



UNIVERSITAS INDONESIA

**PENGGAMBARAN FUNGSI PERPUSTAKAAN SEKOLAH
DALAM *SHOUJO MANGA* TERBITAN MNC COMICS TAHUN
2011**

SKRIPSI

**DINI ANDRIANI
0806352605**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
DEPOK
JUNI 2012**



UNIVERSITAS INDONESIA

**PENGGAMBARAN FUNGSI PERPUSTAKAAN SEKOLAH
DALAM *SHOUJO MANGA* TERBITAN MNC COMICS TAHUN
2011**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Humaniora**

**DINI ANDRIANI
0806352605**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
DEPOK
JUNI 2012**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan Plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Depok, 3 Juni 2012



Dini Andriani

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Dini Andriani

NPM : 0806352605

Tanda Tangan : 

Tanggal : 06 Juni 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Dini Andriani
NPM : 0806352605
Program Studi : Ilmu Perpustakaan
Judul Skripsi : Penggambaran Fungsi Perpustakaan Sekolah
dalam *Shoujo Manga* Terbitan MnC Comics
Tahun 2011

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Laksmi, S.S., M.A. (.....)

Penguji : Dr. Tamara A. Susetyo-Salim S.S., M.A. (.....)

Penguji : Ike Iswary Lawanda, S.S., M. S. (.....)

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 06 Juni 2012

Oleh

Dekan
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia

Dr. Bambang Wibawarta, M.A.
NIP. 196510231990031002

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat rahmat dan ridho-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Humaniora pada Program studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari segala pihak selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini, tentunya skripsi ini tidak akan selesai tepat pada waktunya. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Laksmi, sebagai pembimbing penulisan skripsi yang telah banyak memberikan masukan, kritik, dan saran serta semangat yang tiada henti diberikan kepada penulis selama penulis melakukan penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Ike Iswary Lawanda, sebagai ketua sidang dan penguji yang telah memberikan masukan, saran dan kritik yang bermanfaat.
3. Ibu Tamara A. Susetyo-Salim, sebagai pembaca dan penguji skripsi ini yang telah memberikan saran dan masukan yang bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini.
4. Bapak Fuad Gani, sebagai pembimbing akademik yang telah membimbing penulis selama di bangku perkuliahan.
5. Ibu Reta, sebagai penitara sidang skripsi penulis.
6. Kedua orang tua penulis, ibunda Winarti dan ayahanda Mursidi, yang tidak lelah memberikan doa dan semangat baik secara moral maupun materi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Ibunda dan ayahanda adalah motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Kakanda Windi Angga Kusuma, kakak penulis yang selalu memberikan doanya .
8. Teman-teman JIP 2008 khususnya kelas A tercinta Weni, Dita, Anggi, Khadija, Risa, Fitri, Ninda, Lisna, Resti, Linda, Heni, Hanif, Fajar, Deo, Uka, Akil, Reda, dan semua yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Special thanks buat Mira, sahabat pertama dan terbaik di JIP, *you're my best*.

9. Senior JIP UI, Ka Savira atas saran-saran dan dukungannya, terima kasih selalu mendengarkan cerita-cerita saya. Kak Haryo yang selalu berbagi idenya saat saya dalam kesulitan.
10. Teman-teman SMAN 2 Tangerang yang kuliah di UI, terima kasih untuk saling berbagi cerita. Khususnya untuk Waode yang telah membantu saya meminjamkan *scanner* untuk kelancaran skripsi saya. Serta Indah, terima kasih klian telah mengisi hari-hari saya di Depok selama 4 tahun ini.
11. Oriza, sahabat yang selalu menemani saya ke rental komik dan Astu yang selalu memberikan semangat dari tempat yang jauh.
12. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu hingga keseluruhan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan karena faktor keterbatasan kemampuan serta pengetahuan yang dimiliki penulis. Akhir kata saya ucapkan terima kasih kepada semuanya semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan seluruh pihak dalam membantu kelancaran proses penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Depok, 3 Juni 2012

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dini Andriani
NPM : 0806352605
Program Studi : Ilmu Perpustakaan
Departemen : Ilmu Perpustakaan dan Informasi
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis Karya : Skripsi

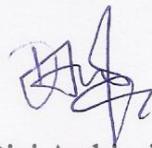
demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah yang berjudul :

“Penggambaran Fungsi Perpustakaan dalam *Shoujo Manga* Terbitan MnC Comics Tahun 2011”

beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di :
Pada tanggal : 3 Juni 2012
Yang Menyatakan,



(Dini Andriani)

ABSTRAK

Nama : Dini Andriani
Program Studi : Ilmu Perpustakaan
Judul : Penggambaran Fungsi Perpustakaan Sekolah dalam *Shoujo Manga* Terbitan MnC Comics Tahun 2011

Skripsi ini membahas mengenai penggambaran fungsi perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga* terbitan MnC Comics 2011. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis isi kuantitatif dengan mengidentifikasi representasi fungsi perpustakaan sekolah berdasarkan kegiatan siswa di perpustakaan. Hasil penelitian menunjukkan fungsi perpustakaan sekolah paling banyak direpresentasikan sebagai fungsi rekreatif (59%) dan yang paling kecil adalah fungsi tanggung jawab administratif (10%). Representasi fungsi perpustakaan sekolah tersebut menunjukkan bahwa perpustakaan sekolah merupakan tempat di mana segala macam interaksi dapat dilakukan oleh siswa. Manga sebagai novel fiktif yang bersifat menghibur umumnya dibuat berdasarkan pengalaman keseharian sehingga dapat menggambarkan kondisi siswa di Jepang dalam memanfaatkan perpustakaan sekolah.

Kata kunci: representasi, fungsi perpustakaan sekolah, *shoujo manga*, analisis isi kuantitatif

ABSTRACT

Name : Dini Andriani
Study Program: Library Science
Title : Representation of The Function of School Libraries in *Shoujo Manga* was Published by MnC Comics 2011

This research explains about representation the functions of school libraries in *shoujo manga* which was published by MnC Comics 2011. This research uses quantitative content analysis to calculate the activities of the characters in school libraries based on certain characteristics to be classified according to the functions of school libraries. The result of research shows that the functions of school libraries is the most represented as recreation function (59%) and the smallest is the administrative responsibility function (10%). The representation functions of school libraries show that the school library is a place where every kind of interactions can be done by student. *Manga* as a fiction novel which is entertaining generally made base on daily experience so that can describe the condition of students in Japan whom using school libraries.

Keyword : representation, the functions of school libraries, *shoujo manga*, quantitative content analysis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR TABEL	xiii
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Penelitian	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Metode Penelitian	7
2. TINJAUAN LITERATUR.....	8
2.1 Komik	8
2.2 Manga	9
2.2.1 Sejarah dan Pengertian Manga	9
2.2.2 Jenis dan Karakteristik Manga	9
2.3.3 <i>Shoujo manga</i>	14
2.3 Fungsi Perpustakaan Sekolah	16
2.3.1 Pengertian Perpustakaan Sekolah	16
2.3.2 Fungsi Perpustakaan Sekolah	17
2.4 Representasi Fungsi Perpustakaan dalam Manga	23
3. METODE PENELITIAN	24
3.1 Pendekatan Penelitian	24
3.2 Unit Analisis	24
3.3 Metode Pengumpulan Data	24
3.4 Analisis Isi	25
3.5 Penyajian Data	28
4. PEMBAHASAN.....	29
4.1 Gambaran Perpustakaan Sekolah dalam Komik Terbitan MnC Comics	29
4.2 Sinopsis <i>Shoujo manga</i>	30
4.3 Analisis Fungsi Perpustakaan Sekolah dalam <i>Shoujo manga</i>	44
4.3.1 Fungsi Edukatif	45
4.3.2 Fungsi Informatif	50
4.3.3 Fungsi Tanggung Jawab Administrasi	57
4.3.4 Fungsi Rekreatif	63
4.3.5 Fungsi Riset	82

4.4 Analisis Representasi Fungsi Perpustakaan dalam <i>Shoujo manga</i>	84
5. KESIMPULAN DAN SARAN	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Kegiatan terkait fungsi edukasi perpustakaan sekolah dalam <i>shoujo manga</i>	45
Diagram 4.2 Kegiatan terkait fungsi informatif perpustakaan Sekolah dalam <i>shoujo manga</i>	51
Diagram 4.3 Kegiatan terkait fungsi tanggung jawab administratif perpustakaan sekolah dalam <i>shoujo manga</i>	58
Diagram 4.4 Kegiatan terkait fungsi rekreatif perpustakaan sekolah dalam <i>shoujo manga</i>	63



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kegiatan membaca siswa di perpustakaan sekolah	46
Tabel 4.2 Kegiatan belajar siswa di perpustakaan sekolah.....	48
Tabel 4.3 Kegiatan mengobrol siswa di perpustakaan sekolah	52
Tabel 4.4 Kegiatan diskusi siswa di perpustakaan sekolah	56
Tabel 4.5 Kegiatan sirkulasi siswa di perpustakaan sekolah	59
Tabel 4.6 Kegiatan <i>shelving</i> siswa di perpustakaan sekolah	61
Tabel 4.7 Kegiatan melihat orang yang disukai oleh siswa di perpustakaan sekolah	64
Tabel 4.8 Kegiatan berkenalan siswa di perpustakaan sekolah	66
Tabel 4.9 Kegiatan pengakuan cinta oleh siswa di perpustakaan sekolah	67
Tabel 4.10 Kegiatan merayu oleh siswa di perpustakaan sekolah	69
Tabel 4.11 Kegiatan berciuman oleh siswa di perpustakaan sekolah	70
Tabel 4.12 Kegiatan bertengkar oleh siswa di perpustakaan sekolah	72
Tabel 4.13 Kegiatan menceritakan rahasia pribadi oleh siswa di perpustakaan sekolah	74
Tabel 4.14 Kegiatan bersembunyi siswa di perpustakaan sekolah	76
Tabel 4.15 Kegiatan menangis oleh siswa di perpustakaan sekolah	76
Tabel 4.16 Kegiatan tidur siswa di perpustakaan sekolah	78
Tabel 4.17 Kegiatan aktivitas kreatif siswa di perpustakaan sekolah	78
Tabel 4.18 Kegiatan mencari buku oleh siswa di perpustakaan sekolah..	79

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan karya sastra saat ini sudah meningkat dengan sangat pesat baik karya fiksi maupun non fiksi yang dituangkan dalam berbagai bentuk media karya sastra. Akibatnya transfer informasi antar manusia juga berkembang dengan pesat. Karya-karya ini diciptakan bukannya tidak memiliki tujuan, namun karya-karya ini memiliki suatu maksud dan tujuan tertentu yang ingin disampaikan oleh penciptanya baik secara eksplisit maupun implisit. Beberapa cara yang digunakan oleh pencipta karya sastra adalah dengan menggunakan kode atau tanda untuk merepresentasikan tujuan tertentu. Representasi dipahami sebagai gambaran sesuatu yang akurat atau realita yang terdistorsi. Representasi tidak hanya berarti “*to present*”, “*to image*”, atau “*to depict*”. Representasi adalah sebuah cara di mana memaknai apa yang diberikan pada benda yang digambarkan. Konsep lama mengenai representasi ini didasarkan pada premis bahwa ada sebuah gap representasi yang menjelaskan perbedaan antara makna yang diberikan oleh representasi dan arti benda yang sebenarnya digambarkan. Hal ini terjadi antara representasi dan benda yang digambarkan. Berlawanan dengan pemahaman standar itu, Stuart Hall (1997) berargumentasi bahwa representasi harus dipahami dari peran aktif dan kreatif orang memaknai dunia.

Penelitian yang membahas tentang representasi atau gambaran mengenai perpustakaan maupun pustakawan dalam karya sastra di berbagai media seperti film, novel, drama, dan lainnya sudah banyak dilakukan oleh para peneliti. Disamping beberapa media yang sudah disebutkan sebelumnya, komik juga merupakan suatu bentuk karya sastra yang banyak digunakan pengarang untuk merepresentasikan maksud dan tujuannya secara implisit. Menurut Adjima (2005 : p. 8, 22), komik yang dikajinya adalah representasi budaya yang berisi pertarungan ideologi, yang menunjukkan adanya suatu keberlangsungan budaya. Dengan demikian, jejak budaya dapat ditelusuri melalui pembongkaran (interpretasi) komik tersebut. Secara bahasa komik yang berasal dari bahasa Yunani adalah cerita bergambar berbentuk dua dimensi yang bercerita bermacam-

macam bahkan hal yang dianggap mustahil untuk terjadi dalam kehidupan sehari-hari. The Encyclopedia Americana (1964) mendefinisikan komik yakni sebuah istilah dari Amerika Serikat digunakan pada abad ke-20 untuk mencakup semua bentuk naratif atau urutan dalam gambar, biasanya dengan keterangan yang disertai dengan dialog tertutup dalam “balon.” Istilah komik masih digunakan sampai saat ini untuk mendeskripsikan semua dalam komik strip maupun dalam bentuk majalah, baik bertemakan humor maupun tidak, termasuk cerita atau petualangan, roman, suspensi, fiksi ilmiah dan perang.

Pada dasarnya tidak ada perbedaan makna antara *manga* dan komik (yang berasal dari kata *comic* dalam bahasa Inggris. Sebagian orang Jepang ada yang mengadopsi kata komik, yang dalam lafal orang Jepang disebut *komikkusu* untuk menyebut *manga*. Kualitas dan kuantitas industri komik atau *manga* yang dihasilkan oleh Jepang tidak perlu diragukan lagi. Jepang telah menghasilkan beragam komik dengan *genre* yang berbeda dan fantasi cerita yang bervariasi. *Manga* Jepang memiliki kepopulerannya sendiri yang dapat mempengaruhi seluruh masyarakat Jepang. Pembaca *manga* meliputi jajaran demografis masyarakat secara luas dalam hal usia, baik anak-anak yang belum sekolah maupun orang dewasa. Berbeda halnya dengan komik-komik Amerika yang lebih banyak bertemakan *superhero* untuk anak-anak, *manga* lebih memiliki tema cerita yang variatif yang dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa sesuai selera dan kebutuhannya masing-masing. Pengaruh kemunculan *manga* yakni dalam keseluruhan budaya visual Jepang dalam komersialisasi pada TV, iklan, billboard, dan bahkan buku pelajaran sekolah. Suatu indikasi kepopuleran *manga* yaitu mencapai 40% dari seluruh penerbitan di Jepang.

Dalam beberapa *manga* Jepang banyak ditemukan gambaran-gambaran mengenai fungsi perpustakaan yang berbeda dari pandangan orang pada umumnya dan tidak sesuai dengan teori atau fungsi perpustakaan yang seharusnya, hal ini dapat dikarenakan persepsi pengarang/*mangaka* yang berbeda atau bisa saja disebabkan oleh perspektif budaya Jepang yang berbeda dalam melihat fungsi perpustakaan, khususnya perpustakaan sekolah. Hal ini sama seperti yang dijelaskan dalam penelitian yang berjudul “Image of School Library and School

Librarian in Japanese Comics” yang dilakukan oleh seorang mahasiswa Jepang yang bernama Shinya Yamaguchi, mahasiswa Okinawa International University.

Dalam penelitiannya Shinya meneliti *manga* Jepang semua *genre* yang terbit selama tahun 1990-an. Ada dua hal yang diamati oleh Shinya, perpustakaan sekolah itu sendiri dan pustakawan perpustakaan sekolah dalam *manga-manga* tersebut. Shinya mengatakan bahwa gambaran perpustakaan sekolah dalam *manga* berbeda dengan realita dengan perpustakaan sekolah itu sendiri, namun sayangnya dia tidak menjabarkan bagaimana perpustakaan sekolah tersebut di dunia nyata. Berdasarkan penelitiannya, Shinya menemukan bahwa banyak hal atau kegiatan yang dilakukan oleh siswa-siswi Jepang dalam *manga* di perpustakaan, tidak hanya untuk belajar, namun juga untuk sekedar curhat dengan teman, mengobrol, menyatakan perasaan suka kepada orang yang, termenung, dan banyak lagi kegiatan lain yang justru tidak berhubungan dengan kegiatan perpustakaan.

Perpustakaan sekolah dalam Pedoman Perpustakaan Sekolah IFLA/ UNESCO (2004) merupakan usaha yang menyediakan sumber-sumber informasi dalam bentuk karya tulis, cetak, dan terekam seperti naskah, buku, terbitan berseri, surat kabar, brosur, folder, foto, film, piringan hitam, pita rekam, dan koleksi tak tercetak lainnya.

Dalam Undang-undang Perpustakaan Sekolah No. 185 Pasal 1 Tahun 1953, disebutkan dengan berpandangan bahwa perpustakaan sekolah merupakan fasilitas/sarana pokok yang tidak bisa tidak ada di sekolah, (perpustakaan sekolah) memiliki tujuan untuk menciptakan pendidikan sekolah yang baik juga berusaha untuk mengembangkan pendidikan (di sekolah tersebut). Dalam pasal 2 juga disebutkan bahwa perpustakaan sekolah merupakan fasilitas/sarana sekolah yang terdapat di SD, SMP, dan untuk mengumpulkan, mengelola, dan menyimpan buku, bahan-bahan pelajaran dalam bentuk audio-visual, juga bahan-bahan lain yang penting bagi pendidikan/pelajaran di sekolah tersebut dengan tujuan membentuk pendidikan yang baik (murid) dan memberikan kontribusi kepada perkembangan kurikulum pendidikan di sekolah dengan penggunaan (koleksi perpustakaan) oleh petugas pengajar dan murid.

Dengan demikian sudah seharusnya perpustakaan sekolah berperan aktif dalam pengembangan pembelajaran dan kreatifitas siswanya. Visi dan misi perpustakaan sekolah harus seiring dengan visi dan misi sekolah di tempat ia berada. Peran dan fungsi perpustakaan sekolah memang banyak tertulis secara teori dalam banyak buku ilmiah, namun ada beberapa cara lain untuk merepresentasikan atau menggambarkan fungsi perpustakaan sekolah baik secara eksplisit maupun implisit dengan menggunakan berbagai media yang atraktif dan menarik dengan menuangkan ide-ide kreatif seseorang. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media komik atau *manga* tersebut.

Salah satu *genre manga* yang paling terkenal adalah *shoujo manga*. dalam ceritanya, *shoujo manga* biasanya berlatarkan cerita mengenai tokoh remaja perempuan dalam menemukan cinta sejati yang masih bersekolah di SMP atau SMA sehingga secara alami terdapat banyak *scene* yang menggambarkan mengenai perpustakaan sekolah. Kemunculan perpustakaan dalam *shoujo manga* tidak lepas dari latar belakang pendidikan tokoh atau karakter utama dalam *shoujo manga*. Digambarkannya latar belakang pendidikan tokoh utama bisa menjadi alasan tidak langsung kemunculan latar perpustakaan namun tidak dapat menjadi alasan langsung, maksudnya di dalam sekolah terdapat banyak ruangan-ruangan lain seperti ruang kesehatan, gedung olah raga, atap sekolah, dan berbagai fasilitas lain. dengan latar belakang sekolah, namun pasti ada alasan kenapa perpustakaan sering digambarkan jika dibanding ruangan lain, yakni hal ini dikarenakan perpustakaan digunakan sebagai tempat kegiatan tokoh utama dalam *shoujo manga* tersebut. Bagaimana para tokoh yang muncul tersebut muncul di dalam *manga* dan menggunakan fasilitas perpustakaan sehingga secara implisit menggambarkan fungsi perpustakaan sekolah dalam *manga* tersebut.

Shoujo manga memiliki variasi cerita dan variasi karakter tokoh dengan latar belakang sosial yang bervariasi pula. Pada dunia nyata, perpustakaan sering dikaitkan dengan orang yang kutu buku dan pendiam, ternyata hal ini juga ditemukan dalam cerita pada *shoujo manga*. Hampir seluruh *shoujo manga* yang di dalamnya terdapat adegan berlatarkan perpustakaan sekolah, maka karakter tokoh yang ditampilkan salah satunya pasti memiliki sifat pendiam, suka menyendiri, hobi membaca, pintar, dan menyukai buku. Namun tokoh yang

digambarkan tidak selalu dengan gambar orang yang berkacamata tebal dan gaya yang kuno, bahkan untuk sebagian tokoh pria digambarkan dengan sosok pria ganteng, keren, pintar, dan suka membaca. Hal ini sesuai dengan hakikat makna dan tema cerita *shoujo manga* itu sendiri.

Bertitik tolak dari sinilah peneliti tertarik untuk mengangkat tema ini dalam penelitiannya. Sebagai seorang pembaca *shoujo manga* khususnya terjemahan yang diterbitkan penerbit di Indonesia, peneliti menemukan banyak sekali *shoujo manga* yang mengangkat perpustakaan sebagai latar tempat utama dari cerita *manga* itu sendiri. Suatu kesimpulan sementara yang ditarik peneliti dalam membaca banyak *shoujo manga* sejak sekolah menengah pertama hingga kini, perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga* merupakan tempat di mana tokoh dalam cerita dapat melakukan berbagai aktivitas di perpustakaan tidak hanya untuk belajar dan membaca buku, walaupun kegiatan tersebut merupakan kegiatan dominan yang menjadi alasan utama sang tokoh berada di perpustakaan sekolah. Biasanya kegiatan tokoh di perpustakaan sekolah akan berkembang dan bervariasi sesuai dengan cerita yang dikembangkan pengarang itu sendiri dan kegiatan yang mendominasi adalah kegiatan-kegiatan yang sama halnya seperti Shinya katakan yakni kegiatan sosialisasi yang bersifat rekreatif seperti berkenalan, menyatakan cinta, pacaran, mengobrol, atau bahkan menyendiri dan menangis di perpustakaan. Kecenderungan dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya penggambaran *manga* yang banyak menyetengahkan latar perpustakaan sekolah di mana dalam realitanya mencerminkan pula fungsi perpustakaan sekolah yang sebenarnya di Jepang karena sebuah komik tetap merupakan sebuah novel fiktif namun umumnya dibuat berdasarkan pengalaman keseharian. Dengan demikian penelitian ini patut dilakukan agar dapat mengidentifikasi fungsi perpustakaan sekolah di Jepang dalam latar cerita *shoujo manga* ini.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah penelitian yang diangkat adalah “Bagaimana representasi fungsi perpustakaan dalam *Shoujo Manga*”

1.3 Pembatasan Masalah

Terbitan *shoujo manga* baik di Negara asalnya, Jepang maupun terbitan terjemahannya di Indonesia jumlahnya tidaklah sedikit. *Shoujo manga* memiliki tempat sendiri di hati para penggemarnya di Indonesia meskipun usia mereka tidak lagi cocok untuk membaca jenis bacaan seperti *shoujo manga*. Mengingat banyaknya jenis dan jumlah terbitan *shoujo manga* terjemahan ini sendiri di Indonesia, maka untuk lebih memusatkan penelitian, penelitian dibatasi pada masalah *shoujo manga* yang diterjemahkan dan diterbitkan oleh penerbit komik di Indonesia yakni MnC Comics pada tahun 2011. Hal ini berbeda dengan penelitian Shinya Yamaguchi yang meneliti seluruh *genre manga* yang terbit di Jepang dalam kurun waktu tertentu.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi dan memahami bagaimana gambaran fungsi perpustakaan sekolah dalam *Shoujo Manga*. Selain itu untuk memahami apa saja kegiatan yang siswa lakukan di perpustakaan dalam *shoujo manga*, sehingga representasi fungsi perpustakaan dalam perspektif *mangaka* (komikus) dapat diungkapkan.

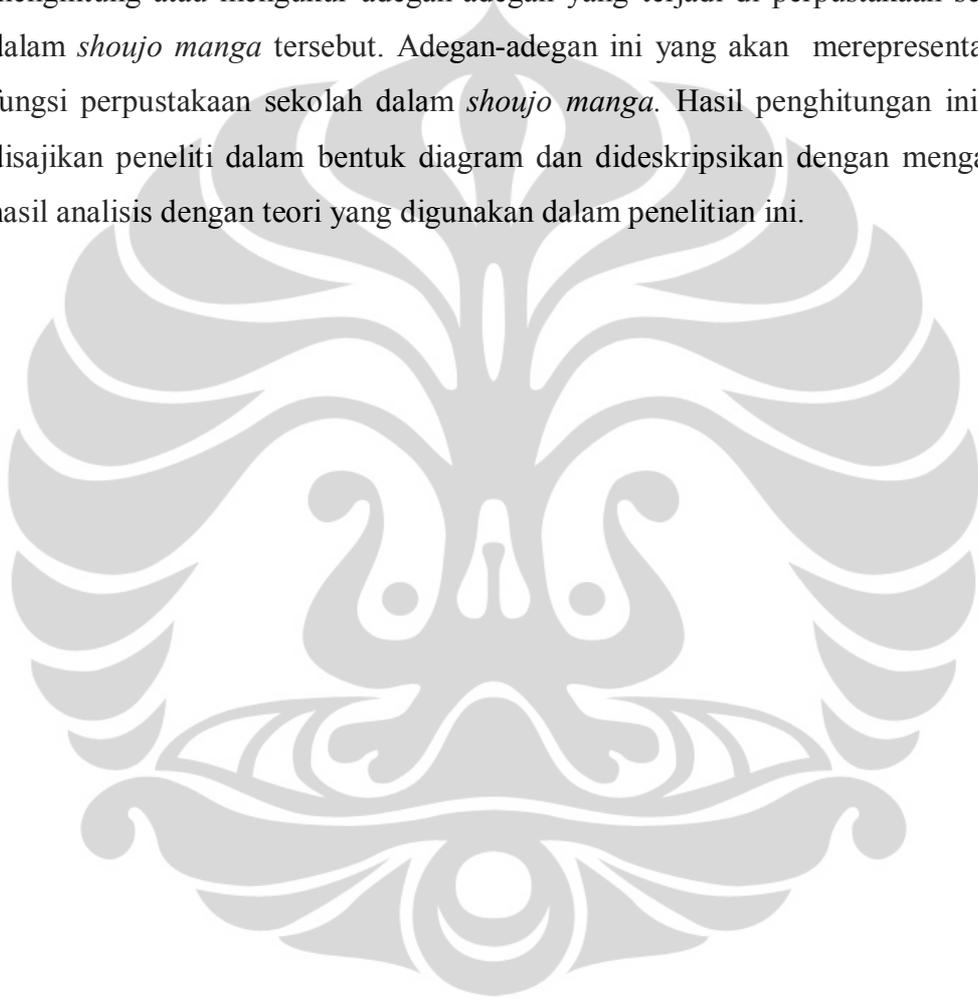
1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian mengenai “Gambaran Fungsi Perpustakaan Dalam *Shoujo Manga*” diharapkan memiliki manfaat, yakni :

1. Secara akademis, diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan mengenai ilmu informasi khususnya studi analisis isi mengenai representasi peran dan fungsi perpustakaan sekolah dalam *Shoujo Manga*.
2. Secara praktis, diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak yang berkompeten dan bagi para peneliti lain yang ingin melakukan penelitian/ analisis sejenis. Selain itu juga untuk memberikan ide bagi pengelola informasi di Indonesia untuk memperlakukan fungsi perpustakaan sekolah di Indonesia seperti termaksud di dalam komik-komik ini.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi (*content analysis*). Analisis isi adalah suatu metode untuk menganalisis isi sebuah “teks”. Pendekatan metode ini adalah kuantitatif di mana teks ditafsirkan dalam unit analisis yang dapat dihitung. Penelitian ini menggunakan studi pustaka dan dokumen sebagai metode pengumpulan data. Analisis data dilakukan dengan menghitung atau mengukur adegan-adegan yang terjadi di perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga* tersebut. Adegan-adegan ini yang akan merepresentasikan fungsi perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga*. Hasil penghitungan ini akan disajikan peneliti dalam bentuk diagram dan dideskripsikan dengan mengaitkan hasil analisis dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini.



BAB 2

TINJAUAN LITERATUR

2.1 Komik

Komik merupakan salah satu bentuk atau corak penyajian buku bacaan yang banyak disukai oleh anak-anak dengan rangkaian gambar berbingkai dan dialog antara tokoh-tokohnya. Komik bersifat menghibur dengan cerita bervariasi, gambar yang menarik, dan bahasa mudah dipahami oleh berbagai golongan usia.

Menurut Daniel C. Knowlton (1949), komik merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk serial atau sekuel yang saling berkaitan, gambar dengan rangsangan kuat yang berbeda dari kartun biasa dalam arti bahwa hal ini tidak selalu lucu. Ceritanya biasanya berpusat tentang karakter, yang memiliki kepribadian dan aktivitas menarik bagi pengamat. Komik didominasi cerita aksi (*action*) dalam bentuk gambar. Komik terlebih dahulu muncul sebagai gambar di koran. Gambar-gambar digabungkan dalam strip. Kemudian, ketika rangkaian koran ini dianggap sama dalam bentuk buku, buku-buku inilah yang dikenal sebagai komik.

Menurut Rins K. Sarumpaet (1975: p. 41), komik ialah penyuguhan visual cerita dalam bentuk rangkaian gambar yang berbingkai dengan disertai "*balloon dialogues*." *Balloon Dialogues* adalah cakapan-cakapan antara tokoh-tokoh yang tercetak sebagai teks dalam ruang khusus yang pada gambar bermula pada mulut pembicara. Ruang khusus berisi teks cakapan itu dalam komik mengesankan seakan-akan si pembicara meniup balon dan balon tersebut berisi ucapan-ucapannya. Sedangkan menurut Scott McCloud (2001), komik ialah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi (diletakkan secara berurutan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan /atau mencapai tanggapan estetis bagi pembacanya.

Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah dijelaskan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa komik merupakan suatu penyajian informasi secara visual yang menceritakan urutan cerita dengan berpusat *balloon dialouges* yang berfungsi untuk menjelaskan narasi cerita itu sendiri yang berpusat pada satu karakter tokoh utama dan biasanya cerita dalam komik bersifat menghibur.

2.2 Manga

2.2.1 Sejarah dan Pengertian Manga

Menurut Masami Toku (2005) kata *manga* digunakan untuk menyebut komik buatan Jepang. Sampai saat ini masih ada kontroversi mengenai asal *manga* Jepang itu sendiri. Menurut kepercayaan umum, *manga* dimulai dengan “*Choju-giga*” (yang berarti, gambar lucu dari burung dan binatang) digambar oleh biarawan Kakuyu (1053-1140), yang disebut juga Toba-sojo. *Manga* merupakan salah satu bentuk budaya populer Jepang yang paling dinamis dan telah berumur lebih dari dua abad. Pertama kali *manga* didefinisikan oleh seorang artis *ukiyo-e* (teknologi pencetakan pada kertas menggunakan blok-blok kayu) yang bernama Hokusai Katsushika (Ukiyoe-shi, 1760-1849) pada awal abad ke-19, ia membagi kata *manga* menjadi dua huruf, yakni :

1. Huruf “Man” yang berbentuk 漫 berarti “*inspired of oneself*” yaitu “iri hati” atau “dendam pada seseorang.”
2. Huruf “Ga” yang berbentuk 画 berarti “picture”, yaitu “gambar.”

Manga Hokusai terdiri atas 15 *chapter* dan diterbitkan secara berkala dari 1814 sampai 1878, *manga* Hokusai disajikan sebagai sebuah buku teks ilustrasi dari kehidupan sehari-hari. Namun demikian, makna kontemporer dari kata *manga*, digunakan di Jepang untuk menggambarkan novel grafis, berbeda dari *manga* milik Hokusai yang lebih merupakan karikatur sederhana.

Goro Taniguchi dalam Kamus Standar Bahasa Jepang Indonesia (2010), *manga* berarti karikatur, gambar, ejekan, penjelasan dengan gambar, ilustrasi. Federick L. Schodt (2007 : 22) dalam bukunya yang berjudul “*Dreamland Japan : Writing on Modern Manga*” mendefinisikan *manga* sebagai sebuah ekspresi sastra yang dituangkan ke dalam gambar, alih-alih ke dalam tulisan. Selain istilah *manga* juga sangat erat hubungannya dengan *mangaka* yang artinya orang yang membuat *manga* atau dalam istilah bahasa Indonesia disebut juga komikus.

2.2.2 Jenis dan Karakteristik Manga

Pada dasarnya *manga* Jepang dibagi dalam dua *genre* yakni *shoujo manga* (wanita) dan *shounen manga* (laki-laki). Kedua *genre* ini memiliki sub-sub *genre* lagi di antaranya *josei manga*, *yuri manga*, *seinen manga*, *yaoi manga*, dan

lainnya. Bagi remaja Jepang berumur di bawah 15 tahun, kategori seperti *shoujo manga* dan *shounen manga* tidak membutuhkan definisi atau klarifikasi. Mereka lebih sederhana berbeda halnya dengan orang di luar Jepang, kategori seperti ini terlihat membingungkan dan oleh karena itu diperlukan sedikit penjelasan. Berikut merupakan jenis *manga*:

1. *Kodomo manga*

Manga untuk anak kecil dengan kisaran usia 6-10 tahun. Biasanya merupakan gabungan antara *manga* jenis *bishoujo*, *shounen* dan *shoujo*, namun dengan target usia yang lebih muda. *Manga* jenis ini bias dilihat dalam : 'Pokemon' atau 'Digimon'

2. *Shoujo manga*

Manga untuk anak perempuan, biasanya lebih kearah romantis, hubungan dan interaksi antar tokoh, serta minim terjadi perkelahian atau peperangan. Ditargetkan untuk anak perempuan dengan jangkauan usia antara 12 sampai 18 tahun.

3. *Shounen manga*

Manga untuk anak lelaki, biasanya lebih ke *genre adventure*, *fantasy* dan *action*. Ditargetkan untuk anak laki-laki kisaran usia 8 sampai 18 tahun. *Shounen* adalah gaya *manga* paling populer dan banyak diminati, karena terdapat adegan-adegan pertarungan yang dapat memicu adrenalin pembacanya.

4. *Seinen manga*

Manga untuk lelaki dengan jangkauan usia antara 18 sampai 30 tahun. Karena cerita dan gambarnya yang lebih mengandung unsur kekerasan yang brutal serta jalan cerita yang lebih kompleks, maka *manga* jenis ini digolongkan kepada jenis *manga* dewasa. .

5. *Josei manga*

Manga yang ditargetkan untuk perempuan muda yang bekerja atau para ibu rumah tangga. Jangkauan usia pembaca *manga* jenis ini adalah 21 sampai 30 tahun.

6. *Hentai manga*

Manga genre ini sering disingkat penyebutannya oleh remaja Jepang dengan hanya menyebutkan huruf depannya saja, yaitu ‘H’. Huruf ‘H’ dilafalkan dengan ‘ecchi’ yang merupakan pelafalan huruf ‘H’ dalam Bahasa Inggris. Oleh karena itu, *manga* jenis ini sering juga disebut *manga ecchi*. Kata *hentai* sering dikonosasikan dengan hal-hal yang erotis. *Manga* ini cukup banyak menampilkan kisah percintaan yang tidak layak dikonsumsi oleh anak-anak di bawah umur. Walaupun begitu, hal ini dinilai masih dalam batas kewajaran. Kaitannya dengan itu *genre* ini dibagi lagi ke dalam 2 kelompok yaitu, *yaoi* dan *yuri*. Di mana *yaoi* dan *yuri* adalah istilah dalam Bahasa Jepang untuk menyebutkan laki-laki yang merasa dirinya wanita dan sebaliknya.

7. Jidaigeki

Manga yang mengandung unsur sejarah di dalamnya. Seperti jenis *Shounen*, *manga* jenis ini pun berorientasi pada perkelahian dan peperangan namun di zaman-zaman lampau.

8. Meccha

Manga yang lebih bercerita tentang pertempuran robot raksasa serba canggih. Lebih dibumbui pertarungan besar-besaran baik di darat maupun di udara, banyak ledakan di sana-sini, serta tujuan untuk menyelamatkan bumi dari ancaman tertentu.

9. Doujinshi

Doujinshi adalah jenis *manga* yang merupakan salah satu bentuk apresiasi yang ditimbulkan karena perkembangan minat masyarakat pembaca terhadap *manga* itu sendiri. Karenanya *manga* jenis ini, sedikit lebih istimewa dibandingkan *manga* lainnya. Salah satunya, *manga* ini bukan dikarang oleh seorang komikus. Untuk lebih jelas lagi, maka *manga* doujinshi akan dijabarkan lebih jelas lagi pada sub-bab ‘bentuk apresiasi terhadap *manga*’.

10. Gag

Manga gag adalah *manga* yang bertemakan humor. Ada penerbit yang mengelompokkan *manga genre* ini ke dalam kelompok *manga* serial lawak. Cerita dalam *manga* ini cukup menghibur dengan nuansa humornya

yang sangat kentara. Namun ada beberapa *manga* yang termasuk ke dalam *genre* ini bagi anak-anak usia 13 tahun ke bawah kurang layak dikonsumsi.

11. Suiiri

Suiiri arti harafiahnya adalah dugaan. Dengan begitu *manga* jenis ini menampilkan cerita misteri yang disertai berbagai dugaan. Sama halnya dengan seorang detektif yang menguak suatu misteri tindak kejahatan dengan menganalisa dugaan-dugaan yang relevan dengan kenyataan yang ada kaitannya dengan hal kejahatan yang sedang diselidiki. Dengan begitu *manga* ini, tidak terlepas dengan thema kasus kejahatan dan pembunuhan. Dari sini muncullah sang tokoh utama yang bertugas memecahkan misteri yang ada, yaitu detektif.

Dalam tulisannya yang berjudul “*Shoujo Manga : Girl Power*”, Masami Toku (2005) mengatakan bahwa *manga* Jepang memiliki karakteristik yang berbeda dengan komik lainnya, contohnya dengan komik dari Amerika. Salah satu perbedaan yang paling utama adalah *manga* digambarkan hampir seluruhnya dalam bentuk hitam dan putih (kecuali untuk bagian *cover*), tidak seperti komik Amerika yang hampir seluruh halamannya berwarna. Ironisnya, keterbatasan hitm-putih, penggunaan elemen dasar dari *manga* dibangun di Jepang dengan semiotik yang kaya dan konotasi semantik. *Manga* diisi dengan tanda semiotik di mana pembaca mengerti, sebuah perumpamaan dibagi bersama antara *mangaka* dan pembaca. Pertama kali, *manga* merupakan kombinasi sederhana dari gambar, kata, dan bingkai (*frame*) yang menceritakan suatu cerita sederhana. Bagaimanapun juga, pembaca membangun ekspektasinya sendirinya, cerita *manga* dibangun dalam novel grafis yang mengekspresikan kehidupan manusia dibanding karikatur atau komik strip. Hasilnya, penggunaan komposisi inilah yang menghasilkan *manga* yang original. Elemen dalam *manga* yakni :

1. Gambar (*picture*)

Gambar merupakan isi dari ekspresi *manga* dan pada dasarnya terdiri dari garis, sama halnya dengan komik Amerika. Namun, *mangaka* membuat grafis semiotik untuk mengindikasikan maksudnya dengan tepat serta tanda-tanda dengan keterbatasan penggunaan warna. Sebagai contoh,

rambut hitam mengindikasikan orang Jepang, dan rambut putih dengan *outline* hitam mengindikasikan orang Barat. Selain itu juga, nilai estetika “*cuteness*” (mata besar dan hidung kecil dalam *manga* serta rambut *spiky* dalam *manga* laki-laki) mungkin digantikan dengan nilai estetika yang diimpor dari Barat mengenai kecantikan dan realisme bagi remaja tidak hanya di Jepang namun juga dalam budaya lainnya.

2. Kata-kata dengan atau tanpa balon percakapan (*Words with and without balloons*)

Kata-kata muncul dalam gambar dan juga berada diluar bingkai secara bebas, baik di dalam balon maupun mengapung bebas. Kata-kata berfungsi sebagai sebuah perekat yang menghubungkan bingkai-bingkai dalam cerita. Kata-kata juga mendukung ekspresi pada *meta-level*, berarti mereka dapat menyatakan yang ada dalam pikirannya sebaik suara dari subjek/objek tersebut. Perbedaan bentuk balon memiliki fungsi yang juga mengindikasikan emosi dari pembicara.

3. Bingkai (*frames*)

Bingkai berperan sebagai sebuah wadah yang didalamnya terdapat gambar (termasuk isi) dan kata-kata. Bingkai juga berperan untuk mengintegrasikan waktu dan tempat. Bingkai dengan bentuk, ukuran, dan arah yang berbeda biasanya digunakan, terutama dalam komik perempuan untuk melukiskan psikologi dari karakter dalam tema favorit untuk konflik percintaan. Karakter dari *manga* perempuan ini memberikan pengaruh besar bagi *manga* laki-laki.

Memahami fenomena *manga* di Jepang tidak hanya mengerti memahami masyarakat kontemporer di Jepang, namun juga memahami hubungan antara budaya pop visual dan artistik anak serta pembangunan yang kognitif.

Manga hasil karya komikus Jepang sangatlah beragam. Kebebasan berekspresi seorang komikus tidak dibatasi oleh peraturan khusus oleh pemerintah, hal ini mengakibatkan muncullah banyak jenis *manga* seperti yang telah dijelaskan sebelumnya yang terbilang unik bagi keberadaan *manga* itu sendiri. Keaneragaman jenis *manga* sangat menentukan objektivitas peneliti dalam menentukan objek penelitian. Dalam *manga* terjemahan terbitan MnC Comics

tidak dijelaskan *genre* sebuah komik sehingga peneliti harus mengklasifikasikan sendiri jenis *manga* yang diterbitkan MnC Comics dan menentukan apa sebuah *manga* tersebut masuk ke dalam kategori *shoujo* atau bukan berdasarkan ciri-ciri *genre manga* yang telah dijelaskan.

2.2.3 *Shoujo Manga*

Secara harfiah, *shoujo* berasal dari kata :

1. Huruf 少 yang dibaca “shou” atau “chii” (sai) yang berarti kecil
2. Huruf 女 dibaca “jo” atau “onna” yang berarti wanita

Shoujo berarti wanita kecil atau remaja. *Shoujo manga* merupakan komik untuk wanita remaja.

Matt Thorn (2001) mendefinisikan *shoujo manga* merupakan komik yang ditulis oleh perempuan. Dalam prakteknya, *shoujo manga* digunakan untuk mengacu pada kisaran komik yang ditargetkan untuk gadis remaja dan wanita dewasa. *Genre* ini beragam, namun dapat mengidentifikasi beberapa kecenderungan umum. Dapat disimpulkan bahwa *shoujo manga* merupakan *manga* atau komik yang dibuat oleh wanita dan ditujukan untuk wanita dewasa.

Dalam tulisan yang berjudul “*Shoujo Manga : Girl Power!*” karya Masami Toku (2005) dijelaskan bahwa majalah perempuan mingguan pertama kali terbit pada tahun 1963. Anak-anak yang mendukung pasaran *manga* ini lahir sekitar tahun 1947 dan 1950. Ketika majalah ini terbit, anak-anak telah mencapai tingkat akhir sekolah dasar. Sebelum periode ini, anak-anak berhenti membaca *manga* setelah lulus sekolah dasar. Namun pada generasi ini, anak-anak tidak berhenti membaca *manga* meskipun telah lulus sekolah dasar, mereka menemukan *manga* yang lebih atraktif dibanding media lain seperti televisi dan film.

Pertengahan tahun 1970-an, *ladies' comics* (komik wanita) diterbitkan untuk merespon permintaan pembaca wanita dimana *manga* merefleksikan pertumbuhan mereka dari seorang gadis (*girl*) menjadi wanita (*woman*). *Manga* ini menggambarkan realita dan rintangan kehidupan setelah menikah, tidak seperti *shoujo manga* yang berfokus pada proses menemukan cinta sejati. “Mendapatkan pacar” masih merupakan fokus pusat dari *shoujo manga*, namun saat ini perkembangan psikologis pahlawan wanita dinilai lebih penting. “Menemukan jati

diri” merupakan tema baru dan tidak hanya berupa fiksi protagonis tetapi juga kehidupan asli pembaca yang “menemukan jati dirinya” dalam halaman *shoujo manga*. Dalam *shoujo manga*, pahlawan wanita seringkali merupakan gadis biasa namun tokoh utama pria haruslah yang tinggi, ganteng, dan keren. Tema-tema *manga* ini merefleksikan perubahan kondisi sosial dan budaya Jepang.

Banyak orang berpikir bahwa *shoujo manga* dibedakan dengan ciri khas tertentu baik dari konten atau isi cerita maupun *style* atau gaya. Contohnya, biasanya pada bagian mata terlihat besar (bahkan dalam standar *manga*), bunga dan gelembung sering terlihat mengapung di *background*, ceritanya berkisar tentang *romance* atau cinta, atau tanpa terkecuali tokoh wanita sebagai protagonis. Biasanya, orang yang pertama kali mencari *shoujo manga* mungkin akan merasa kebingungan. *Layout* halaman *manga* sangat dinamis dan *background* seringkali didominasi oleh bentuk yang samar-samar dan pola yang tidak akan terlihat jauh dalam gambaran ekspresi. Tidak seperti *boys’* dan *mens’ manga* yang cenderung berkisar pada aksi/laga (*action*) atau humor, *shoujo manga* lebih cenderung pada *personal in nature*. Tokoh dalam *manga* berusaha untuk menggerakkan pembaca and pembaca ingin digerakkan, namun betul atau tidak, kecocokan *manga* dengan pembaca tertentu bergantung pada banyak faktor, yang terpenting adalah pengalaman dan personalitas dari pembaca itu sendiri. Saat ini hampir semua tema cerita mungkin saja dituangkan dalam cerita *shoujo manga* seperti fiksi sains, fantasi, alegori, horor, dan periodisasi drama. *Shoujo manga* tidak hanya mulai memperoleh *audiense* yang banyak namun juga untuk pertama kalinya kritikan yang baik. Contoh *shoujo manga* yang sudah dikenal di Indonesia, diantaranya Alice 19th, Banana fish, Boys Over Flower (Hana yori dango), Cardcaptor Sakura, Clamp Detective School, Fruit Basket, Hana-kimi, DN Angel, Dream Saga, Marmalade Boy, Miracle Girls, Tokyo Mew Mew, Paradise Kiss, dan lain-lain.

Cerita *shoujo manga* yang bertemakan mengenai percintaan oleh gadis remaja ini hampir seluruhnya menceritakan seorang tokoh utama wanita yang masih duduk di bangku sekolah terutama sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Atas dasar tema inilah, latar belakang cerita *shoujo manga* banyak mengambil latar tempat di sekolah sehingga tidak sedikit juga cerita *shoujo manga* mengambil latar perpustakaan sekolah sebagai latar tempat terjadinya

adegan-adegan dalam *manga* karena perpustakaan sekolah merupakan bagian dari sebuah sekolah yang memiliki peran yang penting sama halnya seperti ruangan-ruangan lain di sekolah seperti ruang kelas, gedung olahraga, laboratorium, ruang guru dan sudut sekolah lainnya. *Shoujo manga* memang biasanya memiliki tokoh utama wanita yang identik memiliki sifat yang enerjik dan tooh pria yang *cool*. Namun tidak menutup kemungkinan juga terdapat tokoh wanita yang *introvert* namun memiliki *semangat* juang untuk menggapai cintanya. Jika menceritakan seorang tokoh baik tokoh utama wanita atau pria yang memiliki karakter sebagai tokoh yang pendiam, *cool*, dan pintar maka dapat dipastikan perpustakaan menjadi salah satu latar cerita dalam *shoujo manga*.

2.3 Fungsi Perpustakaan Sekolah

2.3.1 Pengertian Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah menyediakan informasi dan ide yang merupakan fondasi agar berfungsi secara baik di dalam masyarakat masa kini yang berbasis informasi dan pengetahuan. Perpustakaan sekolah merupakan sarana bagi para murid agar terampil belajar sepanjang hayat dan mampu mengembangkan daya pikir agar mereka dapat hidup sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

Menurut Panduan Koleksi Perpustakaan Sekolah yang dibuat oleh Perpustakaan Nasional RI (1992), perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang diselenggarakan disuatu sekolah yang berfungsi sebagai sumber kegiatan belajar dan mengajar di sekolah, sumber penelitian sederhana bagi anak didik di sekolah, para pendidik, dan karyawan di sekolah. Sedangkan menurut Kamah (2001 : 1), perpustakaan sekolah adalah satu jenis perpustakaan yang dibina dan dikembangkan di sekolah. Perpustakaan sekolah berfungsi sebagai pusat kegiatan membaca guna menambah ilmu pengetahuan dan sebagai tempat rekreasi. *International Encyclopedia of Information and Library Science* mengatakan bahwa perpustakaan sekolah adalah agen jasa yang dirancang untuk menunjang pelaksanaan dan pencapaian kurikulum melalui penyediaan koleksi, fasilitas, dan layanan. Menurut Sutarno (2006 : 47), perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang berada di sekolah, dikelola oleh sekolah, dan berfungsi untuk sarana kegiatan belajar-mengajar, penelitian yang sederhana, menyediakan bahan bacaan

guna menambah ilmu pengetahuan sekaligus tempat berekreasi yang sehat di sela-sela kegiatan rutin belajar.

Perpustakaan sekolah hendaknya dikelola dalam kerangka kerja kebijakan yang tersusun secara jelas. Kebijakan perpustakaan sekolah disusun dengan mempertimbangkan berbagai kebijakan dan kebutuhan sekolah yang menyeluruh, serta mencerminkan etos, tujuan dan sasaran maupun kenyataan sekolah. Kebijakan tersebut menentukan kapan, di mana, untuk siapa dan oleh siapa potensi maksimal akan dilaksanakan. Kebijakan perpustakaan akan dapat dilaksanakan bila komunitas sekolah mendukung dan memberikan sumbangan pada maksud dan tujuan yang ditetapkan di dalam kebijakan. Karena itu, kebijakan tersebut harus tertulis dengan sebanyak mungkin keterlibatan yang berjalan secara dinamis, melalui banyak konsultasi yang dapat diterapkan, serta hendaknya disebarluaskan seluas mungkin melalui media cetak. Dengan demikian, filosofi, ide, konsep dan maksud untuk pelaksanaan dan pengembangannya akan makin jelas serta dimengerti dan diterima, sehingga hal itu dapat segera dikerjakan secara efektif dan penuh semangat.

2.3.2 Fungsi Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah memiliki fungsi yang beragam. Darmono (2007) menjelaskan bahwa, melalui penyediaan perpustakaan, siswa dapat berinteraksi dan terlibat langsung baik secara fisik maupun mental dalam proses belajar. Sebelum menjelaskan lebih jauh mengenai fungsi perpustakaan sekolah, kita akan melihat terlebih dahulu fungsi perpustakaan secara umum. Darmono membagi fungsi perpustakaan menjadi enam fungsi, yakni :

1. Fungsi Informasi

Perpustakaan menyediakan berbagai informasi yang meliputi bahan tercetak, terekam maupun koleksi lainnya agar pengguna perpustakaan dapat:

- a. Mengambil berbagai ide dari buku yang ditulis oleh berbagai ahli dari berbagai bidang ilmu.
- b. Menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyerap informasi dalam berbagai bidang serta mempunyai kesempatan untuk dapat memilih informasi yang layak yang sesuai dengan kebutuhannya.

- c. Memperoleh kesempatan untuk mendapatkan berbagai informasi yang tersedia perpustakaan dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan.
- d. Memperoleh informasi yang tersedia di perpustakaan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

2. Fungsi Pendidikan

Perpustakaan menyediakan berbagai informasi yang meliputi bahan tercetak, terekam maupun koleksi lainnya sebagai sarana untuk menetapkan tujuan pendidikan. Melalui fungsi ini manfaat yang diperoleh adalah :

- a. Agar pengguna perpustakaan mendapat kesempatan untuk mendidik diri sendiri secara berkesinambungan.
- b. Untuk membangkitkan dan mengembangkan minat yang telah dimiliki pengguna yaitu dengan mempertinggi kreatifitas dan kegiatan intelektual.
- c. Mempertinggi sikap sosial dan masyarakat yang demokratis.
- d. Mempercepat penguasaan dalam bidang ilmu pengetahuan teknologi baru.

3. Fungsi Kebudayaan

Perpustakaan menyediakan berbagai sumber informasi yang meliputi bahan tercetak, terekam, maupun koleksi lain yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna untuk:

- a. Meningkatkan mutu kehidupan dengan memanfaatkan berbagai informasi sebagai rekaman budaya bangsa untuk meningkatkan taraf hidup dan kehidupan manusi baik secara individu maupun berkelompok.
- b. Membangkitkan minat terhadap kesenian dan keindahan yang merupakan salah satu kebutuhan manusia terhadap cita rasa seni.
- c. Mendorong tumbuhnya kreatifitas dalam berkesenian.
- d. Mengembangkan sikap dan sifat hubungan manusia yang secara positif serta menunjang kehidupan antar budaya secara harmonis.
- e. Menumbuhkan budaya baca dikalangan pengguna sebagai bekal penguasaan teknologi.

4. Fungsi Rekreasi

Perpustakaan menyediakan berbagai sumber informasi berupa bahan terceta, terekam maupun koleksi lainnya yang dapai dimanfaatkan untuk:

- a. Menciptakan kehidupan yang seimbang antara jasmani dan rohani.

- b. Mengembangkan minat rekreasi pengguna melalui berbagai bacaan dan pemanfaatan waktu senggang.
- c. Menunjang berbagai kegiatan kreatif serta hiburan yang positif.

5. Fungsi Penelitian

Sebagai fungsi penelitian perpustakaan menyediakan berbagai informasi untuk menunjang kegiatan penelitian. Informasi yang disajikan meliputi berbagai jenis dan bentuk informasi, sesuai dengan kebutuhan lembaga.

6. Fungsi Deposit

Sebagai fungsi deposit perpustakaan berkewajiban menyimpan dan melestarikan semua karya cetak dan karya rekam yang diterbitkan di wilayah Indonesia. Perpustakaan yang menjalani fungsi deposit nasional adalah Perpustakaan Nasional.

Sedangkan masing-masing jenis perpustakaan sekolah memiliki fungsinya masing-masing, namun tetap berpegang pada fungsi utama perpustakaan yang sudah disebutkan di atas. Fungsi perpustakaan sekolah tidaklah boleh menyimpang dari tugas dan fungsi sekolah di mana perpustakaan bernaung. Dewasa ini, tujuan pendidikan modern mutlak memerlukan perpustakaan dalam proses belajar mengajar di berbagai tingkat sekolah.

Perpustakaan sekolah memiliki fungsi yang beragam. Darmono (2007 : 2) menjelaskan bahwa, melalui penyediaan perpustakaan, siswa dapat berinteraksi dan terlibat langsung baik secara fisik maupun mental dalam proses belajar. Perpustakaan sekolah merupakan bagian integral dari program sekolah secara keseluruhan, dimana bersama-sama dengan komponen pendidikan lainnya turut menentukan keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran. Melalui perpustakaan siswa dapat mendidik dirinya secara berkesinambungan. Secara umum perpustakaan sekolah sangat diperlukan keberadaanya dengan pertimbangan bahwa:

1. Perpustakaan merupakan sumber belajar,
2. Merupakan salah satu komponen sistem instruksional,
3. Sumber untuk menunjang kualitas pendidikan dan pengajaran,

4. Sebagai laboratorium belajar yang memungkinkan siswa dapat mempertajam dan memperluas kemampuan untuk membaca, menulis, berpikir dan berkomunikasi.

Apabila dipahami dengan baik fungsi perpustakaan seperti yang telah dijelaskan di atas, maka seharusnya perpustakaan merupakan tempat favorit yang disenangi oleh para siswa dan juga para guru oleh karena semua kebutuhan mereka baik secara akademis maupun rekreatif dapat terpenuhi dari sebuah tempat, yaitu perpustakaan. Ibrahim (1999 : 6-8) menjelaskan tentang fungsi perpustakaan sekolah yaitu :

1. Fungsi edukatif adalah dapat meningkatkan minat dan teknik membaca murid dengan tersedianya buku-buku fiksi dan non-fiksi dan menunjang penyelenggaraan pendidikan sekolah dengan tersedianya buku-buku yang sesuai dengan kurikulum sekolah.
2. Fungsi informatif adalah memberikan informasi atau keterangan yang diperlukan oleh murid yang diperoleh dari bahan-bahan yang bukan berupa buku (*non-book*), seperti majalah, buletin, surat kabar, video, dan lain-lain.
3. Fungsi tanggung jawab administratif adalah mendidik murid-murid ke arah tanggung jawab dan membiasakan murid-murid bersikap dan bertindak secara administratif yang tampak dalam kegiatan sehari-hari di perpustakaan, yaitu proses peminjaman dan pengembalian.
4. Fungsi riset adalah memungkinkan guru dan murid melakukan riset literatur dengan cara membaca buku-buku yang tersedia di perpustakaan sekolah untuk mengumpulkan data atau keterangan-keterangan yang dibutuhkan.
5. Fungsi rekreatif adalah dapat menghibur murid secara psikologis dengan membaca buku-buku yang bersifat rekreatif dan dijadikan tempat mengisi waktu luang dengan membaca buku-buku cerita, novel, majalah, dan sebagainya.

Sedangkan secara lebih sederhana, Arif Surachman (2007) dalam Manajemen Perpustakaan Sekolah menjelaskan fungsi sederhana sebagai berikut :

1. Pusat kegiatan belajar-mengajar untuk pendidikan seperti tercantum dalam kurikulum sekolah.
2. Pusat penelitian sederhana yang memungkinkan para siswa mengembangkan kreativitas dan imajinasinya.
3. Pusat membaca buku-buku yang bersifat rekreatif dan mengisi waktu luang (buku-buku hiburan).
4. Pusat belajar mandiri bagi siswa.

Dari beberapa fungsi tersebut maka dapat dilihat bahwa sudah semestinya perpustakaan menjadi bagian integral dari sistem pembelajaran, bukan lagi menjadi 'pelengkap' saja bagi keberadaan sebuah sekolah. Dari beberapa fungsi yang sebutkan oleh para ahli, maka dapat terlihat bahwa fungsi yang paling menonjol adalah fungsi edukasi yang harus berjalan beriringan dengan sistem pembelajaran kurikulum di sekolah. Selain itu, disebutkan juga fungsi rekreasi perpustakaan yang seharusnya menjadi penyeimbang bagi kesehatan jasmani dan rohani siswa sehingga siswa dapat menyegarkan kembali pikiran mereka dari beban tugas sekolah yang berat.

2.4 Representasi Fungsi Perpustakaan dalam *Shoujo Manga*

Representasi bekerja melalui sistem representasi. Sistem representasi ini terdiri dari dua komponen penting, yakni konsep dalam pikiran dan bahasa. Kedua komponen ini saling berelasi. Konsep dari sesuatu hal yang kita miliki dalam pikiran kita, membuat kita mengetahui makna dari hal tersebut. Namun, makna tidak akan dapat dikomunikasikan tanpa bahasa. Hal terpenting dalam sistem representasi ini pun adalah bahwa kelompok yang dapat berproduksi dan bertukar makna dengan baik adalah kelompok tertentu yang memiliki suatu latar belakang pengetahuan yang sama sehingga dapat menciptakan suatu pemahaman yang (hampir) sama. Seperti yang dikatakan Stuart Hall (1997), representasi yakni anggota dari budaya yang sama harus berbagi konsep, gambar, dan ide-ide yang memungkinkan mereka untuk berpikir dan merasakan dunia ini dengan cara yang kurang lebih sama. Mereka harus berbagi, secara umum dikatakan memiliki 'kode budaya' yang sama. Dalam hal ini, pemikiran dan perasaan adalah sistem

representasi itu sendiri. Sebagai sistem representasi berarti berpikir dan merasa juga berfungsi untuk memaknai sesuatu. Oleh karena itu, untuk dapat melakukan hal tersebut, diperlukan latar belakang pemahaman yang sama terhadap konsep, gambar, dan ide (*cultural codes*).

Perpustakaan dalam budaya Jepang merupakan salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang pada umumnya. Perpustakaan tidak hanya sekedar tempat membaca dan mencari ilmu bahkan perpustakaan bisa menjadi tempat rekreasi yang tidak kalah menyenangkan bagi keluarga di Jepang menghabiskan libur akhir pekannya. Maka dari itu tidak sedikit karya sastra Jepang yang menjadikan perpustakaan sebagai latar tempat utama dalam ceritanya. Begitu pula dengan salah satu karya atau budaya Jepang yakni *manga*. Jepang merupakan negeri yang bebas, tidak ada aturan yang mengatur seorang *mangaka* dalam menuangkan ide-idenya dalam membuat komik bahkan batasan unsur sara dan pornografi pun tidak ada aturannya. Sehingga *manga-manga* Jepang termasuk *shoujo manga* di dalamnya lebih terlihat bebas baik dalam segi gambar maupun cerita.

Layaknya dengan perpustakaan sekolah pada umumnya, perpustakaan sekolah yang digambarkan dengan ruangan yang terdiri dari deretan rak yang penuh dengan buku dan beberapa meja besar yang dapat digunakan untuk membaca buku baik individu maupun berkelompok (diskusi). Hal ini tidak berbeda jauh dengan tampilan perpustakaan pada umumnya. Sedangkan fungsi perpustakaan sekolah itu sendiri direpresentasi dalam *shoujo manga* sebagai tempat di mana siswa dapat belajar dengan tenang dan memperoleh serta saling berbagi banyak informasi.

Representasi fungsi perpustakaan sekolah ini ditunjukkan pengarang melalui adegan tokoh-tokoh dalam *manga* dengan menitikberatkan pada gambar yang dibuatnya serta percakapan antar tokoh dalam *manga* tersebut. Gambar yang dibuat oleh pengarang dalam sebuah *manga* sangat jelas dan detail sehingga tidak akan sulit bagi pembaca untuk menentukan kegiatan yang sedang dilakukan siswa, selain itu kegiatan siswa tersebut akan dipertegas dengan dialog yang dibicarakan antar tokoh siswa. Hal inilah yang akan menentukan kategori kegiatan yang menggambarkan suatu fungsi perpustakaan sekolah.

Seperti halnya pandangan masyarakat umum, dalam *shoujo manga* ini juga perpustakaan digambarkan sebagai tempat bagi siswa-siswa yang pintar dan kutu buku menghabiskan waktu luang yang dimilikinya. Namun seiring dengan cerita peran dan fungsi perpustakaan sekolah juga berubah sesuai dengan kebutuhan alur cerita *manga* itu sendiri seperti tempat untuk bersosialisasi, melakukan aktivitas kreatif dan sebagainya.



BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode analisis isi kuantitatif di mana penelitian kuantitatif dirancang untuk menghasilkan penghitungan yang objektif, terukur, dan teruji atas isi pesan yang nyata atau (*manifest content of messages*). Analisis isi menganalisis tatanan pertandaan yang bersifat denotatif (Fiske, 1990).

Subjek dalam penelitian kuantitatif ini adalah komik terjemahan bergenre gadis remaja dari Jepang (*shoujo manga*) yang diterbitkan oleh penerbit komik di Indonesia yakni MnC pada tahun 2011. Penerbit MnC dipilih karena penerbit ini merupakan penerbit komik yang paling banyak menerbitkan *shoujo manga* terjemahan dibanding penerbit lokal lainnya.

3.2 Unit Analisis

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan melihat deskripsi dan gambar yang tersaji dalam *manga*. Namun analisis juga akan dilakukan dengan melihat berapa banyak *shoujo manga* yang memuat adegan atau *scene* di perpustakaan dan kegiatan apa saja yang dilakukan oleh siswa dalam *manga* tersebut. Hal ini dapat menunjukkan kecenderungan dalam *shoujo manga*. Selanjutnya dalam penelitian ini, peneliti akan memaknai fungsi perpustakaan dalam *shoujo manga* dengan melihat dan menjadikan kegiatan-kegiatan dalam adegan serta dialog antar yang menjadi representasi cerita dalam setiap *manga* yang terdapat adegan di perpustakaan sekolah itu sendiri.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan studi pustaka dan dokumen sebagai metode pengumpulan data. Data primer dalam penelitian ini adalah dialog tokoh dalam *manga* dan detail gambar yang merepresentasikan kegiatan tokoh dalam *shoujo manga* yang mengandung muatan adegan-adegan yang dilakukan tokoh atau karakter dalam *manga-manga* tersebut di perpustakaan sekolah. Penelitian ini mencari *shoujo manga* ini dengan mengumpulkan seluruh *manga* terjemahan

yang diterbitkan MnC Comics pada tahun 2011 dan kemudian membaca dan melihat apakah di dalam *manga-manga* tersebut ada adegan tokoh dalam *manga* di perpustakaan sekolah. Hasil dari *shoujo manga* inilah yang nantinya akan diteliti oleh penulis sebagai representasi fungsi perpustakaan sekolah dalam *manga* tersebut.

3.4 Analisis Isi

Menurut Eriyanto (2011), analisis isi kuantitatif adalah analisis yang dipakai untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari isi yang dilakukan secara kuantitatif dan menyajikannya secara kuantitatif. Analisis isi yang dipakai hanya memfokuskan pada bahan yang tersurat saja. Analisis isi memiliki beberapa karakteristik, yakni :

1. Objektif artinya penelitian dilakukan untuk mendapatkan gambaran dari suatu isi secara apa adanya, tanpa adanya campur tangan dari peneliti.
2. Sistematis artinya semua tahapan dan proses penelitian telah dirumuskan secara jelas, dan sistematis. Sistematis ini juga berarti setiap kategori yang dipakai menggunakan suatu definisi tertentu dan semua bahan dianalisis dengan menggunakan kategori dan definisi yang sama.
3. Replikabel maksudnya penelitian dengan temuan tertentu dapat diulang dengan menghasilkan temuan yang sama pula. Hasil-hasil dari analisis sepanjang menggunakan bahan dan teknik yang sama, harus menghasilkan temuan yang sama.
4. Isi yang tampak (manifest). Menurut Barelson (1952), Holsti (1969) dalam Eriyanto (2011 : p. 23), analisis isi hanya dapat dipakai untuk menyelidiki isi yang tampak. Analisis isi tidak dapat dipakai untuk melihat isi yang tidak tampak.

Berdasarkan karakteristik diatas, peneliti membuat suatu desain penelitian analisis isi kuantitatif untuk penelitian ini. Sama seperti halnya penelitian kuantitatif pada umumnya, penelitian dengan menggunakan analisis isi kuantitatif juga harus menentukan variabel penelitian. Variabel yang digunakan untuk menyusun kategori pengkodean dalam penelitian ini adalah fungsi-fungsi

perpustakaan sekolah yakni fungsi edukasi, fungsi administrasi, fungsi tanggung jawab administrasi, dan fungsi rekreasi.

Setiap kegiatan yang dilakukan siswa di perpustakaan merepresentasi suatu fungsi perpustakaan sekolah. Peneliti akan mengkategorikan setiap jenis kegiatan siswa yang merepresentasikan suatu fungsi perpustakaan berdasarkan kriteria masing-masing fungsi sesuai dengan teori yang digunakan dan dijelaskan pada tinjauan literatur. Berikut merupakan kriteria adegan yang merepresentasikan fungsi-fungsi perpustakaan sekolah yang terdapat dalam *shoujo manga* :

1. Fungsi edukatif

Dalam menentukan kategori kegiatan-kegiatan yang menggambarkan fungsi edukasi perpustakaan sekolah, peneliti melihat pada kriteria kegiatan sebagai berikut :

- Kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan teknik membaca siswa dengan memanfaatkan koleksi buku yang tersedia
- Kegiatan belajar mengajar untuk pendidikan yang berkaitan dengan kurikulum sekolah

Berdasarkan kriteria di atas, maka kegiatan siswa dalam *shoujo manga* yang merepresentasikan fungsi edukasi adalah kegiatan membaca, belajar, dan mengerjakan tugas.

2. Fungsi informatif

Dalam menentukan kategori kegiatan-kegiatan yang menggambarkan fungsi informatif perpustakaan sekolah, peneliti melihat pada kriteria kegiatan sebagai berikut :

- Kegiatan yang memberikan informasi kepada siswa baik informasi akademis maupun non akademis
- Kegiatan pemanfaatan koleksi non buku perpustakaan
- Kegiatan yang berhubungan dengan penyediaan informasi yang *up to date*

Berdasarkan kriteria di atas, maka kegiatan siswa dalam *shoujo manga* yang merepresentasikan fungsi informatif adalah kegiatan diskusi, mengobrol, dan penggunaan koleksi non buku milik perpustakaan.

3. Fungsi tanggung jawab administratif

Dalam menentukan kategori kegiatan-kegiatan yang menggambarkan fungsi tanggung jawab administratif perpustakaan sekolah, peneliti melihat pada kriteria kegiatan sebagai berikut :

- Kegiatan rutin perpustakaan sekolah baik yang dapat melatih siswa bertanggung jawab secara administratif dan mengikuti prosedur perpustakaan
- Kegiatan yang berhubungan dengan prosedur penggunaan fasilitas perpustakaan sekolah, contoh peminjaman ruangan, peralatan audiovisual, dan lain-lain.

Berdasarkan kriteria di atas, maka kegiatan siswa dalam *shoujo manga* yang merepresentasikan fungsi tanggung jawab administratif adalah kegiatan sirkulasi, *shelving*, dan peminjaman ruangan perpustakaan.

4. Fungsi rekreatif

Dalam menentukan kategori kegiatan-kegiatan yang menggambarkan fungsi rekreatif perpustakaan sekolah, peneliti melihat pada kriteria kegiatan sebagai berikut :

- Kegiatan yang dapat menghibur siswa secara psikologis
- Kegiatan siswa mengisi waktu luang

Berdasarkan kriteria di atas, maka kegiatan siswa dalam *shoujo manga* yang merepresentasikan fungsi rekreatif adalah sosialisasi, menenangkan diri, aktivitas kreatif, mencari buku, makan dan minum, serta kegiatan rapat. Beberapa kegiatan di atas terdiri pula dari beberapa kegiatan lainnya.

5. Fungsi riset

Dalam menentukan kategori kegiatan-kegiatan yang menggambarkan fungsi riset perpustakaan sekolah, peneliti melihat pada kriteria kegiatan siswa menggunakan literatur yang ia butuhkan untuk penelitian yang sedang dilakukannya. Kegiatan ini harus didukung oleh dialog tokoh untuk menegaskan bahwa kegiatan yang sedang dilakukannya adalah riset atau penelitian.

Contoh :



Gambar 1. Contoh adegan yang menunjukkan fungsi edukatif perpustakaan sekolah

Dari contoh adegan di atas terlihat bahwa tokoh pria sedang membaca buku di perpustakaan. Berdasarkan teori yang mengatakan bahwa fungsi edukasi dapat meningkatkan minat dan teknik membaca murid, maka membaca merupakan salah satu kegiatan yang menunjang fungsi edukatif perpustakaan sekolah.

Setiap adegan akan dicatat terdapat pada halaman berapa dalam cerita. *Manga* tidak memiliki penentuan halaman khusus yang diberikan oleh pengarang, sehingga untuk mengatasi hal ini, peneliti akan memberikan halaman untuk setiap cerita dalam *manga* yang diteliti. Penomoran halaman dimulai dari halaman judul setiap cerita yang terdapat adegan perpustakaan bukan dimulai dari halaman sampul. Contoh kisah *After School is Kissing Time* merupakan cerita kedua dari *manga* yang berjudul *Cinderella's Wish*, jadi penghitungan nomor di mulai dari halaman judul kisah *After School is Kissing Time* bukan pada kisah pertama.

3.5 Penyajian Data

Data yang disajikan dalam penelitian ini berupa diagram yang menyatakan jumlah kegiatan dalam adegan yang dilakukan siswa dalam cerita *shoujo manga* tersebut. Setiap kegiatan yang merepresentasikan fungsi perpustakaan sekolah akan disajikan dengan detail adegan dalam bentuk tabel yang berisi keterangan judul, halaman, dan detail adegan. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan fungsi perpustakaan sekolah apa yang paling banyak terdapat dalam *shoujo manga* dengan mengaitkan tema cerita, karakter tokoh, adegan di perpustakaan dengan fungsi perpustakaan sekolah.

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya teks atau wacana yang tergambar dalam komik atau *manga* merupakan teks dalam bentuk percakapan atau dialog antar tokoh dalam *manga* tersebut. Bahasa yang digunakan para tokoh dalam *manga* bukanlah bahasa formal, melainkan bahasa sehari-hari. Dalam bahasa aslinya yakni bahasa Jepang, *manga* juga disajikan dalam bahasa nonformal sehingga saat diterjemahkan pun bahasa yang digunakan oleh penerjemah adalah bahasa nonformal. Ini disebabkan agar *manga* tersebut tidak terkesan kaku karena biasanya pembaca *manga* terutama *shoujo manga* adalah anak remaja yang lebih terbiasa menggunakan bahasa nonformal dalam kegiatan sehari-harinya.

4.1 Gambaran Perpustakaan Sekolah dalam Komik Terbitan MnC Comics

Manga merupakan karya fiksi yang disajikan dalam bentuk visual dengan menekankan cerita dan alurnya pada gambar. Setiap adegan dalam *manga* biasanya digambarkan dengan detail terutama *background* kecil sekalipun. Begitu pula saat terdapat adegan di perpustakaan, saat akan masuk ke adegan perpustakaan, maka di dalam detail gambar *manga* pasti akan tertulis papan ruangan perpustakaan. Hal ini mempermudah peneliti untuk mendata kegiatan di perpustakaan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian, dari 247 *manga* Jepang terjemahan yang diterbitkan MnC Comics pada tahun 2011, terdapat 213 *manga* yang bergenre *shoujo*, sisa 34 lainnya memiliki *genre* lain yang berbeda-beda. MnC Comics memang terkenal dengan lebih banyak menerbitkan *manga-manga* Jepang yang bergenre *shoujo* dibanding *genre* lainnya. Hampir seluruh *shoujo manga* yang diterbitkan MnC Comics pada tahun 2011 ini bertemakan penemuan cinta sejati bagi seorang gadis remaja. Hal ini dikarenakan memang pada dasarnya inilah yang menjadi inti cerita dari sebuah *shoujo manga*.

Di dalam 213 *shoujo manga* tersebut terdapat 24 *manga* yang di dalamnya terdapat *scene* yang berlatarkan perpustakaan sekolah, hal ini dikarenakan banyak cerita dalam *shoujo manga* di mana tokoh utamanya merupakan siswi sekolah

menengah. Di luar 24 *manga* tersebut, terdapat juga *scene* yang terjadi di perpustakaan umum seperti dalam *manga* yang berjudul *Love so Life* karya Kaede Kouchi di mana karakter utama Shiharu mengajak dua murid kembarnya di *playgroup* berkunjung ke perpustakaan umum untuk meminjam DVD dan untuk kegiatan mendongeng. Namun kemunculan perpustakaan umum, perpustakaan universitas serta perpustakaan khusus jarang muncul dalam *shoujo manga* karena jarang menjadi latar utama cerita sehingga perpustakaan sekolah lebih banyak muncul karena lebih sesuai dengan tema *shoujo manga* itu sendiri.

Meskipun terlihat seperti angka yang besar, namun kemunculan perpustakaan sekolah dalam 24 *shoujo manga* tidak dapat dianggap remeh. Jika kita menelisik lebih dalam mengenai keanekaragaman cerita yang disuguhkan oleh *shoujo manga*, maka terdapat dalam 24 cerita tersebut merupakan angka yang cukup besar. Memang hampir seluruh cerita dalam *shoujo manga* ini berkisah mengenai percintaan siswi SMP dan SMA, namun itu hanya merupakan batasan umur, latar utama terjadinya cerita dalam tiap-tiap *manga* berbeda-beda. Contohnya saja cerita dalam *shoujo manga* bisa saja menceritakan seorang siswi SMA yang berusaha meraih impiannya menjadi seorang model, dengan begitu tentu saja latar yang disajikan dalam cerita *manga* tersebut adalah *agency model*, ruang *syuting*, *catwalk*, dan lainnya, aktivitas tokoh utama tidak terfokus pada dunia sekolahnya. Lain halnya dengan *manga* yang menceritakan tentang siswi yang suka sekali bermain basket dan mengikuti klub basket di sekolahnya, maka latar yang disajikan dalam *manga* tersebut adalah gedung olahraga.

4.2 Sinopsis Shoujo Manga

Seluruh *shoujo manga* yang diperoleh penulis untuk penelitian ini memiliki tema yang sama yakni mengenai percintaan. Hal ini sesuai dengan tema dari *shoujo manga* itu sendiri pada dasarnya yakni mengenai kisah cinta gadis remaja (Masami Toki, 2005). *Manga-manga* ini memang secara garis besar menceritakan tentang kisah cinta gadis remaja khususnya siswi SMA, tetapi proses yang dilalui para tokoh dalam *manga-manga* ini untuk menemukan cinta sejatinya memiliki alur, latar, serta karakter yang berbeda.

Masing-masing cerita *manga* tersebut memiliki tokoh utama yakni seorang gadis remaja dengan usia belasan tahun yang masih duduk di bangku SMA. Karakter sang tokoh utama wanita ini berbeda-beda sesuai dengan cerita yang dibuat *mangaka*. Dari ke-20 *shoujo manga* ini 7 *manga* di antaranya memiliki tokoh utama wanita yang berkarakter *introvert* atau pemalu. Sedangkan 13 *manga* lainnya memiliki tokoh utama wanita yang bersifat *extrovert*, ceria, dan energik. Pada dasarnya karakter sang tokoh utama wanita baik ia memiliki sifat *introvert* maupun *ekstrovert*, tokoh wanita tersebut hanya seorang gadis biasa, dapat dikatakan bukan merupakan tipe gadis populer dalam *cerita manga* tersebut. Sedang tokoh utama pria merupakan tokoh-tokoh yang memiliki karakter hampir sempurna yang diinginkan semua wanita seperti baik hati, keren, tinggi, ganteng dan pintar (Masami Toki, 2005).

Untuk mengetahui tema dan karakter tokoh dalam *shoujo manga* ini, berikut merupakan sinopsis dari *shoujo manga* atau cerita dalam *shoujo manga* tertentu yang mengambil latar perpustakaan dalam adegan yang dilakukan oleh tokoh *manga* tersebut beserta sinopsisnya :

1. *Fragments of snow* dalam *manga Fragments of Summer* karya Shinobu Amano

Aya Kikuchi merupakan siswa kelas 2 SMA yang sangat menyukai buku dan membaca. Perpustakaan merupakan tempat favorit bagi Aya untuk membaca buku setiap sepulang sekolah karena tidak banyak murid-murid yang datang berkunjung kesana. Aya memiliki seorang teman yang bertugas menjaga perpustakaan bersama yakni Konno. Konno merupakan anak yang imut, ceria, dan manis berbeda dengan Aya yang pendiam dan lebih suka sendiri. Pada bulan Desember, tiba-tiba seorang siswa lelaki bernama Naoto Touno mulai sering datang ke perpustakaan . Aya sempat bingung mengenai alasan kedatangan Touno karena Touno bukanlah tipe siswa yang suka membaca buku, namun akhirnya dia mengetahui alasan Touno sering datang ke perpustakaan karena dia menyukai Konno. Touno mengetahui bahwa Konno sudah menyukai seniornya di Klub PKK namun ia tetap berusaha mendukung dan bersama Konno. Aya pun merasa simpati dengan Touno sehingga tanpa disadari mereka menjadi teman

berbagi cerita. Sejak saat itu Touno jadi sering ke perpustakaan membantu Aya dan Konno menjaga perpustakaan serta merapikan buku-buku di rak perpustakaan. Pada akhirnya cinta Touno pun harus kandas karena Konno berhasil menyatakan cinta kepada seniornya tersebut. Terpikat dengan ketulusan cinta Touno kepada Konno, Aya pun akhirnya jatuh cinta pada Touno.

2. *Wishing Upon Snow* dalam *manga First Love Stories* karya Yoshinaga Yuu

Kaho merupakan siswi SMA kelas 3 yang baru saja putus dengan pacarnya yang ketahuan selingkuh. Kaho memiliki tiga orang sahabat yakni Mai, Kan-chan dan Haru sahabatnya sejak kecil Kan-chan. Walaupun mereka bertiga selalu bersama namun Kaho tidak pernah mengobrol langsung dengan Haru. Suatu saat Haru membantu Kaho dengan tidak sengaja mengerjai mantan pacar Kaho yang sengaja selingkuh tersebut. Kaho pun merasa tergugah dengan tindakan kecil Haru tersebut. Suatu sore Kaho ke perpustakaan dan bertemu dengan Haru di sana. Haru sedang belajar untuk ujian masuk perguruan tinggi yang sebentar lagi akan dihadapi karena Haru ingin melanjutkan kuliah. Kaho dan Haru duduk bersama di satu meja di perpustakaan namun mereka sama-sama canggung untuk memulai pembicaraan, akhirnya Kaho pun menyerah dan pulang. Namun tidak lama kemudian Kaho kembali lagi ke perpustakaan dan membawakan sekaleng kopi untuk Haru sebagai rasa terima kasihnya atas tindakan Haru mengerjai mantan pacarnya itu. Semakin hari, Kaho menyadari bahwa ia jatuh cinta kepada teman masa kecilnya itu. Haru lulus dan diterima di salah satu Universitas di Tokyo, itu artinya Kaho harus berpisah jauh dengan Haru. Akhirnya Kaho memutuskan untuk menyatakan cinta kepada Haru di hari kelulusan SMA.

3. *Admire Love* dalam *manga When Love is Blooming* karya Shiumi Saki

Rin Sahara pertama kali bertemu sosok Kak Mamiya yang terlihat tenang membaca buku bagai lukisan sambil bersandar di sisi jendela perpustakaan, saat itu juga Rin jatuh cinta kepada Kak Mamiya. Sejak saat

itu Rin menjadi lebih sering ke perpustakaan untuk melihat Kak Mamiya. Suatu hari, Rin tidak menemukan Kak Mamiya di tempat biasa dia berada, Rin pun mencari Kak Mamiya di ruang lain di perpustakaan tersebut. Ternyata di sana Rin menemukan Kak Mamiya sedang menangis. Karena merasa melihat sesuatu yang tidak seharusnya dilihat Rin pun meminta maaf dan meninggalkan Kak Mamiya, namun Kak Mamiya mengejar Rin dan akhirnya Rin berhasil menjelaskan bahwa ia selalu melihat Kak Mamiya di perpustakaan sehingga akhirnya mereka bisa berkenalan. Kak Mamiya ternyata tidak seperti yang dibayangkan Rin selama ini yang menganggap Kak Mamiya "cool" dan pendiam. Kak Mamiya merupakan orang yang periang dan selalu spontan dalam melakukan sesuatu. Hubungan Rin dan Kak Mamiya pun semakin dekat, Kak Mamiya sering mengajaknya makan di kantin. Namun Rin masih tetap menemukan sosok Kak Mamiya yang selalu terlihat keren dan pendiam di perpustakaan. Akhirnya Rin mengetahui alasan Kak Mamiya selalu ke perpustakaan dari teman sekelas Kak Mamiya. Kak Mamiya selalu ke perpustakaan untuk melihat wanita yang disukainya, padahal Kak Mamiya sudah ditolak oleh wanita tersebut. Rin akhirnya sadar bahwa ia menyukai Kak Mamiya apa adanya baik saat sosoknya terdiam di perpustakaan maupun sosoknya sebagai lelaki yang spontan. Rin pun memberanikan diri untuk menyatakan cintanya kepada Kak Mamiya.

4. *World Of Love* karya Sugiyama Miwako

Takeru Murasaki merupakan seorang penulis jenius yang masih merupakan seorang siswa SMA, namun ia sudah memenangkan berbagai penghargaan dan sedang memulai perkerjaan barunya sebagai produser . Takeru merupakan ketua klub sastra di sekolahnya. Dia akan mensponsori novel hasil karya anggota klub sastra yang telah lolos seleksi untuk diterbitkan. Hitomi Kosaka merupakan salah satu penggemar Takeru yang juga sangat suka menulis. Ia berharap saat ini adalah kesempatan baginya untuk dapat memulai debutnya sebagai penulis. Namun ternyata Takeru merupakan lelaki egois yang suka main-main dengan wanita dan sering

melakukan hal diluar batas. Ia juga tipe lelaki yang suka merayu dan *playboy*, benar-benar berbeda dengan *image* yang selama ini dibayangkan oleh Hitomi. Karena menolak rayuan Takeru, Hitomi pun tidak diterima masuk klub sastra. Namun ketika Takeru membaca naskah yang ditulis Hitomi, ia pun berubah pikiran dan mulai membimbing Hitomi dalam menulis novel. Namun sifat *playboy* dan suka main-main yang dimiliki Takeru tidak juga berubah. Hubungan Takeru dan Hitomi semakin dekat, hal ini menyebabkan penggemar Takeru yang satu klub dengan mereka tidak suka sehingga melakukan segala cara agar Hitomi keluar dari klub sastra tersebut. Akhirnya Hitomi dan Takeru dari klub itu, namun Takeru tetap membantu Hitomi menyelesaikan novelnya. Setelah keluar dari klub, Hitomi selalu mengerjakan novelnya di perpustakaan. Takeru pun selalu menemuinya di sana. Hitomi yang lugu dan tidak berpengalaman berhubungan dengan pria mendapat banyak serangan rayuan dari Takeru sehingga Hitomi pun luluh kepada Takeru. Sang penulis tersebut mengajarkan banyak hal mengenai pria kepada Hitomi di perpustakaan agar tulisan Hitomi yang mengenai percintaan itu terasa lebih hidup.

5. *One Sided Love* karya Yoshinaga Yuu

Azusa merupakan siswa yang bertugas menjaga perpustakaan di sekolahnya setiap hari Selasa. Ia sangat menyukai buku dan membaca sehingga ia sangat menikmati pekerjaan ini. Akhir-akhir ini ada seorang siswa yang menarik perhatian Azusa. Azusa merasa aneh karena siswa dengan rambut kecokelatan dan pakai anting tersebut terlihat seperti bukanlah tipe siswa yang suka melewatkan waktu di perpustakaan. Dia selalu duduk di bangku yang sama dan menatap keluar jendela bukan menatap buku yang ada di hadapannya. Azusa berpikir bahwa pria itu pasti sedang melihat orang yang disukainya. Suatu hari sinar terik matahari membuat silau perpustakaan sehingga Azusa menutup tirai di jendela perpustakaan. Pria itu pun terkejut karena Azusa menutup tirai, kemudian Azusa menjelaskan bahwa ia tidak akan menutup tirai jendela yang biasa dilihat pria itu. Azusa melihat bahwa pemandangan di bawah tempat pria itu biasa melihat keluar adalah lapangan tenis, dan dia pun bertanya

apakah pria itu menyukai gadis yang ikut klub tenis. Pria itu terkejut dan hanya menjawab bahwa ia menyukai siswi dari kelas C yang ternyata merupakan kelas Azusa. Azusa pun berkesimpulan bahwa pria itu menyukai Chie, teman sekelasnya yang mengikuti klub tenis. Namun ternyata Chie sudah punya pacar. Pria itu bernama Iwasaki, semenjak itu Iwasaki membantu Azusa untuk melakukan tugas di perpustakaan seperti *shelving* buku. Azusa yang mengetahui perasaan Iwasaki merasa simpati dan akhirnya ia pun selalu memperhatikan Iwasaki dan jatuh cinta pada pria itu. Iwasaki mengatakan pada Azusa bahwa ia akan menyatakan cinta kepada gadis yang disukainya, Azusa yang merasa cemburu mengatakan hal yang membuat Iwasaki patah *semangat*. Namun Azusa langsung meralat ucapannya dan mendukung Iwasaki walaupun harus mengorbankan perasaannya. Iwasaki pun langsung mengatakan perasaannya kepada Azusa. Azusa sangat terkejut, ternyata ia selama ini salah paham. Iwasaki tidak pernah mengatakan bahwa ia menyukai gadis anggota klub tenis. Gadis yang selalu dilihatnya dan menjadi alasan ia datang ke perpustakaan adalah Azusa. Bayangan dari jendela tempat biasa Iwasaki memandang pun terpantul bayangan Azusa dari tempat duduknya sehingga ia bisa selalu memandang gadis itu secara tidak langsung.

6. *Lovely Words* dalam *manga Cinderella's Wish* karya Ayumi Rin

Akira Iida mendapat hukuman dari gurunya, Pak Fujima untuk mengerjakan tugas sebagai pengurus perpustakaan dikarenakan nilai mata pelajaran bahasa tidak bagus. Akira peling benci pelajaran bahasa terutama yang berhubungan dengan soal-soal menyimak bacaan. Pak Fujima memberikan tugas kepada Akira untuk mengembalikan buku yang sudah selesai dipinjam siswa-siswa di rak. Akira merasa gugup jika berada di dekat Pak Fujima dan akhirnya Akira menyadari kalau ia suka pada Fujima setelah melihat senyum Pak Fujima saat sedang membaca buku. Akira pun mulai menikmati hukumannya di perpustakaan. Suatu saat, Akira tertidur di perpustakaan sampai larut dan melewati batas jam sekolah, Pak Fujima segera membangunkannya dan menyuruhnya pulang karena sebentar lagi pengawas sekolah akan segeran berkeliling dan Akira

bisa terkena masalah. Pak Fujima berhasil melindungi Akira sehingga ia tidak mendapat hukuman dari pengawas sekolah. Akira yang mulai putus asa karena Pak Fujima mengatakan tidak memiliki perasaan apa-apa kepadanya mulai menghindar dan memutuskan untuk secepatnya menyelesaikan hukuman yang diberikan Pak Fujima padanya. Ketika ia menyusuk buku di rak, ia mendapati sebuah bentuk pernyataan cinta yang manis dengan menggunakan urutan buku di rak yang disusun oleh Pak Fujima untuknya.

7. *Love Class* karya Ayumi Rin

Ran merupakan gadis yang telah 18 kali ditolak oleh pria. Ia jatuh cinta pada siswa populer di sekolahnya yakni Takashina. Takashina memberikan sebuah buku yang bisa membuat kisah cinta Ran menjadi sukses. Ran yang tidak terbiasa membaca, sangat sulit untuk memahami isi buku tersebut. Suatu hari ia tertidur di perpustakaan saat sedang membaca buku tersebut, ia pun bergegas mengambil tasnya dan pulang. Setelah jam pulang sekolah, biasanya memang ada kelas tambahan di sekolah Ran, namun ternyata ia sangat terkejut ketika melihat seorang guru dengan baju militer yang sedang mengajar dan guru tersebut mengatakan bahwa kelas tambahan tersebut bernama “Love Class” yang berisi siswi-siswi yang mempunyai masalah tentang percintaan. Keesokan harinya ketika Ran bercerita kepada sahabatnya dan juga Takashina tidak ada yang percaya padanya. Karena penasaran, maka Ran pun memastikannya dan ternyata kelas tersebut benar-benar ada. Ran pun akhirnya mengikuti kelas tersebut dengan maksud agar kisah cintanya berhasil kali ini dengan Takashina. Ran mengikuti pelajaran yang diberikan guru di Love Class tersebut dan akhirnya Ran jatuh cinta pada guru berpakaian militer tersebut yang ternyata tidak lain adalah Takashina di saat siang hari.

8. *My Kingdom Volume 1,2, dan 3* karya Yagami Chitose

Nonohara Nono merupakan siswi kelas 1 SMA Joujou. Setiap pulang sekolah Nono selalu berada di perpustakaan untuk menyelesaikan

sketsa komik yang harus diserahkan kepada editor. Nono merupakan seorang komik yang sudah lumayan terkenal. Terdapat tiga siswa SMA Joujou yang sangat populer di kalangan siswa karena ketampanan yang mereka miliki, mereka adalah Hakuba yang *playboy*, Akagi yang manis, dan Kurosawa yang *cool*. Saat sedang buntu ide untuk mengerjakan komiknya, Nono pasti pergi untuk melihat mereka bertiga karena pikiran dan ide Nono bisa kembali muncul setelah melihat mereka. Tiga pria ganteng yang mengetahui Nono adalah komikus mulai tertarik pada kehidupan Nono sehingga mereka pun menjadi semakin akrab. Hakuba, Akagi, dan Kurosawa selalu menemani Nono di perpustakaan untuk menyelesaikan *deadline* komiknya setiap pulang sekolah. Hakuba jatuh cinta kepada Nono yang lugu dan polos, namun Nono sudah terlebih dahulu jatuh cinta pada Kurosawa. Kurosawa yang selalu bersikap dingin pun akhirnya menyadari perasaannya terhadap Nono. Hakuba mengalah dan membiarkan Nono dan Kurosawa bersama.

9. *Love is in The Air* karya Nanajima Kana

Nina Tanba, gadis ceria yang jatuh cinta kepada seniornya di SMP yang bernama Hayashino. Akhirnya Nina berhasil diterima di SMA yang sama dengan seniornya tersebut. Tiga hari setelah kelulusan SMP, Nina mendapat email dari Hayashino, dalam seminggu Nina mendapatkan dua hingga tiga email dari Hayashino. Hayashino mengirimkan foto-foto kepada Nina. Hayashino pun memberikan tantangan kepada Nina untuk memotret kembali hal-hal dan tempat-tempat dalam foto-foto yang diberikan Hayashino. Jika telah berhasil memotret ulang semua foto tersebut maka Nina akan menemukan pesan yang diberikan oleh Hayashino. Selama ini cinta Nina kepada Hayashino hanya bertepuk sebelah tangan, Hayashino berkali-kali menolak pernyataan cinta Nina. Dalam menyelesaikan misi yang diberikan Hayashino, Nina ditemani oleh teman sekelasnya Shintaro Amatsu. Shintaro khawatir karena sering kali tempat yang dicari Nina merupakan tempat yang berbahaya untuk dikunjungi sehingga ia pun selalu menemani gadis itu.

Suatu hari Shintaro dan Nina mendapat hukuman dari Gurunya karena bolos dalam olahraga maraton. Hal ini terjadi karena mereka menemukan salah satu tempat yang dimaksud oleh Hayashino, sehingga mereka lari berbelok berlawanan arah dengan jalur maraton dari sekolah. Pak guru memberikan hukuman untuk membersihkan membereskan ruang data. Tanpa sengaja Shintaro menemukan arsip daftar murid SMA mereka dan tertulis dalam daftar tersebut bahwa Hayashino meninggal karena kanker. Nina pun menceritakan semuanya kepada Shintaro bahwa ia berusaha menebak teka-teki yang diberikan Hayashino karena selama ini Hayashino tidak pernah menyatakan dengan jelas perasaannya terhadap Nina. Akhirnya Nina menemukan sebuah kotak di bawah pohon di sekolahnya. Kotak tersebut berisi surat yang ditulis Hayashino kepada Nina yang menyatakan bahwa selama ini Hayashino menyukai Nina dan berterima kasih kepada karena selalu bersama dengannya.

10. *To Love A Cool Boy* karya Sugishippo

Azusa merupakan wanita dengan suhu badan lebih tinggi dari orang pada umumnya. Azusa memiliki suhu tubuh rata-rata 38,3°C sehingga pada musim dingin ia tidak akan merasa kedinginan sama sekali. Di lain pihak, Honjou teman sekelas Azusa memiliki suhu tubuh yang lebih rendah dari orang biasa sehingga ia selalu merasa kedinginan saat musim dingin maupun berada di ruangan ber-AC. Begitu mengetahui Azusa memiliki suhu tubuh yang lebih tinggi, Honjou pun memaksa Azusa untuk menjadi pacarnya dan menjadi penghangat pribadi baginya karena begitu berdekatan dan menyentuh Azusa, Honjou tidak akan merasa kedinginan. Azusa yang awal merasa keberatan menjadi pacar sekaligus penghangat pribadi Honjou menolak dengan keras, namun lambat laun Azusa pun jatuh cinta pada Honjou karena sisi kebaikan Honjou yang tidak semua orang dapat melihatnya. Honjou bertekad untuk meningkatkan suhu tubuhnya, di melakukan berbagai cara dengan olahraga untuk meningkatkan metabolisme tubuh serta meminum obat dan ramuan untuk meningkatkan suhu tubuh. Honjou melakukan tes dengan pergi ke perpustakaan yang sangat dingin dengan Azusa dan dia pun berhasil.

Tubuh Honjou akhirnya normal tetapi di sisi lain, Azusa merasa dirinya sudah tidak berguna lagi bagi Honjou karena Honjou sudah tidak memerlukan kehangatan darinya. Namun ternyata Honjou berbohong, tubuhnya sama sekali belum sembuh, suhu tubuhnya naik karena ia sedang flu dan Honjou menyadari bahwa ia tidak ingin sembuh karena ia ingin selalu berdekatan dan mendapatkan kehangatan dari Azusa.

11. *The Sullen Prince* dalam *manga Glasses Boys' Fans Club* karya Kawamaru Shin

Klub fotografi SMA Swasta Aotani menyimpan suatu rahasia yakni mereka sebenarnya klub penggemar pria berkacamata. Klub ini merupakan klub maniak yang memuja para pria yang cocok berkacamata. Maria Sakamoto merupakan salah satu anggota klub ini. Ia mendapatkan tugas untuk memotret Kiriya yang menggunakan kacamata dengan frame menggantung yang ditutupi oleh rambutnya yang hitam. Sekali melihat Maria langsung menyukai Kiriya. Maria menemui Kiriya dan meminta izin untuk memotretnya, namun Kiriya menolak karena ia tidak suka difoto. Maria tidak putus asa dan selalu berusaha untuk mendapatkan foto Kiriya. Ketika sedang melihat hasil foto Kiriya yang di ambilnya diam-diam, Maria akhirnya ingat bahwa Kiriya adalah orang yang pernah menyatakan cinta kepadanya di perpustakaan, namun saat itu Kiriya tidak memakai kacamata. Maria pun menemui Kiriya dan meminta maaf kepadanya. Kiriya pun menjelaskan padanya bahwa ia memakai kacamata agar Maria melupakannya dan tidak menyadari bahwa ia pernah menyatakan cinta. Akhirnya Maria menyatakan perasaannya kepada Kiriya bahwa ia menyukai Kiriya.

12. *My Clumsy Boy* karya Fuyu Kumaoka

Yutaro Yagura siswa laki-laki yang selalu muncul di kelas Jun Okamoto saat istirahat siang membuat seisi kelas penasaran. Akhirnya Yutaro menyatakan perasaannya kepada Jun secara tiba-tiba. Tentu saja Jun menolak karena ia sama sekali tidak mengenal Yutaro. Yutaro merupakan

orang yang kikuk dan suka seenaknya. Awalnya Jun merasa sangat terganggu dengan kehadiran Yutaro namun lama-lama Jun mulai jatuh cinta kepada Yutaro karena kekikukannya yang membuat Yutaro terlihat tulus oleh Jun. Begitu banyak rintangan bagi Jun untuk menyatakan perasaannya kepada Yutaro namun Yutaro teta menunggu Jun dengan sabar dan tidak pernah menyerah untuk mendapatkan cinta Jun.

13. *Love Sick Volume 1* karya Satoshi Morie

Mitsunoboshi Yashiki pindah sekolah ke SMA baru untuk membalas dendam kepada kepala sekolahnya. Ayah Yashiki adalah seorang dokter, Kepala Sekolah tersebut menjebaknya sehingga ia kehilangan rumah sakit kesayangannya dan kehormatannya sebagai dokter. Akhirnya ayah Yashiki meninggal dalam kecelakaan. Sebelum melaksanakan balas dendamnya, Yashiki harus mewaspadai empat siswa di sekolah tersebut yang sangat terkenal dan berasal dari kalangan atas. Mereka adalah Natsu Morimiya yang naif dan gampang sakit, Shuji dan Tori Kyomoto saudara kembar yang sifatnya bertolak belakang. Kedua saudara kembar ini terkenal tidak akrab, tidak seorangpun pernah melihat mereka berdua bersama-sama. Dan yang terakhir adalah Miharuru Tsukasa, semua siswi bilang bahwa ia adalah pangerang yang paling ideal dan sempurna. Sebelum meninggal, ayah Yashiki mengatakan bahwa Yashiki bisa meminta bantuan mereka untuk balas dendam. Mereka berempat adalah mantan pasien ayah Yashiki.

14. *Romance Novel* dalam *manga Pure Love Station* karya Kei Tanaka

Kawamori menjadi petugas perpustakaan di sekolahnya karena ia tertarik kepada Tsukushima yang sangat suka membaca buku. Demi Tsukushima pula, Kawamori berusaha untuk membaca banyak buku agar bisa memulai pembicaraan dengan Tsukushima. Namun seperti hidupnya dan mata Tsukushima hanya tertuju pada buku, begitu ia baca buku, maka Tsukushima akan hanyut dalam bacaannya dan tidak akan memperhatikan sekitarnya. Karena kesal dengan sikap cuek Tsukushima saat membaca buku, Kawamori pun mencium Tsukushima untuk

mengalihkan perhatian Tsukushima pada buku. Namun setelah itu Kawamori menyesal dengan perbuatan tersebut yang telah membuat Tsukushima bingung. Akhirnya Kawamori pun menyatakan perasaannya yang sebenarnya kepada Tsukushima dengan cara memberikannya surat yang ia letakkan di atas buku-buku di meja perpustakaan.

15. *Melodramatic Life Rally* dalam *manga Life in the Sky Volume 4* karya Mitsuki Kaco

Ada seorang guru pustakawan baru yang menarik perhatian siswi-siswi di SMA tempat Kaede belajar. Kaede tidak terlalu memperlihatkan ketertarikannya kepada guru pustakawan tersebut disekolah. Kaede adalah murid teladan yang serius dan rajin belajar, ia harus mempertahankan nilai-nilai agar tetap bagus karena ia menginginkan beasiswa sehingga tidak ada waktu baginya untuk memikirkan percintaan. Namun ternyata sebenarnya Kaede dan guru pustakawan tersebut adalah sepasang suami istri, mereka sudah menikah. Bagaimanapun mereka harus merahasiakan hal ini agar tidak ketahuan pihak sekolah.

16. *Love Button Volume 1* karya Usami Maki

Semuanya berawal saat upacara penerimaan murid baru di SMA, Niina Kasuga terserang demam dan terduduk lemas di lorong sekolah. Eito Koga membantu Kasuga ke ruang kesehatan. Saat itu Niina tidak sempat menanyakan nama Koga karena ia sudah tertidur dahulu. Ternyata Koga adalah perwakilan murid baru yang mendapat nilai tertinggi di sekolahnya dan masuk ke dalam kelas khusus yang berisi murid-murid unggulan. Niina yang penasaran dengan Koga terus mencari tahu tentang Koga dan ingin menyampaikan terima kasih atas bantuan Koga saat upacara penerimaan murid baru. Semakin lama Niina semakin menyukai Koga dan akhirnya menyatakan cintanya kepada Koga. Koga pun menerima Niina menjadi pacarnya namun sebelumnya mereka harus melewati masa percobaan. Di luar dugaan Niina ternyata Koga merupakan orang yang

sangat iseng dan suka mengerjai Niina. Namun bagaimanapun juga semakin hari Niina semakin menyukai Koga.

17. *My Tiger Boy Volume 2* karya Sakisaka Mea

Misaki memiliki badan lemah dan sering sakit-sakitan. Karena sering tidak masuk sekolah, dia terancam tidak naik kelas dan harus segera mengejar ketertinggalannya. Misaki harus mengikuti pelajaran tambahan selama musim panas. Ternyata ada seorang siswa lelaki yang terancam tidak naik kelas. Murid tersebut bernama Taiga, dia merupakan murid terseram di kelas. Banyak gosip miring yang beredar seperti dia suka berkelahi, dan lainnya. Namun selama mengikuti pelajaran tambahan bersama, Misaki melihat sisi lain dari Taiga yang tidak dilihat orang lain, kebaikan Taiga dan kerja kerasnya telah berhasil membuat Misaki jatuh cinta kepadanya. Misaki akhirnya memberanikan diri untuk menyatakan perasaannya kepada Taiga. Taiga pun menerimanya. Mereka menikmati saat-saat kebersamaan dengan bahagiannya, hingga datang berita yang mengejutkan bagi mereka berdua. Misaki divonis tidak akan hidup lama lagi oleh dokter.

18. *My Lovely Class Leader Volume 2, 3, dan 5* karya Nishimura Tomoko

Mimi Kitagami adalah siswi kelas 1 SMA sekaligus ketua kelas yang sempurna. Dia sangat memperhatikan penampilan dan kebersihan kulitnya. Tidak heran bila dia terlihat cantik dan segar. Saat ini dia sedang mengalami kesulitan dengan 3 siswa pembuat masalah di kelasnya yakni Ushio Tojo, Ao Nishizaki, dan Namito Nagumo. Demi menjaga *image*-nya sebagai ketua kelas yang hebat, Mimi memutuskan untuk mengatasi ketiga siswa tersebut. Akhirnya Mimi berhasil menangani ketiga siswa tersebut dan mengikuti festival olahraga disekolahnya dengan baik. Mimi pun jatuh cinta kepada Tojo dan bertekad menjadi wanita yang ideal dan sempurna untuk Tojo.

Di samping itu, banyak hal yang terjadi di sekolah yang membuat Mimi harus menyelesaikan tugasnya sebagai ketua kelas yang baik.

Contohnya saja suatu saat, Mimi di ajak bergabung dalam klub Princess Rose yang berisi siswi-siswa yang cantik yang dipimpin oleh Karen, anak kepala yayasan SMA mereka. Namun tiba-tiba Sakashita datang ke klub tersebut dan meminta bergabung dengan klub tersebut karena ia ingin menjadi populer. Namun tentu saja Karen dan kawan-kawan menolak karena menganggap Sakashita tidak cantik dan tidak memenuhi standar klub. Mimi yang merasa teman sekelasnya direndahkan tentu saja marah dan menolak bergabung dengan klub tersebut dan menantang Karen bahwa ia bisa merubah Sakashita menjadi cantik. Alasan Sakashita ingin sekali masuk klub tersebut adalah untuk menarik perhatian siswa yang disukainya yakni Yuusaku Toono, penjaga perpustakaan sekolah. Sakashita sering sekali pergi ke perpustakaan hanya untuk melihat Toono dari jauh dan tidak berani mendekatinya secara langsung. Berkat bantuan Mimi akhirnya Sakashita berhasil berubah menjadi cantik dan membuktikan bahwa setiap gadis pasti bisa menjadi cantik. Sakashita pun mempunyai keberanian untuk berkenalan Toono. Selain itu masih banyak lagi tugas Mimi sebagai ketua kelas untuk membantu teman-teman sekelasnya.

19. *Let Me Kiss You* karya Shiraishi Yuki

Sana siswi SMA yang miskin. Ia mengejar-ngejar Aki, cowok pintar pemilik tahi lalat di bibir. Tak peduli seketus apapun ucapan Aki padanya, Sana terus berusaha menjadi pacar cowok dingin itu. Teman-teman Sana bingung melihat kegigihan Sana. Aki adalah sosok pria misterius yang sering kali menyendiri di perpustakaan. Sana yang menyukai Aki, sering kali juga terlihat di perpustakaan untuk dapat mendekati Aki. Pada awalnya., Sana menyukai Aki karena Aki memiliki tahi lalat di bawah bibir. Sana percaya bahwa pria yang memiliki tahi lalat di bawah bibir tidak perlu khawatir tentang mendapatkan makanan, dengan kata lain, pria dengan tahi lalat di bawah bibir tidak akan miskin. Karena Sana berasal dari keluarga yang kurang mampu. Tetapi, kepercayaan Sana ternyata salah, setelah ia bertemu dengan Aki di sebuah toko makanan yang sedang memberikan potongan harga.

Di sekolah mereka akan ada perayaan “Best Couple Contest” dan Sana sangat ingin mengikuti kontes tersebut. Lalu, Sana membujuk Aki untuk mengikuti kontes tersebut karena hadiah utama kontes tersebut adalah mendapatkan makanan gratis selama setahun, yang ternyata disetujui oleh Aki. Lalu, mereka sepakat untuk ikut serta dalam kontes tersebut hanya karena menginginkan hadiah utama tersebut.

20. *After School is Kissing Time* dalam *Love That I Should Have?* karya Mizutani Ai

Haruhi merupakan gadis yang penyendiri dan tidak terlalu mencolok bertugas untuk menjaga perpustakaan bersama dengan Kagami, siswa yang periang dan populer di antara siswi-siswi. Kehidupan mereka sama sekali berbeda. Kagami selalu merayu dan menggoda Haruhi tetapi Haruhi tidak pernah menganggap serius rayuan Kagami. Banyak siswi-siswi yang merasa cemburu dengan kedekatan Haruhi dan Kagami sehingga mereka selalu mengerjai Haruhi dengan tindakan-tindakan yang hampir mengarah kepada tindakan *bullying*. Haruhi yang tidak tahan dengan perlakuan para penggemar Kagami meminta Kagami untuk berhenti mengganggunya. Namun Kagami membuktikan kepada semua orang bahwa ia benar-benar serius pada Haruhi dengan menciumnya di depan semua siswa. Kegiatan menjadi penjaga perpustakaan pun menjadi lebih menyenangkan setelah dua hati mereka menyatu.

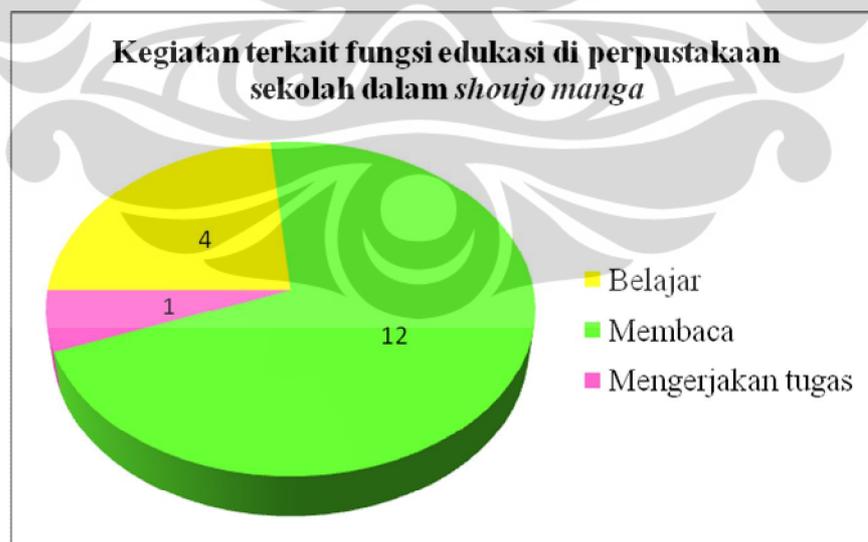
4.3 Analisis Fungsi Perpustakaan dalam *Shoujo Manga*

Kemunculan perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga* memiliki berbagai alasan sesuai dengan tema yang diangkat oleh *mangaka*. Kegiatan yang dilakukan tokoh-tokoh dalam *manga-manga* ini sangat berkaitan dengan fungsi perpustakaan sekolah yakni bagaimana sang tokoh menggunakan fasilitas dan layanan perpustakaan sekolah, serta maksud dan tujuan mereka datang ke perpustakaan.

4.3.1 Fungsi Edukasi

Fungsi edukasi dapat dikatakan merupakan fungsi utama sebuah perpustakaan sekolah di mana perpustakaan sekolah harus sesuai dengan visi dan misi sekolah itu sendiri dalam mendukung kegiatan belajar-mengajar siswa. Hal ini diperkuat oleh pernyataan dari Perpustakaan Nasional RI (1992) yang menyatakan bahwa perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang diselenggarakan disuatu sekolah yang berfungsi sebagai sumber kegiatan belajar dan mengajar di sekolah, sumber penelitian sederhana bagi anak didik di sekolah, para pendidik, dan karyawan di sekolah. Fungsi edukatif perpustakaan adalah fungsi yang dapat meningkatkan minat dan teknik membaca murid dengan tersedianya buku-buku fiksi dan non-fiksi dan menunjang penyelenggaraan pendidikan sekolah dengan tersedianya buku-buku yang sesuai dengan kurikulum sekolah (Ibrahim, 1999).

Dalam *shoujo manga* ini *mengaka* tidak melupakan fungsi edukasi perpustakaan sekolah karena bagaimanapun juga perpustakaan sekolah identik dengan kegiatan-kegiatan yang meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Berikut merupakan diagram kegiatan tokoh *shoujo manga* di perpustakaan sekolah yang berkaitan dengan fungsi edukasi :



(Sumber: Dini Andriani, 2012)

Diagram 4.1 Kegiatan terkait fungsi edukasi perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga*

Dalam *shoujo manga* yang telah diperoleh ini 4 jenis kegiatan yang dilakukan tokoh dalam *manga* yang dapat dikategorikan dalam fungsi edukasi perpustakaan sekolah, yakni belajar, membaca, dan mengerjakan tugas. Kegiatan belajar ini terdapat dalam cerita di *manga Wishing upon snow, My Tiger Boy 2, Melodramatic Love Rally*, dan *Words of Love*. Kegiatan membaca terdapat dalam cerita di *manga Love Button volume 1, Fragments of Snow, Novel Romance, Love Class, One Sided Love, Conderella's Wish, Wishing Upon Snow, Melodramatic Love Rally, Admire Love, My Lovely Class Leader volume 2, Love Sick volume 1*, dan *Let Me Kiss You*. Sedangkan kegiatan di mana sang tokoh mengerjakan tugasnya terdapat dalam cerita *manga My Tiger Boy volume 2*.

a. Membaca

Kegiatan membaca merupakan salah satu kegiatan yang paling banyak dilakukan di perpustakaan sekolah oleh para siswa ini. Kegiatan membaca yang dikategorikan oleh peneliti adalah dengan melihat berdasarkan gambar yang disajikan pengarang. Dalam gambar kegiatan membaca oleh siswa ini terlihat sangat jelas yakni saat siswa sedang membaca buku baik yang berada di meja baca maupun yang berada ditangannya. Berikut merupakan detail adegan yang menunjukkan kegaitan membaca siswa di perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga* :

Tabel 4.1 Kegiatan membaca siswa di perpustakaan sekolah

No	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>Love Button volume 1</i>	p.60	Koga digambarkan sedang duduk di meja dan membaca buku sendirian.
2.	<i>Fragments of Snow</i>	p. 12, 26	Aya digambarkan sedang membaca buku yang berada di tangannya.
3.	<i>Novel Romance</i>	p. 2, 4	Tsukushima digambarkan sedang membaca buku di meja baca di sudut ruangan perpustakaan.
4.	<i>Love Class</i>	p. 8	Ran digambarkan sedang membaca

			buku.
5.	<i>One Sided Love</i>	p. 5 , 35	Azusa digambarkan sedang membaca buku yang berada di tangannya.
6.	<i>Lovely Words</i>	p. 9	Pak Fujima digambarkan sedang membaca buku yang berada di tangannya.
7.	<i>Wishing Upon Snow</i>	p. 8	Kaho dan Haru digambarkan sedang membaca buku yang berada di meja baca perpustakaan.
8.	<i>Melodramatic ove Rally</i>	p. 8	Seorang guru pustakawan digambar sedang membaca buku di ruangnya.
9.	<i>Admire Love</i>	p. 1, 18	Ka Mamiya digambarkan sedang membaca buku dengan bersandar di sisi jendela perpustakaan.
10.	<i>My Lovely Class Leader volume 2</i>	p. 104	Toona digambarkan sedang membaca buku.
11.	<i>Love Sick volume 1</i>	p. 108, 111	Fuyu digambarkan sedang membaca buku di kursi perpustakaan.
12.	<i>Let Me Kiss You</i>	p. 3	Aki digambarkan sedang membaca buku yang berada di meja perpustakaan.

Biasanya tokoh atau karakter dalam *manga* yang membaca di perpustakaan adalah tokoh yang pintar, pendiam, suka membaca dan mencintai buku. Mereka membaca di perpustakaan karena mereka memang menyukai buku dan perpustakaan yang tenang. *Image* yang melekat pada karakter-karakter dalam tokoh *manga* ini pun tidak jauh dari persepsi masyarakat luar mengenai orang-orang yang biasa menghabiskan waktunya di perpustakaan. Hal ini pulalah yang menyebabkan *mangaka* selalu membuat adegan di perpustakaan bagi karakter atau

tokoh yang pintar agar nilai kepintaran tokoh yang ingin ditampilkan *mangaka* lebih jelas terlihat oleh pembaca.

Penggambaran fungsi perpustakaan sekolah melalui kegiatan membaca ini tidak spesifik digambarkan *mangaka* melalui jenis buku apa yang dibaca apakah buku tersebut berkaitan dengan akademis atau buku yang bersifat hiburan. Namun melihat penggambaran yang diperlihatkan melalui adegan dapat dilihat bahwa dalam setiap adegan membaca yang muncul, 9 tokoh dari *shoujo manga* terlihat serius saat membaca sehingga dapat disimpulkan bahwa mereka tidak membaca buku yang bersifat hiburan. Sedangkan 3 tokoh dalam *manga* lain seperti dalam *manga Lovely Words, My Lovely Class Leader, dan Love Class* digambarkan dengan raut muka yang tersenyum dan sangat *rileks* saat membaca sehingga dapat diinterpretasikan bahwa mereka sedang tidak membaca buku ilmiah yang berat. Apapun jenis buku yang dibaca oleh siswa di perpustakaan sekolah pasti di dalam buku tersebut terdapat informasi-informasi yang pastinya berguna untuk menambah pengetahuan mereka.

b. Belajar

Kegiatan belajar yang dilakukan siswa dikategorikan peneliti dengan melihat pada kriteria di mana tokoh digambarkan sedang melihat dan berkonsentrasi pada buku yang terbuka di meja dengan memegang pulpen atau pensil ditangannya. Adegan belajar ini dipertegas dengan dialog antar tokoh yang menyatakan bahwa dia sedang belajar. Hal ini untuk membedakan bahwa kegiatan yang sedang dilakukan siswa adalah belajar bukan hanya membaca buku. Berikut merupakan detail adegan kegiatan belajar siswa di perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga* :

Tabel 4.2 Kegiatan belajar siswa di perpustakaan sekolah

No	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>Wishing Upon Snow</i>	p. 6	Kaho melihat Haru duduk di perpustakaan dengan buku terbuka di depannya dan sedang memegang

			<p>pulpen.</p> <p>Kaho : “Haru. Ah, kau sedang belajar ya?”</p> <p>Haru : “Iya.”</p> <p>Kaho : “Hebat ya.”</p>
2.	<i>My Tiger Boy volume 2</i>	p. 123-125	<p>Pak Guru memeriksa hasil dari soal-soal yang dikerjakan Sayama tetapi nilai matematika Sayama tidak terlalu bagus. Pak Guru menyuruh Taiga mengajari Sayama matematika.</p> <p>Pak Guru : “Taiga, kamu harus mengajari Sayama!”</p> <p>Akhirnya Taiga mengajari Sayama mata pelajaran matematika.</p>
3.	<i>Melodramatic Love Rally</i>	p. 6	<p>Kaede dan teman-temannya digambarkan sedang duduk di meja perpustakaan dengan buku-buku terbuka di meja tersebut.</p>
4.	<i>Words of Love</i>	p.92-93	<p>Hitomi meminta Takeru membantunya membuat novel debut.</p> <p>Takeru : “Baiklah, sebagai gantinya pelajaran hari ini dilakukan sambil bermain raja-rajaan. Setiap mendapat masukan, kau harus melipat rokmu ke atas.”</p> <p>Begitulah Takeru mengajari Hitomi.</p>

Beberapa *manga* mengambil adegan di mana tokoh utama belajar di perpustakaan sekolahnya. Ada yang melakukan belajar bersama dengan temannya,

ada yang belajar secara individu, bahkan ada pula yang mengikuti pelajaran tambahan yang diberikan oleh guru. Kegiatan belajar yang direpresentasikan dalam *manga-manga* ini tidak hanya yang berdasarkan kurikulum sekolah namun juga pembelajaran mengenai hal lainnya, seperti dalam cerita *Words of Love* yang menceritakan bahwa Takeru memberikan pelajaran kepada Hitomi bagaimana cara menulis novel yang baik.

c. Mengerjakan Tugas

Perpustakaan sekolah dalam melaksanakan fungsinya sebagai saran edukasi siswa salah satunya harus dapat menjadi tempat di mana siswa dapat mengerjakan tugas-tugas yang di berikan oleh guru. Hal ini direpresentasikan melalui adegan yang digambarkan dalam *manga My Tiger Boy volume 2* (p. 120-125). Dalam adegan ini sang guru memberikan soal-soal kepada tokoh utama wanita untuk dikerjakan. Ia ditemani tokoh utama pria dalam mengerjakan dan menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh gurunya.

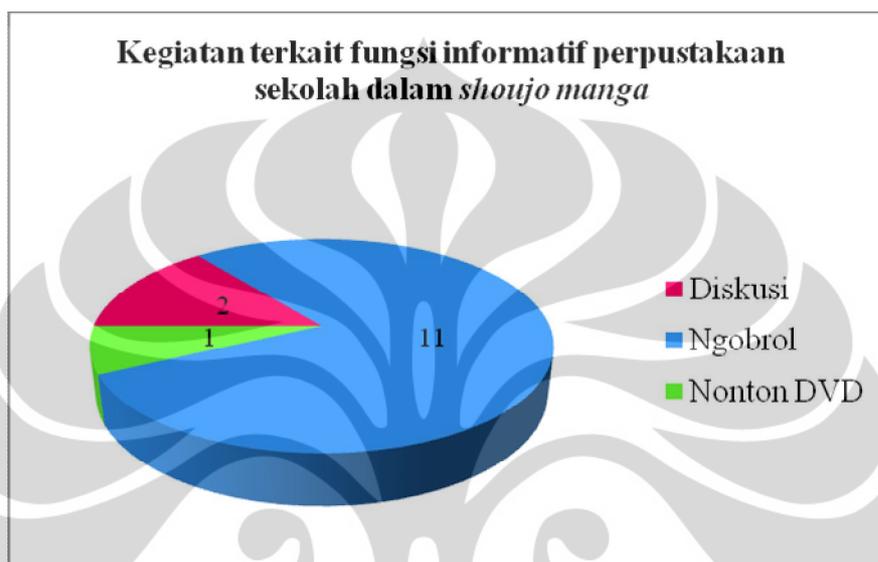
Melalui adegan-adegan yang dilakukan tokoh-tokoh *manga* di perpustakaan ini membuat fungsi edukasi perpustakaan sekolah semakin terlihat. Tidak hanya sekedar teori, peran perpustakaan sekolah dalam pendidikan pun terlihat sangat besar sehingga banyak *mangaka* yang menggambarannya dalam *manga* hasil karya yang diciptakannya. Secara umum, masyarakat awam pun telah mengerti bahwa perpustakaan sekolah memiliki fungsi edukasi dalam keberadaannya sebagai penunjang pendidikan siswa di sekolah.

4.3.2 Fungsi Informatif

Informasi merupakan hal yang selalu berkaitan dengan perpustakaan. Pastinya seseorang pergi ke perpustakaan sekolah untuk mendapatkan informasi yang ia butuh kan. Pada dasarnya fungsi informatif perpustakaan sekolah adalah memberikan informasi atau keterangan yang diperlukan oleh murid yang diperoleh dari bahan-bahan yang bukan berupa buku (*non-book*), seperti majalah, buletin, surat kabar, video, dan lain-lain (Ibrahim, 1999). Namun demikian yang harus kita ingat adalah jenis informasi bermacam-macam, tidak terbatas apakah itu informasi ilmiah atau informasi yang bersifat rekreatif. Jadi informasi-

informasi yang didapatkan saat di perpustakaan juga dapat dilakukan dengan kegiatan lain tidak terbentuk hanya dengan kegiatan membaca.

Dalam *shoujo manga* kebanyakan sang tokoh mendapatkan mendapatkan informasi melalui percakapan antar tokoh karena memang sebuah *manga* lebih direpresentasikan melalui dialog-dialog yang diucapkan sang tokoh.



(Sumber: Dini Andriani, 2012)

Diagram 4.2 Kegiatan terkait fungsi informatif perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga*

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan tokoh dalam *shoujo manga* yang terkait fungsi informasi perpustakaan sekolah tercermin dalam kegiatan diskusi, mengobrol, dan nonton DVD. Adegan kegiatan diskusi terdapat dalam cerita *manga Melodramatic Love Rally*, dan *My Kingdom volume 3*. Kegiatan mengobrol terdapat dalam cerita *manga Fragments of Snow, Love Button volume 1, After School is Kissing Time, Admirer Love, My Tiger Boy 2, My Clumsy Boy, Lovely Words, Let Me Kiss You*, dan *My Kingdom volume 1, 2, 3*. Terakhir kegiatan nonton DVD terdapat dalam *manga Love button volume 1*.

a. Mengobrol

Salah satu kegiatan menarik yang termasuk kegiatan paling banyak dilakukan di perpustakaan sekolah oleh para tokoh dalam *shoujo manga* adalah mengobrol. Kegiatan ini tidak asing lagi karena ini merupakan kegiatan santai

yang dapat di lakukan setiap orang di mana saja dan kapan saja dengan temannya. Kegiatan mengobrol ini dikategorikan peneliti dengan melihat gambar dalam setiap adegan yang dipertegas dengan dialog sang tokoh dengan tokoh lain. Tema obrolan yang dikategorikan untuk kegiatan mengobrol ini adalah tema obrolan yang ringan dan tidak berhubungan dengan masalah akademis di sekolah. Berikut merupakan detail adegan kegiatan mengobrol yang dilakukan siswa dalam *shoujo manga* :

Tabel 4.3 Kegiatan mengobrol siswa di perpustakaan sekolah

No.	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>Fragments of Snow</i>	p. 6	Aya, Touno, dan Konno mengobrol mengenai keberadaan Touno di perpustakaan. Konno : “Tumben sekali kamu ada di perpustakaan ya, tidak cocok.” Touno : “Bawel. Kamu juga tidak cocok masuk klub pkk. Ngomong-ngomong, ini syal atau serbet? Konno : “Ah aku kan masih latihan.” Aya : “Kalian berdua akrab ya?”
2.	<i>Love Button volume 1</i>	p. 55-59	Koga memberitahu cara meminjam ruangan di perpustakaan kepada Nina dan teman-temannya. Koga : “Silakan. Kalau kalian mau pakai ruang rapat, kalian harus gunakan formulir ini untuk meminjamannya. Karena sekolah baru saja dimulai, kupikir banyak yang nggak mengetahui hal ini.”
3.	<i>After School is Kissing Time</i>	p. 7	Mikami dan Haruhi mengobrol mengenai alasan Mikami menjadi

			<p>petugas perpustakaan.</p> <p>Haruhi : “Lagian kenapa orang seperti Mikami bisa jadi petugas perpustakaan sih?”</p> <p>Mikami : “Karena aku sering telat dan bolos. Pak guru memaksaku bertugas di sini supaya bisa serius sedikit.”</p>
4.	<i>Admire Love</i>	p. 19-20	<p>Rin sedang menata Mamiya yang melamun di jendela.</p> <p>Rin : “Kak.”</p> <p>Mamiya : “Waa... Kaget.”</p> <p>Rin : “Dari tadi sama sekali tidak membalik halaman.”</p> <p>Mamiya : “Ah ketiduran sambil melele.”</p> <p>Rin : “Ah jari kakak berdarah”</p> <p>Mamiya : “Wah.. iya.”</p>
5.	<i>My Tiger Boy volume 2</i>	p. 126-127	<p>Selesai mengerjakan tugas, Sayama dan Taiga mengobrol di perpustakaan.</p> <p>Sayama : “Aku ingin tahu lebih banyak tentang Taiga.”</p> <p>Taiga : “Hah?!”</p> <p>Sayama : “Kapan Taiga ulang tahun? Apa makanan kesukaanmu? Berapa anggota keluargamu? Waktu kecil kamu seperti apa?”</p>
6.	<i>My Clumsy Boy volume 1</i>	p. 111-121	<p>Okamoto terkunci di perpustakaan sekolah dan Yutaro berniat menolongnya dengan masuk dari jendela, namun ternyata mereka</p>

			malah terkunci berdua. Okamoto dan Yutora menghabiskan waktu sepanjang malam dengan mengobrol di perpustakaan.
7.	<i>Lovely Words</i>	p.10-11	<p>Iida melihat Pak Fujima yang tersenyum saat membaca buku.</p> <p>Iida : “Kenapa menyembunyikan wajah tersenyum Bapak?”</p> <p>Pak Fujima : “Siapa yang tersenyum?”</p> <p>Iida : “Bapak. Tadi aku melihatnya. Tersenyum sambil membaca buku kan aneh.”</p> <p>Pak Fujima : “Memangnya kenapa kalau aneh.”</p> <p>Iida : “Saat merasa lucu kita memang harus tertawa. Menurutku, lebih baik Bapak belajar untuk menunjukkan perasaan Bapak.”</p>
8.	<i>Let Me Kiss You</i>	p. 4	<p>Sana mengganggu Aki yang sedang membaca di perpustakaan dan mengajaknya mengobrol.</p> <p>Sana : “Jadianlah denganku.”</p> <p>Aki : “Selalu saja mengatakan hal itu. Aku bingung kenapa kau tidak menyerah saja.”</p>
9.	<i>My Kingdon volume 1</i>	p. 12-17	<p>Hakuba, Hikaru, Kurosawa, dan Nono mengobrol mengenai pekerjaan Nono sebagai komikus.</p> <p>Hakuba : “Oh, kau komikus ya?”</p> <p>Hikaru : “Asyik ya, jadi komikus. Bisa dapat uang dengan</p>

			menggambar.” Hakuba : “Aku juga mau jadi komikus. Pria dan wanita jatuh cinta, karena pertemuan yang ditakdirkan. Komik cewek memang selalu bikin berdebar.”
10.	<i>My Kingdon volume 2</i>	p. 3-8	Hakuba, Nono, Hikaru, dan Kurosawa mengobrol di perpustakaan sepulang sekolah. Hakuba : “Selamat bekerja.” Nono : “Hakuba..” Hakuba : “Kupijit ya, biar nggak capek.” Nono : “Jangan Hakuba! Geli!” Hikaru : “Kok ribut-ribut di perpustakaan.”
11.	<i>My Kingdon volume 3</i>	p. 126-129	Hakuba, Hikaru, Kurosawa, Nono berkenalan dengan sepupu Hakuba yakni Ririka dan Miyuu. Akhirnya adegan juga berlanjut pada obrolan mereka mengenai sepupu Hakuba tersebut.

Setiap adegan dalam *manga* yang terjadi perpustakaan pasti akan ada interaksi antar tokoh yang dimulai dengan obrolan-obrolan yang akhirnya akan mengarah kegiatan lain. namun tidak semua obrolan yang dilakukan para tokoh dalam *manga* ini tidak jelas dan hanya sekedar bergosip, terdapat di antaranya yang merupakan obrolan di mana antar tokoh saling bertukar informasi. Hal ini terlihat dalam adegan *manga Love Button volume 1* Karya Usami Maki di mana Koga-kun memberitahu kepada Nina dan teman-temannya bagaimana cara meminjam ruangan di perpustakaan dengan memberikan dan menjelaskan formulir peminjaman ruangan perpustakaan. Pertukaran informasi terjadi dengan

sangat cepat melalui obrolan-obrolan baik yang hanya berupa obrolan ringan atau sebuah diskusi mengenai suatu topik permasalahan tertentu.

b. Diskusi

Kegiatan diskusi yang direpresentasikan dengan gambar *manga* di mana sang tokoh melakukan percakapan atau dialog mengenai suatu hal atau isu bersama beberapa temannya. Berikut merupakan detail kegiatan diskusi yang dilakukan tokoh dalam *shoujo manga* di perpustakaan sekolah :

Tabel 4.4 Kegiatan diskusi siswa di perpustakaan sekolah

No	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>Melodramatic Love Rally</i>	p. 6	<p>Kaede dan teman-temannya digambarkan sedang berdiskusi mengenai cara menikmati masa muda.</p> <p>Teman 1 : “Kaede terlalu dingin. Ah! Kamu harus menikmati masa mudamu!</p> <p>Teman 2 : “Buat Kaede, masa muda harus diisi dengan belajar.”</p> <p>Kaede : “Aku kan mengincar beasiswa. Nilaiiku harus bagus, tak boleh pecah konsentrasi belajar.”</p> <p>Teman 1 : “Mohon pinjam catatanmu.”</p>
2.	<i>My Kingdom volume 3</i>	p. 7-8	<p>Nono dan Hikaru digambarkan sedang berdiskusi mengenai festival sekolah.</p> <p>Hikaru : “Kelas Nono bikin cafe kuping kucing?”</p> <p>Nono : “Aku ingin tanya padamu, gimana baiknya?”</p>

Kegiatan diskusi dengan sesama siswa juga diperlihatkan di beberapa judul cerita. Contohnya saja dalam cerita *Melodramatic Love Rally* karya Mitsuki Kaco . Dalam cerita ini digambarkan tokoh utama wanita sedang belajar bersama teman-temannya sambil mendiskusikan mengenai hal-hal lain yang tidak berkaitan dengan pelajaran seperti tentang pria yang sedang menarik perhatian mereka. Dalam *manga* ini digambarkan bahwa keadaan perpustakaan ramai oleh siswa, meja dan bangku-bangkunya terisi oleh siswa-siswa yang berdiskusi. Berbeda sekali dengan gambar perpustakaan dalam *manga* lainnya. Diskusi mengenai isu-isu sekolah juga dilakukan beberapa tokoh dalam *manga* seperti dalam cerita *My Kingdom* di mana tokoh-tokohnya saling berdiskusi mengenai festival yang diadakan sekolah mereka. Nono berdiskusi dengan Hikaru mengenai konsep yang akan dipakai oleh kelasnya karena Hikaru lebih berpengalaman mengenai hal tersebut.

c. Memanfaatkan Koleksi *Non Book*

Sesuai dengan fungsi informasi yang telah dijabarkan sebelumnya di mana fungsi informasi adalah dengan melakukan kegiatan di mana pengguna bisa mendapatkan informasi dari penggunaan koleksi non buku. Dalam *Love Button volume 1* karya Usami Maki (p. 55, 60). Nina dan teman-temannya dapat menonton DVD di perpustakaan sekolah dengan memanfaatkan ruangan perpustakaan sekolah yang tersedia. Tidak dijelaskan dan digambarkan bagaimana bentuk ruangan tersebut apakah berupa ruang audiovisual atau bukan.

Fungsi informasi perpustakaan sekolah tidak hanya terwujud dalam kegiatan membaca atau menggunakan koleksi perpustakaan, tetapi juga pertukaran informasi melalui aktivitas lainnya baik secara verbal dan non verbal. Terdapat banyak cara untuk menyampaikan informasi kepada seseorang salah satunya seperti *manga-manga* ini.

4.3.3 Fungsi Tanggung Jawab Administrasi

Perpustakaan sekolah memiliki kegiatan-kegiatan rutin utama yang sangat identik dengan fungsi perpustakaan sekolah itu sendiri. Rutinitas kegiatan di

perpustakaan sekolah ini dilakukan untuk memenuhi fungsi tanggung jawab administratif perpustakaan sekolah. Fungsi tanggung jawab administratif adalah mendidik murid-murid ke arah tanggung jawab dan membiasakan murid-murid bersikap dan bertindak secara administratif yang tampak dalam kegiatan sehari-hari di perpustakaan, yaitu proses peminjaman dan pengembalian (Ibrahim, 1999).

Beberapa pengarang dalam *shoujo manga* ini menuangkan beberapa adegan yang terkait dengan fungsi perpustakaan sekolah ini dalam *manga* yang mereka hasilkan. Berikut merupakan fungsi perpustakaan ini pun terlihat dalam *shoujo manga*, yakni sebagai berikut :



(Sumber: Dini Andriani, 2012)

Diagram 4.3 Kegiatan terkait fungsi tanggung jawab administrasi perpustakaan sekolah dalam shoujo manga

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan tokoh dalam *shoujo manga* dalam memenuhi fungsi tanggung jawab administrasi perpustakaan sekolah ini adalah kegiatan sirkulasi, kegiatan *shelving*, dan peminjaman ruangan di perpustakaan yang dilakukan siswa. Kegiatan sirkulasi terlihat dalam cerita *manga My Lovely Class Leader volume 5*, *Novel Romance*, dan *Love Button volume 1*. Untuk kegiatan meminjam ruangan di perpustakaan terlihat dalam *manga Love Button volume 1*. Sedangkan kegiatan *shelving* terlihat dalam cerita *manga One Sided Love*, *Fragments od Snow*, *After School is Kissing Time*, *Melodramatic Love Rally*, *After School is Kissing Time*, dan *My Lovely Class Leader volume 2*.

a. Sirkulasi

Sudah seharusnya kegiatan sirkulasi atau peminjaman dan pengembalian koleksi terdapat dalam suatu perpustakaan termasuk perpustakaan sekolah. Sirkulasi merupakan kegiatan utama dalam sebuah perpustakaan. Hal ini tidak luput dari mata para *mangaka* Jepang sehingga mereka menggambarkan dalam *manga* yang mereka buat. Berikut merupakan detail kegiatan sirkulasi dalam *shoujo manga* :

Tabel 4.5 Kegiatan sirkulasi siswa di perpustakaan sekolah

No	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>My Lovely Class Leader volume 5</i>	p. 4	Rika ingin meminjam buku lanjutan yang ia pinjam kemarin kepada Toono. Rika : “Toono, novel yang kupinjam kemarin bagus banget deh. Toono : “Syukurlah. Sudah kuduga, Sakashita pasti suka buku itu. Ada sambungannya lho.” Rika : “Mau pinjam dong.”
2.	<i>Novel Romance</i>	p. 3	Kawamori menyuruh Tsukushima meminjam buku perpustakaan karena perpustakaan sudah mau tutup. Kawamori : “Perpustakaan sudah mau tutup. Ayo siap-siap pulang. Sudah bacanya dirumah saja!” Tsukushima memasukkan buku tersebut ke dalam tasnya.
3.	<i>Love Button volume 1</i>	p. 63-65	Koga meminjam buku di perpustakaan. Koga : “Aku ingin pinjam buku ini.” Petugas perpustakaan : “Tolong tulis namamu di kartu peminjaman ini.”

			Koga menulis namanya di kartu tersebut.
--	--	--	---

Kegiatan sirkulasi ini tergambar dalam *manga Love Button Volume 1* karya Usami Maki. Dalam *manga* ini, tokoh utama pria, Koga-kun melakukan kegiatan yakni meminjam buku kepada pustakawan. Dalam adegan ini, Koga-kun sudah melaksanakan fungsi perpustakaan tersebut karena dalam hal ini pustakawan menyuruh Koga-kun untuk menulis namanya pada kertas peminjaman buku. Selain peminjaman koleksi, dalam *manga* ini pun digambarkan bahwa ada prosedur dan tata cara peminjaman ruangan di perpustakaan yang dapat dinikmati oleh semua siswa. Koga-kun menunjukkan dan memberitahu Nina untuk mengisi formulir peminjaman ruangan terlebih dahulu dan mengajukan formulir tersebut ke pustakawan sebelum menggunakan ruangan tersebut.

Sayangnya fungsi ini tidak terlihat dalam cerita *Romance Novel* di mana saat perpustakaan akan tutup, namun Tsukushima yang masih asyik tenggelam dalam buku yang dibacanya. Kawamori menyuruh Tsukushima untuk melanjutkan membaca buku tersebut di rumah, namun dalam cerita tersebut digambarkan bahwa Kawamori langsung memasukan buku yang dibaca tersebut ke dalam tas Tsukushima tanpa melakukan proses peminjaman terlebih dahulu sesuai prosedur perpustakaan. Melihat dari alur dan latar belakang hubungan kedua tokoh ini, maka alasan Kawamori membiarkan hal tersebut karena Tsukushima merupakan mantan pengurus perpustakaan sebelum dirinya yang sangat hobi membaca dan sering menghabiskan waktu di perpustakaan. Hubungan mereka berdua pun sangat akrab. Hal ini memungkinkan Kawamori membiarkan Tsukushima membawa buku tersebut karena Tsukushima pasti akan mengembalikannya ke perpustakaan. Padahal dalam lanjutan cerita berikutnya terdapat adegan Kawamori melihat kartu peminjaman buku. Maka seharusnya terdapat prosedur peminjaman yang berlaku di perpustakaan tersebut yang harusnya dipatuhi oleh semua siswa termasuk orang yang sudah akrab dengan pengurus perpustakaan itu sendiri.

b. *Shelving*

Kegiatan berikut yang mungkin biasa di lakukan di perpustakaan adalah *shelving*. Kegiatan *shelving* ini direpresentasi dengan gambar yang menunjukkan bahwa petugas perpustakaan sekolah sedang meletakkan buku di deretan rak buku di perpustakaan. Berikut merupakan detail kegiatan *shelving* yang dilakukan siswa atau petugas perpustakaan dalam *shoujo manga* :

Tabel 4.6 Kegiatan *shelving* siswa di perpustakaan sekolah

No	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>One Sided Love</i>	p. 12-15	Azusa digambarkan sedang merapikan buku di rak buku perpustakaan.
2.	<i>Fragments of Snow</i>	p. 16-17	Aya digambarkan sedang merapikan buku di rak buku perpustakaan.
3.	<i>Lovely Words</i>	p. 5, 6, 22, 23	Iida digambarkan sedang merapikan buku di rak buku perpustakaan.
4.	<i>Melodramatic Love Rally</i>	p. 23	Kaede dan guru pustakawan digambarkan sedang merapikan buku di rak buku perpustakaan.
5.	<i>My Lovely Class Leader volume 2</i>	p.117	Toono digambarkan sedang merapikan buku di rak buku perpustakaan.
6.	<i>After School is Kising Time</i>	p. 5, 34	Haruhi digambarkan sedang merapikan buku di rak buku perpustakaan.

Di dalam beberapa *manga* ini terdapat hingga 5 kali kegiatan *shelving*. Bahkan yang unik adalah dalam cerita yang berjudul *Lovely Words* yang terdapat dalam *manga Cinderella's Wish* karya Ayumi Rin, *shelving* menjadi kegiatan utama dalam cerita ini. Tokoh wanita yang bernama Akira Iida mendapat

hukuman oleh gurunya, Pak Fujima untuk merapikan kembali buku-buku yang telah dibaca murid lain di raknya masing-masing. Pak Fujima juga mengajarkan Akira bagaimana menyusun buku di raknya dengan cara yang benar. Walaupun tidak tercatat secara administratif, kegiatan *shelving* ini merupakan salah satu kegiatan pengolahan koleksi perpustakaan yang harus dilakukan oleh seorang pustakawan untuk mempermudah penemuan koleksi oleh pengguna. Dalam semua *shoujo manga* yang terdapat kegiatan *shelving* ini, semua tokoh atau karakter dalam cerita merupakan siswa serta guru pengurus perpustakaan. Dapat disimpulkan bahwa *mangaka* di Jepang berpendapat bahwa salah satu kegiatan yang dilakukan oleh pustakawan yakni membereskan buku-buku di rak atau *shelving*.

Fungsi tanggung jawab administratif perpustakaan sekolah menjadi fungsi yang harus dipahami oleh pengguna di mana ia harus melakukan prosedur yang telah ditetapkan pihak perpustakaan terutama dalam sirkulasi dan peminjaman ruang. Dalam *manga*, pengarang tidak luput menggambarkan kartu peminjaman buku. Namun proses peminjaman ini terbilang kuno untuk negeri secanggih Jepang. Seperti yang tergambar dalam *manga Love is in The Air*, padahal *manga* ini dibuat pada tahun 2010, masa di mana harusnya teknologi di Jepang sudah sangat canggih dan pastinya telah teknologi ini memiliki dampak pada dunia perpustakaan. Namun nyatanya sang *mangaka* tetap menggambarkan peminjaman buku di perpustakaan tetap menggunakan kartu peminjaman yang masih manual. Hal ini disebabkan karena *mangaka* ingin membuat adegan di mana pertukaran informasi dan perkenalan tokoh dapat terjadi saat kartu peminjaman mereka jatuh ke lantai. Jadi penggunaan kartu peminjaman ini digunakan dalam *manga* untuk mendukung adegan yang terjadi. Hanya saja gambaran layanan perpustakaan sekolah tersebut tidak merepresentasikan masa di mana *manga* tersebut dibuat.

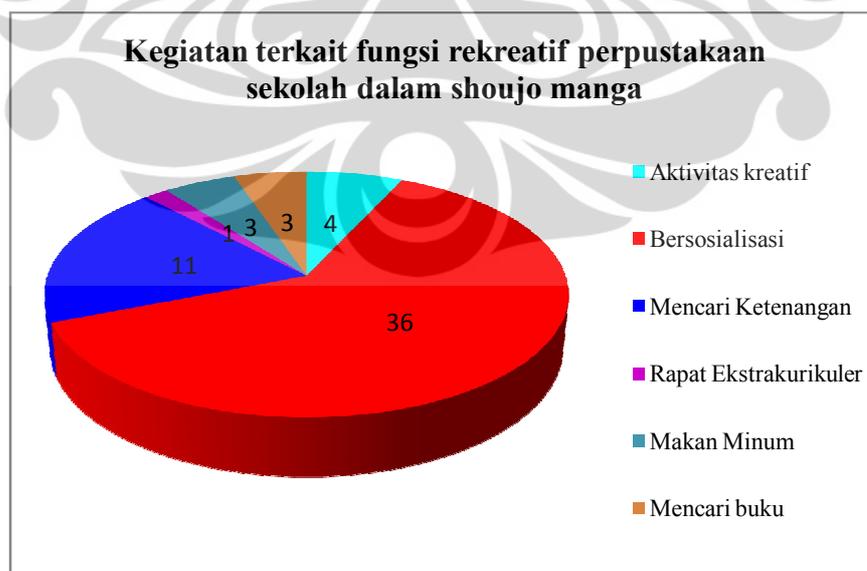
c. Meminjam Ruang di Perpustakaan

Selain peminjaman koleksi perpustakaan, siswa juga dapat menggunakan fasilitas yang dimiliki perpustakaan salah satunya adalah penggunaan ruangan perpustakaan. Kegiatan ini terdapat dalam cerita *Love Button volume 1* (p. 60) di mana Nina mengisi dan memberikan formulir peminjaman ruangan di

perpustakaan untuk menonton DVD kepada petugas perpustakaan. Penggunaan formulir ini telah mengajarkan siswa bahwa perpustakaan sekolah memiliki prosedur atau aturan dalam menggunakan fasilitas yang tersedia, jadi siswa tidak bisa sembarangan menggunakan fasilitas yang menjadi milik publik tersebut.

4.3.4 Fungsi Rekreatif

Fungsi perpustakaan sekolah yang paling banyak muncul dalam *shoujo manga* adalah fungsi rekreatif perpustakaan sekolah. *Shoujo manga* merupakan *genre* komik yang memfokuskan ceritanya pada kisah cinta sang tokoh utama yang sudah pasti memiliki karakter protagonis sehingga sudah dapat dipastikan adegan-adegan yang muncul dalam *shoujo manga* adalah adegan romantis (Masami Toki, 2005). Seperti halnya yang dikatan Ibrahim (1999) fungsi rekreatif adalah fungsi di mana perpustakaan sekolah dapat menghibur murid secara psikologis dengan membaca buku-buku yang bersifat rekreatif dan dijadikan tempat mengisi waktu luang dengan membaca buku-buku cerita, novel, majalah, dan sebagainya. Fungsi rekreatif perpustakaan sekolah tidak hanya terbatas pada membaca buku atau menggunakan koleksi perpustakaan lainnya yang dapat membuat pengguna merasa lebih *refresh*. Namun juga kegiatan-kegiatan lain yang dapat meningkatkan ide-ide dan kreativitas pengguna perpustakaan.



(Sumber : Dini Andriani, 2012)

Diagram 4.4 Kegiatan terkait fungsi rekreatif perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga*

Berdasarkan diagram di atas terlihat bahwa sebanyak terdapat 59 adegan yang menggambarkan fungsi edukasi perpustakaan sekolah yakni 37 adegan kegiatan bersosialisasi, 11 adegan kegiatan di mana sang tokoh pergi ke perpustakaan untuk mencari ketenangan, 4 adegan kegiatan aktivitas kreatif, 3 adegan kegiatan mencari buku, 3 adegan di mana tokoh makan dan minum di perpustakaan, dan 1 adegan kegiatan di mana diadakan rapat ekstrakurikuler di perpustakaan.

a. Bersosialisasi

Adegan kegiatan-kegiatan di atas, penulis mengkategorikan beberapa kegiatan menjadi satu kategori yakni kegiatan bersosialisasi. Kategori kegiatan bersosialisasi ini memiliki kriteria di mana terjadi interaksi antara dua tokoh atau lebih dalam cerita di mana bersifat rekreatif atau tidak bersifat akademis. Kegiatan bersosialisasi ini terdiri dari kegiatan berkenalan, kencan, merayu, berciuman, berkumpul, minta maaf, melihat orang yang disukai, pengakuan cinta, bertengkar, memecahkan rahasia dan menceritakan rahasia atau yang terkenal dengan “curhat”.

• Melihat Orang yang Disukai

Adegan yang banyak dilakukan tokoh-tokoh dalam *shoujo manga* sebagai motivasinya ke perpustakaan sekolah ialah untuk melihat orang yang disukainya. Adegan ini terdapat dalam *manga My Lovely Class Leader volume 2, One Sided Love, Admire Love, dan Fragments of snow*. Berikut merupakan detail adegan yang dilakukan siswa dalam cerita yang pergi ke perpustakaan dengan tujuan untuk melihat orang yang disukainya :

Tabel 4.7 Kegiatan melihat orang yang disukai oleh siswa di perpustakaan sekolah

No.	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>My Lovely Class Leader volume 2</i>	p. 104	Rika digambarkan sedang melihat Toono yang selalu berada di perpustakaan.
2.	<i>One Sided Love</i>	p. 2-6,	Iwasaki digambarkan sedang

		20, 35, 38-40	melihat Azusa yang disukainya di perpustakaan.
3.	<i>Admire Love</i>	p. 1, 2, 18	Rin digambarkan sedang melihat Mamiya yang sedang membaca buku di sisi jendela perpustakaan.
4.	<i>Fragments of snow.</i>	p. 3, 4, 15	Touno digambarkan selalu datang ke perpustakaan untuk menemui Konno. Aya : “Mungkin Touno datang ke sini bukan untuk mengawasiku, asti dia datang ke sini untuk menemui Konno.”

Hal-hal kecil dan sepele juga dapat membuat kita merasa lebih *refreshing*. Misalnya dengan melihat orang yang kita sukai yang selalu berada di perpustakaan. Setelah lelah seharian belajar, melihat orang yang kita sukai walaupun hanya dari jauh bisa saja membangkitkan *semangat* kita kembali. Walaupun awalnya motivasi ke perpustakaan hanya sekedar melihat orang yang kita suka, siapa tahu akhirnya kita akan terbawa oleh kebiasaan positifnya membaca buku. Seperti yang tercermin dalam tindakan Sakashita dalam *manga My Lovely Class Leader Volume 2* karya Nishimura Tomoko. Awalnya Sakashita ke perpustakaan hanya untuk melihat Toono, siswa yang bertugas sebagai pengurus perpustakaan sekolah. Untuk mendekatinya Sakashita pun mulai rajin membaca buku dan Toono sering memberikan rekomendasi buku untuk Sakashihta, hingga akhirnya Sakashita benar-benar suka membaca.

- **Berkenalan**

Adegan sang tokoh berkenalan dengan tokoh lain yang terjadi di perpustakaan terdapat dalam *My Kingdom volume 1*, *Love is in The Air*, dan *One Sided Love*. Kriteria adegan berkenalan ini adalah ketika tokoh dalam cerita saling memperkenalkan diri untuk pertama kalinya dengan tokoh lain.

Berikut detail adegan berkenalan yang dilakukan siswa di perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga* :

Tabel 4.8 Kegiatan berkenalan siswa di perpustakaan sekolah

No.	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>My Kingdom volume 3</i>	p. 126	Kurosawa, Nono, Hikaru diperkenalkan dengan sepupu Hakuba di perpustakaan. Ririka : “Aku Hakuba Ririka, sepupu Tuan Shii. Ini adik kembarku, Miyuu.”
2.	<i>Love is in The Air</i>	p. 76-77	Hayashino dan Niina berkenalan karena tidak sengaja bertabrakan dan melihat kartu peminjaman perpustakaan masing-masing. Niina : “Yukito Hayashino...” Hayashino : “Niina Tanba..” Niina & Hayashino : (Bersamaan) “Cowok/cewek yang selalu duluan meminjam buku yang akan kubaca.”
3.	<i>One Sided Love</i>	p.7-10	Azusa menegur Iwasaki yang selalu duduk di tempat yang sama di perpustakaan dan berkenalan dengannya.

- **Pengakuan Cinta**

Adegan selanjutnya yang termasuk cukup banyak dalam *shoujo manga* ada pengakuan cinta, adegan ini terlihat dalam *manga One Sided Love, After School is Kissing Time, Lovely Words, Fragments of Snow, Novel Romance, Admire Love, Sullen Prince*, dan *My Lovely Class Leader volume 3*. Adegan pengakuan cinta ini di pertegas dengan dialog yang menyatakan

tokoh tersebut menyukai tokoh lainnya atau bisa juga dipertegas dengan tindakan sang tokoh yang digambarkan dalam *manga* tersebut. Berikut merupakan detail adegan pengakuan cinta yang dilakukan tokoh di perpustakaan dalam *shoujo manga* :

Tabel. 4.9 Kegiatan pengakuan cinta oleh siswa di perpustakaan sekolah

No.	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>One Sided Love</i>	p. 33-39	Iwasaki digambarkan sedang menyatakan cinta kepada Azusa. Iwasaki : (Memeluk Azusa) “Orang yang kusukai adalah kamu.”
2.	<i>After School is Kissing Time</i>	p. 14, 33	Mikami digambarkan sedang menyatakan cinta kepada Haruhi. Mikami : “Tolong jadi pacarku.” Haruhi : “Aku suka Mikami, suka sekali.”
3.	<i>Lovely Words</i>	p. 25-27	Pak Fujima menyatakan perasaannya kepada Iida dengan menyusun <i>call number</i> buku membentuk kata “Aku suka Iida.”
4.	<i>Fragments of Snow</i>	p. 40	Aya digambarkan sedang menyatakan perasaannya kepada Touno. Aya : “Aku mau jadi acar nomor duamu. Habis aku sudah memasukkan serpihan hatimu dalam tubuhku sih.”

5.	<i>Novel Romance</i>	p. 25-26	Kawamori menulis surat untuk Tsukushima yang bertuliskan “Kemarin maaf ya. Sebenarnya aku sangat menyukaimu.” Surat tersebut diletakkan di atas buku di perpustakaan.
6.	<i>Admire Love</i>	p. 39-41	Rin digambarkan sedang menyatakan cintanya kepada Mamiya dengan memberikan bekal makanan kepadanya. Rin : “Aku suka kakak. Suka sekali.”
7.	<i>Sullen Prince</i>	p. 20	Sakamoto digambarkan sedang menyatakan cinta kepada Maria. Sakamoto : “Aku suka padamu.” Maria : “Maaf.” (berlari pergi dari Sakamoto).
8	<i>My Lovely Class Leader volume 3</i>	p. 4	Nishizaki digambarkan sedang menyatakan perasaannya kepada Mimi sang ketua kelas. Nishizaki : “Aku jadi ingin tahu lebih banyak tentang ketua kelas. Sepertinya aku jatuh cinta pada ketua kelas.”

- **Merayu**

Adegan kengan terdiri dari 2 adegan yang terdapat dalam *manga Words of Love* dan *After School is Kissing Time*. Adegan merayu ini dikategorikan berdasarkan dialog yang diucapkan siswa pria untuk menyenangkan gadis

yang disukainya. Berikut merupakan detail adegan merayu yang dilakukan siswa dalam *shoujo manga* :

Tabel 4.10 Kegiatan merayu oleh siswa di perpustakaan sekolah

No.	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>Words of Love</i>	p. 85-86	<p>Takeru merayu Hitomi yang sedang membuat novel di perpustakaan.</p> <p>Takeru : “Ini untuk sayembara novel kan? Sini aku cek”</p> <p>Hitomi : “Bukan! Bukan yang ini. Jangan dekat-dekat!”</p> <p>Takeru : “Kenapa?”</p> <p>Hitomi : “Baca novel sana!”</p> <p>Takeru : “Nggak mau.” (Hitomi menoleh). Akhirnya melihat ke sini juga. Daripada baca novel aku lebih ingin melihat wajahmu.”</p>
2.	<i>After School is Kissing Time</i>	p. 8-10	<p>Mikami merayu Hitomi saat sedang bertugas menjadi petugas perpustakaan.</p> <p>Mikami : “Tapi untung aku jadi petugas perpustakaan, soalnya aku jadi bisa bersama kakak.”</p> <p>Hitomi : “Biar Cuma becanda, sebenarnya kau nggak bicaraseperti itu.”</p> <p>Mikami : “Kakak manis deh, benar-benar manis.”</p>

- **Ciuman**

Adegan berciuman terdapat sebanyak 7 adegan yakni dalam *After School is Kissing Time*, *Lovely Words*, *Melodramatic Love Rally*, *Words of Love*, *My Tiger Boy volume 2*, *Love is in The Air*, *After School is Kissing Time*, dan *My Kingdom volume 1*. Adegan ciuman ini dikategorikan dengan melihat kepada gambar komik yang menunjukkan bahwa siswa dalam *manga* sedang berciuman. Berikut merupakan detail adegan berciuman di perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga* :

Tabel 4.11 Kegiatan berciuman oleh siswa di perpustakaan sekolah

No.	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>After School is Kissing Time</i>	p.12, 13, 35	Mikami digambarkan sedang mencium Hitomi.
2.	<i>Lovely Words</i>	p. 29	Pak Fujima digambarkan sedang mencium Iida.
3.	<i>Melodramatic Love Rally</i>	p. 32-35	Seorang guru pustakawan digambarkan sedang mencium Kaede.
4.	<i>My Tiger Boy volume 2</i>	p. 128	Taiga digambarkan sedang mencium Misaki.
5.	<i>Words of Love</i>	p. 87-88	Takeru digambarkan sedang mencium Hitomi.
6.	<i>Love is in The Air</i>	p.32	Hayashino digambarkan sedang mencium Niina.
7.	<i>My Kingdom volume 1</i>	p. 137, 139-141	Kurosawa digambarkan sedang mencium Nono.

Adegan lain yang terlalu berlebihan di tonjolkan adalah adegan ciuman di perpustakaan sekolah. Namun adegan berciuman ini memiliki angka kuantitas yang tinggi dalam *shoujo manga*. Biasanya pada awalnya tokoh atau karakter dalam *manga* tidak ingin melakukan ciuman di perpustakaan hanya saja mereka terbawa suasana sehingga ciuman itu pun

terjadi. Contohnya saja adegan ciuman di perpustakaan dalam cerita *Love Is In The Air* karya Nanajima Kana yang menceritakan tokoh utama Niina yang menyukai seniornya bernama Hayashino. Niina dan Hayashino sering menghabiskan waktu di perpustakaan baik untuk membaca buku maupun untuk berdiskusi. Suatu saat Niina tertidur dan Hayashino pun mencium Niina. Berbeda cerita dengan Haruhi, tokoh dalam cerita *After School is Kissing Time* di *manga After School is Kissing Time* karya Mizutani Ai. Haruhi yang bertugas sebagai petugas perpustakaan bersama Kagami cowok populer yang selalu merayunya. Suasana perpustakaan yang sepi dan hujan rayuan dari Kagami membuat Haruhi luluh dan Kagami pun berhasil menaklukkan hati gadis itu dengan menciumnya. Semenjak itu mereka sering berciuman di perpustakaan. Hal serupa juga terjadi antara Akira dan Pak Fujima dalam cerita *Lovely Words* karya Ayumi Rin. Setelah berhasil menyatakan cinta kepada Akira melalui susunan label buku, Pak Fujima pun mencium Akira di perpustakaan. Alasan mengapa hal ini dapat terjadi karena *mangaka* menggambarkan perpustakaan sebagai sebuah ruangan yang sepi dan tidak banyak orang yang berada di sana sehingga mereka bisa melakukan apapun terutama bagi petugas perpustakaan sendiri. Hal ini tercermin dalam suatu dialog yang ada pada cerita yang berjudul *After School is Kissing Time* di mana seorang teman dari tokoh utama yang merupakan petugas perpustakaan melihatnya sedang berdua dengan pacarnya dan berkata “Seiichi, jangan berbuat yang aneh-aneh di perpustakaan, mentang-mentang sepi ya.” Suatu ironi terlihat di mana tokoh yang melakukan ciuman di perpustakaan sekolah merupakan petugas perpustakaan itu sendiri, baik dia sebagai siswa maupun guru pustakawan. Hal ini terlihat yakni dari 4 diantara 8 *manga* yang berisi adegan ciuman merupakan ciuman yang dilakukan oleh petugas perpustakaan.

- **Tempat Berkumpul**

Perpustakaan sekolah juga menjadi tempat berkumpulnya beberapa siswa di sekolah, adegan kegiatan ini terdapat dalam *manga My Kingdom volume 1*. Dalam *manga* ini, perpustakaan sekolah dijadikan tempat

berkumpul Kurosawa, Hakuba, Hikaru, dan Nono setelah pulang sekolah. Hal ini dikarenakan Nono selalu mengerjakan draft komiknya di perpustakaan sehingga ketiga pria tersebut selalu menemani Nono di perpustakaan dan mengisi waktu mereka dengan berkumpul dan membicarakan banyak hal (p. 39-46).

- **Meminta Maaf**

Adegan tokoh dalam cerita meminta maaf terdapat dalam *manga My Lovely Class Leader volume 2*. Rika meminta maaf kepada Toono karena pada hari sebelumnya telah membuat keributan di perpustakaan.

Rika : “Maaf.”

Toono : “Ah..”

Rika : “Anu.. Tempo hari aku berisik. Sori.. Eh, aku... Maafkan aku karena sudah berisik tempo hari.”

Toono : “Terima kasih karena sudah minta maaf dengan sopan. Hari ini mau cari buku apa?”

- **Bertengkar**

Adegan tokoh bertengkar terdapat dalam *manga Let Me Kiss You, Lovely Words, My Lovely Class Leader volume 2, Love Button volume 1, dan Love sick*. Adegan bertengkar ini ditunjukkan dari ekspresi tokoh yang digambarkan dalam cerita *manga* dan dipertegas dengan dialog sang tokoh tersebut. Berikut merupakan detail adegan bertengkar yang dilakukan siswa di perpustakaan dalam *shoujo manga* :

Tabel 4.12 Kegiatan bertengkar oleh siswa di perpustakaan sekolah

No.	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>Let Me Kiss You</i>	p. 5	Aki terganggu dengan keberadaan Sana dan mengatakan “Mengganggu, menjengkelkan, pergilah!” Teman Sana : “Jahat sekali...”
2.	<i>Lovely Words</i>	p. 19-21	Iida marah kepada Pak Fujima

			<p>yang tidak jujur pada perasaannya.</p> <p>Iida : “Meskipun Pak Fujima nggak punya rasa apa-apa tapi aku memiliki rasa yang tak bisa ditahan.”</p>
3.	<i>My Lovely Class Leader volume 2</i>	p. 112-113	<p>Rika bertengkar dengan anak-aak dari klub Purikura.</p> <p>Anak klub Purikura : “Sedang apa di sini? Berusaha jadi cantik untuk masuk Purikura ya?”</p> <p>Rika : “Iya. Lihat nih kulitku sudah licin.</p> <p>Anak klub Purikura : (menertawakan) “Habis kulit licin saja tidak akan membuatmu jadi canti. Sia-sia saja usahamu dong?”</p> <p>Rika : “Kalian bawel banget sih!!”</p>
4.	<i>Love Button volume 1</i>	p. 56	<p>Nina dan teman-temannya bertengkar dengan siswi-siswi kelas khusus.</p> <p>Siswi kelas khusus : “Ada apa ini? Ruangan ini dipakai anak kelas khusus untuk belajar.”</p> <p>Teman Nina : “Sombong banget anak-anak kelas khusus itu. Pintar-pintar menyebalkan.”</p>
5.	<i>Love Sick</i>	p. 109,	Seorang siswi bertengkar

		111-113	dengan Fuyu karena ia menolak perasaanya. Siswi itu pun marah kepada Fuyu dan memaksanya melayaninya dengan memmanfaatnya nama besar ayahnya.
--	--	---------	---

- **Memecahkan rahasia**

Adegan sang tokoh memecahkan sebuah rahasia dilakukan di perpustakaan sekolah terdapat dalam *manga Love is in The Air*. Nina yang mencari jawaban atas tantangan yang diberikan oleh Hayashino menemukan salah satu jawaban dari tantangannya di perpustakaan, yakni gambar matahari bermuka manusia yang mirip siang di selipan buku yang dimaksud oleh Hayashino (p. 89).

- **Curhat**

Adegan lain yang dilakukan tokoh dalam *shoujo manga* adalah menceritakan rahasianya. Adegan ini terlihat pada *manga Love Class, Fragments of Snow, One Sided Love, dan To Love A Cool Boy*. Peneliti menentukan adegan yang masuk dalam kategori ini berdasarkan dialog sang tokoh, apakah itu bersifat rahasia atau pribadi, jika pembicaraan bersifat umum maka tidak termasuk kategori ini. Berikut merupakan detail adegan di mana siswa saling menceritakan rahasia pribadinya di perpustakaan dalam *shoujo manga* :

Tabel 4.13 Kegiatan menceritakan rahasia pribadi oleh siswa di perpustakaan sekolah

No	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>Love Class</i>	p. 7	Ran bercerita kepada temannya, Kana bahwa ia menyukai Takashina.

2.	<i>Fragments of Snow</i>	p. 12-13, 16	Aya mengetahui rahasia Touno yang menyukai Konno. Sejak saat itu Touno pun sering bercerita mengenai perasaannya kepada Aya.
3.	<i>One Sided Love</i>	p. 8-10, 16-17	Iwasaki bercerita mengenai gadis yang disukainya yang selalu membuatnya datang ke perpustakaan hanya sekedar untuk melihat gadis tersebut kepada Azusa.
4.	<i>To Love A Cool Boy</i>	p. 103-104	Honjou menceritakan kepada Azusa bahwa penyakitnya sudah sembuh yakni suhu badan yang lebih rendah dari manusia biasa dengan membuktikan bahwa ia tidak merasa kedinginan berada di perpustakaan yang bersuhu dingin.

b. Mencari Ketenangan

Kegiatan mencari ketenangan ini terdiri dari 3 kegiatan yakni bersembunyi, menangis, dan tidur. Kegiatan ini dikategorikan berdasarkan kegiatan-kegiatan di mana menggambarkan bahwa perpustakaan sekolah merupakan tempat tenang yang dapat membuat siswa merasa nyaman dan dapat menenangkan hati pikirannya, menyendiri dari keributan siswa-siswa lain yang memenuhi sudut sekolah lainnya.

- **Bersembunyi**

Kegiatan bersembunyi ini terdiri dari 3 adegan dari seluruh cerita *manga*. kategori kegiatan ini digambarkan dengan adegan di mana siswa

bersembunyi di suatu tempat di sudut perpustakaan sekolah, di tempat yang tidak terlihat oleh orang lain.

Tabel 4.14 Kegiatan bersembunyi siswa di perpustakaan sekolah

No	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>My Clumsy Boy volume 1</i>	p.105-106	Okamoto digambarkan bersembunyi di perpustakaan untuk menghindari Yutaro.
2.	<i>After School is Kissing Time</i>	p. 4	Mamiya digambarkan sedang duduk dan bersembunyi di salah satu ruangan perpustakaan karena sedang patah hati.
3.	<i>Admire Love</i>	p. 11	Mikami dan Hitomi digambarkan bersembunyi di balik rak perpustakaan saat teman-teman Mikami mencari dirinya.

- **Menangis**

Untuk mengkategorikan kegiatan menangis ini dapat melihat dari gambar yang disajikan pengarang dalam ceritanya. Gambar *manga* jelas memperlihatkan adegan siswa sedang menangis dengan raut wajah yang sedih dan air mata yang berlinang. Kegiatan menangis ini masuk kategori yang merepresentasikan fungsi rekreatif karena menangis merupakan salah luapan emosi seseorang dan dapat merasa lebih lega dengan perasaan yang lebih ringan. Berikut merupakan detail kegiatan siswa yang menangis di perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga* :

Tabel 4.15 Kegiatan menangis oleh siswa di perpustakaan sekolah

No	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>Admire Love</i>	p. 5	Mamiya digambarkan sedang

			menangis dan Rin tidak sengaja melihatnya.
2.	<i>My Clumsy Boy volume 1</i>	p. 110-113	Okamoto digambarkan menangis karena ketakutan terkunci di perpustakaan pada malam hari.
3.	<i>After School is Kissing Time</i>	p. 18-21	Hitomi digambarkan sedang menangis karena tidak tahan atas rasa malunya yang merasa dirinya tidak cocok untuk Mikami.
4.	<i>Novel Romance</i>	p.10	Kawamori digambarkan sedang menangis karena kesal terhadap Tsukushima yang tidak mengerti akan perasaanya.
5.	<i>Fragments of Snow</i>	p. 37-38	Aya digambarkan menangis saat menghibur Touno yang patah hati karena gadis yang disukainya menyukai orang lain. Aya merasa turut bersedih atas kesedihan Touno.

- **Tidur**

Kegiatan tidur ini digambarkan bahwa siswa sedang tidur di perpustakaan baik ia sengaja datang ke perpustakaan untuk tidur maupun adegan di mana siswa tidak sengaja tertidur. Berikut merupakan detail adegan tidur yang dilakukan siswa di perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga* :

Tabel 4.16 Kegiatan tidur siswa di perpustakaan sekolah

No.	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>One Sided Love</i>	p. 19	Azusa digambarkan sedang tertidur saat membaca buku dan menunggu Iwasaki datang.
2.	<i>Love is in The Air</i>	p. 32	Niina digambarkan sedang tertidur di perpustakaan.
3.	<i>My Kingdom volume 1</i>	p.20-22	Kurosawa digambarkan sedang tertidur di sofa perpustakaan sekolah.

c. Aktivitas Kreatif

Kegiatan dalam *manga* yang menggambarkan fungsi rekreatif perpustakaan sekolah tentu saja hal yang paling mencerminkan adalah kegiatan atau aktivitas kreatif yang dilakukan oleh para siswa di perpustakaan. Aktivitas kreatif ini dapat bermacam-macam jenis kegiatan yang dapat meningkatkan daya imajinasi siswa dan juga keahlian siswa di bidang non akademis. Berikut merupakan detail kegiatan aktivitas kreatif yang tergambarkan dalam *shoujo manga* :

Tabel 4.17 Kegiatan aktivitas kreatif siswa di perpustakaan sekolah

No.	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>My Kingdom volume 1</i>	p. 5-7, 39-42	Nono digambarkan sedang membuat komik di perpustakaan setelah pulang sekolah. Ia seorang komikus.
2.	<i>Fragments of Snow</i>	p. 6-7	Konno digambarkan sedang membuat syal untuk seniornya disela waktu luangnya saat menjaga perpustakaan.
3.	<i>Love is in The Air</i>	p. 17	Hayashino menunjukkan

			keahliannya menggambar kepada Niina.
4.	<i>Words of Love</i>	p. 82-85	Hitomi digambarkan sedang mengembangkan imajinasinya untuk menulis novel di perpustakaan.

Dalam *manga* yang berjudul *My Kingdom* karya Yagami Chitose, tokoh utama wanita yang bernama Nonohara Nono yang berprofesi sebagai *mangaka* selalu mengerjakan draft komiknya di perpustakaan sekolahnya setiap pulang sekolah. Ia mengerjakan di perpustakaan karena perpustakaan merupakan tempat yang tenang dan dapat membuatnya mengeluarkan ide-ide kreatifnya dalam membuat komik. Berbeda halnya dengan Konno dalam cerita *Fragments of Snow* karya Shinobu Amano yang membuat rajutan syal untuk senior yang disukainya di perpustakaan. Ia mengerjakannya di perpustakaan karena memang bertugas sebagai petugas perpustakaan dan agar tidak ketahuan oleh seniornya tersebut.

d. Mencari Buku

Mencari buku merupakan kegiatan yang pastinya sangat lazim dilakukan di perpustakaan sekolah. Pada dasarnya tujuan utama seorang siswa mencari buku adalah untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan yang dibutuhkannya, baik untuk akademis maupun nonakademis. Namun melihat berdasarkan adegan yang ditampilkan, kegiatan ini digolongkan ke dalam fungsi rekreatif karena saat melakukan pencarian buku, adegan berkembang dengan adegan sosialisasi sehingga lebih menunjukkan pada di perpustakaan sekolah, proses pencarian buku pun dapat membuat kita berkenalan dan bersosialisasi dengan siswa lainnya. Berikut merupakan detail kegiatan mencari buku oleh siswa di perpustakaan dalam *shoujo manga* :

Tabel 4.18 Kegiatan mencari buku oleh siswa di perpustakaan sekolah

No.	Judul	Halaman	Keterangan
1.	<i>Love is in The Air</i>	p. 76	Niina dan Hayashino

			digambarkan sedang mencari buku di rak buku perpustakaan.
2.	<i>Sullen Prince</i>	p. 19-20	Maria digambarkan kesulitan mengambil buku yang berada di rak atas perpustakaan.
3.	<i>Melodramatic Love Rally</i>	p. 4-5	Kede digambarkan sedang mencari buku di rak buku perpustakaan.

Kegiatan mencari buku terlihat dalam cerita *manga* *Melodramatic Love Rally*, *Sullen Prince*, dan *Love is in the Air*. Salah satu alasan tokoh utama dalam *manga* ke perpustakaan adalah untuk mencari buku kemudian membacanya di perpustakaan atau meminjam buku tersebut dan membawanya pulang. Namun ada juga adegan-adegan yang menggantung seperti adegan dalam *Sullen Prince* dalam *manga Glasses Boys' Fans Club* di mana sang tokoh utama wanita yang bernama Maria mencari buku dan kesulitan mendapatkan buku tersebut karena berada di rak atas. Namun Kariya datang dan membantu mengambil buku tersebut, Kariya menyatakan cintanya kepada Maria tetapi ditolak oleh Maria. Karena bingung dan malu Maria pun langsung berlari pergi. Adegan tersebut berakhir begitu saja, tanpa tahu akhirnya Maria membaca buku tersebut di perpustakaan atau akan meminjamnya karena *background* gambar yang diperlihatkan pengarang tidak jelas karena dalam *background* hanya terlihat satu pintu tertutup namun tidak disebutkan itu merupakan pintu keluar perpustakaan atau tidak.

Pada kasus pencarian buku atau koleksi perpustakaan yang ditampilkan dalam *manga-manga* ini semua adegan di mana tokoh wanita mencari buku yang mereka inginkan berada di deretan atas rak buku yang tidak terjangkau oleh tinggi badan mereka, dan kemudian tokoh pria membantu mengambil buku yang diinginkan sang wanita. Adegan ini menjadi momentum di mana cerita dimulai dan berkembang. Misal dalam *Melodramatic Love Rally* setelah dibantu mengambil buku, sang siswi pun tertarik oleh pria yang membantunya tersebut

karena mencium aroma menarik yang membuat siswi tersebut menyukainya. Dalam *Love is in The Air* karena berjalan mundur kebelakang untuk melihat buku yang dicari Niina di rak atas, sehingga ia bertabrakan dengan Kak Hayashino dan menjadi awal perkenalan mereka.

e. Rapat Ekstrakurikuler

Perpustakaan sekolah juga dimanfaatkan sebagai tempat untuk mengadakan rapat-rapat kegiatan klub atau ekstrakurikuler yang ada di sekolah. Hal ini direpresentasikan dalam cerita *My Clumsy Boy volume 1* di mana siswa menggunakan perpustakaan untuk mengadakan rapat OSIS.

Yutaro mengikuti Okamoto yang sedang berjalan ke perpustakaan.

Okamoto : “Apa?”

Yutaro : “Ehm.. Nggak.. Nggak ada apa-apa. Okamoto, ada yang ingin kubicarakan. Kamu punya waktu?”

Okamoto : “Nggak! Aku sibuk banget. Sekarang ada rapat OSIS.” (Okamoto masuk ke perpustakaan). (p. 102-103)

Untuk membuat cerita *manga* menarik maka *mangaka* pun harus menggali ide dan kreativitasnya lebih dalam lagi sehingga imajinasi *mangaka* yang akhirnya tertuang dalam *manga* yang dibuatnya pun menjadi sedikit berlebihan dan bahkan ada beberapa yang tidak masuk di akal. Sebut saja adegan dalam *manga* yang berjudul *Words of Love* karya Sugiyama Miwako. Dalam *manga* ini tokoh utama wanita yang bernama Hitomi Kosaka menulis novel yang dibuatnya di perpustakaan sekolah bersama dengan seorang penulis terkenal bernama Takeru Murasaki yang juga masih SMA seperti dirinya. Di perpustakaan ini, Takeru tidak hanya mengajarkan Hitomi bagaimana membuat komik yang baik, namun dia juga merayu Hitomi dan menyuruh gadis itu melakukan perintah yang hampir tidak masuk akal di lakukan di perpustakaan. Berikut merupakan dialog percakapan mereka di perpustakaan :

Takeru : “Ini untuk sayembara novel kan? Sini aku cek”

Hitomi : “Bukan, bukan yang. (Gugup). Jangan dekat-dekat.”

Takeru : “Kenapa?”

Hitomi : “Baca novel sana.”

Takeru : “Tidak mau.” (Hitomi melihat ke Takeru)

Hitomi : “Akhirnya melihat ke sini juga. Daripada baca novel aku lebih ingin melihat wajahmu.”

(Lalu mereka berdua pun berciuman dan tiba-tiba Takeru sudah menjatuhkan tubuh Hitomi di lantai. Takeru menciumi leher Hitomi dan hampir membuka baju Hitomi. Hitomi pun kaget dan mendorong Takeru).

Hitomi: “Kyaaaaa.”

Takeru: “Aduh kenapa sih?”

Hitomi: “Harusnya aku yang tanya apa-apaan tadi?”

Takeru: “Maksudmu? Tentu saja bercinta.”

Cuplikan adegan ini memperlihatkan bahwa hal tidak senonoh seperti bercinta atau bersetubuh bisa saja dilakukan di perpustakaan. Hal ini dapat terjadi kalau saja Hitomi tidak menghentikan perbuatan Takeru. Ini tentu saja diharapkan hanya merupakan imajinasi *mangaka* dan tidak terjadi dalam dunia perpustakaan secara nyata.

Banyak kegiatan lain yang dikategorikan sebagai kegiatan bersosialisasi yang dapat membuat suatu tokoh *manga* merasakan kesenangannya pergi ke perpustakaan. Hal-hal yang berlebihan ini hanya disebabkan oleh pandangan mengenai perpustakaan sekolah yang sepi membuat imajinasi *mangaka* akan fantasi cerita yang dibuatnya semakin berkembang dan sesuai dengan kebutuhan sang tokoh utama agar kisah cintanya berjalan lancar.

Namun jika kita telaah lebih jauh lagi, adegan-adegan yang telah dijelaskan di atas mungkin saja terjadi di perpustakaan sekolah di Jepang karena Jepang merupakan negara yang memberikan kebebasan kepada masyarakatnya. Mengingat *manga-manga* ini dibuat pada tahun 2006-2010 di mana kebebasan mengenai isi atau cerita *manga* sudah tidak terkontrol, maka tidak heran jika banyak hal-hal yang terlalu bebas yang dapat dilakukan siswa di perpustakaan sekolah sebagai refleksi kehidupan nyata siswa SMA di perpustakaan sekolah. Kegiatan-kegiatan santai di atas dapat membuat pengguna nyaman berada di perpustakaan sekolah dan dapat membuat pengguna lebih bersemangat lagi dalam mewujudkan impian dan harapannya.

4.3.5 Fungsi Riset

Fungsi riset dalam perpustakaan sekolah merupakan suatu fungsi di mana perpustakaan sekolah dapat menjadi sarana di mana para siswa bisa mendapatkan informasi yang mereka butuhkan untuk melakukan penelitian sederhana yang dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya. Penelitian sederhana ini

dapat merupakan riset literatur dengan cara membaca buku-buku yang tersedia di perpustakaan sekolah untuk mengumpulkan data atau keterangan-keterangan yang dibutuhkan (Ibrahim, 1999). Berdasarkan teori yang dikemukakan tersebut, sebenarnya proses pencarian literatur atau koleksi perpustakaan dapat dikategorikan memenuhi fungsi riset perpustakaan sekolah, namun hal ini tidak dapat dibuktikan melalui percakapan tokoh yang menyatakan bahwa ia sedang melakukan penelitian. Tidak satupun adegan dalam *shoujo manga* ini yang dapat merepresentasikan fungsi riset atau penelitian sederhana yang dilakukan siswa di perpustakaan.

Fungsi riset atau penelitian sederhana dalam *shoujo manga* ini biasanya direpresentasikan dengan adegan seorang tokohnya yang melakukan riset atau penelitian, dengan menggunakan ruang laboratorium dan lengkap menggunakan jas laboratorium sebagai latar cerita karena dianggap lebih mewakili kegiatan penelitian dibanding dengan melakukan penelitian di perpustakaan sekolah. Biasanya untuk menekankan pada kegiatan penelitian *mangaka* akan memilih penelitian yang bersifat sains sebagai gambaran dalam *manga* tersebut karena makna kegiatan penelitian yang dilakukan tokoh dalam cerita akan lebih terlihat (eksplisit) berbeda dengan penelitian sosial yang mungkin lebih banyak dilakukan di perpustakaan dengan studi literatur, kalau pun terdapat maka sang *mangaka* akan menekankan si tokoh sedang meneliti dengan menggunakan dialog, tetapi hal ini tidak terdapat dalam 24 *shoujo manga* yang menjadi objek penelitian ini. Adegan ini terdapat dalam cerita *manga* lain yang tidak termasuk dalam pembatasan masalah dalam penelitian ini. Hal ini disampaikan peneliti agar memberikan gambaran mengenai fungsi riset perpustakaan sekolah ini dalam *manga*.

1.3 Analisis Representasi Fungsi Perpustakaan Sekolah dalam *Shoujo Manga*



(Sumber: Dini Andriani, 2012)

Grafik 4.1 Fungsi Perpustakaan Sekolah dalam *Shoujo Manga*

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis fungsi perpustakaan sekolah yang terdapat dalam *shoujo manga* tersebut, fungsi rekreatif perpustakaan sekolah yang paling menonjol dan memiliki frekuensi yang jauh lebih tinggi dibanding dengan fungsi perpustakaan sekolah lainnya. Hal ini terbukti dengan sebanyak 59% kegiatan yang dilakukan tokoh dalam *manga* tergolong dalam kegiatan yang memenuhi fungsi rekreatif perpustakaan sekolah, disusul dengan fungsi edukatif perpustakaan sekolah sebanyak 17% kegiatan tokoh dalam *manga*. Dua fungsi perpustakaan yang tergambar dalam *shoujo manga* ini adalah fungsi informatif sebanyak 14%, fungsi tanggung jawab administratif sebanyak 10% kegiatan dan fungsi riset atau penelitian sederhana sebanyak 0%.

Fungsi rekreatif perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga* ini banyak muncul karena cerita yang dibuat oleh *mangaka* merupakan kisah cinta remaja yang masih duduk di bangku SMA yang sangat ringan untuk dipahami oleh pembacanya yakni gadis usia remaja (Thorn, 2001). *Shoujo manga* pada dasarnya merupakan salah satu bentuk budaya populer Jepang yang dibuat dengan tujuan hiburan dan komersialisasi. Jarang sekali seorang *mangaka* yang menyiratkan maksudnya secara implisit maupun eksplisit dalam karya *shoujo manga* yang

dibuatnya selain untuk menampilkan kisah cinta sang tokoh. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa *mangaka* bertujuan untuk memberikan *semangat* kepada para remaja bahwa seperti apapun sifat dan karakter seorang gadis, ia dapat menemukan jati dirinya dan pasti bisa mendapatkan cinta sejatinya dengan berusaha sebaik-baiknya (Masami Toki, 2005).

Fungsi rekreatif perpustakaan sekolah sering sekali tergambarkan karena kegiatan-kegiatan yang dilakukan tokoh-tokoh dalam *manga* didominasi dengan kegiatan sosialisasi di mana kegiatan ini merupakan proses sang tokoh tersebut mendapatkan pria atau wanita yang disukainya. Dalam setiap cerita, sang tokoh pria dan wanita memiliki sifat atau karakter yang saling melengkapi satu sama lain. Misalnya jika sang wanita bersifat *introvert*, maka sang pria bersifat *ekstrovert* begitupun sebaliknya. Biasanya sang tokoh yang memiliki sifat *introvert* inilah yang lebih suka menghabiskan waktunya di perpustakaan sekolah. Hal ini terbukti dengan terdapatnya 14 dari 20 *shoujo manga* di mana 7 karakter wanita dalam *manga* tersebut memiliki sifat *introvert* dan 7 karakter pria dalam *manga* yang berbeda memiliki sifat *introvert* di mana tokoh-tokoh dengan sifat *introvert* inilah yang menjadi tokoh kunci adegan dalam komik tersebut terjadi di perpustakaan sekolah. Ke-7 *manga* di mana sang tokoh wanita bersifat *introvert* yakni Haruhi dalam *manga After School is Kissing Time*, Misaki dalam *My Tiger Boy volume 2*, Kaede dalam *Melodramatic Love Rally*, Azusa dalam *One Sided Love*, Hitomi dalam *Words of Love*, Rin dalam *Admire Love*, Aya dalam *Fragments of Snows*. Sedangkan 7 *manga* yang memiliki tokoh pria yang bersifat *introvert* adalah Toono dalam *My Lovely Class Leader*, Haru dalam *Wishing upon Snow*, Pak Fujima dalam *Lovely Words*, Kurosawa dalam *My Kingdom*, Fuyu dalam *Love Sick*, Aki dalam *Let Me Kiss You*, dan Koga dalam *Love Button*.

Fungsi edukasi perpustakaan sekolah inilah yang didukung oleh karakter-karakter dari tokoh *manga* tersebut. Tokoh-tokoh *manga* yang *introvert* ini biasanya merupakan tokoh yang menyukai suasana sepi dan kesendirian sehingga mereka memilih perpustakaan sekolah untuk memandapatkan ketenangan. Selain itu tokoh-tokoh yang digambarkan dalam *manga* ini. Dari 20 *manga*, 12 *manga* diantaranya memiliki tokoh di mana salah satu karakternya baik itu tokoh utama pria maupun tokoh utama wanitanya sebagai siswa pintar yang memang menyukai

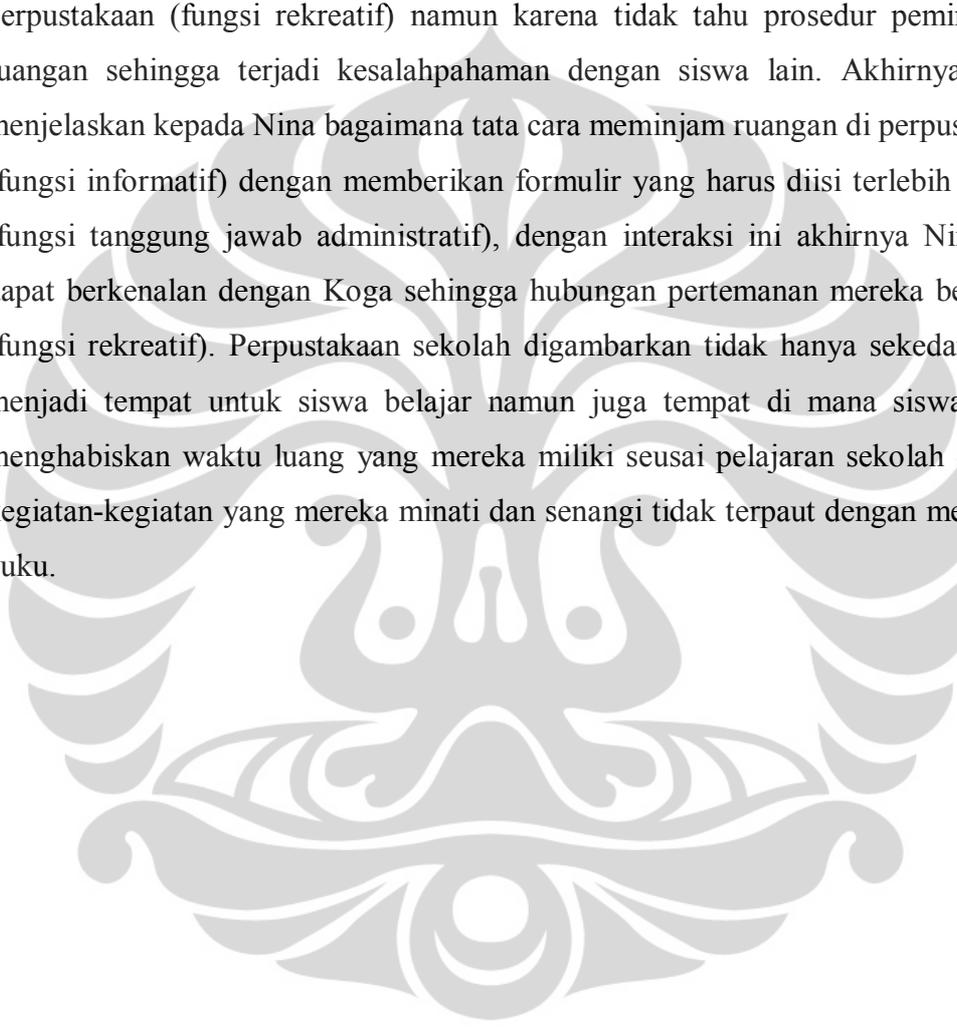
buku dan perpustakaan. Sedangkan 8 *manga* lain tidak memiliki karakter siswa pintar yang selalu berada di perpustakaan, tetapi tokoh-tokoh dalam *manga* ini memiliki alasan dan tujuan sendiri untuk pergi ke perpustakaan sekolah selain untuk membaca misalnya untuk aktivitas kreatif dan kegiatan klub.

Terlihat sekali bahwa karakter sang tokoh dalam cerita sangat mempengaruhi keberadaannya di perpustakaan sekolah. Akan terlihat aneh bila seorang yang tidak digambarkan sebagai orang yang pintar dan hobi membaca berada di perpustakaan. Contohnya saja terlihat dalam cerita *One Sided Love* di mana Azusa merasa heran dengan keberadaan Iwasaki di perpustakaan sekolah karena merasa pria ini tidak sesuai dengan tipikal siswa yang rajin ke perpustakaan. Hal ini terlihat dari pikiran Azusa yang berkata, “Rambutnya kecokelatan dan pakai anting, bukan ciri-ciri orang yang suka melewatkan waktu di perpustakaan.” Seperti halnya yang telah dijelaskan di atas, bahwa karakter sang tokoh juga mempengaruhi fungsi rekreatif perpustakaan sekolah. Contohnya saja keberadaan Iwasaki walaupun duduk di meja perpustakaan dengan buku yang terbuka di hadapannya, namun tatapan Iwasaki lebih sering melihat keluar jendela daripada ke buku tersebut. Hal ini tidak menunjukkan terpenuhinya fungsi edukatif perpustakaan namun lebih menunjukkan fungsi rekreatif perpustakaan sekolah. Begitulah dengan demikian fungsi edukatif ini ditonjolkan *mangaka* pada awal cerita atau pada saat pembukaan di mana adegan di perpustakaan sekolah ini akan memperkuat karakter tokoh utama sebagai siswa yang pintar dan suka membaca.

Pada dasarnya fungsi-fungsi perpustakaan sekolah yang terdapat dalam cerita *shoujo manga* ini saling terkait satu sama lain terutama dengan fungsi rekreatif perpustakaan. Hal ini lah yang menyebabkan fungsi rekreatif ini menjadi fungsi yang paling dominan dalam *manga*. Contoh hubungan antara fungsi edukatif dengan fungsi rekreatif terlihat pada cerita *One Sided Love* di mana Azusa yang suka membaca menjadi pengurus perpustakaan sekolah dan menghabiskan waktu sepulang sekolahnya di perpustakaan untuk membaca (fungsi edukatif). Ia penasaran dengan seorang siswa yang selalu terlihat duduk di tempat yang sama sambil memandang keluar jendela. Akhirnya suatu hari Azusa pun berani untuk menegur dan bertanya kepada siswa tersebut, dari sini

berlanjutlah mereka saling berkenalan dan bercerita (fungsi rekreatif, bersosialisasi).

Begitu pula dengan keterkaitan fungsi informatif dan fungsi tanggung jawab administratif perpustakaan sekolah yang pada akhirnya akan berhubungan dengan fungsi rekreatif perpustakaan sekolah. Seperti dalam cerita *Love Button volume 1* di mana Nina ingin menonton DVD bersama teman-temannya di perpustakaan (fungsi rekreatif) namun karena tidak tahu prosedur peminjaman ruangan sehingga terjadi kesalahpahaman dengan siswa lain. Akhirnya Koga menjelaskan kepada Nina bagaimana tata cara meminjam ruangan di perpustakaan (fungsi informatif) dengan memberikan formulir yang harus diisi terlebih dahulu (fungsi tanggung jawab administratif), dengan interaksi ini akhirnya Nina pun dapat berkenalan dengan Koga sehingga hubungan pertemanan mereka berlanjut (fungsi rekreatif). Perpustakaan sekolah digambarkan tidak hanya sekedar dapat menjadi tempat untuk siswa belajar namun juga tempat di mana siswa dapat menghabiskan waktu luang yang mereka miliki seusai pelajaran sekolah dengan kegiatan-kegiatan yang mereka minati dan senang tidak terpaut dengan membaca buku.



BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Representasi fungsi perpustakaan sekolah dalam *shoujo manga* ini digambarkan sebagai tempat di mana segala macam interaksi dapat dilakukan siswa di perpustakaan. Bukan hanya untuk edukasi atau pembelajaran tetapi juga untuk kegiatan-kegiatan lain yang bersifat rekreatif. Tema *shoujo manga* yang mengangkat tentang kisah cinta siswi SMA menyebabkan fungsi rekreatif perpustakaan sekolah menjadi dominan dalam *manga-manga* yang terdapat adegan di perpustakaan sekolah ini. Maksudnya karena tujuan utama *mangaka* membuat cerita *shoujo* ini adalah untuk menggambarkan proses pencapaian cinta sang tokoh, maka cerita yang berlanjut adalah mengenai interaksi antar tokoh hingga cinta sang tokoh utama wanita terwujud. Adegan yang dilakukan di perpustakaan sekolah juga mendukung interaksi yang terjadi antar tokoh sehingga dalam proses pencapaian cinta inilah terdapat banyak interaksi baik bersosialisasi, menangis karena patah hati hingga akhirnya pernyataan cinta dari sang tokoh yang dilakukan di perpustakaan membuat adegan-adegan di perpustakaan sekolah semakin beragam khususnya dalam memenuhi fungsi rekreatif perpustakaan.

Karakter tokoh-tokoh yang kuat juga merepresentasikan perpustakaan memiliki fungsi edukatif semakin terlihat. Tokoh yang memiliki karakter sebagai siswa atau siswi yang pintar, *introvert*, suka membaca, dan suka ketenangan membuat *image* perpustakaan sekolah sebagai tempat siswa pintar yang kutu buku menghabiskan waktu luang mereka semakin kental. Penggambaran perpustakaan sebagai tempat belajar bagi siswa dalam *shoujo manga* ini jugalah yang membuat para remaja memiliki pandangan serupa. Siswa-siswa pada umumnya memandang perpustakaan sekolah adalah hanya sekedar tempat membaca buku bagi siswa yang pintar dan pendiam. Pandangan ini terbentuk berkat peran terbitnya *manga-manga* khususnya *shoujo* di mana banyak pembaca di antaranya merupakan gadis remaja, sehingga pandangannya mereka terbentuk dari apa yang mereka baca. Hal ini membuktikan bahwa *shoujo manga* sebagai salah satu bentuk budaya populer Jepang yang dapat digunakan sebagai media yang menarik memperkenalkan fungsi perpustakaan bagi remaja pada khususnya.

1.2 Saran

Media *manga* ini dapat digunakan untuk mengenalkan gambaran fungsi perpustakaan sekolah kepada siswa-siswa di usia remaja dengan mengangkat tema seperti *shoujo* ini karena tema percintaan sangat menarik bagi seorang siswi remaja. Bahasa nonformal yang digunakan juga menjadi salah satu indikator yang membuat siswa dapat lebih mudah memahami maksud yang akan disampaikan yakni penggambaran fungsi perpustakaan sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Bafadal, Ibrahim. (1999). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta : Bumi Aksara
- Darmono. (2001). *Manajemen perpustakaan sekolah : pendekatan aspek manajemen dan tata kerja*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia
- Darmono. (2007). Pengembangan perpustakaan sekolah sebagai sumber belajar. *Jurnal Perpustakaan Sekolah*, 1, 1-10
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi : Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta : Kencana
- Fiske, John. (1990). *Cultural and Communication Studies : Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta : Jalasutra
- Goro, Taniguchi. (2010). *Kamus Standar Bahasa Indonesia-Jepang*. Jakarta : Dian Rakyat
- Japan Government. (2007). *Gakkou toshokan-hou (School Library Act) Undang-undang Perpustakaan Sekolah No 185 Tanggal 8 Agustus. Revisi No. 96 Tanggal 27 Juni 2007. Februari 15, 2012*
http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/dokusyo/hourei/cont_001/011.htm
- Kamah, Idris. (2001). *Kebijakan Pembinaan Perpustakaan Sekolah*. Rapat Kerja Pusat ke-2 dan Seminar Ilmiah Ikatan Pustakawan Indonesia. Jakarta.
- Knowlton, Daniel C.. (1949). *Comics. Collier's Encyclopedia*. New York : The Crowell
- Mannes, Marya. (1964). *Comics. The Encyclopedia Americana, International Edition vo. 7*. New York : American Corporation
- McCloud, Scott. (2001). *Memahami komik*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia

- Pendit, Putu Laxman. (2003). *Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi: Suatu Pengantar Diskusi Epistemologi dan Metodologi*. Jakarta: JIP-FSUI.
- Perpustakaan Nasional RI dan Departemen Pendidikan RI. (2006). *Pedoman Perpustakaan Sekolah IFLA/UNESCO*. Februari 15, 2012. <http://www.ifla.org/VII/sII/pubs/SchoolLibraryGuidlines-id.pdf>
- Perpustakaan Nasional RI. (1994). *Perpustakaan Sekolah : Perpustakaan untuk membina memakai dan memelihara perpustakaan di sekolah*. Jakarta ; Perpustakaan Nasional RI
- Sarumpaet, Riris K. (1975). *Bacaan Anak-anak : Suatu penyelidikan pendahuluanke dalam hakekat, sifat, dan corak bacaan anak-anak serta minat pada bacaannya*. Depok : Universitas Indonesia
- Schodt, Frederick L.. (1983). *Manga! Manga! The world of Japanese Comics*. USA : Kondasha International
- Shinya, Yamaguchi. *Images of School Library and School Librarian in Japanese Comics*. Februari 15, 2012. www.okiu.ac.jp/sogobunka/nihonbunka/.../manganotoshokan.doc
- Hall, Stuart. (1997). *Representation and Media*. Northampton: Media Education Foundation.
- Sulistyo-Basuki. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Sutarno, NS. (2004). *Manajemen Perpustakaan : suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Samitra Media Utama
- Thorn, Matt. (2001). Shoujo Manga : Something for the Girls. *The Japan Quarterly*, Vol. 48, No. 3. Februari 16, 2012. http://www.csuchico.edu/pub/cs/spring_06/feature_03.html

_____. (2004). *What Shoujo Manga Are and Are Not : A Quick Guide for the Confused*. Februari 16, 2012. http://matt-thorn.com/shoujo_manga/whatisandisnt.php

_____. (2005). *Shoujo Manga: Girl Power!*. Chico, CA: Flume Press/California State University Press

_____. (2006). *Pre-world War II Shoujo Manga and Illustration*. Februari 16, 2012. <http://www.matt-thorn.com>

