BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dari masa ke masa, komik selalu menjadi bahan bacaan yang menarik. Tidak hanya komik yang bercerita humor atau sindiran politik seperti pada komik strip yang disisipkan di halaman sebuah koran, tapi serial komik-komik aksi yang memiliki cerita berkelanjutan juga banyak digemari. Komik-komik terjemahan dari berbagai negara kini sudah beredar luas di dunia, bahkan situs-situs baca komik *online* sudah banyak dijumpai di internet. Di Eropa, salah satu komik yang terkenal salah satunya adalah serial "Tintin" karangan Herge, komik ini kemudian dijadikan serial animasi bahkan film layar lebar. Komik di Indonesia juga pernah mengalami masa jaya antara akhir 1960-an sampai sekitar awal 1980-an, misalnya komik "Gundala Putera Petir" atau "Si Buta dari Goa Hantu".

Membahas tentang komik tentu saja tidak terlepas dari Jepang sebagai salah satu negara yang menerbitkan banyak buku komik dan tersebar di berbagai belahan dunia. Di Jepang komik disebut dengan *manga*, sedangkan orang yang membuat *manga* disebut *mangaka*. Berawal dari gulungan-gulungan gambar *emaki*, hingga menjadi komik yang seperti sekarang. Dalam perkembangannya *manga* terbagi menjadi beberapa *genre*, dari mulai *genre* yang dibagi berdasarkan usia, jenis cerita, bahkan gender pembaca.

Di situs *database manga http://www.mangaupdates.com/genres.html* terdapat 36 *genre manga* yang bisa dinikmati oleh pembaca. *Genre manga* sebagaimana disebutkan di *website* tersebut antara lain adalah *Action, Adult, Adventure, Comedy, Doujinshi, Drama, Ecchi, Fantasy, Gender Bender, Harem, Hentai, Historical, Horror, Josei, Lolicon, Martial Arts, Mature, Mecha, Mystery, Psychological, Romance, School Life, Sci-fi, Seinen, Shotacon, Shoujo, Shoujo Ai,*

Shounen, Shounen Ai, Slice of Life, Smut, Sports, Supernatural, Tragedy, Yaoi, dan *Yuri*.

Sejak perang dunia kedua berakhir pada tahun 1945, pergerakan dalam perkembangan *manga* sudah mulai terlihat. Pada masa itu *manga* hanyalah bahan bacaan anak-anak, hal ini diungkapkan oleh komikus Yoshihiro Tatsumi dalam sebuah *interview* di *website www.mastersofmanga.com* bahwa *manga* saat itu sangat berbeda dengan sekarang, *manga* pada saat itu lebih kekanak-kanakan. Pada tahun 1957 Tatsumi membuat komik yang ditujukan untuk pembaca dewasa. Karena pada saat itu komik Tatsumi bertolak belakang dengan *manga* yang beredar, maka Tatsumi memberikan nama yang lain untuk karyanya tersebut. Ia memerlukan nama yang lebih cocok dengan karyanya, maka terpilihlah sebuah nama yaitu *"gekiga"* yang berarti gambar dramatis. *Gekiga* kemudian menjadi populer pada akhir tahun 1950-an hingga pertengahan tahun 1960-an. Munculnya komikus-komikus *gekiga* seperti Kazuo Koike, Takao Saito, Yoshiharu Tsuge, dan beberapa nama lain menandakan bahwa *gekiga* mampu memberikan pengaruh kepada komikus lain untuk membuat komik yang ditujukan untuk pembaca dewasa.

Selain komik *gekiga*nya yang berjudul "Black Blizzard", Tatsumi membuat cerita-cerita tentang kehidupan masyarakat namun dengan permasalahan yang begitu berat. Tatsumi menggambarkan kehidupan masyarakat dari sisi negatifnya, seperti prostitusi, atau orang-orang yang bermasalah dengan pekerjaan. Masalah-masalah yang Tatsumi gambarkan merupakan realita yang terjadi pada masyarakat Jepang di zaman itu yang sedang dalam kondisi pemulihan dari keterpurukan akibat perang dunia ke-II, hal ini merupakan kritikan tajam yang mampu menyakiti perasaan masyarakat. *Gekiga* pada suatu media massa kemudian dipandang sebagai komik yang buruk dan tidak mendidik.

Hal inilah yang menjadikan materi ini menarik untuk diteliti. Bagaimana seorang komikus mencari sebuah kebaruan dan pertentangan gagasan sehingga menghasilkan sebuah jenis komik yang baru yaitu *gekiga*. Dalam komik

*gekiga*nya yang berjudul "*Occupied*", Tatsumi menceritakan tentang kemunculan dan kejatuhan dari *gekiga* namun dikemas dalam cerita yang lain. Konsep visual dalam komik ini juga dibuat sedemikian rupa sehingga merepresentasikan apa yang dirasakan Tatsumi terhadap *gekiga* pada saat itu.

1.2 Identifikasi Masalah

Manga sebelum *gekiga* adalah komik untuk anak-anak, cerita dan penggambarannya terlihat lucu dan sederhana. Sebelum Tatsumi menciptakan istilah "*gekiga*", ia adalah seorang *manga*ka. Ada empat masalah yang mendasar dalam penelitian ini yaitu:

1. Perbedaan antara *manga* dan *gekiga* secara prinsip pemikiran, meskipun keduanya merupakan istilah yang digunakan sebagai nama dari jenis komik Jepang.
2. *Manga* dan *gekiga* secara visual mengacu pada wujud yang sama, tetapi keduanya mendapatkan respon berbeda dari masyarakat Jepang.
3. Pergulatan pemikiran Yoshihiro Tatsumi yang mengarahkan pemikirannya pada penciptaan *gekiga*. Dimulai dari kejadian yang mendorong keinginan untuk menciptakan untuk menciptakan suatu jenis komik yang berbeda.
4. Adanya keterkaitan antara komik "*Occupied*" dengan pergulatan pemikiran Tatsumi. Keterkaitan ini ditinjau berdasarkan elemen visual dan juga cerita dari komik tersebut dengan kehidupan Yoshihiro Tatsumi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan tersebut, masalah penelitian yang dirumuskan adalah apa yang menyebabkan Yoshihiro Tatsumi yang semula adalah *mangaka* berubah menjadi seorang komikus *gekiga*. Pembedahan karya *gekiga*nya yang berjudul "*Occupied*" akan dilakukan untuk menemukan empat masalah mendasar yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah. Penelitian pembedahan karya ini akan dibantu dengan kritik seni holistik yang digunakan untuk membedah suatu karya dan juga hal-hal yang berkaitan dengan pembuat karya tersebut yaitu Yoshihiro Tatsumi. Kritik holistik biasanya dilakukan untuk

membahas tiga faktor yaitu faktor objektif yang meliputi karya, faktor genetik yang meliputi pembuat karya, serta faktor afektif yang meliputi pembaca karya tersebut.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembedahan yang dilakukan pada komik *gekiga* karya Yoshihiro Tatsumi yang berjudul "*Occupied*", akan dibahas berdasarkan komponen visual dan juga cerita. Kritik holistik akan terfokus pada dua faktor saja yaitu faktor genetik yang akan digunakan untuk membahas keterkaitan antara cerita pada komik "*Occupied*" dengan kejadian yang mempengaruhi penciptaan *gekiga*, dan faktor objektif yang membahas unsur visual dari komik *occupied*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang berarti peneliti berusaha mengerti peristiwa dan keterkaitannya terhadap orang biasa dalam situasi-situasi tertentu. Pendekatan fenomenologi merupakan penelitian kualitatif yang berakar pada filosofi dan psikologi, serta berfokus pada pengalaman hidup manusia.

Pendekatan fenomenologi dalam penelitian ini digunakan untuk mencari keterkaitan antara peristiwa-peristiwa dalam hidup Tatsumi dengan komiknya yang berjudul "*Occupied*" Dalam pendekatan fenomenologi ini juga akan ditemukan reaksi dari masyarakat terhadap komik *gekiga* serta pengaruhnya terhadap perkembangan *gekiga*.

Pendekatan fenomenologi merupakan tradisi penelitian kualitatif yang berakar pada filosofi dan psikologi, serta berfokus pada pengalaman hidup manusia (sosiologi). Pendekatan fenomenologi hampir serupa dengan pendekatan hermeneutics yang menggunakan pengalaman hidup sebagai alat untuk memahami secara lebih baik tentang sosial budaya, politik atau konteks sejarah dimana pengalaman itu terjadi. Penelitian ini akan berdiskusi tentang suatu objek

kajian dangan memahami inti pengalaman dari suatu fenomena. (Anonim, 2011, para 1)

Peneliti akan mengkaji pokok permasalahan utama dari objek penelitian, dalam penelitian ini pokok permasalahannya adalah "*apa yang ada dalam pemikiran Yoshihiro Tatsumi ketika Ia menciptakan gekiga*". Kajian fenomenologi ini dimulai dengan membaca literatur-literatur yang didapat dari berbagai sumber, kemudian memprediksi situasi dan fenomena berdasarkan data yang didapatkan dari literatur.

Adapun penjelasan tentang pengertian metode fenomenologi menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

- **Edmund Husserl**

  Edmund Husserl adalah tokoh asal Jerman yang mencetuskan aliran ini. Semula Husserl adalah seorang ahli matematika, kemudian mulai mempelajari filsafat. Fenomenologi Husserl adalah sebuah upaya untuk memahami kesadaran sebagaimana dialami dari sudut pandang orang pertama. Secara literal fenomenologi adalah studi tentang fenomena, atau tentang segala sesuatu yang tampak bagi kita di dalam pengalaman subyektif, atau tentang bagaimana kita mengalami segala sesuatu di sekitar kita. (Bambang, A.N, 2012, para 7)

  Walaupun berfokus pada pengalaman subyektif orang pertama, fenomenologi tidak berhenti hanya pada deskripsi perasaan-perasaan inderawi semata. Pengalaman inderawi hanyalah titik tolak untuk sampai makna yang bersifat konseptual (*conceptual meaning*), yang lebih dalam dari pengalaman inderawi itu sendiri. Makna konseptual itu bisa berupa imajinasi, pikiran, hasrat, ataupun perasaan-perasaan spesifik, ketika orang mengalami dunianya secara personal. (Reza A.A Wattimena, 2009, para 3)

- **Lexy J. Moleong**

Dalam Wijaya, B.S (2007, para 1), menurut Moleong fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang diteliti oleh mereka. Seorang peneliti fenomenologi memulai dengan diam, diam merupakan tindakan untuk menangkap pengertian sesuatu yang sedang diteliti. Mereka berusaha untuk masuk ke dalam dunia konseptual para subjek yang ditelitinya sedemikian rupa sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh mereka di sekitar peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Metode fenomenologi Moleong lebih kepada bagaimana mencari data tanpa terlibat langsung dengan objek yang diteliti, jadi peneliti hanya mengamati objek tersebut.

- **Natanson**

  Dalam Utami, T.W (2010, para 1), menurut Natanson, fenomenologi adalah Istilah generik untuk merujuk kepada semua pandangan ilmu sosial yang menempatkan kesadaran manusia dan makna subjektifnya sebagai fokus untuk memahami tindakan sosial.

Jika dikaitkan dengan metode fenomenologi menurut Husserl, peneliti harus berinteraksi langsung baik dengan komik *gekiga* maupun dengan Yoshihiro Tatsumi. Sementara dalam metode fenomenologi Moleong, peneliti bisa mengamati Yoshihiro Tatsumi dan karya-karyanya tanpa berinteraksi secara langsung. Konsep fenomenologi Natanson memandang *gekiga* dari sudut pandang subjektif orang-orang tertentu lalu menentukan kesimpulan dari data yang didapatkan.

Dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan metode Husserl karena harus berinteraksi secara langsung dengan Yoshihiro Tatsumi, namun peneliti cenderung menggunakan metode Moleong dengan melakukan studi literatur. Motode Natanson juga digunakan karena ada beberapa pendapat tentang *gekiga* yang dapat memperkuat data-data literatur yang diperoleh.

Metode fenomenologi ini akan digunakan untuk mencari data-data yang diperlukan dalam pembahasan tentang *gekiga*, kemudian data-data yang didapat akan diuraikan lagi kedalam kritik holistik.

1.6 Metode Pencarian Data

Penelitian ini dilakukan dengan cara mempelajari dokumentasi-dokumentasi terkait dengan perkembangan *manga* dan *gekiga*, mengidentifikasi fenomena yang terjadi dalam perkembangannya untuk kemudian menganalisis masalah yang berkaitan dengan *gekiga*. Adapun observasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Pra Penelitian	: Peneliti menentukan topik yang memiliki masalah dan mempengaruhi objek lain. Keterkaitan antara komik, *manga*, dan *gekiga* kemudian dipilih dalam penelitian ini.
Penentuan Masalah	: Setelah peneliti melakukan studi dari media internet, diketahui bahwa *gekiga* memiliki pengaruh pada perkembangan *manga* namun tidak populer seperti *manga*.
Observasi Tatsumi tentang data-	: Dilakukan dengan menonton film biografi Yoshihiro yang berjudul "TATSUMI", mencari informasi data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
Studi Pustaka	: Dilakukan dengan membaca komik-komik karya Tatsumi, kemudian dikaji berdasarkan data yang telah diperoleh.

1.7 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu tujuan dari penciptaan *gekiga* yang dilakukan oleh Tatsumi. Namun secara spesifik tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Membedah komik "*Occupied*" untuk dapat mengetahui pemikiran Yoshihiro Tatsumi yang mendasari penciptaan *gekiga*.
2. Mengetahui hubungan antara faktor genetik dengan faktor objektif dari komik gekiga "*Occupied"*.

1.8 Manfaat Penelitian

1. Dengan mengetahui cara berpikir Yoshihiro Tatsumi dalam membuat komik, maka akan bermanfaat untuk menjadikan pemikiran Tatsumi sebagai salah satu pedoman dalam membuat karya.
2. Dengan mengetahui konsep dasar dari *gekiga*, maka akan bermanfaat untuk mempelajari cara menggambar *gekiga*.
3. Dengan memahami bagaimana gaya gambar pada *gekiga*, maka akan bermanfaat untuk mengembangkan gaya gambar tersebut menjadi gaya gambar yang baru.

1.9 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan: *Manga* adalah komik Jepang yang dalam perkembangannya mengalami banyak peristiwa. Salah satu peristiwa dalam perjalanan *manga* adalah kemunculan *gekiga*, penelitian ini akan membahas tentang konsep pada penciptaan *gekiga*.

Bab II Pengenalan Komik, *Manga*, dan *Gekiga*: Komik, *manga*, dan *gekiga* memiliki keterkaitan dan juga perbedaan masing-masing. Bab ini menjelaskan satu persatu tentang ketiga jenis buku tersebut.

Bab III *Gekiga* dalam Pemikiran Tatsumi: Pembahasan tentang objek penelitian ini yaitu *gekiga* akan dijelaskan dalam bab ini, termasuk pengaruhnya terhadap *manga*.

BAB IV Tinjauan Komik *Gekiga* Berjudul "*Occupied*" karya Yoshihiro Tatsumi: Kritik holistik yang digunakan dalam penelitian ini akan menemukan dua faktor yang membahas kemunculan hingga kejatuhan *gekiga*, serta hal-hal yang mendasari konsep pemikiran Tatsumi dalam pembuatan *gekiga*.

BAB V KESIMPULAN : Bab ini berisi hasil dari penelitian dan kesimpulannya.