

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jepang dikenal sebagai negara maju yang selalu menjaga dan memelihara budayanya. *Chadou*, *Ikebana*, dan *Origami* merupakan contoh dari budaya tradisional Jepang yang kini sudah terkenal di berbagai negara. Budaya populer Jepang atau yang biasa disebut dengan *Japanese Popular Culture* saat ini adalah *manga*, *anime*, *cosplay*, *game* serta musik yang berhasil menarik banyak perhatian orang-orang di seluruh dunia. Budaya-budaya tersebut juga masuk ke Indonesia dan sangat disukai oleh masyarakat Indonesia sehingga memberikan pengaruh terutama terhadap kaum muda-mudinya.

Dalam bukunya yang berjudul *ポップカルチャー New&Old ポップカルチャーで学ぶ初中級日本語 Elementary and Intermediate Japanese Through Pop Culture* (2017:2), Hanai menyatakan:

漫画やアニメやゲームなどの日本のポップカルチャーは、日本でだけでなく、海外でも人気があります。特に漫画は、アニメやゲームより簡単に買ったり出来るので、多くの人々に楽しまれています。日本のポップカルチャーの世界では、漫画からアニメやテレビドラマが作られたり、アニメからゲームが作られたり、ゲームから映画が作られたりします。漫画はこのようなポップカルチャーの基礎になっていると考えられています。

Terjemahan:

"Budaya pop Jepang seperti *manga*, *anime*, dan *game* tidak hanya populer di Jepang tetapi juga di luar negeri. Terutama *manga* yang dianggap lebih mudah dibeli daripada *anime* dan *game*, sehingga dapat dinikmati oleh banyak orang. Dalam dunia budaya pop Jepang, *anime* dan drama televisi dapat terinspirasi oleh *manga*, *game* dapat terinspirasi oleh *anime*, film dapat terinspirasi oleh *game*, dan *manga* adalah dasar dari budaya pop tersebut."

Hanai menjelaskan bahwa *manga*, *anime*, dan *game* merupakan salah satu budaya populer Jepang yang kini sudah sangat terkenal di berbagai penjuru dunia.

Dibandingkan dengan anime dan game, manga merupakan karya yang paling mudah untuk didapatkan dan dikenali karena isinya yang dapat menghibur orang-orang. Dalam budaya populer Jepang, *anime* dan drama televisi terbuat dari *manga*, sedangkan *game* terbuat dari *anime*, dan dari *game* tersebut dapat dibuat sebuah film. Oleh karena itu *manga* merupakan fondasi dasar dari budaya populer Jepang.

Manga mulai dikenal pasca Perang Dunia II tahun 1945 yang pada saat itu Jepang berada dalam keadaan depresi besar dimana perekonomian Jepang mulai memasuki fase yang sulit akibat Perang Dunia II. Untuk melepaskan diri dari pengaruh buruk yang ditimbulkan oleh depresi tersebut, pemerintah Jepang berusaha untuk bangkit dan membangun citra positif dengan menerapkan serangkaian kebijakan perekonomian yang memfasilitasi usaha dalam negeri, salah satunya dengan diplomasi budaya melalui *manga* (Erwinda, 2018). Salah satu *manga* yang terkenal adalah Doraemon yang merupakan karya dari kombinasi dua *mangaka* hebat Abiko Motoo dan Fujimoto Hiroshi, atau yang biasa dikenal dengan *pen name* Fujiko F. Fujio.

Pada awalnya, komik Indonesia merupakan salah satu karya yang memiliki kesan kurang baik di masyarakat sehingga komik juga sering dicap oleh para ahli pendidikan dan orang tua sebagai perusak daya nalar anak-anak. Hal itu terjadi karena komik dapat dengan mudah merebut perhatian anak-anak sehingga mereka menjadi kurang memperhatikan pelajaran di sekolah. Sebagian orang ada juga yang dengan angkuhnya menganggap komik sebagai *genre* pinggiran yang tidak cukup berharga, dan sebagian lainnya berjuang agar komik dihargai seperti produk-produk budaya lainnya yang juga bernilai sastra (Bonneff, 2001:3-4).

Pasca kemerdekaan pada tahun 1954, komik Amerika memberikan pengaruh terhadap komikus Indonesia yang mulai menunjukkan karyanya. Mereka yang terinspirasi dari tokoh *superhero* komik Amerika menciptakan sendiri tokoh *superhero* yang sesuai dengan gaya Indonesia. Contohnya adalah tokoh komik Sri Asih karya R.A. Kosasih yang merupakan *superhero* wanita pertama Indonesia yang terinspirasi dari

tokoh Wonder Woman di DC Comics Amerika. Komik Sri Asih dijadikan tanda sebagai awal pertumbuhan komik Indonesia dan komikusnya, R.A. Kosasih dijuluki sebagai 'Bapak Komik Indonesia' (Bonneff, 2001:24).

Komik Indonesia juga mampu mengungguli komik Amerika pada pasar penjualan di Indonesia karena masyarakat telah menyadari nilai edukatif dan hiburan yang dimiliki komik (Komik Indonesia, 2001:67). Pekerjaan sebagai komikus merupakan pekerjaan dengan gaji yang tidak seberapa namun sangat menuntut disiplin kerja yang tinggi serta kemampuan bernarasi yang baik, maka dari itu kebanyakan orang hanya menjadikan komik sebagai suatu kegiatan selingan dan jarang sekali orang yang menekuni bidang komik. Pada saat itu belum ada kebebasan untuk berpendapat, maka komik dianggap sebagai ancaman dari para ahli pendidik dan kalangan politik, menyebabkan siklus penjualan komik menjadi pasang-surut dan banyak penerbit yang bangkrut karena tidak memiliki modal ketika penjualan mereka menurun.

Setelah diberlakukannya kebebasan berpendapat pada tahun 1998 dan mulai adanya akses internet, para komikus semakin gencar mengeksplor gaya mereka dalam berkomik seiring dengan masuknya komik-komik dari luar negeri seperti Jepang dan Amerika. Tidak hanya manga, pop culture Jepang lainnya seperti anime dan lagu pun berhasil masuk ke Indonesia dan diminati oleh remaja. Hal tersebut mengakibatkan semakin banyak penerbit yang membuka kesempatan bagi para komikus Indonesia untuk memperbaiki wajah komik Indonesia yang semula kurang baik menjadi lebih baik. Tentunya dengan memberikan harapan baru bagi para komikus, juga merupakan langkah awal untuk memperbaiki citra komik Indonesia di kalangan masyarakat.

Manga dan komik Indonesia saat ini sudah banyak tersedia dalam berbagai terjemahan seperti Inggris dan Cina. *Event* komik di kota besar di berbagai negara setiap tahunnya juga ramai dihadiri oleh ribuan penggemar. Terdapat banyak karya dari para penggemar yang tergabung dalam *fan club* di sejumlah perguruan tinggi dan ratusan *website* yang mendedikasikan karyanya untuk *artist-artist* favorit mereka.

Di dalam kata pengantar pada *buku Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (2012) karya Schott, Osamu Tezuka yang dijuluki sebagai ‘*God of Manga*’ menyatakan:

My experience convinces me that comics, regardless of what language they are printed in, are an important form of expression that crosses all national and cultural boundaries, that comics are great fun, and that they can further peace and goodwill among nations. Humor in comics can be refined and intellectual, and it has the power to raise the level of all people’s understanding. I believe that comics culture will continue to grow and develop.

Terjemahan:

“Pengalaman meyakinkan saya bahwa komik, terlepas dari bahasa apa mereka dicetak adalah bentuk ekspresi penting yang melintasi semua batas nasional dan budaya. Komik itu sangat menyenangkan, dengan komik mereka dapat memajukan perdamaian serta menyampaikan niat baik di antara negara-negara. Humor dalam komik dapat disempurnakan karena memiliki kekuatan untuk meningkatkan tingkat pemahaman semua orang. Saya percaya bahwa budaya komik akan terus tumbuh dan berkembang.”

Menurut Tezuka, komik merupakan suatu bentuk ekspresi penting yang mencakup semua budaya terlepas dari bahasa apapun yang terdapat di dalam komik tersebut. Humor di dalam komik membuat komik terasa menyenangkan karena dapat menghibur dan mudah untuk dipahami oleh pembaca. Tezuka percaya bahwa budaya komik akan terus tumbuh dan berkembang seiring dengan beredarnya komik yang tersebar luas di berbagai negara dalam bentuk volume dan *web* yang sudah diterjemahkan, membuat penggemar semakin mudah dalam mencari komik yang sesuai dengan selera mereka masing-masing. Bagi Tezuka, perubahan tersebut menimbulkan efek positif bagi para *artist* muda untuk mengeluarkan karyanya. Peningkatan *artist* yang semakin banyak menimbulkan materi, tema, serta *art style* dalam komik yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan sama sekali.

Salah satu komikus Indonesia yang terkenal dengan komik digitalnya yang berjudul *Soul of Neko*, Samuel (2019) berpendapat bahwa dengan adanya komik strip, *yonkoma*, dan berbagai format digital yang sering ditemui di media sosial membuat komik Indonesia tidak hanya sebagai hiburan dan seni, namun juga telah menjadi

media penyampaian informasi. Komik Indonesia pun telah sangat diterima oleh masyarakat. Samuel juga berpendapat bahwa *manga* membawa pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan komik Indonesia yang bisa dilihat dari gaya penggambaran model tubuh karakter. Samuel juga mengakui bahwa dirinya dan sebagian komikus lainnya memutuskan untuk berkarir di bidang komik karena terinspirasi oleh *mangaka* dan *manga* yang sering dibacanya.

Begitu pula dengan *lineartist* dari *webtoon* yang berjudul Agent Irvana, Akbar (2019) berpendapat bahwa komik Indonesia saat ini sudah lebih baik dibanding dengan zaman dulu berkat perjuangan para komikus untuk mempublikasi karya-karya mereka. Sangat disayangkan karena sampai saat ini gaji seorang komikus masih di bawah rata-rata, namun komik Indonesia sudah berkembang hingga bisa diterima oleh masyarakat. Meskipun beberapa orang masih terlihat menyepelkan komik, namun Akbar optimis bahwa komik Indonesia akan berkembang menjadi lebih baik lagi. Bagi Akbar, *manga* membawa pengaruh yang begitu besar terhadap gaya gambar komik Indonesia yang bisa dilihat dari gaya penggambaran wajah pada tokoh pada komik Indonesia saat ini.

Terdapat beberapa faktor yang menciptakan keunikan tersendiri dalam *manga*. Faktor pertama yang menjadi ciri khas dari sebuah gaya gambar *manga* adalah *visual effect* yang mencakup esensi gambar keseluruhan dari ekspresi, suasana hati, dan situasi sekitar karakter dengan garis-garis yang sederhana. *Manga* pada umumnya memiliki penggambaran karakter yang lucu serta memiliki bentuk hampir menyerupai *chibi*, namun ada pula *mangaka* yang dapat membuat cerita serius dengan gaya penggambaran karakternya yang kartunis dan *background* yang realistis. Semua *mangaka* dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk menggambar satu halaman *manga* yang pada akhirnya hanya dibaca selama 3.75 detik oleh pembaca (Schott, 2012:18-23).

Faktor kedua dari ciri khas *manga* adalah bahasa Jepang itu sendiri. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai gaya gambar karena gaya penulisan bahasa Jepang serta gaya

baca bahasa Jepang yang unik: yaitu dari atas ke bawah, atau dari kanan ke kiri. Fleksibilitas ini berfungsi dalam menentukan tata letak panel agar terlihat lebih dinamis dan menciptakan *flow* yang memudahkan pembaca untuk memahami alur dari cerita *manga* tersebut. Terdapat juga *onomatopoeia* dalam *manga* Jepang yang menjadi gaya gambarnya tersendiri, karena pada umumnya *onomatopoeia* tersebut digambar sendiri oleh *mangaka* sebagai salah satu wadah untuk menyampaikan imajinasinya mengenai suatu situasi yang tergambar di dalam *manga* kepada para pembaca. *Onomatopoeia* juga digunakan *mangaka* untuk mengarahkan dan mengontrol aliran visual pada sebuah halaman *manga*.

Faktor dari ciri khas di atas telah menjadi keunikan tersendiri dalam gaya gambar komik di berbagai negara, termasuk Indonesia. Gaya gambar *manga* yang terdapat pada komik Indonesia dapat dilihat dari penggambaran wajah, panel, *onomatopoeia*, serta teknik pewarnaan.

Manga dan komik Indonesia memiliki latar belakang yang berbeda. Namun seiring dengan masuknya *manga* ke Indonesia, perlahan mampu memberikan pengaruh tersendiri dalam dunia komik Indonesia. *Manga* yang bersifat ringan, menghibur, dan mudah dipahami karena pada umumnya memiliki tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Cinta kasih, ikatan persahabatan, humor, hingga tekad pantang menyerah untuk menggapai mimpi mampu menginspirasi banyak komikus Indonesia dan *manga* dapat diterima dengan mudah oleh masyarakat Indonesia. Para komikus yang terinspirasi secara tidak langsung mengikuti gaya gambar *manga* dalam komik yang mereka buat. Penulis sebagai salah satu yang menekuni bidang komik seringkali mendapati teman-teman komikus yang masih mengalami krisis gaya gambar pada komiknya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengkaji lebih jauh tentang pengaruh gaya gambar *manga* terhadap komik Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah berupa:

1. Bagaimana awal perkembangan *manga*?
2. Apa saja pengaruh gaya gambar *manga* yang terdapat dalam komik Indonesia?
3. Bagaimana awal perkembangan komik Indonesia?
4. Apa yang menyebabkan *manga* dapat berpengaruh dalam komik Indonesia?
5. Bagaimana pendapat para komikus tentang adanya pengaruh gaya gambar *manga* terhadap komik Indonesia?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah tersebut menjadi:

1. Bagaimana awal perkembangan komik Indonesia?
2. Bagaimana awal perkembangan *manga*?
3. Apa saja pengaruh gaya gambar *manga* yang terdapat dalam komik Indonesia?

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah menjadi pengaruh *manga* terhadap gaya gambar komik Indonesia.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang:

1. Awal perkembangan komik Indonesia.
2. Awal perkembangan *manga*.
3. Pengaruh gaya menggambar *manga* yang terdapat di dalam komik Indonesia.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian ini bagi penulis adalah:

1. Menambah wawasan tentang perkembangan komik Indonesia dan *manga*.

2. Mengetahui pengaruh-pengaruh *manga* Jepang terhadap komik Indonesia. Manfaat penelitian ini bagi pembaca adalah:
 1. Menambah wawasan dalam perkembangan gaya gambar komik Indonesia.
 2. Memahami proses pembuatan komik yang dilakukan oleh *mangaka*.
 3. Mengetahui pengaruh-pengaruh *manga* Jepang terhadap komik Indonesia.

G. Landasan Teori

Untuk lebih memudahkan dalam analisis penelitian, maka diperlukan pemahaman tentang variabel penelitian yaitu:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:849), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu orang atau benda yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang. Sedangkan Menurut Sheldrake (2013:20), pengaruh adalah ketika kita melakukan atau memikirkan sesuatu yang sebelumnya tidak terpikirkan. Sedangkan menurut Badudu dan Zain (2001:131), pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi berupa tindakan atau keadaan dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk sesuatu.

2. *Manga*

Menurut Maki (2004), *manga* adalah kata bahasa Jepang untuk komik yang sering dipakai oleh orang-orang sebagai sebuah aliran dalam mengekspresikan diri. Sedangkan menurut Kotobank, *manga* adalah gambar yang mewakili sindirian untuk humor, politik, dan masyarakat. Sebuah bentuk peggabungan dari unsur digital dan unsur kreatif dalam sebuah karya (<https://kotobank.jp/word/漫画-636540>). Sedangkan menurut Matsui

(2009:13), *manga* merupakan komik Jepang yang memiliki pola baca dari kanan ke kiri, menggunakan teknik pewarnaan *greyscale* dan penggunaan *onomatopoeia* sebagai efek suara guna menunjukkan gerakan atau suasana hati.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *manga* adalah komik Jepang yang memiliki ciri mata besar, hidung serta mulut yang mungil dan memiliki pola baca dari kanan ke kiri.

3. Komik

Menurut Gumelar (2004), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan. Komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan menurut Marshall (1982:67) komik merupakan bacaan yang cara penyampaiannya menggunakan urutan-urutan gambar yang dilengkapi dengan tulisan yang ringkas di bawah gambar atau balon percakapan. Sedangkan menurut Sedyawati (1997) komik merupakan sebuah sastra visual sebagaimana sastra pada umumnya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa komik adalah suatu cerita bergambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita yang dilengkapi dengan teks.

H. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode kepustakaan. Kepustakaan adalah metode yang memanfaatkan berbagai macam pustaka yang relevan dengan penelitian yang dicermati. Data diperoleh dari perpustakaan Universitas Darma Persada, koleksi pribadi, dan internet. Kepustakaan digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh *manga* terhadap gaya gambar komik Indonesia.

I. Sistematika Penulisan

Bab I, merupakan latar belakang masalah yang terdiri dari: identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II, merupakan paparan tentang awal perkembangan komik Indonesia, serta awal perkembangan *manga* Jepang.

Bab III, merupakan paparan tentang pengaruh *manga* terhadap gaya gambar komik Indonesia.

Bab IV, kesimpulan.

