
Kehidupan Mangaka Dalam Manga Bakuman Karya Tsugumi Ohba Dan Takeshi Obata

Ni Putu Winda Trisna Dewi^{1*}, Ni Luh Putu Ari Sulatri², Ni Luh Kade Yuliani Giri³

¹²³Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Sastra dan Budaya Universitas Udayana
¹[windatrisnadewi@gmail.com] ²[putu_ari86@yahoo.com] ³[giri222000@yahoo.com]

**Corresponding Author*

Abstract

The research describe the life of mangaka and people opinion of the occupation of mangaka in the manga Bakuman by Tsugumi Ohba and Takeshi Obata. The data analyzed using descriptif analysis and dialectic method. This research used the sociology of literature by Watt (in Damono, 1979:3-5) and semiotic theory by Danesi (2010:7). The result is the life of mangaka in the manga Bakuman is going through several processes. These processes are learning the technique of making manga, contacting the editorial, joining competition, getting an editor, making a 'name', publishing a manga in magazine and serilize it, then turn it into anime. The working situation of a mangaka covering the mangaka's workplace, the mangaka's working hours, the mangaka working with the assistants. The economic condition of mangaka covering the mangaka earn money from their salary and royalty. In the manga Bakuman also found the opinion of people of mangaka. The opinion is that from mangaka itself in which mangaka need a high skill of drawing and writing a story and also mangaka is a desired occupation by the youngster of Japan. Opinion from the co-worker, in which mangaka has a heavy workload, but it give a good income. The opinion from the mangaka's family is that the occupation of mangaka decrease the time that the mangaka spend with family , however it helps the economy of the family.

Key words :Manga, Mangaka, Sociology of Literature, Semiotic

1. Latar Belakang

Manga merupakan sebutan untuk komik Jepang. *Manga* adalah suatu gambar yang disusun dengan gambar lain dan diurutkan dengan sengaja untuk menyampaikan informasi kepada pembaca serta untuk menghasilkan unsur estetik bagi yang melihatnya (McCloud, 1993: 20). Di Jepang orang yang membuat *manga* disebut dengan *mangaka*. Kehidupan *mangaka* di Jepang sangat sibuk karena hampir setiap *mangaka* selalu mengerjakan *manga* mereka di bawah tenggat waktu yang sangat singkat (Kurniawan, 2013) seperti yang diceritakan dalam *manga Bakuman*.

Pemilihan *manga Bakuman* sebagai objek penelitian karena *Manga Bakuman* karya Tsugumi Ohba dan Takeshi Obata menggambarkan kehidupan *mangaka* dengan jelas. Dalam *manga* ini digambarkan proses untuk menjadi *mangaka*, situasi kerja, kondisi ekonomi, kondisi sosial *mangaka* dengan lingkungan di sekitarnya serta menggambarkan tentang pandangan terhadap profesi sebagai *mangaka*.

2. Pokok Permasalahan

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kehidupan *mangaka* dalam *manga Bakuman* karya Tsugumi Ohba dan Takeshi Obata?
2. Bagaimanakah pandangan terhadap profesi *mangaka* dalam *manga Bakuman* karya Tsugumi Ohba dan Takeshi Obata?

3. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap karya sastra khususnya karya sastra Jepang. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat terhadap karya sastra Jepang, khususnya karya sastra dalam bentuk *manga* (komik) sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah memahami kehidupan *mangaka* dalam *manga Bakuman* serta memahami pandangan terhadap profesi *mangaka* dalam *manga Bakuman*.

4. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kepustakaan. Ratna (2009: 39) menyatakan metode kepustakaan adalah metode yang secara khusus meneliti teks untuk dapat memahami teks dan menginterpretasikannya. Dalam menganalisis data, metode yang digunakan adalah metode deskriptif analisis dan metode dialektik dengan teknik yang digunakan untuk menjalankan metode dialektik yaitu teknik sosiologi sastra. Pada tahap penyajian analisis data, metode yang digunakan adalah metode informal dengan teknik narasi. Menurut Semi (2003: 29), narasi adalah bentuk

percakapan atau tulisan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu.

5. Hasil dan Pembahasan

Kehidupan *mangaka* dalam *manga Bakuman* hampir sama dengan kehidupan *mangaka* di kehidupan nyata. Dalam *manga* ini juga terdapat pandangan dari tokoh – tokoh yang ada dalam *manga Bakuman* terhadap profesi *mangaka*.

5.1 Kehidupan *Mangaka* dalam *Manga Bakuman* Karya Tsugumi Ohba dan Takeshi Obata

Kehidupan *mangaka* dalam *manga Bakuman* diteliti dari proses untuk menjadi *mangaka*, situasi kerja, kondisi ekonomi, dan kehidupan sosial *mangaka* dengan menggunakan teori sosiologi sastra menurut Ian Watt (dalam Damono, 1979:3-5) dan didukung dengan teori semiotik dari Marcel Danesi (2010:7).

5.1.1 Proses untuk Menjadi *Mangaka* dalam *Manga Bakuman* Karya Tsugumi

Ohba dan Takeshi Obata

Pertama – tama proses yang dilakukan oleh tokoh Moritaka Mashiro dan Akito Takagi yang berprofesi sebagai *mangaka* adalah mempelajari teknik membuat *manga*. Pada tahapan ini *mangaka* belajar mengenai teknik dalam membuat *name*, teknik menggambar *manga*, dan teknik dalam menggunakan pena. *Name* merupakan naskah awal *manga* yang digunakan sebagai naskah dasar dalam pembuatan *manga* untuk menentukan letak gambar dan tulisan dalam *manga* (Ame, 2013: 188). Setelah mempelajari teknik dalam membuat *manga*, tahapan berikutnya adalah membuat draf naskah yang kemudian dilanjutkan dengan menghubungi pihak redaksi untuk memperlihatkan draf naskah yang dibuat tersebut. Berikut adalah contoh data yang memperlihatkan tokoh Moritaka Mashiro dan Akito Takagi memperlihatkan draf naskah ke salah satu perusahaan penerbit yang bernama *Sueisha*.

- (1) 高木 : よよし集英社に持ち込みの電話しようぜ
真城 : シュージンがな
高木 : そう言うと思った。。。

なんで言うの？
真城 : どう考えても「現行の持ち込みしたいんですけど」とかだろ
高木 : うんそうだな

(バクマン 1, 2009: 202)

Takagi : Yo yoshi shuueisha ni mochi komi no denwa shiyouse
Mashiro : Shuujin ga na
Takagi : Sou iu to omotta. Nan de iu no?
Mashiro : Dou kangaete mo “genkou no mochi komi shitain desu kedo”
tokadaro
Takagi : Un sou da na

(Bakuman 1, 2009: 202)

Takagi : Oke deh, sekarang kita telepon *Sueisha*.
Mashiro : Kamu yang telepon ya.
Takagi : Sudah ku duga! Aku harus bilang apa?
Mashiro : Biasanya cukup bilang, “saya ingin memperlihatkan naskah ke tempat anda” begitu kan?
Takagi : Iya, begitu ya.

(Bakuman 1, 2009: 202)

Data (1) adalah data yang memperlihatkan tokoh Akito Takagi dan Moritaka Mashiro menghubungi perusahaan *Sueisha* dengan tujuan menyerahkan draf naskah yang mereka buat. *Sueisha* merupakan perusahaan penerbitan di Jepang yang berpusat di Tokyo. *Sueisha* didirikan pada tahun 1925 dengan tujuan sebagai media hiburan untuk anak muda di Jepang.

Setelah menyerahkan draf naskah kepada pihak redaksi, mereka mengikuti ajang kompetisi *manga* untuk *mangaka* pendatang baru. Ajang kompetisi ini dilakukan untuk mencari calon *mangaka* yang memiliki bakat dan kemampuan dalam membuat *manga* (Lano, 2012). Setelah sukses dalam ajang kompetisi tersebut, Tokoh Akito Takagi dan Moritaka Mashiro mendapatkan editor untuk membimbing mereka dalam membuat *manga*. Tokoh Akito Takagi dan Moritaka Mashiro yang sebelumnya harus menyerahkan draf naskah kepada pihak penerbit, kini mereka bisa hanya dengan menyerahkan *name* kepada editornya. Jika karya ingin diterbitkan dalam majalah maka *mangaka* dan editor akan bekerja sama membuat naskah supaya menjadi menarik. Apabila *manga* yang diterbitkan dalam majalah mendapatkan tanggapan baik dari pembaca, maka *manga* dapat diterbitkan ke dalam bentuk serial atau dapat diadaptasi ke dalam *anime* jika *manga* tersebut sangat populer di kalangan pembaca.

5.1.2 Situasi Kerja *Mangaka*

Dalam situasi kerja, *mangaka* akan menjalani kehidupannya dengan membuat *manga* dan cenderung menghabiskan waktunya berada dalam tempat kerja dengan jangka waktu yang relatif lama. Dalam bekerja *mangaka* biasanya juga akan dibantu oleh asistennya. Berikut adalah contoh data yang menggambarkan situasi kerja *mangaka* yang bekerja dengan dibantu oleh asistennya.

- (2) 高木 : 本当に小河さんってできますね。仕切って行ったし
真城 : 僕がアシスタント使うなんて難しいと思ってたから助かりました。
(バクマン 5, 2009: 31)

Takagi : *Hountou ni ogawa san tte dekimasune. Shikitte ittashi*
Mashiro : *Boku ga asisutanto tsukau nante muzukashii to omotteta kara tasukarimashita.*
(*Bakuman* 5, 2009: 31)

Takagi : Ogawa benar – benar bisa diandalkan. Dia bisa memimpin dengan baik.
Mashiro : Aku kira akan sulit bekerja dengan asisten tapi dia sungguh membantu.
(*Bakuman* 5, 2009: 31)

Data (2) memperlihatkan tokoh Akito Takagi dan Moritaka Mashiro membahas mengenai asisten mereka. Menurut mereka salah satu asistennya yang bernama Ogawa bisa diandalkan untuk memimpin asistennya yang lain. Moritaka Mashiro pada awalnya mengira bekerja dengan asisten adalah hal yang sulit. Namun setelah bertemu dengan asisten dan bekerja dengan asisten ia mengatakan bahwa dengan adanya asisten sangat dapat membantunya dalam bekerja.

5.1.3 Kondisi Ekonomi *Mangaka*

Dari sisi ekonomi, *mangaka* mendapatkan penghasilan dari gaji dan royalti. Berikut adalah kutipan yang memperlihatkan pendapatan dari *mangaka*.

- (3) 港浦 : 原稿料は1 ページ一万二千円カラーはその1.5倍。
高木 : えっ。新人って九千円って聞いてましたけど。
港浦 : それ読切連載になると一万二千。

(バクマン 5, 2009: 15)

Miura : Genkouryou wa 1 peji ichi man ni sen en karaa wa sono 1.5 bai.

Takagi : Ekk, shinjintte kyuu sen en tte kaimashita kedo.

Miura : Sore yomikiri rensai ni naru to ichi man ni sen.

(*Bakuman* 5, 2009: 15)

Miura : Honor perhalaman adalah 12 ribu yen dan 1,5 kali lipatnya untuk halaman berwarna.

Takagi : Eh, aku kira pendatang baru dapat 9 ribu yen.

Miura : Itu untuk *one shot* dan komik berseri 12 ribu yen.

(*Bakuman* 5, 2009: 15)

Pada data (3) tokoh Akito Takagi membicarakan tentang penghasilan yang didapatkan dari penerbitan *manga* di majalah bersama dengan salah satu editor dari *Shounen Jump* yang bernama Miura. Penghasilan yang didapatkan oleh Moritaka Mashiro dan Akito Takagi berjumlah cukup besar untuk *manga* serial yang diterbitkan di majalah yaitu sebesar 12 ribu yen. Apabila karya mereka diterbitkan di majalah dalam halaman berwarna maka penghasilan yang di dapatkan mereka akan naik sampai 1,5 kali lipatnya.

5.1.4 Kehidupan Sosial Mangaka

Dalam *manga Bakuman*, tokoh Moritaka Mashiro dan Akito Takagi jarang berinteraksi dengan lingkungan masyarakat. Dalam kesehariannya Moritaka Mashiro dan Akito Takagi mengerjakan *manga* sambil bersekolah dan di setiap kesempatan mereka menggunakan waktunya dengan membuat *manga*. Tokoh Moritaka Mashiro dan Akito Takagi juga selalu menghabiskan waktunya berada dalam studio dan hanya berinteraksi dengan orang – orang dari pihak redaksi terutama dengan asisten dan editornya

5.2 Pandangan Terhadap Profesi Mangaka dalam Manga Bakuman Karya Tsugumi Ohba dan Takeshi Obata

Dalam *manga Bakuman* terdapat beberapa pandangan terhadap profesi *mangaka* diantaranya adalah pandangan dari *mangaka* itu sendiri, pandangan dari rekan kerja, dan pandangan dari keluarga *mangaka*. Berikut merupakan salah satu contoh pandangan

terhadap profesi *mangaka* dalam *manga Bakuman* karya Tsugumi Ohba dan Takeshi Obata.

(4) 高木 : 俺達ぐらいでマンガ家目指してるのって結構多いよな。石沢と
か

真城 : 1 組の

(*バクマン* 1, 2009:167)

Takagi : *Oretachi gurai de mangaka mezashiterunotte kekkou ooi yo na.*
Ishizawa toka

Mashiro : *1 kumi no*

(*Bakuman* 1, 2009:167)

Takagi : Banyak juga anak seperti kita yang bercita – cita menjadi *mangaka*.
Misalnya Ishizawa.

Mashiro : Kelompok 1?

(*Bakuman* 1, 2009:167)

Pada kutipan (4), tokoh Akito Takagi berpendapat bahwa banyak anak muda di Jepang berkeinginan menjadi seorang *mangaka*. Dari data terlihat bahwa Akito Takagi mengatakan banyak anak – anak muda yang lain bercita – cita menjadi *mangaka* seperti misalnya teman satu kelas mereka yang bernama Ishizawa. Di Jepang tidak setiap *mangaka* beruntung dalam menjalani karirnya. Mengambil keputusan untuk menjadi *mangaka* merupakan keputusan yang sangat besar. Banyak anak muda Jepang yang memilih menjadi *mangaka* karena melihat kesuksesan dari profesi ini. Walaupun profesi ini banyak diinginkan oleh anak muda di Jepang namun sebenarnya menjadi *mangaka* adalah profesi yang mempertaruhkan segalanya karena tidak ada yang mengetahui *manga* yang akan menjadi terkenal atau tidak. Dari 3000 *mangaka* profesional yang ada di Jepang hanya 300 diantaranya yang sukses dibidangnya (Gravett, 2004:15).

6. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap *manga Bakuman*, dapat ditarik simpulan bahwa kehidupan *mangaka* dalam *manga Bakuman* sangat sibuk. Waktu yang digunakan dalam kesehariannya hanya untuk membuat *manga* dan *mangaka* biasanya hanya berinteraksi dengan lingkungan penerbit. Dalam *manga Bakuman* juga terdapat pandangan terhadap profesi *mangaka* diantaranya adalah profesi *mangaka* merupakan profesi yang menuntut keahlian yang tinggi dalam membuat *manga*. Selain itu profesi ini mampu memperoleh penghasilan yang tinggi namun memiliki beban kerja yang berat.

7. Daftar Pustaka

- Ame, Taiyo. 2013. *Cara Mudah Menggambar Shoujo Manga*. Jakarta: Trans Media Pustaka.
- Danesi, Marcel. 2010. *Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Terjemahan Evi Setyarini dan Lusi Lian Piantari. *Message, Sign, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Damono, Sapardi Djoko. 1978. *Sosiologi Sastra: Sebuah Pengantar Ringkas*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Gravett, Paul. 2004. *60 Years Of Japanese Comics*. New York: Laurance King Publishing.
- Kurniawan, Fenny. 2013. Dibalik Kehidupan Mangaka. Diakses dari website <http://fennykurniawan.blogspot.com/2013/06/dibalik-kehidupan-mangaka.html> pada tanggal 23 Juli 2014 pukul 21.00 Wita.
- Lano, Jamie Lynn. 2012. How To Be A Mangaka Part 1 : Getting Started!. Diakses dari website <http://www.jamieism.com/1341/manga/how-to-become-a-mangaka-part-1-getting-started> pada tanggal 21 Oktober 2015 pukul 13.00 Wita.
- McCloud, Scoot. 1993. *Understanding Comics*. New York: Kitchen Sink Press.
- Ratna, I.N.K. 2006. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Semi, M. Atar. 2003. *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.