

KONSTRUKSI IDENTITAS DIRI DALAM KOMIK RURONIN KENSHIN: KAJIAN ANALISIS WACANA KRITIS MICHEL FOUCAULT

AKMAL JAYA

CHRISTINE J. MAMOTO

SULHIYAH

Program Studi Sastra Jepang Universitas Ngudi Waluyo

akmal.jaya@gmail.com

First received: 14 August 2019

Final proof received: 30 November 2019

Abstract

This research aims to investigate how identities are constructed and represented in Rurounin Kenshin (1996). By referring to Foucauldian approach, it is believed that identities were formed and defined by contestation of discourses which is entailed by social and cultural values. Since comic has been a material object of this study, Pierce semiotic methods have been used to explore how identities represented by symbol, icon, or index in virtual media. Based on this theory and methodological approach, this research found that discourse of modernity and tradition have constructed an identity which represented by idea, fashion, and technology.

Keywords: identities, representation, semiotic, symbol, icon, index.

PENDAHULUAN

Jepang saat ini dikenal sebagai masyarakat yang homogen dengan segala keunikannya. Hal ini dimulai ketika Jepang dianggap berhasil memadukan antara tradisi dan modernitas dalam sendi kehidupan. Kondisi ini, jika dirunut dari periodisasi sejarah, dimulai sejak Jepang memutuskan menjadi beralih dari negara tradisional menuju negara modern. Peristiwa ini dikenal sebagai Restorasi Meiji, 1868 (“Unfinished Revolution,” 1967, p. 77).

Perubahan ini tentunya bukan tanpa persoalan. Berbagai konflik sosial mengiringi proses peralihan ini. Disisi lain, perubahan ini juga berdampak pada aspek identitas diri masyarakat Jepang. Penelitian ini akan mengulas bagaimana polemik identitas diri masyarakat Jepang pada periode tersebut melalui Komik Rurounin Kenshin.

Komik merupakan salah satu produk kebudayaan yang dilahirkan melalui proses kreatif pengarang yang bersifat fiksi. Dari bentuknya, berbeda dengan sastra, penyampaian pesan menggunakan kombinasi gambar (grafis)/

bentuk dan teks. Sebagai hasil imajinasi, posisi komik berada pada persimpangan, antara sastra yang menekankan teks ataupun seni rupa yang menitik beratkan bentuk. Menurut Marcell Boneff, dibandingkan sastra, komik lebih menekankan aspek grafis untuk menyampaikan pesan (1998, p. 8). Senada dengan Boneff, Wenling Udasmoro mengungkapkan bahwa teks dalam komik hanya sebagai instrumen pembantu dalam menyampaikan pesan (2012, pp. 32–34).

Kondisi ini coba dijumpai oleh McLoud yang memosisikan komik sebagai jembatan yang menghubungkan antara sastra dan seni rupa, yang didalamnya terdapat perpaduan dari aliran-aliran impresionisme, ekspresionisme, dad, surealisme, kubisme, dan sebagainya (1994, p. 145).

Terlepas dari perdebatan tersebut, penelitian ini melihat Komik atau manga sebagai salah satu produk kebudayaan yang lahir dan terikat pada kondisi masyarakatnya. Sehingga citra yang muncul dalam sebuah

komik merepresentasikan masyarakatnya.

Komik Jepang yang akan menjadi objek dalam penelitian ini adalah *Roronin Kenshi* (Samurai X) vol. 1-28 karya Nobuhiro Watsuki yang berlatar suasana Jepang periode awal era Meiji 1868. Periode ini dianggap sebagai masa transisi masyarakat Jepang dari era tradisional menuju era Modern. Pemilihan komik *Roronin Kenshin* (Samurai X) karena dianggap telah memberikan pengaruh yang cukup besar, ini terlihat dari lahirnya media baru (animasi dan film) yang merujuk pada komik ini. Beberapa tokoh sejarah Jepang juga ditampilkan dalam komik ini.

Adalah *Kenshin*, seorang samurai yang mempunyai latar belakang yang kelam sebagai seorang pembantai dan lebih dikenal dengan nama *Battosai*. Dia hidup di era *Bakufu*, transisi dari dua era, dari era akhir *Bakumatsu* dengan pemerintahan Jepang dibawah *Ke-shogunan* (Tradisi) ke awal Meiji dengan pemerintahan dibawah *Perdana Menteri* (Modern).

Kenshin diceritakan berupaya untuk melupakan masa lalunya sebagai pembantai dengan hidup sebagai masyarakat pada umumnya yang bersiap menerima perubahan. Namun konflik yang selalu ada dan melibatkannya tak jarang membuat dirinya kembali menjadi seorang pembantai. Hal ini yang kemudian menyebabkan identitas *Kenshin* cenderung terbelah, sebagai subjek yang terkadang menjadi subjek modern dan di saat yang lain menjadi subjek tradisional.

Foucault menjelaskan bahwa pembentukan identitas berkaitan erat peranan kekuasaan, yakni kuasa wacana yang menempatkan individu pada nilai tertentu dan disepakati sebagai sebuah identitas (2014, p. 212). Meskipun demikian, lebih lanjut, proses konstruksi wacana selalu dibayangi oleh pertentangan antar wacana yang membuat identitas tidak pernah stabil.

IDENTITAS

Dalam *Oxford Dictionary* identitas dijelaskan sebagai sebuah fakta dan ciri dari seseorang atau sesuatu. Pada proses produksinya, beberapa ahli menjelaskan adanya keterkaitan antara diri dan lingkungan sosial. *Anthony Giddens* menjelaskan bagaimana mekanisme *self-identity* dibentuk oleh institusi sosial sebagai kekuatan eksternal, meskipun subject

tidak sepenuhnya passif melainkan ikut berpartisipasi secara aktif dalam menggerakkan kekuatan eksternal tersebut (2016, p. 2).

Tidak berbeda dengan *Giddens*, sebelumnya *Michel Foucault* telah menggambarkan logika identitas yang melibatkan dua kekuatan besar di dalamnya; yakni kekuatan eksternal dan internal. Kekuatan eksternal melalui wacana hegemonik membentuk individu (*subjectification*), di sisi lain kekuatan eksternal tersebut melewati proses internalisasi yang melibatkan kekuatan internal. Kolaborasi dua kekuatan ini secara tidak sadar berlangsung setiap hari; mengkategorikan, melekatkan, mengaitkan, serta menetapkan hukum kebenaran pada diri dan bagaimana orang lain seharusnya mengenali diri tersebut (2014, p. 208).

Pada masyarakat Jepang, identitas jauh lebih kompleks. *Tekio S Lebra* (1992) menjelaskan setidaknya terdapat tiga macam konsep diri dalam kebudayaan Jepang. Pertama, *interactional self* yakni diri yang tampak dalam interaksi sosial (*presentational self* dan *emphatic self*). Kedua, *Inner self*, identitas otonom dan berkaitan dengan spiritualitas. Terakhir adalah *boundless self*, yakni identitas yang memusatkan diri sepenuhnya pada proses transenden; layaknya identitas budha.

REPRESENTASI DALAM KOMIK DAN SEMIOTIKA VISUAL

Stuart Hall menjelaskan bahwa representasi merupakan sebuah proses di mana meaning diproduksi dan dipertukarkan oleh antar kelompok masyarakat dengan menggunakan perangkat kebudayaan, yakni bahasa (1997, p. 281). Bahasa sebagai media produksi dan transaksi “makna” memungkinkan pengguna untuk mengartikan benda, orang, kejadian, dan sebagainya yang dirangkum dalam seperangkat konsep yang ada dipikirkannya. Oleh karena itu, produksi dan transaksi makna bekerja dalam sistem representasi yang melibatkan dua komponen penting; bahasa dan konsep/ide yang saling berkorelasi.







Bahasa dan konsep dalam representasi disatukan dalam bentuk tanda yang terorganisir; merujuk pada suatu objek real maupun imajiner. Suara, tulisan, gambar, atau suatu model-model dapat berfungsi sebagai tanda

yang mengkomodir atau mengekspresikan makna; yang selanjutnya disebut bahasa.

KOMIK

Scott McCloud (1994, p. 2) mendefenisikan komik sebagai rangkaian gambar-gambar dan simbol-simbol/lambang-lambang yang mempunyai urutan tertentu; sebuah seni bercerita yang terkadang dikuatkan dengan teks untuk menyampaikan suatu pesan nilai dan makna.

Untuk memahami maksud makna dalam komik, maka diperlukan pemahaman khusus bagi pembaca; kemampuan untuk mengenal hubungan antar panel, yang disebut oleh McCloud sebagai closure (1994, p. 63). McCloud membagi closure menjadi enam jenis:

No	Peralihan	Penjelasan	Contoh
1	Antar waktu	Karakter/ objek yang sama ditampilkan dari satu panel ke panel lainnya melalui satu tindakan.	
2	Antar aksi	Karakter yang sama muncul di panel dengan gerakan berbeda	
3	Antar Subyek	Dua lebih karkater dalam satu panel melakukan aksi	
4	Adegan	Peralihan yang membawa pembaca melintasi ruang dan waktu dengan diperlukannya pemikiran deduktif.	
5	Ida	Peralihan yang secara umum tidak mengenal waktu dan mengatur pandangan yang mengembara terhadap aspek tempat, gagasan, dan suasana hati yang berbeda.	
6	Non-Sequitur	Peralihan yang tidak menunjukkan hubungan logis	






Tabel 1. Pembagian Closure

Di samping closure, elemen lain dari komik adalah panel, yakni kumpulan kotak/ bidang yang tersusun berisi ilustrasi maupun teks.



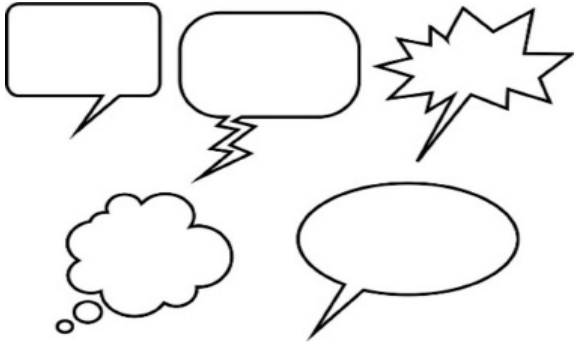
Gambar 1. Closure

Dalam kotak-kotak/ bidang area tersebut disajikan gambar atau ilustrasi aneka bentuk. Hal ini disebut sebagai sudut pandang; layaknya logika scene dalam film. Adapun sudut pandang dalam komik antara lain:

No.	Ukuran Gambar	Contoh
1	Extreme Close Up	
2	Close Up	
3	Medium Shot	
4	Long Shot	
5	Extreme Long Shot	

Tabel 2. Ukuran Gambar

Seperti yang diungkapkan sebelumnya, komik tidak hanya rentetan ilustrasi dalam panel, melainkan juga ada bahasa/ teks. Teks dalam komik ditempatkan dalam sebuah wadah tersendiri yang disebut dengan balon kata, seperti:



Gambar 2. Balon Kata

Selain kata, percakapan, teks juga mewakili bunyi, seperti:



Gambar 3. Teks Bunyi

Bunyi huruf berfungsi untuk mendramatisir sebuah adegan. Bunyi disajikan dengan aneka macam bentuk sesuai selera komikus.

Ekspresi wajah, bahasa tubuh, garis gerak, serta simbolisme juga menjadi salah satu elemen dalam komik. Hal-hal ini memberi makna tambahan bagi pembaca. Adapun contoh-contoh elemen-elemen tersebut antara lain:



Gambar 4. Ekspresi Wajah

SEMIOTIKA

Semiotika adalah cabang ilmu yang mengkaji tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda. Dalam penelitian ini, penjelasan Roland Barthes tentang konotasi, denotasi, dan mitos menjadi rujukan sebagai sebuah pengembangan dari pikiran Ferdinand de Saussure, penanda + petanda = tanda.

Dalam penjelasannya, Barthes menambahkan tingkatan pemaknaan: tingkatan pertama pemaknaan denotasi, dan tingkatan ke dua yakni denotasi (Storey, 2003, p. 109). Denotasi dipahami sebagai makna yang paling nyata dari tanda, sebaliknya konotasi adalah makna yang diciptakan dari hasil interaksi antara tanda dengan nilai-nilai kebudayaan. Untuk konotasi sendiri cenderung dianggap sebagai pemaknaan subyek/ intersubyektif (Fiske, 2010, p. 88).

Barthes menyatakan bahwa pemaknaan konotasi memungkinkan lahirnya pemaknaan baru; "mitos". Melalui mitos, Barthes memaksudkan ideologi yang dipahami sebagai sekumpulan gagasan dan praktik yang mempertahankan dan secara aktif mempromosikan berbagai nilai dan kepentingan kelompok dominan dalam masyarakat (Storey, 2003, p. 110).

Objek kajian dalam penelitian ini merupakan media komik yang mana teks di dalamnya merupakan gabungan dari elemen-elemen visual dan verbal. Kedua elemen tersebut mengemban fungsi pemancar yang sama halnya terdapat di dalam kartun dan film (Budiman, 2011, p. 46). Di dalam fungsi pemancar, elemen visual dan verbal berada dalam suatu hubungan yang saling melengkapi (komplementer) karena makna-makna yang terdapat dalam elemen verbal tidak dapat ditemukan dalam elemen visual atau, sebaliknya, makna-makna yang terdapat dalam elemen visual tidak dapat ditemukan dalam elemen verbal (Barthes, 1984, pp. 38–41).

PEMBAHASAN

Identitas Subjek Modern dan Tradisional

Komik Rurouni Kenshin berlatar Jepang periode Meiji Awal. Secara historis, era Meiji dikenal ditandai dengan berakhirnya politik isolasi Jepang dari hubungan luar negeri dengan kedatangan Jenderal Commodore Mathew

Perry (1853). Dalam aspek kebudayaan, periode ini dilihat sebagai periode peralihan; dari Jepang kuno ke Jepang Modern ala Eropa.

Perubahan ini tidak berjalan mulus, tetapi menjadi polemik dalam malam masyarakat Jepang. Beberapa pertikaian terjadi tidak hanya antara tataran kaum elit tradisional, yang merasa khawatir dengan dominasi kebudayaan Barat, dengan kaum intelektual modern yang menyadari keterbelakangan Jepang dalam ilmu pengetahuan; tetapi juga kalangan kelas bawah yang tak jarang menumpahkan darah.

Konsep diri dalam masyarakat Jepang dijelaskan oleh Tekio Lebra (1992) bahwa terdapat tiga elemen dalam pembentukan identitas diri dalam masyarakat Jepang: *interactional self*, *inner self*, dan *bounding self*. Pertama, *interactional self* yakni identitas yang terbentuk dari interaksi sosial. Ada dua komponen pendukung dalam pembentukan identitas ini: *presentational self* yaitu diri yang tampak (wajah, tingkah laku, atau ekspresi). *Presentational Self* tidak menempatkan diri sebagai individu yang independen, tetapi bergantung satu sama lain. *Emphatic Self* merupakan kesadaran bahwa diri adalah bagian dari sebuah kelompok; terikat dan bersinergi dengan yang lain.

Penjelasan Lebra menunjukkan bahwa hubungan antara *self* dan *other* saling berkaitan satu sama lain. Perbedaan prinsipil terletak pada sejauh mana perbedaan antara *self* dan *other* yang kemudian menjadi ciri identitas satu dan yang lainnya. Hutchinson (2007, p. 8) mengungkapkan setidaknya terdapat tiga kategori *other* dalam masyarakat Jepang. Pertama, *Other Outside Japan* yaitu subjek yang secara geografis serta ras berada diluar Jepang; kedua, *Other Inside Japan* yakni baik secara ras maupun geografis berada di Jepang; dan terakhir, *Liminal Other* yakni subjek yang berada dalam kerangka kolonial-poskolonial Jepang.

Relasi antara *self* dan *other* sebagai komponen utama dalam pembentukan masyarakat Jepang memang sedikit rumit dibandingkan masyarakat pada umumnya. Relasi yang terkadang tumpang tindih dan kontradiktif menimbulkan tegangan-tegangan yang

menghasilkan identitas yang ambivalen.

Identitas ini tak jarang ditemui dalam komik Ruroni Kenshin, perdebatan di antara kaum progressif dan kaum konservatif tidak sebenar-benarnya berbeda. Sebagai contoh, pada satu sisi, kaum progresif tidak sepenuhnya meninggalkan tradisi kuno; begitu juga dengan golongan konservatif yang tidak serta merta menolak modernitas. Identitas yang ambigu dalam komik menjadi *content* utama penyusun narasi komik *Samurai X*.

Modern dan Tradisional dalam Komik

Presentational Self

Jika *Presentational Self* adalah identitas yang muncul secara fisik, dan paling mudah untuk diidentifikasi, maka identitas yang ada dalam komik ini hanya ada dua, yakni identitas progresif dan konservatif.

1. Kenshin

Adalah Kenshin, tokoh utama, dikenal sebagai salah satu pendukung perubahan Jepang menuju era modern. Sebagai seorang tokoh progresif, Kenshin tidak ditampilkan dengan gaya modern Eropa; melainkan digambarkan sebagai seorang samurai, berpakaian tradisional Jepang dan pedang *Katana* di pinggangnya. Selain itu, tampilan lain yang mencolok dalam penggambaran Kenshin yakni warna rambutnya “merah”. Seperti diketahui bersama bahwa bangsa ras Asia dan termasuk Jepang memiliki gen rambut berwarna hitam, dan bukan merah ataupun kuning yang dimiliki bangsa Eropa.



Gambar 5 Sampul Komik Ruroni Kenshin

Presentational self atau diri yang ditampilkan dalam tokoh Kenshin mengindikasikan dua diri yang menyatu/ *fusion*. Dalam hal ini pakaian yang digunakan menunjukkan identitas masyarakat Jepang tradisional, sebaliknya ras mengikuti masyarakat Eropa yang diasosiasikan sebagai masyarakat modern.

Pernyataan dua identitas dalam tataran *presentational self* dalam konsep Bhaba disebut sebagai upaya *mimicry*, yakni upaya peniruan untuk mengklaim satu identitas tertentu (1995). Peniruan ini tidak berarti peniru dan yang ditiru adalah sama, *almost the same but not quite* (dalam Leela Gandhi: 149), yang kemudian menjadi sebuah *mockery* atau ejekan yang menunjukkan sebuah tanda kelabilan identitas.

Berbeda dengan tokoh lain, *presentational self* dibangun berposisi antara golongan konservatif dan progresif, meskipun beberapa tokoh pendukung dianggap netral. Hal ini dapat dilihat dari gaya berpakaian, seperti ilustrasi di bawah ini:

2. Perwira Polisi Jepang



Gambar 6. Gaya Busana Perwira Polisi Jepang

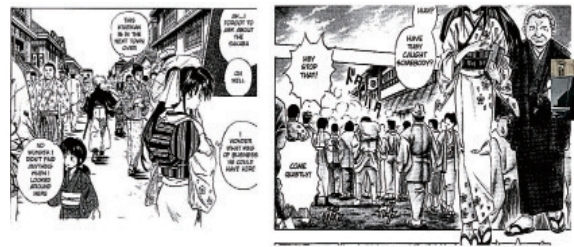
Ilustrasi yang ada dalam gambar di atas menunjukkan perubahan dalam busana Jepang. Dalam komik ini, kepolisian yang dibentuk para periode Meiji merupakan sebuah institusi yang mengatur/ menjamin ketertiban masyarakat. Sebelumnya, di era feudal Edo, keamanan dilakukan oleh para samurai yang menawarkan jasa keamanan bagi para bangsawan. Sebagai

sebuah simbol modernitas, institusi kepolisian tidak hanya menonjolkan fungsinya, tetapi juga pakaian dan style-nya: model kumis, rambut, menggunakan jas, celana panjang, topi, dan pangkat yang ada di pundaknya.

Unsur-unsur kebudayaan Eropa juga muncul dari model kantor dan furniture kepolisian. Seperti yang dapat dilihat, pintu tidak lagi digeser, ada kursi dan meja, jendela yang menggunakan gordena, kereta kuda, serta aktivitas merokok. Kondisi ini menunjukkan bagaimana kuatnya pengaruh Eropa dalam membentuk kebudayaan modern Jepang.

3. Masyarakat Jepang

Meskipun demikian, dalam tataran masyarakat bawah, pengaruh modernitas tidak terlalu tampak. Dalam hal ini, mayoritas masyarakat Jepang dalam komik masih menggunakan simbol-simbol tradisional, seperti pakaian.



Gambar 7. Gaya Busana Masyarakat Jepang

Akan tetapi, pada gambar di atas, tampak pengaruh kebudayaan asing dari segi arsitektur bangunan. Bangunan-bangunan telah dibangun bertingkat, dua hingga tiga tingkat, yang sebelumnya hanya satu lantai. Pengaruh arsitektur Barat lebih tampak lagi pada gambar di bawah ini:



Gambar 8. Arsitektur

Pengaruh arsitektur Eropa dalam kebudayaan Jepang menyisakan jejak pada struktur sosial. Secara historis, pada Era

Tokugawa, masyarakat Jepang telah dibagi kedalam kelompok-kelompok kelas hierarkis: Samurai, Petani, Seniman, dan yang paling bawah adalah kelas pedagang.

Ironisnya, kelas pedagang pada periode transisi Meiji ini memperoleh kedudukan yang paling penting: terutama pada aspek relasi politik kekuasaan yang dibarengi dengan kekuatan finansial, maka tak jarang yang rumah-rumah bergaya Eropa dimiliki oleh kaum pedagang.

Inner Self

Berbeda dengan *Presentational Self*, identitas diri yang muncul dalam bentuk pandangan, pola pikir, hingga tangkah laku (*inner self*) lebih dinamis. Hal ini, tampak dari tegangan yang muncul dari setiap relasi antara diri progresif (pro restorasi) dan konservatif (anti-restorasi). Gambaran-gambaran ini muncul dari tiap-tiap karakter dalam komik ini, diantaranya:

1. Aspek Relasi Kerja



Gambar 9. Konstum Tradisional dan Modern

Perpaduan elemen tradisional dan modernitas dapat dilihat dari hubungan antara Tuan dan Bawahan. Gambar di atas setidaknya menunjukkan kondisi tersebut; Tuan diilustrasikan dengan tokoh yang sedikit gemuk, duduk, dan menggunakan setelan Eropa (jas, celana kain, dan berdas). Sebaliknya, para bawahannya masih kental dengan setelah tradisional Jepang (kimono pria) serta pedang Katana yang menempel dipinggangnya.

Kondisi ini menunjukkan bahwa *inner self* tampaknya tidak menciptakan sebuah dikotomi yang ketat antara kubu progresif dengan konservatif layaknya perbedaan dalam hal tampilan. Meskipun demikian, gambaran di atas juga secara tidak langsung memberikan sinyal bagaimana relasi tradisional dan modernis dalam tataran hierarkis.

Relasi yang terbentuk dalam konteks kerja didasari pada adanya kebutuhan satu dengan yang lainnya. Modernitas, dalam hal ini Tuan, membutuhkan rasa aman; sebaliknya para samurai membutuhkan uang. Dalam kerangka ini inilah relasi kerja dapat dibangun; para samurai menawarkan jasa pengamanan (rasa aman), dan para tuan membeli jasa keamanan.

2. Aspek Fungsional

Penyatuan simbol-simbol tradisional dengan modernitas tidak hanya muncul pada relasi sosial, Atasan dan Bawahan, tetapi juga pada aspek fungsional. Seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 10. Penggunaan Pistol

Seorang Jepang tradisional (dari gaya dan fashion) menggunakan Pistol (simbol modernitas) merupakan satu contoh bahwa aspek fungsional

sionalitas dapat menyatukan dua sisi yang berbeda. Katana, sejenis pedang tradisional Jepang, seyogyanya digunakan dalam pertikaian tetapi scene gambar di atas justru menggunakan pistol.

Pergeseran ataupun perubahan dalam menentukan pilihan alat dapat diidentifikasi sebagai salah satu gejala terhadap munculnya asas fungsi, efektifitas, dan efisiensi dalam masyarakat Jepang. Katana, dalam hal ini, perlu mempunyai keahlian khusus, dan juga kekuatan yang lebih. Sebaliknya pistol menawarkan hasil yang sama, namun dengan upaya yang lebih praktis dibandingkan Katana.

3. Aspek Institutional

Hal lain yang menyebabkan adanya perpaduan antara modernitas dan tradisional adalah aspek institutional. Aspek ini berupaya mengusung tema baru dalam tradisi yang dikemas secara modernis. Seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 11. Polisi Jepang

Aparat keamanan merupakan salah satu contoh bagaimana tradisi dan modern dipadukan. Pertama, aparat keamanan merupakan institusi resmi negara yang menjamin keamanan dan ketertiban masyarakat. Bedanya dengan kaum samurai yang berfokus pada

kemanan tuannya. Sebagai anak kandung peradaban modern, maka aparat keamanan bertanggung jawab kepada pemerintah untuk melindungi masyarakat dan menjaga ketertiban. Meskipun demikian, secara historis, banyak dari kalangan samurai beralih menjadi anggota aparat keamanan. Selain itu, meskipun dianggap sebagai simbol modernitas, dalam komik ini masih menggunakan Katana, pedang yang sering digunakan oleh para samurai.

Kontestasi Wacana

Kontestasi Wacana timbul dari kelabihan konstruksi identitas antara tradisi dan modernitas tidak menjadikan satu identitas utuh. Akan tetapi identitas yang muncul bersifat cair, terpecah, yang terkadang berada pada posisi yang ambigu. Hal ini dikarenakan kuatnya kontestasi antar wacana yang memungkinkan adanya tumpang-tindih yang selanjutnya menyebabkan pergeseran antar identitas. Ketimpangan-ketimpangan ini dapat dilihat dari beberapa aspek, diantaranya:

1. Aspek Visualitas

Sebagai sebuah media yang menggabungkan teks dan grafis, maka komik mampu mencitrakan/ memvisualisasikan wacana yang muncul. Hal ini dapat diidentifikasi melalui pencirian dengan pelekatan simbol-simbol dalam komik; seperti warna ras, kimono, katana, pistol, jas, dll.

Kontestasi muncul ketika satu simbol yang berseberangan dipadu padankan layaknya hal yang wajar. Seperti; Keshin yang dicirikan berambut warna merah. Seperti diketahui pada umumnya, Bangsa Asia, khususnya Jepang memiliki rambut hitam. Akan tetapi dalam komik tersebut, Kenshin malah digambarkan berambut merah. Rambut berwarna umumnya menjadi simbol bagi Bangsa Eropa, secara khusus warna merah sering dikaitkan dengan bangsa Eropa Timur. Kondisi ini menimbulkan beberapa asumsi-asumsi yang memposisikan Kenshin sebagai simbol Eropa, namun disisi lain, pada saat bersamaan juga menjadi representasi Jepang.

Pada kasus yang lain, misalnya, salah satu karakter Jepang yang menggunakan Kimono juga pada saat bersamaan menggunakan pis-

tol. Sebaliknya, beberapa orang, polisi menggunakan jas, dan topi tetapi menggunakan pedang. Dua hal ini berkebalikan, tumpang tindih satu sama lain, antara modernitas dan tradisional. Modernitas tidak sepenuhnya modern, begitu juga dengan tradisi. Akan tetapi, kedua hal ini berbaur antara satu dan lain hal.

2. Aspek Hierarkis

Selain aspek visual, hal menarik lainnya yakni aspek hierarkis yakni konstruksi relasi antara tradisi dan modernitas. Dalam beberapa kesempatan, bangunan hierarkis dibentuk bergantian; modern superior - tradisi inferior dan sebaliknya. Sifat hierarkis yang senantiasa berubah dan tidak tetap menunjukkan adanya inkonsistensi dalam menyusun sebuah paradigma. Seperti contohnya pada **gambar 9**.

Pada scene ini tampak seseorang berjas dan berdasi berada pada posisi duduk dan di belakangnya berdiri beberapa pria berpakaian tradisional Jepang lengkap dengan pedangnya. Secara simbolik, dapat dikatakan bahwa pria yang duduk tersebut adalah representasi modern, dan kumpulan pria lainnya adalah masyarakat Jepang lampau.

Terdapat aspek ketergantungan di antara keduanya yang menunjukkan ada relasi setara.

Meskipun demikian, relasi setara hanya pada tataran permukaan. Gambar di atas justru menunjukkan hal lain, yang cenderung menunjukkan otoritas kekuasaan yang lebih dominan ditempatkan/ dimiliki oleh simbol-simbol modernis. Pada scene lain, dominasi kekuasaan justru dimiliki oleh kaum tradisional seperti gambar berikut:

Para prajurit (tentara) bersenapan dipimpin oleh seorang samurai bersenjata Katana (pedang). Kepemimpinan ini, dalam konteks hierarkis, dapat dilihat sebagai otoritas faktual yang dimiliki oleh seorang pemimpin yang membawahi sekelompok orang.

Aspek Ideologis

Selain aspek visual dan hierarkis, kontestasi antar wacana juga muncul pada aspek ideologis. Hal ini dapat dilihat dari gambar sebelumnya (Gambar 13) yang mana kepemimpinan institusi modern (tentara) dimiliki oleh tradisional. Uniknyanya kepemimpinan ini justru untuk memperkuat kuasa ideologis modernis Jepang, menangkalkan resistensi ideologi tradisional.

Begitu juga dengan kasus penyedia jasa



Gambar 11. Prajurit Jepang

Teks kemudian membantu untuk menguak lebih jauh hubungan antara dua karakter di atas. Disebutkan bahwa karakter modernis telah menyewa jasa keamanan terbaik dan terkuat untuk menjamin keselamatan dirinya. Teks ini memberikan penjelasan terkait relasi antar keduanya: penyewa (modernis) dan penyedia jasa (tradisionalis).

keamanan. Dalam hal ini, seorang kaum modernis lebih mempercayakan keamanan dirinya pada sekelompok samurai, dibandingkan dengan institusi modernis (kepolisian).

Persoalan lebih kompleks terjadi pada diri Kenshin. Sebagai karakter utama, Kenshin adalah salah satu Samurai yang berperan sebagai suksesor Restorasi Meiji1. Pergo-

lakan ideologi muncul dari posisi Kenshin tersebut, sebagai Samurai pada satu sisi, dan sebagai suksesor modernis di sisi lain.

Sebagai seorang Samurai tentunya Kenshin adalah representasi tradisional; yang memiliki visi modernis. Meskipun demikian, Kenshin tidak serta merta menjadi modernis seutuhnya. Dia masih menggunakan Kimono dengan pedang Katana di sisi Kiri, dan masih menggunakan teknik pertarungan kuno.

KESIMPULAN

Komik *Samurai X:Ruronin Kenshin* memperlihatkan bagaimana wacana berkontestasi satu sama lain; menciptakan ruang-ruang yang ambigu serta identitas yang bersifat ambilensi dan cenderung antagonistik satu sama lain. Wacana pada hakikatnya tidak akan pernah penuh dalam hegemoninya; mengkontruksi ide dan bentuk objek, akan selalu ada momen resistensi yang mengakibatkan gagalnya hegemoni tersebut.

Kenshin dan beberapa momen dalam komik memperlihatkan kondisi demikian, pada satu kesempatan wacana tradisional lebih dominan; di kesempatan lain sebaliknya modernis yang mengemukan; dan pada suatu ketika keduanya tumpang tindih satu sama lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia

Foucault, M. (1972a). *The Archæology of Knowledge*. Translated by A. Sheridan Smith. New York: Harper Colophon.

_____. (1978). *The History of*

Sexuality Vol. I. Translated by Robert Hurley. New York: Pantheon Books.

_____. (1983). "The Subject Power" in Hubert L. Dreyfus and Paul Rabinow (eds). *Michel Foucault: Beyond Structuralism and Hermeneutics*. Chicago: The University of Chicago Press.

_____. (1981). "The Order of Discourse" in Robert Young (ed). *Untying the Text: A Post-Structuralist Reader*. Boston: Routledge & Kegan Paul Ltd.

Jorgensen, M. & Loise J. P. (2002). *Discourse Analysis: As Theory and Method*. London: Sage Publications Ltd.

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. New York : Kitchen Spring Press.

Mills, S. (1997). *Discourse*. London: Routledge.

Mills, S. (2003). *Routledge Critical Thinker: Michel Foucault*. London: Routledge.

Watsuki, N. (2002). *Samurai X: Ruronin Kenshin Vol 1- 28*.

Udasmoro, W. (2014). *Konstruksi Identitas Remaja dalam Karya Sastra*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Budaya UGM

Zoest, A. V. (1993). *Semiotika*. Jakarta : Yayasan Sumber Agung.