

RELASI KUASA DALAM KOMIK PERENNIUM KARYA KHARISMA JATI

Jevon Jeremy¹, Obed Bima Wicandra², Asthararianty³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain

Universitas Kristen Petra Surabaya

Email: jevonjeremy@gmail.com

Abstrak

Komik Perennium karya Kharisma Jati yang bercerita tentang penjajahan Bangsa Langit pada Bangsa Bumi menunjukkan banyak referensi penjajahan bangsa Eropa pada masyarakat Jawa. Referensi ini dapat dilihat dari atribut visual dan nama-nama karakter. Komik yang dicetak di majalah komik Shonen Fight dibawah kepala editor Jepang bernama Yoshihiko Wakanabe ini menjadi rancu karena bercerita seputar penjajahan dengan referensi masa lalu Indonesia, tetapi tidak membahas Jepang yang juga pernah menjajah Indonesia. Penelitian ini menggunakan teori Semiologi Roland Barthes dari sudut pandang produksi dan teori kekuasaan Michel Foucault untuk melihat relasi kuasa yang beroperasi dalam komik ini.

Kata kunci: Komik, Indonesia, Semiologi, Relasi Kuasa.

Abstract

Kharisma Jati's Perennium Comic, which is a story about Sky Peoples colonialisng Earthlings, showed many signs of European's colonialism references in the land of Java, that can be seen in the visual attributes and the characters' names. Being published by Shonen Fight Magazine, under a Japanese chief-editor named Yoshihiko Wakanabe makes Perennium ambiguous because this comic is notably refers to Indonesian history, but its story tells only about European colonialism without mentioning anything about Japanese imperialism. This research is based on Roland Barthes's Semiology from the production point of view and Michel Foucault's theory of power to see the power relation operating in this comic.

Keywords: Comic, Indonesia, Semiology, Power Relation.

Pendahuluan

Komik adalah gambar sekuensial yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan gagasan (McCloud, 1993, p. 9). Bentuknya adalah beberapa gambar sekuensial yang menceritakan rentetan peristiwa. Sedangkan komunikasi sendiri memiliki definisi sebagai proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, himbuan, dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan, atau perilaku (Widjaja, 1997, p. 10).

Komik secara khusus bisa menjadi sebuah media untuk komunikasi (McCloud, 1993, p. 197). Walaupun komik oleh beberapa lapisan masyarakat dianggap sebagai hal yang tidak baik dan dianggap sebagai seni rendah, komik telah menjadi sebuah objek kajian yang dapat digunakan untuk menjelaskan budaya, mentalitas dan gagasan sebuah bangsa melalui mitos-mitos (Bonnett, 2008, p. 5).

Budaya bercerita melalui gambar juga sudah tampak sejak zaman candi-candi dibangun di Indonesia. Sampai pada perkembangannya, komik menjadi salah satu rubrik di media massa pada masa Hindia-Belanda dan terus berkembang sampai zaman R.A. Kosasih, Teguh Santosa dan orang-orang seangkatannya. Setelah itu komik Indonesia “mati suri” selama beberapa tahun karena berkembangnya komik Jepang (manga) di Indonesia (Ajidarma, 2011, p. 5). Baru setelah tahun 2010 – 2011, komik Indonesia mulai bangkit kembali melalui penerbit Gramedia, bidang khusus komik Indonesia bernama “Koloni”. Barulah bermunculan majalah-majalah komik di Indonesia seperti Re:On, Kosmik, Wookwook dan Shonen Fight (Gambar 1).

Shonen Fight adalah salah satu majalah komik Indonesia, dimiliki oleh PT Fajar Waka Semesta dibawah pengawasan dan direksi dari perusahaan Jepang, Layout Japan, LLC. Dipimpin oleh seorang kepala editor dari Jepang bernama Yoshihiko Wakanabe. Memiliki 13 judul komik yang on-going, Shonen Fight mengemas beberapa cerita dengan setting Indonesia.



Gambar 1. Cover Majalah Komik di Indonesia (Shonen Fight dan Re:On)

Cerita-cerita bernuansa Indonesia atau bahkan benar-benar bersetting di Indonesia menjadi salah satu tema yang banyak diangkat. Misalnya ada “Kalasandhi” karya Azisa Noor yang bercerita tentang mahasiswa kedokteran pada masa Hindia-Belanda di Batavia, “Inheritance” karya Mukhlis Nur yang bercerita tentang perang antara manusia dengan Yaksa memperebutkan kekuatan dari Kalpataru sebagai pohon kehidupan, dan lain-lain. Hal yang paling menarik untuk diteliti adalah komik berjudul “Perennium” karya Kharisma Jati.



Gambar 2. Cuplikan komik Perennium

Komik Perennium menjadi objek yang paling menarik dari Shonen Fight untuk diteliti karena secara tersirat menampilkan referensi masa Hindia-Belanda dalam komiknya. Sampai 70 tahun kemerdekaan Indonesia pun, masalah terkait penjajahan Belanda di Indonesia masih menjadi hal yang sensitif bagi telinga masyarakat Indonesia, terutama komikus. Walaupun Perennium bukan sebuah cerita tentang Hindia-Belanda, namun secara ikonik telah mencipta depiksi dunia yang sama seperti Indonesia pada masa Hindia-Belanda, yaitu adanya penjajahan Belanda terhadap Indonesia.

Komik Perennium memiliki jalan cerita seputar peperangan antara bangsa langit yang menjajah dengan bangsa bumi

yang terjajah. Bangsa langit digambarkan seperti orang Eropa, mulai dari atribut visual sampai dengan namanya, seperti Martin, Jean, Annelies. Bangsa bumi digambarkan seperti orang Jawa, dengan atribut blangkon, keris dan bahkan nama-nama khas Jawa seperti Chindil (Gambar 2 dan 3).



Gambar 3. Bagian dari Perennium yang menampilkan atribut Eropa dan Jawa

Kharisma Jati sebagai komikus Perennium juga dikenal sebagai seorang komikus kritis. Banyak karyanya berbicara seputar kritik atas masyarakat radikal melalui berbagai sudut pandang. Kharisma Jati juga adalah komikus untuk majalah *Bhinneka* edisi Oktober 2015 bersama dengan komikus kritis Malang, Aji Prasetyo. Beliau berubah dari komikus kritis menjadi seorang komikus cerita fiksi yang pop dalam komiknya dimajalah *Shonen Fight*.

Oleh karena *Shonen Fight* dicetak melalui sistem penerbitan Jepang, maka penerbitan sebuah seri di majalah *Shonen Fight* akan melewati kepala editor, artinya kepala editor memberikan arahan dalam proses penciptaan karya. Namun jika sejarah Indonesia ditelaah kembali, Belanda, Portugis, Spanyol, Inggris memang pernah menjajah Indonesia. Tetapi tidak hanya bangsa Eropa saja, Jepang juga pernah menjajah Indonesia.

Dengan depiksi Hindia-Belanda yang begitu ikonik, komik *Perennium* dengan jelas menunjukkan sesuatu yang mungkin benar-benar menjadi fakta terdalam dari Kharisma Jati sebagai masyarakat Indonesia yang mengangkat sastra visual dari buah pikir khas Indonesia. *Perennium* menjadi bukti bahwa masyarakat Indonesia berada dalam suatu kuasa, yang penulis dan masyarakat luas tidak sadari. Disertai dengan adanya latar belakang Kharisma Jati sebagai komikus kritis, fenomena ini menjadi suatu hal yang sangat menarik untuk diteliti.

Metode Penelitian

Penelitian ini dikaji menggunakan deskriptif kualitatif dengan teori semiologi Roland Barthes. Metodologi kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan (Djajasudarma, 2006, p. 15). Teori Roland Barthes berbicara dengan pembahasan sebuah teks dalam pemaknaannya sebagai penanda, petanda dan mitos sampai akhirnya mitos menjadi ideologi (Barthes, 2006, p. 321)

Analisis Berdasarkan Pakaian dan Senjata

Komik *Perennium* bercerita tentang perang antara Bangsa Bumi dan Bangsa Langit, peperangan dimenangkan oleh Bangsa Langit dan akhirnya menjajah Bangsa Bumi. Kedua bangsa ini memiliki ciri khas yang berbeda dari cara berpakaian mereka. *Perennium* yang membahas tiga waktu: masa depan, masa lalu dan masa kini menunjukkan beberapa jenis pakaian yang digunakan. Masa depan tidak banyak bicara perbedaan, hal ini lumrah karena memang penjajahan sudah lama terjadi. Namun perbedaan tampak sangat jelas pada masa lalu (masa perang), dan percampuran budaya mulai terjadi di masa kini (masa penjajahan).

Pada masa lalu, Bangsa Langit menggunakan jenis pakaian perang berbahan metal, juga dengan helm metal. Kecenderungan menggunakan pakaian yang melindungi banyak bagian tubuh, bahkan beberapa tampak sampai menutupi hampir seluruh bagian tubuh. Senjata yang digunakan adalah pedang dengan bilah panjang, panah, tombak, senapan api dan beberapa jenis robot dengan kendali boneka dengan tali. Semua senjata tidak tampak memiliki bentuk khusus.



Gambar 4. Pakaian perang Bangsa Langit.



Gambar 5. Perbandingan pedang Bangsa Bumi dan senjata perang Bangsa Langit.

Bangsa Bumi menggunakan pakaian berbahan kain, tidak ada bahan metal. Beberapa pakaian menampilkan motif garis-garis, beberapa juga membentuk pola tertentu. Menggunakan ikat kepala, topi berbahan bambu, kain yang diikatkan pada pinggang dan kain yang diselempangkan mengitari badan dengan pola yang mirip dengan kain ikat kepala. Senjata yang digunakan berbentuk sebilah pedang pendek seperti pisau dengan bagian yang lebih besar dibilah bagian bawah dan sebuah pedang dengan bilah besar yang tidak panjang.



Gambar 6. Halaman Pembuka yang menampilkan Bangsa Bumi



Gambar 7. Pakaian Bangsa Bumi dengan motif garis-garis

Rupanya jenis pakaian dan cara berpakaian ini juga muncul di beberapa wilayah. Bangsa Langit yang mengenakan pakaian perang berbahan metal, bersenjata pedang dengan bilah panjang, tombak dan senapan api ternyata menyerupai gambaran mengenai bangsa Eropa.

Pakaian perang dan senjata pada chapter 2 dan 3 komik Perennium telah membedakan dengan sangat jelas pakaian perang khas bangsa langit yang digambarkan dengan pakaian perang khas Eropa. Pakaian perang yang digunakan bangsa Eropa pada masa abad pertengahan adalah pakaian berbahan dasar metal yang digunakan untuk melindungi tubuh dari senjata-senjata musuh seperti pedang dan panah. Senjata yang digunakan adalah pedang, tombak, panah dan berbagai senjata tajam lainnya.

Umumnya berbentuk sederhana. Pelindung kepala menggunakan helm metal.



Gambar 8. Ilustrasi pakaian perang Eropa pada abad pertengahan.

Sama halnya dengan Bangsa Bumi yang juga memiliki kemiripan dengan bangsa yang benar-benar ada. Dalam tulisan Thomas S. Raffles dalam bukunya *The History of Java*, volume I, dijelaskan bahwa pakaian yang digunakan masyarakat Jawa sehari-hari adalah sarung, kaos (klambi), batik, jarit, topi atau caping dan ikat kepala batik.



Gambar 9. Pakaian khas Jawa dalam komik Perennium.

Sedangkan untuk senjata yang digunakan adalah keris. Keris adalah senjata yang umum digunakan masyarakat pada kelas apapun. Namun jenis keris yang berbeda-beda menunjukkan kelas sosial yang ada pada masyarakat. Ada pula golok yang digunakan untuk memotong rumput dan kayu. (Raffles, 1830) (contoh gambar golok ada pada gambar 4.2 bagian kiri bawah)



Gambar 10. Keris, senjata masyarakat Jawa.



Gambar 11. Pakaian khas Jawa.

Dari penjelasan diatas dapat dilihat adanya banyak persamaan. Kain dalam komik dengan motif garis-garis memiliki pola yang sama dengan kain lurik khas Jawa. Ikat kepala dan kain pinggang dengan motif khas juga memiliki pola yang sama dengan batik khas Jawa. Ada pula senjata dengan bilah yang besar dibawah juga merupakan ciri khas dari keris dan senjata dengan bilah besar juga disebut golok di Jawa.

Dengan tanda-tanda yang telah dijelaskan, dapat dikatakan kemiripan bangsa langit dilihat dari pakaian dan senjata adalah gambaran mengenai bangsa Eropa, sedangkan bangsa bumi adalah gambaran mengenai masyarakat Jawa.

Analisis Berdasarkan Nama

Nama adalah salah satu variabel identitas seseorang, menunjukkan perbedaan antara seorang dengan yang lain. Dalam komik Perennium juga memiliki perbedaan dalam penamaan masing-masing karakternya. Seperti karakter laki-laki dengan perempuan memiliki nama yang berbeda. Dalam konteks pembahasan ini, yang jadi pembahasan terpenting adalah melihat perbedaan nama antara Bangsa Langit dan Bangsa Bumi.

Nama-nama karakter dari Bangsa Langit adalah Martin Pangloss, Annelies Pangloss, Rob dan Jean. Sedangkan nama-nama karakter Bangsa Bumi adalah Chindil (bukan nama sebenarnya) dan Nyai Sianidah. Nyai Sianidah adalah keturunan Bangsa Bumi dan istri dari Profesor Pangloss dari Bangsa Langit, dipanggil "mama" di sepanjang cerita kecuali oleh robot penjaga keluarga Pangloss, Cacambo.

Nama Martin, Annelies, Rob dan Jean adalah nama-nama yang khas Eropa. Ditambah lagi dengan nama keluarga Pangloss. Nama Pangloss berasal dari bahasa Yunani yang berarti "semua bahasa". Namun nama Pangloss juga digunakan dalam buku *Candide: ou l'Optimisme*, sebuah novel satir Perancis tulisan filsuf

Voltaire yang melawan filsafat optimisme Gottfried Leibniz yang terus ditekankan oleh karakter dr. Peter Pangloss. Dalam novel ini, beberapa nama seperti Martin, Cacambo dan Pangloss juga muncul. Pangloss memiliki pandangan bahwa semua hal di dunia tercipta dan terjadi untuk yang terbaik, hal ini membuat pola pikir bahwa pembunuhan dan macam-macam hal yang berlawanan dengan kemanusiaan adalah untuk yang terbaik. Karakter Profesor Pangloss dan Martin Pangloss juga digambarkan sebagai orang yang bersedia membunuh Bangsa Bumi yang dianggap sebagai pengganggu. Pada akhir cerita *Candide* ini, tokoh utama (*Candide*) melihat filsafat pandangan Pangloss tidaklah benar. (Voltaire, 1964)

Sedangkan nama *Cindhil* memiliki arti “anak tikus” dalam bahasa Jawa. *Nyai Sianidah* memiliki sebutan khas Jawa, “nyai” yang digunakan untuk menyebut wanita dewasa. Dalam konteks penjajahan Belanda, “nyai” digunakan untuk menyebut selir dan wanita “peliharaan” tentara kolonial.

Nama-nama karakter komik yang kejawaan juga muncul dalam beberapa komik Indonesia. Misalnya dalam *Legenda* dalam Komik karya A. Chamid yang menggambarkan cerita-cerita legenda Indonesia dengan komik (Bonneff, 2008, p. 31). Komik pada masa lalu juga banyak bercerita dengan setting Jawa, seperti tokoh Mahesa Jenar dan Ki Ageng Pengging dari komik *Nagasasra* dan *Sabuk Inten* karya S.H. Mintardja (D. Valiandra, personal communication, May 20, 2016).



Gambar 12. Komik *Nagasasra* dan *Sabuk Inten* karya S.H. Mintardja.

Komik dari Padepokan Ragasukma, sebuah perkumpulan komikus tema persilatan masa kini yang didirikan oleh Sweta Kartika dan Alex Irzaqi juga menggambarkan beberapa contoh karakter dengan nama berkesan Jawa dengan atribut visual khas Jawa (S. Kartika, personal communication, May 20, 2016). Dengan nama khas Jawa, komikus juga menggambarkan dengan atribut visual yang juga khas Jawa. Dapat dipastikan bahwa nama-nama yang dimunculkan dalam komik *Perennium* benar-benar menunjukkan Bangsa Bumi adalah gambaran dari masyarakat Jawa.

Analisis Budaya Campuran dalam Komik *Perennium*

Pada masa penjajahan, sebuah negara tentunya memiliki suatu kebudayaan yang tercampur dengan budaya penjajahnya. Hal ini tentu terjadi pula pada Bangsa Bumi dan Bangsa Langit di daerah kolonial, misalnya bahasa, arsitektur, kesenian dan produk-produk perkakas lainnya.

Dalam komik *Perennium* menampilkan beberapa hal yang menunjukkan percampuran budaya tersebut. Misalnya bangunan-bangunan yang ada dalam komik, *Delman* (kereta kuda) dan bahkan status sosial juga menunjukkan percampuran budaya tersebut. Bisa dikata bahwa *Perennium* memiliki referensi Indis, atau mengalami indisisasi.



Gambar 13. Bangunan bergaya Indis dan status sosial dalam komik *Perennium*.



Gambar 14. Rumah bergaya Indis dalam komik Perennium.

Hasil percampuran budaya Hindia-Belanda disebut kebudayaan Indis. Diawali oleh datangnya bangsa Belanda ke Indonesia, mulai membangun gudang-gudang (pakhuisen) milik Vereenigde Oost-Indische Compagnie (VOC) di Banten, Jepara dan Jakarta, saat itu juga bangsa Belanda telah mulai memasuki sistem masyarakat lokal. Pejabat Belanda menyimpan semua arsip, harta dan barang-barang mereka dalam benteng yang melindungi gudang.

Para pejabat tinggal dalam benteng itu setidaknya sampai pertengahan abad 18 sampai akhirnya mereka membangun landhuis, rumah peristirahatan dengan taman luas dengan gaya arsitektur Belanda abad 18. Gaya hidup landhuizen ini hanya terjadi di Indonesia, bisa dilihat dari keunikan gedungnya yang memiliki banyak bilik yang sangat luas, yang dihuni oleh banyak anggota keluarga dan puluhan (sampai ratusan) budaknya. Dalam komik Perennium juga dikatakan bahwa rumah yang ditinggali oleh keluarga Pangloss sangatlah luas.

Salah satu faktor besar yang sangat memperkuat terjadinya budaya Indis adalah adanya larangan pejabat Belanda membawa isteri (dan mendatangkan perempuan) —walaupun akhirnya perempuan Belanda tetap berdatangan— dari Belanda. Hal ini menyebabkan terjadinya pernikahan antara bangsa Belanda dengan bangsa Jawa dan justru semakin masif keberlangsungannya sejak terusan Suez dibuka. Budaya baru dari hasil pernikahan ini juga membuat sebuah kelas sosial baru dalam masyarakat, muncul banyak priyayi baru dan pejabat peranakan Indo-Belanda. Seperti anak-anak keluarga Pangloss, Martin dan Annelies adalah

keturunan campuran Bangsa Langit dan Bangsa Bumi.

Dengan adanya aturan dari Pemerintah kolonial supaya penguasa bergaya hidup, membangun gedung dan tempat tinggal dan gedung dengan ciri berbeda dengan rakyat yang dijajahnya — untuk menunjukkan kekuasaan— maka muncul sebuah budaya yang menjadi pembedaan bagi penguasa dan masyarakat koloni. Supaya ada kesan kebelanda-belandaan yang masih melekat pada para penguasa. Budaya merekalah yang disebut budaya Indis (Soekiman, 2014, pp. 1-13).



Gambar 15. Contoh bangunan bergaya Indis di Yogyakarta (sesuai asal komikus).

Jika dikatakan bahwa kebudayaan Indis ini adalah milik bangsa Belanda sendiri, tentu tidak tepat karena budaya ini lahir dari campuran budaya Jawa dan Eropa. Hal ini diperkuat dengan munculnya istilah “Indo-Europeesche Bouwkunst” yang menjelaskan bahwa arsitektur Belanda di Indonesia telah terpengaruh oleh seni bangunan lokal (Soekiman, 2014, p. 11). Munculnya bahasa peetjeok juga merupakan penanda bahwa bahasa Belanda Indis adalah campuran parole Jawa (Soekiman, 2014, pp. 31-41). Nyai Sianidah yang adalah seorang keturunan Bangsa Langit juga memperkenalkan dirinya sebagai “mama”, bukan ibu atau nyai.

Arsitektur yang tampak dalam komik ini menunjukkan Indo-Europeesche Bouwkunst yang khas dan sering dijumpai di jalanan Indonesia, bahkan sampai saat ini pun masih ada beberapa yang masih berdiri kokoh dan dihuni oleh masyarakat. Seperti contohnya gedung BNI di Yogyakarta (lihat gambar 4.13); gedung Merdeka di jalan Asia-Afrika, Bandung; gedung-gedung di kawasan kota lama Semarang dan Kota Tua

Jakarta. Bangunan khas seperti ini muncul di kota dalam komik *Perennium*.

Delman adalah kereta kuda yang digunakan untuk mengangkut manusia dan barang-barangnya. Biasa digunakan bangsa Belanda untuk pergi ke Gereja bersama keluarga. Diperkenalkan oleh seorang insinyur Belanda bernama Charles Theodore Deeleman (nama Delman juga kemungkinan besar diambil dari namanya) (Sunjayadi, 2007, par. 14). Chindil dan Rob berangkat menuju rumah Pangloss dengan delman.



Gambar 16. Delman dalam komik *Perennium*.

Budaya Indis adalah milik kaum kelas atas, pejabat, yang telah melahirkan suatu pandangan baru bahwa orang-orang dengan gaya hidup kebelanda-belandaan — atau lebih tepatnya Indis— adalah orang-orang kelas atas. Memang tetap ada orang-orang Indonesia yang mendapat kesempatan sekolah dan berusaha untuk memerdekakan bangsanya, namun pandangan mengenai kelas sosial, superioritas bangsa barat terhadap bangsa Indonesia tidak pernah lepas dari bangsa Indonesia, bahkan sampai saat ini. Hal ini juga terjadi dalam komik *Perennium*, seperti kata Chindil, “Orang bumi hanyalah warga kelas dua”.

Dari sinilah dapat benar-benar disimpulkan bahwa komik *Perennium* menggunakan referensi Indis. Bangsa Langit dengan referensi Eropa dan Bangsa Bumi dengan referensi Jawa.

Analisis Kekuasaan dalam Komik *Perennium*

Bicara kekuasaan dalam komik *Perennium* dapat menimbulkan beberapa dugaan. Mengapa Bangsa Langit harus digambarkan dengan atribut keeropeaan dan Bangsa Bumi dengan atribut kejawaan adalah sebuah pertanyaan yang menimbulkan banyak kerancuan.

Perlu diingat bahwa bangsa yang pernah menduduki Nusantara dan menjajah dengan gaya kolonialisme adalah bangsa

Eropa seperti Spanyol, Portugis, Inggris dan Belanda, serta penjajahan dengan gaya imperialisme adalah Jepang. Adanya referensi bangsa Eropa dalam komik ini dan tidak adanya referensi bangsa Jepang menjadi sebuah kerancuan.

Shonen Fight pada dasarnya adalah majalah komik dengan gaya Jepang, dibawah lisensi perusahaan Jepang, dibawah supervisi perusahaan Jepang, berkepala editor orang Jepang. Maka menjadi rancu apabila dilihat bahwa tidak ada referensi Jepang dalam komik *Perennium*. Padahal Jepang juga pernah menjajah Indonesia. Komik *Perennium* pada posisi ini dapat ditempatkan oleh pihak Jepang sebagai sebuah media untuk menanamkan informasi bahwa penjajahan dan kejahatan adalah milik bangsa Eropa, bukan Jepang.



Gambar 17. Perbandingan komik 17+ karya Kharisma Jati dan *Evangelion* karya Yoshiyuki Sadamoto.

Disamping itu Kharisma Jati yang juga menggambar dengan gaya gambar Jepang yang dapat dibilang terpengaruh oleh gaya gambar komik Evangelion karya Yoshiyuki Sadamoto yang masuk Indonesia sekitar awal 2004, namun sekarang sudah berkembang menjadi seperti gaya pribadi. Sementara dalam beberapa waktu terakhir, khususnya sejak matinya industri komik Indonesia bergaya kuno (masa R.A. Kosasih dan Teguh Santoso), komik Indonesia bergaya gambar Jepang tidak mendapat apresiasi baik oleh beberapa golongan. Maka bisa dibilang komik ini adalah bentuk negosiasi Kharisma Jati, bahwa Jepang tidak buruk, justru penjajah yang sebenarnya adalah Eropa. Foucault juga menyatakan bahwa akan ada perlawanan disetiap larangan (Haryatmoko, 2016, p. 13) yang pada masa kini berbentuk negosiasi.

Dilihat dari habitus komikus, besar tendensi komikus yang notabene adalah seorang Jawa tulen dari Bantul, Yogyakarta untuk menggambarkan kekuatan dan kehebatan bangsa Eropa yang dapat menjajah Indonesia sampai 350 tahun. Apalagi jika dilihat pada gambar pengendaraan yang adalah robot—yang notabene adalah untuk menjadi pelayan—mengenakan pakaian khas Jawa. Habitus adalah kondisi atau situasi yang terjadi pada tubuh melalui kebiasaan. (Jenkins, 2013, p. 107)

Hal menarik dari komik Perennium ini adalah bangsa yang terjajah digambarkan oleh masyarakat Jawa dan bangsa yang menjajah adalah bangsa Eropa. Jika memang referensi Indis yang diambil, menjadi sebuah keanehan jika hanya kesan kejawa-jawaan yang dimasukkan, sebab Jawa hanyalah sebagian kecil dari Indonesia. Sama halnya dengan bangsa Eropa, sebuah entitas yang besar digunakan untuk menggambarkan penjajahan, yang jika dibandingkan dengan referensi sebenarnya, pembentuk budaya Indis adalah Belanda saja. Kerancuan dimunculkan Kharisma Jati yang menggambarkan masyarakat Jawa sebagai pars pro toto dari Indonesia. Karena tentunya jika bicara Indonesia, tidak hanya bicara Jawa.

Dengan modal budaya sebagai orang Bantul, Yogyakarta, menjadi hal yang wajar apabila tertanam kuat dalam benak Kharisma Jati tentang posisi rendahnya orang Jawa dan tingginya orang Eropa dalam kelas sosial. Kebiasaan yang sudah tertanam sejak kecil (habitus) membuat

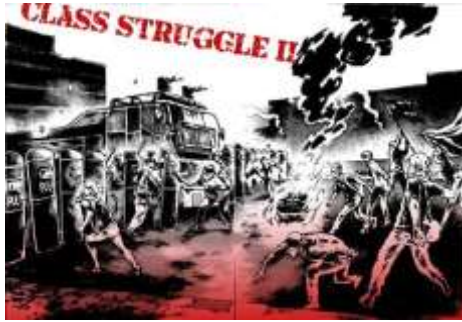
Kharisma Jati menuliskan cerita yang menunjukkan kehebatan bangsa Eropa yang menjajah masyarakat Jawa.

Jika bicara ideologi komikus, dapat dipantau dari jejaring sosialnya dan aktivitasnya sebagai komikus kritis dimajalah Bhinneka, Kharisma Jati adalah seorang dengan ideologi libertarian kiri. Libertarian kiri dalam kompas politik adalah ideologi yang pro-kebebasan dan ekonomi kolektif. Pro-kebebasan yang dimaksud adalah Anarkisme, yang beranggapan bahwa keberadaan negara tidak diperlukan atau bahkan berbahaya karena pemerintahan adalah asal mula dari ketidakteraturan dan opresi kelas (Berkman, 1929, pp. 153, 159). Sedangkan pandangan ekonomi kolektif adalah Komunisme, yang berpandangan bahwa kesejahteraan seharusnya adalah milik semua manusia, tidak ada eksploitasi pekerja dan kepemilikan modal individual (Berkman, 1929, p. 175).

Dalam hubungannya dengan Perennium, ada begitu banyak tanda yang bicara soal Bangsa Langit adalah depiksi Bangsa Eropa (yang pernah menjajah) yang pada dasarnya memiliki bertolak belakang dengan ideologi komikus, barangkali komikus sedang berbicara tentang usaha perlawanannya dengan pihak-pihak authoritarian kanan. Authoritarian adalah orang-orang dengan politik yang setuju dan memihak pada kuasa seperti adanya negara, sedangkan “orang kanan” dalam kompas ekonomi politik adalah orang-orang yang mengumpulkan banyak hasil produksi secara besar dan mengeksploitasi para pekerjanya dengan gaji sekecil mungkin (Jenkins, 2013, pp. 11-12). Komik Perennium menjadi sebuah media untuk memicu ide, bahwa penguasa dan kapitalis adalah musuh.



Gambar 18. Intro laman profil “Anarko-komunisme dalam kemasan ero-guro”.



Gambar 19. “Class Struggle”, gambar untuk menyambut MayDay 2016 dengan hashtag #anarchy



Gambar 20. “A Nation to Die For”, gambar untuk menyambut MayDay 2016 dengan hashtag #anarchy

Proses Produksi Komik Perennium

Produksi komik Perennium adalah hasil pekerjaan Kharisma Jati. Komikus menulis semua jalan cerita, membuat desain karakter dan desain semesta sendiri. Penulisan cerita dan ide kreatif memang dibahas dengan editor, namun aspek editorial kepala editor Shonen Fight, Yoshihiko Wakanabe hanyalah sebatas teknis gambar dan layouting. (K. Jati, personal communication, February 6, 2016)

Analisis Kekuasaan dalam Produksi Komik Perennium

Dengan adanya hasil wawancara dengan Kharisma Jati, dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh dari perusahaan Jepang maupun dari kepala editor, Yoshihiko Wakanabe. Tentu tidak benar tentang ide bahwa komik Perennium adalah sebuah media orang Jepang untuk mengubah image Jepang di mata Indonesia menjadi baik dan menggambarkan keburukan bangsa Eropa.

Kharisma Jati yang dalam produksi komik Perennium tidak dibawah kuasa pihak Jepang sudah dengan jelas memposisikan pembaca sebagai pihak yang mengikuti Chindil sebagai Bangsa Bumi, yang berarti melawan Bangsa Langit. Hal ini menganulir kemungkinan bahwa komik Perennium adalah wujud dari habitus komikus yang menempatkan masyarakat Jawa pada posisi dibawah bangsa Eropa, melainkan sebuah perlawanan.

Relasi Kuasa dalam Komik Perennium

Relasi Kuasa adalah hal yang sangat fleksibel, beroperasinya kuasa dapat masuk dalam kehidupan sehari-hari setiap orang. Dapat dikatakan bahwa setiap orang dapat berpartisipasi dalam kuasa, maupun menderita karena kuasa, yang berakhir dengan perlawanan. Dalam konteks komik Perennium, relasi kuasa tentunya beroperasi sangat relasional sehingga penulis, Kharisma Jati, dapat berada dibawah wacana kuasa maupun menjadi partisipan yang membentuk wacana kuasa.

Komik Perennium dilihat dari kacamata semiologis dapat menggambarkan dengan detail bahwa Bangsa Langit adalah depiksi bangsa Eropa dan Bangsa Bumi adalah depiksi masyarakat Jawa. Jika muncul pertanyaan mengapa harus digambarkan demikian, maka akan muncul beberapa jawaban. Pada bagian 4.2. telah ditemukan beberapa sebab yang tidak mungkin terjadi yaitu komik Perennium adalah media orang Jepang dan komik Perennium adalah wujud nyata dari habitus Kharisma Jati. Namun masih ada beberapa sebab yang bisa diuraikan dari bahasan 4.1.4, yakni komik ini sebagai media untuk menyebarkan ideologinya dan komik ini

untuk melawan gagasan komik Indonesia tidak boleh bergaya Jepang.

Dari hasil yang tersisa, masih ada gagasan bahwa kemungkinan bahwa Kharisma Jati sedang berusaha melawan authoritarian kanan, atau mencoba menjelaskan bahwa Jepang adalah baik oleh kehendak pribadi. Keduanya adalah dapat dipandang dari wacananya.

Perlawanan melawan authoritarian kanan adalah sebuah wacana yang membentuk pandangan pembaca tentang apa itu authoritarian kanan dan seperti apakah mereka. Ini menunjukkan bahwa Kharisma Jati dalam komiknya sebagai wacana, mengarahkan para pembacanya untuk melihat terlebih dahulu bahwa Bangsa Langit adalah musuh. Kemudian berlanjut dengan petunjuk adanya kelas sosial dengan menunjukkan banyaknya pembeda antara Bangsa Langit dan Bangsa Bumi. Bangsa Langit sebagai depiksi bangsa Eropa yang membawa semangat kapitalisme, dilawan oleh Bangsa Bumi sebagai depiksi masyarakat Jawa. Melawan proyeksi “kedamaian palsu” ciptaan bangsa Langit. Terlihatlah analogi bahwa Bangsa Langit adalah bangsa Eropa. Bangsa Eropa adalah mereka yang membawa semangat kapitalisme dan sebaliknya Bangsa Bumi adalah masyarakat Jawa, masyarakat Jawa dijajah oleh bangsa Eropa.

Seperti kata Foucault, “kekuasaan menghasilkan sesuatu”. Maka jika dilihat dalam konteks komik ini, komikus membentuk pengertian melalui komik Perennium bahwa authoritarian kanan yang digambarkan dengan Bangsa Langit adalah musuh yang harus dilawan oleh libertarian kiri yang digambarkan dengan Bangsa Bumi. Inilah wujud wacana kuasa yang dibangun oleh Kharisma Jati untuk membentuk pola pikir pembacanya.

Dilain sisi, adanya wacana “komik Indonesia harus bergaya lokal” dan “Jepang adalah penjajah, adalah penjahat” adalah wacana yang menimbulkan pemberontakan dalam bentuk komik Perennium. Dibawah ide masyarakat bahwa Indonesia harusnya mengembalikan gaya komik dimasa lalu, Kharisma Jati yang bekerja sebagai komikus bergaya gambar gaya Jepang bisa jadi melawan wacana kuasa ini dengan membuat cerita yang menunjukkan bahwa Jepang bukanlah musuh walaupun dulu juga penjajah.

Dari sini dapat disimpulkan mengapa Kharisma Jati menggambarkan

Bangsa Langit seperti bangsa Eropa dan Bangsa Bumi seperti masyarakat Jawa. Kharisma Jati membuat komik Perennium atas dasar wacana kuasa. Yang pertama dari segi Kharisma Jati sebagai partisipan kuasa mengoperasikan komik wacana kuasa untuk revolusi. Inilah mengapa depiksi dalam komik menggunakan tanda-tanda yang relevan dengan hal-hal yang terjadi di Indonesia, karena memang tujuannya adalah untuk bernegosiasi dengan pembaca untuk memahami ideologi anarko-komunis. Yang kedua dari segi Kharisma Jati yang menderita karena kuasa, melawan wacana “komik Indonesia harus bergaya lokal” dan “Jepang adalah penjajah, adalah penjahat” dengan menunjukkan dari cerita penjajahan dimasa lalu tanpa menceritakan bagian penjajahan Jepang, karena memang tujuannya untuk bernegosiasi dengan pembaca untuk menentukan gaya gambar yang berlaku di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Ajidarma, S. G. (2011). *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Barthes, R. (2006). *Membedah Mitos-mitos Budaya Massa: Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol dan Representasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Berkman, A. (1929). *Now and After: The ABC's of Communist, Anarchism*. New York: Vanguard Press.
- Bonneff, M. (2008). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Djajasudarma, T. F. (2006). *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Fiona Macdonald, M. B. (2003). *Warfare in the Middle Age*. Brighton: Salariya Book Company.

- Foucault, M. (2002). *Arkeologi Pengetahuan*. Yogyakarta: Kalam.
- Foucault, M. (1995). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. New York: Vintage Books.
- Foucault, M. (2002). *Power/Knowledge: Wacana Kuasa/Pengetahuan*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Haryatmoko. (2016). *Membongkar Rezim Kepastian: Pemikiran Kritis Post-Strukturalis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hoed, B. H. (2014). *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Komunitas Bambu.
- Jati, K. (2016, February 6). Proses Produksi Komik Perennium. (J. Jeremy, Interviewer)
- Jenkins, R. (2013). *Membaca Pikiran Pierre Bourdieu*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Kartika, S. (2016, Mei 20). (J. Jeremy, Interviewer)
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. New York: HarperPerennial.
- Piliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Raffles, T. S. (1830). *The History of Java*. London: John Murray.
- Soekiman, D. (2014). *Kebudayaan Indis: Dari Zaman Kompeni sampai Revolusi*. Depok: Komunitas Bambu.
- Sumanti, J. V., Hagijanto, A. D., & Arini, B. D. (2015). Analisis Visualisasi Kover Novel Slated Versi Terjemahan Bahasa Indonesia. *DKV Adiwarna*, 1-13.
- Sunjayadi, A. (2007, Mei 1). *Mencari Asal Usul Keluarga Indo Prancis di Jawa*. Retrieved Mei 11, 2016, from Sangkelana: <https://achmadsunjayadi.wordpress.com/2007/05/01/mencari-asal-usul-keluarga-indo-prancis-di-jawa/>
- Valiandra, D. (2016, Mei 20). (J. Jeremy, Interviewer)
- Voltaire. (1964). *Candide: ou l'Optimisme*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Widjaja, H. (1997). *Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya, I. N. (2012). Relasi-relasi Kekuasaan di balik Pengelolaan Industri Pariwisata Bali. *Jurnal Humaniora*, 141-155.
- Yanti, S. (2013, Maret 10). *Akidah Filsafat*. Retrieved Februari 11, 2016, from <http://syafieh.blogspot.co.id/2013/03/pengetahuan-dan-kekuasaan-dalam.html>