



Anime dan Manga di Indonesia Tahun (1990-2006)

Bintang Putra Rachmad¹, Listi Murnita Krisna², Suryo Ediyono³

^{1*} Universitas Sebelas Maret, Indonesia. bintangrachmas26@student.uns.ac.id

² Universitas Sebelas Maret, Indonesia. listimurnitakris9@student.uns.ac.id

³ Universitas Sebelas Maret, Indonesia. ediyonosuryo@staff.uns.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Anime, Manga, Japan

Kata kunci:

Anime, Manga, Jepang

How to cite:

Rachmad, B. P., Krisna, L. M., & Ediyono, S. (2025). Anime dan manga di Indonesia tahun 1990-2006. *Jambura History and Culture Journal*, 8(2), 183-199

DOI:

10.37905/jhcj.v8i2.38944

ABSTRACT

This study examines the development of anime and manga in Indonesia from 1990 to 2006 as part of the spread of Japanese popular culture. The research focuses on the development of anime and manga genres, their distribution media, and public responses in Indonesia toward their presence. This study uses the historical method, including heuristics, source criticism, interpretation, and historiography. The findings show three main phases of development. The first phase (1990–2000) is marked by the introduction of anime and manga through legal print comics and national television broadcasts. The second phase (2001–2005) shows an expansion of genres and audiences, reaching adult consumers. The third phase begins in 2006 with a shift in distribution through the internet, enabling broader access to various types of anime and manga content. This study complements the historical narrative of research into Japanese popular culture in Indonesia between 1990 and 2006, which had previously been limited to the study of culture and developments in the modern era.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perkembangan anime dan manga di Indonesia tahun 1990-2006 sebagai bagian dari penyebaran budaya populer Jepang. Fokus penelitian ini mencakup perkembangan jenis anime dan manga, media penyebarannya, serta respon masyarakat Indonesai terhadap kehadiran anime dan manga. Penelitian ini menggunakan metode sejarah yang meliputi proses heuristik, kritik sumber, interpretasi, dan historiografi. Hasil penelitian menunjukkan adanya tiga fase perkembangan, yaitu masuknya anime dan manga melalui komik cetak secara legal dan televisi nasional pada tahun 1990-2000. Fase selanjutnya menunjukkan adanya perluasan jenis dan pasar peminat anime dan manga yang menjangkau kalangan dewasa pada 2001-2005. Fase ketiga dimulai pada tahun 2006 dengan perubahan distribusi melalui internet dengan segala jenis. Penelitian ini melengkapi narasi sejarah kajian budaya populer Jepang di Indonesia pada tahun 1990-2006 yang sebelumnya hanya terbatas pada kajian budaya dan perkembangan di era modern.

Submitted : 14 Mei 2026

Accepted : 22 Juli 2026

Published : 31 Juli 2026

Copyright © 2026 JHCJ. All rights reserved.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan media massa pada abad ke-20 telah membantu Jepang untuk mengembangkan budaya populer manga yang nantinya dijadikan sebagai animasi dengan sebutan anime (Poitras, 2001). Animasi (anime) dan komik Jepang (manga) berkembang sebagai produk budaya populer baru yang mendapatkan kesuksesan di sektor ekonomi dalam negeri dan di luar negeri (Craig, 2000). Jepang sudah tidak cocok lagi disebut sebagai negara *super-power* dalam hal *Gross National Product* (GNP) seperti negara Jepang di tahun 1800-an, Jepang di era kontemporer telah berkembang sebagai negara *cultural superpower* karena budaya Jepang di era modern telah mempengaruhi masyarakat global (Budianto, 2015).

Budaya populer Jepang menyebar di Indonesia. Hasil kebudayaan populer Jepang di Indonesia yang populer di masyarakat luas adalah anime dan manga (Venus, 2010). Komik Jepang atau manga di Indonesia hingga sekarang masih konsisten memiliki pembaca melalui produksi penerbit PT. Elexmedia Komputindo. Anime sekarang telah menjadi komoditas hiburan yang dinikmati oleh masyarakat melalui bioskop, layanan *streaming*, dan televisi di Indonesia.

Penikmat budaya populer Jepang tidak jarang berkumpul untuk memulai suatu acara festival bertemakan budaya populer Jepang, salah satunya yaitu Gelar Jepang UI yang dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Indonesia yang hingga sekarang telah terlaksana ke tiga puluh (Cinde, 2024). Acara festival budaya populer Jepang seperti Gelar Jepang UI mengadakan festival yang menampilkan acara mengenai anime, manga, kebudayaan Jepang tradisional, musik Jepang, dan pelaksanaan *cosplay* yaitu peniruan cara berpakaian suatu karakter dari anime atau manga.

Penelitian ini membahas secara historis tentang Anime dan Manga di Indonesia dari tahun 1990 hingga tahun 2006. Tahun 1990 dipilih karena komik Jepang berjudul *Candy-Candy* pertama kali terbit di Indonesia. *Candy-Candy* yang diterbitkan oleh PT. Elex Media Komputindo menjadi komik Jepang

pertama yang terbit secara legal di Indonesia. Tahun 2006 dipilih karena menjadi puncak penyebaran Anime dan Manga di Indonesia sebelum mengalami pergeseran di Internet dengan penurunan penayangan di televisi nasional.

Penelitian mengenai perkembangan anime dan manga di Indonesia pada tahun 1990–2006 penting dilakukan karena fenomena tersebut tidak hanya berkaitan dengan perkembangan hiburan, tetapi juga menunjukkan proses perkembangan budaya populer Jepang berupa anime dan manga di Indonesia. Anime dan manga telah menjadi bagian dari kehidupan generasi muda Indonesia melalui media cetak, televisi, hingga komunitas penggemar yang berkembang di berbagai daerah khususnya daerah perkotaan. Penelitian budaya populer Jepang berupa anime dan manga di Indonesia telah banyak dilakukan, tetapi hanya terbatas dalam kajian budaya. Belum ada yang membahas secara historis dan menampilkan sumber-sumber penunjang di era awal perkembangan anime dan manga di Indonesia. Penelitian terdahulu yang membahas mengenai perkembangan anime dan manga di Indonesia adalah pembahasan mengenai *Anime Festival Asia* di Indonesi pada tahun 2012-2016. Penelitian ini membahas perkembangan anime dan manga di Indonesia pada embrio perkembangan internet. Penelitian ini menjelaskan perkembangan anime dan manga sebelum tahun 2012-2016 tanpa sumber-sumber yang mendukung (Safriani, 2017). Sehingga penelitian ini dapat menjadi pelengkap untuk mengetahui narasi sejarah perkembangan anime dan manga di Indonesia sebelum tahun 2012.

Penelitian ini penting untuk mencari tahu konteks sejarah budaya populer Jepang di Indonesia berupa anime dan manga, yang hingga sekarang masih bisa dinikmati oleh para masyarakat. Perkembangan dari judul-judul komik yang selanjutnya ditayangkan di televisi, serta jenis anime dan manga yang beragam dapat dijadikan pemetaan perkembangan anime dan manga di Indonesia secara lebih dalam. Penelitian ini diharapkan dapat membantu

perkembangan kajian budaya populer di Indonesia khususnya terkait budaya populer Jepang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji perkembangan anime dan manga di Indonesia secara kronologis agar dapat diketahui dinamika perkembangannya pada setiap periode. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini diarahkan pada bagaimana perkembangan anime dan manga di Indonesia pada tiga fase, yaitu periode 1990–2000 sebagai masa awal perkembangan, periode 2001–2005 sebagai era puncak, dan tahun 2006 sebagai fase yang menandai perubahan penyebaran melalui teknologi internet.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode sejarah untuk merekonstruksi perkembangan anime dan manga di Indonesia pada tahun 1990-2006. Metode penelitian sejarah meliputi langkah heuristik, kritik sumber, interpretasi, dan historiografi (Gottschalk, 1950). Peneliti pada tahap heuristik mengumpulkan berbagai sumber primer dan sekunder yang sesuai dengan penelitian. Sumber primer yang dicari yaitu surat kabar dan majalah yang memberitakan perkembangan anime dan manga di Indonesia pada tahun 1990-2006, benda berupa buku manga atau komik, dan CD Anime yang diproduksi pada tahun 1990-2006. Sumber sekunder yang dipakai berupa laporan akademik, data angka statistik, dan literatur akademik. Sumber yang telah dikumpulkan diproses melalui tahap kritik sumber.

Proses kritik sumber meliputi kritik internal dan kritik eksternal. Kritik eksternal yang dilakukan yaitu pengecekan tanggal penerbitan yang tertera di halaman komik, pengecekan tanda penerbitan hasil penelitian, dan pengecekan tanggal terbit majalah dan surat kabar yang digunakan. Proses kritik internal yaitu meliputi pencocokan informasi penerbitan dan penayangan judul anime dan manga dengan pemberitaan di surat kabar dan majalah. Serta

membandingkan informasi-informasi yang tersebar di surat kabar dan majalah yang terkait dengan proses perkembangan anime dan manga di Indonesia.

Proses berikutnya yaitu interpretasi, proses menafsirkan dan mencocokkan fakta yang telah dikumpulkan dan diverifikasi melalui proses kritik sumber sehingga menghasilkan fakta yang sesuai konteks, objektif, dan menyeluruh. Proses terakhir yaitu menyusun historiografi dengan narasi yang sesuai tentang anime dan manga di Indonesia pada tahun 1990-2006. Narasi sejarah yang ditulis memaparkan jenis-jenis anime dan manga di Indonesia dari tahun ke tahun, dan bagaimana masyarakat Indonesia merespon kehadiran anime dan manga di Indonesia.

3. Pembahasan

3.1. Anime dan manga di Indonesia tahun 1990-2001

Perkembangan budaya populer Jepang di Indonesia pada tahun 1990-2001 diawali dengan masuknya manga dan anime dengan penerima di kalangan anak-anak hingga remaja. Surat kabar Berita Yudha (1994, Oktober 2: 12) menjelaskan bahwa situasi pasar komik di Indonesia telah dikuasai oleh komik dari Jepang yang digandrungi remaja putri dengan komik yang menceritakan kisah kehidupan percintaan remaja yang membuat kawula muda tertarik membaca, sedangkan untuk remaja putra tinggal memilih jenisnya dari petualangan luar angkasa, robot, detektif, dan petualangan fantasi.

Sejak tahun 1990 hingga 1999 Elex Media telah menerbitkan komik Jepang lebih dari 2000 judul. Judul-judul terkenal seperti Doraemon telah diterbitkan hingga volume 62, Kungfu Boy diterbitkan hingga volume 39, dan dijelaskan oleh editor Retno Kristy bahwa komik Jepang penjualannya sangat bagus, walaupun tidak mau menyebutkan jumlah penjualan (Chudori, 1999).

Tercatat sepanjang tahun 1990-1995 terdapat judul-judul manga yang terbit oleh PT. Elexmedia yang berbarengan dengan penayangan animasi atau animenya di televisi. Contohnya adalah *Candy-Candy* (1990), *Doraemon* (1990-1999), dan *Kungfu Boy* (1991). *Candy-Candy* merupakan manga pertama yang diterbitkan oleh PT. Elexmedia. *Candy-Candy* terbit pada bulan November

tahun 1990, melalui terbitan di bulan September 1991 komik ini telah dicetak ulang sebanyak empat kali meliputi bulan November 1990, Maret 1991, Juli 1991, dan September 1991. Penerbitan ulang yang dilakukan sampai empat kali menjadi salah satu bukti bagaimana judul ini diminati oleh pasaran. *Candy-Candy* saat itu dipilih dikarenakan atas pengalaman pimpinan Kompas-Gramedia yaitu Jakob Oetama yang membawa pulang komik *Candy-Candy* setelah kunjungan dinas ke Jepang. Ketika itu komik Jepang dirasa dapat menjadi produk baru dikarenakan ukurannya yang kecil serta cerita yang ringan apabila dibandingkan dengan komik Cina dan Indonesia yang beredar sebelumnya (Reynaldi, 2020). *Candy-Candy* mengisahkan tentang perjalanan hidup dan cinta tokoh Candy yang menemukan cinta pertamanya yang disebut Pangeran Bukit Poni, dan kehidupan Candy yang menjadi anak angkat keluarga Regan. *Candy-Candy* di Indonesia beredar dalam format manga yang diterbitkan tahun 1990 dan anime yang ditayangkan pada tahun 1992-1995 di RCTI. Contoh lain serial manga-anime untuk anak-anak perempuan yang populer yaitu *Sailor Moon*, *Rose of Versailles*, dan manga *Serial Cantik* (Agustin, 2013).



Gambar 1. Manga *Candy-Candy*
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Judul fenomenal lainnya adalah *Doraemon*. *Doraemon* merupakan manga yang ditujukan untuk anak-anak berumur di atas tujuh tahun. Mengisahkan petualangan yang dialami oleh Nobita yang dibantu oleh Doraemon yaitu robot

yang dikirim oleh keturunan Nobita agar Nobita menjadi orang sukses. Doraemon memiliki berbagai macam peralatan yang canggih untuk membantu Nobita menyelesaikan berbagai masalah. *Doraemon* di Indonesia beredar versi manga dan animasinya yang ditayangkan setiap Minggu di jam pagi hari sepanjang tahun 1990 hingga tahun 2000-an.

Untuk anak-anak dan remaja pria di tahun 1990-2001 banyak judul yang dicetak dan ditayangkan di Indonesia contohnya *Kungfu Boy*, *Dragon Ball*, *Detective Conan*, *Samurai Kyo*, dan *Rave*. Banyaknya jenis cerita manga untuk kalangan remaja pria di Indonesia, menjadikan manga sebagai pilihan hiburan yang beragam. Berikut merupakan tabel yang menunjukkan kesukaan anak terhadap komik Jepang (manga) di kota Surabaya.

Tabel 1. Jenis-Jenis Komik Jepang yang Disukai Anak

No	Jenis Bacaan	Suka	Biasa	Tidak Suka	Jumlah
1	Komik Indonesia	26	28	46	100
2	Komik Jepang	60	24	16	100
3	Komik Eropa	28	26	46	100
4	Komik Amerika	42	32	26	100

Sumber: Sugiarti. (1997). Perilaku dan Kebiasaan Anak Gemar Membaca Kasus Keluarga Perkotaan di Surabaya. *Prisma* 2: 44

Berdasarkan tabel 1 informasi menunjukkan kecenderungan anak-anak menyukai jenis komik dari Jepang dibandingkan komik dari Indonesia, Eropa, dan Amerika. Survei yang dilakukan oleh Sugiarti mengambil sampel komik Jepang berjudul *Candy-Candy*, *Astro Boy*, *Doraemon*, *Kungfu Boy*, *Sailor Moon*, dan *Dragon Ball*. Berdasarkan tabel 1 angka anak-anak yang menyukai komik dari Jepang memiliki selisih yang cukup banyak dibandingkan lainnya, serta mendapatkan angka paling sedikit sebagai komik yang tidak disukai. Manga yang dijadikan sampel telah mendapatkan adaptasi anime yang ditayangkan di stasiun televisi di Indonesia yang sama-sama diterima baik oleh masyarakat (Kompas, 2001 Januari 28:13). Penerimaan manga dan anime yang baik pada tahun 1990-2000 memunculkan anggapan bahwa komik adalah komik Jepang

dan kartun adalah kartun Jepang yang dibuat untuk anak-anak dan remaja (Agustin, 2013).

Dalam penelitian tentang minat dan kebiasaan membaca anak-anak terhadap komik Jepang terbitan Elex Media yang dilakukan Andriyana di tahun 2000. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat anak-anak terhadap manga cukup besar, dari 100 orang anak waktu untuk membaca secara umum anak-anak adalah 1- 1,5 jam per hari dengan 50% dari waktu tersebut digunakan untuk membaca manga. Hasil penelitian menunjukkan 95% dari responden memiliki manga dengan total 31-35 komik sebanyak 36 orang, dan 55 orang memiliki 1-10 judul manga. Para responden menyukai manga karena cerita yang bagus dan gambar yang lucu (Andriyana, 2000).

Mengapa anime dan manga dapat diterima oleh kalangan anak dan remaja menurut berbagai sumber mempunyai banyak faktor pendukung. Faktor pendukung tersebut adalah jenis cerita yang sangat beragam, jaringan toko buku komik di toko buku besar seperti Gramedia dan kios toko buku kecil, serta dukungan judul komik yang ditayangkan di televisi nasional ketika jam libur anak sekolah. Faktor-faktor ini yang membuat komik Jepang banyak diminati oleh kalangan anak-anak dan remaja (Andriyana, 2000; Chudori, 1999)

Kehadiran manga yang diterbitkan oleh penerbit PT Elexmedia serta penayangan anime di televisi nasional pada tahun 1990-2000 menjadi fenomena sosial yang baru bagi masyarakat. Walaupun penerimaannya dapat dianggap lancar, kehadiran anime dan manga di tengah masyarakat nyatanya juga mendapatkan kritikan dan ketidak setujuan. Contohnya yaitu anime *Crayon Shinchan* yang tidak cocok dengan anak-anak. Permasalahan lainnya yaitu terdapat kasus di sekolah dimana anak-anak bukannya memperhatikan pembelajaran tetapi malah membaca komik di kolong meja sehingga mengganggu proses pembelajaran (Kompas, 2001 Januari 28: 13; Kompas, 1993 Desember 29: 16).

Adanya kritikan-kritikan dan kajian tentang ketidak cocokan isi anime dan manga untuk anak-anak nanti akan mempengaruhi perkembangan anime

dan manga di Indonesia pada tahun selanjutnya. Hal ini dikarenakan munculnya penggemar yang berumur dewasa. Kemunculan ini nantinya akan membuat anime dan manga di Indonesia malah semakin berkembang lebih luas.

3.2. Anime dan manga di Indonesia tahun 2001-2005

Mulai tahun 2001 terdapat penambahan kalangan penggemar anime dan manga di Indonesia. Penambahan ini terjadi di kalangan penggemar dan penikmat produk anime dan manga yang sebelumnya merupakan anak-anak dan remaja bertambah hingga di kalangan dewasa. Hal ini dibuktikan dengan realita pasar penikmat anime dan manga, walaupun judul yang beredar masih untuk anak dan remaja. Seperti yang diberitakan pada koran Kompas (2001, Januari 28: 13) menceritakan mahasiswa bernama Adi dan Chistin yang menikmati manga sejak SMP hingga bangku perkuliahan.

Bukti lainnya ditemukan dalam penelitian skripsi berjudul “Sikap Terhadap Komik (Jepang, Amerika, Indonesia) Analisis Segmentasi Pasar Pembaca Komik” dengan populasi penelitian berjumlah 100 orang yang diambil dari lima fakultas di Universitas Surabaya, menghasilkan penelitian bahwa komik Jepang disikapi paling positif dibandingkan komik dari Amerika dan Indonesia, dan judul judul yang paling dikenal adalah komik Jepang sebanyak 73 komik 69 diantaranya pernah dibaca, sedangkan komik Amerika hanya 27 dan Indonesia hanya 26 (Siswoyo, 2000). Hal ini menunjukkan bahwa tidak hanya kalangan anak anak dan remaja, kalangan mahasiswa juga tertarik untuk menikmati salah satu hasil budaya populer Jepang yaitu manga.

Anime yang menyebar di kalangan dewasa dapat dilihat dari majalah Animonster yang melakukan polling pada bulan Desember 2000 dengan lebih dari 1500 responden, termasuk yang berumur di atas 17 tahun, menghasilkan *Samurai X* sebagai anime terbaik dengan jumlah suara 1034, *Samurai X* di tahun 2000 telah ditayangkan di stasiun televisi SCTV. Hasil poling menunjukan sudah muncul judul anime dewasa yaitu *Neon Genesis Evangelion* yang mulai dinikmati dengan mendapat urutan ke empat (Animonster, 2001 Juni: 41).



Gambar 2. CD *Neon Genesis Evangelion* Produksi TORA
Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Pada kurun waktu 2001-2005 judul anime dan manga yang beredar di Indonesai semakin bertambah dan beragam. Contohnya yaitu manga-anime berjudul *Samurai X* yang ditayangkan di Indonesia sejak tahun 2000, dan diterbitkan oleh PT. Elexmedia pada tahun 2002. *Samurai X* di Jepang meruapakan cerita yang diproduksi untuk remaja pria, tetapi pada kenyataannya melalui polling majalah Animonster di Indonesia *Samurai X* dinikmati oleh kalangan usia 17 tahun ke atas.

Pada tahun 2003 masuk salah satu anime yang ditujukan untuk kalangan berumur tujuh belas tahun ke atas. Contohnya *Neon Genesis Evangelion* yang hanya ditayangkan sebanyak tiga episode pada 26-28 Mei 2003 di Trans TV, dan diterbitkan di Indonesia pada tahun 2013 dan 2024. *Neon Genesis Evangelion* menceritakan dunia yang telah hancur akibat sebuah meteor yang disebabkan oleh eksperimen sebuah makhluk raksasa yang disebut *Angels*, berpusat di karakter bernama Shinji yang dipilih oleh ayahnya sebagai pengendali robot EVA untuk melawan *Angels*.

Pada tahun 2003-2007 ditayangkan anime yang disenangi oleh kalangan dewasa berjudul *Gundam Seed* di Indonesiar. Serial *Gundam Seed* menjadi besar karena didukung oleh komunitas pecinta mainan *Gundam* yang mulai muncul di Indonesia. Antusiasme tentang *Gundam* bisa dilihat di majalah Animonster yang membahas tentang perawatan dan modifikasi mainan gundam, dan acara *Gundam Roadshow* (Animonster, 2003 Desember: 56).

Jenis manga untuk umur tujuh belas tahun ke atas di Indonesia pada tahun 1990-2000 sangatlah terbatas karena masalah sensor (Animonster, 2004

Juli: 37). Hal ini membuat fenomena munculnya rental anime ilegal dan manga ilegal tersebar di Indonesia yang tidak jelas diproduksi darimana dalam kurun waktu tahun 2000-an. Munculnya manga ilegal menambah jenis cerita yang beredar termasuk di dalamnya terdapat unsur pornografi yang diperuntukan untuk pembaca dewasa contohnya manga-anime berjudul *Golden Boy* yang diterbitkan oleh penerbit ilegal Sakura Comics.

Elex Media sebagai penerbit legal baru memunculkan rating pada manga terbitannya pada tahun 2005 ketika mendirikan divisi komik dewasa bernama *Levels Comic* yang menerbitkan manga untuk kalangan dewasa. Target pembaca *Levels Comic* merupakan kalangan dewasa, tetapi bukan berarti semua judul dapat diterbitkan contohnya yang memiliki unsur homoseksual dan lesbian (Animonster, 2005 Desember: 45). Contoh judul terkenal manga dewasa yang diterbitkan oleh Levels Comic milik PT. Elexmedia adalah *Vagabond*, yang pada tahun 2026 diterbitkan ulang melalui edisi spesial.

Gambar manga yang diterbitkan oleh Elex Media melalui Levels Comic yang dikhususkan untuk dewasa, telah berkembang apabila dibandingkan manga untuk kalangan anak-anak dan remaja. Gambar di manga yang diterbitkan *Levels Comic* cenderung berjenis realistis, baik penggambaran karakter, ataupun penggambaran adegan-adegan di sebuah cerita. Contohnya yaitu manga berjudul *Vagabond* kisah tentang samurai yang menjalani kehidupan penuh kekejaman dan kekerasan, memiliki gambar yang realistis.

Mulai masuknya manga-anime untuk kalangan dewasa atau berumur lebih dari tujuh belas tahun bukan berarti manga-anime untuk anak-anak dan remaja kehilangan penggemar. *Dorameon* sebagai manga-anime untuk anak-anak masih tayang setiap tahun dari 2001 hingga 2011, komik *Detective Conan* masih menjadi pilihan manga terbaik di polling majalah Animonster bulan Februari 2002 dan Februari 2003. Berdasarkan penjelasan tentang manga-anime untuk dewasa, maka tahun 2001-2005 dapat dijelaskan budaya populer Jepang di Indonesia telah memiliki target pasar di kalangan dewasa, sehingga tidak hanya di kalangan anak-anak dan remaja.

Beberapa permasalahan sensor anime dan komik nantinya akan menjadi permasalahan di tahun-tahun berikutnya. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang penyiaran. Pasal 01 mengatur tentang penayangan konten isi yang sesuai dengan nilai moral, budaya, dan budaya bangsa. Pasal 36 dan 46 yang sama-sama mengatur tentang isi penyiaran yang harus berdasarkan perlindungan kepada anak-anak dan remaja. Berbagai kritik tentang anime dan manga yang memiliki muatan kekerasan nantinya menjadi salah satu pendukung mulai berkurangnya judul anime di televisi nasional. Beberapa peraturan yang memperketat sensor dapat ditemukan di UU Nomor 33 Tahun 2009 yang mengatur tentang karya visual (animasi/kartun) dilarang mengandung unsur kekerasan, perjudian, narkoba, dan pornografi. Sedangkan untuk produk komik diatur oleh UU Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi yang menjelaskan bahwa komik dilarang memuat unsur kecabulan dan eksploitasi seksual yang melanggar norma yang peredarannya di larang. Sehingga banyak ditemukan komik Jepang yang memiliki muatan pornografi merupakan produk dari penerbitan ilegal (JDIHBPK, 2002; JDIHN, 2008).

Pada kurun waktu 2001-2005 jumlah judul manga yang semakin beragam dan banyaknya penayangan anime di televisi (tabel 2) membuat anime dan manga menjadi budaya populer yang berdampak di generasi muda saat itu. Masih sulit untuk melacak bagaimana kondisi ekonomi pada saat itu yang mendukung gencarnya konsumsi anime dan manga di masyarakat Indonesia. Melihat harga yang masih di bawah lima belas ribu pada kurun 2001-2005 menjadi salah satu faktor mengapa manga masih memiliki peminat. Sedangkan kepemilikan TV di Indonesia pada tahun 2001-2005 selalu mengalami peningkatan, sehingga mempengaruhi akses menonton penayangan anime di televisi nasional (MediaIndonesia, 2024).

Tabel 2. Jumlah Judul Anime di Televisi (TVRI, RCTI, GLOBAL TV, SCTV, TPI, TV 7, TRANS 7, TRANS TV, INDOSIAR, dan ANTV) Tahun 2001-2009

No	Jumlah	Tahun
1	11	2001
2	25	2002
3	50	2003
4	56	2004
5	49	2005
6	30	2006
7	30	2007
8	24	2008
9	24	2009
10	14	2010
11	8	2011

Sumber: Pengolahan data Jadwal TV di Surat Kabar tahun 2001-2011

Kurun waktu 2001-2005 muncul komik Indonesia bergaya manga yang diterbitkan oleh Elex Media dengan menghasilkan komik berjudul *Wind Raider* karya Is Yuniarto (2005), *Archi & Meidy* karya Wendy Chandra (2002), *Alit Kencana* karya DS Grub, *Promise* karya Calista (2001), *Magic of Love* karya Agnes dengan nama pena Anzu Hizawa (2001), dan *Le Ciel* karya Calista (2002). Komik-komik tersebut merupakan komik Indonesia dengan gaya penggambaran yang sangat terlihat terinspirasi oleh gaya penggambaran manga. Pengaruh karakteristik manga di perkembangan komik Indonesia hingga memunculkan workshop seperti KomikAsia yang dilaksanakan oleh ITB pada 2003, dan workshop ilustrator komik dan manga yang dilakukan oleh Animonster pada tahun 2005 (Animonster, 2005 Agustus: 64).

3.3. Anime dan Manga di Indonesia tahun 2006

Merabaknya penggunaan internet di Indonesia sejak awal tahun 2000, mempengaruhi perkembangan manga-anime dan penggemar budaya populer Jepang di Indonesia khususnya pada tahun 2006 dan seterusnya. *Otaku* atau

penggemar budaya populer Jepang memanfaatkan internet sebagai media untuk berinteraksi melalui dunia maya, ataupun memunculkan laman-laman yang mengakomodasi penggemar untuk membaca manga secara online, dan menonton anime secara online tanpa biaya tambahan. Internet menjadikan akses antar sesama penggemar menjadi lebih mudah karena dapat melalui media sosial dan forum internet, contohnya pada kurun waktu 2006 terdapat forum Animindo dengan jumlah anggota 1154; Indoanime dengan jumlah 1170 anggota, dan Animemata beranggotakan 149 orang (Badrudin, 2006).

Forum-forum anime dan manga melalui internet merubah perkembangan anime dan manga yang sebelumnya dikonsumsi melalui produk langsung berubah dikonsumsi melalui internet. Merembaknya penggunaan internet ditambah dengan penurunan jumlah penayangan anime di televisi (tabel 1), sedangkan untuk manga PT. Elexmedia masih gencar mencetak manga fisik. Walaupun mulai dari tahun 2006 jumlah penayangan anime di televisi mulai menurun terdapat judul anime yang menjadi populer di Indonesia hingga sekarang yaitu *Naruto* dengan manganya yang sampai sekarang masih dicetak ulang oleh PT. Elexmedia.

Adanya perubahan dari media cetak dan televisi ke platform internet sejalan dengan teori *media convergence* yang salah satunya menjelaskan konvergensi teknologi yaitu ketika kemunculan perangkat digital yang dapat mengakses konten media hanya melalui satu platform digital saja (Meikle & Young, 2012). Sehingga platform digital ini menggantikan bagaimana mengonsumsi media dari yang awalnya harus menggunakan media komunikasi tertentu seperti media cetak atau media siaran menjadi hanya melalui platform digital. Platform digital melalui internet pada akhirnya mempengaruhi penyebaran anime-manga di Indonesia yang awalnya hanya menggunakan media cetak dan penyiaran berubah menggunakan media digital yang lebih menarik dan terhubung oleh pengguna.

4. Kesimpulan

Perkembangan anime dan manga di Indonesia pada tahun 1990–2006 menunjukkan masyarakat Indonesia yang menerima dan menikmati produk budaya populer dari Jepang berupa anime dan manga. Secara historis perkembangan anime manga dari periode 1990-2000, 2001-2005, dan 2006 memiliki pola perkembangan dan perubahannya masing-masing. Pola ini dapat berupa jenis produk, media penyebarannya, dan konsumennya.

Dari sisi dampak sosial, munculnya anime dan manga memiliki dampak positif dan negatif. Positif ditunjukkan dengan munculnya komunitas, banyaknya hiburan, dan bisnis di lingkungan budaya populer Jepang. Dampak negatif yaitu nilai-nilai produk anime dan manga yang terkadang tidak sesuai dengan umur penikmat di Indonesia yang berpotensi menjadi permasalahan sosial.

Perkembangan anime dan manga di Indonesia pada tahun 1990–2006 menunjukkan bahwa budaya populer Jepang berhasil menjadi bagian dari budaya populer masyarakat Indonesia melalui media cetak, televisi, dan internet. Anime dan manga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mempengaruhi gaya hidup, pola konsumsi, serta terbentuknya komunitas penggemar budaya Jepang di kalangan generasi muda (SD-Perkuliahan). Perkembangan tersebut memperlihatkan adanya proses pertukaran budaya yang menjadikan budaya populer Jepang diterima dan diadaptasi dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kebaruan dalam kajian sejarah budaya populer Jepang di Indonesia yang sebelumnya lebih banyak dibahas dari sudut pandang budaya dan media. Melalui perkembangan anime dan manga di Indonesia dari periode 1990-an hingga 2000-an kita dapat melihat pola perkembangan dan perubahan serta dapat dijadikan landasan sejarah mengapa di era modern sekarang ini anime dan manga mulai digemari kembali.

5. Daftar Pustaka

- Agustin, I. N. (2013). *Analisis Sirkuit Kebudayaan dalam Industri Komik Jepang Terjemahan di Indonesia*. Tesis. Pascasarjana Universitas Gadjah Mada.
- Andriyana, N. (2000). Minat dan Kebiasaan Membaca Anak-Anak Terhadap Komik Terjemahan Asal Jepang Terbitan PT Elex Media Komputindo. Skripsi. Universitas Indonesia.
- Animonster. (2001, June). Hasil Polling Animonster. *Animonster*.
- Animonster. (2003, December). Modeling Workshop. *Animonster*.
- Animonster. (2004, July). Pro Kontra Komik Bajakan. *Animonster*.
- Animonster. (2005a, August). Workshop Ilustrasi Komik dan Manga. *Animonster*.
- Animonster. (2005b, December). Gathering Milis Elex dan Diskusi Levels Comics. *Animonster*.
- Badruddin, Y. (2006). Penggunaan Media Dalam Konstruksi Identitas Di Era Globalisasi: Studi Kasus Pada Penggemar Animasi dan Komik Jepang di Jakarta. *Jurnal Thesis*, 5(3), 75-109.
- Budianto, F. (2015). Anime, cool Japan, dan globalisasi budaya populer Jepang. *Jurnal Kajian Wilayah*, 6(2), 179-185.
- Chudori, L. S. (1999, March 23). Di Mana Komik Berwajah Indonesia? *TEMPO*, 39.
- Cinde, M. (2024, August 12). Gelar Jepang UI ke-30, Pesta Budaya Jepang di Jantung Depok. Retrieved May 14, 2026, from Radio Republik Indonesia website: <https://rri.co.id/bogor/hiburan/896094/gelar-jepang-ui-ke-30- pesta-budaya-jepang-di-jantung-depok>
- Craig, T. J. (2000). *Japan Pop! Inside the World Japanase Popular Culture*. New York: M.E. Sharpe.
- Gottschalk, L. R. (1950). *Understanding History: A Primer of Historical Method*. Knopf. Retrieved from https://archive.org/details/understandinghis0000loui_r3c0
- Hade, A. (1994, October 2). Komik Asing Serbu Indonesia. *Berita Yudha*, p. 1.

- JDIHN. (2008). Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran. Retrieved July 21, 2026, from <https://dev-jdihn.bphn.go.id/doc/1325707>
- Kompas. (1993, December 29). Kontroversi Sekitar Masuknya Komik ke Lingkungan Sekolah. *Kompas*, p. 16.
- Kompas. (2001, January 28). APA BOLEH BUAT SEKARANG MEMANG ERANYA KOMIK JEPANG. *Kompas*, p. 13.
- Media Indonesia. (2024, July 5). Perkembangan dan tantangan industri pertelevisian Indonesia di era digital. Retrieved July 21, 2026, from <https://mediaindonesia.com/humaniora/686965/perkembangan-dan-tantangan-industri-pertelevisian-indonesia-di-era-digital>
- Meikle, G., & Young, S. (2012). *Media convergence: Networked digital media in everyday life*. Palgrave Macmillan.
- Poitras, G. (2001). *Anime Essentials: Everything a Fan Needs to Know*. Barkeley, Calif: Stone Bridge Press.
- Reynaldi, V. (2020, April 5). Penerbitan manga di Indonesia – Bagian 1: Sejarah singkat penerbitan manga oleh Elex Media. KAORI Nusantara. Retrieved July 21, 2026, from <https://www.kaorinusantara.or.id/newslines/143815/penerbitan-manga-di-indonesia-bagian-1-sejarah-singkat-penerbitan-manga-oleh-elex-media>
- Safariani, P. (2017). Penyebaran Pop Culture Jepang oleh Anime Festival Asia (AFA) di Indonesia tahun 2012–2016. *eJournal Ilmu Hubungan Internasional*, 5(3), 729–744. Keluarga Perkotaan di Surabaya. *Prisma*, 2, 39–46.
- Siswoyo, M. (2000). *Sikap Terhadap Komik (Jepang, Amerika, dan Indonesia) Analisis Segmentasi Pasar Pembaca Komik*. Surabaya.
- Sugiharti, R. (1997). Perilaku dan Kebiasaan Anak Gemar Membaca. Kasus JDIH BPK. (2002). Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran. Retrieved July 21, 2026, from <https://peraturan.bpk.go.id/Details/44500/uu-no-32-tahun-2002>