

BAKUMAN SEBAGAI SIMULAKRA INDUSTRI KOMIK BAGI KOMIKUS INDONESIA

Johanes

Diterima Juni. 04, 2022; Direvisi November. 06, 2022; Disetujui November. 22, 2022

Abstrak: *Bakuman* adalah sebuah manga yang menceritakan 2 karakter utama bernama Moritaka Mashiro dan Akito Takagi yang bercita – cita menjadi mangaka dan penulis terkenal. Dalam manga *Bakuman*, perjalanan karir kedua karakter utama dari amatir sampai menjadi profesional diulas secara menarik sehingga menggugah pembaca untuk ikut menjadi mangaka (komikus). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh manga *Bakuman* sebagai sebuah simulakra industri komik di Indonesia. Partisipan yang dipilih untuk mengetahui pengaruh manga *Bakuman* adalah 100 orang komikus digital di Indonesia (66 pria, 34 perempuan) yang berusia 19 sampai 39 tahun. Para komikus digital diajak untuk mengisi sebuah kuesioner yang disebarluaskan melalui sosial media. Partisipan komikus digital di Indonesia didapatkan melalui penelusuran komunitas komikus di sosial media dan daftar komikus resmi di LINE Webtoon serta Ciayo Comics. Pertanyaan yang ada di dalam kuesioner didasarkan dari analisis teks dengan takarannya melalui teori AIDA. Analisis teks mengacu kepada sikap karakter utama, standar kualitas karya yang dihasilkan, pencapaian yang diraih karakter utama, pola kerja komikus, dan keadaan industri yang ada di dalam manga *Bakuman*. Dari penelitian ini terlihat bahwa setelah membaca manga *Bakuman*, para pembacanya tergerak untuk menjadi komikus dengan membuat dan menerbitkan komik di Indonesia. Para komikus digital di Indonesia terbukti cukup terinspirasi membuat komik dari manga *Bakuman* sehingga bayangan keadaan ideal dari kultur komik Indonesia juga mengacu pada keadaan yang ada di dalam manga *Bakuman*.

Kata kunci : *manga; bakuman; komikus; indonesia; simulakra; media*

Abstract: *Bakuman* is a manga about 2 main characters named Moritaka Mashiro and Akito Takagi who have dreamed of becoming a popular manga artist and story writer. *Bakuman* manga tells the stories about the main characters' career path from amateur to professional which engages the readers to become a mangaka (comic artist). The purpose of this research was to find out the impact of *Bakuman* manga as simulacra of the comic industry in Indonesia. The population consisted in this research was 100 digital comic artists in Indonesia (66 male, 34 female) with a range of 19 to 39 years old audiences. The comic artist filled out a questionnaire that spread on social media. The comic artist who participated in this research was obtained by searching Indonesian comic artist communities and a list of the official comic authors in Line Webtoon and Ciayo Comics. The questions in the research were based on text analysis with AIDA theory as measurement. Text analysis based on the main character traits,

comic artworks quality standards, achievements of the main character, comic artist work patterns, and the state of the comic industry in Bakuman manga. From this research, it can be proven that after reading Bakuman manga, the readers are inspired to become comic artist by creating and publishing comics in Indonesia. Because digital comic artists in Indonesia are inspired by Bakuman manga, the ideal state of comic culture and industry refers to the situation in Bakuman manga.

Keywords: *manga; bakuman; Indonesia; comic; artists; simulakra; media*

Pendahuluan

Komik adalah sebuah bentuk narasi visual yang menampilkan gambar yang saling berdampingan dan bisa dilengkapi juga dengan balon – balon dialog (Scott McCloud, 1993). Gambar di dalam komik dapat menampilkan sebuah peristiwa yang menyertakan karakter beserta dengan latar belakangnya. Komik dapat dipandang sebagai alat komunikasi, alat untuk menyampaikan suatu pesan kepada pembacanya (Nurgiantoro, 2018). Di Indonesia, banyak komik terjemahan dari Jepang yang tersebar di toko buku dan diminati oleh masyarakat.

Manga adalah istilah untuk mendeskripsikan komik terjemahan dari Jepang. Manga disebar dan diperjualbelikan dengan memisahkan segmen pembacanya berdasarkan jenis kelamin dan umur pembacanya. Penikmat manga memiliki segmen Shonen dan Shoujo yang merupakan bacaan umum bagi remaja laki – laki dan perempuan (Scholdt, 1983). Dari manga yang beredar terdapat manga berjudul Bakuman. Bakuman diterbitkan pertama kali di Jepang pada tanggal 11 Agustus 2008 melalui majalah Weekly Shonen Jump dan jilid pertamanya diterbitkan pada 9 Januari 2009. Bakuman menceritakan kehidupan dua orang anak SMA bernama Moritaka Mashiro dan Akito Takagi yang merupakan pasangan mangaka dan penulis.

Plot cerita manga Bakuman bermula dari pemaparan latar belakang karakter

bernama Moritaka Mashiro yang merupakan seorang anak yang berbakat di dalam bidang seni ilustrasi. Moritaka memiliki seorang paman bernama Nobuhiro Mashiro yang berprofesi sebagai komikus manga komedi yang wafat karena mengidap depresi dan melakukan bunuh diri. Wafatnya Nobuhiro dengan cara yang mengenaskan membuat Moritaka memendam mimpinya menjadi komikus sampai pertemuannya dengan Akito Takagi. Akito Takagi memiliki cita - cita untuk membuat karya komik yang terkenal, ia membujuk Moritaka untuk ikut bekerja sama membuat komik yang populer untuk dapat menarik perhatian gadis pujaan Moritaka yaitu Miho Azuki.

Di akhir cerita Bakuman, Moritaka dan Akito berhasil untuk terjun secara profesional ke dalam Industri manga Jepang dan membuat karya yang populer. Manga yang dibuat oleh Moritaka dan Akito pada akhirnya dipercaya untuk dialih wahanakan menjadi animasi. Kesuksesan Moritaka dibuktikan ketika ia mampu memiliki mobil mewah dan menikahi gadis cantik yaitu Miho Azuki. Dari kesuksesan Moritaka, pembaca dapat melihat bahwa Moritaka mampu mengatasi kegagalan yang dialami oleh pamannya yaitu Nobuhiro. Kisah Moritaka dalam manga Bakuman memberi pengharapan dan inspirasi bagi remaja untuk menjadi komikus, tidak hanya di Jepang namun juga di Indonesia.

Pada tahun 2008 manga Bakuman se-

benarnya belum diterbitkan di Indonesia, namun kemunculan Manga Scan memberi jalan untuk remaja Indonesia mengakses manga tersebut. Manga Scan adalah bentuk dari platform digital yang menyediakan layanan untuk membaca komik secara ilegal. Platform digital sendiri merujuk kepada pengertian situs dan layanan internet yang menyelenggarakan ekspresi dan interaksi publik secara terbuka melalui teknologi cloud (Sudiby, 2022). Di tahun 2008 secara bersamaan muncul juga platform komik digital generasi pertama di Indonesia yang menyediakan jasa bagi para pembaca untuk menerbitkan komik buatannya sendiri. Website yang termasuk dalam platform komik Indonesia digital generasi pertama adalah Ngomik.com, Makko.co, Komikoo dan DB Komik (Mansoor, 2018).

Banyak pembaca berubah menjadi komikus melalui platform digital komik Indonesia generasi pertama. Kelebihan dari platform komik digital Indonesia generasi pertama adalah kemudahan untuk menerbitkan komik tanpa dibayangi oleh biaya penerbitan, proses editorial dan distribusi komik. Kekurangan dari platform komik digital Indonesia generasi pertama adalah tidak ada sistem pembayaran yang baik sehingga profesi sebagai komikus masih dianggap sulit untuk dijalani. Pada tahun 2013 komik *Bakuman* secara resmi dicetak di Indonesia melalui penerbit MnC sehingga karya tersebut semakin mudah untuk diakses dan memberikan pengaruhnya di Indonesia (Kusumanto, 2015).

Pada tahun 2013 selain melalui platform komik digital generasi pertama, komikus - komikus baru juga menerbitkan komiknya melalui sosial media seperti Facebook dan Instagram. Melalui sosial media, komikus Indonesia dapat menyebarkan karyanya melalui tombol share sehingga banyak masyarakat umum yang mulai menaruh perhatian kepada komik digital Indonesia. Budaya komik digital di

Indonesia semakin ramai ketika ditemukannya format baru membuat komik yaitu webtoon pada tahun 2015. Format webtoon dianggap menarik karena format tersebut menyesuaikan pengalaman membaca komik dengan alat smartphone. Komik tidak lagi dibaca dengan membuka halaman namun dengan digeser ke bawah. Dalam periode ini muncul platform komik generasi kedua seperti Comico, Comica, Ciayo dan LINE Webtoon (Mansoor, 2018).

Melalui platform komik digital Indonesia generasi kedua, para komikus mendapatkan kepastian dalam sistem pembayaran sehingga karya yang diterbitkan dapat dibayar secara rutin dan jelas oleh penyedia platform. Format webtoon juga mempermudah pembaca untuk menjadi komikus digital baru karena komik dapat dibuat tanpa memperhatikan batasan kanvas kertas tradisional sehingga komikus hanya perlu mengurangi panel komiknya kebawah secara tidak terbatas (Rahadian, 2017).

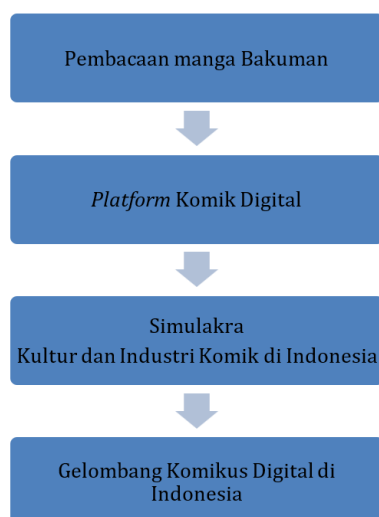
Platform komik digital Indonesia generasi kedua juga menyediakan fitur baru yaitu gambar yang dapat dianimasikan, gambar yang mengeluarkan suara dan menghasilkan efek getar bahkan panggilan palsu dalam smartphone sehingga pengalaman membaca komik menjadi lebih imersif.

Hubungan manga *Bakuman* dengan kultur dan industri komik digital Indonesia dapat dilihat melalui teori yang dipaparkan oleh Hafiz Aziz Ahmad, Shinichi Koyama dan Haruo Hibino dalam makalah yang dibuatnya pada tahun 2011 dengan judul "Shaping Behavior Through Perception: How Do Visuals of Manga Affect Its Readers?". Dalam penelitian tersebut memang terdapat korelasi yang kuat antara proses belajar menggambar yang dipengaruhi oleh proses membaca Manga (Ahmad et al., 2012).

Berdasarkan waktu penelitian da-

lam makalah “Shaping Behavior Through Perception: How Do Visuals of Manga Affect Its Readers?” yang dilakukan pada tahun 2011, 10 tahun kemudian pada tahun 2022 terdapat rentang waktu dimana pembaca remaja Indonesia akhirnya berhasil menjadi komikus. Dalam fenomena tersebut maka terbitnya Bakuman dalam Manga Scan dan secara resmi dicetak di Indonesia dapat menjadi pemicu terjadinya simulakra industri komik di Indonesia.

Fenomena simulakra adalah fenomena ketika proses peniruan yang terjadi bukan terhadap realita faktual namun terhadap sebuah replika (Baudrillard, 1994). Simulakra memampukan manusia untuk membentuk ilusi, fantasi dan khayalan menjadi tampak nyata (Kushendrawati, 2011). Manga Bakuman bukan menggambarkan keadaan faktual dari industri komik di Jepang, namun sebuah ajakan untuk pembaca untuk mempercayai sebuah kebenaran dari karya fiksi. Proses pembentukan simulakra industri dan kultur komik di Indonesia melalui manga Bakuman yang kemudian menyebabkan terjadinya gelombang baru komikus digital di Indonesia jika dilihat dari urutan waktunya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Skema gelombang komikus baru berdasarkan simulakra.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi).

Dalam bagan Gambar 1, pembentukan gelombang komikus digital Indonesia bergantung kepada kekuatan simulakra yang sudah diciptakan. Maka dalam penelitian ini “Sebesar apakah pengaruh Bakuman terhadap komikus di Indonesia?” adalah pertanyaan yang diajukan terhadap responden melalui kuesioner untuk menguji kesuksesan Bakuman sebagai simulakra Industri dan kultur komik di Indonesia.

Metode Penelitian

Prosedur

Penelitian ini dilakukan dengan cara kuantitatif, data didapatkan melalui invitasi dalam bentuk Google Form yang dibagikan melalui pesan di sosial media yaitu Facebook, Whatsapp dan juga Discord. Waktu pengambilan data dimulai pada tanggal 1 Mei 2022 sampai tanggal 4 Juni 2022. Responden yang diambil data dalam penelitian ini diberitahukan terlebih dahulu bahwa tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengetahui motivasi dalam membuat komik.

Responden Penelitian

Responden dari penelitian ini adalah 100 orang komikus digital Indonesia yang berumur 19 sampai 39 tahun yang memiliki tahun kelahiran dari tahun 1983 sampai 2003. Rentang umur yang diambil adalah komikus digital yang masih aktif berkarya dan terpapar oleh kultur manga. Jenis kelamin dari responden yang dipilih adalah 66 pria dan 34 perempuan.

Rata - rata dari latar pendidikan komikus yang diteliti memiliki latar belakang pendidikan 56% strata satu, 36% sekolah menengah atas, dan 8% strata 2. Responden komikus didapatkan melalui penelusuran grup yang ada di dalam sosial media seperti Komunitas Mangaka

Indonesia (KMI) , grup Lowongan Komikus Indonesia dan penelusuran dari nama komikus yang pernah menjadi kontributor resmi dari platform komik digital seperti LINE Webtoon Indonesia dan Ciayo comic.

Kuesioner

Dalam kuesioner yang diajukan terdapat 26 pertanyaan termasuk pertanyaan dasar mengenai demografi dari komikus digital yang menjadi responden. Komikus yang diajukan kuesioner diharapkan untuk memberikan impresinya dalam membaca manga Bakuman. Aspek penakaran menggunakan teori AIDA (awareness, interest, desire and action). Teori AIDA digunakan dengan tolak ukur perubahan pembaca yang menjadi komikus sebagai fenomena terjualnya kumpulan ide melalui manga Bakuman. Berikut adalah pertanyaan yang diajukan kepada responden:

Tabel 1. Daftar pertanyaan kuesioner.
(Sumber: Dokumentasi Penelitian Pribadi)

No.	Pertanyaan (Q)	Aspek Penakaran
1	Apakah anda termotivasi membuat komik setelah membaca <i>manga</i> Bakuman?	<i>Desire</i>
2	Apakah anda setuju bahwa standar komik yang baik adalah sesuai dengan yang dipaparkan di dalam <i>manga</i> Bakuman?	<i>Awareness</i>
3	Apakah anda setuju bahwa komikus ideal adalah sesuai dengan cerminan karakter yang ada di dalam <i>manga</i> Bakuman?	<i>Awareness</i>
4	Apakah anda termotivasi untuk menerbitkan komik di Indonesia setelah membaca <i>manga</i> Bakuman?	<i>Action</i>

5	Apakah anda termotivasi untuk menerbitkan komik di Jepang setelah membaca <i>manga</i> Bakuman?	<i>Action</i>
6	Apakah anda setuju dengan ideal dari kesuksesan komikus yang terdapat dalam seri <i>manga</i> Bakuman ?	<i>Desire</i>
7	Apakah anda setuju dengan standar kualitas editor handal adalah sesuai dengan yang terlihat dalam <i>manga</i> Bakuman ?	<i>Awareness</i>
8	Apakah anda setuju bahwa industri komik yang ideal adalah industri komik sesuai dengan yang dipaparkan dalam seri <i>manga</i> Bakuman?	<i>Awareness</i>
9	Apakah anda setuju bahwa pola kerja membuat komik yang ideal adalah pola kerja sesuai dengan yang dipaparkan dalam <i>manga</i> Bakuman?	<i>Awareness</i>
10	Apakah anda setuju pola kerja yang dipaparkan dalam <i>manga</i> Bakuman adalah hal yang perlu dilakukan untuk mencapai kesuksesan dalam menjadi komikus?	<i>Interest</i>

Dalam mengetahui aspek komik yang baik sesuai yang dipaparkan di dalam manga Bakuman (Q2) dilakukan analisis teks di dalam adegan komik. Dalam Bakuman ciri komik yang baik adalah sesuai dengan takaran selera majalah yaitu Shonen Jump yang dibawah penerbit Shueisha. Selain sesuai dengan selera penerbit, manga yang baik juga memiliki karakter yang membekas terhadap pembaca, memiliki kualitas cerita dan gambar yang seimbang, karya harus dibuat melalui riset dan karya yang dibuat tidak

berlawanan dengan idealisme komikus.

Untuk menakar cerminan dari komikus yang ideal sesuai dengan yang diperlihatkan dalam *Bakuman*, karakter utama yaitu Moritaka Mashiro dan Akito Takagi diambil sebagai contoh teladan. Selain itu, saingan dari karakter utama yaitu Eiji Niizuma dan juga beberapa opini dari editor juga termasuk dalam penilaian komikus yang ideal. Ciri - ciri komikus ideal yang dicerminkan dalam *Bakuman* memiliki beberapa sifat yaitu kecintaan yang mendalam terhadap medium komik, memiliki pengamatan tajam terhadap selera pasar kemudian mampu beradaptasi, dapat bekerja dengan cepat dibawah tekanan, memiliki teknik menggambar dan membuat cerita fiksi yang mumpuni, memiliki semangat berkompetisi yang sehat.

Dalam menakar kesuksesan komikus yang ideal yang sesuai dari manga *Bakuman* (Q6), dilihat melalui pencapaian yang mampu dicapai oleh karakter utama yaitu Moritaka Mashiro. Moritaka Mashiro di akhir cerita mampu membuat karya manga yang populer, manga yang dibuat Moritaka Mashiro diadaptasi menjadi anime, memiliki mobil sport sebagai tanda kekayaan materi dan dapat menikahi gadis cantik impian.

Kualitas editor handal yang ada di dalam semesta manga *Bakuman* adalah cerminan dari tokoh Hatori dan perbandingan editor yang kurang berpengalaman dapat dilihat dari karakter Goro Miura. Dari tokoh tersebut dapat dilihat bahwa editor yang handal memiliki kemampuan untuk melihat potensi dari komikus termasuk kompetitornya, tidak bergantung kepada formula popularitas yang sudah ditentukan, memiliki pengamatan tajam terhadap karya, memiliki kepekaan terhadap keadaan komikus, mampu memberikan referensi yang tepat, memiliki kepercayaan kepada komikus dan dapat memberi motivasi untuk berkarya.

Pola kerja komikus yang ada di da-

lam manga *Bakuman* (Q9) diperlihatkan melalui bagaimana Moritaka Mashiro mengelola proses produksi manga. Dalam proses produksi terdapat 3 asisten yang membantu komikus utama. Proses pengerjaannya dimulai dari tahap sketsa yang mengalami proses pemeriksaan pertama oleh editor, setelah disetujui maka proses penintaan bisa dikerjakan yang dilanjutkan dengan proses pemberian screentones dan penulisan balon dialog.

Setelah tahap produksi selesai maka akan diperiksa kembali oleh editor sebelum dikirimkan kepada redaksi. Penjadwalan dalam proses produksi ditentukan dengan ketat setiap minggunya. Untuk pengajuan judul komik baru, diperlukan 3 bab awal yang sudah mengalami pemeriksaan terakhir dari editor.

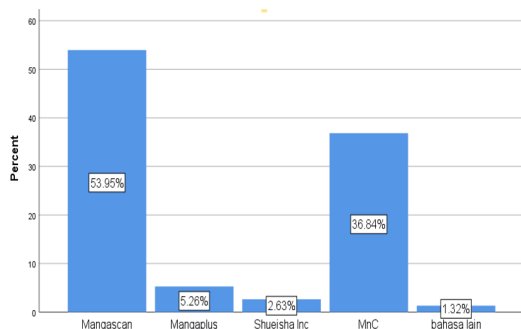
Industri manga yang diperlihatkan dalam *Bakuman* dicerminkan melalui keseluruhan proses penerbitan komik di dalam cerita, baik dari pemilihan komikus, pemilihan karya yang diproduksi, cara kerja editor, sistem ranking yang diberlakukan pada karya populer, penghargaan terhadap karya yang diproduksi sampai dengan bagaimana industri manga dapat dijembatani ke industri entertainment lain seperti animasi.

Hasil

Dari 100 responden yang diberikan kuesioner terdapat 76 komikus digital yang pernah membaca *Bakuman* dan 24 orang yang tidak membaca *Bakuman*. Dari cara membaca manga *Bakuman* sebanyak 53.9% dari para responden membaca *Bakuman* melalui Manga Scan, 36.8% membaca melalui komik cetak yang diterbitkan oleh penerbit MnC di Indonesia, selebihnya sebanyak 5.3% membaca lewat platform resmi MangaPlus, 2.6% membaca melalui komik cetak asli yang diterbitkan melalui Shueisha, 1.3% membaca melalui penerbit berbahasa as-

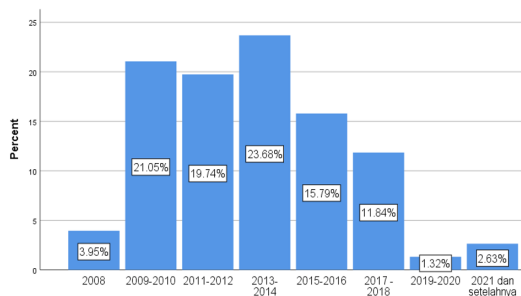
ing.

Hasil penelitian tempat membaca manga Bakuman dapat dilihat dengan lebih jelas dalam tabel pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Tempat pembaca pertama kali mengakses manga Bakuman.
(Sumber: Dokumentasi Penelitian Pribadi)

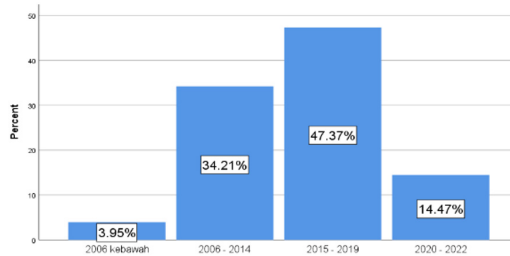
Para responden yang pertama kali membaca manga Bakuman pada tahun 2013-2014 sebanyak 23.68%, sebanyak 21.05% membaca pada tahun 2009-2010, sebanyak 19.74% membaca pada tahun 2011-2012, sebanyak 15.79% membaca pada tahun 2015-2016. Hasil tersebut dapat dilihat dengan lebih lengkap dalam tabel pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Tahun pembacaan manga Bakuman terbanyak.
(Sumber: Dokumentasi Penelitian Pribadi)

Dari 76 responden yang membaca komik Bakuman, sebanyak 47% mengaku pertama kali menerbitkan komik pada tahun 2015 sampai 2019, diikuti dengan 34.2% menerbitkan komik pertama kali

pada tahun 2006 sampai 2014. Data tersebut dapat dilihat dengan lebih lengkap melalui tabel Gambar 4 di bawah ini:



Gambar 4. Tahun Komikus Digital Indonesia Pertama Kali Menerbitkan Komik.
(Sumber: Dokumentasi Penelitian Pribadi)

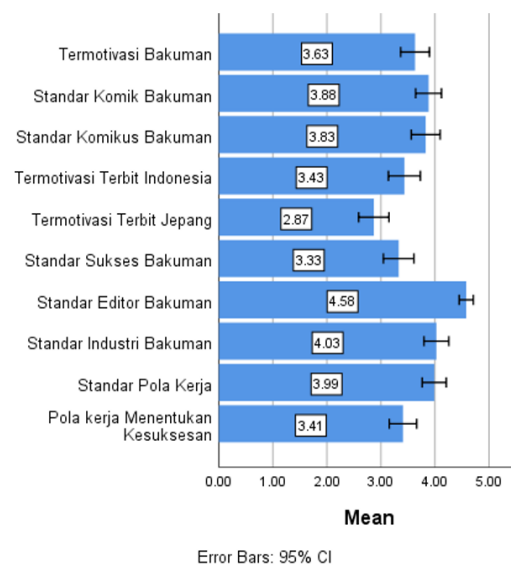
Dalam penelitian yang dilakukan melalui skala likert yang memiliki tarakan 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju). Hasil paling tinggi adalah kesetujuan bahwa editor yang handal sesuai dengan dipaparkan dalam manga Bakuman (Mean = 4.57, Standard Deviation = 0.57), diikuti oleh kesetujuan bahwa standar industri komik yang ideal adalah yang sesuai dengan pemaparan komik Bakuman (Mean = 4.02, Standard Deviation = 1.00). Hasil pemaparan data secara lengkap dapat dilihat melalui tabel 2 berikut:

Tabel 2. Mean dan Standard Deviation dari komikus yang membaca manga Bakuman.
(Sumber: Dokumentasi Penelitian Pribadi).

No	Pertanyaan (Q)	Pembaca Bakuman	
		M	SD
1	Apakah anda termotivasi membuat komik setelah membaca <i>manga</i> Bakuman?	3.63	1.16
2	Apakah anda setuju bahwa standar komik yang baik adalah sesuai dengan yang dipaparkan di dalam <i>manga</i> Bakuman?	3.88	1.04

3	Apakah anda setuju bahwa komikus ideal adalah sesuai dengan cerminan karakter yang ada di dalam <i>manga</i> Bakuman?	3.82	1.17
4	Apakah anda termotivasi untuk menerbitkan komik di Indonesia setelah membaca <i>manga</i> Bakuman?	3.43	1.28
5	Apakah anda termotivasi untuk menerbitkan komik di Jepang setelah membaca <i>manga</i> Bakuman?	2.86	1.22
6	Apakah anda setuju dengan ideal dari kesuksesan komikus yang terdapat dalam seri <i>manga</i> Bakuman ?	3.32	1.23
7	Apakah anda setuju dengan standar kualitas editor handal adalah sesuai dengan yang terlihat dalam <i>manga</i> Bakuman ?	4.57	0.57
8	Apakah anda setuju bahwa industri komik yang ideal adalah industri komik sesuai dengan yang dipaparkan dalam seri <i>manga</i> Bakuman	4.02	1.00
9	Apakah anda setuju bahwa pola kerja membuat komik yang ideal adalah pola kerja sesuai dengan yang dipaparkan dalam <i>manga</i> Bakuman?	3.98	0.97

10	Apakah anda setuju pola kerja yang dipaparkan dalam <i>manga</i> Bakuman adalah hal yang perlu dilakukan untuk mencapai kesuksesan dalam menjadi komikus?	3.40	1.10
----	---	------	------



Gambar 5. Tingkat Pengaruh manga Bakuman Terhadap Persepsi Komikus Indonesia.
(Sumber: Dokumentasi Penelitian Pribadi)

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan dipaparkan pada Gambar. 3, tahun dibacanya Bakuman yang terbanyak oleh komikus Indonesia tahun 2013-2014 (23.6%) tepat sebelum kehadiran platform digital generasi kedua yang berformat webtoon . Hasil tersebut beriringan dengan tahun komikus menjadi aktif membuat karya di Indonesia tahun 2006 sampai 2014 sebanyak 34%.

Pembacaan Bakuman terbanyak kedua (21%) yaitu pada tahun 2009 sampai 2010. Bakuman dibaca bersamaan dengan berkembangnya platform komik

digital Indonesia generasi pertama. Hasil tersebut beriringan dengan tahun karya komikus Indonesia memulai debutnya yang terbanyak yaitu pada tahun 2015 sampai 2019 (47%). Dari perbandingan dua tabel tersebut, Bakuman memiliki pengaruh sebagai penggerak pertama seorang komikus digital untuk membuat dan menerbitkan komiknya.

Penyebab penggerak pertama seseorang dalam melakukan sebuah aktivitas dapat dilihat melalui perspektif pemikiran seorang filsuf yaitu Nietzsche. Penggerak pertama yang disebut sebagai *causa sui* disebabkan oleh adanya sebuah penopang kehidupan yang berupa konsep dunia ideal. Konsep dunia ideal tersebut diistilahkan sebagai *Hinterwelt*. Bagi Nietzsche, manusia cenderung untuk membuat fiksi tentang dunia yang lebih nyata daripada yang sebenarnya (Wibowo, 2017). Disini, *causa sui* atau penggerak pertama komikus digital untuk membuat dan menerbitkan komiknya disebabkan oleh kepercayaan mereka akan adanya keadaan ideal dalam kultur komik Indonesia yaitu sesuai dengan keadaan yang digambarkan dalam manga Bakuman.

Sebuah keadaan ideal (*hinterwelt*) diperlihatkan hasil dalam penelitian Tabel.2 yaitu bayangan akan standar komik yang bagus, bagaimana komikus berperilaku, kehandalan editor, standar industri dan pola kerja ideal dalam manga Bakuman. Keadaan ideal yang diperlihatkan dalam manga sejatinya hanyalah sebuah simulakra. Hal tersebut terjadi juga karena awalnya ketika menjadi pembaca, komikus digital Indonesia merasakan dirinya masuk secara emosional ke dalam dunia di dalam manga sehingga menyebabkan terjadinya perubahan perilaku budaya (Ahmad et al., 2012).

Simulakra memiliki tujuan sebagai sarana untuk pembentukan kebutuhan palsu (Baudrillard, 1994) dan pembaca didorong untuk membeli sebuah komod-

itas untuk bisa mendapatkan dan mempertahankan identitas. Setelah Bakuman, pembaca didorong untuk membeli manga lain untuk menambah referensi. Proses perubahan pembaca menjadi komikus dilanjutkan dengan bergabungnya individu ke dalam sebuah komunitas (*fandom*). Di dalam *fandom* terjadi pertukaran karya sebagai bentuk diskusi atau dialog. Fenomena pertukaran karya di dalam sebuah komunitas disebut sebagai bentuk kultur partisipasi (Jenkins et al., 2013).

Urutan proses pembaca menjadi komikus setelah berada di dalam sebuah *fandom* manga, para komikus membentuk sebuah kelompok kecil yang disebut sebagai *circle* komikus. *Circle* komikus memiliki manfaat untuk saling memberikan perhatian untuk membentuk dialog, pola interaksi, saling memberikan pengaruh, membentuk afiliasi dan juga kontrol normatif (McQuail, 2012). Simulakra manga Bakuman di dalam *circle* komikus berperan sebagai pengetahuan kolektif sesama anggota dan akhirnya memiliki tujuan untuk menghasilkan karya bersama untuk dipamerkan di dalam event kebudayaan Jepang walaupun sudah diterbitkan secara digital melalui platform komik digital. Pameran di dalam kebudayaan Jepang tersebut dilakukan sebagai cara mendapatkan interaksi secara langsung yang bisa berupa hadiah finansial, bertemu dengan teman di luar lingkaran pertemanan dan perhatian editor penerbit. Dalam proses partisipasi di acara kebudayaan Jepang, komikus mendapatkan jembatan untuk memiliki karir ke dalam dunia profesional (Rahadian, 2021).

Dalam hasil penelitian, standar dari kesuksesan dari komikus dalam segi materi tidak mendapatkan rata-rata setinggi pertanyaan lainnya (Q6, Mean = 3.32). Hasil tersebut menyatakan bahwa ada banyak tujuan dan motif lain dari komikus digital untuk berkarya. Kemudian hasil paling rendah yaitu kepercayaan komi-

kus digital Indonesia untuk menerbitkan karyanya di Jepang (Q5, Mean = 2.26) menunjukkan bahwa manga Bakuman lebih memotivasi komikus digital Indonesia untuk menerbitkan karya di dalam negeri. Namun hal ini masih dapat berubah seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi terutama internet.

Kesimpulan

Gelombang kemunculan komikus baru dipengaruhi oleh kekuatan simulakra yang mampu diciptakan. Simulakra Bakuman terbukti cukup ampuh menjadi standar ideal dalam fandom komikus di Indonesia yang kemudian terhubung melalui grup di internet dan juga event - event kebudayaan. Agar regenerasi komikus dapat terus terjadi pembentukan simulakra baru diperlukan sebagai gerbang para remaja Indonesia untuk mendalami ilmu komik. Namun, fenomena simulakra manga Bakuman walaupun mampu membentuk gerakan gelombang baru di era digital, komikus yang muncul kurang mendapatkan pengetahuan yang riil mengenai keadaan industri komik Indonesia pada masa kini dan dari zaman sebelumnya. Pada zaman sebelumnya juga sebenarnya sudah tercipta simulakra lain, dalam perbedaan kepercayaan simulakra inilah yang menyebabkan terjadinya generation gap (Zpalanzani et al., 2006). Pembaca dan pencipta komik Indonesia terdiri dari beberapa generasi yang mengalami pasang - surut kultur komik yang berbeda.

Dalam menanggulangi besarnya generation gap antar komikus diperlukan akses yang lebih mudah untuk mendapatkan teori dan pemaparan sejarah komik Indonesia secara menarik kepada para remaja agar tidak hanya bergantung terhadap simulakra dunia komik yang disajikan. Diperlukan referensi - referensi lain dalam berkaca melihat kebudayaan komik seperti melalui kultur komik di Asia Teng-

gara, Amerika, Eropa atau yang lainnya. Kesimpulannya adalah sebagai komikus setiap individu perlu untuk berusaha melihat keadaan komik di Indonesia dan global secara lebih menyeluruh untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya terjadi.

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Tingkatan profesionalisme komikus dalam penelitian ini diambil secara acak sehingga ada komikus yang sudah mengetahui keadaan riil di Industri dan ada komikus yang masih baru memulai perjalanannya dalam kultur komik Indonesia. Beberapa komikus yang diteliti juga sudah berada dalam generasi yang berbeda dengan generasi yang hanya terpengaruh manga di Indonesia. Komikus kelahiran 2000an terpapar kebudayaan dari Korea Selatan yang mempengaruhi cara produksi, bayangan simulasi industri dan cara bercerita. Komikus digital kelahiran 2000 keatas yang muncul di era webtoon bisa melewati proses pembelajaran teori manga dan langsung membuat komik di dalam kanvas digital yang tidak terbatas. Untuk penelitian selanjutnya bentuk asimilasi pengaruh manga Jepang dengan kultur webtoon dari Korea Selatan dan kultur komik Indonesia di era sebelumnya dapat diteliti lebih lanjut.

Referensi

- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation* (Issue 4). University of Michigan Press.
- Hafiz, A. A., Koyama, S., & Haruo, H. (2012). Shaping Behavior Through Perception: How Do Visuals of Manga Affect Its Readers? *BULLETIN OF JSSD*, 59(1), 83–90. https://doi.org/10.11247/jssdj.59.1_83
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *SpreadableMedia*. NYU Press. <https://nyupress.org/9780814743508/spreadable-media/>

- Kushendrawati, S. M. (2011). *Hiperrealitas dan Ruang Publik: Sebuah Analisis Cultural Studies* (1st ed., Vol. 1). Penaku.
- Kusumanto, D. (2015). Penerbit m&c! akan Mencetak Ulang Bakuman Volume Pertama. Kaori Nusantara. <https://www.kaorinusantara.or.id/newslines/29471/penerbit-mc-akan-mencetak-ulang-bakuman-volume-pertama>
- Mansoor, A. Z. (2018). Komikita 4.0, Indonesia's Comic Industry Movement in 2008–2018. *Artpaper ADADA* 2018, 75.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperCollins.
- McQuail, D. (2012). *Teori Komunikasi Massa* (Vol. 1). Salemba Humanika.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013.
- Rahadian, B. T. (2017). Komik Dalam Layar dan Komunitas yang Terus Bergerak. *Jurnal Seni Rupa Galeri*, 3(2).
- Rahadian, B. T. (2021). *Komik : media yang terus bergerak*. Jejak Pustaka.
- Scholdt, F. L. (1983). *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (1st ed.). Kodansha International.
- Sudiby, A. (2022). *Dialektika Digital: Kolaborasi dan Kompetisi Antara Media Massa dan Platform Digital* (1st ed.).
- Wibowo, A. S. (2017). *Gaya filsafat Nietzsche*. Kanisius.
- Zpalanzani, A., Ahmad, H., & Maulana, B. (2006). *Histeria! Komikita :membedah komikita masa lalu, sekarang, dan masa depan*. Elex Media Komputindo.