerima

Kita dapat menyebut komik sebagai media massa karena telah memenuhi empat kriteria tersebut.

Media massa sebagai alat komunikasi menyebabkan banyak pengaruh dalam kehidupan manusia, hal ini terbukti oleh banyaknya penelitian tentang dampak media. Menurut Wen Club Of Rome yang pernah menerbitkan sebuah buku dengan judul *The First Global Revolution*, dalam buku tersebut diramalkan bahwa media adalah salah satu dari 3 kekuatan utama yang akan sangat mempengaruhi umat manusia di abad 21. Media ada

---

<sup>5</sup> Scott McCloud, *Understanding Comics*, 2001, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, hal 228

<sup>6</sup> Mursito BM, *Memahami Institusi Media; Sebuah Pengantar*, 2006, Lindu Pustaka dan SPIKOM, Surakarta, hal 15-16

di sekeliling kita, media mendominasi kehidupan kita dan bahkan mempengaruhi emosi serta perkembangan kita.<sup>7</sup>

Carl I Hovlan mengemukakan bahwa komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya berupa lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (komunikan).<sup>8</sup> Jadi bisa saja informasi yang didapatkan dalam proses komunikasi merupakan suatu informasi yang sengaja dibuat untuk menimbulkan efek-efek tertentu pada diri komunikan, meskipun sangat mungkin pula muncul efek tak terduga atau efek yang muncul dengan sendirinya setelah terjadi proses komunikasi pada diri komunikan. Kasus-kasus dalam komunikasi menunjukkan adanya efek-efek media terhadap individu, kelompok, maupun terhadap kehidupan sosial secara umum. Pada penelitian tentang pengaruh membaca manga terhadap perilaku imitasi remaja ini dapat turut memberikan penguatan maupun pelemahan terhadap pernyataan tentang adanya efek media terhadap individu, tergantung dari hasil penelitian. Dalam sebuah jurnal, Steven R Thomsen mengatakan bahwa:

“The ubiquitous nature of mass media in our lives makes it difficult to partial out or detect some of its subtle effects. In many ways, the media is like ‘cultural river’ whose current moves us down stream. We are often not conscious of the degree, or speed, to which it moves us. As previously suggested, children and teenagers who watch a lot of movies are also likely to watch a lot of television and are equally likely to use other forms of media that also might include incidental portrayals of alcohol use (e.g. magazines, Internet).<sup>3</sup> Because of the cumulative effect of this multitude of consonant messages permeating our lives and simultaneously

---

<sup>7</sup> Burhan Bungin, *Pornomedia; Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*, Prenada Media, rawamangun, 2003, hal 3-4

<sup>8</sup> Onong, *op cit*, hal 5

shaping our culture, it would be difficult to identify how a single message, or messages from a single medium or genre, independently and uniquely cultivate normative beliefs, outcome expectancies, and behavioral intentions—especially in small, subtle increments.”<sup>9</sup>

Onong U Effendi dalam bukunya menyatakan bahwa yang penting dalam komunikasi adalah bagaimana caranya agar suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator menimbulkan dampak atau efek tertentu pada komunikan.<sup>10</sup> Efek atau dampak tersebut dapat meliputi efek kognitif, afektif, dan behavioral.

Efek kognitif terjadi bila dalam diri komunikan terdapat perubahan-perubahan pada apa yang diketahui, dipahami, dan dipersepsi. Efek ini berkaitan dengan bertambahnya pengetahuan seseorang mengenai isi dari pesan komunikasi. Efek afektif berhubungan dengan emosi dan perasaan seseorang ketika menerima pesan, misalnya perasaan sedih ketika membaca akhir sebuah novel yang berakhir dengan kematian tokoh utamanya. Efek behavioral adalah efek yang nyata dapat diamati yaitu berupa tingkah laku dan tindakan nyata.

Efek kognitif yang timbul ketika seseorang melakukan proses komunikasi dengan membaca manga adalah ketika si pembaca mendapatkan tambahan pengetahuan dan informasi dari apa yang ia baca dalam manga, misalnya adalah pengetahuan tentang kebudayaan Jepang yang sedikit banyak turut di tuangkan oleh pembuat manga dalam karya-karyanya. Efek afektif

---

<sup>9</sup> Thomsen, Steven R. (2007)., Searching for media effects, *Epidemiology*, Vol 10 (1) hal 191-192, Diakses tanggal 25 September 2009 dari <http://ije.oxfordjournals.org/cgi/content/full/36/5/1078>

<sup>10</sup> Onong, *op cit*, hal 318

pada proses membaca manga ini muncul ketika perasaan pembaca bergerak mengikuti emosi dalam alur cerita manga yang ia baca. Efek ini juga dapat terlihat dari kecintaan para pembaca manga yang mengoleksi dan berusaha mendapatkan edisi terbaru dari banyak judul manga yang ia baca. Sedangkan efek behavioral yang timbul dari prose komunikasi membaca manga adalah efek-efek yang muncul dan dapat diamati secara nyata, misalnya adalah ketika seorang pembaca manga kemudian berpenampilan menyerupai tokoh manga dari salah satu manga yang ia baca, atau memainkan *game* (permainan) sama persis seperti apa yang ia dapat dari manga yang ia baca. Selain adanya perilaku imitasi yang dapat diterima oleh beberapa kalangan, ada pula perilaku imitasi yang merupakan efek buruk dari media. Seperti yang diungkapkan oleh Van den Bulck:

“The execution of former Iraqi president Saddam Hussein was followed by reports in the mass media of children who died accidentally while imitating the execution. Such reports are not uncommon: there have been other stories about accidental deaths when children imitate behaviors they have seen in movies or on TV. One well-known example is a report of 31 children who died imitating the Russian Roulette scene from the movie *The Deer Hunter*.<sup>1</sup> This phenomenon has been coined the Evel Knievel Syndrome<sup>2,3</sup> by pediatricians who believe that media exemplars cause children to underestimate the real dangers of portrayed behaviors, or to overestimate their capabilities to deal with those dangers.”<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Bulck, Van den. (2008)., Childhood "Contagion" Through Media: Where is the Epidemiologic Evidence?, *Epidemiology*, Vol 19 (2) hal 280–281, diakses tanggal 25 september 2009 dari [http://journals.lww.com/epidem/Fulltext/2008/03000/Childhood\\_Contagion\\_Through\\_Media\\_Where\\_is\\_the.20.aspx](http://journals.lww.com/epidem/Fulltext/2008/03000/Childhood_Contagion_Through_Media_Where_is_the.20.aspx) *commit to user*

Dennis McQuil mengemukakan bahwa efek media secara mikro dapat membentuk perilaku individu. Dalam penelitian ini maka jika seseorang membaca manga maka dapat terbentuk perilaku orang tersebut yang menyerupai dan mengimitasi apa yang baca dalam manga.

Efek media terhadap individu, dalam hal ini terutama adalah anak-anak dan remaja dapat menjadi hal yang cukup buruk jika tanpa adanya pengawasan. Seperti yang dikemukakan oleh

Untuk pernyataan tersebut Dennis kemudian menunjukkan model reaksi individu terhadap efek media, yang oleh Dennis kemudian mengacu penjelasannya pada model stimulus-respon (S-R)<sup>12</sup>.

Bagan Model Stimulus-Respon (S-R)



Single Message (S) adalah stimulus yang diberikan atau dipancarkan oleh media massa tertentu. Kemudian stimulus tersebut diterima oleh individu penerima (individual receiver). Dan akhirnya, individu penerima stimulus memberikan reaksi atau reaction (R) terhadap stimulus tersebut.

Dalam penelitian ini, **single message** adalah stimulus yang dipancarkan oleh manga, kemudian stimulus yang dipancarkan oleh manga

<sup>12</sup> Burhan bungin, *Erotika Media Massa*, Muhammadiyah University Press, Surakarta, 2001, hal 20  
*commit to user*

tersebut diterima oleh pembacanya yang disebut sebagai **individual receiver**. Dan pada akhirnya, stimulus yang dipancarkan oleh manga ini menimbulkan **reaction** yaitu adanya perilaku imitasi oleh pembaca manga tersebut. Bisa dikatakan perilaku imitasi di sini merupakan salah satu dampak terpaan manga terhadap individu.

Sebelum seseorang mengimitasi suatu hal, terlebih dahulu haruslah terpenuhi beberapa syarat, yaitu<sup>13</sup>:

- a. Minat-perhatian yang cukup besar akan hal tersebut
- b. Sikap menjunjung tinggi atau mengagumi hal-hal yang diimitasi
- c. Orang-orang juga dapat mengimitasi suatu pandangan atau tingkah laku karena hal itu mempunyai penghargaan sosial yang tinggi. Jadi seseorang mengimitasi sesuatu karena ia ingin memperoleh penghargaan sosial di dalam lingkungannya

Berdasarkan pernyataan di atas maka perilaku imitasi (reaction) yang timbul pada pembaca manga (individual receiver) dapat terjadi karena adanya tiga hal tersebut. Pada poin pertama dan kedua cukup jelas bahwa perilaku imitasi yang muncul disebabkan karena adanya perhatian yang cukup besar serta adanya kekaguman terhadap hal yang diimitasi yaitu manga. Pada poin ketiga, dapat dikatakan bahwa seseorang berperilaku imitasi terhadap manga disebabkan orang tersebut ingin memperoleh penghargaan sosial dalam

---

<sup>13</sup> Prof. Dr. Sarlito Wirawan Sarwono, *Teori-teori Psikologi Sosial*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004., hal 64  
*commit to user*

lingkungannya, dalam hal ini interaksinya dengan komunitas Pokoke Jepang (PJ) turut mempengaruhi munculnya perilaku imitasi terhadap manga.

Sebagai manusia, kemampuan kita sangat terbatas untuk berhubungan dengan lingkungan. Secara fisiologis, setidaknya kita memiliki lima alat indra (panca indra) yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan dan perasa. Manusia berada dalam suatu medan stimulus yang secara bebas disebut sebagai suatu lingkungan informasi. Setiap orang dikelilingi oleh arus stimuli yang tidak terbatas jumlahnya. Pada kehidupan sehari-hari, stimuli dapat diproses dan memberikan input kepada alat indra. Dan akibatnya, hal tersebut dapat memberikan data yang dapat dipergunakan dalam penjelasan tentang perilaku manusia. Sama halnya ketika seseorang membaca manga melalui alat indra penglihatan, apa yang ia dapat dari proses membaca itu adalah sebuah stimuli untuk menjelaskan perilaku orang tersebut, dalam hal ini perilaku imitasi yang mungkin muncul setelah proses membaca.

Penjelasan model S-R mengandung karakteristik urutan input-throughput-output (masukan-dalam-dalam-keluaran). Hampir seluruhnya, mediasi organisme dalam penjelasan S-R merupakan konsep black-box (kotak hitam); yaitu struktur khusus dan fungsi proses antara yang internal dipandang kurang penting dibandingkan dengan proses perubahan masukan menjadi keluaran. Karena itu menurut pengertian black-box ini, penjelasan memerlukan pengamatan masukan (*eksternal*) dan keluaran namun tidak menuntut pengamatan langsung pada kegiatan dalam diri (*internal*) organisme yang

*commit to user*



bersangkutan, sekalipun mungkin dapat dilakukan.<sup>14</sup> Pada penelitian ini, pengaruh membaca manga oleh individu adalah eksternal dan perilaku imitasi yang ditimbulkan oleh karena efek kegiatan tersebut adalah keluaran.

Biasanya, hubungan antara stimulus dan respons diwarnai oleh hubungan sebab akibat. Penjelasan S-R akan mengemukakan bahwa organisme menghasilkan perilaku tertentu, jika ada kondisi stimulus tertentu.<sup>15</sup> Maka dari itu pada penelitian ini dipergunakan studi korelasi kausal. Studi korelasi kausal adalah salah satu bentuk penelitian yang antara variabel yang satu dengan variabel yang lain mempunyai hubungan sebab akibat.

Berbicara tentang efek manga terhadap perilaku imitasi para penggemarnya, dapat pula dikatakan sebagai efek (dampak) media terhadap perilaku khalayak. Dampak media yang akan dirasakan oleh tiap individu bisa sangat berbeda antara individu satu dengan individu yang lain. Begitu pula kadar perilaku imitasi terhadap manga yang ditunjukkan oleh anggota komunitas PJ, akan berbeda pula pada tiap individu. Manga yang beredar di seluruh dunia menampilkan sisi-sisi budaya Jepang yang seringkali di imitasi oleh pembacanya.

Dalam perkembangan ilmu jiwa sosial, Gabriel Tarde beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial itu sebenarnya berdasarkan faktor imitasi saja.<sup>16</sup> Walau pernyataan tersebut tidaklah sepenuhnya benar, namun dalam

---

<sup>14</sup> Aubrey Fisher, *Teori-teori komunikasi*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 1986, hal 196

<sup>15</sup> Fisher, *ibid*, hal 197-198

<sup>16</sup> Dr. WA Gerungan Dipl. Psych, *Psikologi Sosial*, Erlangga, Jakarta 1994, hal 58

lingkup proses komunikasi, perilaku imitasi merupakan hal yang wajar. Hal tersebut dapat terlihat dalam banyak hal dan terjadi dalam kehidupan sehari-hari, bahkan hal kecil seperti ketika seorang anak meniru cara ayahnya menggosok gigi atau gadis yang meniru cara berpakaian idéalnya.

Perilaku imitasi dapat terjadi secara sadar maupun tidak disadari oleh individu yang bersangkutan. Seringkali perilaku imitasi terjadi karena adanya khayalan-khayalan atau fantasi yang muncul setelah membaca komik, menonton televisi, ataupun mempergunakan media massa yang lain.

Imitasi itu sendiri adalah seseorang mengikuti sesuatu di luar dirinya.<sup>17</sup> Jika mengacu pada teori efek media pada model stimulus S-R, maka perilaku imitasi adalah reaction (R) yang muncul setelah adanya stimulus yang masuk. Dalam penelitian ini stimulus yang dimaksud adalah apa yang dibaca seseorang dari manga.

Perilaku imitasi seringkali diidentikkan dengan proses pencarian jati diri atau pembentukan identitas. Proses pembentukan jati diri adalah merupakan proses yang panjang dan kompleks, yang membutuhkan kontinuitas dari masa lalu, sekarang dan yang akan datang dari kehidupan individu, dan hal ini akan membentuk kerangka berfikir untuk mengorganisasikan dan mengintegrasikan perilaku ke dalam berbagai bidang kehidupan. Dalam hal ini karena masa remaja dianggap sebagai fase pencarian jati diri, maka remaja mempunyai kemungkinan terbesar untuk cenderung berperilaku imitasi, baik itu mengimitasi dari media maupun dari

---

<sup>17</sup> Gerungan, *op cit*, hal 60

lingkungannya. Masa remaja adalah masa peralihan antara masa kanak-kanan dan masa dewasa.

Seorang remaja penggemar bola dengan senang hati akan memakai kaos bertuliskan Beckham dan beraksi di depan teman-temannya seolah-olah ia adalah David Beckham yang sesungguhnya. Remaja yang lain-penggemar *dorama* (drama-drama Jepang) memotong dan mengecat rambutnya semirip mungkin dengan seorang tokoh dalam *dorama* yang biasa ia saksikan. Dua kejadian tersebut merupakan hal yang wajar dan biasa terjadi sebagai bukti adanya perilaku imitasi di kalangan remaja. Hal semacam inilah yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari remaja anggota komunitas PJ. Meski mungkin hal tersebut dipandang tidak biasa oleh beberapa pihak.

Di kalangan remaja, selain karena adanya pengaruh lingkungan, perilaku imitasi terjadi karena adanya sesuatu yang sangat ia sukai dan menimbulkan rasa fanatik terhadap model. Seseorang yang mempunyai kadar kecintaan yang tinggi akan cenderung mengikuti apa yang diinginkan orang yang dicintainya. Ia akan mengikuti dan menyukai hal-hal yang dilakukan oleh orang yang dicintainya, kemudian ia akan menirukan hal-hal tersebut, bahkan dengan kesadaran penuh. Ini pula yang terjadi ketika kita menemukan seorang penggemar manga yang sangat menyukai tokoh komik Inuyasha yang kemudian mencoba menirukan gaya bicara Inuyasha dan memakai pakaian menyerupai sosok Inuyasha. Contoh tersebut menunjukkan bahwa perilaku imitasi dapat terjadi karena adanya perhatian, perasaan kagum, dan rasa suka terhadap sesuatu.

*commit to user*

Ada banyak faktor yang menyebabkan seseorang berperilaku. Perilaku imitasi yang disebabkan membaca manga juga dapat disebabkan oleh beberapa faktor lain seperti status sosial ekonomi dan interaksi sosial. Status ekonomi berpengaruh karena dengan adanya anggaran yang cukup, seseorang dapat memenuhi kebutuhannya.

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, merubah dan memperbaiki kelakuan individu lain, atau sebaliknya.<sup>18</sup> Manusia sebagai makhluk sosial bermasyarakat selau dikelilingi dan berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya sehingga terjadi pertukaran informasi yang saling mempengaruhi dan rasa nyaman dalam berperilaku, termasuk ketika kenyamanan dalam berperilaku imitasi terhadap manga yang dianggap wajar dalam komunitasnya.

Menurut pendapat Tarde, semua saling hubungan sosial (*social interaction*) itu berkisar kepada proses imitasi; bahkan semua pergaulan antar manusia itu, menurut pendapat ini, hanyalah berdasarkan proses imitasi itu.<sup>19</sup> Perilaku imitasi merupakan salah satu faktor yang mendasari berlangsungnya proses interaksi sosial.

Perilaku merupakan hasil interaksi antara person (diri seseorang) dengan *environment* (lingkungan psikologisnya), dapat kita lihat bahwa perilaku seseorang merupakan hasil dari sebuah proses interaksi sosial.

Penggemar manga yang meniru gaya pakaian tokoh manga, maupun penggemar

---

<sup>18</sup> Gerungan, *op cit*, hal 61

<sup>19</sup> Gerungan, *op cit*, hal 31

yang berfantasi turunnya hujan salju di Indonesia seperti di Jepang, dapat pula dipengaruhi karena adanya faktor environment yaitu interaksi sosial, selain dari faktor minat-perhatian dan rasa kagum terhadap manga dan tokoh-tokoh manga. Apabila seseorang berada dalam lingkungan sebuah komunitas manga dan berinteraksi dengan anggota komunitas tersebut yang kebanyakan mempunyai hobi membaca manga dan mempunyai rasa suka terhadap manga dan tokoh-tokohnya, maka orang tersebut akan cenderung terpengaruh dengan perilaku-perilaku imitasi yang ditunjukkan oleh para anggota dalam komunitas tersebut. Misalnya adalah ketika Gilang yang merupakan anggota sebuah komunitas manga, setiap kali datang dalam forum selalu memberikan salam dalam bahasa Jepang dengan menirukan tokoh manga tertentu, ternyata leme-kelemaan beberapa temannya dalam satu komunitas turut memberikan salam yang sama seperti apa yang Gilang lakukan. Peneliti dalam melakukan observasi dalam komunitas PJ juga mengikuti kegiatan sehari-hari dalam komunitas, misalnya adalah turut bermain dalam permainan Yuu gi ooh, sebuah permainan yang di adaptasi dari judul manga yang sama. Perilaku mempengaruhi dan terpengaruhi lewat proses interaksi ini bisa terjadi dengan pada orang-orang yang mempunyai kesamaan minat seperti orang-orang yang berada dalam satu komunitas dengan yang sama. Kesamaan merupakan dasar penting lain dari rasa suka; orang cenderung lebih dipengaruhi oleh orang-orang yang mempunyai kesamaan dengan diri mereka daripada oleh orang yang berbeda dengannya.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> David O Sears, *Psikologi Sosial*, Erlangga, Jakarta, 1999, hal 181

## E. HIPOTESA

Hipotesa dalam penelitian ini adalah:

1. Ada hubungan yang signifikan antara membaca komik Jepang dan perilaku imitasi remaja komunitas PJ
2. Adanya hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dengan perilaku imitasi remaja komunitas PJ

## F. DEFINISI KONSEPSIONAL DAN DEFINISI OPERASIONAL

### 1. Definisi Konsepsional

Definisi konsepsional adalah pernyataan tertentu yang dapat mengartikan adanya dasar-dasar konsep-konsep yang jelas bagi unsur-unsur masalah yang diteliti

#### a. Komik Jepang (manga)

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.

Komik Jepang adalah komik yang dibuat oleh pembuat komik yang berasal dari Jepang.

#### b. Perilaku imitasi

Perilaku adalah hasil interaksi antara person (diri orang itu) dengan *environment* (lingkungan psikologisnya)

Imitasi adalah mengikuti sesuatu yang berada di luar dirinya

*commit to user*

Perilaku imitasi adalah hasil kegiatan dalam mengikuti sesuatu yang di luar dirinya yang merupakan hasil interaksinya dengan lingkungannya.

c. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, merubah dan memperbaiki kelakuan individu lain, atau sebaliknya.<sup>21</sup>

2. Definisi operasional

a. Variable independent adalah variabel yang mempengaruhi (variabel stimulus)

Membaca manga (komik Jepang)

1) Frekwensi membaca manga

- a) Lama menekuni hobi membaca manga
- b) Waktu yang dipergunakan untuk membaca manga setiap hari

c) Penyediaan waktu khusus untuk membaca manga

2) Intensitas membaca manga

- a) Tingkat kecintaan pada manga
- b) Judul manga yang paling disukai
- c) Membaca manga berseri
- d) Jumlah manga yang dibaca setiap hari
- e) Antusiasme membaca manga

---

<sup>21</sup> Gerungan, *op.cit.*, hal. 61

- f) Kebiasaan dalam membaca manga
- g) Usaha mendapatkan manga

b. Variable Dependent adalah variabel yang dipengaruhi (variabel respon)

Perilaku imitasi remaja

- 1) Pengidolaan tokoh manga
- 2) Cara responden menyukai tokoh-tokoh manga
- 3) Koleksi barang-barang yang berhubungan dengan tokoh-tokoh manga
- 4) Keinginan berpenampilan menyerupai tokoh manga
- 5) Ketertarikan memakai aksesoris tokoh manga
- 6) Ketertarikan menirukan kegiatan-kegiatan dalam manga
- 7) Emosi dan perasaan ketika membaca manga
- 8) Penilaian terhadap seseorang yang berpakaian dan bertingkah laku menirukan tokoh

Interaksi sosial

- 1) Cara responden mulai mengenal tokoh-tokoh manga dan mendapatkan informasi tentang manga
- 2) Pengaruh komunitas bagi responden untuk mengidolakan salah satu atau lebih tokoh dalam manga
- 3) Kedekatan responden dengan teman-teman dalam komunitas manga

*commit to user*



- 4) Keaktifan responden dalam membicarakan manga dalam sebuah percakapan
- 5) Aktivitas responden dalam komunitas manga

## G. METODE PENELITIAN

### 1. Tipe dan Jenis Penelitian

- a. Tipe penelitian ini adalah *explonatory research* yaitu menjelaskan hubungan antara variabel melalui pengujian hipotesa. Jadi penelitian eksplonatori (penjelasan) menyoroti variabel-variabel penelitian dan menguji hipotesa yang telah di rumuskan sebelumnya.
- b. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode korelasi yaitu metode penelitian yang mencoba meneliti hubungan variabel melalui pengujian hipotesa atau dengan prediksi.

### 2. Jenis Data dan Teknik Pengumpulan data

#### a. Data Primer

Data primer penelitian ini diperoleh dengan metode survey. Metode survay banyak digunakan dalam penelitian perilaku. menurut Masri Singarimbun, bahwa dalam survey, informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuasioner. Kuasioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti respon pribadinya atau hal-hal

yang diketahuinya. Pertanyaan dibuat sedemikian rupa agar sistematis, pasti, dan dapat mengarah pada penelitian ini.

b. Data Sekunder

Data yang diperlukan guna melengkapi data primer yang diperoleh dari dokumentasi, literature, catatan yang berhubungan dengan penelitian.

3. Populasi dan Sampel

Populasi adalah sejumlah penduduk atau individu yang paling sedikit memiliki sifat sama. Dalam penelitian ini populasinya adalah remaja anggota Komunitas PJ sejumlah 150 orang. Penulis mengambil populasi remaja komunitas PJ yang seluruh anggotanya adalah penggemar manga dan anime. Mengingat tidak seluruh anggota komunitas aktif di komunitas ini maka penelitian ini hanya mengambil sebagian dari keseluruhan populasi (sampel).

Menurut Ida Bagoes dan Kastro beberapa peneliti menyatakan bahwa besarnya sampel tidak boleh kurang dari 10% dan ada pula peneliti lain menyatakan bahwa besarnya sampel minimum 5% dari jumlah satuan-satuan elementer dari populasi.<sup>22</sup> Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan rumus Yamane dengan mengambil presisi 10% yaitu:

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

*commit to user*

<sup>22</sup> Masri Singarimbun, *Metode Penelitian Survey*, LP3ES, Jakarta, 1989, hal.3

dimana :

n : sampel

N : populasi

d : presisi yang diinginkan

Dari rumus di atas maka diketahui besarnya sampel adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{150}{150(0,1)^2 + 1}$$

$$= \frac{150}{150 \cdot 0,01 + 1}$$

$$= \frac{150}{1,5 + 1}$$

$$= \frac{150}{2,5}$$

$$= 60$$

Jadi sampel yang digunakan adalah 60 responden atau  $n=60$ .

#### 4. Tehnik Pengumpulan Data

- a. Observasi : mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan
- b. Kuisioner : mengumpulkan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan yang harus diisi responden

#### 5. Metode Penelitian Data

*commit to user*

Data yang telah terkumpul dianalisa secara statistik dengan menggunakan Metode Korelasi Tata Jenjang Spearman (korelasi spearman rank). Korelasi Spearman Rank adalah bekerja dengan data ordinal atau berjenjang atau ranking, dan bebas distribusi.<sup>23</sup> Sampel penelitian ini jumlahnya cukup besar yaitu lebih dari 30, maka dapat dipastikan menemui jenjang-jenjang kembar. Karena itu digunakan rumus Spearman sebagai berikut:

$$r_s = \frac{\sum x^2 + \sum y^2 - \sum d^2}{2\sqrt{(\sum x)(\sum y^2)}}$$

dimana :

$$\sum x^2 = \frac{n^3 - n}{12} - \sum Tx$$

$$\sum y^2 = \frac{n^3 - n}{12} - \sum Ty$$

$$\sum ty = \frac{ty^3 - ty}{12}$$

$$\sum tx = \frac{tx^3 - tx}{12}$$

keterangan:

rs : koefisien korelasi variabel xy

n : jumlah sampel

$\sum d^2$  : jumlah kuadrat selisih antar jenjang

Ty : jenjang kembar pada variabel y

*commit to user*

<sup>23</sup> Dr Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian, Cvalpabeta, 2002, Bandung, hal 228

$T_x$  : jenjang kembar pada variabel x

$\sum x^2$  : jumlah jenjang kembar pada variabel x

$\sum y^2$  : jumlah jenjang kembar pada variabel y

Karena jumlah sampel dalam penelitian ini lebih dari 30 atau  $n > 30$  maka dipakai harga kritik (t) dalam menentukan signifikasinya sebagai berikut:

$$t = rs \sqrt{\frac{n-2}{1-rs^2}}$$

dimana:

t : harga signifikasi korelasi

n : jumlah sampel

rs : koefisien korelasi tata jenjang spearman

Selanjutnya harga t yang telah diketahui dikonsultasikan dengan tabel kritik pada tingkat kepercayaan 95% atau 0,05 dengan dk atau derajat kebebasan adalah  $n-2$ .

## BAB II

### DESKRIPSI LOKASI

#### A. SEJARAH BERDIRINYA KOMUNITAS PJ

Budaya Jepang adalah budaya yang memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri. Budaya Jepang mulai masuk ke Indonesia melalui komik dan animasi pada awal tahun 90-an dan mulai banyak memiliki penggemar di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari banyak bermunculannya *Japan Community* mulai di seluruh nusantara dan masih terus bertambah jumlahnya hingga saat ini. Tidak jauh berbeda dengan kota lain, di Solo sendiri sebenarnya ada banyak penggemar budaya Jepang termasuk di dalamnya komik Jepang (*manga*) dan film animasi Jepang (*anime*) namun karena tidak adanya komunikasi antar sesama penggemar maka minat pada hal tersebut tidak dapat berkembang jauh.

Pada awal-awal tahun 2000 para penggemar komik Jepang (*manga*) di kota Solo mulai membentuk beberapa perkumpulan atau group kecil yang lama-kelamaan membentuk beberapa komunitas komik tidak formal. Komunitas berasal dari berkumpulnya orang-orang yang menggemari salah satu hobi. Komunitas pada awalnya bisa jadi merupakan kumpulan orang-orang yang berselera sama, dimana interaksi pertama biasanya hanya membicarakan koleksi kegemaran. Begitu pula yang terjadi dengan kemunculan komunitas manga di Indonesia, di kota

*commit to user*

Solo pada khususnya. Berawal dari sekelompok remaja dengan hobi yang sama yaitu membaca manga, dan akhirnya terbentuklah sebuah komunitas.

Komunitas komik di Indonesia memang relatif tidak banyak. Ada tiga karakter komunitas komik yang berkembang di Indonesia yaitu studio, forum dan paguyuban.

Ciri yang membedakan dari ketiga karakter komunitas ini adalah:

1. Studio

Biasanya menjadi komunitas tetap dan terbatas para pekerja kreatif pembuat komik dengan ambisi berkarya menerbitkan komik.

2. Forum

Diselenggarakan dengan peserta dan ruang yang bersifat relatif cair (bisa sewaktu-waktu dan dimana saja). Output sebuah forum adalah resensi dan wacana.

3. Paguyuban

Lebih mendekati pada cara kerja organisasi, meskipun tidak memiliki garis kerja atau aturan formal. Outputnya biasanya adalah sebuah kegiatan.

Dengan semakin banyak muncul dan berkembangnya komunitas-komunitas komik di seluruh Indonesia, maka hal tersebut memacu para pemuda kota Solo untuk tak tertinggal dengan remaja daerah lain yang telah memiliki komunitas sebagai wadah komunikasi bagi para penggemar manga. Kemudian pada bulan Maret tahun 2005 sekelompok

*commit to user*

anak muda yang sama-sama memiliki kecintaan terhadap kebudayaan Jepang di Solo serta mempunyai hobi yang sama yaitu membaca dan membuat manga kemudian mendirikan sebuah komunitas pecinta Jepang yang kemudian diberi nama **PJ – Japan Community Solo**. PJ merupakan singkatan dari *Pokoke jepang*.

Komunitas PJ adalah salah satu komunitas (*gathering*) pecinta J-culture di kota Solo. Berawal dari sebuah club manga kecil yang dibentuk oleh mahasiswa fakultas sastra dan seni rupa UNS pada Maret 2005, yang hanya beranggotakan 6 orang. Beberapa bulan kemudian jumlah anggota komunitas ini pun terus bertambah. Komunitas ini memiliki karakteristik paguyuban, tidak ada aturan yang mengikat diantara anggotanya, namun manajemen kerja mereka yang cukup teratur telah menghasilkan sebuah gerakan yang signifikan. Pada awalnya mereka hanyalah kumpulan beberapa penggemar manga yang berkumpul karena persamaan kegemaran terhadap manga. Kemudian aktivitas mereka meluas tidak hanya sekedar membicarakan manga saja namun juga tentang Jepang dan budayanya, bahkan tentang bagaimana agar komunitas mereka dapat menghasilkan sesuatu. Anggota komunitas kecil ini walaupun menyukai manga, artis-artis jepang, maupun budaya jepang, akan tetapi kebanyakan dari mereka tidak mempunyai kemampuan untuk menciptakan manga akan tetapi hanya sekedar membacanya, oleh karena hal tersebut maka komunitas ini pun bertransformasi menjadi komunitas pecinta budaya Jepang (J-Culture) secara keseluruhan. Komunitas Japan Culture

*commit to user*



yang mereka bentuk ini kemudian diberi nama PJ yang merupakan singkatan dari Pokoke Jepang. Pemakaian nama PJ yang merupakan singkatan dari Pokoke Jepang yang mempergunakan bahasa daerah Indonesia sama sekali tidak terdengar seperti nama sebuah komunitas Jepang pada umumnya (karena rata-rata mempergunakan kosakata Jepang). Bukan karena tidak mengerti bahasa Jepang tetapi nama Pokoke Jepang (PJ) disesuaikan dengan visi dan misi komunitas ini. Nama Pokoke Jepang ini bisa diartikan bahwa komunitas ini adalah tempat berkumpulnya orang-orang yang menyukai berbagai hal yang berhubungan dengan Jepang, misalnya, manga, anime, musik, film, dan kebudayaan-kebudayaan Jepang yang lain. PJ itu sendiri, merupakan kumpulan orang-orang Indonesia yang menyukai budaya Jepang. Sifat keorganisasian komunitas PJ juga tidak terlalu resmi. Hal tersebut dapat diartikan bahwa komunitas PJ adalah tempat berkumpul dan berbaginya anak-anak pecinta budaya Jepang di Solo tanpa ada persyaratan ataupun kegiatan khusus yang wajib diikuti oleh setiap anggotanya dan lebih bersifat kekeluargaan. Sifat komunitas asli kota Solo ini terbuka bagi individu-individu yang datang dari latar belakang berbeda-beda.

Kegiatan sehari-hari yang dilaksanakan dalam komunitas PJ tidak jauh dari manga dan J-cultur (kebudayaan Jepang) yang lainnya. Berikut ini adalah jadwal kegiatan yang disusun oleh pengurus komunitas dalam tiap minggunya agar kegiatan komunitas tetap teratur dan terjadwal:

1. Selasa : Diskusi J-culture, upacara minum teh

*commit to user*

2. Kamis : Menonton bersama, yaitu menonton anime (film animasi Jepang) dan dorama (film drama remaja Jepang)
3. Jumat : Menggambar manga
4. Sabtu : Rapat dan lelang (koleksi manga, dvd anime, game, kartu Yugi-oh, dan sejenisnya).
5. Minggu : Sport (futball), bersih-bersih lokasi komunitas PJ, musik.

Event pertama PJ bekerjasama dengan jurusan Diskomvis Fakultas sastra dan seni rupa berupa pameran karya dengan tema *comic batle* yang terdiri atas pameran komik Jepang (manga) dan komik barat (Aliran Amerika). Saat itu masih banyak yang beranggapan bahwa terdapat persaingan dan hubungan yang tidak baik antara pecinta aliran manga dan komik Amerika. Oleh karena itulah, PJ mengadakan event ini untuk membuktikan bahwa hal tersebut tidaklah benar. Walaupun menggunakan istilah *comic batle*, dalam pameran ini sama sekali tidak ada bermaksud negatif. Istilah *comic batle* dimaksudkan untuk mewakili bahwa baik dalam aliran manga maupun komik barat dapat bersaing secara sehat dan pantas disejajarkan. Setelah event pertama ini kemudian komunitas PJ mengadakan kembali beberapa event yang tentu saja semua event tersebut adalah berhubungan dengan J-culture (budaya Jepang). J-culture atau unsur-unsur kebudayaan Jepang yang dimaksud adalah:

### **1. J-music**

*J-music* adalah musik asal Jepang yang memiliki keunikan tersendiri jika dibandingkan dengan jenis musik lain. *J-music* dapat

*commit to user*

dibagi menjadi beberapa jenis antara lain yaitu *J-pop* dan *J-rock*. Musik ini sesungguhnya memiliki banyak penggemar di Indonesia, begitu pula di kota Solo. Banyak band lokal yang mengukung aliran *J-pop* maupun *J-rock* yang telah eksis sejak tahun 2000-an dan masih terus bertambah jumlahnya. Banyak perusahaan rekaman besar termasuk di Indonesia memutuskan untuk merilis album-album musisi Jepang tidak lepas dari adanya fakta di atas.

## 2. *Manga*

*Manga* (komik Jepang) mulai masuk Indonesia sekitar tahun 1990-an dan mulai memiliki penggemar dari berbagai golongan usia. Sejak tahun 2000 penerbit di Indonesia sudah mulai menerbitkan komik-komik buatan lokal yang beraliran *manga*. Hal ini membuktikan bahwa antusias masyarakat Indonesia terhadap *manga* sudah sangat besar.

## 3. *Cosplay*

*Cosplay* adalah singkatan dari *Costume Player*, yaitu ajang para pecinta *anime*, *manga*, maupun jenis *J-music* untuk berkreasi dengan cara berpenampilan seperti tokoh *manga* dan *anime* idola mereka maupun berpenampilan ala tokoh ciptaan mereka sendiri.

## 4. *Yuu gi ooh*

*Yuu gi ooh* adalah sebuah *Trading Card Game* (permainan kartu) yang diadaptasi dari sebuah *manga* yang berjudul sama. Permainan kartu yang telah mendunia ini telah dinobatkan sebagai  
*commit to user*

*Trading Card* paling laris di Indonesia. Kini banyak sekali para *duelist* (pemain kartu Yuu gi ooh) yang tersebar di seluruh pelosok Indonesia.

## B. TUJUAN PENDIRIAN KOMUNITAS PJ

Tidak jauh berbeda dengan kota lain, di Solo sendiri sebenarnya ada banyak yang menggemari budaya Jepang namun karena tidak adanya komunikasi antar sesama penggemar maka budaya Jepang tidak dapat berkembang jauh. Maka komunitas ini bertujuan untuk menjadi jembatan komunikasi dan tempat berkumpulnya para penggemar budaya Jepang di Kota Solo. Selain sebagai tempat berkumpul, komunitas ini juga menampung berbagai aspirasi para pecinta manga dan budaya jepang yang lain untuk kemudian dibicarakan dan diadakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan J-culture.

## C. LOKASI KOMUNITAS PJ

Pada tahun bulan Maret tahun 2005, awal mula berdirinya PJ, lokasi tepat berkumpulnya komunitas ini adalah di Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas maret. Hal tersebut dikarenakan, seluruh pendiri komunitas ini yang berjumlah 6 orang seluruhnya adalah mahasiswa dari FSSR UNS. Beberapa bulan kmudian anggota komunitas ini telah mencapai puluhan orang yang sebagian besar anggotanya adalah anak sekolah. Maka pengurus komunitas memutuskan untuk  
*commit to user*

memindahkan base camp komunitas ini menjadi satu dengan toko dan persewaan (*rental*) J-culture JUNA, milik salah seorang pengurus komunitas PJ. Toko dan persewaan J-culture ini terletak di Jalan Srigunting 5 Gremet Manahan.

Pada akhir tahun 2006, terjadi konflik internal yang menyebabkan komunitas PJ memutuskan untuk memisahkan diri dari Juna dan berdiri sendiri sebagai sebuah komunitas. Komunitas PJ yang berdiri sendiri ini kemudian mengontrak sebuah rumah di jalan Srigunting 8 Gremet Manahan. Memang letaknya tidak begitu jauh dari lokasi toko dan persewaan Juna. Hal ini dimaksudkan agar ada pengawasan dari pihak Juna karena pengurus Juna juga mempunyai tanggung jawab pada komunitas ini.

Setelah satu tahun berselang ternyata terbukti bahwa komunitas PJ tidak dapat berdiri sendiri tanpa ada sokongan dan pengawasan dari toko dan persewaan Juna, maka pada akhir tahun 2007, komunitas PJ resmi bersatu kembali dalam satu lokasi dengan toko dan persewaan Juna di jalan Srigunting 5 Gremet Manahan.

Pada akhir tahun 2008 hingga sekarang, komunitas PJ mengikuti toko dan persewaan Juna pindah lokasi ke jalan Aster 4 kampung Tumenggungan. Lokasi ini berdelatan dengan SMU Muhammadiyah 2 dan SMK Sahid Surakarta.

#### D. STRUKTUR ORGANISASI KOMUNITAS PJ

Berikut ini adalah personil Komunitas PJ yang menempati posisi masing-masing dalam organisasi Komunitas PJ:

1. Ketua : Tarou (Ian)

Tugasnya adalah bertanggung jawab atas kinerja anggotanya, berusaha menyelesaikan permasalahan komunitas.

2. Wakil : Hikari (Ryan)

Tugasnya adalah mendampingi ketua dalam mengawasi para anggota dan menyelesaikan permasalahan dalam komunitas.

3. Sekertaris : Raku (Nissa)

Tugasnya adalah mengurus berkas-berkas dan data-data yang penting bagi komunitas.

4. Bendahara : Rara

Tugasnya adalah mengurus bagian keuangan komunitas.

5. Divisi anime : Yuxco (Yuko)

Tugasnya adalah mengurus semua yang berhubungan dengan anime (film animasi Jepang) di dalam komunitas.

6. Divisi manga : Shino (Rully)

Tugasnya adalah mengurus semua yang berhubungan dengan manga (komik Jepang) di dalam komunitas.

7. Divisi game : Kiba (Yuan)

Tugasnya adalah mengurus semua yang berhubungan dengan game atau permainan J-culture di dalam komunitas

*commit to user*

#### 8. Divisi j-music: Kei (Keukeu)

Tugasnya adalah mengurus semua yang berhubungan dengan J-music di dalam komunitas.

Meskipun tiap bagian dari struktur organisasi telah mempunyai job discription sendiri namun ketika komunitas PJ tengah ada kegiatan, event, maupun masalah, semua bagian struktur organisasi dituntut untuk saling membantu layaknya keluarga.

#### E. VISI MISI

Adapun visi dan misi komunitas ini bukanlah untuk melemahkan nasionalisme maupun loyalitas terhadap budaya Indonesia, tapi lebih kepada *Cross Culture Understanding* terhadap budaya Jepang. Selain itu juga untuk bersama-sama menghargai kebudayaan negara lain serta untuk terus berkreasi.

### BAB III

#### PENYAJIAN DATA

Pada bab ini akan dideskripsikan tentang pengaruh membaca manga terhadap perilaku imitasi remaja. Pendeskripsian tersebut didasarkan pada hasil penyebaran kuisioner kepada anggota komunitas PJ (Pokoke Jepang) sebagai responden dalam penelitian ini. Terdapat tiga variable yaitu variable independent (x) dengan membaca komik Jepang. Variable dependen (y) yaitu perilaku imitasi remaja dan interaksi sosial (z).

#### A. Variabel Independen

##### Komik Jepang

Untuk mengukur variabel independen membaca komik Jepang, penulis menggunakan indikator yaitu:

1. Frekwensi membaca manga
  - a. Lama menekuni hobi membaca manga
  - b. Waktu yang dipergunakan untuk membaca manga setiap hari
  - c. Penyediaan waktu khusus untuk membaca manga
2. Intensitas membaca manga
  - a. Tingkat kecintaan pada manga
  - b. Judul manga yang paling disukai
  - c. Membaca manga berseri
  - d. Jumlah manga yang dibaca setiap hari
  - e. Antusiasme membaca manga

*commit to user*



- f. Kebiasaan dalam membaca manga
- g. Usaha mendapatkan manga

#### I. Frekwensi membaca manga

Untuk mengetahui data tentang frekwensi membaca manga, diajukan 3 pertanyaan yaitu:

- a) Untuk mengetahui data tentang lamanya responden menekuni hobi membaca manga maka diajukan pertanyaan “Sudah berapa tahunkah anda menekuni hobi membaca manga?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:
  - a. Lebih dari 6 tahun diberi nilai 3
  - b. 3-6 tahun diberi nilai 2
  - c. 1-3 tahun diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel beriku

Tabel I

Lama menekuni hobi membaca manga

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Lebih dari 6 tahun	33	55%
2.	3-6 tahun	18	30%
3.	1-3 tahun	9	15%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban kuesioner No 1 *commit to user*

Dari data tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hobi membaca manga bukan hanya sekedar hobi musiman, sebagian besar anggota komunitas PJ telah menekuni hobi membaca manga dalam kurun waktu yang sudah cukup lama. Hal tersebut terbukti dengan sebesar 55% responden termasuk dalam kategori tinggi yaitu kurun waktu lebih dari 6 tahun. Itu artinya jika saat ini responden duduk di kelas 3 SMU maka sejak di Sekolah Dasar responden telah mulai menekuni hobi membaca manga. Hal ini membuktikan bahwa sudah cukup lama aktivitas membaca komik buatan Jepang atau manga menjadi sebuah pilihan tersendiri bagi orang Indonesia, mulai dari anak-anak hingga remaja bahkan orang dewasa. Terbukti pula bahwa membaca manga bukanlah hobi yang membosankan, karena selama kurun waktu lebih dari 6 tahun, responden tetap menekuni hobi membaca manga.

- 2) Untuk mengetahui data tentang Waktu yang dipergunakan responden untuk membaca manga setiap hari maka diajukan pertanyaan “Berapa jamkah waktu yang dipergunakan responden untuk membaca manga setiap hari?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:
  - a. Lebih dari 3 jam diberi nilai 3
  - b. 2-3 jam diberi nilai 2
  - c. 1 jam diberi nilai 1

*commit to user*

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel II

Waktu yang dipergunakan untuk membaca manga setiap hari

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Lebih dari 3 jam	12	20%
2.	2-3 jam	24	40%
3.	1 jam	24	40%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban kuisioner No 2

Dari tabel diatas terbukti bahwa membaca manga menjadi sebuah rutinitas tersendiri bagi para penggemarnya. Sebanyak 40% responden menyatakan bahwa mereka menghabiskan waktu 2 hingga 3 jam untuk membaca manga setiap harinya. Jumlah ini sama persis dengan jumlah responden yang menghabiskan waktu 1 jam untuk membaca manga setiap hari. Anggota komunitas yang terdiri atas remaja yang rata-rata masih sekolah dan kuliah menjadi alasan mengapa ada begitu banyak waktu luang yang mereka miliki untuk membaca manga.

- 3) Untuk mengetahui data tentang penyediaan waktu khusus untuk membaca manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut:

“Apakah responden secara sengaja menyediakan waktu khusus untuk membaca manga?” dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Menyediakan waktu khusus diberi nilai 3
- b. Membaca apabila ada waktu diberi nilai 2
- c. Membaca apabila ingin saja diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III  
Penyediaan waktu khusus untuk membaca manga  
N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Menyediakan waktu khusus	18	30%
2.	Membaca apabila ada waktu	19	32%
3.	Membaca apabila ingin saja	23	38%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban kuisioner No 3

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa selain membaca manga, responden juga tidak mengesampingkan kegiatan yang sewajarnya dilakukan oleh para remaja seperti berkumpul bersama teman dan belajar. Sebanyak 38% responden membaca bila ingin saja, mereka menekuni hobi membaca manga ini di sela-sela kegiatan mereka sebagai pelajar maupun mahasiswa. Keinginan untuk membaca adalah yang paling dominan untuk

membuat sebagian besar anggota komunitas PJ melakukan hobi mereka untuk membaca manga.

## II. Intensitas Membaca Manga

Untuk mengetahui tentang intensitas membaca manga dari para anggota komunitas PJ ini maka diajukan 7 pertanyaan, yaitu:

4) Untuk mengetahui data tentang Tingkat kecintaan pada manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Apakah anda menyukai manga-manga yang anda baca?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Menyukai semua judul manga diberi nilai
- b. Menyukai beberapa judul manga diberi nilai
- c. Hanya menyukai satu judul manga saja diberi nilai

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV

Tingkat kecintaan pada manga

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Menyukai semua judul manga	20	33%
2.	Menyukai beberapa judul manga	39	65%
3.	Hanya menyukai satu judul manga saja	1	2%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban kuisioner No 4 *commit to user*

Dari data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa minat responden terhadap seberapa besar manga yang telah diterbitkan di Indonesia ternyata cukup besar. Hal tersebut terbukti dengan sebanyak 65% menyatakan menyukai beberapa judul manga dan hanya ada satu orang responden saja yang menyukai satu judul manga. Ini berarti jumlah manga yang mereka baca tidaklah sedikit, jumlahnya mungkin tidak puluhan namun bisa ratusan. Persentase responden sebanyak 65% responden menyatakan bahwa mereka menyukai beberapa judul manga dan 33% menyukai semua judul manga yang mereka baca membuktikan bahwa kualitas manga dapat menyesuaikan selera para remaja anggota komunitas PJ.

- 5) Untuk mengetahui data tentang Judul manga yang paling disukai maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Apa judul manga yang paling anda sukai dari semua manga yang telah anda baca selama ini?”, dari pertanyaan tersebut diberikan tidak diberikan pilihan jawaban. Responden diminta untuk menuliskan langsung manga yang paling mereka sukai, untuk kemudian penulis menyusun jawaban-jawaban yang ditulis responden. Dari semua jawaban yang sudah terkumpul kemudian penulis menentukan urutan manga yang terfavorit dan memberikannya nilai. Urutan pertama diduduki oleh manga *Yuu gi ooh*, sedangkan urutan kedua adalah *Naruto*,

*commit to user*

kemudian diikuti oleh judul manga yang lain. Maka urutannya adalah sebagai berikut:

- a. Yuu gi ooh diberi nilai 3
- b. Naruto diberi nilai 2
- c. Judul manga yang lain diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel V  
Judul manga yang paling disukai  
N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Yuu gi ooh	22	35%
2.	Naruto	17	28%
3.	Judul manga yang lain	21	37%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuasioner No 5

Dari data tabel di atas disimpulkan bahwa para responden cukup selektif dalam menentukan manga yang paling mereka sukai. Yuu gi ooh adalah manga yang cukup di gemari oleh para pecinta manga. Permainan Yuu gi ooh (yaitu permainan yang diadaptasi dari judul manga Yuu gi ohh) tengah menjadi *game* yang cukup populer di kalangan *gamers*(sebutan untuk orang-orang yang suka melakukan permainan lewat internet) dan para pecinta

manga. Sebanyak 35% responden menjawab yuu gi ooh adalah manga terfavorit mereka. Hal tersebut dapat dimaklumi karena Yuu gi ooh juga menjadi permainan yang tengah digemari di kalangan anggota komunitas PJ. Sebanyak 28% persen memilih Naruto sebagai manga favorit mereka. Hal ini terjadi karena saat ini manga Naruto karangan Mashasi Kishimoto merupakan manga yang tengah populer di Indonesia, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Sedangkan 37% lainnya merupakan gabungan dari banyak judul manga yaitu; Doraemon, Bleach, Samurai X, Detective Conan, Goong, Flame of Recca, Pansy, Sailormoon, Slam Dunk, Here We Are, Ueki, Inuyasha, shinchan.

- 6) Untuk mengetahui data tentang Membaca manga berseri maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Apakah perlu mengikuti manga-manga berseri yang pernah anda baca hingga selesai?” dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:
- Perlu mengikuti semua manga berseri hingga selesai diberi nilai 3
  - Perlu jika tertarik dengan ceritanya diberi nilai 2
  - Tidak terlalu perlu diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel VI

## Membaca manga berseri

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Perlu mengikuti semua manga berseri hingga selesai	17	28%
2.	Perlu jika tertarik dengan ceritanya	40	67%
3.	Tidak terlalu perlu	3	5%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuasioner No 6

Dari data tabel tersebut terlihat bahwa responden cukup selektif untuk memilih judul manga berseri yang ingin mereka baca hingga seri terakhir. Dari data tabel di atas juga terbukti bahwa minat dan intensitas para responden untuk membaca serial manga berseri cukup tinggi. Hal tersebut terbukti dengan sebanyak 67% responden menyatakan bahwa perlu mengikuti manga berseri hingga selesai jika tertarik dengan ceritanya. Karena banyaknya manga berseri dengan kualitas gambar dan cerita yang bagus maka pembaca manga pun akan selektif terhadap mang apa yang akan di bacanya, terutama dalam memilih serial manga berseri. Biasanya jika dari awal seseorang sudah tidak tertarik pada jalan cerita

maupun gambarnya, maka di seri berikutnya kemungkinan besar ia tidak akan mengikuti serial manga berseri tersebut lagi.

- 7) Untuk mengetahui data tentang Jumlah manga yang dibaca setiap hari maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Berapakah jumlah manga yang biasa anda baca dalam 1 hari?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Lebih dari 5 manga diberi nilai 3
- b. 2-5 manga diberi nilai 2
- c. 1-2 manga diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel VII

Jumlah manga yang dibaca setiap hari

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Lebih dari 5 manga	26	43%
2.	2-5 manga	27	45%
3.	1-2 manga	7	12%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuisioner No 7

Dari data tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa kuantitas manga yang di baca oleh para responden setiap hari

menunjukkan persentase yang cukup tinggi. Hal tersebut terbukti dengan sebanyak 45% responden dapat membaca manga antara 2 hingga 5 buah manga dalam sehari, bahkan sebanyak 43% responden membaca manga hingga lebih dari 5 buah manga perhari. Mengingat pesatnya produksi manga yang sampai ke Indonesia maka kebutuhan para penggemar manga akan hadirnya manga-manga terbaru dapat tercukupi. Menurut Indah pemilik persewaan komik *Moshi-moshi*, distribusi manga yang sampai kepada para pemilik rental bisa mencapai 30 hingga 50 manga perminggunya. Maka jika di rata-rata manga terbaru yang dapat dinikmati oleh para penggemarnya adalah 2 manga perhari, itupun jika mereka membaca manga setiap hari tanpa ada jeda atau hari libur membaca manga.

- 8) Untuk mengetahui data tentang Antusiasme membaca manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Bagaimana antusiasme anda dalam membaca keseluruhan isi cerita dalam manga?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:
- Mengikuti cerita dalam manga yang dibaca hingga selesai diberi nilai 3
  - Hanya membaca akhir ceritanya saja diberi nilai 2
  - Hanya melihat gambarnya saja tanpa mengikuti ceritanya diberi nilai 1

*commit to user*

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel VIII

Antusiasme membaca manga

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Mengikuti cerita dalam manga yang dibaca hingga selesai	57	95%
2.	Hanya membaca akhir ceritanya	1	2%
3.	Hanya melihat gambarnya saja tanpa mengikuti ceritanya	2	3%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuisioner No 8

Dari data tabel di atas dapat kita lihat tingginya antusiasme responden ketika membaca keseluruhan isi cerita dalam manga yang mereka baca. Hampir seluruh responden yaitu sebanyak 95% menyatakan bahwa mereka berantusias untuk mengikuti cerita dalam manga yang mereka baca hingga selesai.

- 9) Untuk mengetahui data tentang Kebiasaan dalam membaca manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Bagaimanakah kebiasaan anda dalam setiap membaca manga?” dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Membaca manga hingga selesai tanpa diselingi kegiatan lain diberi nilai 3
- b. Membaca manga namun diselingi dengan kegiatan lain diberi nilai 2
- c. Membaca manga jika ingat diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IX  
Kebiasaan dalam membaca manga  
N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Membaca manga hingga selesai tanpa diselingi kegiatan lain	31	52%
2.	Membaca manga namun diselingi dengan kegiatan lain	26	43%
3.	Membaca manga jika ingat	3	5%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuisioner No. 9

Dari data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa responden membaca manga dengan konsentrasi yang tinggi. Hal tersebut terbukti dengan sebanyak 52% responden membaca manga tanpa diselingi kegiatan lain. Ini artinya, lebih dari setengah responden membaca manga dengan konsentrasi penuh. Sedangkan

sebesar 43% responden menyatakan bahwa mereka membaca manga hingga selesai tanpa diselingi kegiatan yang lain. Hal tersebut dapat terjadi karena banyak pula kegiatan lain yang harus dilakukan selain hanya membaca manga saja.

10) Untuk mengetahui data tentang Usaha mendapatkan manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Bagaimana usaha anda untuk mendapatkan manga?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Berlangganan diberi nilai 3
- b. Membeli saat ingin membaca diberi nilai 2
- c. Meminjam diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel X

Usaha mendapatkan manga

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Berlangganan	9	15%
2.	Membeli saat ingin membaca	21	35%
3.	Meminjam	30	50%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuesioner No 10

Dari data tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian responden lebih suka meminjam dari rental komik maupun dari teman daripada harus mengeluarkan lebih banyak uang untuk berlangganan dan membeli manga yang ingin mereka baca. Hal tersebut terbukti dengan sebanyak 50% responden menyatakan meminjam pada persewaan ataupun teman untuk memenuhi kebutuhan akan manga dan menyalurkan hobi membaca manga. Hal tersebut dapat dimaklumi karena responden tidak akan mengeluarkan banyak uang jika menyewa manga dari persewaan-persewaan manga yang rata-rata hanya mematok harga seribu rupiah untuk setiap manga keluaran terbaru. Harga yang murah tersebut tentu lebih disukai oleh para pelajar dan mahasiswa yang uang sakunya tidak cukup untuk selalu membeli manga terbaru.

Ketentuan untuk mengetahui tinggi, sedang, dan rendah dari hasil jawaban pada variabel independen adalah sebagai berikut:

- a. Responden yang menjawab A, dikategorikan tinggi dan diberi nilai 3
- b. Responden yang menjawab B, dikategorikan sedang dan diberi nilai 2
- c. Responden yang menjawab C, dikategorikan rendah dan diberi nilai 1

Selanjutnya untuk mengetahui tinggi rendahnya aktivitas anggota komunitas PJ dalam membaca manga, maka nilai dari pertanyaan nomor 1 hingga 10 tersebut digabung menjadi satu untuk kemudian dicari

interval kelasnya. Adapun untuk mencari interval kelas digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Range (nilai tertinggi - nilai terendah)}}{\text{Jumlah kelas}}$$

Dengan demikian dari keseluruhan data yang diperoleh, maka dapat ditentukan interval kelasnya sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{27 - 19}{3} \\ &= \frac{8}{3} \\ &= 2,66 \end{aligned}$$

Setelah nilai interval kelasnya diketahui sebesar 2,66 maka pengkategorianya adalah sebagai berikut:

- a. Kategori tinggi : 24,34 – 27
- b. Kategori sedang : 21,67 – 24,33
- c. Kategori rendah : 19 – 21,66

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini:



Tabel XI

Jumlah nilai pada variabel independen membaca manga (x)

Nilai	Jumlah
19	8
20	7
21	8
22	13
23	9
24	7
25	4
26	2
27	2
$\Sigma$	60

Sumber: kuasioner no 1 s/d 10

Adapun tabel distribusi frekwensi dari nilai variabel independen adalah:

Tabel XII

Variabel membaca manga

N=60

No	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	Tinggi	8	13%
2.	Sedang	29	49%
3.	Rendah	23	38%
	Jumlah	60	100%

Sumber: jawaban kuisioner no 1 s/d 10

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa frekwensi dan intensitas responden anggota komunitas PJ dalam membaca manga termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut terbukti dengan sebesar 49% atau hampir setengah dari keseluruhan responden berada dalam kategori sedang. Hasil tersebut membuktikan bahwa membaca manga di kalangan anggota komunitas PJ merupakan salah satu kegiatan yang biasa mereka lakukan. Meski frekwensi dan tingkat intensitas tiap anggota berbeda-beda.

## B. Variabel Dependen

### Perilaku Imitasi remaja

Untuk mengetahui data tentang tingkat perilaku imitasi remaja komunitas PJ, digunakan 8 indikator yaitu:

1. Pengidolaan tokoh manga
2. Cara responden menyukai tokoh-tokoh manga
3. Koleksi barang-barang yang berhubungan dengan tokoh-tokoh manga
4. Keinginan berpenampilan menyerupai tokoh manga
5. Ketertarikan memakai aksesoris tokoh manga
6. Ketertarikan menirukan kegiatan-kegiatan dalam manga
7. Emosi dan perasaan ketika membaca manga
8. Penilaian terhadap seseorang yang berpakaian dan bertingkah laku menirukan tokoh

11) Untuk mengetahui data tentang pengidolaan tokoh manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Apakah anda mengidolakan tokoh-tokoh manga dari manga yang pernah anda baca?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Ya, saya sangat mengidolakan tokoh-tokoh manga diberi nilai 3
- b. Ya, saya cukup mengidolakan tokoh-tokoh manga diberi nilai 2
- c. Saya tidak terlalu mengidolakan tokoh-tokoh manga diberi nilai

1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XIII

## Pengidolaan tokoh manga

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Ya, saya sangat mengidolakan tokoh-tokoh manga	25	47%
2.	Ya, saya cukup mengidolakan tokoh-tokoh manga	27	45%
3.	Saya tidak terlalu mengidolakan tokoh-tokoh manga	8	13%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuisioner No 11

Dari data tabel di atas dapat disimpulkan tingginya tingkat rasa mengidolakan tokoh-tokoh manga dari para responden. Hal tersebut terbukti dengan sebanyak 47% responden sangat mengidolakan tokoh-tokoh dalam manga yang pernah mereka baca. Hanya 13% responden yang menyatakan bahwa mereka tidak terlalu mengidolakan tokoh-tokoh manga, sedangkan sisanya yaitu sebanyak 45% menyatakan cukup mengidolakan tokoh-tokoh manga dari manga yang mereka baca. Bagi orang-orang yang menekuni hobi membaca manga mengidolakan tokoh-tokoh manga adalah hal yang wajar.

*commit to user*

12) Untuk mengetahui data tentang cara responden menyukai tokoh-tokoh manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Bagaimanakah anda menyukai tokoh-tokoh manga favorit anda dari manga-manga yang anda baca?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Fanatik diberi nilai 3
- b. Cukup fanatik diberi nilai 2
- c. Sekedar suka diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XIV

Cara responden menyukai tokoh-tokoh manga

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Fanatik	11	18%
2.	Cukup fanatik	39	65%
3.	Sekedar suka	10	17%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuisioner No 12

Dari data tabel diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat rasa fanatik para responden terhadap tokoh manga ternyata cukup tinggi. Hal tersebut terbukti dengan sebanyak 65% responden atau lebih dari setengah responden menyatakan bahwa mereka cukup fanatik dalam menyukai tokoh-tokoh manga dari manga-manga

yang mereka baca. Tingginya angka responden yang cukup fanatik ini membuktikan bahwa kebanyakan dari para remaja yang menekuni hobi membaca komik ini bukan hanya sekedar suka saja tetapi dengan rasa fanatik pula.

13) Untuk mengetahui data tentang Koleksi barang-barang yang berhubungan dengan tokoh-tokoh manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Apakah anda merasa perlu untuk mengoleksi barang-barang yang berhubungan dengan tokoh manga yang anda sukai?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Perlu sekali diberi nilai 3
- b. Cukup perlu diberi nilai 2
- c. Tidak terlalu perlu diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XV

Koleksi barang-barang yang berhubungan dengan tokoh-tokoh manga

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Perlu sekali	40	67%
2.	Cukup perlu	12	20%
3.	Tidak terlalu perlu	8	13%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuisioner No 13  
*commit to user*

Dari data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kebutuhan responden untuk mendapatkan barang-barang yang berhubungan dengan tokoh manga yang mereka sukai ternyata tinggi. Hal tersebut terbukti dengan sebanyak 67% responden merasa perlu untuk mengoleksi barang-barang yang berhubungan dengan tokoh-tokoh manga yang mereka sukai. Kebutuhan untuk mengoleksi barang-barang yang berhubungan dengan tokoh manga yang disukai merupakan bagian dari rasa fanatik responden terhadap tokoh-tokoh manga tersebut. Ini membuktikan bahwa ketika rasa fanatik terhadap sesuatu muncul maka yang muncul setelah itu adalah rasa ingin memiliki hal-hal yang berhubungan dengan sesuatu yang ia sukai.

- 14) Untuk mengetahui data tentang Keinginan berpenampilan menyerupai tokoh manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Apakah anda mempunyai keinginan untuk berpenampilan menyerupai tokoh-tokoh dari manga yang anda baca?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:
- Sangat ingin diberi nilai 3
  - Cukup ingin diberi nilai 2
  - Sama sekali tidak ingin diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XVI

Keinginan berpenampilan menyerupai tokoh manga

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat ingin	48	80%
2.	Cukup ingin	10	17%
3.	Sama sekali tidak ingin	2	3%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuisioner No 14

Dari data tabel diatas dapat kita simpulkan tingginya tingkat rasa ingin berpenampilan seperti tokoh-tokoh manga dari para responden. Hal tersebut terbukti dengan sebanyak 80% responden menyatakan bahwa mereka mempunyai keinginan yang sangat besar untuk berpenampilan menyerupai tokoh-tokoh dari manga-manga yang mereka baca. Ini membuktikan bahwa rasa suka membuat seseorang ingin meniru penampilan dari sang idola. Hal tersebut biasa kita sebut dengan peniruan atau imitasi.

- 15) Untuk mengetahui data tentang Ketertarikan memakai aksesoris tokoh manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Apakah anda tertarik memakai aksesoris tokoh manga yang anda baca?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:



- a. Sangat tertarik diberi nilai 3
- b. Cukup tertarik diberi nilai 2
- c. Tidak terlalu tertarik diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XVII

Ketertarikan memakai aksesoris tokoh manga

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat tertarik	35	58%
2.	Cukup tertarik	20	33%
3.	Tidak terlalu tertarik	5	8%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuisioner No 15

Dari data tabel di atas dapat kita simpulkan tingginya tingkat rasa tertarik dari para responden untuk memakai aksesoris dari tokoh manga yang mereka baca. hal tersebut terbukti dengan sebanyak 58% responden menyatakan bahwa mereka sangat tertarik untuk memakai aksesoris tokoh manga yang mereka baca. Aksesoris yang dimaksud bisa berupa gantungan kunci, pin, hiasan rambut, stiker, notes, gantungan hp, dan sebagainya.

- 16) Untuk mengetahui data tentang Ketertarikan menirukan kegiatan-kegiatan dalam manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut:  
 “Apakah anda tertarik menirukan kegiatan-kegiatan yang anda

dapat dari manga yang anda baca?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Sangat tertarik diberi nilai 3
- b. Cukup tertarik diberi nilai 2
- c. Tidak terlalu tertarik diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XVIII  
Ketertarikan menirukan kegiatan-kegiatan dalam manga  
N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat tertarik	33	55%
2.	Cukup tertarik	21	35%
3.	Tidak terlalu tertarik	6	10%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuasioner No 16

Dari data tabel di atas dapat kita simpulkan tingginya tingkat rasa ketertarikan responden untuk menirukan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam manga. Hal tersebut terbukti dengan lebih dari separuh responden yaitu sebesar 55% menyatakan sangat tertarik untuk menirukan kegiatan-kegiatan yang mereka dapat dari manga yang mereka baca. Hal tersebut menunjukkan bahwa membaca manga membuat pembacanya tertarik untuk melakukan

kegiatan para tokoh manga. Kegiatan yang dimaksud disini adalah kegiatan sehari-hari seperti cara memberi salam dan cara makan, kegiatan-kegiatan mitos seperti pemasangan boneka Teruteru bozu (boneka pengusir hujan), permainan-permainan seperti permainan Yuu gi ooh yang diadaptasi dari judul manga yang sama, dan sebagainya.

17) Untuk mengetahui data tentang Emosi dan perasaan ketika membaca manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Apakah anda sering terbawa emosi dan perasaan ketika membaca manga?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Sering sekali diberi nilai 3
- b. Cukup sering diberi nilai 2
- c. Tidak terlalu sering diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XIX

Emosi dan perasaan ketika membaca manga

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sering sekali	44	73%
2.	Cukup sering	12	20%
3.	Tidak terlalu sering	4	7%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuasioner No 17  
*commit to user*

Dari data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa responden sering terpengaruh oleh alur cerita ketika membaca manga. Hal tersebut terbukti dengan sebanyak 73% responden sering sekali terbawa emosi dan perasaan ketika membaca manga. Jumlah ini sudah tidak mengagetkan lagi mengingat bahwa hal tersebut juga yang sering terjadi pada para pembaca novel dan penikmat film. Hal ini membuktikan bahwa ketika kita melakukan apa yang kita sukai maka kita akan terhanyut dan terbawa emosi.

18) Untuk mengetahui data tentang penilaian terhadap seseorang yang berpakaian dan bertingkah laku menirukan tokoh maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Bagaimanakah penilaian anda terhadap seseorang yang berpakaian dan bertingkah laku menirukan tokoh dalam manga?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Menarik diberi nilai 3
- b. Biasa saja diberi nilai 2
- c. Aneh diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XX

Penilaian terhadap seseorang yang berpakaian dan bertingkah laku menirukan tokoh dalam manga

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Menarik	47	78%
2.	Biasa saja	12	20%
3.	Aneh	1	2%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuasioner No 18

Dari data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa adanya tanggapan positif dari para responden terhadap seseorang yang berpakaian dan bertingkah laku menirukan tokoh dalam manga. Hal tersebut terbukti dengan sebanyak 78% responden menilai bahwa seseorang dengan pakaian dan tingkah laku yang menyerupai tokoh manga adalah sesuatu yang menarik di mata mereka. Penampilan dan tingkah laku yang menyerupai tokoh manga mungkin dianggap asing dan aneh bagi orang yang tidak terbiasa menikmati manga dan tidak berkumpul dengan sesama pecinta membaca manga, namun bagi pecinta manga hal tersebut menjadi sangat menarik dan pantas untuk di nikmati.

*commit to user*

Ketentuan untuk mengetahui tinggi, sedang, dan rendah dari hasil jawaban pada variabel independen adalah sebagai berikut:

- a. Responden yang menjawab A, dikategorikan tinggi dan diberi nilai 3
- d. Responden yang menjawab B, dikategorikan sedang dan diberi nilai 2
- e. Responden yang menjawab C, dikategorikan rendah dan diberi nilai 1

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat pengaruh membaca manga terhadap perilaku imitasi dari para komunitas PJ, maka nilai dari pertanyaan nomor 11 hingga 18 tersebut digabung menjadi satu untuk kemudian dicari interval kelasnya (lihat pada tabel perilaku imitasi di lampiran). Adapun untuk mencari interval kelas digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Range (nilai tertinggi - nilai terendah)}}{\text{Jumlah kelas}}$$

Dengan demikian dari keseluruhan data yang diperoleh, maka dapat ditentukan interval kelasnya sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{23 - 15}{3}$$

$$= \frac{8}{3}$$

$$= 2,66$$

Setelah nilai interval kelasnya diketahui sebesar 2,66 maka pengkategorian dalah sebagai berikut:

- a. Kategori tinggi : 20,34 – 23
- b. Kategori sedang : 17,67 – 20,33
- c. Kategori rendah : 15 – 17,66

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel XXI

Jumlah nilai pada variabel dependen perilaku imitasi remaja (y)

Nilai	Jumlah
15	1
16	2
17	2
18	7
19	14
20	7
21	11
22	11
23	5
$\Sigma$	60

Sumber: kuesioner no 1 s/d 10

Adapun tabel distribusi frekwensi dari nilai variabel independen adalah:

Tabel XXII

Perilaku imitasi remaja

N=60

No	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	Tinggi	27	45%
2.	Sedang	28	47%
3.	Rendah	5	8%
	Jumlah	60	100%

Sumber: jawaban kuisioner no 1 s/d 10

Dari data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat perilaku imitasi terhadap aktivitas membaca manga anggota komunitas PJ termasuk dalam kategori sedang yang mendekati tinggi. Terbukti dari 47% responden berada dalam kategori sedang dan sebanyak 45% berada dalam kategori tinggi. Jadi bukanlah menjadi hal yang aneh lagi jika kita melihat banyak sekali hal-hal yang merupakan salah satu bentuk perilaku imitasi terhadap manga di kalangan remaja komunitas PJ. Hal ini membuktikan besarnya pengaruh aktivitas membaca manga terhadap perilaku imitasi remaja komunitas PJ.

### **Interaksi sosial**

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu



mempengaruhi, merubah dan memperbaiki kelakuan individu lain, atau sebaliknya.<sup>24</sup> Jadi dalam penelitian ini yang dimaksud dengan interaksi adalah adanya hubungan antar individu manusia, dimana hubungan tersebut dapat menimbulkan suatu pengaruh tertentu dalam diri responden. Untuk mengukur tingkat interaksi sosial anggota komunitas PJ, maka ditentukan indikator-indikator sebagai berikut:

- 1) Cara responden mulai mengenal tokoh-tokoh manga dan mendapatkan informasi tentang manga
- 2) Pengaruh komunitas bagi responden untuk mengidolakan salah satu atau lebih tokoh dalam manga
- 3) Kedekatan responden dengan teman-teman dalam komunitas manga
- 4) Keaktifan responden dalam membicarakan manga dalam sebuah percakapan
- 5) Aktivitas responden dalam komunitas manga

19) Untuk mengetahui data tentang cara responden mulai mengenal tokoh-tokoh manga dan mendapatkan informasi tentang manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Bagaimanakah cara anda mulai mengenal tokoh-tokoh manga dan mendapatkan informasi tentang manga?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

---

<sup>24</sup> Gerungan, *op.cit.*, hal. 61

- a. Hampir semua informasi didapatkan dari orang lain diberi nilai 3
- b. Beberapa informasi masih didapatkan dari orang lain diberi nilai 2
- c. Tidak ada informasi yang didapatkan dari orang lain diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XXIII

Cara responden mulai mengenal tokoh-tokoh manga dan mendapatkan informasi tentang manga

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Hampir semua informasi didapatkan dari orang lain	34	56%
2.	Beberapa informasi masih didapatkan dari orang lain	22	37%
3.	Tidak ada informasi yang didapatkan dari orang lain	4	7%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuisioner No 19

Dari data tabel di atas dapat disimpulkan tingginya tingkat interaksi para responden dengan lingkungannya dalam berbagi informasi tentang manga. Terbukti dengan sebanyak 56%

responden menyatakan bahwa mereka mulai mengenal tokoh-tokoh manga dan mendapatkan informasi tentang manga, hampir semua informasi itu di dapatkan dari orang lain. Orang lain dalam hal ini bisa berarti teman, saudara, maupun sesama anggota komunitas. Hal tersebut bisa terjadi karena adanya kesamaan hobi maupun ketertarikan terhadap manga.

20) Untuk mengetahui data tentang Pengaruh komunitas bagi responden untuk mengidolakan salah satu atau lebih tokoh dalam manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Bagaimanakah pengaruh lingkungan (komunitas, teman, dll) bagi anda dalam mengidolakan tokoh-tokoh dalam manga?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Sangat mempengaruhi diberi nilai 3
- b. Cukup mempengaruhi diberi nilai 2
- c. Tidak mempengaruhi diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XXIV

Pengaruh komunitas bagi responden untuk mengidolakan salah satu atau lebih tokoh dalam manga

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat mempengaruhi	26	43%
2.	Cukup mempengaruhi	27	45%
3.	Tidak mempengaruhi	7	12%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuisioner No 20

Dari data tabel diatas dapat disimpulkan bahwa lingkungan (dalam penelitian ini adalah komunitas) cukup mempengaruhi responden dalam mengidolakan tokoh-tokoh dalam manga. Terbukti dengan sebanyak 45% responden menyatakan bahwa pengaruh lingkungan cukup mempengaruhi, sedangkan sebanyak 43% responden menyatakan bahwa lingkungan sangat mempengaruhi. Sehingga ketika kita melihat adanya perilaku imitasi di kalangan komunitas PJ maka teman-teman dalam komunitas adalah salah satu faktor yang paling mempengaruhi. Hal tersebut sesuai dengan definisi interaksi sosial menurut gerungan yaitu suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu manusia,

*commit to user*

dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, merubah dan memperbaiki kelakuan individu lain, atau sebaliknya.

21) Untuk mengetahui data tentang Kedekatan responden dengan teman-teman dalam komunitas manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Bagaimanakah kedekatan anda dengan teman-teman dalam komunitas manga?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Sangat dekat diberi nilai 3
- b. Cukup dekat diberi nilai 2
- c. Tidak dekat diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XXV

Kedekatan responden dengan teman-teman dalam komunitas manga

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat dekat	37	62%
2.	Cukup dekat	17	28%
3.	Tidak dekat	6	10%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuasioner No 21

Dari data tabel diatas dapat dilihat bahwa solidaritas dan kedekatan antar responden dalam komunitas yang sama

ternyata sangat tinggi. Terbukti dengan sebanyak 62% responden mempunyai kedekatan yang sangat tinggi terhadap teman-temannya dalam komunitas PJ. Hal ini dapat terjadi karena intensitas pertemuan dan persamaan visi misi dalam komunitas. Komunitas semacam ini secara emosional mengikat anggotanya, dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri mereka. Kelompok ini disebut kelompok rujukan. Kedekatan antar sesama anggota bisa memicu adanya proses saling mempengaruhi dalam beraktivitas dan berperilaku, termasuk dalam mempengaruhi adanya perilaku imitasi.

22) Untuk mengetahui data tentang Keaktifan responden dalam membicarakan manga dalam sebuah percakapan maka diajukan pertanyaan sebagai berikut: “Bagaimanakah keaktifan anda dalam membicarakan manga dalam sebuah percakapan?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Sangat aktif diberi nilai 3
- b. Cukup aktif diberi nilai 2
- c. Lebih banyak mendengarkan diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XXVI

Keaktifan responden dalam membicarakan manga dalam sebuah percakapan

N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Sangat aktif	33	55%
2.	Cukup aktif	24	40%
3.	Lebih banyak mendengarkan	3	5%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuasioner No 22

Dari data tabel diatas dapat disimpulkan bahwa adanya tingkat pengetahuan yang tinggi tentang manga pada diri para responden sehingga dapat berbagi informasi dengan temen-temannya. Terbukti dengan sebanyak 55% responden menyatakan bahwa mereka sangat aktif ketika membicarakan manga dalam sebuah percakapan. Dalam percakapan-percakapan semacam ini di komunitas PJ, cerita-cerita terbaru, permainan-permainan dalam manga, pameran barang-barang yang berhubungan dengan manga, adalah hal yang paling sering di bicarakan.

23) Untuk mengetahui data tentang Aktivitas responden dalam komunitas manga maka diajukan pertanyaan sebagai berikut:

*commit to user*

“Bagaimanakah aktivitas anda dalam komunitas manga?”, dari pertanyaan tersebut diberikan pilihan jawaban:

- a. Aktif dalam hampir semua kegiatan diberi nilai 3
- b. Hanya mengikuti beberapa kegiatan yang diinginkan saja diberi nilai 2
- c. Tidak mengikuti hampir semua kegiatan diberi nilai 1

Data yang terkumpul dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XXVII  
Aktivitas responden dalam komunitas manga  
N=60

No	Jawaban	Jumlah	Persentase
1.	Aktif dalam hampir semua kegiatan	41	68%
2.	Hanya mengikuti beberapa kegiatan yang diinginkan saja	18	30%
3.	Tidak mengikuti hampir semua kegiatan	1	2%
	Jumlah	60	100%

Sumber: Jawaban dari kuisioner No 23

Dari data tabel di atas dapat disimpulkan tingginya apresiasi dan kontribusi responden terhadap komunitas. Terbukti dengan sebanyak 68% responden aktif dalam hampir semua



kegiatan yang diadakan dalam komunitas PJ. Hal tersebut membuktikan bahwa para responden tidak hanya asal ikut komunitas saja tetapi juga berpartisipasi dan memberikan kontribusi di dalamnya. Keaktifan para responden ini tidak hanya ditunjukkan dengan mengikuti event-event besar yang diadakan komunitas namun juga kegiatan sehari-hari yang dijadwalkan dalam komunitas ini, seperti, menggambar manga, permainan yuugi ooh, football Jepang, upacara minum teh, dan sebagainya.

Ketentuan untuk mengetahui tinggi, sedang, dan rendah dari hasil jawaban pada variabel independen adalah sebagai berikut:

- a. Responden yang menjawab A, dikategorikan tinggi dan diberi nilai 3
- b. Responden yang menjawab B, dikategorikan sedang dan diberi nilai 2
- c. Responden yang menjawab C, dikategorikan rendah dan diberi nilai 1

Selanjutnya untuk mengetahui tinggi rendahnya pengaruh interaksi sosial terhadap perilaku imitasi para anggota komunitas PJ, maka nilai dari pertanyaan nomor 19 hingga 23 tersebut digabung menjadi satu untuk kemudian dicari interval kelasnya. Adapun untuk mencari interval kelas digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Range (nilai tertinggi - nilai terendah)}}{\text{Jumlah kelas}}$$

*commit to user*

Dengan demikian dari keseluruhan data yang diperoleh, maka dapat ditentukan interval kelasnya sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{14-9}{3}$$

$$= \frac{5}{3}$$

$$= 1,66$$

Setelah nilai interval kelasnya diketahui sebesar 1,66 maka pengkategorian adalah sebagai berikut:

- b. Kategori tinggi : 12,34 – 14
- c. Kategori sedang : 10,67 – 12,33
- d. Kategori rendah : 9 – 10,66

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel XXVIII

Jumlah nilai pada variabel kontrol interaksi sosial (z)

Nilai	Jumlah
9	2
10	3
11	7
12	11
13	25
14	12
$\Sigma$	60

Sumber: kuisioner no 19 s/d 23

Adapun tabel distribusi frekwensi dari nilai variabel independen adalah:

Tabel XXIX

Interaksi sosial

N=60

No	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	Tinggi	37	62%
2.	Sedang	18	30%
3.	Rendah	5	8%
	Jumlah	60	100%

Sumber: jawaban kuisioner no 19 s/d 23

Dari data tabel di atas dapat dilihat tingginya pengaruh interaksi sosial terhadap perilaku imitasi para anggota komunitas PJ. Sebanyak 62% responden berada dalam kategori tinggi itu artinya ada cukup banyak reponden yang merasa bahwa interaksi sosial mempunyai peranan dan pengaruh tersendiri terhadap tingkah laku mereka. Dalam penelitian ini tingkah laku yang dimaksud adalah perilaku imitasi.

## BAB IV

### ANALISIS DATA

Salah satu proses dari langkah-langkah dalam penelitian adalah melakukan analisis data yang telah didapatkan. Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Proses analisis data dilakukan dengan tujuan untuk mengungkap atau menangkap fenomena sebagai pembuktian dari hipotesis yang telah dibuat.

Pada bab ini akan dibahas hubungan antar variabel untuk menguji hipotesa seperti yang telah dirumuskan pada bab pendahuluan berdasarkan data-data yang diperoleh dari kuesioner yang telah diberikan kepada responden. Hubungan antara variabel yang akan diuji adalah sebagai berikut:

- a. Hubungan antara aktivitas membaca manga (variabel x) dengan perilaku imitasi remaja (variabel y)
- b. Hubungan antara interaksi sosial (variabel z) dengan perilaku imitasi remaja (variabel y)

Untuk mengetahui hubungan tersebut digunakan analisa statistik Tata Jenjang Spearman. Perhitungan ini dimaksudkan untuk membuktikan hipotesis dalam penelitian yaitu:

- a. Adanya hubungan yang signifikan antara aktivitas membaca komik Jepang (manga) terhadap perilaku imitasi remaja
- b. Adanya hubungan yang signifikan antara interaksi sosial terhadap perilaku imitasi remaja

*commit to user*

Rumus Tata Jenjang Spearman adalah sebagai berikut:

$$r_s = \frac{\sum x^2 + \sum y^2 - \sum di^2}{2\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

dimana:

$$\sum x^2 = \frac{n^3 - n}{12} - \sum tx$$

$$\sum y^2 = \frac{n^3 - n}{12} - \sum ty$$

$$\sum tx = \frac{tx^3 - tx}{12}$$

$$\sum ty = \frac{ty^3 - ty}{12}$$

Keterangan:

$r_s$  = koefisien korelasi tata jenjang spearman

$x^2$  = jumlah rangking kembar pada variabel x

$y^2$  = jumlah rangking kembar pada variabel y

$di^2$  = kuadrat jumlah beda jenjang variabel x dan variabel y

n = jumlah sampel

tx = rangking kembar pada variabel bx

ty = rangking kembar pada variabel y

t = jumlah rangking kembar

2,3,12 = nilai konstan

*commit to user*

Sampel penelitian sebesar 60 responden, termasuk dalam kategori sampel besar, hasil perhitungan  $r_s$  yang diperoleh tidak dapat langsung dikonsultasikan dengan tabel harga kritik. Menurut Siegel, untuk sampel sebanyak 10 atau lebih,  $r_s$  yang diperoleh harus diuji dengan menghitung nilai t. Adapun rumus yang dipergunakan untuk menghitung t adalah sebagai berikut:

$$t = r_s \sqrt{\frac{n-2}{1-r_s^2}}$$

Dimana:

t = harga signifikan korelasi

$r_s$  = koefisien korelasi Tata Jenjang Spearman

N = jumlah sampel

#### A. Hubungan antara membaca manga (x) dengan perilaku imitasi remaja (y)

Untuk mencari nilai koefisien variabel x dan variabel y dilakukan dengan scoring data untuk menentukan rangkingnya. Karena dari data yang dikumpulkan terdapat nilai yang sama, maka langkah yang dilakukan adalah dengan menyesuaikan jenjang-jenjang yang sama tersebut.

Hubungan nilai dan rangking antara aktivitas membaca manga (x) dengan perilaku imitasi remaja (y) dan cara mencari  $\sum d$  dipaparkan dalam lampiran. Sedangkan untuk mencari rangking yang disesuaikan pada variabel x dengan cara mengurutkannya dengan memperlakukan data seolah-olah tidak

kembar. Dimulai dari subyek yang mempunyai nilai paling tinggi kita beri rangkin 1 kemudian rangking 2 dan seterusnya. Karena pada penelitian ini terdapat subyek yang mempunyai nilai yang sama, kita pun harus memberi rangking yang sama pada subyek yang bernilai kembar tersebut dengan menggunakan cara sebagai berikut:

$$r_s = \frac{\sum rg}{\sum ng}$$

Dimana:

- $r_s$  = rangking disesuaikan
- $\sum rg$  = jumlah rangking untuk group yang bernilai sama
- $\sum ng$  = jumlah n (subyek) di dalam suatu group yang bernilai sama

Berikut ini adalah perhitungan rangking yang disesuaikan dan nilai t pada kedua varabel:



Tabel XXX

Tabel kerja untuk mencari rangking disesuaikan pada variabel x

Jenjang nilai x	Jumlah kembar	Cara mencari	Hasil
27	2	$\frac{1+2}{2}$	1,5
26	2	$\frac{3+4}{2}$	3,5
25	4	$\frac{5+6+7+8}{4}$	6,5
24	7	$\frac{9+10+11+12+13+14+15}{7}$	12
23	9	$\frac{16+17+18+19+20+21+22+23+24}{9}$	20
22	13	$\frac{25+26+27+28+29+30+31+32+33+34+35+36+37}{13}$	31
21	8	$\frac{38+39+40+41+42+43+44+45}{8}$	41,5
20	7	$\frac{46+47+48+49+50+51+52}{7}$	49
19	8	$\frac{53+54+55+56+57+58+59+60}{8}$	63

Setelah menemukan rangking yang disesuaikan, selanjutnya mencari nilai t pada variabel x (tx) yaitu:

*commit to user*

Tabel XXXI

Tabel mencari nilai t pada variabel x

Jenjang nilai x	Jumlah kembar	$tx = \frac{(tx^3 - tx)}{12}$
27	2	0,5
26	2	0,5
25	4	5
24	7	28
23	9	60
22	13	182
21	8	42
20	7	28
19	8	42
	$\Sigma tx$	418

Setelah nilai-nilai tersebut diketahui, maka langsung dicari  $\sum x^2$  yaitu:

$$\sum x^2 = \frac{n^3 - n}{12} - \sum tx$$

$$= \frac{60^3 - 60}{12} - 418$$

$$= \frac{215940}{12} - 418$$

$$= 17995 - 418$$

$$= 17577$$

Langkah berikutnya adalah mencari  $\sum y^2$  dengan langkah yang sama ketika mencari  $\sum x^2$  yaitu dengan mencari rangking yang disesuaikan dan mencari  $t_y$  terlebih dahulu. Berikut ini adalah tabel perhitungan rangking yang disesuaikan pada variabel  $y$ :

Tabel XXXII

Tabel kerja untuk mencari rangking yang disesuaikan pada variabel y

Jenjang nilai y	Jumlah kembar	Cara mencari	Hasil
23	5	$\frac{1+2+3+4+5}{5}$	3
22	11	$\frac{6+7+8+9+10+11+12+13+14+15+16}{11}$	11
21	11	$\frac{17+18+19+20+21+22+23+24+25+26+27}{11}$	22
20	7	$\frac{28+29+30+31+32+33+34}{7}$	31
19	14	$\frac{35+36+37+38+39+40+41+42+43+44+45+46+47+48}{14}$	41,5
18	7	$\frac{49+50+51+52+53+54+55}{7}$	52
17	2	$\frac{56+57}{2}$	56,5
16	2	$\frac{58+59}{2}$	58,5
15	1	$\frac{60}{1}$	60

Tabel XXXIII

Tabel mencari nilai t pada variabel y

Jenjang nilai y	Jumlah kembar	$\sum ty = \frac{ty^3 - ty}{12}$
23	5	10
22	11	110
21	11	110
20	7	28
19	14	227,5
18	7	28
17	2	0,5
16	2	0,5
15	1	0
	$\sum ty$	514,5

Setelah nilai rangking yang disesuaikan dan nilai  $t_y$  diketahui kemudian dicari

nilai  $\sum y^2$  yaitu:

$$\sum y^2 = \frac{n^3 - n}{12} - \sum ty$$

$$= \frac{60^3 - 60}{12} - 514,5$$

$$= \frac{215940}{12} - 514,5$$

$$= 17995 - 514,5$$

$$17480,5$$

Setelah nilai-nilai tersebut diketahui, maka langkah selanjutnya adalah mencari nilai  $r_s$ . Setelah rangking disesuaikan diketahui, kemudian dicari selisih antara rangking disesuaikan  $x$  dan  $y$  (lihat lampiran). Selisih angka  $x$  dan  $y$  tersebut disebut  $d_i$  yang kemudian dikuadratkan menjadi  $d_i^2$  dan dijumlahkan menjadi  $\sum d_i^2$ . Setelah melalui proses perhitungan diatas, maka dapat dihitung nilai  $r_s$  dari hubungan variabel  $x$  dan variabel  $y$ .

$$\begin{aligned}
 r_s &= \frac{\sum x^2 + \sum y^2 - \sum di^2}{2\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}} \\
 &= \frac{17577 + 17480,5 - 21355}{2\sqrt{17577 \cdot 17480,5}} \\
 &= \frac{35057,5 - 21355}{2\sqrt{307254749}} \\
 &= \frac{13702,5}{35057,36} \\
 &= 0,390
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas diperoleh nilai  $r_s$  sebesar 0,390. untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel x dan variabel y maka dicari titik kritik nilai student (t) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 t &= r_s \sqrt{\frac{n-2}{1-r_s^2}} \\
 &= 0,390 \sqrt{\frac{60-2}{1-0,390^2}} \\
 &= 0,390 \sqrt{\frac{58}{1-0,1521}} \\
 &= 0,390 \sqrt{\frac{58}{0,8479}} \\
 &= 0,390 \sqrt{68,4} \\
 &= 0,390 \cdot 8,27 \\
 &= 3,225
 \end{aligned}$$

*commit to user*

Untuk mengetahui apakah harga  $t$  hitung 3,225 ini adalah signifikan atau tidak, maka perlu dibandingkan dengan tabel  $t$ , untuk taraf kesalahan tertentu dengan  $dk = n - 2 = 60 - 2 = 58$ . Harga  $t$  dilihat pada tabel  $t$  untuk uji satu pihak (one tail test) dengan kesalahan 5% atau taraf signifikan 0,05. Ternyata diketahui bahwa  $t$  tabelnya adalah 1,684 dan 1,671. Dari hasil tersebut maka jelas bahwa harga  $t$  tabel lebih kecil dari harga  $t$  hitung ( $3,225 > 1,684 < 1,671$ ). Karena harga  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, atau kedua variabel mempunyai hubungan yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa:

***“Ada hubungan yang signifikan antara membaca manga dengan perilaku imitasi remaja anggota komunitas PJ”***

Dengan dasar pengujian itu pula berarti dapat disimpulkan bahwa hipotesa yang dirumuskan pada bab pendahuluan dapat diterima. Artinya semakin sering seseorang membaca manga maka akan semakin tinggi pula perilaku imitasi terhadap manga yang ditunjukkan orang tersebut.

B. Hubungan antara variabel interaksi sosial ( $z$ ) dengan variabel perilaku imitasi remaja ( $y$ )

Untuk mencari hubungan antara interaksi sosial dengan perilaku imitasi remaja, digunakan rumus korelasi tata jenjang spearman seperti yang telah dijelaskan di atas. Untuk nilai  $\sum ty$  dan  $\sum y^2$  telah diketahui melalui perhitungan sebelumnya, untuk langkah berikutnya adalah mencari  $\sum tz^2$ , untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

*commit to user*



Tabel XXXIV

Tabel mencari rangking disesuaikan pada variabel z

Jenjang nilai z	Jumlah kembar	Cara mencari	Hasil
14	12	$\frac{1+2+3+4+5+6+7+8+9+10+11+12}{12}$	6,5
13	25	$\frac{13+14+15+16+17+18+19+20+21+22+23+24+25+26+27+28+29+30+31+32+33+34+35+36+37}{25}$	25
12	11	$\frac{38+39+40+41+42+43+44+45+46+47+48}{11}$	43
11	7	$\frac{49+50+51+52+53+54+55}{7}$	52
10	3	$\frac{56+57+58}{3}$	57
9	2	$\frac{59+60}{2}$	59,5

Langkah berikutnya adalah mencari t pada variabel kontrol yaitu interaksi sosial (z) dalam tabel berikut ini:

Tabel XXXV

Tabel kerja untuk mencari t pada variabel (z)

Jenjang nilai x	Jumlah kembar	$tz = \frac{t^3 - t}{12}$
14	12	143
13	25	1300
12	11	110
11	7	28
10	3	2
9	2	0,5
	$\Sigma$	1583,5

Kemudian dicari nilai  $\Sigma z^2$  dengan rumus berikut ini:

$$\Sigma z^2 = \frac{n^3 - n}{12} - \Sigma tz$$

$$= \frac{60^3 - 60}{12} - 1583,5$$

$$= \frac{215940}{12} - 1583,5$$

$$= 17995 - 1583,5$$

$$= 16411,5$$

*commit to user*

Dari nilai di atas kita dapat menghitung, sebagai berikut:

$$r_s = \frac{\sum z^2 + \sum y^2 - \sum di^2}{2\sqrt{(\sum z^2)(\sum y^2)}}$$

$$= \frac{16411,5 + 17480,5 - 20088,25}{2\sqrt{16411,5 \cdot 17480,5}}$$

$$= \frac{33892 - 20088,25}{2\sqrt{286881226}}$$

$$= \frac{13803,75}{2.16937,57}$$

$$= \frac{13803,75}{33875,14}$$

$$= 0,407$$

Untuk menguji hipotesa, maka hasil  $r_s$  tersebut dikonsultasikan pada harga

kritik dari distribusi t dengan rumus sebagai berikut:

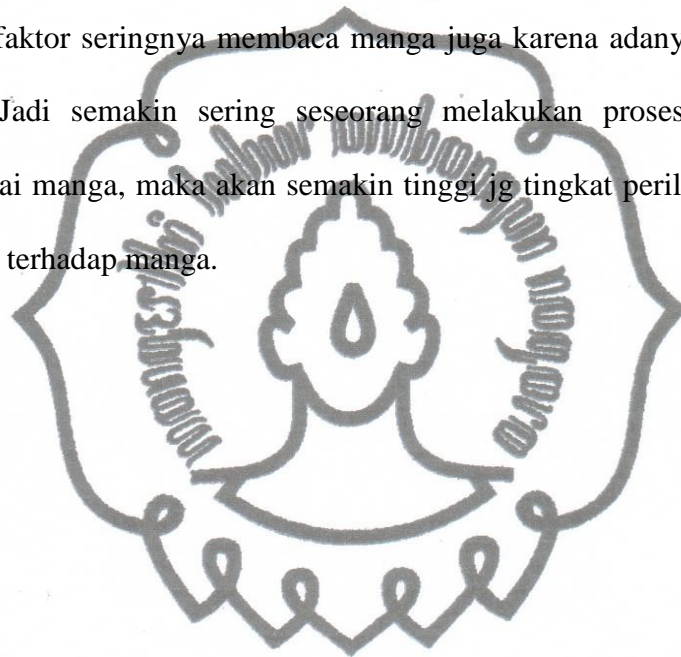
$$\begin{aligned}
 t &= r_s \sqrt{\frac{n-2}{1-r_s^2}} \\
 &= 0,407 \sqrt{\frac{60-2}{1-0,407^2}} \\
 &= 0,407 \sqrt{\frac{58}{1-0,164649}} \\
 &= 0,407 \sqrt{\frac{58}{0,835351}} \\
 &= 0,407 \sqrt{69,43} \\
 &= 0,407 \cdot 8,332 \\
 &= 3,391
 \end{aligned}$$

Untuk mengetahui apakah harga t hitung 3,391 ini adalah signifikan atau tidak, maka perlu dibandingkan dengan tabel t, untuk taraf kesalahan tertentu dengan dk = n - 2 = 60 - 2 = 58. Harga t dilihat pada tabel t untuk uji satu pihak (one tail test) dengan kesalahan 5% atau taraf signifikan 0,05. Ternyata diketahui bahwa t tabelnya adalah 1,684 dan 1,671. Dari hasil tersebut maka jelas bahwa harga t tabel lebih kecil dari harga t hitung ( $3,391 > 1,684 < 1,671$ ). Karena harga t hitung lebih besar daripada t tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, atau kedua variabel mempunyai hubungan yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa:

*commit to user*

***“Ada hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dengan perilaku imitasi remaja anggota komunitas PJ”***

Dengan dasar pengujian itu pula berarti dapat disimpulkan bahwa hipotesa yang dirumuskan pada bab pendahuluan dapat diterima. Ini membuktikan bahwa perilaku imitasi terhadap manga dapat muncul, selain karena faktor seringnya membaca manga juga karena adanya faktor interaksi sosial. Jadi semakin sering seseorang melakukan proses interaksi sosial mengenai manga, maka akan semakin tinggi jg tingkat perilaku imitasi orang tersebut terhadap manga.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data dan uji statistik yang telah dilakukan pada bab sebelumnya dengan menggunakan korelasi Tata Jenjang Spearman, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Membaca manga merupakan aktivitas yang wajar dan telah menjadi rutinitas bagi para anggota komunitas Pokoke Jepang dengan tingkat antusiasme dan minat yang cukup tinggi.. Terbukti tingkat frekwesi dan intensitas membaca manga dari anggota komunitas PJ masuk dalam kategori sedang yaitu sebanyak 49% atau hampir setengah dari keseluruhan responden masuk dalam kategori sedang. Membaca manga di kalangan anggota komunitas PJ merupakan salah satu kegiatan yang biasa mereka lakukan, selain karena membaca manga merupakan hobi dari hampir seluruh dari anggota komunitas PJ.
2. Bagi remaja komunitas Pokoke Jepang, aktivitas membaca manga dapat mempengaruhi perilaku mereka sehari-hari, dalam hal ini adalah perilaku yang mereka tiru dari apa yang mereka baca dalam manga. Tingkat perilaku imitasi terhadap manga setelah adanya aktivitas membaca manga oleh para responden termasuk dalam

*commit to user*

kategori sedang yang mendekati tinggi. Terbukti dari 47% responden berada dalam kategori sedang dan sebanyak 45% responden berada dalam kategori tinggi. Dari perbedaan yang tidak mencolok antara banyaknya responden dalam kategori sedang dan kategori tinggi ini dapat disimpulkan bahwa tingkat perilaku imitasi manga di kalangan anggota komunitas PJ cukup tinggi. Jadi bukanlah menjadi hal yang aneh lagi jika kita melihat banyak sekali hal-hal yang dapat dikategorikan sebagai salah satu bentuk perilaku imitasi terhadap manga di kalangan remaja komunitas PJ. Hal ini membuktikan besarnya pengaruh aktivitas membaca manga terhadap perilaku imitasi remaja komunitas PJ.

3. Komunitas Pokoke Jepang mempunyai peranan yang dominan dalam hal adanya perilaku imitasi yang muncul dalam keseharian para anggotanya komunitas yang terdiri atas para remaja ini. Hal tersebut terbukti dari hasil jawaban kuesioner yaitu sebanyak 62% responden berada dalam kategori tinggi itu artinya sebagian besar reponden merasa bahwa interaksi sosial mempunyai peranan dan pengaruh tersendiri terhadap tingkah laku mereka. Dalam penelitian ini tingkah laku yang dimaksud adalah perilaku imitasi terhadap manga. Peranan interaksi sosial dalam komunitas PJ begitu besar dalam mempengaruhi perilaku para anggotanya
4. Hubungan antar variabel

*commit to user*

- a. Hasil uji statistik hubungan antara aktivitas membaca manga (x) dengan perilaku imitasi remaja (y)

Dengan menggunakan metode korelasi tata jenjang spearman ( $r_s$ ) diketahui besarnya harga koefisien korelasi hubungan antar kedua variabel adalah 3,225 dengan  $n = 60$ .

Dalam uji signifikan, untuk mengetahui apakah harga t hitung 3,225 ini adalah signifikan atau tidak, maka dibandingkan dengan tabel t, untuk taraf kesalahan tertentu dengan  $dk = n - 2 = 60 - 2 = 58$ . Harga t dilihat pada tabel t untuk uji satu pihak (one tail test) dengan kesalahan 5% atau taraf signifikan 0,05. Ternyata diketahui bahwa t tabelnya adalah 1,684 dan 1,671. Dari hasil tersebut maka jelas bahwa harga t tabel lebih kecil dari harga t hitung ( $3,225 > 1,684 < 1,671$ ). Karena harga t hitung lebih besar daripada t tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, atau kedua variabel mempunyai hubungan yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara membaca manga dengan perilaku imitasi remaja anggota komunitas PJ.

Dengan dasar pengujian itu pula berarti dapat disimpulkan bahwa hipotesa yang dirumuskan sebelumnya yaitu adanya hubungan yang signifikan antara membaca



manga dengan perilaku imitasi remaja, dapat diterima. Artinya semakin sering seseorang membaca manga maka akan semakin tinggi pula perilaku imitasi terhadap manga yang ditunjukkan orang tersebut.

- b. Hasil uji statistik hubungan antara interaksi sosial (x) dengan perilaku imitasi remaja (y)

Dengan menggunakan metode korelasi tata jenjang spearman ( $r_s$ ) diketahui besarnya harga koefisien korelasi hubungan antar kedua variabel adalah  $v$  dengan  $n = 60$ .

Dalam uji signifikan, untuk mengetahui apakah harga  $t$  hitung 3,391 ini adalah signifikan atau tidak, maka dibandingkan dengan tabel  $t$ , untuk taraf kesalahan tertentu dengan  $dk = n - 2 = 60 - 2 = 58$ . Harga  $t$  dilihat pada tabel  $t$  untuk uji satu pihak (one tail test) dengan kesalahan 5% atau taraf signifikan 0,05. Ternyata diketahui bahwa  $t$  tabelnya adalah 1,684 dan 1,671. Dari hasil tersebut maka jelas bahwa harga  $t$  tabel lebih kecil dari harga  $t$  hitung ( $3,391 > 1,684 < 1,671$ ). Karena harga  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, atau kedua variabel mempunyai hubungan yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat

*commit to user*

hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dengan perilaku imitasi remaja anggota komunitas PJ.

Dengan dasar pengujian itu pula berarti dapat disimpulkan bahwa hipotesa yang dirumuskan sebelumnya yaitu adanya hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dengan perilaku imitasi remaja, dapat diterima. Artinya semakin sering seseorang membaca manga maka akan semakin tinggi pula perilaku imitasi terhadap manga yang ditunjukkan orang tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa, jika seseorang membaca manga juga berinteraksi sosial mengenai manga maka tingkat perilaku imitasi orang tersebut juga akan tinggi.

## B. Saran-saran

### 1. Bagi anggota komunitas PJ

Berperilaku imitasi terhadap manga bukanlah hal yang patut disalahkan, apalagi jika berada dalam sebuah komunitas yang memang diperuntukkan untuk para penggemar manga itu sendiri. Akan tetapi sebaiknya tidak berlebihan dan tetap ada batasan-batas atas perilaku-perilaku tersebut karena tidak semua orang dapat menerima dan memaklumi perilaku tersebut sebagai sebuah kewajaran.

*commit to user*

## 2. Bagi media massa khususnya manga

Sebagai media hiburan, manga adalah salah satu pilihan yang diinginkan oleh kebanyakan remaja, menilik pada moral remaja yang semakin hari mengalami penurunan dan kerusakan, maka akan lebih bijaksana jika sensor terhadap manga lebih diperketat. Lebih dari pada itu, manga diharapkan memberikan keseimbangan kualitas dalam hal fisik maupun cerita yang menarik dan memadai sebagai media hiburan, bukan hanya sekedar coretan maupun cerita-cerita yang tidak berkembang.

## 3. Bagi peneliti selanjutnya

Dari hasil peneltian ini, penulis menyimpulkan bahwa koefisien korelasi tidak dapat menjelaskan adanya hubungan antara membaca manga dengan perilaku imitasi, melainkan hanya mengukur derajat hubungan antara membaca manga dengan perilaku imitasi remaja. Karenanya, untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan alat analisa statistika lain sehingga dapat menjelaskan hubungan antra dua variabel tersebut secara lebih detail.