BAB II

PENGENALAN KOMIK, *MANGA*, DAN *GEKIGA*

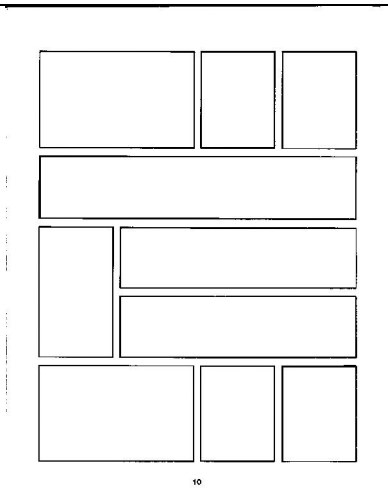
2.1 Perihal Komik

Komik di setiap negara memiliki sebutan yang berbeda-beda, di negara-negara berbahasa Inggris disebut *comic strip* untuk komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan *comic book* untuk komik yang dibukukan. Di Italia disebut *fummeti* yang berarti asap, disebut *fummeti* karena bentuk balon kata yang seperti asap. Kata "komik" sendiri berasal dari bahasa Yunani "*komikos*" yang berarti kelucuan.

Selain dari definisi komik secara bahasa, para komikus juga memiliki pendapat tersendiri dalam mendefinisikan komik. Toni Masdiono misalnya, dalam bukunya "14 Jurus Membuat Komik" menyebut komik sebagai "dunia tutur gambar", suatu rentetan gambar yang menceritakan suatu kisah. Toni juga berpendapat bahwa komik juga bisa hanya berupa gambar saja tanpa ada tulisan. Dalam buku "*Understanding Comic*" karya Scott McCloud (2001, 9), Scott menjelaskan bahwa komik adalah gambar-gambar atau simbol-simbol yang saling berdekatan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mendapatkan respon estetis dari pembaca. Seorang maestro komik, Will Eisner (1985, 7), dalam bukunya yang berjudul "*Theory of Comics and Sequential Art*" mendefinisikan komik sebagai *sequential art* yang berarti susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide.

Dalam sebuah komik ada komponen-komponen penting yang menjadi anatomi sebuah komik. Berikut ini adalah penjelasan singkat tentang komponen-komponen yang biasa digunakan dalam komik:

Nama Komponen	Keterangan	Contoh

Panel	Kotak yang membatasi gambar adegan. Panel terbagi menjadi 2 macam, yaitu panel tertutup dan panel terbuka. Panel tertutup memiliki garis pembatas panel sementara panel terbuka tidak memiliki garis pembatas.	
Speech Bubbles	Bentuk visual yang didalamnya terdapat dialog dari karakter. Balon kata bermacam-macam jenisnya disesuaikan dengan fungsinya, seperti pada saat berbicara biasa, berpikir atau bicara dalam hati, berbisik, dan berteriak.	
Narration	Kotak dialog yang menerangkan waktu, tempat, dan situasi.	

Icon	Gambar yang merepresentasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi, atau ide.	
Sound Effect	Efek suara yang menerangkan suatu situasi, misalnya "RING RING" pada suara telepon atau "DHUARR!!" pada suara ledakan.	

Tabel II.1. Komponen dalam sebuah komik
sumber: 14 Jurus Membuat Komik, Toni Masdiono (2001)

Yang menarik adalah semua unsur saat diletakkan dalam sebuah komik berubah menjadi unsur visual. Bahkan ketika teks yang besar digunakan sebagai efek suara pada sebuah komik, teks tersebut tidak menjadi objek yang mengganggu dan dianggap menghalangi gambar. Keunikan ini pula yang membuat komikus Indonesia Toni Masdiono mengistilahkan komik sebagai "gambar bercerita" bukan "cerita bergambar". Toni juga berpendapat bahwa dalam membaca gambar-gambar pada komik sama dengan membaca peta, simbol-simbol, atau diagram. Sehingga dalam sebuah komik bisa saja dimengerti meskipun tidak terdapat teks didalamnya. Satu panel dalam sebuah komik bisa menjelaskan banyak hal seperti yang bisa dijelaskan dalam satu halaman novel, ditambah dengan gaya gambar yang menjadi ciri khas seorang komikus membuat komik menjadi menarik untuk dibaca.

2.2 Komik Jepang

2.2.1 Asal Mula Komik Jepang

Komik di Jepang yang hingga kini lebih dikenal dengan sebutan *manga* memiliki sejarah tersendiri dalam perkembangannya. Menurut Robin E. Brenner (2007, 1) dalam bukunya yang berjudul "*Understanding Manga and Anime*", sejarah komik Jepang dimulai dari gulungan pada abad ke-12. Gulungan yang dinamakan *emaki* tersebut kebanyakan dibuat oleh biksu Buddha pada masa itu. Gulungan yang paling terkenal adalah *Choju Giga* yang dibuat oleh biksu yang dikenal dengan panggilan Biksu Toba. *Choju Giga* berisi kumpulan humor tentang hewan seperti kera, katak, dan kelinci.



Gambar II.1 Choju Giga yang dibuat oleh Biksu Toba
sumber: http://www.oberlin.edu/images/Art251/251-057.JPG

Pada pertengahan abad ke-17, seorang seniman bernama Katsushika Hokusai menamakan karyanya *Hokusai Manga*. Baik dalam *Hokusai Manga* maupun *emaki* memang belum terdapat teks yang menjelaskan isi cerita, namun keduanya memiliki sifat mengilustrasikan suatu situasi. Tidak lama setelah itu muncul *Kibyoshi* yang sudah menggunakan tulisan di dalamnya.



Gambar II.2 Penempatan teks pada buku kibyoshi.
sumber: Santo Kyoden, 1761-1816, 45

Dalam bukunya yang berjudul "*Early Modern Japanese Literature: An Anthology, 1600-1900*" (Haruo Shirane, 2008, 320) Haruo Shirane menjelaskan bahwa *kibyoshi* adalah sebuah buku berhalaman kuning dimana gambar dan tulisan dipadukan untuk membentuk suatu cerita. Awalnya *kibyoshi* mengangkat cerita-cerita ringan untuk anak-anak, namun dalam perkembangannya *kibyoshi* mulai

menceritakan berbagai macam cerita seperti tentang festival *kabuki*, *joruri*, kisah perang, cerita hantu, dan percintaan.

Meskipun *kibyoshi* sudah menggunakan tulisan di dalamnya, namun penempatan tulisannya masih menyerupai cerita bergambar. Penempatan teks dalam *kibyoshi* memanfaatkan ruang-ruang kosong dalam satu halaman, sehingga terkadang teks dalam *kibyoshi* terlihat tidak beraturan.

Selama era Taisho (1912-1926), kekuatan politik di Jepang bergeser dari kelompok penguasa (*genro*) menjadi perlemen dan partai-partai demokratis. Pada perang dunia pertama Jepang hanya mendapat peran kecil dalam perang melawan Jerman, kondisi perang saat itu membuat seniman-seniman membuat karya yang berhubungan dengan peperangan dan perjuangan. Pada tahun 1920-an beberapa seniman seperti Sato Shishido dan Kitazawa pergi ke Amerika dan melihat komik strip pada halaman sebuah koran, mereka lalu membawanya ke Jepang dan mulai menerbitkan komik strip sendiri.

Pada tahun 1945 Jepang menyerah setelah dijatuhkannya bom ke Hiroshima dan Nagasaki, kemudian perang dunia ke-2 berakhir. Saat perang dunia ke-2 berakhir, komik-komik strip yang memuat cerita humor mulai bermunculan. Kemunculan komik-komik humor tersebut bertujuan untuk membangkitkan se*manga*t masyarakat Jepang yang mulai membenahi hidupnya pasca perang.

Salah satu komik strip yang terbit pada saat itu adalah karangan Osamu Tezuka. Pertama kalinya komik karya Tezuka terbit dalam buku adalah *New Treasure Island* yang terjual lebih dari 400.000 eksemplar. Suksesnya komik Tezuka pada saat itu membuat banyak *mangaka* yang mengikuti gaya gambar Osamu Tezuka. Tezuka kemudian dikenal oleh publik sebagai "*God of Manga*" atas prestasi yang diraihnya tersebut.

2.2.2 Pembagian Genre *Manga*

Perkembangan *manga* meningkat pesat dan melahirkan dua genre utama yaitu *Shounen* yang berarti anak laki-laki dan *Shoujo* yang berarti anak perempuan.

Pembagian genre ini kemudian mengalami perkembangan lagi hingga sekarang. Situs *mangaupdates* menjelaskan bahwa pada saat ini terdapat 36 genre *manga*, berikut ini adalah penjelasan pembagian genre *manga* menurut website tersebut:

Nama Genre	Gender Pembaca	Usia Pembaca	Pornografi	Kekerasan
Adventure, Comedy, Doujinshi, Drama, Fantasy, Historical, Mecha, School Life, Slice of Life, Sports	Laki-laki, Perempuan	Semua usia	Tidak ada	Tidak ada
Action, Martial Arts, Tragedy	Laki-laki, Perempuan	Remaja, Dewasa	Tidak ada	Ada
Ecchi, Shoujo Ai, Shounen Ai	Laki-laki, Perempuan	Remaja, Dewasa	Semi	Tidak ada
Adult, Mature	Laki-laki, Perempuan	Dewasa	Ada	Ada
Seinen	Laki-laki	Remaja, Dewasa	Tidak ada	Ada
Gender Bender, Harem, Horror, Mystery, Psychological, Romance, Sci-Fi, Supranatural	Laki-laki, Perempuan	Remaja, Dewasa	Tidak ada	Tidak ada
Hentai, Smut	Laki-laki	Dewasa	Ada	Tidak ada
Josei	Perempuan	Dewasa	Tidak ada	Tidak ada
Lolicon	Laki-laki	Remaja, Dewasa	Semi	Tidak ada
Shotacon	Perempuan	Remaja, Dewasa	Semi	Tidak ada
Shoujo	Perempuan	Remaja	Tidak ada	Tidak ada
Shounen	Laki-laki	Remaja	Tidak ada	Tidak ada
Yuri, Yaoi	Laki-laki, Perempuan	Dewasa	Ada	Tidak ada

Tabel. II.2 Pembagian genre pada *manga*
sumber: http://www.*manga*updates.com/genres

Ciri yang menjadikan *manga* menjadi berbeda dengan komik adalah pada penggambaran ekspresi-ekspresi tertentu. Bahkan meski bukan pada *manga* komedi, terkadang ekspresi marah digambarkan dengan kepala karakter yang menjadi besar. Ekspresi-ekspresi seperti ini sering dijumpai pada kebanyakan *manga*, sementara tidak banyak dijumpai di komik-komik Amerika seperti *MARVEL* atau *DC Comics*.



Gambar II.3 Penggambaran ekspresi pada *manga* beelzebub
sumber: http://*manga*fox.me/*manga*/beelzebub/v17/c148/4.html

Selain dari penggambaran ekspresi, *manga* juga memiliki sejarah dan budaya tersendiri. *Manga* menjadi sangat menarik karena pada *manga* sering memunculkan ciri khas Jepang, seperti kuil-kuil, pakaian khas, festival di Jepang, dan samurai. Tema-tema tersebut ketika diangkat kedalam bentuk *manga*, secara tidak langsung menjadi media yang menunjukkan keindahan dan keunikan Jepang.

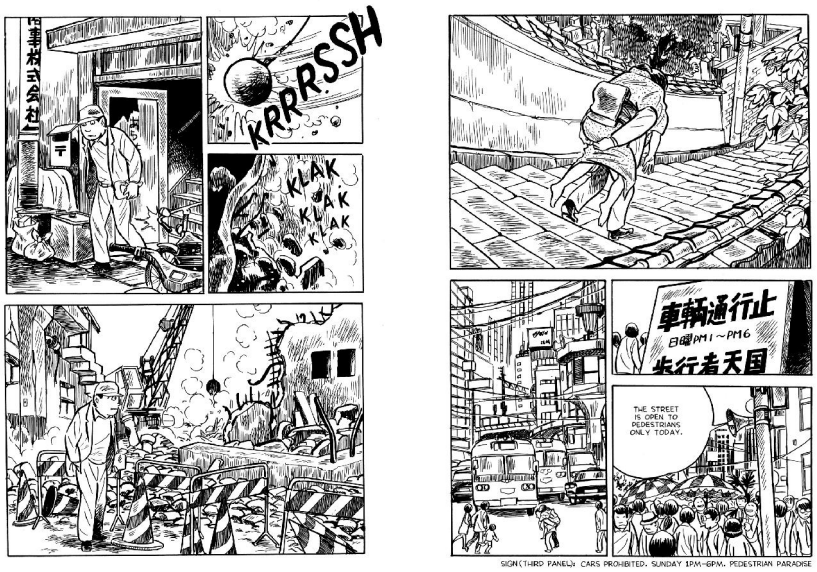
2.3 Komik *Gekiga*

Dalam sebuah ebook berjudul "*Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga/Comics*" (Jaqueline Berndt, 2012, 73) disebutkan bahwa *gekiga* adalah gaya baru komik Jepang yang berkembang pada tahun 1959 dan menjadi populer di seluruh industri seni grafis Jepang pada tahun 1960. Meskipun beberapa merasa bahwa istilah ini sudah tidak digunakan, beberapa terjemahan bahasa Inggris yang sangat baik dari karya-karya komikus Yoshihiro Tatsumi telah memicu lahirnya aliran komik baru mulai tahun 1960-an.

Gekiga sendiri secara harfiah diartikan sebagai gambar dramatis. *Gekiga* merupakan komik yang bertolak belakang dengan *manga*. Saat *manga* hanya berisi humor dengan cerita-cerita yang ringan, *gekiga* hadir dengan cerita yang lebih berat dan kompleks. *Gekiga* dianggap sebagai alternatif dari *manga* yang kemudian membawa perubahan terhadap perkembangan komik Jepang. Visualisasi dalam *gekiga* lebih berkembang karena komikus-komikus *gekiga* mengeksplorasi gaya gambar yang sebelumnya tidak digunakan dalam *manga*, didukung juga oleh cerita-cerita yang sebelumnya tidak ada pada *manga* seperti aksi sadis, pembunuhan, dan cerita-cerita seksual.

Gekiga diartikan dalam berbagai pendapat, namun "gambar dramatis" adalah istilah yang paling mendekati dengan konotasi karakteristik komik berdasarkan realisme yang keras. (Timothy Lehmann, 2005, 206, 246)

Komikus Indonesia Toni Masdiono mengatakan bahwa dalam penggambaran komik *gekiga*, teknik pewarnaan tidak seperti pada *manga* yang seringkali menggunakan rugos. Rugos atau tonal pada *manga* sama seperti arsiran pada komik *gekiga*. *Gekiga* menggunakan garis yang lebih tebal dan arsiran yang lebih gelap, sementara pada *manga* terkadang tidak menggunakan unsur gelap terang. Cerita pada *gekiga* lebih masuk akal sesuai dengan realita dan isu yang berkembang di masyarakat. Terkadang cerita *gekiga* mengandung kritik atau merepresentasikan seseorang, namun disamarkan kedalam cerita yang berbeda.



Gambar II.4 Cuplikan pada komik *gekiga* yang berjudul "*Abandon in the old Tokyo*" karya Tatsumi.
sumber: Abandon The Old in Tokyo, Yoshihiro Tatsumi (1971)

Jepang dalam *gekiga* digambarkan seperti realita yang dilihat dan dirasakan oleh pengarang. Bisa dibilang bahwa *gekiga* adalah representasi dari realita, tragedi, peristiwa, atau fenomena yang sedang berlangsung. Seringkali representasi yang digambarkan dalam *gekiga* terlalu mengganggu dan menyindir bagi sebagian masyarakat sehingga menuai kritik. Misalnya saja dalam komik "*Just A Man*" karya Tatsumi (1970) menampilkan sebuah kedai yang terdapat prostitusi di dalamnya, atau Pada komik "*Hell*" (1971) Tatsumi sedikit berlebihan dalam menggambarkan suasana kengerian dan kehancuran pasca perang. Kritik pada komik-komik *gekiga* dimuat di surat kabar dengan headline "Kejahatan Generasi *Gekiga*". (Jaqueline Berndt, 2012, 83)

Cerita dalam komik gekiga Tatsumi mengandung realita dari kehidupan masyarakat perkotaan hingga bagian yang paling tersembunyi, misalnya saja prostitusi dan seks bebas. Dalam beberapa judul komiknya, Tatsumi mengangkat profesi-profesi seperti pemberi makan belut, pembersih jendela, dan fotografer pada zaman perang dunia ke-II. Profesi-profesi yang diterapkan kepada beberapa

protagonis dalam komiknya adalah profesi yang cenderung dipandang sebelah mata oleh masyarakat, hal ini adalah salah satu wujud kepedulian Tatsumi terhadap pekerja-pekerja yang terasingkan dari masyarakat.

Secara visual Tatsumi menggambarkan *gekiga* dengan banyak menggunakan bayangan, meskipun tidak semua panel dalam komiknya digambarkan dengan bayangan yang pekat. Tatsumi menggunakan bayangan-bayangan yang pekat dalam komiknya untuk menambahkan kesan kelam dan dramatis.

Gekiga mampu menarik minat masyarakat untuk membaca komiknya, namun hal ini disebabkan oleh rasa ingin tahu masyarakat terhadap kritik yang Tatsumi gambarkan dalam komiknya terhadap masyarakat itu sendiri. Kritikan Tatsumi yang sangat dekat dengan masyarakat berpotensi untuk menyakiti perasaan masyarakat yang pada saat itu masih sangat sensitif pasca perang dunia ke-II.

Meski dengan banyaknya kritik yang terdapat dalam gekiga Tatsumi, gekiga tidak jatuh begitu saja. Beberapa komik gekiga karya komikus yang lain masih banyak digemari pada saat itu, sehingga Tatsumi juga masih melanjutkan membuat karya-karya gekiganya. Berikut ini contoh gekiga karya dua orang komikus gekiga selain Tatsumi dengan gaya gekiga yang berbeda-beda:

Contoh gekiga	Keterangan
 **Gambar II.5** Cuplikan pada *gekiga* yang berjudul "*Lone Wolf and Cub*" karya Kazuo Koike. sumber: *Lone Wolf and Cub*, Kazuo Koike (1970)	Kazuo Koike menggunakan gaya gambar yang lebih realistis dibandingkan dengan Yoshihiro Tatsumi. Ciri dari gekiga Koike adalah dari penggambaran alis yang tebal serta detail yang sangat kuat. Cerita yang diangkat oleh Koike kebanyakan adalah aksi pertarungan, namun Koike juga terkadang memasukkan unsur pornografi dalam gekiganya.
 **Gambar II.6** Cuplikan pada *gekiga* yang berjudul "*Golgo 13*" karya Takao Saito. sumber: *Golgo 13*, Takao Saito (1968)	Golgo 13 karya Takao Saito bercerita tentang seorang agen rahasia, komik ini termasuk jenis komik aksi yang mengandung banyak unsur kekerasan di dalamnya. Meski memiliki cerita yang serius dan gaya gambar yang realistis, namun Saito tidak terlalu banyak menggunakan detail bayangan.

Tabel. II.3 Karya gekiga komikus lain

2.4 Kritik Holistik

Kritik holistik adalah kritik yang digunakan dalam memahami suatu karya. Beragam nilai akan ditemukan dalam kritik seni holistik, bisa berupa makna ataupun permasalahan tentang karya seni. Nilai-nilai dari setiap karya seni berkaitan langsung pada tiga komponen utama yang meliputi pembuat karya, karya seni yang diciptakan, dan penghayat karya tersebut. Ketiga komponen tersebut dikenal dengan faktor genetik yang membahas pembuat karya, faktor

afektif yang membahas penghayat karya, serta faktor objektif yang membahas karya itu sendiri. Meski terdapat tiga faktor utama dalam kritik holistik, namun dalam pembahasan mengenai *gekiga* ini akan difokuskan kepada dua faktor yaitu faktor genetik dan objektif (HB. Sutopo, 1995,11).

2.4.1 Faktor Genetik

Faktor genetik merupakan faktor yang meliputi penciptaan suatu karya, termasuk latar belakang komikus yang menciptakan *gekiga*. Pembahasan lebih mendalam terhadap komikus meliputi peristiwa yang berhubungan dengan penciptaan *gekiga*.

Yoshihiro Tatsumi adalah faktor genetik dalam penelitian ini, sangat penting untuk mengetahui tentang Tatsumi berkaitan dengan proses penciptaan *gekiga*. Bagaimana pemikirannya, pandangannya terhadap *manga*, Jepang di mata Tatsumi, dan peristiwa-peristiwa penting apa saja dalam hidupnya yang mempengaruhi perkembangan pemikirannya sehingga Ia menciptakan *gekiga*. Dengan diketahuinya faktor genetik tersebut, maka akan bisa diambil kesimpulan tentang konsep dari *gekiga*.

2.4.2 Faktor Objektif

Sumber informasi objektif didapatkan dengan melakukan pengamatan terhadap karya seni yang telah selesai diciptakan. Informasi yang diperoleh meliputi berbagai hal yang berkaitan dengan elemen-elemen yang ada dalam karya seni tersebut dan struktur yang terbentuk di dalamnya.

Faktor objektif dari penelitian ini adalah *gekiga*, meliputi gaya gambar yang digunakan oleh Tatsumi dalam merepresentasikan kritik-kritik sosial pada komiknya.