

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai "kultur" dalam bahasa Indonesia.

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas.

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Istilah untuk pendapat itu adalah *Cultural-Determinism*.

Herskovits dalam Simanjuntak (2003: 136) memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut sebagai *superorganic*. Menurut Andreas Eppink, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius,

dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat.

Menurut Edward Burnett Tylor dalam Simanjuntak (2003: 136), kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat.

Menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi dalam Simanjuntak (2003: 136) kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat.

Kebudayaan menurut Linton dalam Simanjuntak (2003:136) adalah keseluruhan pengetahuan, sikap dan pola perilaku yang merupakan kebiasaan yang dimiliki dan diwariskan oleh anggota suatu masyarakat tertentu.

Sedangkan menurut Kroeber dalam Simanjuntak (2003:136) kebudayaan adalah keseluruhan realita gerak, kebiasaan, tata cara, gagasan dan nilai-nilai yang dipelajari dan diwariskan, dan perilaku yang ditimbulkannya.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan adalah sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Setiap bangsa memiliki kebudayaan masing-masing. Kebudayaan lahir seiring lahirnya manusia di dunia dan kebudayaan digunakan sampai akhir hayat. Setiap daerah memiliki kebudayaan yang berbeda walau terkadang terdapat adanya kemiripan karena faktor geografis. Dalam antropologi yang dimaksud dengan kebudayaan adalah keseluruhan sistim gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar ( Koentjaraningrat dalam Simanjuntak, 2003:136 ).

Salah satu bentuk kebudayaan adalah kesenian. Sastra merupakan suatu karya seni. Sastra sebagai produk budaya manusia adalah hasil seni dari sastrawannya sendiri. Hasil cipta dan kreativitas manusia sering disebut sebagai istilah budaya atau kebudayaan. Di dalam sastra sendiri terdapat jenis-jenis sastra. Secara umum ragam sastra yang dikenal adalah puisi, prosa dan drama. Kesusastraan adalah karya kesenian yang diwujudkan dengan bahasa seperti gubahan-gubahan prosa dan puisi yang indah-indah. Sastra bersifat universal karena dapat masuk dalam kehidupan manusia dan diterima dengan baik. Karya sastra merupakan salah satu media untuk menggambarkan kejadian yang terjadi dalam masyarakat. Menurut *Rene Wellek* dalam *Silalahi* ( 2008 : 37 ) berpendapat bahwa sastra adalah lembaga sosial yang memakai medium bahasa dalam menampilkan gambaran kehidupan dan kehidupan itu sendiri adalah kenyataan sosial.

Secara umum, sastra terdiri atas berbagai variasi sastra seperti puisi, prosa, drama, roman, dan lain sebagainya. Contoh hasil karya sastra berupa prosa adalah novel, cerpen, cerita bergambar, kartun, atau lebih dikenal dengan komik.

Jika menyebut komik, mungkin terbayang sebuah cerita yang berisi jalinan gambar dan teks. Isinya lucu, romantis, juga heroik. Komik merupakan bacaan ringan yang sesuai dibaca di saat santai. Banyak ahli yang mendefenisikan komik. Menurut Will Eisner dalam bukunya *Graphic Storytelling*, komik adalah tatanan gambar dan kata- kata yang berurutan.

Komik timbul sebagai suatu yang menggambarkan tentang kehidupan sehari-hari di masyarakat meskipun bersifat fiktif. Komik lebih menitikberatkan kepada tokoh di dalam karangannya daripada kejadiannya. Komik merupakan salah satu karya sastra yang dapat memikat penikmat sastra dari berbagai macam kalangan, baik anak-anak, remaja, bahkan orang tua. Komik dalam karya sastra Jepang biasa disebut *manga* .

*Manga* adalah istilah yang digunakan untuk menyebut komik Jepang. Kata “manga” digunakan pertama kali oleh seorang seniman bernama *Hokusai* dan berasal dari dua huruf Cina yang artinya kira-kira gambar manusia untuk menceritakan sesuatu.

Pada akhir abad 18, *manga* mulai muncul untuk pertama kalinya. Buku komik yang pertama muncul adalah *kibyoushi* yang berisikan cerita dengan gambar beserta narasi dan dialog di sebelah/mengelilinginya. Tema yang diangkat pun bermacam-macam. Pada akhir abad 19, Jepang secara cepat menyerap budaya, pengetahuan dan teknologi Barat, sehingga *kibyoushi* tergeser keberadaannya.

Dalam sejarah *manga*, mungkin yang perlu dicatat adalah peranan *Osamu Tezuka* yang dikenal sebagai “God of Manga”. *Tetsuwan Atom* adalah *manga* karya *Osamu Tezuka* yang terkenal dan mendunia baik sebagai *manga* maupun *anime*.

Komik biasanya mengangkat cerita-cerita yang biasanya terdapat dalam masyarakat umum. Masalah yang terdapat dalam komik menyangkut masalah kepercayaan, kehidupan sosial, kebudayaan bahkan yang bersifat fantasi.

Komik memiliki berbagai macam jenis. Komik di Jepang (*manga*) terbagi atas empat sasaran penikmat, yaitu komik untuk anak laki-laki (*shounen manga*), komik untuk anak perempuan (*shoujo manga*), komik untuk remaja (*seinen manga*), dan komik untuk orang dewasa (*seijin manga*).

Salah satu komik yang menunjukkan budaya Jepang diantaranya adalah komik *Samurai X*, *Doraemon*, *Naruto*, *Hai Miiko*, *Namaku Miiko*, dan sebagainya. Dari contoh komik yang telah disebutkan, *Hai Miiko* karya *Eriko Ono* merupakan salah satu komik yang banyak mengungkapkan budaya *amae* masyarakat Jepang.

*Amae* menurut arti sebenarnya merupakan ketergantungan antara orang tua dengan anak atau sebaliknya. Menurut Doi dalam Sibiyani (2005:3), *amae* adalah suatu istilah yang berasal dari bentuk kata kerja *Amaeru*. *Amaeru* sendiri sering digunakan dalam menjelaskan perasaan atau sifat anak terhadap ibunya yang saling bergantung satu sama lain. Peranan lain yang melengkapi *amaeru* adalah *amayakasu*, yaitu peran yang menerima *amaeru*. Dalam masyarakat Jepang, *amae* merupakan sebuah budaya yang terus dikembangkan dan sangat dihormati bahkan dituntut untuk dilaksanakan hingga saat ini.

Komik *Hai Miiko* karya *Eriko Ono* termasuk dalam *soujo manga* yang diterjemahkan oleh Widya Anggaraeni Winarya dan diterbitkan oleh PT GRAMEDIA. *Eriko Ono* juga membuat komik berjudul *Namaku Miiko* dengan tokoh yang sama dan genre yang sama pula.

*Hai Miiko* merupakan komik yang mengisahkan tentang kehidupan anak-anak sekolah dasar. Komik ini menggambarkan keindahan dan kenikmatan masa anak-anak. Dalam komik ini digambarkan dengan jelas budaya *amae*. Dimana tercermin ketergantungan anak terhadap orang tua juga kasih sayang orang tua terhadap anaknya. Pengarang juga menyampaikan pesan-pesan moral dalam komik ini. Hal inilah yang membuat penulis ingin memaparkan dan membahas budaya *amae* dalam skripsi yang berjudul “**BUDAYA AMAE DALAM KOMIK HAI MIIKO**”.

## 1.2. Perumusan Masalah

Pada zaman dahulu anak-anak sampai usia tujuh tahun disebut anak dewa. Oleh karena itu anak-anak sangat dimanja dalam masyarakat Jepang. Tangisan anak-anak di dalam rumah dianggap sesuatu yang sangat menyedihkan, oleh karena itu, orang tua sebisanya tidak memarahi anak. Dalam kepercayaan Jepang anak-anak dianggap sebagai kelahiran kembali orang tuanya atau kakek-nenek mereka. Oleh karena itu, sangat disayangi (Situmorang, 2006: 62). Masyarakat Jepang mengalami *amae* setelah menerima pengalaman penting pada saat anak-anak dan ini merupakan hal yang biasa, karena memberi kasih sayang yang berlebih sendiri merupakan kebutuhan bagi para ibu di Jepang.

Sikap ini terus menerus mereka bawa sampai pada kehidupan sosial masyarakat. Dengan kata lain, *amae* merupakan suatu konsep kunci yang bukan hanya untuk memahami struktur psikologi orang Jepang saja melainkan dapat dikatakan juga untuk memahami struktur masyarakat Jepang.

Komik *Hai Miiko* menceritakan tentang kehidupan anak-anak dengan segala permasalahannya. Menggambarkan persahabatan yang indah dan hubungan keluarga yang harmonis. *Eriko Ono* menyiratkan bahwa dalam komiknya terdapat kehidupan anak-anak yang riang dan penuh suka cita. Selain itu, juga terdapat perbuatan yang menggambarkan perilaku *amae* dari beberapa tokoh dalam komik tersebut.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan penjelasan yang telah diutarakan di atas, maka kita dapat melihat bahwa adanya beberapa permasalahan. Akan tetapi, untuk menghindari adanya kesimpang siuran dalam pembahasan topik yang dapat menimbulkan masalah baru yang tidak sesuai dan tidak berhubungan dengan topik yang akan dibahas dalam tulisan ini, maka akan dibatasi pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas dalam tulisan ini yang akan menjadi acuan dalam melanjutkan penelitian.

Berangkat dari kenyataan-kenyataan tersebut, maka penulis menetapkan permasalahan sebagai berikut:

1. Seperti apakah konsep dan makna budaya *amae* dalam masyarakat Jepang?
2. Bagaimanakah budaya *amae* dalam kehidupan masyarakat Jepang yang

direalisasikan oleh beberapa tokoh dalam komik “*Hai Miiko*” karya *Eriko Ono*?

### **1.3. Ruang Lingkup Pembahasan**

Dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahannya pada budaya *amae* di dalam komik *Hai Miiko* jilid 1-22 karya *Eriko Ono* yang diterjemahkan oleh Widya Anggaraeni Winarya. Pembahasan difokuskan pada budaya *amae* yang dilakukan oleh beberapa tokoh dalam komik ini dengan cara mengambil cuplikan-cuplikan yang ada dalam komik yang menunjukkan adanya interaksi para tokoh dalam merealisasikan budaya *amae* dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum itu, penulis akan mendefinisikan tentang konsep komik maupun budaya *amae* di dalam masyarakat Jepang.

### **1.4. Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori**

#### **1.4.1. Tinjauan Pustaka**

Sosiologi sastra menurut *Wolff* dalam *Endraswara* (2008:77) yaitu disiplin yang tanpa bentuk, tidak terdefinisi dengan baik, terdiri dari sejumlah studi-studi empiris dan berbagai percobaan pada teori yang agak lebih general yang masing-masingnya hanya mempunyai kesamaan dalam hal bahwa semuanya berurusan dengan hubungan sastra dan masyarakat.

Menurut *Nyoman* dalam *Silalahi* (2008:9) bahwa analisis sosiologis memberikan perhatian yang besar terhadap fungsi-fungsi sastra, karya sastra sebagai produk masyarakat tertentu. Konsekuensinya, sebagai timbal balik, karya sastra harus memberikan masukan dan manfaat terhadap struktur sosial yang menghasilkannya. Mekanisme tersebut seolah-olah bersifat imperatif, tetapi tidak dalam pengertian yang negatif. Artinya, antar hubungan yang terjadi tidak merugikan secara sepihak. Sebaliknya, antar hubungan akan menghasilkan proses regulasi dalam sistemnya masing-masing.

Manusia tidak dapat hidup sendiri karena manusia diciptakan sebagai makhluk sosial. Dalam kehidupan makhluk sosial ini terjalin interaksi antara manusia yang satu dengan manusia lainnya. Interaksi tersebut menghasilkan perilaku yang unik yang menjadikannya sebuah kebudayaan dalam masyarakat tersebut.

Suatu kenyataan bahwa budaya diperoleh melalui proses belajar dari masyarakat dan lingkungannya. Tingkah laku yang didasari oleh budaya dipelajari dari anggota masyarakat lain. Seorang anak yang baru dilahirkan belum mempunyai cara-cara bertingkah laku yang berlandaskan dasar-dasar budaya. Anak baru memilikinya setelah menjadi besar dan merupakan hasil dari proses belajar yang lama dan kompleks (Simanjuntak, 2003:155).

Pewarisan budaya adalah suatu proses, perbuatan, atau cara mewarisi budaya masyarakatnya. Proses tersebut dinamakan juga proses sosialisasi. Dalam proses tersebut seorang individu mengalami pembentukan sikap untuk berperilaku sesuai dengan kelompoknya. Budaya diwariskan dari generasi terdahulu ke generasi berikutnya, untuk selanjutnya diteruskan ke generasi yang akan datang. Masyarakat adalah orang yang hidup bersama dan menghasilkan budaya. Tidak ada masyarakat tanpa budaya. Sebaliknya, tidak ada budaya tanpa masyarakat sebagai wadah dan pendukungnya (Simanjuntak, 2003:159).



Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki beraneka ragam kebudayaan. Jepang selalu berusaha melestarikan dan memelihara kebudayaannya agar tidak punah. Bangsa Jepang juga mampu mengambil dan menarik manfaat dari hasil budi daya bangsa lain tanpa mengorbankan kepribadiannya sendiri biasa disebut dengan budaya *maneru*. Bahkan, hasil budaya bangsa lain yang ditiru bangsa Jepang lebih indah daripada aslinya dan dijadikan sebagai identitas bangsa Jepang.

Budaya *Amae* merupakan salah satu kebudayaan bangsa Jepang yang merupakan kepribadian masyarakat Jepang. Dalam bahasa Jepang, kata *amae* berasal dari kata sifat *amai* yang berarti manis. Sedangkan dalam bentuk kata kerja adalah *amaeru* yang berarti memanjakan. Kata *amae* secara leksikal mempunyai arti kebaikan, hasil perlindungan seorang ibu terhadap bayinya sekaligus ketergantungan yang manis antara si bayi terhadap ibunya (Rowland dalam Sibiyani, 2005:8).

*Amae* dalam psikologi Jepang mengacu pada tingkah laku "kekanak-kanakan" yang diperbuat oleh orang dewasa. Dengan kata lain *amae* berarti, "menjadi ibu atau menjadi anak" yang berupa bentuk hubungan yang melepaskan kepentingan diri antara ibu yang penuh kasih sayang dengan bayinya. Tanpa *amae* pada masa bayi dan anak-anak, jiwa dan kepribadian akan terluka seumur hidup.

Selain uraian di atas, *amae* juga dapat diartikan sebagai kasih sayang tulus, perasaan yang biasa ditemukan pada bayi dan ibunya dan yang harus terus dimiliki agar selamat di dunia (De Mente dalam Sibiyani:2005:12).

Pengertian komik dalam artikel "Selintas Sejarah Komik Indonesia" yang ditulis oleh Guntur Angkat (2004), menurut kutipan Marcel Bonnet dalam bukunya "Komik Indonesia" adalah salah satu produk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya, yang dituang dalam gambar dan tanda, mengarah kepada suatu pemikiran dan perenungan.

*Manga* (漫画) adalah istilah untuk menyebut komik Jepang. Secara harfiah kata *manga* berasal dari kata *lucu* (man : 漫) dan kata *gambar* (ga : 画), jadi kata *manga* berarti gambar yang lucu. Kata *manga* pertama kali digunakan oleh seorang seniman bernama *Hokusai Katsushika* yang menggunakan dua huruf Cina yang artinya kira-kira gambar manusia untuk menceritakan sesuatu.

Unsur-unsur penunjang terciptanya sebuah karya sastra yaitu tema, penokohan, plot, setting, dan lain sebagainya. Tokoh-tokoh dalam karya sastra mempunyai persanan yang sangat penting sebagai penyampai pesan, amanat, moral atau sesuatu ide yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca oleh si pengarang. Hal ini tergantung pada si pengarang agar dapat melukiskan tokoh sesuai dengan pesan, amanat atau moral yang ingin disampaikan kepada pembacanya.

Dalam komik *Hai Miiko*, pengarang mencoba menggambarkan kehidupan sosial, perilaku, maupun gaya hidup para tokoh dalam keluarga maupun dalam lingkungan sosial yang digambarkan melalui sikap, tingkah laku, serta dialog-dialog yang diucapkan guna menyampaikan pesan, amanat, dan moralitas yang bermanfaat bagi pembacanya atau masyarakatnya.

#### **1.4.2. Kerangka Teori**

Penelitian ini dilakukan melalui sebuah komik yang merupakan sebuah karya sastra. Karya sastra tersebut mengandung nilai-nilai budaya yang tinggi. Sastra dapat dipandang sebagai suatu gejala sosial. Pandangan bahwa setiap karya sastra itu mencerminkan masyarakat dan jamannya pada umumnya dianut oleh kritikus akademik (Soekito, dalam Endraswara, 2008:87).

Untuk membuktikan bahwa dalam sebuah komik terdapat kebudayaan yang mengungkapkan budaya *amae*, maka penulis menggunakan teori semiotika. Unsur budaya yang terdapat dalam karya sastra berupa komik akan dijadikan sebagai tanda untuk diinterpretasikan dengan melihat perilaku para tokoh dalam komik.

Semiotik adalah ilmu yang mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konveksi-konveksi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti. Tanpa memperhatikan sistem tanda-tanda dan maknanya, dan konveksi tanda, maka struktur karya sastra ataupun karya sastra tidak dapat dimengerti maknanya secara optimal (Pradopo, 2001:71).

Berdasarkan teori semiotik di atas, penulis akan menginterpretasikan sikap-sikap tokoh ke dalam tanda, kemudian tanda-tanda tersebut akan dipilih bagian mana yang merupakan tindakan maupun perbuatan para tokoh yang mencerminkan budaya *amae*.

Selain menggunakan pendekatan semiotik, penelitian ini juga menggunakan pendekatan sosiologis karena analisis ini memberikan perhatian yang terhadap fungsi-fungsi sastra, karya sastra sebagai produk masyarakat tertentu, dan meningkatkan pemahaman terhadap sastra dalam kaitannya dengan masyarakat. Objek sosiologi adalah perilaku manusia yang sangat sulit untuk diramalkan.

Sosiologi sastra adalah cabang penelitian sastra yang bersifat reflektif. Penelitian ini banyak diminati oleh peneliti yang ingin melihat sastra sebagai cerminan kehidupan masyarakat. Arenanya, asumsi dasar penelitian sosiologi sastra adalah kelahiran sastra tidak dalam kekosongan sosial. Kehidupan sosial akan menjadi picu lahirnya karya sastra. Karya sastra yang berhasil atau sukses yaitu yang mampu merefleksikan zamannya (Endraswara, 2008:77).

Hal penting dalam sosiologi sastra adalah konsep cermin. Dalam kaitan ini, sastra dianggap sebagai tiruan masyarakat. Kendati demikian, sastra tetap diakui sebagai sebuah

ilusi atau khayalan dari kenyataan. Dari sini, tentu sastra tidak akan semata-mata menyodorkan fakta secara mentah. Sastra bukan sekedar tiruan kenyataan, melainkan kenyataan yang telah ditafsirkan.

## **1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.5.1. Tujuan Penelitian**

Budaya *amae* sangat lekat pada diri orang Jepang hingga saat ini. Berdasarkan alasan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan arti dan makna budaya *amae* dalam masyarakat Jepang.
2. Untuk menjelaskan budaya *amae* yang terdapat dalam komik “*Hai Miiko*” karya *Eriko Ono*.

### **1.5.2. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi:

1. Penulis sendiri yaitu dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang konsep budaya *amae* dan pentingnya budaya *amae* dalam masyarakat Jepang.
2. Para pembaca, untuk dapat dijadikan acuan pada penelitian berikutnya.
3. Peningkatan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang sastra dan kebudayaan Jepang.

## 1.6. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian sastra, yang digolongkan ke dalam penelitian sosial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yang menggambarkan bentuk objek pengamatan atau melukiskan perasaan (Mulyadi, 2004:59). Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologi untuk menunjukkan interaksi sosial antar tokoh dalam komik. Penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif yaitu penelitian yang dilakukan dengan tidak mengutamakan angka-angka, tetapi mengutamakan kedalaman penghayatan terhadap interaksi antar konsep yang sedang dikaji secara empiris. Pembahasan komik ini menggunakan metode kualitatif karena penelitian kualitatif adalah penelitian yang paling tepat dengan fenomena sastra. Hal ini perlu dipahami, sebab karya sastra adalah dunia kata dan simbol yang penuh makna sehingga perlu ditafsirkan maknanya agar mudah dimengerti dan dipahami.

Dalam pengumpulan data-data dan bahan-bahan yang berhubungan dengan topik penelitian ini, penulis menggunakan metode studi kepustakaan (*Library Research*). Studi kepustakaan merupakan suatu aktifitas yang sangat penting untuk menunjukkan jalan dalam memecahkan masalah penelitian. Beberapa aspek penting yang perlu dicari dan digali dalam studi kepustakaan antara lain: masalah yang ada, teori-teori, konsep-konsep dan penarikan kesimpulan serta saran. Dengan kata lain, studi kepustakaan adalah pengumpulan data dengan membaca buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan topik penelitian ini. Data yang diperoleh dari buku-buku dan referensi tersebut kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan dan saran. Selain itu penulis memperoleh data dari majalah, jurnal, serta situs-situs internet.

Data-data dan bahan-bahan pustaka untuk penelitian ini diperoleh dari Perpustakaan Universitas Sumatera Utara, Perpustakaan Fakultas Sastra Jurusan Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara, koleksi pribadi penulis dan sumber literatur lainnya.