BAB IV

TINJAUAN KOMIK *GEKIGA* BERJUDUL "*OCCUPIED*" KARYA YOSHIHIRO TATSUMI

4.1 Biografi Singkat Yoshihiro Tatsumi

4.1.1 Latar Belakang Tatsumi

Dalam film "Tatsumi" menit ke 00:19:08, dijelaskan bahwa Yoshihiro Tatsumi hidup dengan segala keterbatasan. Pertama kali ia menggambar *manga* pada usia 12 tahun karena terpengaruh oleh kakaknya yaitu Yoshiaki Tatsumi. Kakaknya yang biasa disapa Okichan merasa tertekan karena penyakit paru-paru yang dideritanya, sehingga berdampak pada sikapnya terhadap Tatsumi. Ayahnya mengalami kesulitan finansial dan ibunya seringkali meminjam uang dari rentenir untuk menghidupi keluarga mereka. Seringkali Tatsumi berangkat ke sekolah sambil menangis, kondisi seperti ini terus berlangsung bahkan sampai Tatsumi duduk di bangku SMP. Saat mulai mengikuti berbagai lomba membuat komik strip, Tatsumi memberikan uang hadiahnya untuk keluarganya.

Kondisi keluarganya saat itu membuat Tatsumi terus bekerja keras membuat komik-komik strip. Suatu hari ketika Tatsumi pulang dari sekolah, ibunya meminta maaf kepadanya karena tidak bisa mencegah kakaknya yang iri dengan Tatsumi. Kakak Tatsumi merobek sketsa yang telah dibuat Tatsumi dengan susah payah, sehingga pada saat itu Tatsumi marah dan berlari ke pinggir sungai. Tatsumi menangis dan hampir memutuskan untuk menyerah menjadi seorang *manga*ka, namun justru peristiwa tersebut membangkitkan Tatsumi bahwa ia harus terus membuat *manga* dan tidak menyerah. Hasil dari kerja keras Tatsumi membuahkan hasil, *manga* pertamanya yang berbentuk buku diterbitkan pada tahun 1954 berjudul *Children's Island*. Tatsumi benar-benar senang dengan diterbitkannya *manga* tersebut, namun ia selalu berpikir bahwa *manga* bisa dikembangkan lagi.

Pada musim panas tahun 1956, Tatsumi menyewa apartemen bersama tiga orang *manga*ka. Mereka menandatangani kontrak eksklusif dengan “Hinomaru Books” dan fokus membuat cerita untuk majalah “Shadow”.

Sebelum diterbitkannya "Children's Island", peristiwa penting yang menjadi awal dari menanjaknya karir Tatsumi sebagai *manga*ka dimulai pada saat ia bertemu dengan Osamu Tezuka. Sejak dinobatkan sebagai *manga*ka muda berbakat di koran Mainichi dan pertemuan singkatnya dengan Osamu Tezuka, Ia mulai mengembangkan bakatnya tidak hanya membuat komik strip tapi mulai mencoba membuat *manga* dalam bentuk buku. Tahun demi tahun berlalu, dedikasinya terhadap *manga* dengan cepat membuat Tatsumi meraih popularitas. *Manga*nya yang berjudul "*Black Blizzard*" menjadi pusat perhatian di rental *manga*, membuat nama Tatsumi sebagai *manga*ka dikenal banyak orang. Dalam Black Blizzard, pandangan berbeda Tatsumi terhadap *manga* sudah mulai terlihat. Jelas sekali bahwa jenis komik yang Tatsumi buat tidaklah sama seperti *manga-manga* yang beredar saat itu. Perbedaan "Black Blizzard" dibandingkan dengan *manga-manga* yang lain adalah bahwa cerita pada "Black Blizzard" lebih serius, tidak seperti *manga* lain yang kebanyakan memuat cerita-cerita humor.

4.1.2 Pandangan Tatsumi Terhadap *Manga*

Tatsumi semakin teguh dengan idealismenya terhadap *manga*, ia beranggapan bahwa *manga* lebih dari sekedar bahan bacaan untuk anak-anak. Dengan komik “Black Blizzard”, ia dengan tegas menunjukkan bahwa karyanya berbeda jauh dengan *manga*. Meskipun *manga* saat itu hanya dibuat untuk anak-anak saja, tanpa ragu Tatsumi menerbitkan “Black Blizzard” di rental *manga*. (Jaqueline Berndt, 2012, 78)

Sejak "*Black Blizzard*" diterbitkan, Tatsumi sudah menunjukkan sikap kritis terhadap *manga*. Ketika *manga* hanya dibatasi oleh pembaca anak-anak saja, Tatsumi malah membuat cerita aksi dengan cerita yang rumit. Meski begitu, "*Black Blizzard*" terbilang cukup banyak diminati. Cerita aksinya yang menegangkan banyak menarik pembaca ke rental *manga*, sehingga Tatsumi

beranggapan bahwa *manga* dengan cerita dewasa juga dapat menarik banyak pembaca. Tatsumi berhasil menggoyahkan persepsi bahwa *manga* hanyalah bahan bacaan untuk anak-anak. *Manga* yang beredar pada masa itu tidak memiliki aspek-aspek yang dibutuhkan untuk memenuhi permintaan pembaca dewasa, seperti seks, aksi, dan cerita yang lebih serius. *Manga*ka yang tertarik untuk membuat *manga* lebih serius seperti Kazuo Koike, Yoshiharu Tsuge, dan Takao Saito menginginkan kebebasan dalam membuat *manga* yang tidak dibatasi pada pembaca anak-anak saja, namun Tatsumilah yang mengawali pergerakan *manga* serius ini dengan karyanya "*Black Blizzard*".



Gambar IV.1 Cuplikan pada komik *gekiga* yang berjudul "*Black Blizzard*" karya Tatsumi.
sumber:
http://2.bp.blogspot.com/_paY4dEFgHSA/TDXC59WT5dI/AAAAAAAADqA/Z9LLBZ9Wegc/s1600/Yoshihiro+Tatsumi+-+Black+Blizzard,+imagem+2.jpg

Filosofi yang selalu Tatsumi tanamkan dalam karyanya adalah "Jika seseorang ditusuk, ia akan berdarah". Maksud dari filosofi tersebut adalah Tatsumi selalu mencoba untuk membuat karya yang realistis, tidak menghilangkan suatu unsur yang ingin dimasukkan kedalam komik hanya karena target pembacanya anak-anak. Tatsumi tidak membatasi kreativitasnya dan tidak terpengaruh dengan *manga*ka lain yang mengikuti aturan-aturan yang seharusnya diterapkan pada *manga*. Ia berkarya sesuai apa yang ingin dituangkan kedalam komiknya, Tatsumi menyebutnya sebagai "sensasi" dalam berkarya. Pesan yang ingin disampaikan dengan menerbitkan "*manga* yang bukan *manga*" ini adalah bahwa sesungguhnya *manga* tidaklah harus untuk anak-anak, para *manga*ka harus berani untuk menggoyahkan persepsi tersebut. Tatsumi berpendapat bahwa mahasiswa atau pekerja juga memerlukan bahan bacaan yang menghibur sesuai dengan kebutuhan usia mereka. Untuk memenuhi kebutuhan inilah kemudian Tatsumi menciptakan *gekiga*.

Saat Tatsumi dengan berani membuat surat pernyataan tentang pergerakan *gekiga*, banyak *manga*ka yang kemudian mulai membuat *gekiga*. Pandangan Tatsumi yang berbeda terhadap *manga* serta keseriusannya untuk mengubah persepsi bahwa buku komik hanya untuk anak-anak saja dapat dilihat dari bagaimana cara ia memperkenalkan *gekiga* pada *manga*ka yang lain. Surat pernyataan pergerakan *gekiga* sebanyak 150 lembar yang dikirimkan ke para *manga*ka dan media-media publikasi disambut baik oleh *manga*ka yang lain, eksplorasi-eksplorasi tema dan gaya gambar mulai dilakukan para *manga*ka untuk membuat komik yang memenuhi kebutuhan pembaca dewasa. Surat pernyataan yang dikirimkan oleh Tatsumi berbunyi sebagai berikut:

> *"More recently [in the mid-fifties], the story manga has been vitalized through the influence exerted by the supersonic development of other media, such as film, television, and radio. This vitalization has given birth to something new, which is gekiga. Manga and gekiga perhaps differ in methodology, but more importantly, in their readerships. The demand for manga written for*

> *adolescents, i.e., those readers between childhood and adulthood, has never been answered, because there has never been a forum for such works. This hitherto neglected reader segment is gekiga's intended target."* (Tatsumi 1967, 25)

Dalam surat tersebut Tatsumi menjelaskan bahwa *manga* telah terpengaruh oleh perkembangan media yang lain, seperti film, televisi, dan radio. Pengaruh tersebut telah melahirkan sesuatu yang baru yaitu *gekiga*. Metodologi *manga* dan *gekiga* mungkin berbeda, dan yang terpenting adalah dalam pengelompokan pembaca. Kebutuhan akan *manga* untuk pembaca remaja tidak akan terpenuhi karena belum ada forum yang mengerjakan hal tersebut. Maka dari itu *gekiga* diciptakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

4.1.3 Gaya Gambar yang Digunakan Tatsumi

Meskipun Tatsumi mengangkat tema yang lebih dewasa, namun gaya gambar yang ia gunakan masih terpengaruh oleh gaya Osamu Tezuka. Perbedaan yang terlihat jelas adalah pada cara Tatsumi menggambarkan bayangan, daripada arsiran yang tipis ia lebih suka menggambarkan bayangan dengan warna hitam solid. Cara penggambaran bayangan ini yang kemudian dimanfaatkan untuk membedakan *gekiga*nya dengan *manga*, menurutnya bayangan yang pekat pada *gekiga* memberikan kesan yang dramatis. Sebagian dari karyanya lebih sering menampilkan suasana malam hari, dengan begitu maka warna hitam solid akan lebih banyak digunakan. Tatsumi juga banyak menampilkan siluet pada komiknya, atau dalam beberapa komiknya ditemukan satu panel penuh yang hanya berisi tulisan putih dengan *background* hitam solid. Tatsumi seringkali menggambarkan wajah karakter dalam komiknya dengan sudut pandang close-up, terutama ketika karakter protagonisnya sedang berpikir.

4.1.4 Perbandingan Gaya Gambar Yoshihiro Tatsumi dengan Osamu Tezuka

Telah disebutkan sebelumnya bahwa gaya gambar yang digunakan oleh Tatsumi masih terpengaruh oleh gaya gambar Tezuka, hal ini disebabkan karena Tezuka

pernah menjadi mentor yang mengajarkan Tatsumi menggambar. Meskipun demikian terdapat perbedaan-perbedaan yang membuat gaya gambar Tatsumi dan Tezuka tidaklah sama.



Gambar IV.2 Cuplikan pada *gekiga* "*Hell*" karya Tatsumi.
sumber: Goodbye, Yoshihiro Tatsumi (1971)



Gambar IV.3 Cuplikan pada *manga* "*Angel Gunfighter*" karya Tezuka.
sumber: *Angel Gunfighter*, Osamu Tezuka (1949)

Yoshiro Tatsumi	Osamu Tezuka
Meskipun pada gaya gambar Tatsumi tarikan garis dibuat lebih tebal, namun bisa terlihat sedikit persamaan pada penggambaran mata dan hidung. Perbedaan kesan juga sangat terasa dikarenakan garis-garis arsiran yang ada pada cuplikan *gekiga* Tatsumi yang mana pada *manga* Tezuka tidak menggunakan arsiran. Tezuka jarang menggambarkan karakter dengan sudut pandang close-up, sementara dalam *gekiga* Tatsumi banyak dijumpai penggambaran-penggambaran karakter dengan sudut pandang close-up.	Pada *manga Angel Gunfighter* karya Osamu Tezuka, penggambaran karakter terlihat lucu, ceritanya pun banyak mengandung humor meskipun kisah utamanya bercerita tentang pertarungan tembak-menembak di dunia barat. Dapat dilihat bahwa Tezuka menggambarkan mata membulat dan hidung yang besar, serta tidak terlalu menampilkan detail pada gambarnya. Tatsumi yang sempat diajari menggambar oleh Tezuka juga memiliki sedikit kesamaan pada penggambaran mata dan hidung, Ia juga menggambarkan mata membulat dan hidung yang besar.

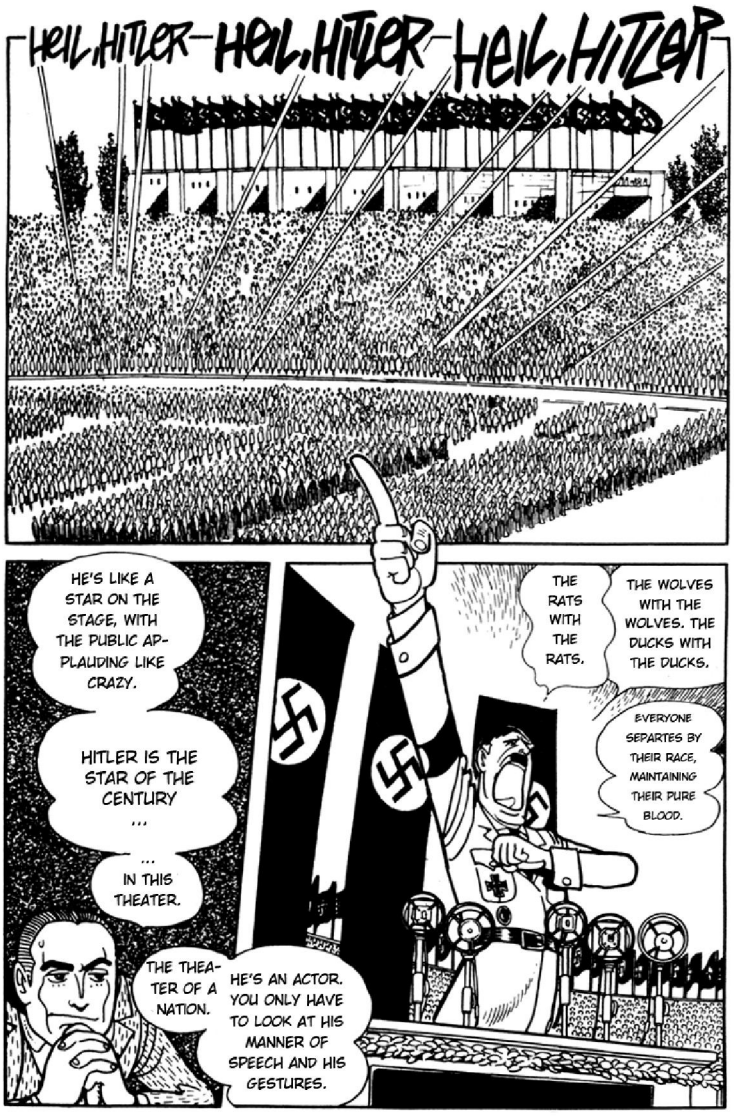
Tabel IV.1 Gaya gambar yang digunakan Tatsumi dan Tezuka.

Dalam persaingannya dengan *gekiga*, Tezuka juga mulai membuat *manga* yang ditujukan untuk pembaca dewasa. Perbedaan yang besar pada gaya gambarnya bisa terlihat jelas bila dibandingkan dengan gaya gambar yang digunakan sebelum kemunculan *gekiga*.

Bahkan setelah jatuhnya *gekiga* di awal tahun 1970-an Tezuka masih terus mengikuti perkembangan *manga* dan membuat *manga* untuk pembaca yang lebih dewasa.

Pada tahun 1983, Tezuka menerbitkan *manga* berjudul "Adolf". *Manga* ini memiliki latar sebelum perang dunia ke-2 dan berpusat pada tiga orang yang bernama Adolf. Kisah Adolf dimulai pada tahun 1936, sebagai reporter Jepang Sohei Toge melakukan perjalanan ke Berlin untuk meliput Olimpiade Berlin. Setelah tiba, ia menemukan bahwa adiknya, yang tengah melakukan studi di Jerman sebagai siswa internasional, telah dibunuh. Selanjutnya, semua jejak informasi mengenai studi adiknya di Jerman telah lenyap. Semua studi itu seolah-olah dia tidak pernah ada. Menyelidiki masalah ini, ia kemudian diketahui bahwa pembunuhan terhubung ke dokumen yang dikirimkan ke Jepang dengan informasi mengenai Adolf Hitler. Informasi ini sangat penting untuk pemerintahan Reich Ketiga karena mengandung bukti yang sangat kuat bahwa Adolf Hitler adalah seorang keturunan Yahudi. Seorang anggota Partai Nazi yang tinggal di Jepang bernama Wolfgang Kaufmann diperintahkan untuk menemukan sebuah dokumen. Dia mengharapkan anaknya, Adolf Kaufmann, untuk menjadi pendukung kuat dari Adolf Hitler. Namun, Adolf Kaufmann tidak tertarik dengan Nazi karena akan membuat teman baiknya terbunuh, yaitu Adolf Kamil yang seorang Yahudi. Seiring dengan pengembangan cerita dalam *manga* ini, cerita didalamnya menjadi semakin rumit.

Penggambaran yang Tezuka gunakan dalam *manga* ini memang berbeda dengan *manga* yang ia buat untuk pembaca anak-anak, namun juga tidak terlihat terlalu serius seperti gaya gambar yang digunakan oleh Kazuo Koike atau Takao Saito. Tezuka masih memasukkan sedikit unsur humor dalam *manga* ini.

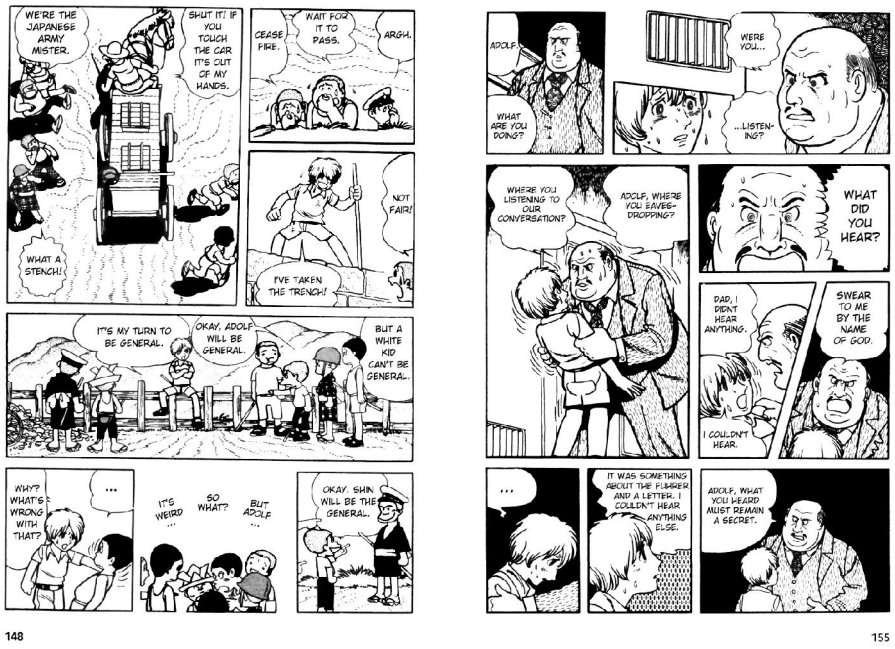


Gambar IV.4 Cuplikan pada *manga* "Adolf" karya Tezuka.
sumber: Adolf, Osamu Tezuka (1983)

Pada cuplikan komik "Adolf" diatas, Tezuka menggambarkan Adolf Hitler dengan wajah yang distorsi. Mulut seseorang tidak terbuka sebesar itu pada kenyataannya, di komik *gekiga* termasuk karangan Tatsumi tidak ada penggambaran karakter dengan distorsi wajah sebesar itu. Penggambaran ekspresi-ekspresi yang Tezuka gambarkan kemudian diikuti oleh *manga*ka yang

lain dan berkembang menjadi salah satu ciri yang menjadikan *manga* berbeda dengan komik.

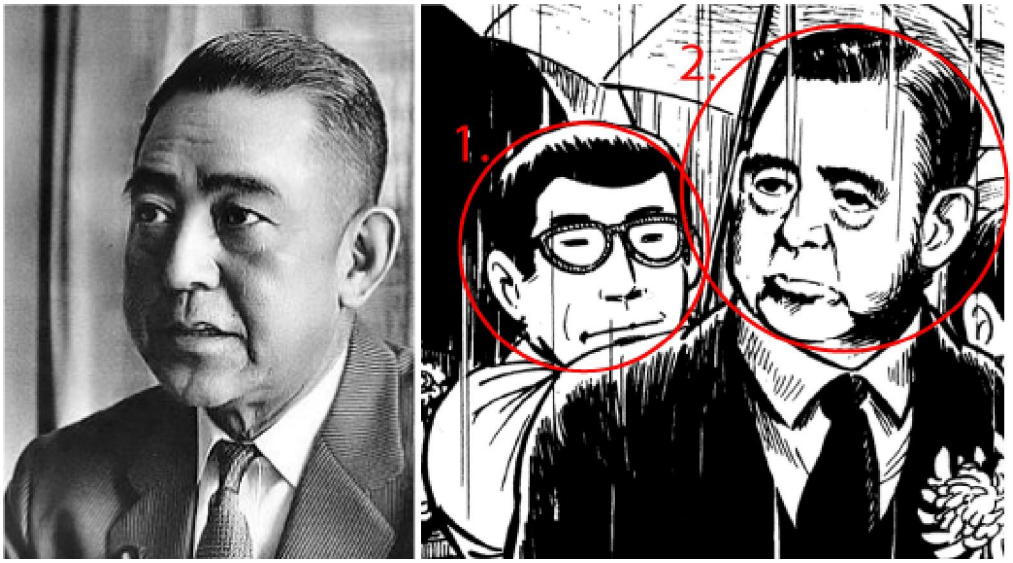
Selain dari distorsi yang digambarkan pada *manga* dengan genre yang serius, terkadang Tezuka juga masih terbilang tidak konsisten dengan karyanya. Misalnya saja dalam satu bab yang sama dalam *manga* "Adolf" ia menggambar beberapa panel dengan gaya yang memiliki kemiripan dengan *manga* yang dibuat untuk anak-anak, namun pada beberapa halaman selanjutnya gaya gambar yang digunakan menjadi realistis.



Gambar IV.5 Perbedaan gaya gambar pada *manga* "Adolf". BAB 4, hal.148 dan hal.155
sumber: Adolf, Osamu Tezuka (1983)

Gambar diatas menunjukkan pada halaman 148 (kiri) gaya yang Tezuka gunakan tidaklah realistis dan detail, justru terlihat seperti *manga* untuk anak-anak. Sementara pada halaman 155 (kanan) gaya gambar yang digunakan terlihat realistis.

Sebenarnya pencampuran gaya gambar dalam satu bab juga pernah dilakukan oleh Tatsumi pada *gekiga*nya yang berjudul "*Hell*", pada komik ini Tatsumi menggabungkan gaya gambar karena salah satu tokoh dalam cerita tersebut adalah tokoh asli yaitu perdana menteri Jepang, Eisaku Sato.

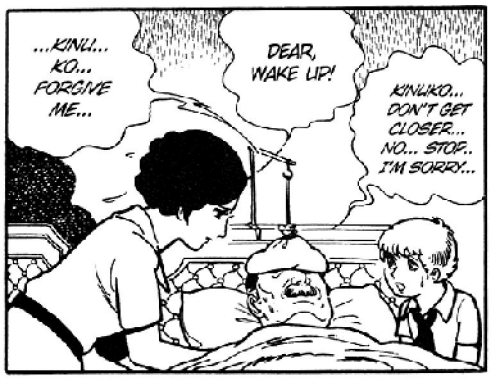


Gambar IV.6 Perbandingan foto perdana menteri Eisaku Sato dan gambar pada komik "*Hell*"
sumber: Goodbye, Yoshihiro Tatsumi (1971)

Pada gambar diatas Tatsumi menggunakan dua gaya gambar yang berbeda dalam satu panel. Penggambaran Eisaku Sato pada objek nomor 2 dibuat semirip mungkin dengan aslinya, sehingga Tatsumi membuatnya dengan gaya gambar realistis dengan detail yang cukup menyerupai Eisaku Sato yang asli. Pada objek nomor 1 detail yang digunakan tidak seperti pada objek nomor 2 karena objek nomor 1 hanya sebagai figuran. Gaya gambar realistis Tatsumi hanya digunakan untuk menggambarkan tokoh yang diambil berdasarkan kenyataan. Faktanya memang Tatsumi membuat *gekiga* berdasarkan fenomena yang benar-benar terjadi di masyarakat atau setidaknya hanya menggunakan fenomena nyata tersebut untuk membuat cerita fiksi, namun isi ceritanya mengandung kritik terhadap fenomena tersebut.

Baik Tatsumi maupun Tezuka memiliki ciri khas gaya gambar tersendiri, itu sebabnya *gekiga* dan *manga* juga berbeda dari segi gaya gambar, bukan hanya dari segi ceritanya meski Tezuka juga sudah membuat *manga* untuk pembaca dewasa. Sekalipun ada kesan dramatis seperti siluet atau *background* gelap di dalam *manga*, kesan tersebut tidaklah sama seperti *gekiga*. Dalam *gekiga* juga tidak menggunakan ekspresi wajah yang distorsi seperti pada *manga*.

Di dalam *gekiga* Tatsumi kebanyakan objek mati digambarkan menggunakan bayangan, sedangkan pada *manga* Tezuka masih sering ditemui benda-benda mati yang digambarkan tanpa menggunakan bayangan. Meski dalam panel penting dimana seharusnya kesan dramatis ditampilkan terkadang Tezuka tidak menggambarkan detail-detail sehingga gambar tersebut terlihat datar saja tanpa ada kesan yang memperkuat adegan didalamnya.



Gambar IV.7 Penggambaran detail pada *manga* "Adolf"
sumber: Adolf, Osamu Tezuka (1983)



Gambar IV.8 Penggambaran detail pada komik "*Hell*"
sumber: Goodbye, Yoshihiro Tatsumi (1971)

Osamu Tezuka	**Yoshihiro Tatsumi**
Penggambaran detail pada cuplikan *manga* diatas masih sangat sedikit jika dibandingkan dengan *gekiga*, kesan sedih yang dimunculkan akan lebih terasa jika penggunaan bayangan digambarkan seperti pada *gekiga*.	Bahkan pada panel yang tidak menampilkan adegan dramatis sekalipun Tatsumi tetap menggambarkan detail-detail pada benda-benda sekitar. Berbeda dengan Tezuka yang menggunakan detail hanya jika ruangan yang digambarkan dalam panel tersebut terlihat gelap.

Tabel IV.2 Perbandingan detail antara Tatsumi dan Tezuka

Perbedaan-perbedaan yang telah disebutkan diatas jelas menjadi batas tidak hanya antara Tezuka dan Tatsumi, namun juga antara *manga* dan *gekiga*. Pada generasi sekarang, ciri khas Tezuka dan dedikasinya terhadap *manga* membuatnya dikenal oleh publik sebagai "*The God of Manga*" atau dewa *manga* sedangkan Tatsumi dikenal sebagai "*The Father of Gekiga*" atau ayah dari *gekiga* itu sendiri.

4.2 Tinjauan Karya Komik *Gekiga* Yoshihiro Tatsumi

4.2.1 *Gekiga* dan Pengaruh Kemunculannya

Kemunculan *gekiga* sebagai alternatif *manga* membuat perbedaan besar di dunia komik Jepang. Struktur *gekiga* juga merupakan gambar sekuensial yang menceritakan suatu ide dari pengarangnya, sama seperti komik dan *manga*. Meskipun jika dilihat sekilas *gekiga* juga memiliki panel, balon kata, efek suara, dan narasi, seperti halnya komik dan *manga*, namun membahas tentang *gekiga* tidaklah sesederhana menyebutkan bahwa komik, *manga*, dan *gekiga* adalah sama. Jika dikaitkan dengan faktor genetik *gekiga* yaitu Tatsumi, *gekiga* memiliki ciri yang dibuat oleh Tatsumi baik dari gambar maupun ceritanya. Sensasi yang Tatsumi rasakan pada saat ia membuat *gekiga* tidak dirasakan sebelumnya, sensasi tersebut hanya muncul pada saat Tatsumi membuat *gekiga*. Setelah "*Black Blizzard*" Tatsumi tidak lagi membuat *gekiga* yang bertema aksi, tema yang diangkat lebih mengarah pada kehidupan sosial. Pada *gekiga* bertema kehidupan sosial inilah unsur utama *gekiga* yaitu dramatisasi dimunculkan, penggambaran kesedihan, masalah-masalah perkotaan, serta konflik internal dalam diri para protagonis digambarkan dengan sangat baik oleh Tatsumi. Kritik terhadap kehidupan perkotaan dan segala masalah yang berkembang di masyarakat dikemas dengan baik dalam karya-karya Tatsumi. Penyampaian pesan yang terkandung dalam *gekiga*nya tidak secara langsung, disamarkan kedalam bentuk lain.

Seiring dengan perkembangannya, perlahan *gekiga* mengalami transisi gaya gambar dan cerita. Komikus-komikus *gekiga* tidak lagi mengacu pada gaya Tatsumi yang masih terpengaruh oleh Tezuka. Penggambaran *gekiga* kemudian menjadi lebih realistis, mata lebih kecil, penggambaran tubuh lebih proporsional, alis lebih tebal, dan otot-otot digambarkan dengan detail. Sementara Tatsumi masih tetap melanjutkan *gekiga*nya yang bertema kehidupan sosial, komikus lain justru terus mengembangkan *gekiga* ke bentuk yang lebih keras. Komikus-komikus seperti Kazuo Koike atau Takao Saito lebih sering menggambarkan adegan perkelahian, pembunuhan, serta banyak menampilkan darah, yang mana pada komik *gekiga* adegan-adegan tersebut tidak dinilai sebagai sesuatu yang dilarang.

4.2.2 Analisis kritik holistik pada komik "*Occupied*" karya Tatsumi

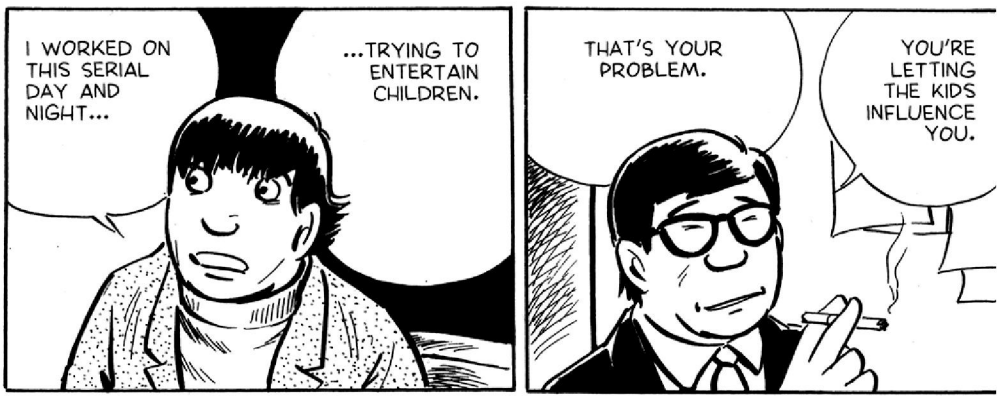
Komik *gekiga* Tatsumi yang berjudul *Occupied* adalah komik yang ia buat sebagai protes atas jatuhnya *gekiga*. Protagonis dalam cerita ini adalah seorang *manga*ka bernama Shimokawa yang kehabisan ide dalam membuat *manga*, sehingga ia stress dan mengalami penyimpangan perilaku. Shimokawa seringkali merasa terintimidasi oleh keadaan disekitarnya sehingga ia merasa mual. Dalam komik ini penggambaran *background* sangat mengekspresikan perasaan Tatsumi yang kesal atas kritik masyarakat terhadap *gekiga*.



Gambar IV.9 Penggambaran suasana di ruang editor pada komik "*Occupied*"
sumber: *Abandon The Old in Tokyo: Occupied*, Yoshihiro Tatsumi (2006)

Faktor Genetik	Faktor Objektif
Pada panel komik di atas dijelaskan bahwa tokoh protagonis dalam komik *Occupied* mengalami penurunan dalam membuat *manga*. *Manga* yang ia ciptakan tidak lagi laris seperti sebelumnya. Hal ini mirip dengan apa yang Tatsumi rasakan terhadap *manga*, menurut Tatsumi cerita dalam *manga* tidak mengalami perkembangan. Ruang editor pada panel diatas dibuat dengan suasana sepi, hal ini merepresentasikan bahwa *manga* yang pada saat itu belum berkembang juga mengalami penurunan pembaca.	Penggambaran detail bayangan ditekankan justru kepada *background* dan benda-benda mati. Penggambaran bayangan yang kental pada ruangan editor merepresentasikan suasana yang sepi dan kelam.

Tabel IV.3 Penggambaran suasana di ruang editor pada komik "*Occupied*"



Gambar IV.10 Dialog antara Shimokawa dan editor pada komik "*Occupied*"
sumber: *Abandon The Old in Tokyo: Occupied*, Yoshihiro Tatsumi (2006)

Faktor Genetik	Faktor Objektif
Pada dua panel selanjutnya dijelaskan bahwa Shimokawa terlalu membiarkan dirinya terpengaruh oleh permintaan pembaca anak-anak, sehingga komik yang ia buat tidak mengalami perkembangan. Yang ingin coba Tatsumi sampaikan adalah bahwa *manga* memerlukan inovasi, sama seperti saat Tatsumi mencoba untuk membuat "Black Blizzard".	Ada kesan yang terbalik antara kedua panel diatas. Pada panel sebelah kiri Shimokawa mengenakan pakaian berwarna cerah dan *background* dibuat hitam pekat, sedangkan editor mengenakan pakaian berwarna gelap. Hal ini menggambarkan bahwa Tatsumi ingin menunjukkan bahwa fokus permasalahan terletak pada Shimokawa sedangkan si editor merepresentasikan masalah itu sendiri. Perhatikan ekspresi Shimokawa yang terlihat kaget dan bingung, sementara editor digambarkan dengan ekspresi wajah yang acuh terhadap masalah yang tengah terjadi.

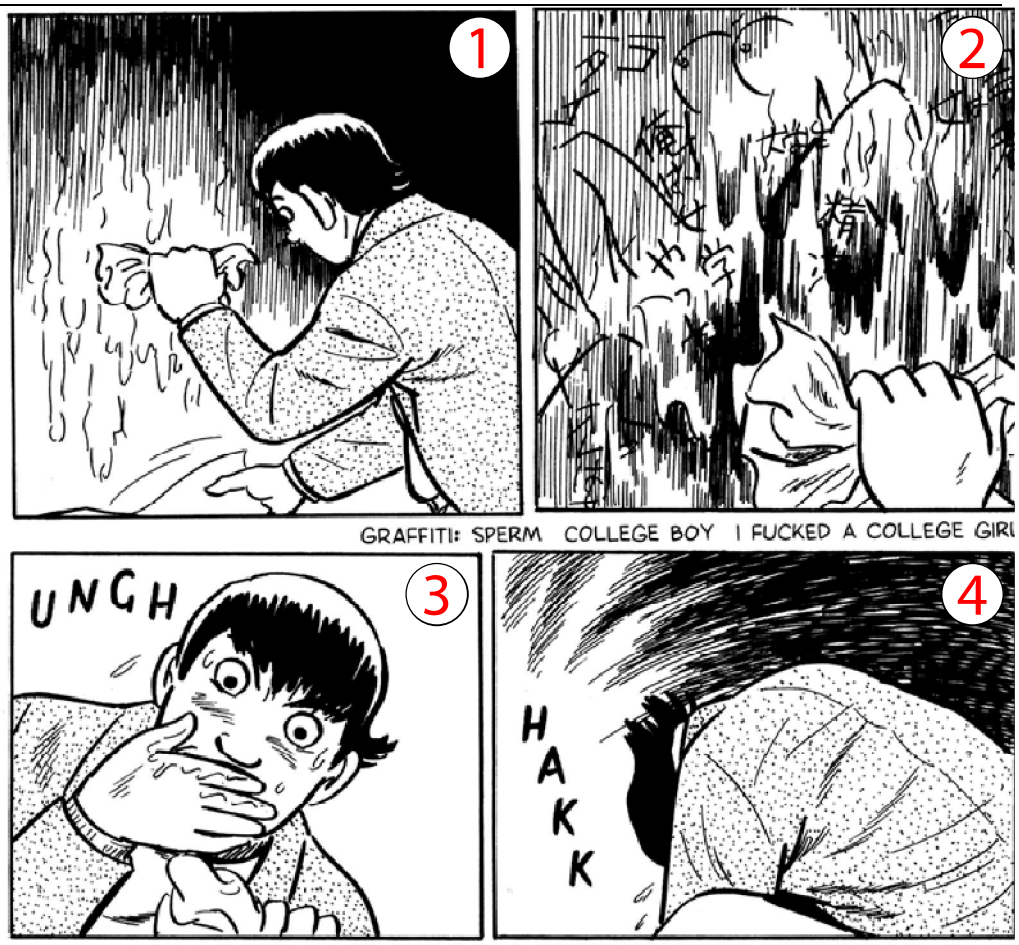
Tabel IV.4 Dialog antara Shimokawa dan editor pada komik "*Occupied*"



Gambar IV.11 Adegan dimana Shimokawa merasa mual dan harus menggunakan toilet
sumber: *Abandon The Old in Tokyo: Occupied*, Yoshihiro Tatsumi (2006)

Faktor Genetik	Faktor Objektif
Pada panel diatas Tatsumi menggambarkan Shimokawa mengalami mual, penyakitnya ini semakin parah ketika ia berada di keramaian suasana perkotaan. Hal ini serupa dengan apa yang dirasakan Tatsumi sehingga ia membuat kritikan-kritikan terhadap suasana perkotaan Jepang. Tatsumi seringkali menemui penyimpangan-penyimpangan dan kejelekan ditengah masyarakat yang seringkali ia gambarkan di dalam komiknya. Tatsumi melihat hal-hal disekitarnya tidak selalu dari sisi yang positif, namun justru cenderung mencari bagian-bagian yang bisa dikritik. Ditengah permintaan pembaca dewasa yang semakin banyak Tatsumi menemukan celah kecil dimana ia bisa membuat inovasi terhadap *manga*.	Kesuraman dapat terlihat tidak hanya pada *background*, namun juga ekspresi dan gestur tubuh orang-orang. Sebenarnya bisa saja toilet digambarkan terlihat bagian dalamnya, namun Tatsumi lebih memilih untuk menggambarkannya dengan warna hitam pekat. Disini terlihat bahwa Toilet menggambarkan sisi gelap dari masyarakat, keluar masuknya masyarakat dengan wajah yang muram tanpa orang lain tahu apa yang terjadi di dalam toilet tersebut.

Tabel IV.5 Adegan dimana Shimokawa merasa mual dan harus menggunakan toilet

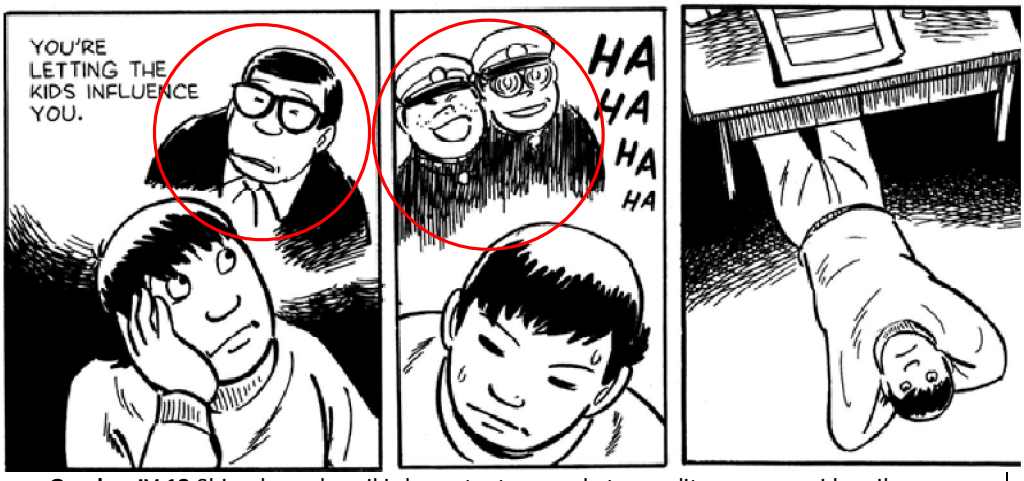


Gambar IV.12 Shimokawa semakin merasa mual di dalam toilet
sumber: *Abandon The Old in Tokyo: Occupied*, Yoshihiro Tatsumi (2006)

Faktor Genetik	Faktor Objektif
Setelah Shimokawa memasuki toilet, ia semakin merasa mual karena melihat gambar tidak bermoral di dinding toilet. Tatsumi juga menemui hal serupa, bukan di toilet melainkan di masyarakat itu sendiri. Coretan-coretan tidak bermoral disini merepresentasikan kehidupan masyarakat dari sudut pandang Tatsumi. Seperti Shimokawa, Tatsumi juga merasa mual, merasa sakit melihat keadaan masyarakat pada saat itu.	Perhatikan dinding pada panel nomor 1, sebagian diberi warna hitam pekat. Namun pada bagian dimana terdapat sperma yang menempel di dinding, Tatsumi memberi warna putih untuk menjelaskan bahwa ada fokus yang ingin ditunjukkan dalam gambar tersebut. Panel nomor 2 digambarkan dengan detail yang suram, coretan-coretan di dinding dengan tulisan yang tidak sopan digabungkan dengan sperma yang menempel di dinding. Namun tangan Shimokawa tidak diberikan detail, sekali lagi Tatsumi ingin menggambarkan bahwa Shimokawa bersih dari segala permasalahan yang terjadi di masyarakat. Pada panel nomor 3, *background* berwarna putih namun Tatsumi

	menekankan kepada ekspresi wajah Shimokawa bahwa ia tengah melihat suatu permasalahan yang berat. Baru pada panel nomor 4 Tatsumi menggambarkan detail yang berbeda dengan ketiga panel sebelumnya, arsiran dibuat melengkung seolah mengikuti gestur tubuh Shimokawa yang membungkuk.

Tabel IV.6 Shimokawa semakin merasa mual di dalam toilet



Gambar IV.13 Shimokawa berpikir keras tentang perkataan editor mengenai komiknya.
sumber: *Abandon The Old in Tokyo: Occupied*, Yoshihiro Tatsumi (2006)

Faktor Genetik	Faktor Objektif
Dalam ketiga panel diatas dijelaskan bahwa Shimokawa memikirkan tentang perkataan editor bahwa ia terlalu terpengaruh anak-anak. Ini juga merepresentasikan keadaan Tatsumi yang berpikir keras untuk membuat cerita yang memenuhi permintaan pembaca yang lebih dewasa. Sambil terus menyelesaikan "Black Blizzard", Tatsumi terus berpikir apakah komik seperti ini akan laris di pasaran atau tidak. Pada saat "Black Blizzard" kemudian diterbitkan sebagai *manga*, kritik dari berbagai media cetak mulai bermunculan. Banyak yang beranggapan bahwa komik "Black Blizzard" terlalu banyak mengandung kekerasan untuk anak-anak sehingga hal ini membuat Tatsumi bingung karena banyak juga yang menyukai komiknya tersebut.	Jika diperhatikan, Tatsumi menggambarkan hal-hal atau orang-orang yang memberikan masalah kepada Shimokawa dengan warna yang lebih gelap. Tidak hanya Tatsumi memikirkan representasi masalah-masalahnya melalui cerita, namun juga ia memikirkan dengan seksama bagaimana cara menggambarkan masalah tersebut dalam komiknya.

Tabel IV.7 Shimokawa berpikir keras tentang perkataan editor mengenai komiknya.



20

Gambar IV.14 Shimokawa berjalan sambil terus memikirkan perkataan editor tersebut.
sumber: *Abandon The Old in Tokyo: Occupied*, Yoshihiro Tatsumi (2006)

Faktor Genetik	Faktor Objektif
Halaman diatas menjelaskan dilema Shimokawa terhadap karirnya sebagai *manga*ka. Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa Tatsumi juga bingung dengan komiknya, ini adalah saat Tatsumi mulai berpikir bahwa karyanya sudah tidak bisa lagi disebut sebagai "*manga*".	Tatsumi dengan jelas menggambarkan kesuraman salah satu sudut perkotaan di Jepang. Shimokawa digambarkan mengenakan pakaian berwarna terang sedangkan *background* dibuat sangat kelam, hal ini menyebabkan fokus pembaca tertuju pada Shimokawa.

Tabel IV.8 Shimokawa berjalan sambil terus memikirkan perkataan editor tersebut.



Gambar IV.15 Shimokawa kembali ke toilet tersebut di hari lain.
sumber: *Abandon The Old in Tokyo: Occupied*, Yoshihiro Tatsumi (2006)

Faktor Genetik	Faktor Objektif
Shimokawa kembali ke toilet dimana ia menemui gambar-gambar tidak bermoral itu, ia mendapati bahwa gambar-gambar tersebut semakin banyak. Tatsumi melihat masalah-masalah sosial di masyarakat semakin banyak, sama seperti Shimokawa yang melihat semakin banyaknya gambar-gambar tidak bermoral di dinding toilet. Tatsumi mulai memperhatikan banyaknya penyimpangan-penyimpangan sosial yang terjadi di masyarakat.	Pada gambar diatas, *background* dibuat gelap dengan arsiran-arsiran yang menggambarkan suasana yang kelam, dinding dipenuhi gambar-gambar yang merepresentasikan penyimpangan ditengah masyarakat. Terlihat disini bahwa Tatsumi sangat kritis dalam memandang keadaan disekitarnya.

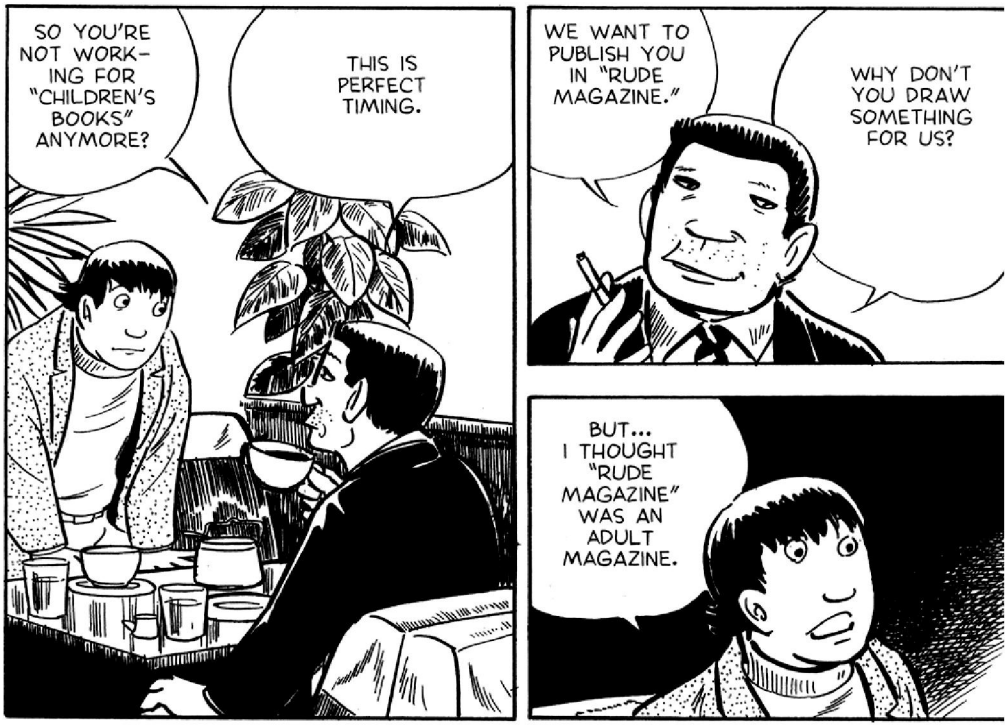
Tabel IV.9 Shimokawa kembali ke toilet tersebut di hari lain.



Gambar IV.16 Shimokawa sedang mencari inspirasi untuk komiknya.
sumber: *Abandon The Old in Tokyo: Occupied*, Yoshihiro Tatsumi (2006)

Faktor Genetik	Faktor Objektif
Panel diatas menjelaskan tentang shimokawa yang kehabisan ide dalam membuat komik, kemudian tanpa disadari ia membuat gambar tidak bermoral karena memikirkan gambar yang ia lihat di toilet. Tatsumi juga berpikir mungkin ia bisa menyampaikan kritiknya terhadap masyarakat melalui komik, media yang banyak dibaca oleh masyarakat.	Pada keempat panel diatas perbedaan terlihat jelas antara panel nomor 1, nomor 2, dan nomor 3 Pada panel nomor 1 gambar dibuat dengan cerah, namun pada saat Shimokawa berpikir keras di panel nomor 2 *background* dibuat hitam untuk menggambarkan beratnya permasalahan yang dipikirkan. Masalah yang dipikirkan Shimokawa lebih berat dan lebih dalam lagi pada panel nomor 4 ketika Tatsumi memindahkan detail bayangan kepada Shimokawa dan *background* justru dibuat cerah.

Tabel IV.10 Shimokawa sedang mencari inspirasi untuk komiknya.



Gambar IV.17 Shimokawa ditawari kontrak untuk majalah dewasa.
sumber: *Abandon The Old in Tokyo: Occupied*, Yoshihiro Tatsumi (2006)

Faktor Genetik	Faktor Objektif
Ketika Shimokawa sedang kehabisan ide untuk membuat komik, ia kemudian ditawari untuk bekerja di majalah "Rude" yang merupakan majalah untuk pria dewasa. Hal ini sama seperti ketika Tatsumi mendapatkan peluang untuk akhirnya berkarya membuat komik untuk pembaca yang lebih dewasa. Ia menciptakan pernyataan pergerakan *gekiga* yang kemudian membuatnya dikenal sebagai pencipta dari komik yang bukan *manga*. Segera setelah *gekiga* diakui, kemunculannya mempengaruhi banyak *manga*ka untuk membuat *gekiga* dan meninggalkan *manga*. Tatsumi juga mulai menggambarkan kritik-kritiknya kedalam *gekiga*. Sementara komikus lain terus mengembangkan *gekiga* menjadi cerita yang lebih banyak mengandung aksi, Tatsumi justru terlalu terobsesi dengan cerita-cerita yang kritis terhadap masyarakat.	Sama seperti gambar pada tabel **IV.4**, editor majalah pada panel diatas digambarkan dengan wajah acuh, pakaian berwarna gelap, dan rokok pada tangan kanannya. Disini Tatsumi ingin menjelaskan bahwa setiap editor sama saja, mereka hanya mementingkan perusahaannya dan acuh terhadap masalah masalah yang terjadi di masyarakat.

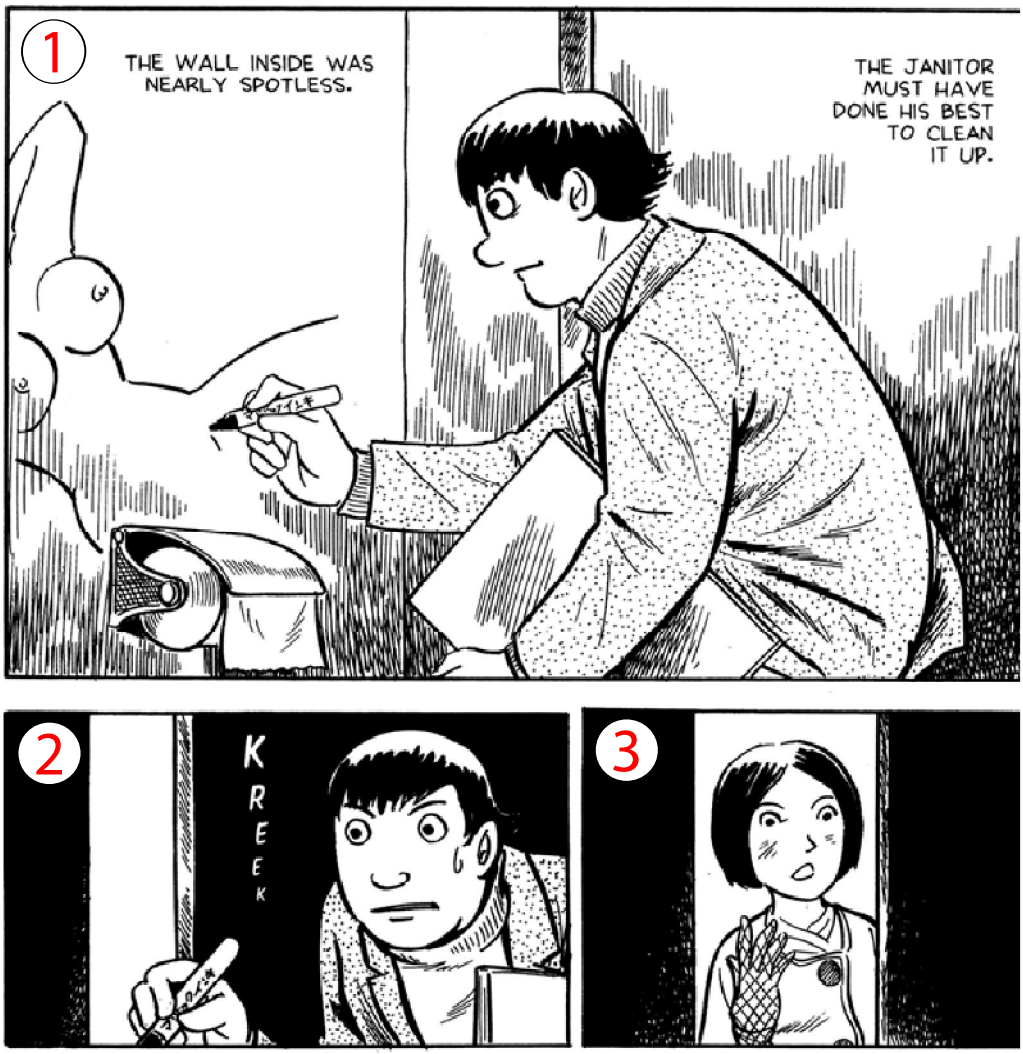
Tabel IV.11 Shimokawa ditawari kontrak untuk majalah dewasa.



Gambar IV.18 Shimokawa berse*manga*t untuk segera mulai menggambar.
sumber: *Abandon The Old in Tokyo: Occupied*, Yoshihiro Tatsumi (2006)

Faktor Genetik	Faktor Objektif
Shimokawa begitu berse*manga*t setelah mendapatkan tawaran kontrak di majalah tersebut, ia bergegas untuk segera membuat gambar-gambar dewasa. Se*manga*t Shimokawa sama seperti Tatsumi yang terus menerbitkan komik-komik *gekiga*nya. Dengan cepat ia meraih kesuksesan dan popularitas, bahkan banyak *manga*ka yang juga mulai membuat *manga* untuk pembaca dewasa.	Fokus masalah hanya terjadi pada panel terakhir dimana Shimokawa melangkah dari sisi terang ke sisi gelap yang merupakan tempat masalah-masalah yang terjadi di masyarakat berkumpul.

Tabel IV.12 Shimokawa berse*manga*t untuk segera mulai menggambar.



Gambar IV.19 Shimokawa menggambar di toilet.
sumber: *Abandon The Old in Tokyo: Occupied*, Yoshihiro Tatsumi (2006)

Faktor Genetik	Faktor Objektif
Tanpa berpikir panjang lagi, Shimokawa memasuki toilet lalu mencoba untuk menggambar di dinding. Shimokawa lupa untuk mengunci pintu toilet tersebut lalu seseorang masuk dan melihat perbuatan Shimokawa. Peristiwa ini merupakan representasi dari masyarakat yang mulai terusik dengan kritikan Tatsumi di dalam komik-komik *gekiga*nya.	Pada panel nomor 2 dan nomor 3, logikanya adalah Shimokawa tidak mungkin menggambar jika ruangan toilet gelap tanpa penerangan. Pada kedua panel tersebut ruangan justru dibuat hitam seolah tidak ada penerangan, berbeda dengan panel nomor 1 yang terlihat cerah. Tatsumi ingin menggambarkan suasana gelap dan suram pada kedua panel ini.

Tabel IV.13 Shimokawa menggambar di toilet.



Gambar IV.20 Hancurnya reputasi Shimokawa.
sumber: *Abandon The Old in Tokyo: Occupied*, Yoshihiro Tatsumi (2006)

Faktor Genetik	Faktor Objektif
Setelah Shimokawa ketahuan membuat gambar tidak bermoral di toilet, ia dilaporkan ke polisi dan karirnya pun runtuh. Pada akhirnya *gekiga* juga mengalami kejatuhan di akhir era 1960-an, sementara komikus *gekiga* yang lain mulai kembali membuat *manga*. Gambar spidol yang dibuang pada panel terakhir merepresentasikan Tatsumi yang berhenti menggambar *gekiga* sejak kejatuhannya tersebut.	Pada panel nomor 1, gambar terlihat cerah. pada panel nomor 2 ketika orang-orang tersebut melihat ke arah toilet, toilet digambarkan gelap. Jadi sejak awal hingga akhir cerita, Tatsumi memang sengaja membuat toilet sebagai representasi suatu hal yang gelap dari masyarakat. Representasi toilet ini diperjelas pada panel nomor 3 dimana Shimokawa menghadap ke sisi gelap sedangkan suara teriakan berasal dari sisi terang.

Tabel IV.14 Hancurnya reputasi Shimokawa.

Komik "*Occupied*" merupakan representasi dari perubahan Tatsumi yang semula membuat *manga*, menjadi membuat *gekiga* yang sangat jauh dari *manga*. Lalu kemudian kritik yang ia sampaikan melaui komik-komiknya menjadi bumerang yang menjatuhkannya pada akhir era 1960-an. Pada awal 1970-an kemudian dimulailah era keemasan *manga*, nama *gekiga* kemudian benar-benar hampir tidak terdengar lagi.