

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KONSEP, DAN KERANGKA TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Berdasarkan hasil pembacaan ditemukan beberapa hasil penelitian yang dapat dijadikan acuan atau pembanding dalam melakukan penelitian ini. Adapun hasil penelitian tersebut adalah :

Kawamata (2010) dalam jurnalnya yang berjudul “*Role Of Trust In The Dyadic Relationship Between The Author And The Editor In The Creation Of Japanese Manga*” yang membahas tentang peran kepercayaan dalam hubungan antara penulis dan editor dalam menciptakan *manga*. Hasil penelitian Kawamata memaparkan bahwa hubungan antara *mangaka* di Jepang dan editornya dianggap sangat unik. Hal ini karena hubungan diantara keduanya yang sangat dekat. Editor memiliki banyak peran dalam kehidupan *mangaka* bahkan dapat menjadi orang tua bagi *mangaka*. Dalam membuat *manga*, editor juga terkadang membantu dalam membuat cerita. Editor dapat menjadi perantara antara *mangaka* dan perusahaan penerbitan. Ketika pendatang baru memulai karir mereka sebagai *mangaka* profesional, maka mereka harus bergantung pada editor mereka. *Mangaka* harus percaya pada kemampuan yang dimiliki oleh editor supaya dapat menciptakan *manga* yang baik. Pada penelitian ini meneliti tentang kehidupan *mangaka* dari proses untuk menjadi *mangaka*, situasi kerja *mangaka*, kondisi ekonomi *mangaka*, kehidupan sosial *mangaka* serta pandangan terhadap profesi *mangaka*. Sedangkan pada penelitian Kawamata memfokuskan pada hubungan

mangaka dengan editornya. Penelitian yang dilakukan oleh Kawamata memberikan gambaran secara umum tentang kehidupan *mangaka* khususnya hubungan *mangaka* dengan editor yang terjadi di Jepang sehingga dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini.

Kawamata (2009) dalam jurnalnya yang berjudul “*Preliminary Research On The Creation Process Of Japanese Manga*” meneliti tentang awal proses penciptaan *manga* di Jepang. Hasil penelitian Kawamata memaparkan bahwa proses awal dari penciptaan *manga* yaitu dimulai dengan mendapatkan ide. Semua *mangaka* biasanya akan terus berfikir untuk mendapatkan ide. *Mangaka* harus memiliki pengetahuan dasar yang luas agar tidak kehabisan dalam mencari ide. Setelah proses mencari ide, proses selanjutnya diikuti dengan membuat *nameatau* draf kasar yang digunakan untuk menggambarkan ide. Membuat *name* merupakan proses yang memakan waktu cukup lama dan merupakan bagian yang sulit dari proses dalam membuat *manga*. Setelah *name* diselesaikan maka *name* akan diserahkan kepada asisten yang telah mendapatkan persetujuan dari editor. Dalam penelitian ini dengan penelitian Kawamata terdapat persamaan yaitu membahas tentang proses dalam pembuatan *manga*. Namun penelitian Kawamata hanya dibatasi sampai *manga* diserahkan dan diselesaikan oleh asisten sedangkan pada penelitian ini meneliti dari proses pembuatan *manga* pada *manga Bakuman* hingga *manga* diadaptasi dalam bentuk *anime*. Penelitian yang dilakukan oleh Kawamata dapat dijadikan acuan karena dapat memberikan gambaran tentang proses pembuatan *manga* di Jepang.

Purnamasari (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Kehidupan Homoseksual dalam novel *Pria Terakhir* karya Gusnaldi: Kajian Sosiologi Sastra” mengangkat masalah fenomena kehidupan homoseksual dan sikap orang-orang disekitar tokoh Bobi dan Dydy mengenai hubungan mereka dalam novel *Pria Terakhir* karya Gusnaldi. Dalam penelitiannya, Purnamasari menggunakan teori Homoseksual dari Bell dan Weinberg (dalam Siahaan 2009) dan teori sosiologi dari Ian Watt (dalam Damono 1979) yang menitikberatkan pada sastra sebagai cerminan masyarakat. Hasil analisis menunjukkan bahwa penyebab homoseksual dalam novel *Pria Terakhir* karya Gusnaldi yaitu hormon dan pengaruh lingkungan. Cara Boby dan Dydy menutupi homoseksual dalam kehidupan pribadi dan kehidupan cinta mereka berbeda dengan homoseksual lain yaitu dengan cara bersikap maskulin. Pada lingkungan Bobi dan Dydy ada beberapa tokoh yang mengetahui hubungan mereka tersebut. Dari tokoh-tokoh tersebut hanya Fani yang memberikan tanggapan negatif. Fani merasa dikhianati dan dipermainkan oleh Dydy karena tidak jujur mengenai status yang sebenarnya, sedangkan tokoh yang lain memberikan tanggapan positif karena sifat Boby dan Dydy yang baik sehingga tokoh lain dapat menerima hubungan mereka. Pada penelitian ini meneliti tentang kehidupan *mangaka* yang ada di Jepang sedangkan penelitian Purnamasari meneliti tentang kehidupan Homoseksual. Dari penelitian Purnamasari manfaat yang di dapatkan yaitu mengetahui penggunaan dari teori sosiologi sastra dari Ian Watt yang menitik beratkan pada sastra sebagai cerminan masyarakat sehingga dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini.

Pramartha (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Kehidupan *Yakuza* dalam novel *Asakusa Bakuto Ichidai* karya Junichi Saga sebuah tinjauan Sosiologi Sastra” menganalisis tentang kehidupan *Yakuza* dan membandingkan kehidupan *Yakuza* di dalam novel *Asakusa Bakuto Ichidai* karya Junichi Saga dengan kehidupan *Yakuzayang* ada dalam masyarakat Jepang. Prammartha dalam penelitiannya menggunakan teori sosiologi sastra dari Wellek & Warren (1993:111-112) dan teori dari Ian Watt (dalam Damono, 1978:3-4). Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat organisasi *yakuza* bernama *dewaya* yang masih mempertahankan nilai-nilai khas tradisional Jepang dalam interaksinya terhadap sesama anggota *yakuza*. Organisasi *yakuza* selalu menjunjung tinggi nilai-nilai khas tradisional Jepang yang menjadikan organisasi mereka berbeda dengan mafia-mafia yang ada di negara lain. Dalam penelitian ini membahas mengenai kehidupan sosial yang ada di dalam masyarakat tentang kehidupan *mangaka* sedangkan pada penelitian paramartha membahas mengenai kehidupan sosial dalam kehidupan *yakuza* di Jepang. Dari penelitian Paramartha manfaat yang di dapatkan yaitu mengetahui penggunaan dari teori sosiologi sastra dari Ian Watt yang menitik beratkan pada sastra sebagai cerminan masyarakat sehingga dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini.

2.2 Konsep

Adapun konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

2.2.1 *Mangaka*

Kata *mangaka* dapat dibagi menjadi dua yaitu *manga* (漫画) dan *ka* (家). *Manga* dalam bahasa Indonesia berarti komik. Di luar Jepang *manga* mengacu pada sebuah komik Jepang, sedangkan akhiran *ka* (家) mengacu pada tingkat keahlian dan penulisan tradisional (Osa, 2006:3). *Mangaka* merupakan sebutan untuk pencipta *manga* di Jepang. Dalam profesi *mangaka*, ada *mangaka* yang khusus untuk membuat *manga* dan ada yang khusus untuk menggambar. Akan tetapi tidak jarang para *mangaka* melakukan dua hal tersebut secara bersamaan. Istilah *mangaka* umumnya hanya mengacu pada orang yang menggambar *manga*. Untuk pencipta *manga* yang hanya bertugas sebagai pembuat cerita dikenal dengan nama *genshakusha* (Maxdiel, 2013).

Beberapa *mangaka* memulai karirnya dengan masuk ke perguruan tinggi seni atau belajar di sekolah *mangayang* mengajarkan cara menggambar dan bercerita. Sekolah *manga* yang paling terkenal di dunia yang bernama *Gekiga Sonjuku* didirikan oleh Kazuo Koike, penulis *Lone Wolf and Club* dan tes untuk masuk ke sekolah ini sangat ketat. Cara lain untuk memulai karir dalam dunia *manga* yaitu dengan menjadi asisten untuk *mangaka* lain sebelum memasuki dunia *manga* sebagai *mangaka* profesional. Asisten selalu bekerja tanpa nama dan sangat sering bekerja sebagai *trainees* (peserta latihan). Bagi *mangaka* yang ingin memulai karirnya, ini adalah cara dan tahapan yang baik untuk memasuki profesi *mangaka* karena *manga* harus dipelajari di bawah asuhan *sensei* (guru) dan melalui praktek pengulangan yang tanpa henti sampai siswa mengalahkan guru mereka (Gracia, 2010:4). Selain belajar di sekolah *manga* dan

menjadi asisten, ada beberapa *mangaka* yang memulai karirnya dengan mengikuti ajang kompetisi yang diadakan oleh majalah. Sebagai contoh, Naoko Takeuchi penulis *Sailor Moon* yang memulai debutnya dengan mengikuti dan memenangkan kontes yang disponsori oleh salah satu perusahaan penerbitan yang bernama *Kodansha* (Syahrur, 2012).

Para *mangaka* di Jepang selalu hidup di bawah tekanan besar terutama *mangaka* yang mempublikasikan majalah mingguan. *Mangaka* yang mempublikasikan karyanya dalam majalah mingguan biasanya harus membuat sekitar 20 halaman setiap minggu. Agar karya yang dihasilkan menjadi menarik, maka editor dan *mangaka* harus saling bekerjasama dalam membuat *manga*. Mereka bekerja tidak mengenal waktu dan bahkan bekerja sampai larut malam supaya bisa memenuhi tenggat waktu yang ditentukan.

Pada umumnya *mangaka* dan *manga* karyanya berjalan dengan beriringan. Jika seorang penulis berhenti menggambar atau meninggal, maka proses dalam pembuatan dan produksi *manga* dapat terhenti. Namun ada beberapa pengecualian seperti *manga doraemon* yang ceritanya terus berjalan meskipun pengarang pertamanya sudah meninggal. *Doraemon* pertama kali ditulis oleh duo Fujiko Fujio pada tahun 1969. Fujiko Fujio merupakan nama pena dari *mangaka* Fujimoto Hiroshi dan Motoo Abiko. Namun setelah mereka beranjak dewasa, mereka memutuskan untuk berpisah karena memiliki minat yang berbeda. Fujimoto memilih untuk fokus membuat cerita untuk anak – anak, sedangkan Abiko memilih untuk membuat cerita untuk dewasa. Fujimoto pada akhirnya melanjutkan *manga* yang berjudul *Doraemon* dengan memakai nama pena Fijio F.

Fujiko. Setelah meninggal, *manga Doraemon* yang dikarang oleh Fujio F. Fujiko kini ditulis oleh *mangaka* lain dengan garis besar cerita yang sudah dibuat oleh Fujio F. Fujiko dengan ijin dari pemegang hak cipta yaitu perusahaan penerbit *Shogakukan* dan Fujio F. Fujiko *production*. Sebaliknya, dalam komik Amerika yang sukses dengan judul seperti *Superman*, *Batman*, *Spiderman*, dan *X-men* tidak dikendalikan oleh penulisnya melainkan perusahaan penerbitan/produser dan selama judul menguntungkan cerita tidak akan pernah berakhir (Gracia, 2010:4).

2.2.2 *Henshuusha*

Henshuusha jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dapat berarti editor. Editor merupakan orang yang membantu dan mendukung *mangaka* dalam proses pembuatan *manga*. Editor akan sering mengomentari tata letak gambar (panel), dan memastikan bahwa *manga* tetap memenuhi standar dari perusahaan. Editor merupakan atasan dari *mangaka* karena editor yang mengawasi sebagian besar produksi untuk memastikan semuanya berjalan dengan lancar. Jika seorang *mangaka* sulit mendapatkan ide maka editor memiliki peranan penting untuk memberi saran kepada *mangaka*. Banyak *manga* yang dikerjakan mutunya meningkat karena sentuhan nasihat dari editor (Syahrur, 2012).

2.2.3 *Seiyuu*

Seiyuu merupakan sebutan untuk pengisi suara di Jepang. Tidak hanya dalam *anime*, *seiyuu* juga mengisi suara untuk visual novel, *game*, film dan iklan. Dalam mengisi suara pada *anime* atau film, rekaman suara dari *seiyuu* direkam dengan berurutan sesuai dengan jalannya cerita. Selain mengisi suara pada cerita,

seiyuu juga sering menyanyikan lagu dari *anime* yang dibintanginya. Penghasilan yang dihasilkan oleh *seiyuu* umumnya ditentukan berdasarkan tingkat senioritas. Pada waktu mengisi suara dalam *anime*, pendapatan dari *seiyuu* dihitung dalam waktu 30 menit. Sedangkan pada saat mengisi narasi penghasilan *seiyuu* biasanya dihitung dalam waktu 10 menit. Seorang *seiyuu* dituntut untuk bisa memerankan berbagai karakter seperti karakter seorang laki – laki, perempuan, bayi, anak – anak, orang lanjut usia atau suara hewan dan mesin. Di Jepang apabila ingin menjadi *seiyuu*, selain memiliki bakat dalam bidang tersebut seseorang juga dapat belajar pada sekolah *seiyuu* baik di sekolah kejuruan atau Universitas dengan memilih jurusan drama. Pada lembaga pendidikan formal yang terakreditasi, pendidikan untuk menjadi *seiyuu* ditempuh dalam waktu paling cepat 1 tahun (Aini, 2014).

2.3 Kerangka Teori

Dalam melakukan penelitian, teori sangat diperlukan untuk memecahkan masalah yang diangkat dan sekaligus sebagai acuan untuk mengarahkan penelitian agar mencapai hasil yang diinginkan. Dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah teori sosiologi sastra yang dikemukakan oleh Ian Watt dan teori semiotika yang dikemukakan oleh Marcel Danesi.

2.3.1 Teori Sosiologi Sastra

Sosiologi sastra adalah pendekatan terhadap karya sastra yang mempertimbangkan segi – segi kemasyarakatan (Damono, 1978: 2). Sosiologi

sastra merupakan penelitian yang mengkaji tentang masalah – masalah sosial manusia. Hal ini karena karya sastra lahir berdasarkan imajinasi, perasaan, dan intuisi yang memperlihatkan perjuangan atau perjalanan hidup manusia akan mendukung dari terciptanya teks sastra.

Ian Watt (dalam Damono 1979:3-5) dalam esainya yang berjudul “*Literature an Society*” membahas tentang hubungan timbal – balik antara sastrawan, sastra, dan masyarakat secara keseluruhan. Hubungan tersebut dipengaruhi oleh tiga hal yaitu :

1. Konteks sosial pengarang dalam hal ini berhubungan dengan posisi sosial sastrawan dalam masyarakat dan kaitannya dengan masyarakat pembaca. Faktor – faktor sosial yang bisa mempengaruhi pengarang sebagai perseorangan di samping mempengaruhi isi dari karya sastra.
2. Sastra sebagai cerminan masyarakat. Perhatian utama dari sastra sebagai cerminan masyarakat adalah sastra tidak dapat dikatakan cerminan masyarakat pada saat ditulis. Sifat – sifat pengarang sering mempengaruhi pemilihan dan penampilan fakta – fakta sosial dalam karyanya. Selain itu, genre sastra sering merupakan sikap sosial suatu kelompok tertentu, dan bukan sikap sosial seluruh masyarakat. Sastra yang berusaha menampilkan keadaan masyarakat dengan jelas tidak bisa dipercaya sebagai cerminan masyarakat. Sebaliknya, karya yang sama sekali tidak dimaksudkan untuk menggambarkan masyarakat secara teliti dapat digunakan sebagai bahan untuk mengetahui keadaan masyarakat.

3. Fungsi sosial sastra mempermasalahkan pada sejauh mana nilai sastra dipengaruhi oleh nilai sosial dan sejauh mana sastra tersebut dapat berfungsi sebagai alat penghibur sekaligus sebagai alat pendidikan bagi masyarakat pembaca.

Berdasarkan teori sosiologi sastra yang dikemukakan Ian Watt, teori tersebut dapat menjadi landasan dalam melakukan penelitian tentang kehidupan *mangaka* dan pandangan terhadap profesi *mangaka* yang terdapat dalam *mangaBakuman* karya Tsugumi Ohba dan Takeshi Obata. Teori sosiologi sastra yang digunakan untuk membahas kehidupan *mangaka* dan pandangan terhadap profesi *mangaka* terdapat pada poin kedua yaitu sastra sebagai cerminan masyarakat.

2.3.2 Teori Semiotika

Semiotik merupakan ilmu yang mempelajari sederetan luas obyek – obyek, peristiwa – peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Secara terminologis, semiotik adalah cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi tanda (Zoest, 1993:1).Sebenarnya istilah *semeiotics* diperkenalkan oleh Hippocrates (460-337 SM), penemu ilmu medis barat, seperti ilmu gejala-gejala. Gejala, menurut Hippocrates merupakan *semeion* yang berasal dari bahasa Yunani untuk “penunjuk” (*mark*) atau “tanda” (*sign*) fisik. Tanda adalah segala sesuatu (warna, isyarat, kedipan mata, objek, rumus matematika dan lain-lainnya) yang merepresentasikan sesuatu yang lain selain dirinya (Danesi, 2010:7).

Dalam menganalisis *manga Bakuman* karya Tsugumi Ohba dan Takeshi Obata digunakan teori semiotika dari Marcel Danesi. Teori semiotika Marcel Danesi digunakan untuk menganalisis tanda dari kehidupan kemudian pandangan terhadap profesi *mangaka* yang meliputi ekspresi wajah, bahasa tubuh, objek yang ada di sekitar dan lain –lain.