

## BAB II

### AWAL PERKEMBANGAN KOMIK INDONESIA DAN MANGA

#### A. Awal Perkembangan Komik Indonesia

##### 1. Komik Pertama

###### a) Komik Candi

Perkembangan komik Indonesia bermula dari ditemukannya bukti pertama yang terdapat pada monumen-monumen keagamaan yang terbuat dari batu. Lukisan tersebut merupakan cerita bergambar yang menceritakan peristiwa keseharian pada masa itu, seperti berburu hewan, membuat api, serta pertarungan dalam memperebutkan sesuatu. Seperti halnya manusia yang mampu mengangkat hewan buruannya hanya dengan menggunakan satu tangan, lukisan tersebut menunjukkan bahwa manusia penuh dengan berbagai ide kreatif hingga mampu mewujudkan dalam bentuk gambar. Hal itu tentu saja belum bisa disebut sebagai bentuk dari komik, namun setidaknya mereka dapat menceritakan tentang kisah mereka dalam gambar seperti yang dapat ditemukan pada Candi Borobudur.

Candi Borobudur sering kali dibandingkan dengan buku batu yang disebut sebagai katedral yang mengandung ribuan *relief*. Adegan-adegan dalam *relief* ini digunakan untuk memahami ajaran Buddha Gautama yang menunjukkan jalan menuju nirwana. Gambar 1 di bawah ini adalah salah satu contoh dari *relief* Candi Borobudur yang bernama *Relief Avadana*, menceritakan tentang seorang pria bernama Sudhana yang menemukan seorang peri bernama Manohara ketika ia duduk di samping kolam teratai. Sudhana yang telah mempelajari mantra mampu melumpuhkan Manohara, mengakibatkan Manohara tidak bisa terbang ke langit untuk melarikan diri. Sudhana merupakan

seorang raja akhirnya menikah dengan Manohara, akan tetapi banyak wanita yang iri sehingga mereka berencana untuk membunuh Manohara. Manohara yang mendapatkan kekuatannya kembali akhirnya berhasil terbang dan melarikan diri dari istana sebelum para wanita tersebut membunuhnya.

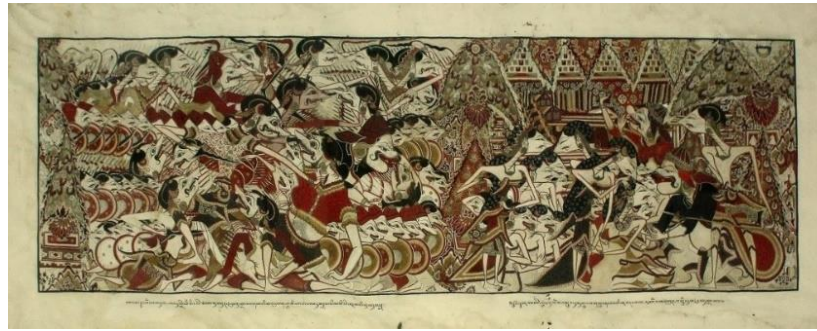


Gambar 1. *Relief Avadana*, salah satu *relief* dalam Candi Borobudur. (<http://borobudurpark.com/wp-content/uploads/2017/12/Jataka-Avadana.png>)

b) Komik Wayang

Selain *relief* yang terdapat dalam candi, beberapa gulungan Wayang Beber yang menceritakan legenda Djaka Kembang Kuning ditemukan di sebuah desa bernama Gedompol. Wayang Beber muncul dan berkembang di pulau Jawa pada masa kerajaan Majapahit. Gambar-gambar tokoh pewayangan dilukiskan pada selembar kain, kemudian disusun adegan yang berurutan sesuai dengan cerita. Gambar-gambar pada gulungan kain ini dinarasikan oleh dalang dengan cara diheber.

Gambar 2 di bawah menceritakan tentang pertarungan Patih Kebolorodan melawan Tawangalun di alun-alun Kediri yang pada akhirnya dimenangkan oleh Patih Kebolorodan. Tawangalun yang kalah segera mencari pertolongan kepada Naledarma dan Djaka Kembang Kuning. Naledarma pun bertarung melawan Patih Kebolorodan dan berhasil membunuhnya.



Gambar 2. Wayang Beber.

([https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Wayang\\_Beber\\_Opened.jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Wayang_Beber_Opened.jpg))

Sama seperti komikus, dalang harus memiliki bakat dalam berbagai bidang seperti seni drama, seni suara, musik, serta kemampuan bernarasi yang baik. Dalang dapat mengatur tampilan citra dengan mengatur intensitas cahaya yang berasal dari lampu *blencong*. Dalang dapat menjauhkan atau mendekatkan boneka ke sumber cahaya sehingga dapat menghadirkan para tokoh dengan jelas. Wayang menjadi serupa dengan komik, ketika pementasan merupakan salah satu unsur penting bagi keberhasilan pertunjukan. Sejarah komik Indonesia dapat ditelusuri dari masa prasejarah. Bukti pertama berupa gambar *relief* yang ada di bebatuan candi serta Wayang Beber dan Wayang Kulit yang menampilkan tipe penceritaan dengan sarana gambar dapat dianggap sebagai awal dari komik Indonesia.

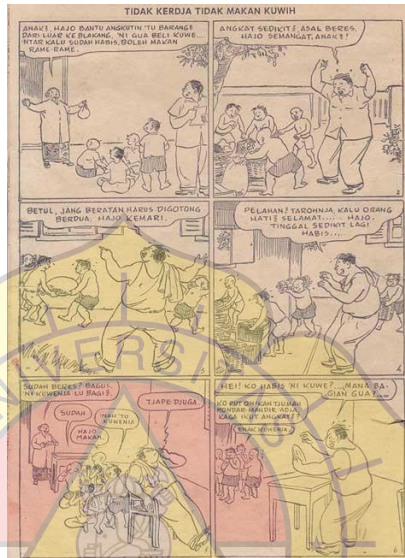
## 2. Awal Komik Indonesia

Perkembangan komik pada masa penjajahan di Indonesia diawali dengan kemunculan komik strip di koran-koran pada tahun 1930 (Komik Indonesia, 2001:19). Karya komik yang terkenal pada masa itu adalah Put On, Sri Asih dan komik dagelan Petruk Gareng,

### a) Put On

Put On karya Kho Wang Gie merupakan jenis komik strip yang dimuat di majalah mingguan Sin Po. Put On terbit setiap hari Jumat dan sempat berakhir bersamaan dengan tutupnya majalah Sin Po pada masa

penjajahan Jepang, kemudian Put On muncul kembali pada majalah Pantja Warna pasca kemerdekaan Indonesia. Put On adalah seorang karakter pria Tionghoa berperawakan gemuk dengan sikap lugu, konyol namun rendah hati. Put On berbicara dengan dialek Jakarta dan digambarkan sebagai tokoh yang mewakili rakyat kecil di ibu kota.



Gambar 3. Salah satu halaman komik strip Put On edisi 10. (<https://interaktif.kompas.id/baca/evolusi-komik-indonesia/>)

Komik Put On diciptakan saat masyarakat Tionghoa di Indonesia mengalami kegelisahan karena identitas mereka. Disaat seperti itu, Put On hadir sebagai pria Tionghoa yang menganggap Indonesia sebagai tanah airnya. Put On sering terlihat konyol ketika ia sedang mempelajari hal baru tentang Indonesia. Gambar 3 di atas menceritakan Put On yang sedang mengatur kegiatan gotong royong warga Jakarta dalam memindahkan barang, sebagai imbalannya Put On dan lainnya akan diberikan kue, akan tetapi Put On tidak diberikan bagian kuenya karena ia tidak ikut membantu mengangkat barang dan hanya menyuruh saja

Selama bertahun-tahun setelah proklamasi kemerdekaan, berbagai ancaman yang membebani Indonesia menghambat media massa dalam menyampaikan informasi. Salah satu ancaman itu berupa sulitnya mendapatkan kertas, keadaan ini sangat tidak menguntungkan bagi penerbit komik Indonesia. Komik-komik Amerika pun mulai masuk ke Indonesia dan memberikan pengaruh terhadap dunia komik Indonesia pada masa itu.

Berbagai upaya tidak berhasil untuk menahan serbuan komik Amerika ke dalam media massa Indonesia. Komik seperti Tarzan dan Rip Kirby dimuat sama dengan bentuk aslinya dengan sub judul Indonesia. Komik strip yang muncul setiap minggunya pun diterbitkan kembali dalam bentuk kompilasi. Komikus Indonesia segera berkarya setelah melihat keberhasilan komik Amerika, mereka mentransposisi cerita serta tokoh-tokoh dalam komik Amerika dengan ciri khas Indonesia. Contoh komik Indonesia yang terkenal pada masa itu adalah Sri Asih karya Raden Ahmad Kosasih.

b) Sri Asih

Sri Asih adalah karakter pahlawan super Indonesia yang terinspirasi dari karakter Wonder Woman yang ada di komik Amerika. Perbedaan mendasar dan tokoh pahlawan super lainnya adalah penampilannya yang menggunakan pakaian Jawa dengan atasan kemben dan bawahan jarik. Dalam kesehariannya, Sri Asih berperan sebagai wanita bernama Nani Wijaya. Komik Sri Asih diterbitkan oleh penerbit Melodi Bandung pada 1 Januari 1954 (Komik Indonesia, 2001:24). Keberhasilan komik Sri Asih yang dapat diterima banyak orang karena kepaiawaian sang komikus dalam meleburkan konsep cerita lokal dengan budaya Indonesia. Sri Asih menjadi film superhero pertama di Indonesia yang diangkat dari komik Indonesia. Gambar 4 di



bawah ini menceritakan petualangan Sri Asih yang mendatangi markas bajak laut dan mengalahkan organisasi tersebut.



Gambar 4. Salah satu halaman yang ada d komik Sri Asih edisi 3. (<https://interaktif.kompas.id/baca/evolusi-komik-indonesia/>)

Para pengajar menentang komik barat serta komik Indonesia. Mereka mengkritik bahwa komik tidak mendidik bukan hanya dari segi bentuknya, melainkan juga dari segi gagasan yang dianggap berbahaya. Para pengajar ingin menghentikan penerbitan komik namun beberapa penerbit seperti penerbit Melodi dan Keng Po menolak dan memberikan orientasi baru terhadap komik Indonesia bahwa komik harus menggali dari sumber kebudayaan nasional agar mampu memberikan kontribusi bagi pembangunan bangsa. Sejak saat itu, muncul komik jenis baru yang disebut komik wayang.

Pengajar yang menentang kehadiran komik menjadi tidak memiliki alasan untuk menghentikan penerbitan komik, dan masyarakat pun menyambut hangat kehadiran komik wayang. Keberhasilan komik wayang berhasil mengalahkan kepopuleran komik Amerika dan menjadikan komik wayang sebagai produksi terbesar nasional. Seperti komik wayang, komik dagelan juga

mendapat perhatian sendiri di kalangan pembaca. Kepopuleran komik dagelan tidak hanya terletak pada humornya, namun juga pada isi yang mengacu pada penggambaran tokohnya yang menyerupai wayang.

c) Petruk dan Gareng

Petruk dan Gareng adalah tokoh panakawan atau para pengikut kesatria, dikenal sebagai kelompok penebar humor yang mencairkan suasana dalam pentas wayang. Pada tahun 1960, Indonesia menerbitkan dagelan versi komik yang berjudul Petruk dan Gareng. Petruk dan Gareng digambarkan sebagai tokoh manusia dengan wajah menyerupai wayang. Petruk dan Gareng memiliki berbagai kisah lucu yang biasanya diselipkan dengan tokoh siluman atau hantu di dalamnya. Komik Petruk dan Gareng tidak hanya digambar oleh satu komikus saja, tetapi oleh banyak komikus seperti Indri Soedono, Tatang Suhendra, Oerip, Rini A.S, Leo, Tjepi, Ricky N.S, serta Sopoiki.



Gambar 5. Komik Petruk Gareng edisi Setan Perawan halaman 9. (<https://komikkoplak.blogspot.com/2017/11/setan-perawan-baca-komik-petruk-gareng.html>)

Gambar 5 di atas bercerita tentang Petruk, Gareng, serta kedua temannya yang sedang bertugas ronda. Tiba-tiba mereka mendengar suara teriakan seorang gadis bernama Laela yang sedang diganggu oleh sesosok iblis yang selalu mengincar gadis-gadis perawan. Petruk dan Gareng pun memutuskan untuk mengejar sosok tersebut hingga pada akhirnya iblis itu berhasil melarikan diri dan Laela tidak dapat diselamatkan.

Adanya *genre* komik silat membuat komik wayang sudah tidak lagi memuaskan para pembacanya. Komikus mulai memanfaatkan cerita legenda sebagai bahan komik mereka, beberapa contoh komik legenda Sunda adalah Lutung Kasarung, Sangkuriang dan juga komik legenda Jawa seperti Nji Roro Kidul, Lara Djonggrang, Bawang Putih dan Bawang Merah, serta Andi-Andi Lumut.

### 3. Kejayaan Komik Indonesia

Komik fisik Indonesia mencapai kejayaannya pada tahun 1970 (Komik Indonesia, 2001:44). Sejumlah karakter *iconic* pada saat itu seperti Si Buta dari Gua Hantu dan Gundala Putra Petir memiliki ciri khas yang sangat disukai masyarakat bahkan masih dikenal luas hingga saat ini.

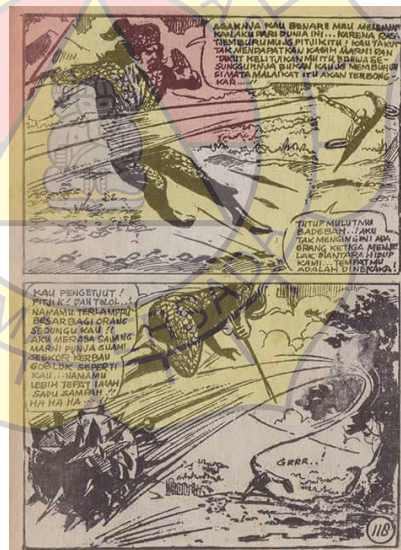
#### a) Si Buta dari Gua Hantu

Si Buta dari Gua Hantu adalah komik silat pertama karya Ganes Th yang telah memopulerkan cerita silat khas nusantara. Menceritakan karakter Si Buta yang bernama Barda Mandrawata yang merupakan pesilat yang telah mengelilingi sejumlah daerah Indonesia seperti Banten, Jawa Barat, Jawa Tengah, Bali, Nusa Tenggara, Sulawesi, dan Kalimantan bersama teman monyetnya yang bernama Wanara untuk membela keadilan. Si Buta dari Gua Hantu menjadi komik terlaris pada masanya berkat kemampuan komikus Ganes Th dalam mendesain tokoh,



menggambarkan keadaan alam serta kendaraan yang sesuai dengan latar etnik setiap daerah, membuat siapa saja yang membacanya tidak bosan dan terhibur. Kesuksesannya membuat Si Buta dari Gua Hantu diangkat menjadi film layar lebar dengan Ratno Timoer yang berperan sebagai Si Buta.

Pada gambar di bawah menceritakan tentang Barda yang diserang secara tiba-tiba oleh Sapu Jagat dikarenakan Sapu Jagat cemburu dan takut bila Marni istrinya kembali pada Barda yang merupakan mantan kekasih Marni. Sapu Jagat menyerang Barda dengan membabi buta dan terjadilah perkelahian yang dahsyat. Pertarungan itu dimenangkan oleh Barda, namun Barda memutuskan untuk tidak membunuh Sapu Jagat dan merelakan Marni bersamanya.



Gambar 6. Komik Si Buta dari Gua Hantu edisi 3 halaman 118.  
(<https://interaktif.kompas.id/baca/evolusi-komik-indonesia/>)

b) Gundala Putera Petir

Gundala Putera Petir merupakan komik pahlawan super karya Harya Suraminata atau yang biasa dikenal dengan Hasmi. Desain tokoh

Gundala terinspirasi dari tokoh *superhero* The Flash terbitan DC Comics Amerika, akan tetapi kekuatan Gundala terinspirasi dari tokoh legenda Jawa, Ki Ageng Selo yang merupakan sosok sakti yang mampu menangkap petir dengan tangannya.

Gundala berkisah tentang seorang ilmuwan bernama Sancaka yang mendapat kekuatan dari raja Kerajaan Petir dan Kerajaan Bayu saat koma akibat terkena sambaran petir. Kekuatan yang dimiliki Gundala yaitu melontarkan petir dari telapak tangannya dan berlari secepat kilat yang menjadikan ia pahlawan super bertopeng yang memberantas kejahatan. Kisah Gundala pernah diangkat ke dalam film layar lebar pada 1982 dan dibuat ulang kembali pada 2019 oleh sutradara Joko Anwar. Gambar 7 di bawah ini menceritakan pada saat pertama kali Sancaka mendapatkan kekuatan petirnya.



Gambar 7. Salah satu halaman pada komik Gundala Putera Petir.  
(<https://interaktif.kompas.id/baca/evolusi-komik-indonesia/>)

Pertumbuhan komik terbebas dari pengawasan yang ketat serta tidak adanya kesinambungan yang memadai membuat komikus dan penerbit tidak

benar-benar memperhatikan kategori pembaca untuk kelas umur tertentu; anak-anak, remaja, dewasa. Hanya satu yang pasti, komik Indonesia sejak awal berusaha untuk membebaskan diri dari pengaruh komik barat.

Situasi dunia komik Indonesia mulai membaik sehingga terbentuk penerbit dengan penanaman modal yang cukup stabil. Penerbit pun yakin kedepannya akan datang masa dimana banyaknya komikus, pasar yang amat luas, serta kebebasan berkarya dalam dunia komik Indonesia. Hal tersebut memberikan harapan kepada komikus untuk memperoleh penghasilan dan meraih keuntungan besar di masa mendatang. Bagi Indonesia, hal itu merupakan langkah pertama dalam mengevaluasi komik sebagai sarana komunikasi yang berpotensi untuk berkembang pesat pada masa depan. Format komik pun dibuat seragam, sampul komik yang mengkilat dan dihiasi dengan gambar warna-warni untuk menarik perhatian, nomor volume atau jilid juga dicantumkan pada sampul komik agar pembaca dapat membedakan komik dengan karya sastra lainnya,

Kedudukan komik terus berkembang ke arah yang baik karena orang telah menyadari nilai komersial dan edukatif yang dimiliki komik. Produksi berkembang dan cenderung menyesuaikan dengan kategori pembaca yang beragam. Di satu sisi, terdapat komik yang sudah lama mengalahkan bentuk komik strips dan mengikuti selera pembaca dalam pasar komik yang cukup luas dengan adanya pembaharuan. Di sisi lain, pers telah berkembang dengan berbagai pandangan publik yang beragam. Di sisi ini komikus lebih berani karena mereka tidak perlu khawatir komiknya akan disensor oleh penerbit, mengakibatkan mulai munculnya komik-komik dengan gambar yang vulgar.

Sebagian besar komikus tidak memiliki latar belakang pendidikan seni secara formal. Secara tidak sadar mereka meniru gaya dari pendahulu mereka dan komik-komik asing. Mereka menjadikan komik-komik tersebut sebagai

model untuk referensi mereka dalam menggambar sesuatu. Para komikus senior pun membiarkan junior mereka untuk meminjam *art style* dan karakternya, bahkan beberapa diantaranya mau memberi saran kepada juniornya. Para komikus hampir selalu bekerja sendiri karena tidak memungkinkan mereka untuk menyewa asisten jika dilihat dari penghasilan komikus yang terbilang kecil. Biasanya mereka saling bertukar pikiran dan memberikan saran, dan juga saling membantu dalam penyelesaian gambar atau pembuatan naskah ketika berkumpul. Cara seperti itu membuat mereka dapat menjalin hubungan antar sesama komikus dan juga pembacanya.

#### **4. Komik Indonesia Saat Ini**

Setelah mencapai kejayaan pada tahun 1970, komik fisik Indonesia mulai redup, namun kembali bangkit di era 2000-an ketika pemakaian internet mulai meluas. Djair Warni yang merupakan komikus dari komik Jaka Sembung berpendapat, industri penerbitan yang tidak mendukung menjadi salah satu meredupnya komik fisik Indonesia (Kompas, 2007). Komikus zaman sekarang bekerja secara independen, tidak bergantung pada penerbit besar, dan cenderung menyebarkan karya dalam komunitas terbatas baik komunitas langsung ataupun komunitas di sosial media.

Munculnya komunitas dan studio komik mampu mengangkat dunia komik Indonesia. Mereka berusaha untuk mengangkat kembali komik-komik lokal yang sempat tergusur oleh judul-judul komik impor dari Jepang dan Amerika dengan berkarya secara *underground* dan independen sehingga menciptakan komik-komik *indie*. Dikutip dari *website* Kumparan, seiring dengan era globalisasi, komik Indonesia hadir dalam bentuk digital dengan cara mengakses yang beragam dan ketentuan yang berbeda di setiap platformnya. Terbukanya kesempatan di ranah digital ini membuat komikus terus berinovasi dan menerima permintaan yang semakin beragam. Kemudahan akses internet melalui media sosial dan teknologi *gadget* yang semakin berkembang

membuka peluang lebih besar bagi para komikus Indonesia untuk berkarya. Perubahan zaman menjadi serba digital membuat komik juga bertransformasi dari bentuk fisik menjadi digital. Di Indonesia, komik digital memiliki pembaca yang banyak dan semakin bertambah (<https://kumparan.com/dieny-maya-sari/industri-komik-indonesia-dan-sebuah-optimisme>).

a) Soul of Neko

Soul of Neko adalah komik digital karya Samuel yang terbit di bawah naungan salah satu *platform* komik digital Indonesia yaitu CIAYO Comics sejak tahun 2017. Gambar 8 di bawah ini menceritakan seorang pemuda bernama Oto yang menemukan kucing liar di pinggir jalan, kemudian ia memutuskan untuk kucing tersebut dan memberikan nama Nyaw pada kucingnya. Sejak saat itu, Nyaw menjadi satu-satunya sahabat Oto.



Gambar 8. Halaman komik digital Soul of Neko season 1 episode 6.  
(Sumber: Aplikasi CIAYO Comics)



Komik Indonesia semakin membanggakan dengan adanya komikus-komikus *go international*. Salah satu komikus tersebut adalah Alex Irzaqi yang akan merilis komik pertamanya di Jepang. Alex Irzaqi adalah seorang komikus dan juga merupakan salah satu anggota dari Padepokan Ragasukma, suatu komunitas komikus yang memiliki minat dan spesialis pada komik silat Indonesia. Alex Irzaqi telah menyandang gelar sebagai komikus *MasterClass* berkat prestasinya dalam memenangkan posisi juara pertama pada *Silent Manga Awards 2018*.



Gambar 9. Alex Irzaqi dalam *Silent Manga Awards 2018* di Kumamoto, Jepang.

(<http://www.manga-audition.com/japan/yomikiri-vol1/>)

Alex Irzaqi juga berkolaborasi dengan *mangaka* Jepang bernama Toshiaki Yamada, komik kolaborasi ini berjudul *Reformer*. Gambar 10 di bawah ini menceritakan seorang pemuda bernama Mizuno yang dulunya merupakan seorang tukang pukul yang kini bekerja di sebuah toko reparasi. Kemampuan Mizuno dalam memperbaiki barang membuat ia disukai oleh anak-anak yang setiap hari mengunjungi toko tempat ia bekerja. Melalui komik *Reformer*, Alex dan Yamada ingin menunjukkan sisi gelap masyarakat Jepang tidak menganggap ada orang-orang yang memiliki kekurangan. Mereka ingin menyampaikan bahwa semua orang berhak untuk mendapatkan keadilan.



Gambar 10. Komik kolaborasi berjudul Reformer yang digambar Alex Irzaqi berdasarkan naskah yang ditulis Toshiaki Yamada. (<https://comic-zenon.com/episode/10834108156724006441>)

Dunia komik Indonesia selalu diisi dengan komikus-komikus bertalenta yang tidak hanya mampu berkarya di dalam negeri, tetapi juga berani menunjukkan karyanya kepada internasional. Semua talenta-talenta tersebut adalah potensi penting dalam perkembangan komik Indonesia. Konsistensi komikus Indonesia dalam memajukan komik Indonesia telah menjadi bukti bahwa komik Indonesia akan selalu hidup dan berkembang ke arah yang lebih baik. Dengan tekad dan optimisme yang selalu ada di setiap hati komikus, tidak menutup kemungkinan bahwa komik Indonesia akan dapat bersaing dalam pasar industri komik internasional di masa yang akan datang.

Dari penjelasan di atas, penulis rangkum kesimpulan pada Tabel 2.1 di bawah ini dalam bentuk tabel agar lebih jelas mengenai Awal Perkembangan Komik Indonesia

No	Komik Indonesia/Tahun	Ciri Khas	Ragam
1	Komik Candi, Komik Wayang/1814	Menggunakan batu dan kain sebagai media penyampaian gambar.	Relief Candi Borobudur
			Wayang Beber
2	Komik Strip/1930	Komik strip dengan garis gambar yang sederhana, tokoh sebagai rakyat biasa.	Put On
	Komik Pahlawan Super/1954	Menggunakan teknik arsiran kasar, komik superhero pertama di Indonesia.	Sri Asih
	Komik Dagelan/1960	Menggunakan teknik blocking, tokoh pewawangan.	Petruk dan Gareng
3	Komik Silat dan Pahlawan Super/1970	Bergenre silat, desain tokoh superhero terinspirasi dari komik Amerika	Si Buta dari Gua Hantu
			Gundala Putera Petir
4	Komik Digital, Komik Internasional/2017-Sekarang	Masuknya pengaruh dari Jepang, proses gambar menggunakan aplikasi digital, komik dipasarkan dalam bentuk online, adanya kolaborasi dengan komikus internasional.	Soul of Neko
			Komik kolaborasi Indonesia-Jepang: Reformer

Tabel 2.1. Awal Perkembangan Komik Indonesia.

## B. Awal Perkembangan *Manga*

### 1. *Choujuugiga*

Perkembangan *manga* bermula dari ditemukannya sebuah gulungan gambar yang disebut dengan *Choujuugiga* pada abad ke-12. *Choujuugiga* merupakan serangkaian empat gulungan monokrom dengan gambar naratif yang dibaca dari kanan ke kiri, melukiskan berbagai macam hewan yang dilukis dengan kuas dan tinta. *Choujuugiga* adalah *emakimono* yang bisa dibilang contoh dari *manga* tertua yang masih ada hingga saat ini. Kepercayaan populer menyatakan bahwa *Choujuugiga* diciptakan oleh seorang seniman dan juga uskup agung beraliran Buddha Tendai yang tinggal di kuil Kongo-in, Kyoto

bernama Kakuyuu, atau dikenal sebagai Toba Soujou, tetapi bukti menunjukkan bahwa ia hanya menggambar *Choujuugiga* yang pertama dan kedua (*Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, 2012:8).



Gambar 11. Gulungan pertama dari *Choujuugiga*.

(<https://manga-home.com/budilnik/reklamnyjj-rolik-ot-studii-ghibli>)

Gambar 11 di atas merupakan bagian dari gulungan *Choujuugiga* pertama yang menunjukkan para binatang yang sedang melakukan aktivitas manusia seperti kelinci dan rubah yang digambar dalam jubah uskup, berdoa dengan tasbih, membaca sutra, dan monyet yang memberikan persembahan di depan sosok Buddha yang digambarkan dengan katak. Para ulama Buddha menafsirkan bahwa gulungan pertama dari *Choujuugiga* merupakan parodi dari gaya hidup masyarakat Jepang pada saat itu. Banyak yang menganggap bahwa *Choujuugiga* pertama adalah contoh dari lukisan kuas terbaik yang memiliki kemiripan luar biasa dengan gaya animasi hewan di Amerika pada abad tersebut.



Gambar 12. Gulungan kedua dari *Choujuugiga*.

(<https://manga-home.com/budilnik/reklamnyjj-rolik-ot-studii-ghibli>)





Gambar 13. Gulungan ketiga dari *Choujuugiga*.  
( <https://en.wikipedia.org/wiki/Chōjū-jinbutsu-giga>)



Gambar 14. Gulungan keempat dari *Choujuugiga*.  
( <https://en.wikipedia.org/wiki/Chōjū-jinbutsu-giga>)

Bagian *Choujuugiga* kedua pada gambar 12 di atas menggambarkan beberapa lukisan yang tidak lucu dalam sketsa binatang seperti monyet pencuri yang sedang lari dari kejaran para katak dan kelinci yang membawa tongkat panjang. Sedangkan *Choujuugiga* ketiga dan keempat pada Gambar 13 dan 14 diciptakan oleh Kouzanji yang tinggal di kuil Buddha di luar Kyoto. Gulungannya tidak menggambarkan para hewan, tetapi manusia yang saling tarik menarik dengan menggunakan kepala dan pertarungan gulat.

## 2. Pengaruh Barat dalam *Manga*

Kebijakan *Sakoku* yang telah dihapus pada zaman Edo memicu revolusi virtual di semua bidang kehidupan termasuk seni di Jepang. Tokoh yang terkenal dalam pengaruh barat dalam karya seni Jepang adalah Charles



Wirgman dan George Bigot. Jepang beruntung karena mempunyai seniman kartunis seperti Wirgman dan Bigot sebagai *influencer*, karena dari keduanya lah *manga* Jepang mengalami peningkatan gambar yang lebih baik dari segi perspektif, anatomi, dan *shading*. Mereka juga memperkenalkan dua elemen penting bagi perkembangan *manga* Jepang yang masih digunakan hingga saat ini, yaitu penggunaan balon teks dan pola naratif yang berurutan.

Pada saat Perang Dunia II dimulai, komik strip yang ada di dalam surat kabar Amerika yang telah diterjemahkan dan diserialisasi di Jepang seperti Mutt and Jeff, Happy Hooligan, dan Felix the Cat membuat para pembaca di Jepang menikmati komik Amerika sebagai pengantar budaya eksotis, dan para *mangaka* mengadopsi format komik Amerika yang kemudian disesuaikan dengan gaya *manga* Jepang. Beberapa percetakan koran menyadari kekuatan *manga* yang dapat menarik minat pembaca, kemudian merekrut *mangaka* yang menggunakan teknik penggambaran Amerika untuk menyalurkan karyanya dalam media cetak.

### 3. *Manga* Sebagai Alat Perang

Selama bertahun-tahun, seluruh *mangaka* dan karya-karya mereka di berbagai bangsa mengalami mobilisasi tanpa terkecuali. Tingkat konformitas yang dilakukan pemerintah pada para *mangaka* dan intelektual sangat menakutkan. Pemerintah Jepang dengan terampil mengeksploitasi negaranya dengan faksionalisme, hampir semua *mangaka* profesional menjadi bagian dari suatu faksi. *Manga* semakin menjadi mesin tempur yang mematkan pasca terjadinya serangan Pearl Harbour, para *mangaka* yang tidak ikut berperang diwajibkan untuk aktif mengikuti salah satu dari tiga kegiatan, yaitu menciptakan *manga* berlatar keluarga yang sama sekali tidak menggambarkan keharmonisan, membuat *manga oneshot* yang berisikan fitnah terhadap musuh, serta bekerja di bawah pemerintah dan dinas militer untuk menciptakan *manga* propaganda untuk digunakan melawan musuh.

Para *mangaka* diarahkan untuk menyalurkan karya mereka ke luar negeri dengan tujuan meyakinkan bangsa Asia bahwa Jepang adalah penyelamat, kemudian menaburkan pertikaian dalam pasukan sekutu. Pemerintah yakin bahwa *manga* adalah media yang sangat baik untuk melancarkan kedua tujuan tersebut, karena dengan *manga* mereka mampu melampaui hambatan bahasa yang rumit. Musuh Jepang juga menggunakan propaganda *manga* dengan mengeluarkan surat kabar propaganda yang bernama *Rakkasan Nyuusu* dan menjatuhkannya di seluruh Asia kepada pasukan Jepang dan warga sipil dalam upaya untuk melemahkan moral mereka. Karena tidak adanya peraturan tentang hak cipta internasional, musuh secara bebas menggunakan karakter Fuku-chan yang populer dalam surat kabar Jepang sebagai media propaganda mereka. Yokoyama, pencipta Fuku-chan yang saat itu sedang bertugas menggambar selebaran propaganda di Jawa, sangat terkejut ketika melihat karyanya sendiri yang disalahgunakan oleh pihak musuh.



Gambar 15. Fuku-chan.

([https://www.senscritique.com/liste/DESSINS\\_ANIMES\\_FILMS\\_D\\_ANIMATION\\_de\\_PROPAGANDE\\_au\\_XXeme\\_siec/1185930/page-8](https://www.senscritique.com/liste/DESSINS_ANIMES_FILMS_D_ANIMATION_de_PROPAGANDE_au_XXeme_siec/1185930/page-8))

*Rakkasan Nyuusu* yang berarti Berita Parasut merupakan tujuh juta selebaran berisi teks terjemahan Deklarasi Potsdam yang dijatuhkan di Jepang pada 4 Agustus 1945 (*Language, Ideology, and Japanese History Textbooks*, 2003:147). Sedangkan Fuku-chan adalah karakter populer dalam koran strip

Jepang yang telah muncul sejak tahun 1936, telah melewati Perang Dunia II dan berlanjut hingga tahun 1971 (*Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, 2012:58). Kepopulerannya menjadikan Fuku-chan sebagai pahlawan yang disayangi karena mampu membuat banyak orang tersenyum melupakan sejenak betapa sulitnya kehidupan mereka.

#### 4. **Manga pada Masa Sekarang**

Setelah Perang Dunia II, *mangaka* Fukijrou Fukui dan Ichio Matsushita menyadari bahwa masyarakat Jepang khususnya kaum muda tidak hanya sekadar membutuhkan makanan, namun juga hiburan. Maka dari itu *kodomo manga* mulai muncul kembali di majalah anak-anak sebagai upaya untuk menghibur mereka yang menjadi korban perang. Sebagian *kodomo manga* pada saat itu adalah komik pendek yang telah dibuat sebelum perang. Hampir semua *mangaka* tidak menerima bayaran melainkan diberi kebebasan dalam berkarya. Di antara mereka adalah seorang mahasiswa kedokteran bernama Osamu Tezuka, keberhasilannya yang luar biasa mampu membangkitkan penerbit *manga* di Tokyo.\*

Tezuka terus mencoba gaya baru dalam produktivitas *manganya* seperti *genre manga* fiksi ilmiah, detektif, sejarah, serta roma. Salah satu *manga* dari Tezuka yang terkenal dan menghibur anak-anak korban Perang Dunia II adalah Astro Boy yang diterbitkan dalam majalah mingguan *shounen* pada tahun 1952. Kesuksesan *manga* Tezuka dianggap sebagai media kreatif yang dapat dinikmati oleh siapa pun. Oleh karena itu, beberapa penerbit *manga* di Tokyo mulai menambah lebih banyak halaman serta ukuran agar dapat menampilkan kualitas *manga* yang lebih baik. Penerbit buku besar juga mulai mendukung penjualan *manga* dengan menerbitkannya dalam kompilasi majalah *manga*. *Manga* dengan rating dewasa pun mulai muncul dikarenakan selera usia pembaca yang terus meningkat pada pertengahan tahun 1960 (*Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, 2012:70).

Pada zaman modern ini, perkembangan *manga* di Jepang semakin meningkat baik penjualan dalam negeri maupun di luar negeri. Beberapa *manga* yang terkenal bahkan sudah ada yang diangkat menjadi *anime* dan game. Contohnya adalah *manga* yang berada di bawah naungan penerbit Shueisha dalam majalah mingguan Shonen Jump seperti One Piece, Naruto, dan Kimetsu no Yaiba.

a) One Piece

One Piece karya Eiichiro Oda adalah *shounen manga* dengan *genre* petualangan dan fantasi yang sudah ada pada majalah mingguan *Shounen Jump* sejak tahun 1997. Menceritakan tentang seorang pemuda bernama Monkey D. Luffy yang memiliki mimpi untuk menemukan harta karun terbesar yang dikenal dengan sebutan One Piece dan menjadi raja bajak laut nomor satu di dunia. Untuk mencapai semua itu, Luffy membentuk sebuah kelompok bajak laut Mugiwara. Bersama dengan kesembilan nakamanya, Luffy berpetualang mengarungi lautan Grand Line dan menghadapi musuh-musuh kuat yang menghalangi mereka. One Piece telah diadaptasi menjadi *anime* oleh Studio Toei Animation yang telah menerima banyak pujian atas alur cerita, gambar, karakterisasi, serta humornya, dan juga merupakan *manga* terlaris sepanjang sejarah *Shounen Jump*.

b) Naruto

Naruto adalah serial *shounen manga* karya Masashi Kishimoto yang diterbitkan oleh *Shueisha* pada tahun 1999. Menceritakan tentang seorang ninja hiperaktif bernama Uzumaki Naruto yang memiliki kekuatan rubah ekor sembilan di dalam tubuhnya. Naruto yang dijauhi seluruh penduduk desa akibat kekuatannya bertekad untuk membuat mereka semua mengakui dirinya dengan cara menjadi hokage, yaitu sebutan gelar bagi pemimpin desa Konoha yang merupakan ninja terkuat. Bersama dengan teman-temannya, Naruto menghadapi berbagai rintangan dan musuh-musuh kuat

yang mencoba untuk menghancurkan perdamaian dunia *shinobi*. Nilai moral yang ditanamkan dalam komik Naruto menjadikan ia salah satu *manga* terlaris di Jepang yang berhasil menerima berbagai penghargaan dan telah diadaptasi menjadi *anime* oleh Studio Pierrot.

c) Kimetsu no Yaiba

Kimetsu no Yaiba adalah salah satu *manga* karya Koyoharu Gotouge yang terbilang baru diterbitkan oleh *Shueisha* dalam majalah mingguan *Shounen Jump* pada tahun 2016. Berlatar pada zaman Taisho, menceritakan tentang seorang pemuda bernama Kamado Tanjirou yang berusaha untuk mengembalikan adiknya, Kamado Nezuko yang menjadi iblis agar kembali menjadi manusia. Untuk mencapai keinginannya tersebut, Tanjirou bergabung dengan pasukan pemburu iblis dan bertemu dengan beberapa rekan seperjuangan yang juga memiliki ambisi untuk menciptakan dunia tanpa iblis. Kimetsu no Yaiba telah diadaptasi menjadi *anime* oleh Studio Ufotable pada April 2019. Meskipun masih terbilang masih baru, namun *manga* Kimetsu no Yaiba menduduki popularitas nomor satu dalam penjualannya sepanjang tahun 2019 yang berhasil mengalahkan popularitas penjualan *manga* One Piece berdasarkan perhitungan dari *Anime News Network*.

Masyarakat Jepang menyadari bahwa *manga* adalah salah satu cara yang efektif dan sopan dalam menyampaikan informasi. *Manga* pada saat ini telah digunakan diberbagai tempat seperti buku catatan harian, rambu-rambu jalan, peta belanja, buku petunjuk, serta selebaran promosi. *Manga* juga memiliki pengaruh di Eropa, *merchandise* bertemakan karakter-karakter dari *manga* yang dijual dalam bentuk alat tulis, mainan, serta *notebook* sangat diminati oleh penggemar *manga* di Eropa. Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai macam *manga* telah diterbitkan di Jepang dalam bahasa Inggris



sebagai alat bantu belajar dan ekspor terbatas ke Amerika Serikat dan telah menjadi keunikan sendiri sebagai *pop culture* di Jepang.

Dari penjelasan di atas, penulis rangkum kesimpulan di bawah ini dalam bentuk tabel agar lebih jelas mengenai Awal Perkembangan *Manga*.

No	Manga Jepang/Tahun	Ciri Khas	Ragam
1	Gulungan Gambar/Abad 12	Gambar pada gulungan kertas dan kain.	Choujuugiga
2	Komik Strip/1936	Komik strip dengan karakter <i>chibi</i> .	Fuku-chan
3	Majalah Komik/1952	Majalah komik bergenre fiksi-ilmiah dengan karakter semi	Astro Boy
4		Genre petualangan-fantasi pada majalah <i>manga</i> mingguan	One Piece
	Majalah Komik, Komik Digital/1997 - sekarang	Komposisi mata lebih besar dari pada hidung dan mulut.	Naruto
		Adanya teknik <i>blocking</i> dan arsir, efek <i>onomatopoeia</i> .	Kimetsu no Yaiba

Tabel 2.2. Awal Perkembangan *Manga*