

|  |  |
|--|--|
| <br><b>JOURNAL OF GRAPHIC DESIGN AND CREATIVE INDUSTRIES</b><br>Published by Program Studi Desain Komunikasi Visual<br>FBS Universitas Negeri Padang, Indonesia | ONLINE ISSN - 3025-924X                        |
|  | <b>Vol. 2 No. 1, 2024</b><br><b>Page 26-41</b> |

## **Dominasi Manga Terhadap Gaya Komik *Webtoon* Indonesia**

**Maina Suryani<sup>1</sup>, Syafwan<sup>1</sup>, Syafwandi<sup>1</sup>, Sah Adi<sup>1</sup>**  
 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni  
 Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri  
 Padang, 25132

**Email: mainasuryani@gmail.com**

|                       |                                  |
|-----------------------|----------------------------------|
| Submitted: 20xx-mm-dd | Published: 20xx-mm-dd            |
| Accepted: 20xx-mm-dd  | DOI: 10.24036/grafiti.v11i1.xxxx |

### **Abstrak**

Sejak aplikasi *webtoon* muncul, banyak komikus Indonesia mengadopsi gaya *manga* dalam berbagai karya komiknya. Elemen-elemen *manga* lebih mendominasi dibandingkan dengan gaya komik Indonesia sebelum masuknya *anime*, dimana pada saat itu Indonesia memakai gaya wayang sebagai identitas awal komiknya. Tujuan penelitian ini mengetahui penyebab gaya komik *manga* lebih mendominasi dunia komik Indonesia. Teori yang dipakai adalah teori *manga* yang terdiri atas sejarah *manga*, jenis *manga*, teori komik, sejarah komik, unsur-unsur komik, teori *webtoon* dan perubahan sosial budaya. Metode yang dipakai adalah penelitian kualitatif dengan melakukan perbandingan silang sistem matrix. Wawancara dilakukan dengan author *webtoon* dan mengunjungi website resminya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya komik *manga* menyebabkan ada perubahan sosial budaya yang mengakibatkan komikus *webtoon* Indonesia mengadopsi gaya *manga* di dalam karya komiknya. Selain itu, penjualan komik *manga* yang laris memicu hilangnya gaya wayang pada identitas komik *webtoon* di Indonesia. Proses ini dinamakan proses mimikri yang diawali oleh proses difusi kebudayaan. Kesimpulannya, para komikus *webtoon* Indonesia banyak mengadopsi gaya komik *manga* dan *anime* sehingga terjadi perubahan gaya komiknya yang mengarah ke gaya komik *manga* serta terjadi perubahan sosial budaya di dalamnya.

**Kata kunci:** *Manga, Anime, Webtoon, Komikus*

### **Pendahuluan**

Komik merupakan media yang dapat membantu untuk mendeskripsikan suatu cerita secara terperinci. Komik menggambarkan dengan jelas deskripsi keadaan suatu cerita baik berupa suasana, waktu dan tempat. Komik menyampaikan sebuah cerita dengan berbagai ekspresi yang dapat membantu pembaca dalam menggambarkan dan memahami suatu cerita. Komik menceritakan suatu cerita dalam bentuk gambar sehingga banyak pembaca lebih gemar membaca komik dibandingkan media bacaan lainnya seperti novel. Novel menggambarkan suatu cerita hanya dalam bentuk tulisan dan sulit untuk dipahami ceritanya ketika digambarkan atau dideskripsikan di dalam bayangan pemaca. Melalui komik, pembaca cerita bisa merasakan apa yang dirasakan

oleh *maincast* (pemeran utama) yang terdiri atas *first leader* (pemeran utama pertama yang terdiri pria dan wanita) dan *second lead* (pemeran utama pria kedua) di dalam cerita yang sudah dideskripsikan dalam berupa gambar. Komik disebut juga dengan animasi tak bergerak karena terdapat berbagai aktivitas yang tergambar oleh sang *komikus*.

Komik tidak lepas dari perkembangan yang terjadi di era millennial, mulai dari gaya grafis yang digambarkan, jalan cerita, sampai cara tercanggih bagaimana membaca komik dengan mudah. Komik mengalami perubahan yang sangat pesat, sesuai dengan perkembangan kecanggihan teknologi pada abad ke 21 ini. Saat ini, komik mengalami perkembangan yang melaju pesat sesuai dengan kreasi dan inovasi masing-masing komikus. Seiring kemajuan teknologi dan komunikasi, perkembangan komik semakin lama semakin maju. Munculnya ponsel berbasis internet (*smartphone*) telah memudahkan bagi pembaca untuk mengakses dan menikmati komik. Berbagai aplikasi telah diluncurkan di *google playstore* seperti *webtoon* yakni sebuah aplikasi yang digunakan untuk membaca komik secara *online*. *Webtoon* merupakan aplikasi dengan pengguna terbanyak di Indonesia selain *wattpad* (aplikasi untuk menulis novel).

*Webtoon* dapat dinikmati oleh pembaca dengan cukup hanya mengisi quota internet minimal 2.0 GB. Pembaca bisa menikmati komik *webtoon* gratis maupun berbayar (menggunakan koin). Aplikasi ini paling banyak digunakan oleh remaja dan para naver (nama lain bagi pengguna setia *webtoon*) secara online dan gratis dengan berbagai sub judul serta genre sesuai dengan keinginan *naver* masing-masing. Cerita komik *webtoon* disajikan dalam episode demi episode sehingga para pembaca perlu menunggu kapan akan diluncurkan episode berikutnya jika terus ingin menikmatinya. Komik mengalami perubahan sesuai dengan selera, *trend* dan mode. Geliat komik mengalami pasang-surut diakibatkan masuknya produk budaya asing seperti komik-komik Amerika dan Jepang, sehingga mempengaruhi komik yang ada terutama komik Jepang (*manga*).

Perubahan gaya komik di Indonesia terjadi secara besar-besaran sekitar tahun 1989. Diawali dengan masuknya anime Astroboy yang terjual sukses di Indonesia menyebabkan gaya komik Indonesia yang awalnya memiliki ciri khas tokohnya mirip seperti wayang seketika hilang. Penjualan komik khas Indonesia mengalami penurunan drastis. Bahkan masyarakat Indonesia sendiri tidak berminat membeli komik lokal karena masuknya manga Jepang ke Indonesia, seperti *Itazura Na Kiss* karangan mendiang Kaoru Tada. Manga ini sudah berkembang dan dibuat dalam beberapa versi seperti *Michevous Kiss*, *Ciuman Pertama*, *Naughty Kiss*, *They Are*

Kiss Again, Hana Yori Dango yang komiknya dijadikan drama (sinetron) seperti Meteor Garden (versi Taiwan), Siapa Takut Jatuh Cinta (versi Indonesia), Hana Yori Dango (versi Jepang), Boys Before Flower (versi Korea Selatan), Meteor Garden New Version 2018 (Versi China). Semuanya sukses besar dipasaran hingga menyebabkan orang Indonesia cenderung membeli komik Jepang. Keunggulan dari manga yaitu jalan ceritanya menarik dan penyuguhan sajian ceritanya sangat ringan. Manga Jepang menyajikan mimik wajah yang mudah diekspresikan. Selain itu, manga Jepang memiliki harga relatif sangat murah ketimbang komik buatan Amerika yang cenderung mahal. Inilah yang menyebabkan perkembangan komik Jepang berkembang lebih pesat dipasaran Indonesia. Tak hanya komik, Jepang berhasil menjual merchandise sebagai media pendukung dalam penjualan manga.

Pengaruh anime atau manga sangat besar sekali, tak hanya mempengaruhi gaya seniman yang ada di Indonesia, tapi juga diseluruh dunia. Bahkan negara Jepang sukses menjual atau memperkenalkan kebudayaan mereka. Para pembaca Indonesia banyak yang mengalami kecanduan membaca manga atau menonton anime yang berasal dari Jepang. Hampir di seluruh dunia mulai meniru fashion yang ada di dalam anime, salah satunya pada gaya salah satu tokoh karakter yang amat terkenal didunia anime adalah Uchiha Sasuke. Mereka mengadopsi gaya rambut Uchiha Sasuke untuk dijadikan didunia nyata sebagai style rambut yang baru. Kemudian gaya ini dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pengaruhnya dari dampak manga Jepang, yaitu terbentuknya komunitas Emo. Komunitas ini memakai style Emo yang ada didalam komik Naruto karya Masashi Kishimoto. Style ini berlaku sampai tahun 2012. Semenjak anime atau manga sudah menjamur di Indonesia, orang Indonesia bahkan sudah membuat channel Youtube berbasis karakter virtual namun dalam bentuk karakter komik Jepang.

Pengaruh anime Jepang sangat kuat, tak hanya dari gaya rambut, baju, riasan, tapi juga berpengaruh pada gaya style komik webtoon di Indonesia. Hampir 90% orang Indonesia menggambar sebuah komik dengan style manga Jepang. Hal ini membuat orang Jepang ketika mengunduh aplikasi webtoon banyak yang terkejut, bahkan meragukan komik-komik yang beredar di webtoon merupakan murni karangan dari orang Indonesia. Salah satunya adalah komik yang berjudul Terlalu Tampan. Komik Terlalu Tampan pernah dua kali mendapatkan tudingan. Pertama, pencipta komik dituding meniru jalan cerita dari komik asal Korea Selatan yaitu Family Over Flowers. Pencipta komik ini menepis tudingan tersebut dikarenakan dia tidak mengetahui cerita Family Over Flowers. Tudingan yang kedua yaitu komik Terlalu Tampan dicap sebagai komik yang berasal dari negeri Sakura yaitu Jepang. Hal

ini karena garis wajah dan bentuk mata persis dengan gaya komik Jepang. Akibatnya, webtoon di Jepang menukar nama- nama karakter yang di komik Terlalu Tampan seperti karakter bu Sukma diubah menjadi Menma sehingga orang Jepang tak bisa membedakan mana komik buatan asal negara mereka dan Negara Indonesia.

Seniman komik Indonesia telah mencoba untuk memakai ciri khasnya dengan memasukan unsur kebudayaan Indonesia, namun belum bisa dikatakan sebagai ciri khas komik Indonesia. Sebab, pertama kali aliran mencetuskan manga adalah orang Jepang. Ciri khas dari manga adalah ada unsur ukiyo-e yang biasanya dipakai sebagai background screentone untuk efek pada anime Jepang. Contohnya pada Anime Kimetsu No Yaiba. Efek Ukiyo-e selalu dipakai oleh para pengarang webtoon, bahkan ada yang mirip dengan karakter anime yang sudah ada. Seperti pada komik webtoon Pasutri Gaje dimana karakter Adelia mirip dengan Kotoko Irie. Komik Indonesia ada juga yang mirip dengan salah satu tokoh anime lain, seperti karakter Masokis yang mirip dengan karakter Mikoshiba di manga Gekkan Shoujo Nozakikun. Dalam penelitian yang berjudul "Mekanisme Seksualitas laki-laki dalam webtoon Eggroid" oleh Bizanti Ayuri Ganis Daulay mengemukakan bahwa webtoon Eggroid dipengaruhi oleh komik gaya beraliran shoujo manga khas Jepang (Daulay, 2019). Pada penelitian berikutnya dilakukan Michael Saga Siregar mengemukakan bahwa gaya gambar webtoon Indonesia dipengaruhi manga Jepang contohnya pada komik Garudayana Saga (Siregar, 2017).

Berdasarkan penjelasan-penjelasan dari hubungan di atas, penulis tertarik untuk meneliti terkait mengapa Manga Jepang begitu mendominasi platform webtoon di Indonesia. Tujuan penelitian ini mengetahui penyebab manga Jepang lebih mendominasi komik webtoon di Indonesia.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Lokasi penelitian dengan melakukan penelusuran melalui situs resmi dari webtoon dengan masuk menggunakan akun media sosial facebook. Sumber data primer yang digunakan berupa hasil wawancara dengan narasumber atau author melalui sosial media. Sedangkan data sekunder yang digunakan berupa hasil penelitian yang terdapat jurnal, buku, dan internet. Tahap penelitian terdiri atas pengumpulan data, reduksi data, dan display data. Prosedur pengumpulan data terdiri atas penelusuran (searching), nonton, dan penelaahan. Penelusuran dilakukan terhadap sumber informasi di internet terkait pengaruh manga pada webtoon Indonesia. Tahapan reduksi data dilakukan dengan mengunjungi website resmi webtoon, mengumpulkan judul-judul webtoon asal Indonesia yang memakai

gaya manga (ada 91 judul), dan menonton anime yang diadaptasi dari manga terkenal tersebut. Setelah itu membandingkan karakter yang sama antara karakter webtoon dengan karakter manga atau anime. Peneliti kemudian melanjutkan dengan mewawancarai komikus webtoon selama 3 hari yang ada di daerah Pariaman dan Padang seperti Nanoeri, Mifta\_see, serta Redha. Tahapan terakhir yaitu display data dengan merangkum semua data yang ditampilkan dalam bentuk tabel dan teks dalam berupa naratif agar data terorganisir dan semakin mudah dipahami. Analisis data yang digunakan yaitu pemetaan atau deskripsi matriks dengan menganalisa atau membandingkan hubungan sebab dan akibat sekaligus.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dari halaman resmi website webtoon bahwa hampir 93 judul komik webtoon Indonesia didominasi oleh gaya manga Jepang. Pada penelitian ini, peneliti hanya mengambil dan menganalisis secara deskriptif kualitatif beberapa judul komik di webtoon dan memaparkan datanya seperti dalam hasil penelitian ini. Berdasarkan 93 judul komik di webtoon yang diperoleh penulis, hanya 10% dari data yang valid. Setelah penulis melakukan penelitian dengan menelusuri, melacak, dan membandingkannya, komik Indonesia pada saat ini didominasi oleh gaya manga Jepang. Komik Indonesia bahkan banyak menggunakan background dan effect juga sangat mirip dengan komik khas Jepang. Hasil penelaahan peneliti terhadap komik manga dan komik di webtoon dapat terlihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Manga terhadap Webtoon Indonesia (Big baby Slacker dengan 3d Kanojo)

| No | Judul Webtoon | Judul Manga | Karakter webtoon | Karakter manga |
|----|---------------|-------------|------------------|----------------|
|----|---------------|-------------|------------------|----------------|

|   |  |           |   |   |
|---|--|-----------|---|---|
| 1 | Big Baby Slacker (Author Annisa Nisfahani) | 3d Kanojo |  <p>BIASA DIPANGGIL ARIN.</p> <p>MAMA! INI BELANJAANNYA SUDAH ARIN BELI, YA!</p> <p>HARI MINGGU AKU LEBIH SUKA DI RUMAH.</p> |  |
|---|--|-----------|---|---|

Identifikasi persamaan dan perbedaan masing-masing karakter tokoh dalam webtoon tersebut dikaji sebagai berikut.

**Pada karakter laki-laki:**

Pada karakter wajah Alvan dan Tsun-Tsun (Gambar 1 dan 2), mereka memiliki raut wajah yang sama serta ekspresi yang sama, terutama dari sorot mata. Dua karakter ini memiliki cara pandang yang sama dalam melihat seseorang.



Gambar 1 Karakter Alfan dalam webtoon “Me Vs Big Baby Slacker”

Sumber:samehadaku.net



Gambar 2 Karakter Tsun-Tsun dalam anime " 3D Kanojo"

Sumber: Samehadaku.net

Memiliki bentuk lingkaran mata yang sama serta memiliki style yang sama (Gambar 3 dan 4).



Gambar 3 Mata karakter Tsun-Tsun dalam anime " 3D Kanojo."

Sumber: Samedaku.net



Gambar 4 Mata karakter Alvan dalam webtoon "Big Baby Slacker"

Sumber:www.webtoon.id

Memiliki unsur gaya rambut yang sama, sama-sama runcing seperti ciri khas anime dan manga pada umumnya (Gambar 5 dan 6).

Sama-sama memakai kacamata (Gambar 7 dan 8).

Latar belakang dari karakter dan juga jalan cerita. Alvan digambarkan anak orang kaya yang bosan dengan hidup mewah, dan memutuskan untuk mandiri dengan cara mencari kosan. Sementara Tsun-Tsun seorang anak muda yang memiliki pacar yang cantik, hanya saja Tsun-

Tsun ini masih sibuk dengan dunianya yaitu menyukai manga dan menyukai bunkasai, walau dia sudah memiliki pacar.

Memiliki genre yang sama yaitu sama-sama mengangkat tema drama, hanya berbeda alur saja. Pada webtoon Big Baby Slacker, diawali dengan Alvan yang bosan menjadi orang kaya, sehingga memilih untuk hidup dikosan sempit milik orang tua temannya bernama Arin. Sementara Tsun-Tsun remaja yang berusaha hidup normal, sibuk dengan dunianya, sampai akhirnya ada seorang gadis yang mendekatinya dan berpacaran. Bedanya meskipun dia sudah berpacaran, dia masih sibuk dengan anime, bunkasai, festival sekolah dan suka membaca komik. Kadang, ia kurang peka terhadap pacarnya sendiri.

Warna baju seragam sama, bedanya hanya di warna dasi. Kornea mata juga memiliki warna mata yang berbeda, yang satu matanya berwarna coklat kekuningan, sementara yang satu lagi berwarna biru agak gelap. Dari segi warna rambut juga berbeda.



Gambar 5 Warna rambut orang barat.

Sumber : [www.webtoon.id](http://www.webtoon.id)



Gambar 6 Warna rambut Tsun-Tsun berwarna biru tua.

Sumber : [Samehadaku.Net](http://Samehadaku.Net)



Gambar 7 Kornea mata Alvan berwarna coklat kecoklatan Sumber :[www.webtoon.id](http://www.webtoon.id)



Gambar IV. 8 Kornea mata Tsun-Tsun.

Sumber: [samehadaku.net](http://samehadaku.net)

Gaya rambut sama-sama memiliki poni, perbedaannya gaya rambut Alvan mirip dengan rambut Tsun-Tsun. Hanya saja perbedaannya, rambut Alvan sedikit mengembang. Tsun-tsun memiliki gaya rambut yang sedikit tegak.

Sedangkan identifikasi persamaan dan perbedaan tokoh pada manga dan webtoon pada karakter perempuan.

Memiliki ekspresi wajah yang sama (Gambar 9 dan 10).



Gambar 9 Karakter Arin pada Big Baby Slacker

Sumber: [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)



Gambar 10 Karakter Hina dalam Tenki No Ko

Sumber: Samehadaku.Net

Memiliki gaya rambut yang sama, sama-sama dikucir keduanya dengan menggunakan karet.

Memiliki unsur yang sama, sebagaimana unsur-unsur manga.

Memiliki warna rambut yang sama yaitu warna hitam.

Sama-sama anak sekolah.

Memiliki sifat yang sama. Sama-sama suka bersih-bersih ruangan. Arin didalam tokoh cerita memiliki sifat tidak suka dengan rumah kotor. Bahkan, dalam cerita

kalau seandainya kosan yang dikelola oleh ibunya kotor, ia akan mengambil sapu. Begitu juga dengan Hina, seorang gadis yang menyukai kebersihan. Sehingga ruangan ditata rapi oleh Hina.

Dari segi penampilan, berbeda. Bedanya, dari segi pakaian (Gambar 11 dan 12).



Gambar 11 Pakaian Arin yang agak tertutup, warna pakaian yang ia kenakan berwarna pink

Sumber: [www.webtoon.id](http://www.webtoon.id)



Gambar 12 Karakter Hina yang sedikit terbuka. Warna baju yang dia kenakan warna putih susu.

Sumber: ss Pribadi

Perbedaannya lainnya., Arin merupakan anak sekolah yang berusia 17 tahun. Sementara Hina dalam anime atau manga Tenki-No-Ko, berusia 15 tahun.

Mempunyai warna kornea mata yang berbeda (Gambar 13 dan 14).



Gambar 13 Warna kornea mata Hina berwarna biru.

Sumber: " ss pribadi"



Gambar 14 Warna kornea Arin berwarna kuning hazel.

Sumber: [www.webtoon.id](http://www.webtoon.id)

Dari segi latar belakang diantara dua karakter juga berbeda. Arin merupakan seorang anak PNS. Sementara Hina hidup Bersama dengan adik laki-lakinya.

Genre cerita juga berbeda. Tenki No-Ko mengangkat tema fantasi modern dimana setting tempatnya adalah Tokyo. Sementara, Big Baby Slacker mengangkat genre romantis.

Dari segi jalan cerita juga berbeda. Ten Ki No Ko menceritakan tentang legenda yang didramatisir ke era modern. Tenki No Ko bersetting kota Tokyo dimana, Tokyo sering dilanda musim hujan berkepanjangan. Akibatnya, hampir setiap tahun kota tersebut jarang mereka mengalami musim panas dan juga kota itu hampir saja tenggelam karena hujan yang datang tanpa henti. Sehingga mereka harus mencari gadis matahari untuk menghentikan musim hujan. Hina disini digambarkan sebagai karakter yang menghentikan musim hujan.

Perbedaan lainnya, Big Baby Slacker memulai debut dalam majalah komik harian Re:ON. Lalu, diresmikan dalam webtoon dan disewakan.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, bahwa komikus webtoon melakukan mimikri atau mengadopsi budaya lain terhadap karya seni dari negara lain. Penyebab utamanya bahwa saat komik Jepang telah masuk ke pasar komik Indonesia, penjualan komik Jepang jauh lebih laris dibandingkan komik Indonesia. Selain itu, penyebab yang paling kontras selain mudah digambar, komik Jepang menghadirkan genre cerita yang beragam. Hal inilah yang menyebabkan komik

Jepang lebih banyak diminati. Selain itu, pertelevisian Indonesia pada saat itu berlomba-lomba menayangkan anime yang diadaptasi dari manga Jepang.

Dari penjelasan tabel tersebut, bahwa manga atau anime telah mempengaruhi seniman komik webtoon yang ada di Indonesia. Berdasarkan data primer yang diperoleh, manga dan anime ditonton para komikus webtoon. Qoni merupakan salah satu pengarang 2 webtoon sekaligus yaitu *We are pharmacist* dan *Wira delima*. Author dari dua webtoon tersebut, mengaku bahwa dia terpengaruh oleh beberapa anime dan manga dimana jalan ceritanya bertolak belakang dengan tema yang dia angkat. Qoni mengaku karakter-karakter yang dia ciptakan terinspirasi dari anime atau manga yang sangat populer dikalangan para pencinta anime dan manga di Indonesia, contohnya *Attack On Titan* dan *Gekkan Shoujo Nozakikun*. Pada halaman resmi webtoon yang digarap, Qoni mengaku bahwa dia sangat menyukai salah satu karakter diantara dua anime tersebut. Pertama, Qoni terinspirasi dari karakter *Attack On Titan* yaitu *Levi Ackerman* dan *Eren Yeager*. Qoni menyatukannya menjadi 1 karakter yang dia buat sendiri yaitu *Putra Levi Ackerman*, karakter yang paling banyak penggemarnya setelah *Eren Yeager*. Dari segi penampilan *Putra* memiliki penampilan seperti *Eren*, namun sifat seperti *Levi*.

Berbeda dengan *Radith*, merupakan gabungan dua karakter dimana terinspirasi dari sebuah anime atau manga yang berbeda pula. Perbedaannya, *Radith* merupakan karakter *Mikoshiba* dalam versi lain. *Mikoshiba* merupakan salah satu karakter di dalam manga atau anime "*Gekkan Shoujo Nozakikun*" atau dalam bahasa Indonesianya "*Majalah bulanan wanita Nozaki*". *Mikoshiba* merupakan karakter pembantu dalam anime tersebut dengan peran sebagai orang yang membantu *Nozaki* dalam membuat manga majalah bulanan pada posisi bagian efek bunga-bunga untuk memberikan kesan sisi romantisme.

Tak hanya Qoni, beberapa komikus webtoon lain juga terinspirasi dari anime yang pernah tayang berjudul *Inuyasa*. *Mifta\_See* menuturkan bahwa alasan dia tertarik dengan anime atau manga tersebut karena efek yang diberikan sangat cantik dan dia sangat menyukai original soundtrack dari anime tersebut. *Redha utami* dan *Leon* juga demikian. *Redha Utami* menuturkan bahwa, awal ia tertarik dengan manga karena ia menonton anime *Inuyasa* juga. Anime *Inuyasa* adalah anime populer di Indonesia lewat saluran channel SCTV tahun 2005-2006. Dimana saat itu, anime ini berhasil menggaet penonton karena soundtrack yang terdapat dalam anime tersebut menyentuh hati, dan membuat kesan cerita menjadi hidup.

Saat itu, penyanyi yang mengisi soundtrack di anime ini adalah *BOA* yang merupakan penyanyi asal Korea Selatan, *BOA* merupakan salah satu penyanyi yang berdiri dibawah naungan *SM-entertainmen*. *BOA* berhasil membuat orang-orang menyukai anime *Inuyasa* lewat tembang yang sangat populer berjudul *Every Heart*, sehingga banyak yang menyukai anime ini. Selain

efeknya, jalan ceritanya sangat bagus meskipun bergenre fantasi. Namun semakin lama semakin marak, setelah ada anime lain yang berhasil menggaet semua kaula, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa yaitu Naruto. Saat ini, pencinta anime atau manga mulai banyak digandrungi semua kalangan. Bahkan penjualan- penjualan merchandise dari anime atau manga Naruto mulai ikat kepala, baju bahkan wig laris dipasaran pada saat itu.

Dua anime populer ini telah membius semua kalangan. Anime Astroboi telah menarik perhatian Indonesia pada saat itu, sehingga menyebabkan orang Indonesia mulai tertarik dengan anime yang pada saat itu tayang di saluran televisi. Pasar anime telah membius orang-orang yang ada Indonesia, meskipun ditayangkan setiap hari Minggu di TVRI. Saluran televisi yang lain juga kemudian mengikuti jejak TVRI seperti Indosiar dan RCTI yang menayangkan anime manga-manga terkenal. Pengaruh manga telah menarik perhatian seniman komikus di Indonesia. Sebelum manga mulai memasuki Indonesia, para komikus Indonesia dipengaruhi oleh gaya-gaya komik barat. Khong Wak Gie merupakan seorang komikus yang waktu itu karyanya pernah diterbitkan di surat kabar pada masa penjajahan belanda. Namun pada tahun 1989, orang Indonesia mulai menikmati karya-karya seniman Jepang.

Faktor-faktor yang menyebabkan seniman komik Indonesia tertarik dengan manga Jepang diantaranya adalah sebagai berikut:

Adanya faktor pemicu.

Budaya asing yang masuk ke Indonesia dapat terjadi lewat sebuah anime yang muncul distasiun televisi swasta. Selain TVRI, banyak stasiun televisi lain juga berlomba-lomba menayangkan anime demi menarik perhatian penonton. Dimulai dari Astroboy dan anime-anime lain yang muncul sampai sekarang ditayangkan tidak hanya dari televisi, namun juga muncul dari beberapa website anime. Hal ini menjadi awal pemicu komikus di Indonesia terpengaruh oleh manga. Secara tidak langsung, para komikus Jepang diam-diam mempromosikan kebudayaan mereka lewat sebuah komik karyanya.

#### **Faktor penyebab**

Penjualan anime yang sangat sukses di Indonesia menyebabkan jumlah minat terhadap komik Indonesia menurun. Orang Indonesia lebih menyukai manga karena komikus Jepang menyajikan cerita dengan genre yang berbeda-beda. Komikus Indonesia terpaksa melakukan sistem mimikri atau mengadopsi style dari negara lain karena peminat manga atau anime sangat laris dibandingkan dengan komik bergaya wayang.

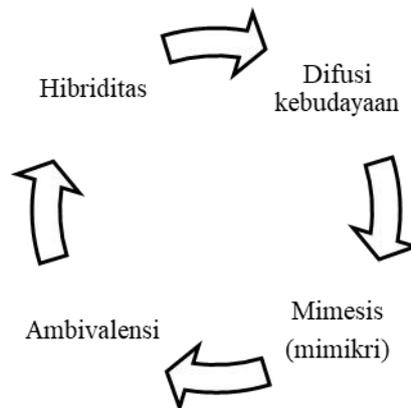
Pada tahun 2004, komikus Indonesia mulai merasakan betapa banyak orang yang menyukai komik-komik Jepang. Tak hanya komiknya Perlahan-lahan orang mulai tertarik dengan kebudayaan Jepang dikarenakan, Jepang menyisipkan kebudayaan mereka kedalam manga. Sebelum webtoon muncul di Indonesia, majalah RE:On adalah majalah komik bulanan dari komikus-komikus di Indonesia dimana dengan para author Indonesia menggunakan Style manga.

#### Faktor pendorong

Faktor lainnya adalah penjualan komik Jepang jauh lebih murah dibandingkan komik buatan Amerika. Penjualan komik manga yang sangat murah menyebabkan penyebaran manga di Indonesia berkembang dengan sangat pesat dibandingkan dengan komik buatan Amerika. Sementara itu, Komik Amerika memiliki harga sangat mahal, hanya orang-orang tertentu saja yang menikmati komik.

Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan yang terjadi ditengah-tengah para seniman komik di Indonesia, khususnya webtoon. Selain adanya perubahan gaya komik juga ada perubahan lain yang terjadi, diantaranya adanya acara bunkasai. Bunkasai merupakan suatu acara, dimana acara tersebut bertemakan hal-hal yang berbau Jepang. Mulai makanan, suasana, bahkan ada event costplayer (ajang menirukan karakter anime atau manga populer), menyanyikan lagu-lagu Jepang dan pernak-pernik tradisional khas Jepang. Bunkasai ini adalah acara yang diadakan oleh masyarakat Jepang sendiri, tetapi karena penyebaran budaya sukses lewat manga, maka bunkasai seperti festival budaya dari negara sendiri. Tak hanya bunkasai saja, tapi juga pencinta manga Indonesia mulai meniru gaya rambut yang ada didalam anime. Gaya rambut emo yang saat itu sangat populer karena mereka melihat karakter Uchiha Sasuke dalam anime atau manga Naruto. Saat itu, Naruto sedang populer pada masa itu sehingga banyak yang menerapkan gaya rambut Sasuke ke dunia nyata.

Pengaruh manga tidak hanya terjadi pada budaya, tetapi juga pada seniman-seniman yang ada di Indonesia, khususnya komikus Indonesia. Komikus Indonesia mulai melihat selera pasar yang ada Indonesia. Banyak orang Indonesia lebih menyukai visual dari manga, terutama untuk karakter pria yang bisa membius hati para remaja perempuan seperti Uchiha Sasuke dan Inuyasa. Selain itu, teknik menggambar manga lebih mudah daripada gaya komik Amerika terutama dari struktur wajah. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh proses masuknya budaya asing yang mengakibatkan adanya sebuah gagasan baru tapi tidak meninggalkan aspek lama (inovasi) yang menghasilkan hibriditas. Proses- proses tersebut dapat dilihat pada Gambar 15 berikut.



Gambar 15 Proses masuknya budaya asing

Berdasarkan bagan di atas terlihat bahwa awal mulanya dominasi manga terhadap komik webtoon di Indonesia. Masuknya dan adopsi budaya asing memunculkan inovasi yang mengakibatkan adanya keterbaruan karya sehingga melahirkan budaya kontemporer karena secara tidak langsung adanya penggabungan dua budaya. Namun, inovasi tersebut tidak menghilangkan aspek-aspek lama seperti unsur kebudayaan tradisional. Walaupun Komikus webtoon Indonesia telah dipengaruhi oleh gaya manga, unsur kebudayaan Indonesia tetap dimasukkan seperti dari outfit (pakaian) serta dari segi penamaan karakter tetap memakai nama yang biasa dipakai oleh orang Indonesia. We think globally to locally.

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ditemukan bahwa para komikus webtoon dipengaruhi oleh anime yang muncul sejak tahun 1989. Para komikus webtoon lebih tertarik menggambar menggunakan gaya manga karena selain struktur wajahnya mudah digambar, visual yang ditampilkan dalam manga juga memanjakan mata serta cerita yang disajikan juga beragam. Dari hasil wawancara dan survei yang dilakukan, para komikus webtoon terinspirasi dari anime atau manga yang terkenal diseluruh dunia. Inilah yang menyebabkan gaya komik manga didalam webtoon Indonesia lebih mendominasi, dibandingkan dengan gaya komik wayang atau gaya realis komik buatan Amerika.

### Saran

Manga merupakan hasil temuan original sejak zaman Hokkusai. Sketsa ditampilkan tidak seperti sekarang sehingga temuan manga ini menjadi ikon yang melekat bagi masyarakat Jepang. Selain manga, anime juga adalah ikon yang ikut melekat bagi masyarakat Jepang. Manga atau anime

telah dikembangkan oleh bapak Ozamu Tezuka yang mencetuskan manga modern di Jepang lewat karyanya yang berjudul Astroboy. Manga merupakan originalitas dari masyarakat Jepang sehingga diharapkan seniman komik terutama komikus webtoon Indonesia memiliki identitasnya sendiri tanpa mengadopsi gaya komik manga agar tidak ada terjadi kekeliruan dalam berkarya yang kreatif dan inovatif.

### Rujukan

- Savitri, A. 2018. Menggali Pundi-Pundi Lewat Sosial Media. Charissa Publisir: Jakarta. Cresswell, J. W. 2019. Research Design California University East Bay: United stated Of American.
- Moleong, L. 2016. Metodologi Penelitian Kualitatif. Rosda: Bandung. Kreative. 2020. <http://kreative.com> ,diakses 01 Januari 2021.
- Ratih. 2017. <http://zeinamegot.com> , diakses 01 Februari 2021.
- Rizal. 2018. <http://duniaku.idn.tim.com/anime-manga-anime-lain/rizal-ziz/alasan-genre-isekai-populer>.
- Riadi. 2020, [http://www.kajianpustaka.com/2020/08/pengertian-unsur-jenis teknik-pembuatan-html](http://www.kajianpustaka.com/2020/08/pengertian-unsur-jenis-teknik-pembuatan-html), diakses 21 Januari 2021.
- Faisal. 2018 .<http://www.mkumparan.com>, diakses 22 Januari 2021.
- Diamond, J. 1997. Gun, Germs & Steel: Rangkuman Riwayat Masyarakat Manusia Rev.ed 2019. California.
- Senseno. 2017. Mastering Of Manga.: Genta Grup: Sidoarjo.
- Alber, 2018. <http://www.kompasiana.com> ,diakses 22 Desember 2019.
- Roi, 2020. [joypixel.id](http://joypixel.id) diakses, 20 Januari 2021.
- Ong, S .2019. Seikatsu Gaizen. PT.Media Elex Komputindo: Jakarta. Nural, 2018.<http://www.kincir.com>.
- Dieny, 2018.<http://www.kumparan.com> diakses, 01 Januari 2021.
- Ruslan, A. 2020. Kontruksi Maskulinitas Komik Manga Indonesia Di Webtoon; Universitas Budi Luhur,Jakarta.
- Daulay, AGD. 2019 Mekanisme Seksualitas Laki-Laki Dalam Webtoon Egnoid; Universitas Diponegoro, Jakarta.