

# **EYESHIELD 21: MANGA, IDENTITAS, DAN PERKEMBANGAN OLAH RAGA DI JEPANG**

**Abdul Aziz Turhan Kariko**

Japanese Department, Faculty of Language and Culture, Bina Nusantara University,  
Jln. Kemanggisan Ilir III No. 45, Kemanggisan/Palmerah, Jakarta Barat 11480

## **ABSTRACT**

*Article presents manga and its development related to sport in Japan. This effort brings financial advantages because the society likes and makes it into national identity. Presentation begins with manga history, manga sport, dan EYESHIELD 21. It is concluded that EYESHIELD 21 has a positive impact for Japanese society because that comic teaches the importance of teamwork, overcoming obstacles, and achieving life goals; Japan has succeeded to develop manga into their own cultural contact that implies in their national identity, that is Manga EYESHIELD 21.*

**Keywords:** *manga, sport, eyeshield 21, Japan*

## **ABSTRAK**

*Artikel menjelaskan tentang manga dan pengembangannya terkait dengan olah raga di Jepang. Pengembangan ini sangat disukai oleh masyarakat dan ternyata mendatangkan keuntungan finansial juga bagi Jepang. Penjelasan dimulai dari sejarah manga, sport manga, dan EYESHIELD 21. Disimpulkan bahwa EYESHIELD 21 memiliki unsur positif bagi masyarakat Jepang karena komik tersebut mengajarkan pentingnya kerjasama tim, mengalahkan rintangan, dan memiliki tujuan hidup yang akhirnya mengkonstruksi identitas mereka; Jepang telah berhasil mengolah manga ke dalam konteks budaya mereka sendiri, yaitu Manga EYESHIELD 21.*

**Kata kunci:** *manga, olah raga, eyeshield 21, Jepang*

## PENDAHULUAN

Manga adalah sebutan Jepang untuk komik atau kartun. Manga berawal dari cara Jepang untuk mengatasi trauma pada Perang Dunia ke 2, dan Manga memiliki sejarah yang panjang dan kompleks pada masa awal perkembangan seni di negara Jepang. Di Jepang, Manga dibaca secara massal oleh anak-anak dan dewasa, sehingga topik dan subjek sangat beragam, termasuk aksi petualangan, romansa, drama, komedi, fiksi ilmiah, misteri, horor, seksualitas, bisnis, politik, dan olahraga. Sejak 1950, manga telah menjadi bagian yang stabil dari industri penerbitan di Jepang, yaitu mewakili 481 miliar yen di Jepang pada tahun 2006 (sekitar 4.4 miliar dolar AS). Manga juga menjadi sangat populer di seluruh dunia, pada tahun 2006, pasar Manga Amerika Serikat adalah 175-200 juta dolar.

Manga umumnya dicetak hitam-putih, meskipun ada juga produk Manga yang berwarna. Di Jepang, Manga biasanya dibuat berseri di majalah manga yang berukuran buku telepon, yang biasanya memuat banyak cerita yang masing-masing diwakilkan oleh satu episode untuk kemudian dilanjutkan pada terbitan selanjutnya. Bila suatu seri dianggap sukses, episode-episode itu kemudian dikumpulkan untuk kemudian diterbitkan ulang pada buku-buku koleksi yang disebut *tankobon*. Buku ini menggunakan kertas yang berkualitas tinggi, dan berguna untuk pembaca yang ingin membaca episode yang terlewatkan atau karena biaya Manga yang terdapat di majalah terbilang mahal. Seorang artis Manga biasanya bekerja dengan beberapa asisten di sebuah studio kecil dan bekerja sama dengan editor kreatif dari perusahaan penerbit komersial. Bila sebuah seri Manga cukup populer, mungkin akan dianimasikan setelah atau bahkan sewaktu penerbitannya.

Manga biasanya mengklasifikasi target pembaca melalui usia atau jenis kelamin. Buku atau majalah yang dijual kepada laki-laki (*shōnen*) dan perempuan (*shōjo*) mempunyai sampul depan yang membedakan mereka dan ditempatkan pada rak-rak buku yang berbeda pula di toko buku pada umumnya. Jepang juga memiliki kafe-kafe Manga, atau yang disebut *manga kissa*. Di sana orang-orang akan membaca Manga sambil minum kopi, dan terkadang akan menghabiskan malam di kafe Manga tersebut.

## METODE PENELITIAN

Artikel disusun berdasarkan studi pustaka, yaitu berupa literature primer dan sekunder terkait perkembangan manga di Jepang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Sport Manga

Sports Manga, atau manga dengan genre olahraga merupakan salah satu ciri khas komik Jepang. Bila komik Amerika lebih suka cerita mengenai kepahlawanan atau superhero seperti Superman, Spiderman dll, maka di sinilah Jepang membangun identitas termasuk prestasinya dalam bidang olah raga. Manga olah raga memperbolehkan pembaca untuk mengetahui pikiran pemainnya ketika sedang bermain, sesuatu yang mustahil di olahraga pada kehidupan nyata. Sports Manga ini identik dengan gaya penceritaan visual yang *stylish* dan dramatis. Penggambaran bola baseball yang dilempar sang pitcher digambarkan berlebihan dan dramatis, begitu juga dengan kecepatan dan berbahayanya dari balapan mobil. Gerakan atau manuver yang mustahil diciptakan untuk ke luar dari

situasi yang mustahil pula. Penggambaran ini adalah untuk menekankan tema dalam cerita tersebut, untuk menggambarkan lebih jelas hasil dari berlatih yang keras, untuk memperlihatkan lebih lugas mengenai keberanian dan determinasi seorang tokoh. Selain itu alasan dari penciptaan efek ini adalah untuk memberikan bumbu *glamour* dan *surreal* dari cerita Manga tersebut.

Sport Manga sangat mendapatkan perhatian dan memiliki tempat yang spesial di hati orang Jepang, salah satu contohnya adalah Manga mengenai olah raga bela diri Judo yang berjudul *Yawara!* Yang ditulis oleh Urasawa Naoki, yang kemudian diadaptasi menjadi serial TV yang cukup panjang. Cerita mengenai anak perempuan yang jatuh cinta terhadap judo ini sangat populer sehingga ketika Tamura Ryoko (juara judo 48kg dari Jepang) memenangkan medali perak pada Olimpiade 92 dan 96, media melabelinya sebagai “Yawara-chan”. Begitu juga dengan perkembangan prestasi olah raga sepak bola di Jepang (yang kemudian dijadikan salah satu olah raga nasional Jepang) erat kaitannya dengan munculnya Manga sepakbola yang berjudul *Shoot!*, *Offside*, *Captain Tsubasa*, dll. Setiap tahun semakin banyak orang Jepang yang datang menonton pertandingan sepak bola, khususnya beriringan dengan prestasi Jepang yang semakin meningkat di ranking dunia setelah memenangkan medali emas di Olimpiade Sydney dan dua kali juara berturut-turut pada kejuaraan Asia, sehingga masyarakat Jepang dan Manga pun bersama-sama kian menghidupi sepakbola. Olahraga *Baseball* pun juga berkembang di Jepang, olah raga yang berasal dari Amerika ini menjadi olah raga profesional yang paling difavoritkan di Jepang, contoh dari Manga baseball di Jepang adalah *Pitcher* dan *H2* yang ditulis oleh Adachi Mitsuru.

Beberapa tahun belakangan ini komunitas Manga mulai menemukan olah raga lain untuk diangkat sebagai komik, yaitu *American Football*, olah raga yang sangat populer di Amerika yang sekaligus diidentifikasi sebagai olah raga nasional Amerika Serikat. American football, yang disebut secara lebih sederhana di Amerika sebagai *Football*, adalah olah raga tim yang dikenal dengan menggabungkan strategi yang sangat kompleks dan permainan fisik yang signifikan. American Football juga dimainkan secara profesional di negara lain seperti Jerman, Belanda dan satu negara Asia yaitu Jepang. Sedangkan di negara seperti Australia, Inggris, dan Mexico, beserta beberapa negara lain, American Football baru dimainkan secara amatir dan tidak profesional. Di Jepang, American Football dimainkan lebih serius. X-League, adalah liga profesional dengan 60 tim dengan 4 divisi, dan menggunakan sistem promosi dan relegasi.

The International Federation of American Football adalah badan yang membawahi dengan 45 anggota asosiasinya dari Eropa, Asia, Oseania, beserta Amerika Selatan dan Amerika Tengah. Federasi ini menyelenggarakan American Football World Cup yang diadakan setiap 4 tahun sekali. Jepang memenangkan 2 dari piala dunianya yang pertama, yaitu tahun 1999 dan 2003.

Pada awal tahun 2000an Inagaki Ichiro dan Yusuke Murata bekerja sama untuk membuat Manga mengenai American Football dan kemudian menghasilkan komik yang berjudul *Eyeshield 21*, yang berceritakan mengenai seorang anak yang lemah secara fisik dan kurang percaya diri yang masuk ke Sekolah Menengah Atas Deimon. Satu-satunya kemampuan Sena adalah kecepatan berlari dan teknik untuk mengelak yang diperoleh dari hasil menuruti keinginan sesama murid sekolah lain yang mengerjai Sena seumur hidupnya. Kemampuan lari Sena ini kemudian diketahui oleh kapten *Amefuto* (sebutan American Football di Jepang) SMA Deimon bernama Yoichi Hiruma yang kemudian memaksa Sena untuk bergabung dengan tim sekolahnya Deimon Devil Bats sebagai *running back*.

Untuk melindungi identitas, yaitu tindakan pencegahan agar sekolah lain tidak merekrut Sena setelah mengetahui kemampuannya, kemudian Sena terpaksa menjabat posisi sekretaris di tim Deimon, dan hanya masuk ke lapangan dengan menggunakan helm yang dilengkapi kaca pelindung mata (*eyeshield*) berwarna hijau. Tim Deimon kemudian mengikuti turnamen musim semi untuk menjajal senjata rahasia baru-nya, di turnamen ini kemudian mereka bertemu dengan seorang yang kemudian menjadi rival Sena yang bernama Seijuro Shin, dari Oujou White Knights, tim yang dikenal sangat kuat. Setelah kekalahan Deimon, kemudian diketahui bahwa terdapat turnamen musim gugur

sebagai kesempatan kedua untuk tampil di Christmas Bowl, turnamen final *Amefuto* SMA. Deimon kemudian mulai merekrut beberapa anggota murid sekolahnya untuk menciptakan tim yang jauh lebih tangguh dengan tujuan memenangkan kejuaraan. Serial *Eyeshield 21* ini memiliki pesan yang positif, di antaranya dengan menggambarkan pembangunan tim Deimon Devil Bats dan para anggotanya, juga tentang tim-tim rival yang mereka jumpai di setiap pertandingan dan turnamen. Mereka semua berjuang keras untuk mencapai cita-citanya yaitu tampil di Christmas Bowl.

Ciri khas dari sport Manga yaitu penggambaran visual yang berlebihan juga terlihat di *Eyeshield 21*. Pelari berlari seolah-olah dapat mendekati kecepatan cahaya, bahkan seperti hantu dan menghilang menembus lawannya. Quarterback melempar bola dengan cepat dan bahkan digambarkan seolah-olah memiliki akurasi yang sangat tajam yang dibantu oleh *lasersight* yang terdapat pada senapan otomatis. Diceritakan pula bagaimana mereka berlatih keras untuk menempa fisik, di antaranya dengan mengikuti Death March, yaitu berlari di sepanjang jalan Nevada Amerika Serikat menuju Las Vegas. Dalam pelatihan ini mental dan fisik mereka sangat diuji, begitu juga dengan rasa kepercayaan mereka terhadap masing-masing anggota tim, untuk menumbuhkan semangat kebersamaan sekaligus menempa fisik anggota tim Deimon. Hasil dari latihan ini pun diceritakan sangat bermanfaat, tim Deimon menjadi jauh lebih kuat dan lebih mudah untuk mengalahkan lawan-lawannya.

## ***Eyeshield 21***

Salah satu ciri khas dari Manga adalah ceritanya yang bertemakan *pride and passion* atau harga diri dan gairah, sehingga tema ini pun juga tercermin pada sports Manga. Sports Manga menginspirasi remaja untuk berjuang dalam memperkenalkan sesuatu yang mungkin menjadi ambisi mereka, dan berusaha sekuat-kuatnya untuk mencapai ambisi tersebut. Dengan kata lain, sports Manga tersebut telah mengkonstruksi identitas mereka untuk menciptakan dan mengetahui jati diri mereka. Karena harga majalah Manga yang terbilang murah dan diproduksi secara massal, tentu berpengaruh pada konstruksi identitas masyarakat Jepang karena Manga dibaca oleh sebagian besar masyarakat Jepang. Prestasi Jepang dalam bidang olah raga tentu secara langsung maupun tidak langsung dibangun oleh kehadiran sports Manga-nya. Hal ini terlihat dari contoh pelabelan “Yawara-chan” terhadap juara judo di olimpiade, atau sepak bola beserta kehadiran Manga-Manga mengenai olah raga tersebut yang kemudian berpengaruh terhadap prestasi sepakbola masyarakat Jepang hingga kemudian menaikkan status sepakbola sebagai olah raga nasional bangsa Jepang. Kehadiran Manga *Eyeshield 21* di masyarakat Jepang juga berdampak pada olah raga American Football di Jepang. Manga *Eyeshield 21* yang diterbitkan secara berseri di majalah Manga Shueisha Weekly Shonen Jump dan 25 volume komik tersebut telah menjual lebih dari 16 juta kopi di Jepang, dan jumlah dari anak-anak Jepang yang memainkan American Football telah berlipat ganda dalam 4 tahun semenjak penerbitannya.

## **SIMPULAN**

Dampak konstruksi identitas dari *Eyeshield 21* terhadap masyarakat Jepang memiliki unsur yang positif karena komik tersebut mengajarkan pentingnya kerja sama tim, mengalahkan rintangan, dan memiliki tujuan hidup yang akhirnya mengkonstruksi identitas mereka. Kehadiran *Eyeshield 21* secara langsung maupun tidak langsung terlihat dari bagaimana profesional mereka mengelola olah raga American Football hingga mencapai prestasi di Piala Dunia American Football tahun 2003. Budaya, tak pernah merupakan sebuah kotak dengan batas yang jelas, yang bisa menggusur atau tergusur. Yang terjadi adalah sebuah budaya asing datang, dan jika ia diterima, maka terjadi pengolahan oleh budaya lokal yang didatangi. Itulah yang terjadi pada manga dan olahraga American Football, para konsumen produk budaya Jepang tersebut, di luar Jepang, mengolah manga ke dalam konteks budaya mereka sendiri, dalam hal ini merupakan Manga *Eyeshield 21*.

## DAFTAR PUSTAKA

Barker, C. (2000). *Cultural studies: Theory and practice*, London: Sage Publications.

Du Gay, P. (1997). *Production of culture/culture of production*, London: Sage Publications.

Kinsella, S. (2000). *Culture and power in contemporary Japanese society*, North America: University of Hawai'i Press.

Woodward, K. (1997). *Identity and difference*, London: Sage Publications.

[en.wikipedia.org/american\\_football](http://en.wikipedia.org/american_football)

[en.wikipedia.org/x-league](http://en.wikipedia.org/x-league)

[en.wikipedia.org/sport\\_in\\_japan](http://en.wikipedia.org/sport_in_japan)

[www.akademisamali.org/](http://www.akademisamali.org/) Prof.Saya \_Shiraishi\_meneliti\_globalisasi\_manga

[www.cjas.org/sports\\_manga](http://www.cjas.org/sports_manga)

[www.manga-updates.com/eyeshield\\_21](http://www.manga-updates.com/eyeshield_21)

[www.archive.org/sports\\_manga](http://www.archive.org/sports_manga)

[www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/eyeshield\\_21](http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/eyeshield_21)