
Preferensi Membaca Manga Cetak dan Digital: Studi Literasi di Perguruan Tinggi

Irene Audrey Ekayana¹, Ratna Handayani²

Japanese Popular Culture Program, Faculty of Humanities, Binus University

E-mail: irene.ekayana@binus.ac.id¹, ratnahandayani@binus.ac.id²

Article History:

Received: 20 Januari 2026

Revised: 01 Februari 2026

Accepted: 05 Februari 2026

Keywords: Manga, Digital, Print, Preference.

Abstract: *The purpose of this study is to identify the factors influencing preferences for reading digital manga and printed manga among students of the 2024 cohort in the Japanese Literature Department at Bina Nusantara University, with a particular focus on the printed manga Jujutsu Kaisen and the digital manga ReLIFE. This study employs a mixed-methods approach combining qualitative and quantitative methods by distributing questionnaires to 32 Japanese Literature students of the 2024 cohort at Bina Nusantara University and conducting interviews with five students who had completed the questionnaire. The findings indicate that respondents enjoy reading manga in digital formats; however, a substantial number still prefer printed manga. Both printed and digital manga possess distinct advantages and limitations. Printed manga remain popular due to their collectibility and tactile experience, while digital manga are considered more flexible, affordable, and visually appealing due to their full-color presentation.*

Kata Kunci: Manga, Digital, Cetak, Preferensi.

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi preferensi membaca manga digital dan manga cetak pada mahasiswa Universitas Bina Nusantara jurusan Sastra Jepang angkatan 2024, khususnya terhadap manga cetak berjudul *Jujutsu Kaisen* dan manga digital berjudul *Relife*. Penulis menggunakan metode penelitian campuran kualitatif-kuantitatif dengan menyebarkan angket kepada 32 mahasiswa jurusan sastra Jepang Universitas Bina Nusantara angkatan 2024 dan mewawancarai 5 mahasiswa yang sudah menjawab angket tersebut. Simpulan yang dicapai adalah responden menikmati membaca manga dalam bentuk digital, tetapi masih banyak juga yang menyukai manga cetak. Banyak kelebihan dan kekurangan yang ada dalam manga cetak dan digital. Manga cetak yang masih digemari karena dapat dikoleksi dan kertasnya dapat disentuh, sedangkan manga digital lebih fleksibel, harga terjangkau, dan penuh warna.

PENDAHULUAN

Manga (漫) adalah istilah untuk komik Jepang yang telah menjadi budaya fenomenal baik di Jepang maupun di seluruh dunia. Sebagai budaya pop, manga merupakan bagian dari seni, hiburan, dan literasi. *Manga* sendiri memiliki berbagai jenis, mulai dari romansa, komedi, aksi, fantasi, kehidupan sehari-hari, dan banyak lagi. Ada banyak elemen budaya Jepang dan representasi Jepang yang digambarkan dalam *manga*. Pada tahun 1990, perusahaan Jepang mulai menyebarkan budaya Jepang ke dunia. Iwabuchi (2014) mengatakan ini adalah "nasionalisme lunak" yang akhirnya *manga* diakui sebagai bagian dari budaya unik Jepang dan digunakan sebagai "kekuatan lunak" alat diplomasi yang efektif sebagai promosi Jepang dengan memberikan citra dan cara berpikir orang Jepang.

Manga awalnya diterbitkan sebagai manga cetak berupa majalah mingguan atau bulanan atau sebagai buku, berwarna hitam-putih. Terdapat beberapa jenis manga. Berdasarkan genrenya, diantaranya terdapat *manga shoujo* dan *shounen*. *Manga shounen* ditujukan untuk pembaca pria dan *manga shoujo* ditujukan untuk pembaca wanita. Selain itu juga terdapat manga berdasarkan format, yakni manga format 4 panel yang disebut *yonkoma* (4コマ漫画). *Manga yonkoma* hadir dalam 4 kotak berpanel vertikal dan tidak serumit *manga* pada umumnya, yang berjumlah lebih dari 4 panel. *Yonkoma* ini biasanya bercerita tentang kehidupan sehari-hari dan komedi karakter utama.

Pada acara NTV Sekai Banzua Jepang pada November 2013 dalam Aura (2024) menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat kedua di dunia dalam hal jumlah pembaca manga terbanyak setelah Finlandia. Hal ini menunjukkan bahwa manga menjadi bagian penting dalam budaya membaca di Indonesia. Dengan berkembangnya teknologi, manga hadir tidak hanya dalam bentuk cetak, melainkan juga dalam bentuk digital. Manga digital dalam bentuk sederhana mulai muncul tahun 2000-an dalam bentuk CD-ROM dan scan resmi untuk ponsel. Manga digital modern dengan platform khusus aplikasi atau website, menggunakan PC dan smartphone, baru benar-benar mulai berkembang sekitar tahun 2010-2014, seiring muncul layanan resmi manga digital seperti: Shonen Jump+ (Shueisha), MangaOne (Shogakukan), Line Manga. (Loo, 2022).

Industri manga mulai mengalami revolusi dengan adanya digitalisasi pada 2020-an dan berlanjut hingga masa pandemi COVID-19, yang membuat tren *anime*, *manga*, game dan lainnya menjadi lebih dikenal oleh masyarakat awam karena karantina yang mengharuskan masyarakat untuk WFH (Work from Home) dan mencari hobi baru. Salah satu revolusi yang terjadi adalah terciptanya aplikasi Webtoon yang merupakan platform digital untuk membaca komik Korea, Jepang, Cina, Global, dan Indonesia secara legal. Tidak hanya itu, Webtoon juga menghadirkan format dan cara membaca manga baru yang berbeda dengan *manga* sebelumnya. *Manga* cetak yang cenderung berwarna hitam putih dan dibaca dari kanan ke kiri serta gambar yang padat pada 1 halaman berbeda dengan format Webtoon yang penuh warna, dibaca dari kiri ke kanan, dan dibaca dalam format vertikal sehingga pembaca hanya perlu menggerakkan jari-jarinya ke atas dan ke bawah. Hal ini membuat perubahan pandangan orang tentang manga mulai berubah. Dengan kemudahan akses manga digital, memberikan kesempatan bagi pembaca yang masih belum memiliki kesempatan untuk membeli manga cetak dan memperluas jejaring pembaca yang tidak hanya fokus pada pecinta *manga*, tetapi orang awam juga dapat menikmatinya. Oleh karena itu, komik digital telah menjadi tren baru di kalangan masyarakat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Munandar & Irwansyah (2019) terhadap mahasiswa Universitas Indonesia, menemukan bahwa meskipun format digital lebih sering dipilih, format cetak dapat memberikan kenyamanan yang lebih baik. Namun pada sebuah penelitian, Altamura (2024) menunjukkan bahwa membaca di kertas masih memiliki kelebihan yaitu dapat menangkap dan mengingat informasi lebih baik melalui materi cetak daripada layar digital.

Beberapa *manga* paling populer di kalangan anak muda saat ini adalah *Jujutsu Kaisen* dan *ReLife*. Manugas et al. (2025) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi preferensi pembaca memilih komik bentuk digital dan bentuk cetak, diantaranya adalah, aksesibilitas, kenyamanan membaca dan kualitas karya seni, serta beberapa faktor lainnya. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang preferensi membaca terhadap *manga* digital dan *manga* cetak pada remaja. Ruang lingkup penelitian difokuskan pada remaja yang gemar membaca manga dan merupakan mahasiswa sastra Jepang Universitas Bina Nusantara angkatan 2024, sebagai generasi yang tumbuh di era digital yang sangat dominan dan akrab dengan media online dan manga digital. Manga yang digunakan untuk penelitian ini adalah manga cetak berjudul *Jujutsu Kaisen* dan manga digital berjudul *ReLife*, yang memiliki genre yang berbeda. *Jujutsu Kaisen* dengan genre action-fantasy dan *ReLife* dengan genre romansa-komedi.

Pergeseran preferensi pembaca dari manga cetak ke digital memunculkan tantangan terhadap keberlanjutan industri manga, termasuk resiko penurunan penjualan cetak dan perubahan pola konsumsi manga. Keberlanjutan komik Jepang mencakup menjaga ekosistem manga, dari kreator, penerbit, hingga pembaca, agar tetap hidup dan relevan. Hal ini dapat dicapai, salah satu caranya adalah dengan memahami preferensi pembaca, khususnya pada remaja dalam hal ini penulis memfokuskan pembaca pada mahasiswa sastra Jepang angkatan 2024.

TINJUAN PUSTAKA

Pada penelitian ini, penulis melakukan tinjauan pustaka dengan membaca artikel dari jurnal yang membahas tentang preferensi membaca manga. Pada penelitian yang ditulis oleh Giovanna (2019) *Scanlated vs Physical Japanese Comic "Manga"* membahas mengenai influen manga yang di-scan dapat mempengaruhi manga cetak di Denpasar, Bali. Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Giovanna yaitu sama-sama meneliti mengenai preferensi membaca manga digital dan manga cetak. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian yang akan diteliti. Penelitian yang dilakukan oleh Giovanna dilakukan di Denpasar, Bali pada responden dengan umur yang variatif, sedangkan dalam penelitian penulis, mahasiswa menjadi fokus utama terutama pada Universitas Bina Nusantara jurusan Sastra Jepang.

Pada penelitian yang ditulis oleh McCaron (2023) *Examining the Discovery Behaviors of Comic Consumers* membahas mengenai bagaimana perilaku pembaca komik baik dalam preferensi format, preferensi dalam menemukan komik, dan preferensi komik yang dibaca. Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh McCaron yaitu sama-sama meneliti tentang perbedaan preferensi membaca komik digital maupun fisik. Perbedaan penelitian McCaron dengan penelitian ini yaitu subjek penelitian yang dilakukan oleh McCaron yaitu pembaca komik di Amerika dengan umur yang beragam, sedangkan penulis meneliti subjek yaitu mahasiswa Universitas Bina Nusantara jurusan Sastra Jepang sebagai respondennya. Selain itu Penelitian yang McCaron lakukan tidak menitik beratkan kepada manga saja, tetapi komik secara general. Penelitian yang penulis lakukan menitikberatkan kepada fenomena manga saja.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan penulis diawali dengan menentukan permasalahan yang akan diteliti yaitu analisis preferensi membaca manga cetak dan digital pada remaja. Penelitian ini akan dilakukan di lingkungan Universitas Bina Nusantara, pada mahasiswa jurusan Sastra Jepang angkatan 2024 sebagai responden. Selanjutnya penulis menggunakan metode penelitian yaitu kuantitatif-kualitatif dengan menyebarkan kuesioner pada remaja, yakni mahasiswa jurusan Sastra Jepang angkatan 2024 yang gemar membaca manga, kemudian penulis menggunakan metode wawancara kepada para narasumber, yaitu lima orang responden yang sudah mengisi kuisisioner tersebut. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode campuran dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

Menurut Sugiyono (2013), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan dalam meneliti sampel atau populasi tertentu. Metode ini disebut sebagai ilmiah karena memenuhi aspek ilmiah yaitu objektif, terstruktur, rasional, dan sistematis. Menurut Creswell (2019), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menghasilkan penemuan yang tidak dapat dicapai dengan langkah statistik atau dari langkah kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) penelitian metode pengumpulan data kuantitatif menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, sedangkan sumber sekunder adalah sumber data yang tidak langsung diberikan kepada pengumpul data.

Metode penelitian kuantitatif memiliki 4 teknik pengumpulan data, yaitu: interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya. Menurut Sugiyono (2013), penelitian dengan menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dengan wawancara merupakan metode yang digunakan apabila peneliti ingin mengetahui jawaban dari responden secara mendalam. Penulis akan membuat pertanyaan dalam kuisisioner lalu meyebarkan kepada mahasiswa sastra Jepang yang gemar membaca manga, setelah itu penulis menggunakan teknik pengumpulan jawaban kuesioner dari 32 orang responden untuk mendapatkan data yang objektif.

Penelitian dilanjutkan dengan wawancara sebagai data pendukung kuesioner, kepada 5 orang mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bina Nusantara angkatan 2024. Setelah hasilnya didapatkan, penulis akan menganalisis hasil jawaban responden dan mengaitkan dengan teori minat membaca manga, dan beberapa konsep yang berkaitan dengan komik Jepang, komik Indonesia. Hasil akhirnya, penulis akan menarik kesimpulan dari data dan analisa tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis menganalisis data berupa jawaban kuisisioner dari 32 orang pembaca *manga*, yang merupakan mahasiswa Universitas Bina Nusantara jurusan Sastra Jepang B24 dan wawancara dengan 5 mahasiswa yang telah mengisi kuisisioner tersebut. Kuesioner tersebut disebarkan melalui google form yang di grup LINE BINUSIAN 2024. Kuesioner ini disebarkan dengan tujuan untuk mendapatkan data responden terkait minat membaca, preferensi membaca *manga*

cetak, dan preferensi membaca *manga* digital. Dari hasil kuesioner, penulis menghubungi 5 siswa untuk melakukan wawancara terkait jawaban yang telah diberikan dalam kuesioner. Kelima orang yang diwawancarai terdiri dari 4 siswa perempuan dengan inisial A, L, N, dan V dan 1 siswa dengan inisial M.

Data Responden:

Usia

Responden berjumlah 32 orang mahasiswa, terdiri dari 96,9% mahasiswa masih berusia 21-23 tahun dan 3,1% mahasiswa sudah berumur lebih dari 26 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang merupakan mahasiswa jurusan Sastra Jepang sebagian besar berumur 21-23 tahun yang tergolong sebagai remaja dewasa.

Jenis Kelamin:

Responden terdiri dari 53.1% responden perempuan dan 46.9% responden laki-laki.

Penghasilan perbulan.

Dari 32 responden, diketahui responden yang belum berpenghasilan sebanyak 71.9% atau 23 responden, responden dengan penghasilan di bawah satu juta rupiah setiap bulannya sebanyak 18.8% atau 6 responden, responden yang mendapatkan penghasilan sekitar satu sampai tiga juta rupiah perbulannya sebanyak 6.3% atau 2 orang dan responden yang mendapatkan penghasilan lima juta rupiah sebanyak 3.1% atau satu 1 orang.

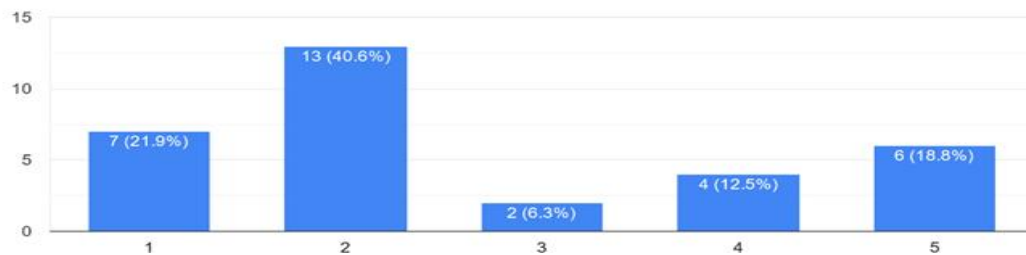
Intensitas membaca manga

Responden sering membaca manga sebanyak 81.3% atau 26 responden dan responden jarang membaca manga sebanyak 18.6% atau 6 responden.

Preferensi Membaca Manga

Tingkat intensitas membaca manga cetak dan manga digital

Saya sering membaca manga dalam bentuk cetak
32 responses



Gambar 1. Gemar membaca manga cetak

Keterangan angka pada sumbu x (mendatar)=

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Cukup / Netral

4 = Setuju

5 = Sangat setuju

Untuk mengetahui pendapat responden terhadap gemar membaca manga dalam bentuk cetak, penulis mengeluarkan pertanyaan “Saya sering membaca manga dalam bentuk cetak”. Dari 32 responden yang menjawab, responden yang menjawab 1 atau sangat tidak setuju berjumlah 21.9% atau tujuh (7) orang, responden yang menjawab 2 atau tidak setuju berjumlah 40.6% atau tiga belas (13) orang, responden yang menjawab 3 atau cukup/ netral berjumlah 6.3% atau dua (2) orang, responden yang menjawab 4 atau setuju berjumlah 12.5% atau empat (4) orang, dan responden yang menjawab 5 atau sangat setuju berjumlah 18.8% atau enam (6) orang. Total indeks likert yang didapatkan dalam diagram ini berjumlah 53.1% yang artinya responden cukup/ netral dalam hal tingkat intensitas atau gemar membaca manga dalam bentuk cetak.



Gambar 2. Gemar membaca manga digital

Keterangan angka pada sumbu x (mendatar)=

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Cukup/ netral

4 = Setuju

5 = Sangat setuju

Untuk mengetahui pendapat responden terhadap gemar membaca manga dalam bentuk digital, penulis memberikan pertanyaan “Saya sering membaca manga dalam bentuk digital”. Dari 32 jawaban yang sudah terkumpul, responden yang menjawab 1 atau sangat tidak setuju berjumlah 3.1% atau satu orang, responden yang menjawab 2 atau tidak setuju berjumlah 3.1% atau satu orang, responden yang menjawab 3 atau cukup setuju berjumlah 25% atau delapan orang, responden yang menjawab 4 atau setuju berjumlah 18.8% atau enam orang, dan responden yang menjawab 5 atau sangat setuju berjumlah 50% atau enam belas orang. Total indeks likert yang didapatkan dalam diagram ini berjumlah 81.8% yang artinya responden sangat setuju dalam hal sering membaca manga digital.

Melalui diagram pada Gambar 1 dan Gambar 2 dapat dilihat bahwa pada mahasiswa sastra Jepang Universitas Bina Nusantara, lebih banyak yang membaca manga digital ketimbang manga cetak.

Dalam salah satu wawancara, responden menjawab jenis manga digital yang sering dibaca:

...Kalau aku sih lebih sering baca webtoon, soalnya lebih enak aja. Tapi sekarang Jepang lagi rame banget bikin manga yang modelan webtoon gitu...

(Narasumber M, Pria 21 tahun)

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa M, diketahui karena adanya pergeseran tren membaca manga membuat manga Jepang yang terkenal ciri khasnya yaitu berbentuk cetak, hitam-putih dan dibaca dari kanan ke kiri sekarang harus mengikuti tren manga digital yang dibuat berbeda formatnya dengan manga cetak normalnya dan responden menyukai membaca manga digital dengan format baru yang terdapat pada webtoon.

Tingkat intensitas membaca manga dalam grafik pada gambar 1 dan 2 menunjukkan tingkat kegemaran responden dalam membaca manga. Menurut Parmienta, (2022), perilaku pembaca dalam mengekspresikan kegemaran terhadap manga dapat terlihat dari salah satunya adalah intensitas membaca manga.

Harga manga cetak dan manga digital

Naomi (2015) mengatakan bahwa salah satu alasan orang-orang lebih memilih buku digital dibandingkan cetak dikarenakan harga buku cetak yang lebih mahal dibandingkan buku digital dikarenakan adanya biaya produksi dan publisher yang menentukan harganya.

Berdasarkan hasil kuisioner dan wawancara, mahalnya harga bentuk cetak tidak dapat diberlakukan untuk semua manga cetak. Dalam penelitian ini, manga cetak difokuskan pada manga cetak *Jujutsu Kaisen*, sebagai manga populer, diterbitkan pertama kali sebagai manga cetak, dengan tampilan manga konvensional hitam putih dengan panel dinamis, khas pada umumnya dalam manga genre shonen serta harga yang lebih murah daripada bentuk digital.

Berkaitan dengan membeli manga cetak *Jujutsu Kaisen*, yang berupa format konvensional, lebih murah daripada bentuk digitalnya, penulis ingin mengetahui intensitas responden membeli manga cetak di toko buku terdekat.



Gambar 3. Sering membeli manga cetak di toko buku terdekat

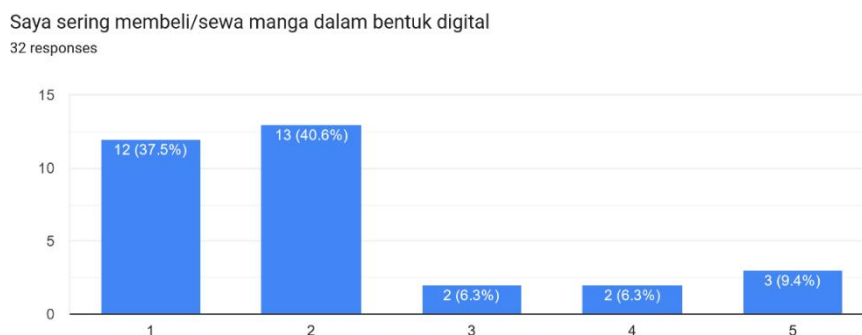
Keterangan angka pada sumbu x (mendatar)=

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Cukup/ netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat setuju

Untuk mengetahui pendapat responden, dalam Gambar 3, penulis memberikan pertanyaan “Saya sering membeli manga cetak di toko buku terdekat”. Dari 32 jawaban responden, responden yang menjawab 1 atau sangat tidak setuju sebanyak 46.9% atau 15 orang, responden yang menjawab 2 atau tidak setuju berjumlah 25% atau 8 orang, responden yang menjawab 3

atau cukup/ netral berjumlah 12.5% atau 4 orang, responden yang menjawab 4 atau setuju berjumlah 6.3% atau 2 orang, dan responden yang menjawab 5 atau sangat setuju berjumlah 9.4% atau tiga 3 orang. Total index yang didapat dalam diagram ini yaitu 41.25% yang artinya mahasiswa Sastra Jepang BINUS angkatan 2024 cukup/ netral dalam hal sering membeli *manga* cetak di toko buku terdekat.

Berdasarkan wawancara dapat diketahui bahwa pada *manga* cetak, yang dalam penelitian ini judul *manga* cetak difokuskan pada *Jujutsu Kaisen*, sebagai *manga* yang populer dan banyak pembacanya, meskipun hanya memiliki tampilan hitam putih dan dibaca dari halaman kanan ke kiri, dengan ceritanya yang menarik dan harga *manga* cetak lebih murah daripada bentuk digitalnya, maka *manga* cetak *Jujutsu Kaisen* cukup diminati oleh responden.



Gambar 4. Responden sering membeli/ menyewa *manga* digital

Keterangan angka pada sumbu x (mendatar)=

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Cukup/ netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat setuju

Dalam penelitian ini, *manga* digital difokuskan pada *manga* berjudul *Relife*, sebagai *manga* digital dengan versi Webtoon style, yang full color (berwarna warni), format vertikal panjang yang dioptimalkan untuk dapat scrolling di smartphone sehingga dibaca dari halaman atas ke halaman bawah dan harga yang lebih murah daripada bentuk cetaknya. Untuk mengetahui pendapat responden tentang intensitas membeli/menyewa *manga* digital, penulis mengajukan pertanyaan dalam kuisisioner "Saya sering membeli/menyewa *manga* dalam bentuk digital". Dari 32 jawaban responden, responden yang menjawab 1 atau sangat tidak setuju berjumlah 37,5% atau 12 orang, responden yang menjawab 2 atau tidak setuju berjumlah 40,6% atau 13 orang, responden yang menjawab 3 atau cukup/ netral berjumlah 6,3% atau dua 2 orang, responden yang menjawab 4 atau setuju berjumlah 6,3% atau dua 2 orang, dan responden yang menjawab 5 atau sangat setuju berjumlah 9,4% atau tiga 3 orang. Total indeks yang diperoleh pada diagram ini adalah 41,8%, yang berarti mahasiswa Sastra Jepang BINUS 2024 cukup/ netral dalam hal intensitas membeli/menyewa *manga* digital.

Berdasarkan hasil kuisisioner, mahasiswa Sastra Jepang BINUS 2024 netral dalam hal sering membeli *manga* digital dan juga netral dalam hal sering membeli *manga* cetak. Bila dikaitkan dengan penghasilan responden, yang merupakan usia remaja sebagai mahasiswa

jurusan sastra Jepang Binus, sebagian besar responden belum bekerja sehingga tidak mempunyai upah per bulan, maka berdasarkan indeks likert, responden netral/cukup dalam hal seringnya membeli manga digital.

Kenyamanan membaca manga Jujutsu Kaisen bentuk cetak



Gambar 5. Manga Jujutsu Kaisen lebih nyaman dibaca dalam bentuk cetak

Keterangan angka pada sumbu x (mendatar)=

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Cukup/ netral

4 = Setuju

5 = Sangat setuju

Manga bentuk cetak berjudul Jujutsu Kaisen, merupakan manga yang populer, mempunyai tampilan konvensional berwarna hitam putih, kualitas kertas yang kurang baik, arah membaca dari halaman kanan ke halaman kiri dengan ceritanya yang menarik dan harga manga cetak lebih murah daripada bentuk digitalnya. Tampilan manga Jujutsu Kaisen bentuk digital, juga sama dengan tampilan manga cetak konvensional yang dipindahkan menjadi bentuk digital, hanya memiliki warna hitam putih dan arah membaca berupa dua halaman buku terbuka dari halaman kanan ke kiri dengan harga yang jauh lebih mahal dari pada manga Jujutsu Kaisen bentuk cetak. Selain lebih mahal, manga digital ini juga kurang nyaman dibaca di smartphone. Untuk mengetahui pendapat responden terhadap lebih nyaman membaca Jujutsu Kaisen dalam bentuk cetak daripada digital, penulis memberikan pertanyaan “Saya merasa manga Jujutsu Kaisen lebih nyaman dibaca dalam bentuk cetak”. Dari 32 jawaban dalam kuisioner, responden yang menjawab 1 atau sangat tidak setuju berjumlah 18.2% atau enam 6 orang, responden yang menjawab 2 atau tidaksetuju berjumlah 18.2% atau enam 6 orang, responden yang menjawab 3 atau cukup/ netral berjumlah 33.3% atau sebelas 11 orang, responden yang menjawab 4 atau setuju berjumlah 27.3% atau sembilan 9 orang, dan responden yang menjawab 5 atau sangat setuju berjumlah 3% atau satu 1 orang. Total index likert yang didapatkan dalam diagram ini yaitu 55% mahasiswa Sastra Jepang universitas Bina Nusantara angkatan 2024 cukup/ netral dalam merasa manga Jujutsu Kaisen lebih nyaman dibaca dalam bentuk cetak.

Dalam wawancara, narasumber menjelaskan alasan menyukai manga Jujutsu Kaisen bentuk cetak adalah karena memiliki pengalaman membaca yang lebih baik daripada digital. Pengalaman membaca manga cetak dipengaruhi oleh pengalaman menyentuh kertas secara langsung, melihat langsung goresan dari mangaka, merasakan bau kertas dari kertas manga dan lain-lainnya. Selain itu diketahui harga manga cetak dengan tampilan konvensional lebih

murah daripada manga digital dengan format konvensional yang sama dengan bentuk cetaknya, sehingga hanya mudah dibaca di PC atau laptop dan tidak mudah dibaca di smartphone. Selain itu, manga bentuk cetak dapat dikoleksi.

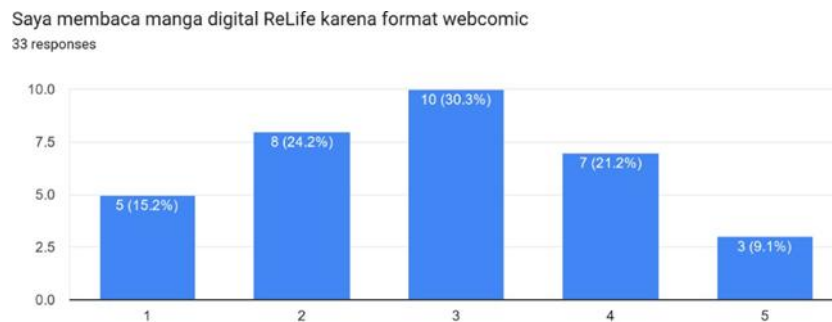
Selain penjelasan di atas, sebaliknya terdapat pula alasan narasumber lainnya, yang lebih merasa nyaman membaca manga Jujutsu Kaisen bentuk digital adalah sebagai berikut:

...Karena manga Jujutsu Kaisen ini series yang volumenya banyak banget, aku bacanya online aja. Kalau misalnya baca yang cuman 1 volume tamat biasanya baru beli manganya...

(Narasumber L, 21 tahun)

Narasumber L berpendapat bahwa untuk manga cetak yang banyak volumenya, ia akan merasa tidak nyaman memiliki manga bentuk cetak untuk dibaca, dan merasa lebih nyaman dibaca dalam bentuk digital saja. Selain itu narasumber L berpendapat kalau membaca secara online selain bisa dibaca dengan nyaman, juga mudah dibawa ke mana saja.

Kenyamanan membaca manga Relife bentuk digital



Gambar 6. Responden membaca manga digital Relife karena format webcomic

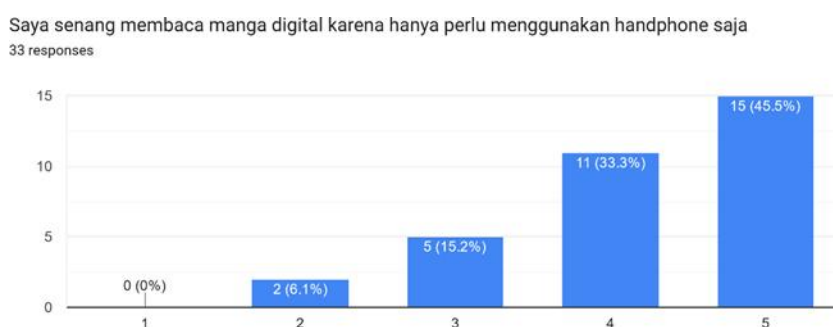
Keterangan angka pada sumbu x (mendatar)=

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Cukup/ netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat setuju

Manga digital berjudul Relife, diketahui memiliki format webcomic, yaitu modern, penuh warna warni, arah membaca dari halaman atas ke bawah sehingga mudah dibaca dari smartphone, selain itu harganya lebih murah daripada manga digital Jujutsu Kaisen maupun manga cetak Relife. Menurut Fitriana et al. (2020) manga digital dengan format webcomic merupakan manga yang berformat dikhususkan untuk membaca di smartphone. Format webcomic ini dibaca dari halaman atas ke bawah dan dibaca dari kiri ke kanan dengan panel yang lebih banyak panjang ke bawah dibandingkan lebar ke samping seperti manga cetak. Untuk mengetahui pendapat responden terhadap alasan membaca manga digital ReLife adalah karena format webcomic, penulis memberikan pertanyaan “Saya membaca manga digital ReLife karena format webcomic”. Dari 32 jawaban dalam kuisioner, responden yang menjawab 1 atau sangat tidak setuju berjumlah 15.2% atau lima 5 orang, responden yang menjawab 2 atau tidak setuju berjumlah 24.2% atau 8

orang, responden yang menjawab 3 atau cukup/ netral berjumlah 30.3% atau 10 orang, responden yang menjawab 4 atau setuju berjumlah 21.2% atau 7 orang, dan responden yang menjawab 5 atau sangat setuju berjumlah 9.1% atau 3 orang. Total index likert yang didapatkan dalam diagram ini yaitu 55.6%, dapat disimpulkan bahwa responden cukup/ netral dalam hal alasan membaca manga digital ReLife karena menggunakan format webcomic.

Berdasarkan hasil wawancara, narasumber M mengatakan bahwa kelebihan manga digital versi webcomic, yakni manga Relife, dalam hal pengalaman membaca yaitu manga digital penuh warna, sehingga narasumber dapat melihat detail dalam gambar dan memahami imajinasi dari mangaka. Selain itu, narasumber M mengatakan bahwa dalam manga cetak hanya ada warna hitam putih di seluruh cerita, sehingga sulit untuk membayangkan bagaimana karakteristik atau latar manga.

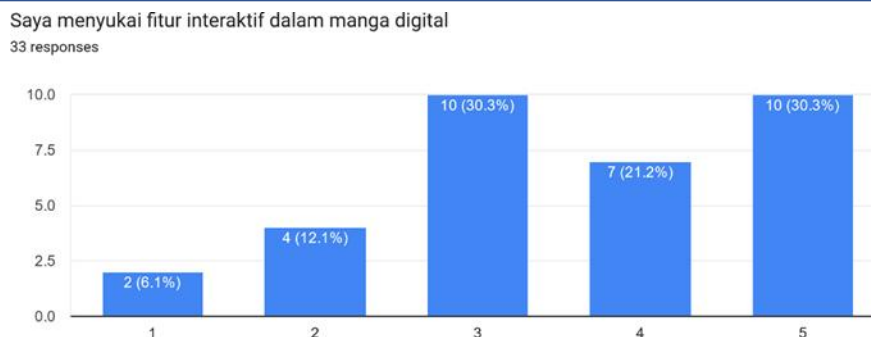


Gambar 7. Membaca manga digital melalui penggunaan handphone

Keterangan angka pada sumbu x (mendatar)=

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Cukup/ netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat setuju

Salah satu kenyamanan yang diberikan oleh manga digital versi webcomic, manga digital /Relife, adalah dapat dibaca melalui smartphone. Untuk mengetahui pendapat responden terhadap penggunaan manga digital dari smartphone, penulis memberikan pertanyaan “Saya senang membaca manga digital karena hanya perlu menggunakan handphone saja”. Dari 32 jawaban dalam kuisioner, responden yang menjawab 1 atau sangat tidak setuju berjumlah 0% atau 0 orang, responden yang menjawab 2 atau tidak setuju berjumlah 6.1% atau 2 orang, responden yang menjawab 3 atau cukup/ netral berjumlah 16.2% atau 5 orang, responden yang menjawab 4 atau setuju berjumlah 33.3% atau sebelas 11 orang, dan responden yang menjawab 5 atau sangat setuju berjumlah 45.5% atau 15 orang. Total index likert yang didapatkan dalam diagram ini yaitu 83.1%, yang berarti mahasiswa Sastra Jepang universitas Bina Nusantara angkatan 2024 sangat setuju dalam hal senang membaca manga digital karena hanya perlu menggunakan smartphone saja. Dapat disimpulkan bahwa aksesibilitas dan kenyamanan yang diberikan manga digital kepada pembaca manga digital adalah dapat dibaca dengan menggunakan smartphone-nya.



Gambar 8. Responden menyukai fitur interaktif dalam manga digital

Keterangan angka pada sumbu x (mendatar)=

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Cukup/ netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat setuju

Fitriana et al. (2020) mengatakan bahwa fitur interaktif yang ada dalam manga digital adalah kolom komentar, fitur zoom in dan zoom out, dan sebagainya. Untuk mengetahui pendapat responden terhadap fitur interaktif manga digital, penulis memberikan pertanyaan “Saya menyukai fitur interaktif dalam manga digital”. Dari 32 jawaban dalam kuisisioner, responden yang menjawab 1 atau sangat tidak setuju berjumlah 6.1% atau 2 orang, responden yang menjawab 2 atau tidak setuju berjumlah 12.1% atau 4 orang, responden yang menjawab 3 atau cukup/ netral berjumlah 30.3% atau 10 orang, responden yang menjawab 4 atau setuju berjumlah 21.2% atau 7 orang, dan responden yang menjawab 5 atau sangat setuju berjumlah 30.3% atau 10 orang. Total index likert yang didapatkan dalam diagram ini yaitu 70.6%, dapat diartikan bahwa mahasiswa Sastra Jepang universitas Bina Nusantara angkatan 2024 setuju dalam hal menyukai fitur interaktif dalam manga digital.

Berdasarkan hasil wawancara, beberapa alasan narasumber menyukai fitur interaktif dalam manga digital adalah sebagai berikut:

“...Kalau fitur interaktif, saya paling suka dengan kolom komentar, dengan kolom komentar rasanya kayak membaca bersama komunitas. Ga cuman itu, tapi banyak banget teori cerita yang baru disadari pas baca komentar...”

(Narasumber V, wanita 21 tahun)

Narasumber V berpendapat bahwa dengan adanya kolom komentar membuat pengalaman membaca menjadi lebih menarik. Dengan adanya kolom komentar, pembaca dapat saling diskusi mengenai manga yang sudah dibaca.

Pendapat lain dari narasumber yang menyukai fitur interaktif dalam manga digital adalah sebagai berikut:

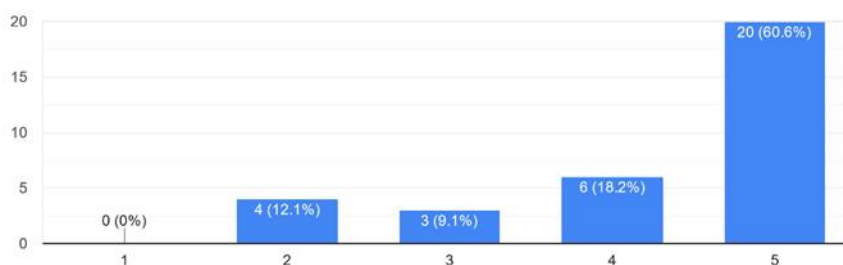
“...Iya, kalau di manga digital kan bisa ngobrol ya sama orang lain lewat kolom komentar,

kalau manga cetak mau ngobrol sama siapa? Selain kolom komentar aku juga suka fitur bookmark karena bisa simpen manga yang udah kita baca...”

(Narasumber M, pria 21 tahun)

Menurut Narasumber M, fitur interaktif dalam manga digital merupakan hal yang membedakan dengan manga cetak, yakni pembaca bisa ngobrol melalui fitur interaktif sedangkan di manga cetak pembaca tidak bisa ngobrol karena tidak ada fiturnya. Selain itu narasumber M menyukai fitur bookmark dalam manga digital sehingga mempermudah kembali mengingat cerita manga yang sudah dibaca.

Judul manga digital lebih mudah untuk dicari dibandingkan manga cetak
33 responses



Gambar 9. Judul manga digital lebih mudah dicari melalui fitur manga digital

Keterangan angka pada sumbu x (mendatar)=

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Cukup/ netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat setuju

Biasanya platform manga digital dilengkapi fitur pencarian judul manga digital. Untuk mengetahui pendapat responden terhadap kemudahan mencari judul manga digital, penulis memberikan pertanyaan “Judul manga digital lebih mudah untuk dicari dibandingkan manga cetak”. Dari 32 jawaban dalam kuisioner, responden yang menjawab 1 atau sangat tidak setuju berjumlah 0% atau 0 orang, responden yang menjawab 2 atau tidak setuju berjumlah 12.1% atau 4 orang, responden yang menjawab 3 atau cukup/ netral berjumlah 9.1% atau 3 orang, responden yang menjawab 4 atau setuju berjumlah 18.2% atau 6 orang, dan responden yang menjawab 5 atau sangat setuju berjumlah 60.6% atau 20 orang. Total index likert yang didapatkan dalam diagram ini yaitu 85% yang artinya mahasiswa sastra Jepang Universitas Bina Nusantara sangat setuju dalam pernyataan bahwa judul manga digital lebih mudah untuk dicari dibandingkan manga cetak. Dapat disimpulkan bahwa fitur yang ada dalam platform manga digital pada umumnya dapat membantu para pembaca dalam mencari manga yang disukai.

KESIMPULAN

Setelah menganalisis data jawaban kuesioner yang ditujukan kepada 32 mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bina Nusantara 2024 dan 5 orang yang diwawancarai, penulis menyimpulkan bahwa responden yaitu mahasiswa Universitas Bina Nusantara jurusan Sastra Jepang 2024 netral/ cukup dalam menyukai membaca *manga Jujutsu Kaisen* dalam bentuk *manga* cetak dan *manga*

ReLife dalam bentuk digital.

Mahasiswa Universitas Bina Nusantara jurusan Sastra Jepang 2024 menyukai *manga* berjudul *ReLife* dalam bentuk digital, karena lebih mudah diakses, lebih murah daripada *manga* Relife bentuk cetak, (karena bentuk cetak berwarna-warni dan kertas yang berkualitas sehingga membutuhkan dana yang besar untuk mencetak) , berwarna-warni, lebih praktis dan lebih mudah dibawa kemana-mana. Selain itu karena umumnya pada platform manga digital Relife dilengkapi dengan fitur interaktif untuk ngobrol, fitur pencari judul sehingga mempermudah mencari judul manga digital serta memiliki format webcomic yang memiliki lay out scroll vertikal dengan arah baca dari halaman atas ke halaman bawah sehingga memudahkan membaca melalui smartphone.

Mahasiswa Universitas Bina Nusantara jurusan Sastra Jepang 2024 menyukai *manga* berjudul *Jujutsu Kaisen* dalam bentuk cetak, karena pengalaman membacanya lebih baik dan lebih mudah dinikmati dalam bentuk cetak, yaitu pembaca dapat merasakan menyentuh kertas secara langsung, melihat goresan mangaka secara langsung dan merasakan baunya kertas manga dan dapat dikoleksi.

DAFTAR REFERENSI

- Aura, G. (2024). Analisis preferensi masyarakat dalam memilih komik sebagai bacaan. *Tuturruipa* 6 (1), 51-58.
https://www.researchgate.net/publication/377090759_ANALISIS_PREFERENSI_MASYARAKAT_DALAM_MEMILIH_KOMIK_SEBAGAI_BACAAN
- Azis, M. R. A. (2023). *Tantangan Industri penerbitan buku di Indonesia Sebagai Bagian dari Industri Kreatif Dalam Mengarungi era DIGITALISASI Dan Pandemi COVID 19*. Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi. <http://dx.doi.org/10.52423/jikuho.v6i3.17949>
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding manga and anime*. ISBN : 9781591583325
- Dahlan, H. A. (2022). *The publishing and distribution system of Japanese Manga and Doujinshi*. Publishing Research Quarterly, <https://doi.org/10.1007/s12109-022-09919-9>
- Bungsu, A. U., Purnama, P. N., & Wijayanti, L. (n.d.). *Budaya Literasi ERA digital Pada Perkembangan penerbitan Koleksi Elektronik di Indonesia*. BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi. <https://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika/article/view/40537>
- Devega, E. (2017). Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos. https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media
- Finaka, A.W. (2023) *Orang Indonesia makin Gemar Baca: Indonesia baik*. indonesiabaik. <https://indonesiabaik.id/infografis/orang-indonesia-makin-gemar-baca>
- Fitriana, A. (2020). *LINE WEBTOON Sebagai Industri Komik Digital*. 10.35308/source.v6i2.1609
- Giovanna, N., & Darma, G.S., (2019) *Scanlated vs physical japanese comic manga*. International Journal of Innovative Science and Research Technology. <https://www.ijisrt.com/scanlated-vs-physical-japanese-comic-manga>
- Holt, J., & Fukuda, T. (2020). The characteristics of Japanese Manga. *PDXScholar*. https://pdxscholar.library.pdx.edu/wll_fac/155/
- Ingyu Oh and Bonwon Koo, "Japanese Webtoon: Marketing Manga Online Using South Korean

- Platform Designs.” *Culture and Empathy* 1(1-4): 49-69, DOI: 10.32860/26356619/2018/1.1234.0005. “Japan Data. Japan’s comi sales estimated at record 677 billion Yen in 2022. *Nippon.com*. <https://www.asahi.com/sp/ajw/articles/14282699?>
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). *LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL*. Jurnal Ilmu Komunikasi, <https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>
- Johnson, T. (2010). *Manga An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. https://www.academia.edu/39636255/Manga_An_Anthology_of_Global_and_Cultural_Perspectives
- Imanda, T. (2014). “*Komik indonesia itu maju*”: *Tantangan Komikus underground Indonesia*. Antropologi Indonesia. https://www.academia.edu/6331289/_Komik_Indonesia_itu_Maju_Tantangan_Komikus_Undergroun_d_Indonesia
- Iwabuchi, K. (2015). Pop-culture diplomacy in Japan: soft power, nation branding and the question of ‘international cultural exchange.’ *International Journal of Cultural Policy*, 21(4), 419–432. <https://doi.org/10.1080/10286632.2015.1042469>
- Jatnika, S.A. (2019). *Budaya Literasi untuk Menumbuhkan Minat Membaca dan Menulis*. Universitas PGRI Madiun. ISSN: 2597-4866
- Kartikasari, W. (2022). *The Role of Anime and Manga in Indonesia-Japan Cultural Diplomacy*. <https://www.tsukuba-g.ac.jp/library/kiyou/2018/05Wahyuni%20Kartikasari.pdf>
- Khasanah, Umul. (2020). *Manga sebagai Media Belajar Bahasa Jepang*. Untag. http://untag_sby.ac.id
- Kusherdiana, R. (2020). *Pengertian Budaya, Lintas Budaya, dan Teori yang Melandasi Lintas Budaya*. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/SPAR4103-M1.pdf>
- Loo, E. (2022, September 22). Shonen Jump+ debuts with over 30 monthly manga or free. *Animenewsnetwork*. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2014-09-21/shonen-jump-debuts-with-over-30-monthly-manga-for-free/.79037>
- Manugas et al., (2025). Illustrating Interests: Exploring Comic Reading Preferences Among University Students. *ICRRD Journal*, 6(2), 124-141.
- Mark, M. (2014). *Japanese Virtual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. <https://books.google.co.id/books?id=6dDfBQAAQBAJ>
- Mccaron, T. (2023). *Examining the Discovery Behaviors of Comics Consumers*. https://pdxscholar.library.pdx.edu/eng_bookpubpaper/76/
- Mundandar, D.I., & Irwansyah. (2019). Format cetak vs digital: Preferensi membaca bahan bacaan akademik mahasiswa pascasarjana Universitas Indonesia. *Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan* 11 (2), 82-97.
- Naomi, S. B. (2015). *Words Onscreen: The Fate of Reading in a Digital World*. Oxford University Press. ISBN 978-0-19-931577-2
- Parmienta, J. (2022). Attachment to Manga (Japanese Comics): Conceptualizing the Behavioral Components of Manga Attachment and Eploring Attchment Differences Between Avid, Moderate and Occsional Manga Readers. *Journal Anime and Manga Studies*, 3, 174-226. <https://www.ideals.illinois.edu/items/126319>
- Putro, D. A. (2021). *Perkembangan Tren Membaca Komik Pada Era Digital di Indonesia*. Universitas Pelita Harapan. <https://shorturl.at/C88PQ>
- Rahmadinata, A. (2022). *Rendahnya Literasi Remaja di Indonesia: Masalah dan Solusi*. <https://dx.doi.org/10.20961/jpi.v8i2.66437>

-
- Saleh, Z., & Mashhur, A. S. (2015). The Impact of e-Books on the Printed Books: e-Books Popularity, Growth and Future. <https://doi.org/10.1109/econf.2015.58>
- Takizawa, B. (2021, April 1). Manga sales top 600 billion yen in 2020 for first time on record. *The Asahi Shimbun*. <https://www.asahi.com/sp/ajw/articles/14282699?>
- Toei Animation. (2022). *Dragon Ball Super: Super Hero Global Theatrical Release Dates*. Toei Animation. <http://corp.toei-anim.co.jp>
- Shwalb, D., Nakazawa, J., & Shwalb, B. J. (2006). *Applied Developmental Psychology: Theory, Practice, and Research from Japan*. IAP.
- Shum, G.M, (2017). *The Evolution of the Comic Panel in Japanese Manga*. <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/handle/1794/22892>
- Soedarso, N. (2015). *Komik: Karya Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Sutarti, F. (2014). *Minat Baca Anak Terhadap Komik Terjemahan Jepang "Manga": Studi Kasus Pada Rimba Baca Jakarta*. Universitas Islam Negri. <https://shorturl.at/thzAs>
- Trimansyah, B. (2022). *Sejarah Pembukuan: Kronik Pembukuan Indonesia Melewati Tiga Zaman*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Widyatamaka, E.R. (2022). *Creative Industry Becomes Japan's Soft Power (Industri Kreatif Menjadi Soft Power Jepang)*, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. <https://www.researchgate.net/publication/365347722>
- Yusnita, M.(2020). *Perilaku dan Preferensi Membaca di Kalangan Mahasiswa Universitas Indonesia*. <http://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika>