

**PENGGUNAAN SIMBOL AGAMA DALAM KONTRUKSI KEKUASAAN
DAN MANIPULASI OLEH VILLAIN: STUDI KASUS MANGA
'MONSTER' DAN '20th CENTURY BOYS' KARYA NAOKI URASAWA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora
Jurusanku Studi Agama-Agama

Oleh :

MUHAMMAD FAIZ WIBOWO

NIM. 2104036008

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Faiz Wibowo

NIM · 2104036008

Program Studi : Studi Agama Agama

Judul Skripsi : Pengaruh Sistem Aman Data Pada Kinerja Organisasi

Penggunaan Simbol Agama Dalam Kontruksi

Kekuasaan dan Manipulasi Olen Villain: Studi Kasus Mengenai 'Mengata' dan '20th Century Boys'

Manga Monsters

Secara Keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bahan tautan yang diperlukan.

Semarang, 24 Maret 2025

Pembuat Pernyataan



Muhammad Faiz Wibowo

NIM : 2104036008

ii

ii

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGGUNAAN SIMBOL AGAMA DALAM KONTRUKSI KEKUASAAN
DAN MANIPULASI OLEH VILLAIN: STUDI KASUS MANGA
'MONSTER' DAN '20th CENTURY BOYS' KARYA NAOKI URASAWA



Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memenuhi Gelar Sarjana (S1)

Dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora Jurusan Studi Agama-Agama

Oleh :

MUHAMMAD FAIZ WIBOWO

NIM. 2104036008

Semarang, 24 Maret 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing,


H. Sukendar M.A., LhD

NIP. 19740809 199803 1004

iii

iii

NOTA PEMBIMBING

NOTA PEMBIMBING

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Walisongo Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya,
maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara:

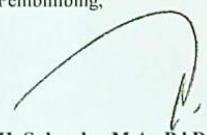
Nama : Muhammad Faiz Wibowo
NIM : 2104036008
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora
Jurusan : Studi Agama Agama
Judul Skripsi : **Penggunaan Simbol Agama Dalam Kontruksi
Kekuasaan Dan Manipulasi Oleh Villain: Studi Kasus
Manga 'Monster' Dan '20th Century Boys' Karya
Naoki Urasawa**

Nilai Bimbingan : *3,7*

Dengan ini telah kami setujui dan segera untuk diujikan, demikian atas
perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Semarang, 24 Maret 2025
Disetujui oleh:
Pembimbing,


H. Sukendar M.A., P.hD

NIP. 19740809 199803 1004

iv

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi di bawah ini:

Nama : Muhammad Faiz Wibowo

NIM : 2104036008

Judul : "Penggunaan Simbol Agama Dalam Kontruksi Kekuasaan dan Manipulasi Oleh Villain: Studi Kasus Manga 'Monster' dan '20th Century Boys' Karya Naoki Urasawa"

Telah di munaqosahkan oleh segenap Dewan Pengaji Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang. Pada 21 April 2025 dan telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Agama dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora.

Semarang, 21 April 2025

Ketua Sidang

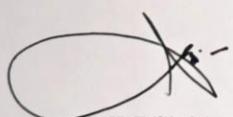


Thiyas Tono Taufiq, M.Ag
NIP. 199212012019031013

Sekretaris Sidang

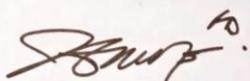
Sari Dewi Noviyanti, M.Pd
NIP. 19901052020122004

Pengaji I



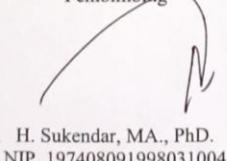
Dr. H. Tafsir, M.Ag
NIP. 196401161992031003

Pengaji II



Dr. Ibnu Farhan, M.Hum
NIP. 198901052019031011

Pembimbing



H. Sukendar, MA., PhD.
NIP. 197408091998031004

v

v

MOTTO

وَكَذِلِكَ جَعَلْنَا فِي كُلِّ قَرْيَةٍ أَكَابِرَ مُجْرِمِيهَا لِيمْكُرُوا فِيهَا وَمَا يَمْكُرُونَ إِلَّا بِأَنفُسِهِمْ
وَمَا يَشْعُرُونَ

"Dan demikianlah Kami adakan pada tiap-tiap negeri penjahat-penjahat yang terbesar agar mereka melakukan tipu daya di negeri itu. Dan mereka tidak menipu melainkan diri mereka sendiri, sedangkan mereka tidak menyadarinya."

(Q.S. Al-An'am : 108)

“Satu-satunya hal yang setara bagi manusia adalah kematian.”

(Johan Liebert – Monster)

“Kebohongan yang diceritakan cukup lama akan menjadi kebenaran bagi mereka yang percaya”

(Naoki Urasawa – 20th Century Boys)

TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi merupakan hal yang penting dalam penulisan skripsi karena pada umumnya banyak istilah Arab, nama orang, judul buku, nama lengkap, dan lain sebagainya yang aslinya ditulis menggunakan huruf Arab dan disalin ke dalam huruf Latin. Untuk menjamin konsistensi, perlu ditetapkan transliterasi sebagai berikut:

1. Huruf Konsonan

Huruf Arab	Latin	Huruf Arab	Latin	Huruf Arab	Latin
ا	A	ز	z	ق	q
ب	B	س	s	ك	k
ت	T	ش	sy	ل	L
ث	Ts	ص	sh	م	M
ج	J	ض	dl	ن	N
ح	H	ط	th	و	W
خ	Kh	ظ	zh	ه	H
د	D	ع	'	ي	Y
ذ	Dz	غ	gh		
ر	R	ف	f		

2. Huruf Vokal

Tanda Arab	Latin
Ó	A
Ӯ	I
Ӯ	U
Ӯ	An
Ӯ	In
Ӯ	Un

3. Huruf Diftong

Tanda Arab	Latin
أوْ	Au
أيْ	Ai
إيْ	Iy

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, karena atas taufiq dan hidayah yang diberikan telah membawa penulis sampai di tahap penyelesaian skripsi ini dengan penuh rasa syukur. Tanpa rahmat dan karunia-Nya, tentu segala usaha dan upaya yang telah dilakukan tidak akan mencapai hasil yang memuaskan seperti saat ini. Penulis sangat bersyukur atas segala petunjuk dan keberkahan yang diberikan sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi yang berjudul “Penggunaan Simbol Agama dalam Kontruksi Kekuasaan dan Manipulasi oleh Villain: Studi Kasus *Manga* Monster dan 20th Century Boys Karya Naoki Urasawa” disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, UIN Walisongo Semarang. Penulis berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang studi agama dan budaya populer.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, saran, serta dukungan dari berbagai pihak. Semua bantuan ini telah memungkinkan penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan baik. Tanpa bantuan dan dukungan dari semua pihak tersebut, penyusunan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Nizar, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang, yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan belajar yang luar biasa selama masa perkuliahan penulis.
2. Dr. Mokh. Sya’roni, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang, atas kebijaksanaan dan dukungan beliau dalam mendukung seluruh kegiatan akademik di fakultas ini.
3. H. Sukendar M.A., Ph.D., selaku Wakil Dekan III Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang, sekaligus dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk memberikan arahan, koreksi, dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini berlangsung. Bimbingan

beliau sangat berharga dalam membentuk arah dan kedalaman analisis dalam skripsi ini.

4. Bapak Ulin Ni'am Masruri, Lc., M.A., selaku Kepala Prodi Studi Agama-Agama yang telah memberikan arahan, semangat, serta dorongan dalam proses akademik penulis, khususnya dalam menyusun skripsi ini hingga selesai.
5. Moch Maola Nasty, S.Psi., M.A., selaku Dosen Wali yang telah membimbing penulis selama masa perkuliahan dengan penuh kesabaran, serta memberikan nasihat dan dukungan yang sangat berarti bagi kelulusan penulis.
6. Seluruh Dosen Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang, yang telah dengan tulus dan penuh dedikasi membekali penulis dengan ilmu pengetahuan, wawasan, dan semangat kritis yang membentuk pemahaman penulis selama masa perkuliahan.
7. Orang tua dan adik penulis, yakni Bapak Moh Sigit Marota, Ibu Sutarmi, Ibu Endang Pamungkas, dan adik Farisa Amalia yang menjadi sumber kekuatan utama dalam hidup penulis. Terima kasih atas doa, cinta, dan dukungan yang tak pernah berhenti. Penulis tidak akan mampu melangkah sejauh ini tanpa cinta dan pengorbanan mereka.
8. Seluruh Keluarga Besar, yang telah memberikan doa, dukungan moril, serta semangat yang senantiasa menguatkan penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman Warning (Alliyah, Badruddin, Eva, Nurul, Nuril, Roihan, Wida), Meogank (Afiq, Citra, Edwin, Eva, Salwa), dan Pejuang (Aura dan Badruddin), yang selalu memberikan semangat, bantuan, serta keceriaan selama menjalani proses kuliah dan penulisan skripsi. Kebersamaan kita adalah anugerah yang tidak ternilai.
10. Teman-teman Keluarga Abadi (Akmal, Arum, Faqih, Frisnadi, Hilda, Mayra, Rahma) yang selalu menjadi ruang aman dan tempat saling berbagi cerita, semangat, dan motivasi dalam menghadapi tantangan akademik dan kehidupan.
11. Teman-teman Studi Agama-Agama angkatan 2021, yang telah menjadi bagian dari perjalanan intelektual dan spiritual penulis selama menempuh pendidikan

di kampus tercinta ini. Terima kasih atas setiap momen, diskusi, dan kebersamaan yang membentuk kenangan indah dan penuh makna.

12. Teman-teman KKN MIT-18 Posko 40 (Afiq, Andre, Alif, Citra, Dewi, Desti, Eva, Hanna, Kautsar, Liya, Luqman, Meila, Safana, Wiwit), yang telah memberikan pengalaman hidup, kerja sama, dan kebersamaan yang begitu berarti. Pengalaman bersama kalian menjadi salah satu kenangan paling berharga dalam perjalanan perkuliahan penulis.

Akhir kata, semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan oleh seluruh pihak dibalas oleh Allah SWT dengan keberkahan dan pahala yang berlipat ganda. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan ke depan.

Semarang, 24 Maret 2025

Muhammad Faiz Wibowo

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO.....	vi
TRANSLITERASI ARAB LATIN	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	xi
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	12
D. Tinjauan Pustaka.....	13
E. Metode Penelitian.....	17
F. Sistematika Penulisan.....	26
BAB II KERANGKA TEORETIS SIMBOLISME AGAMA, KEKUASAAN, DAN IDEOLOGI.....	19
A. Simbolisme Agama.....	19
B. Semiotika Roland Barthes.....	30
C. Kekuasaan	37
D. Manipulasi Ideologi	50
BAB III DESKRIPSI KARYA DAN KARAKTERISASI VILLAIN DALAM MONSTER DAN 20 th CENTURY BOYS	62
A. Manga (Komik Jepang).....	62
B. Naoki Urasawa	70
C. Monster	75
D. 20 th Century Boys	85
BAB IV ANALISIS SEMIOTIK, KEKUASAAN, DAN IDEOLOGI ATAS SIMBOLISME AGAMA DALAM MONSTER DAN 20 th CENTURY BOYS...	95

A.	Simbolisme Agama sebagai Alat Kekuasaan Analisis Semiotika Roland Barthes	95
1.	Identifikasi Makna Denotasi Pada 20 th Century Boys dan Monster ...	95
2.	Makna Konotasi Agama Dalam Kontruksi Karakter Villain	104
3.	Mitos dan Legitimasi Kekuasaan Melalui Simbolisme Agama.....	113
B.	Wacana Kekuasaan dalam Simbolisme Agama: Perspektif Michel Foucault	122
1.	Panoptikon dan Sistem Pengawasan Dalam <i>Manga 20th Century Boys</i> dan Monster	122
2.	Manipulasi Narasi Untuk Menciptakan Wacana Kekuasaan Pada <i>Manga 20th Century Boys</i> dan Monster	125
3.	Resistensi Terhadap Wacana Kekuasaan	127
C.	Ideologi dan Reproduksi Kekuasaan Perspektif Louis Althusser	130
1.	Interpelasi Ideologi Dapat Mempengaruhi Subjek Manipulasi	130
2.	Aparatus Ideologi Negara (ISA) Sebagai Alat Doktrinasi Villain....	133
3.	Reproduksi Ideologi dan Warisan Kekuasaan Dalam Masyarakat Fiksi.....	135
BAB V	PENUTUP	139
A.	Kesimpulan.....	139
B.	Saran	140
DAFTAR PUSTAKA	xi	
LAMPIRAN – LAMPIRAN	xvi	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xx	

ABSTRAK

Penelitian ini membahas penggunaan simbol agama dalam konstruksi kekuasaan dan manipulasi oleh karakter villain dalam manga *Monster* dan *20th Century Boys* karya Naoki Urasawa. Simbol agama tidak hanya muncul sebagai elemen naratif, tetapi menjadi instrumen ideologis yang dimanfaatkan untuk membentuk legitimasi, menciptakan pengawasan, dan menanamkan doktrin kekuasaan dalam cerita. Kedua tokoh antagonis utama Johan Liebert dan Tomodachi memanfaatkan simbolisme agama untuk mengaburkan batas antara kebenaran dan kebohongan, serta membentuk sistem kontrol sosial yang tersembunyi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana simbol agama digunakan sebagai alat pembentuk makna, mekanisme pengawasan, dan sarana interpelasi ideologis dalam konteks naratif manga. Metodologi yang digunakan adalah pendekatan kualitatif-deskriptif dengan teknik studi pustaka. Analisis dilakukan melalui teori semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, dan mitos), teori kekuasaan Michel Foucault (panoptikon, wacana, dan resistensi), serta teori ideologi Louis Althusser (interpelasi dan aparatus ideologi negara/ISA). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Johan menggunakan simbol agama secara implisit untuk menciptakan ilusi moral dan membentuk kepatuhan psikis yang terselubung. Sedangkan Tomodachi secara eksplisit membangun kultus kekuasaan dengan narasi religius yang menguatkan posisinya sebagai figur mesianis. Simbol agama dalam kedua karya digunakan untuk menciptakan mitos yang melegitimasi kekuasaan, menyusup dalam kesadaran kolektif, serta mereproduksi ideologi penguasa melalui mekanisme sosial dan budaya. Penelitian ini menegaskan bahwa simbol agama dalam budaya populer berpotensi merepresentasikan struktur kekuasaan yang kompleks dan manipulatif.

Kata kunci: *Simbol Agama, Kekuasaan, Manipulasi, Semiotika, Monster, 20th Century Boys.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manga merupakan salah satu bentuk seni visual dan narasi khas Jepang yang telah berkembang menjadi fenomena budaya global. Dengan perpaduan antara ilustrasi dan alur cerita yang kompleks, *manga* mampu merepresentasikan berbagai dimensi kehidupan manusia, seperti isu sosial, budaya, moralitas, dan psikologi. Di dalam kajian budaya, *manga* sering dianggap sebagai medium yang tidak hanya menyampaikan hiburan, tetapi juga merefleksikan dinamika masyarakat modern. Naoki Urasawa, salah satu mangaka terkemuka, dikenal karena karyanya yang memadukan kedalaman cerita, pengembangan karakter yang tajam, serta eksplorasi simbol-simbol yang memiliki makna filosofis dan religius. Karyanya seperti *Monster* dan *20th Century Boys* menghadirkan narasi yang memancing refleksi kritis pembaca terhadap isu-isu besar, termasuk manipulasi kekuasaan dan moralitas. Susan Napier, dalam *Anime from Akira to Howl's Moving Castle* (2005), menekankan bahwa karya-karya seperti ini tidak hanya menjadi produk budaya populer tetapi juga alat untuk memahami kompleksitas masyarakat modern.¹ Urasawa, melalui cerita yang ia bangun, memperlihatkan bagaimana seni dapat menjadi medium kritis untuk mengeksplorasi hubungan antara simbol agama dan dinamika kekuasaan. Hal ini mencerminkan bagaimana seni populer dapat menjadi medium untuk membahas dan mengkritisi dinamika sosial kontemporer, sebuah pandangan yang juga ditemukan dalam kajian akademik tentang budaya populer Jepang.²

¹ Susan N.J. 2001. *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan, h. 13

² Casey B. 2010. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Continuum, h.19

Selain itu, popularitas *manga* dan *anime* sebagai bagian dari budaya populer Jepang telah memberikan dampak signifikan di berbagai negara, termasuk Indonesia. Menurut sebuah artikel, *manga* yang merupakan hegemoni budaya populer Jepang kini sudah mulai berkembang di Indonesia. Hal ini menunjukkan bagaimana *manga* telah menjadi bagian integral dari budaya populer di berbagai belahan dunia, mempengaruhi gaya hidup dan cara berpikir masyarakat.³ Karya-karya yang dibuat oleh Urasawa sering kali menggambarkan kompleksitas psikologis karakter dan situasi yang mereka hadapi, menciptakan narasi yang realistik dan mendalam. Di dalam *Monster*, misalnya, Urasawa mengeksplorasi tema moralitas dan identitas melalui kisah seorang dokter yang terjebak dalam dilema etis setelah menyelamatkan nyawa seorang anak yang kemudian menjadi pembunuh berantai. Sementara itu, *20th Century Boys* menggabungkan elemen nostalgia masa kecil dengan konspirasi global, menggambarkan bagaimana kenangan dan simbol-simbol masa lalu dapat dimanipulasi untuk tujuan kekuasaan di masa depan. Kedua karya ini tidak hanya menawarkan cerita yang menarik, tetapi juga mengajak pembaca untuk merenungkan isu-isu etis dan sosial yang relevan dengan kehidupan modern. Menurut sebuah artikel di *Unwinnable*, *Urasawa's 20th Century Boys explores how our child selves inform our adult selves, how our values and goals change, and how our sacrifices shape our futures*. Hal ini menunjukkan bagaimana Urasawa menggunakan narasi kompleks untuk menggambarkan perkembangan karakter dan dinamika sosial yang mendalam.⁴

Di dalam karya-karya Naoki Urasawa, seperti *Monster* dan *20th Century Boys*, simbolisme agama digunakan untuk menggambarkan dinamika

³ Gilang M, 2016. *Budaya Populer Jepang Yang Kian Marak*" Kompasiana. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/mata-panda/57a4a2922123bd9912f4ef0a/budaya-populer-jepang-yang-kian-marak> pada 23 Desember 2024

⁴ Harry R, 2021. *Urasawa's Biggest Series*. Unwinnable. Diakses dari <https://unwinnable.com/2021/03/02/urasawa-monster-20th-century-boys-review> pada 23 Desember 2024

kekuasaan dan manipulasi moral. Urasawa, dengan kecakapannya dalam membangun cerita yang kompleks, menggali cara-cara simbol agama dapat diputarbalikkan untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk kekuasaan dan kontrol. Di dalam *Monster*, misalnya, karakter-karakter antagonis menggunakan simbol-simbol moral dan agama untuk membenarkan tindakan mereka, meskipun tindakan tersebut bertentangan dengan nilai-nilai kemanusiaan. Hal serupa juga terlihat dalam *20th Century Boys*, di mana simbolisme masa lalu dan agama dimanipulasi untuk mengendalikan ingatan kolektif dan memanipulasi masa depan. Manipulasi simbol agama dalam karya Urasawa ini mengingatkan kita pada peringatan dalam QS. Al-Baqarah [2:42], yang menekankan larangan untuk mencampuradukkan kebenaran dengan kebatilan, serta menyembunyikan kebenaran meskipun seseorang mengetahui hakekatnya:

وَلَا تُبْسُوا الْحَقَّ بِالْبِطْلِ وَتَكْثُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: "Dan janganlah kamu campuradukkan yang benar dengan yang salah dan janganlah kamu sembunyikan yang benar itu, sedang kamu mengetahui." (QS. Al-Baqarah [2:42])

Ayat ini menekankan pentingnya menjaga kebenaran dan menjauhi penipuan, terutama dalam hal-hal yang berkaitan dengan agama dan moralitas.⁵ Para ulama menafsirkan bahwa ayat ini melarang umat Islam untuk mencampuradukkan ajaran yang benar dengan yang salah, serta untuk tidak menyembunyikan kebenaran yang mereka ketahui. Pada konteks karya Urasawa, simbol agama yang seharusnya menjadi landasan moral justru disalahgunakan untuk membenarkan tindakan yang salah, mengaburkan kebenaran demi kepentingan kekuasaan. Urasawa, melalui narasi yang dibangunnya, menggambarkan bagaimana simbol agama bisa digunakan untuk

⁵ Quraish Shihab. 2005. *Tafsir Al-Misbah*. Jakarta: Lentera Hati

menyusun manipulasi moral yang menyembunyikan niat buruk dan memperdaya masyarakat. Pesan moral yang terkandung dalam ayat ini sejalan dengan pesan yang ingin disampaikan Urasawa: bahwa manipulasi kekuasaan, terutama yang melibatkan simbol agama, dapat merusak nilai-nilai kebenaran dan keadilan dalam masyarakat. Dengan demikian, Urasawa mengajak pembaca untuk mengkritisi penggunaan simbolisme tersebut dan memahami bagaimana simbol agama dapat disalahgunakan untuk mencapai tujuan tertentu yang merugikan kebenaran dan kemanusiaan.

Simbolisme agama dalam karya-karya Naoki Urasawa, seperti *20th Century Boys*, dapat dipahami lebih dalam melalui teori Roland Barthes tentang semiotika. Barthes menjelaskan dalam *Mythologies* (1957) bahwa simbol-simbol dalam budaya populer tidak hanya memiliki makna literal (denotasi), tetapi juga membawa makna tersirat (konotasi) yang sering kali dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan ideologis. Ia menyatakan bahwa “*Myth is a system of communication,*” yang artinya mitos adalah cara suatu masyarakat menyampaikan nilai-nilai atau ideologi secara terselubung melalui simbol-simbol.⁶ Pada konteks *20th Century Boys*, simbol agama yang digunakan oleh karakter “*Tomodachi*” beroperasi pada level konotatif, menciptakan mitos tentang dirinya sebagai figur mesianis yang membawa keselamatan. Namun, mitos ini sebenarnya merupakan strategi untuk mengaburkan motif aslinya, yaitu mendominasi dan mengendalikan masyarakat. Barthes juga menyoroti bagaimana mitos dapat menggambarkan simbol sebagai sesuatu yang tampak alami dan netral, padahal sebetulnya mengandung bias ideologis.⁷ Di dalam *20th Century Boys*, penggunaan simbol agama untuk tujuan manipulasi mencerminkan apa yang disebut Barthes sebagai “*depoliticized speech,*”⁸ di mana mitos diciptakan untuk menyamarkan kepentingan politik atau kekuasaan

⁶ Roland Barthes. 1957. *Mythologies*. New York: Hill and Wang, h.109

⁷ _____. *Mythologies*. New York: Hill and Wang, h.123

⁸ _____. *Mythologies*. New York: Hill and Wang, h.130

di baliknya. Oleh karena itu, teori Barthes membantu untuk memahami bagaimana simbol-simbol agama dalam *manga* ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen cerita, tetapi juga sebagai alat ideologis yang berpotensi memengaruhi pembaca secara subliminal.

Karakter *Johan Liebert* dalam *Monster* karya Naoki Urasawa memberikan contoh lain tentang penggunaan simbolisme agama dan manipulasi dalam narasi. *Johan*, yang memiliki pesona dan kecerdasan luar biasa, sering kali menggunakan citra moral dan simbol agama untuk membenarkan tindakan kekerasan dan manipulasi. Seperti yang dijelaskan oleh Barthes, simbol-simbol yang digunakan oleh *Johan* dapat dipahami sebagai bagian dari sebuah mitos yang diciptakan untuk menutupi motif kekuasaan yang lebih gelap. *Johan* tidak hanya mengendalikan orang lain melalui kekerasan fisik, tetapi juga memanipulasi moralitas mereka dengan menyusun kembali simbol-simbol agama untuk menciptakan ilusi kebenaran yang sesuai dengan tujuannya. Dalam hal ini, Barthes' konsep tentang bagaimana mitos dapat disalahgunakan untuk menyembunyikan ideologi tertentu sangat relevan. *Johan*, dalam hal ini, bukan hanya sekadar manipulasi individu, tetapi menggunakan ideologi yang tampaknya universal dan moral untuk mengontrol dan merusak masyarakat. Sejalan dengan teori Barthes, penggunaan simbol agama dalam karakter *Johan* menciptakan narasi yang mengaburkan kenyataan, memanfaatkan simbol untuk tujuan pribadi yang penuh kekuasaan⁹

Manipulasi kekuasaan melalui simbol agama dalam *20th Century Boys* juga dapat dianalisis melalui perspektif Michel Foucault tentang hubungan antara kekuasaan dan pengetahuan. Di dalam karyanya *Discipline and Punish* (1975), Foucault berargumen bahwa kekuasaan tidak hanya diartikulasikan melalui tindakan koersif, tetapi juga melalui kontrol terhadap wacana dan produksi pengetahuan. Ia menulis, “*Power is not an institution, and not a structure;*

⁹ _____ . *Mythologies*. New York: Hill and Wang, h.139

neither is it a certain strength we are endowed with; it is the name that one attributes to a complex strategical situation in a particular society.”¹⁰ Dalam *20th Century Boys*, karakter *Tomodachi* menggunakan simbol agama untuk menciptakan narasi otoritas, membangun dirinya sebagai penyelamat, sementara wacana yang dia ciptakan membungkai masa lalu sebagai legitimasi kekuasaan di masa kini. Dengan simbol-simbol agama, *Tomodachi* mengendalikan kesadaran pengikutnya, bukan melalui paksaan fisik, tetapi dengan menciptakan kesadaran yang membuat mereka tunduk. *Johan Liebert* dalam *Monster* juga menggunakan simbolisme agama untuk memanipulasi moralitas dan kepercayaan orang, menganggap dirinya sebagai agen perubahan yang dapat menciptakan dunia baru. Pada hal ini, baik *Tomodachi* maupun *Johan* memanfaatkan agama untuk membentuk narasi tentang kekuasaan yang sah dan tak tergoyahkan, meskipun sebenarnya keduanya menggunakan agama untuk tujuan dominasi dan kontrol sosial.

Foucault juga mengembangkan konsep panoptikon, sebuah metafora untuk kekuasaan yang terdistribusi dan selalu hadir meskipun tidak terlihat.¹¹ Konsep ini relevan dengan cara *Tomodachi* dan *Johan* mengawasi dan mengendalikan masyarakat tanpa memerlukan pengawasan fisik yang ketat. Mereka memanipulasi kesadaran dan memanfaatkan simbolisme agama untuk menciptakan kondisi di mana masyarakat tunduk, bukan karena paksaan, tetapi karena kontrol terhadap persepsi dan pemahaman mereka tentang dunia. Dengan demikian, teori Foucault memungkinkan kita memahami bagaimana simbol agama dalam kedua karya ini bukan hanya sebagai elemen cerita, tetapi juga sebagai alat ideologis untuk memperkuat kekuasaan dan kontrol sosial yang subtile.

¹⁰ Michel F. 1975. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. New York: Vintage Books, h.93

¹¹ _____, *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. New York: Vintage Books, h.32

Manipulasi ideologi melalui simbol agama dalam *20th Century Boys* juga dapat dianalisis dengan menggunakan teori Louis Althusser tentang Aparatus Ideologi Negara (ISA). Althusser menjelaskan dalam esainya *Ideology and Ideological State Apparatuses* (1970) bahwa ideologi bekerja melalui institusi seperti agama, pendidikan, dan budaya untuk mendukung status quo kekuasaan. Menurut Althusser, ideologi “represents the imaginary relationship of individuals to their real conditions of existence.”¹² Pada manga ini, “*Tomodachi*” menciptakan narasi ideologis yang menggambarkan dirinya sebagai tokoh religius dan penyelamat, yang diterima masyarakat tanpa pertanyaan.¹³ Proses ini, yang disebut Althusser sebagai interpelasi, mengundang individu untuk mengenali diri mereka dalam narasi ideologis tersebut.¹⁴ Dengan cara ini, *Tomodachi* memperkuat kontrol sosialnya, menggambarkan bagaimana Aparatus Ideologi Negara (ISA) digunakan untuk mengarahkan kesadaran masyarakat demi tujuan kekuasaan yang lebih besar.

Johan Liebert dalam *Monster* juga menggunakan strategi manipulasi ideologi yang serupa. *Johan* memanfaatkan simbol agama dan moralitas untuk menciptakan narasi tentang keadilan dan pembaharuan dunia, meskipun tujuannya lebih kepada penghancuran dan kekacauan. *Johan*, seperti *Tomodachi*, menggunakan simbolisme agama untuk menciptakan ilusi tentang dirinya yang memiliki hak moral untuk mengubah dunia sesuai visinya. Ia mengarahkan orang-orang untuk melihat dirinya sebagai agen perubahan, yang secara langsung mengingatkan pada konsep interpelasi yang dibahas Althusser. Dengan demikian, keduanya, *Tomodachi* dan *Johan*, menggambarkan bagaimana ideologi dapat digunakan sebagai alat dominasi dan pengendalian yang lebih besar.¹⁵

¹² Louis A. 1970. *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press, h.162

¹³ _____. *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press, h.168

¹⁴ _____. *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press, h.175

¹⁵ _____. *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press, h.166

Manipulasi dalam narasi memiliki dampak yang mendalam terhadap masyarakat, tidak hanya pada tingkat individu, tetapi juga pada struktur sosial secara keseluruhan. Di dalam konteks karya Naoki Urasawa, manipulasi yang melibatkan simbolisme agama digunakan sebagai alat untuk mengontrol persepsi dan tindakan individu maupun kelompok. Manipulasi ini berpotensi menimbulkan perubahan sosial yang signifikan, karena mengubah cara orang memahami moralitas dan kebenaran. Di dalam bukunya "*The Culture of Control*," David Garland menjelaskan bahwa manipulasi terhadap wacana sosial dan simbol-simbol budaya dapat menciptakan narasi dominan yang mempengaruhi perilaku masyarakat. Garland berargumen bahwa "*control is exerted not only through physical means but through the manipulation of the symbols and narratives that define social reality.*"¹⁶ Dengan demikian, ketika simbol agama diputarbalikkan untuk tujuan tertentu, maka nilai-nilai sosial yang menjadi dasar moralitas masyarakat juga dapat terdistorsi. Ini menunjukkan bagaimana manipulasi dapat merusak fondasi sosial yang ada dan mempengaruhi perilaku masyarakat, tidak hanya pada tingkat individu, tetapi juga pada tingkat kolektif.

Selain itu, implikasi sosial dari manipulasi yang berbasis pada simbolisme agama dapat memperburuk ketegangan dalam masyarakat, karena identitas kolektif yang didasarkan pada nilai-nilai agama dapat digunakan untuk membenarkan tindakan kekuasaan yang merugikan kelompok lain. Dalam hal ini, manipulasi dapat berfungsi sebagai alat untuk mengkonsolidasikan kekuasaan di tangan segelintir individu atau kelompok, sementara kelompok yang terpinggirkan atau yang memiliki pandangan yang berbeda dapat dijadikan sasaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Michel Foucault dalam "*The Archaeology of Knowledge*," wacana yang digunakan oleh pihak

¹⁶ David G. 2001. *The Culture of Control: Crime and Social Order in Contemporary Society*. University of Chicago Press, h.77-84

yang berkuasa dapat menciptakan "*truth regimes*" yang mengatur apa yang dianggap benar atau salah dalam suatu masyarakat. Foucault menyatakan, "*Power produces knowledge... that the production of knowledge is always a form of power.*"¹⁷ Dengan kata lain, pihak yang mengendalikan simbolisme agama juga mengendalikan wacana yang menentukan kebenaran dan mengarahkan tindakan sosial. Dalam karya Urasawa, karakter-karakter seperti *Tomodachi* dan *Johan* menggunakan simbol agama untuk menciptakan wacana yang membenarkan kekuasaan mereka, yang pada akhirnya menghasilkan ketidakadilan dan ketegangan sosial. Manipulasi simbol agama ini dapat memecah masyarakat, menciptakan polarisasi yang tajam antara mereka yang setia mengikuti narasi yang disebarluaskan dan mereka yang menolak atau kritis terhadap kekuasaan tersebut.

Dengan demikian, manipulasi simbol agama dalam karya-karya Urasawa memberikan peringatan penting tentang bahaya penggunaan agama sebagai alat untuk mencapai tujuan kekuasaan. Menurut Karl Marx, agama dapat menjadi "*opium of the people,*" yang berfungsi untuk menenangkan dan mengendalikan masyarakat, terutama di saat-saat ketidakadilan dan penderitaan sosial. Dalam konteks ini, manipulasi simbol agama dapat memperburuk ketidakadilan sosial, karena agama yang seharusnya menjadi sumber moralitas dan kebenaran justru digunakan untuk membenarkan penindasan dan dominasi. Sebagaimana yang disampaikan oleh Marx dalam karya "*A Contribution to the Critique of Hegel's Philosophy of Right,*" "*Religion is the general theory of this world, its encyclopedic knowledge, its logic in popular form.*" Marx mengingatkan kita bahwa agama, jika disalahgunakan, dapat berfungsi untuk mempertahankan struktur kekuasaan yang tidak adil.¹⁸ Oleh karena itu, penting untuk memahami

¹⁷ Michel F. 1972. *The Archaeology of Knowledge*. Pantheon Books, h.10-12

¹⁸ Karl M. 1978. *A Contribution to the Critique of Hegel's Philosophy of Right*. 1843. Reprinted in *The Marx-Engels Reader*, edited by Robert C. Tucker, W. W. Norton & Company, h. 53-64

bagaimana manipulasi simbol agama dapat merusak ikatan sosial dan mengarah pada ketidaksetaraan yang semakin dalam pada masyarakat

Pendekatan teoritis yang digunakan dalam penelitian ini mencakup analisis semiotika dan teori kekuasaan, dengan fokus pada simbolisme agama dan dominasi dalam karya Naoki Urasawa, khususnya *20th Century Boys* dan *Monster*. Semiotika, sebagaimana dijelaskan oleh Roland Barthes, mengkaji tanda dan simbol dalam budaya yang membawa makna yang lebih dalam, seperti ideologi yang tersembunyi di balik simbol agama dalam kedua *manga* ini. Dalam *20th Century Boys*, simbolisme agama digunakan untuk membangun tokoh *Tomodachi* yang dipuja sebagai penyelamat, sementara di *Monster*, tokoh seperti *Johan Liebert* menjadi simbol kekuasaan yang dipakai untuk mengendalikan dan memanipulasi orang lain, termasuk dengan memanfaatkan kepercayaan agama dan kekuatan ideologis. Teori Louis Althusser tentang ideologi dan struktur kekuasaan juga relevan di sini, di mana ia berpendapat bahwa ideologi berfungsi untuk mempertahankan kekuasaan dengan membentuk perilaku sosial melalui instrumen seperti agama.¹⁹ Althusser melihat ideologi ini sebagai kekuatan yang mengatur tubuh dan pikiran, yang tercermin dalam cara kedua *manga* ini menggambarkan tokoh yang mampu mengendalikan pengikut mereka dengan cara yang halus, namun efektif. Dalam konteks ini, Michel Foucault juga menawarkan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana kekuasaan beroperasi, di mana pengetahuan dan kontrol simbolik di dalam *manga* menjadi cara untuk memperkuat dominasi sosial dan ideologis.²⁰ Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada simbolisme agama dalam *20th Century Boys* dan *Monster*, serta bagaimana kedua *manga* ini menggambarkan kekuasaan yang tersembunyi di balik simbol agama untuk mengendalikan dan memanipulasi masyarakat.

¹⁹ Louis A. 1971. *Ideology and Ideological State Apparatuses (Notes towards an Investigation)*. Lenin and Philosophy and Other Essays.

²⁰ Michel F. 1975. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Vintage Books.

Dengan demikian, dalam perumusan masalah penelitian ini, akan dijawab bagaimana simbol agama digunakan sebagai alat kekuasaan dan manipulasi dalam *manga Monster* dan *20th Century Boys* karya Naoki Urasawa. Penggunaan simbolisme agama dalam kedua karya tersebut menjadi kunci utama untuk memahami bagaimana karakter-karakter utama seperti *Johan Liebert* dan *Tomodachi* mengatur dan memanipulasi masyarakat di sekitar mereka. Melalui simbol agama, karakter-karakter tersebut tidak hanya menciptakan kesan spiritual dan moral, tetapi juga membentuk narasi yang memperkuat kontrol sosial dan kekuasaan mereka. Penelitian ini akan menginvestigasi lebih jauh bagaimana simbol, mitos, dan makna agama diterjemahkan dan dimanfaatkan untuk memanipulasi pengikut dan membangun struktur kekuasaan yang tampaknya sah di mata masyarakat. Fokus pada karakter *Johan* dan *Tomodachi* memberi kesempatan untuk menggali dimensi psikologis dan ideologis yang mereka bangun melalui penyalahgunaan agama sebagai instrumen kontrol.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang **“Penggunaan Simbol Agama Dalam Kontruksi Kekuasaan dan Manipulasi Oleh Villain: Studi Kasus Manga ‘Monster’ dan ‘20th Century Boys’ Karya Naoki Urasawa”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana simbol agama digunakan oleh *Johan Liebert* dan *Tomodachi* untuk membentuk makna dalam *manga Monster* dan *20th Century Boys* melalui analisis semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, dan mitos)?
2. Bagaimana *Johan Liebert* dan *Tomodachi* menggunakan wacana kekuasaan untuk membangun sistem pengawasan dan mempertahankan kekuasaan melalui resistensi dalam perspektif Michel Foucault?
3. Bagaimana ideologi yang dibangun oleh *Johan Liebert* dan *Tomodachi* melalui simbolisme agama diinternalisasi oleh masyarakat dalam cerita,

serta bagaimana reproduksinya melalui Aparatus Ideologi Negara (ISA) dalam perspektif Louis Althusser?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Menganalisis simbolisme agama digunakan oleh *Johan Liebert* dan *Tomodachi* untuk membentuk makna dalam *manga Monster* dan *20th Century Boys* melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, dengan menguraikan makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terkandung dalam simbol-simbol agama yang mereka gunakan.
 - b. Menjelaskan bagaimana *Johan Liebert* dan *Tomodachi* membangun sistem pengawasan dan mempertahankan kekuasaan melalui wacana yang mereka ciptakan, serta mengkaji mekanisme pengawasan dan resistensi dalam perspektif Michel Foucault.
 - c. Menjelaskan bagaimana ideologi yang dibangun oleh *Johan Liebert* dan *Tomodachi* melalui simbolisme agama diinternalisasi oleh masyarakat dalam cerita, serta menganalisis proses reproduksi ideologi melalui Aparatus Ideologi Negara (ISA).
2. Manfaat Penelitian
 - a) Kontribusi teoritis: penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang hubungan antara agama, kekuasaan, dan manipulasi dalam karya fiksi, khususnya *manga*, yang dapat memperkaya kajian tentang penggunaan simbol agama sebagai alat ideologi dan kekuasaan.
 - b) Kontribusi praktis: Penelitian ini memberikan wawasan mengenai bagaimana simbol agama dalam media fiksi dapat mempengaruhi persepsi masyarakat tentang moralitas, kekuasaan dan manipulasi, serta relevansi temuan ini terhadap fenomena sosial di dunia nyata.

- c) Peningkatan kesadaran kritis: penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran tentang potensi penyalahgunaan simbol agama dalam konteks politik, sosial, dan budaya, baik dalam dunia fiksi maupun kenyataan, serta memberikan pemahaman lebih dalam tentang manipulasi kekuasaan yang dapat terjadi melalui penggunaan agama.

D. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti telah melakukan telaah terhadap beberapa penelitian sebelumnya sebagai landasan referensi untuk membandingkan dengan tema, teori, serta objek kajian yang diangkat. Proses ini mencakup analisis terhadap persamaan dan perbedaan yang telah disajikan. Dalam mencari penelitian terdahulu, peneliti lebih memfokuskan pada aspek persamaan terhadap apa yang dikaji dan menggunakan berbagai penelitian sebelumnya untuk menguatkan fondasi dari penelitian ini. Penelitian sebelumnya antara lain:

Penelitian pertama dilakukan oleh Putri Widya Ningrum dan Sri Oemiasi pada tahun 2022 dengan judul “*Representasi Budaya Jepang dalam anime Kamisama Hajimemashita – Analisis Semiotika*”. Penelitian ini menggunakan metode deksriptif kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes, yang mencakup denotasi, konotasi, dan mitos. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tujuh scene dalam 13 episode yang mengandung unsur budaya Jepang yang mencerminkan kepercayaan agama tertentu. Makna denotasi terletak pada kisah tokoh utama, sementara makna konotasi dan mitos lebih menjelaskan pengaruh budaya Jepang terhadap cerita dan karakter-karakternya.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan analisis semiotika dan fokus pada simbol dalam karya budaya populer Jepang. Namun, terdapat perbedaan mendasar pada objek penelitian, karena artikel ini mengkaji anime yang diadaptasi dari *manga*,

sedangkan penelitian ini akan meneliti dua *manga* *Monster* dan *20th Century Boys*. Selain itu, artikel ini menekankan budaya Jepang, sementara penelitian ini fokus pada penggunaan agama dalam narasi kekuasaan dan manipulasi.

Penelitian kedua adalah karya Tuti Oktapiani, A. Yudo Triantanto, dan Dhefine Armelsa yang diterbitkan pada tahun 2023 dengan judul “*Dominasi karakter villain melalui kekerasan dalam drama Korea Blind: Analisis Semiotika Roland Barthes*.” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan analisis semiotika untuk memaknai karakter antagonis melalui makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terdapat dalam adegan kekerasan dalam drama tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa kekerasan yang dilakukan oleh karakter antagonis mencerminkan dominasi yang kuat, yang digunakan untuk menyingkirkan segala hambatan dalam mencapai tujuan.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan metode kualitatif deskriptif dan analisis semiotika untuk mengkaji makna dari karakter antagonis. Perbedaan yang ada adalah pada objek kajian, penelitian ini berfokus pada drama Korea, sementara penelitian ini menganalisis *manga*. Selain itu, analisis dalam penelitian ini berfokus pada kekerasan, sementara penelitian ini lebih kepada manipulasi kekuasaan dengan menggunakan simbol agama.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Fatasya Hanah Putri dan Abbyzar Aggasi pada tahun 2024 dengan judul “*Analisis Semiotika Machiavellianisme karakter Light Yagami dalam Anime Death Note*”. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika Ferdinand de Saussure untuk menilai karakter Machiavellianisme dari tokoh utama dalam anime *Death Note*. Penelitian ini menemukan bahwa Light Yagami menggunakan manipulasi dan perencanaan jangka panjang untuk mencapai tujuannya, dengan menghilangkan bukti dan membunuh orang yang menghalangi.

Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan teori semiotika dan fokus pada karakter antagonist yang menggunakan manipulasi untuk mencapai kekuasaan. Perbedaannya, objek yang dikaji pada penelitian ini adalah anime *Death Note*, sementara penelitian ini mengkaji *manga Monster* dan *20th Century Boys*. Selain itu, analisis pada penelitian ini lebih mengarah pada sifat Machiavellianisme, sementara penelitian ini memfokuskan pada manipulasi agama sebagai alat kekuasaan.

Penelitian keempat oleh Mohammad Rizkyrachman pada tahun 2020 berjudul “*Analisis Semiotika Representasi Kepemimpinan Jepang dalam Film One Piece Series Arc Wano*”. Penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dengan pendekatan analisis segitiga semiotik, yang membutuhkan penanda, tanda, dan hubungan antara keduanya. Hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana kepemimpinan dalam cerita tersebut mencerminkan sistem sosial Jepang, dengan kebijakan yang tidak adil dan diskriminasi yang diterapkan dalam masyarakat.

Persamaan yang ditemukan adalah penggunaan semiotika untuk menganalisis karya budaya populer Jepang serta pencarian nilai yang terdapat dalam narasi tersebut. Namun, perbedaan utama terletak pada objek yang dikaji, yang merupakan anime *One Piece* dan berbeda dengan *manga* yang akan diteliti dalam penelitian ini. Selain itu, teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika Peirce, berbeda dengan teori semiotika Roland Barthes yang digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian kelima dilakukan oleh Asyhari Amri pada tahun 2018 dengan judul “*Etika perang dalam film Anime One Piece Movie Z dalam perspektif Islam*”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengkaji etika perang dalam film anime tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa karakter-karakter dalam film ini mencerminkan nilai-nilai islam dalam peperangan, seperti larangan untuk membunuh orang yang tidak berperang dan perlakuan terhadap mayat.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan analisis semiotika Roland Barthes dan fokus pada budaya populer Jepang. Namun, penelitian ini berfokus pada etika perang dalam film *One Piece*, sementara penelitian ini lebih terfokus pada penggunaan agama sebagai alat manipulasi dalam *manga Monster* dan *20th Century Boys*.

Penelitian keenam oleh Zakira Gustriana Nurshabrina, Marisa Rianti Sutanto, dan Ethel Deborah Lewerissa pada tahun 2023 berjudul “*Eksistensialisme Tokoh Eren Yeager dalam manga ‘Shingeki no Kyojin’*”. Penelitian ini menggunakan analisis filsafat eksistensialisme Jean-Paul Sartre untuk menilai karakter Eren Yeager dalam *manga Shingeki no Kyojin*. Penelitian ini menemukan bahwa Eren Yeager menunjukkan karakteristik eksistensialisme, seperti kebebasan, autentisitas, dan absurdity dalam menjalani hidupnya.

Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan *manga* Jepang sebagai objek kajian dan fokus pada karakter antagonis yang memiliki karakter kompleks. Namun, perbedaannya terletak pada teori yang digunakan, yaitu eksistensialisme Sartre, sementara penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Selain itu, objek yang diteliti adalah *Shingeki no Kyojin*, berbedan dengan *Monster* dan *20th Century Boys* dalam penelitian ini.

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian terdahulu yang telah dibahas memberikan kontribusi signifikan terhadap kajian simbolisme dalam media populer, khususnya *manga* dan anime. Persamaan yang menonjol di antara penelitian-penelitian tersebut adalah penggunaan pendekatan kualitatif deskriptif dan analisis semiotika, baik dengan teori Roland Barthes, Ferdinand de Saussure, maupun teori Peirce. Meskipun terdapat kesamaan dalam fokus pada simbolisme dan karakter antagonis, perbedaan utama terletak pada objek yang dikaji, teori yang digunakan, dan konteks budaya yang diangkat dalam setiap penelitian. Kelebihan dari penelitian-penelitian ini terletak pada analisis mendalam terhadap karakter dan makna simbol yang membangun narasi

kekuasaan. Namun, penelitian ini lebih spesifik dalam mengkaji penggunaan agama sebagai alat manipulasi dan kontrol sosial dalam *manga*, sebuah tema yang belum banyak dibahas dalam penelitian terdahulu.

E. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial dengan menggambarkan realitas berdasarkan sudut pandang individu yang terlibat di dalamnya. Metode kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti untuk menggali makna yang lebih mendalam dari data yang dikumpulkan. Bogdan dan Taylor (1975) mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.²¹ Sugiyono (2015) menambahkan bahwa metode ini digunakan untuk memahami latar belakang, dinamika interaksi, dan pengalaman subjek dalam konteks tertentu.²² Dalam penelitian ini, metode kualitatif deskriptif akan membantu peneliti untuk mengungkap simbolisme religius dan kekuasaan yang terdapat dalam *manga* “20th Century Boys”, serta “Monster” karya Naoki Urasawa, sehingga diperoleh gambaran yang holistik dan mendalam.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika, yaitu metode yang fokus pada studi tanda dan makna dalam teks atau fenomena. Saussure (1916) mendefinisikan semiotika sebagai ilmu yang mempelajari kehidupan tanda dalam masyarakat.²³ Menurut Barthes (1977), semiotika berfungsi untuk mengeksplorasi bagaimana makna

²¹ Robert B.C., & Taylor, Steven J. 1975. *Introduction to Qualitative Research Methods: A Phenomenological Approach to the Social Sciences*. New York: Wiley, h.101-125

²² Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, h.296-315

²³ Saussure F. 1916. *Course in General Linguistics*. London: Duckworth, h.15-20

dihasilkan, disampaikan, dan dimodifikasi melalui tanda-tanda dalam berbagai konteks.²⁴ Pendekatan ini relevan untuk menafsirkan elemen-elemen simbolis dalam *manga*, yang sering kali sarat dengan simbol keagamaan dan kekuasaan. Dalam analisis semiotika, peneliti tidak hanya mengidentifikasi tanda-tanda, tetapi juga meneliti hubungan antara tanda-tanda tersebut dan makna yang terkandung di dalamnya.

Lebih lanjut, pendekatan semiotika dalam penelitian ini merujuk pada model Barthesian yang memadukan denotasi, konotasi, dan mitos dalam analisis teks. Barthes (1977) menjelaskan bahwa analisis semiotika tidak hanya melihat arti harfiah (denotasi) dari tanda, tetapi juga menggali makna yang lebih dalam (konotasi) serta mitos atau ideologi yang mendasarinya.²⁵ Setelah tahap analisis semiotika dilakukan, penelitian ini akan mengembangkan pemahaman lebih lanjut menggunakan konsep kekuasaan Michel Foucault dan teori ideologi Louis Althusser. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membahas makna simbolisme agama dalam *manga*, tetapi juga bagaimana simbol tersebut digunakan dalam mekanisme kekuasaan dan kontrol sosial. Penelitian ini akan membedah representasi simbolisme religius dan kekuasaan dalam karakter *Tomodachi* dari “20th Century Boys” serta *Johan Liebert* dari “Monster”. Analisis ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana simbol-simbol tersebut membentuk narasi, ideologi, dan dinamika moralitas dalam kedua *manga*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memberikan interpretasi kritis terhadap teks dan memperluas pemahaman terhadap dinamika religiusitas, kekuasaan, dan moralitas dalam budaya populer.

²⁴ Roland B. 1977. *Image, Music, Text*. London: Fontana Press, h. 45-68

²⁵ _____. 1977. *Image, Music, Text*. London: Fontana Press, h. 45-68

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah dua *manga* karya Naoki Urasawa, yaitu *20th Century Boys* dan *Monster*. Kedua *manga* ini dipilih karena kedalamannya narasinya dalam menggambarkan karakter antagonis utama yang sarat dengan simbolisme religius dan kekuasaan. Dalam *20th Century Boys*, antagonis utama yang dikenal dengan nama "*Tomodachi*" adalah sosok misterius yang memanfaatkan identitas palsu, manipulasi massa, dan simbol-simbol keagamaan untuk menciptakan kultus pemujaan terhadap dirinya sendiri. *Tomodachi* menggunakan propaganda dan ritual yang mencerminkan ideologi totalitarien untuk mengontrol masyarakat. Kehadiran *Tomodachi* menjadi pusat dari konflik, menggambarkan bagaimana kekuasaan dapat disalahgunakan untuk menciptakan tatanan sosial yang menguntungkan penguasa, namun menghancurkan orang lain.

Di sisi lain, *Monster* menampilkan *Johan Liebert* sebagai antagonis utama, seorang pembunuh berdarah dingin yang dikenal dengan kecerdasannya yang luar biasa dan kepribadian yang manipulatif. *Johan* tidak hanya membunuh secara langsung, tetapi juga menciptakan kehancuran melalui pengaruh psikologisnya terhadap orang-orang di sekitarnya. Ia digambarkan sebagai "monster" tanpa moralitas, yang dengan sengaja menempatkan dirinya sebagai simbol absolut dari kekuasaan dan kehancuran. *Johan* tidak memanfaatkan agama secara eksplisit seperti *Tomodachi*, tetapi tindakannya memuat refleksi mendalam tentang sifat manusia dan sisi gelap kekuasaan. Kehadirannya mengarahkan narasi pada eksplorasi konflik etis, identitas, dan keinginan akan dominasi, menjadikannya salah satu karakter antagonis paling kompleks dalam dunia *manga*.²⁶

²⁶ Frederik L.S., 1996. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha International, h.122-130

3. Sumber Data

a) Data primer

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah dua *manga* karya Naoki Urasawa, yaitu *20th Century Boys* dan *Monster*. *Manga 20th Century Boys* diterbitkan dalam 22 volume oleh Shogakukan dari tahun 1999 hingga 2006. Cerita ini mengisahkan perjuangan kelompok sahabat masa kecil yang mencoba menghentikan rencana jahat *Tomodachi*, seorang pemimpin sekte misterius dengan visi dunia yang dipenuhi kekuasaan dan dominasi. Karakter *Tomodachi* dianalisis dalam penelitian ini sebagai sosok antagonis yang memanipulasi simbol-simbol religius untuk membangun legitimasi terhadap tindakannya, termasuk dalam menciptakan narasi kekuasaan yang absolut.

Sumber primer lainnya adalah *manga Monster*, yang terdiri dari 18 volume dan diterbitkan oleh Shogakukan dari tahun 1994 hingga 2001. Cerita berpusat pada *Johan Liebert*, seorang antagonis yang manipulatif dan penuh teka-teki. Karakter *Johan* merepresentasikan kekuasaan absolut yang tidak hanya mengandalkan kekerasan, tetapi juga kecerdasan dan pengaruh psikologis. Penelitian ini akan memfokuskan analisis pada karakter *Johan Liebert* untuk mengungkap bagaimana elemen simbolisme kekuasaan diterapkan dalam narasi. Kedua *manga* ini digunakan sebagai sumber utama karena menghadirkan elemen simbolik yang relevan dengan tujuan penelitian.

b) Data sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini mencakup berbagai literatur dan referensi yang mendukung analisis terhadap simbolisme religius dan kekuasaan dalam kedua *manga* karya Naoki Urasawa. Data sekunder tersebut terdiri dari artikel, buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu

yang relevan dengan bidang semiotika, agama, kekuasaan, serta manipulasi dalam media populer Jepang.

Artikel dan jurnal ilmiah menjadi salah satu komponen utama data sekunder. Artikel-artikel ini berasal dari jurnal yang berfokus pada studi budaya populer, semiotika, dan representasi religius dalam media. Selain itu, penelitian terdahulu yang menganalisis pengaruh media populer Jepang terhadap audiens global, serta kajian terhadap narasi fiksi dengan karakter antagonis yang kompleks, memberikan wawasan yang relevan untuk mendalami pembahasan penelitian ini. Penelitian tersebut juga membantu memahami bagaimana elemen simbolik yang terdapat dalam *manga* digunakan untuk menyampaikan ideologi tertentu.

Buku-buku teori yang membahas semiotika, agama, dan kekuasaan memberikan kerangka konseptual yang mendasari analisis. Dalam konteks semiotika, literatur yang menguraikan teori Barthes, termasuk pembahasan tentang tanda, makna, konotasi, denotasi, dan mitos, sangat berguna dalam memahami bagaimana simbol-simbol dalam *manga* menyampaikan pesan-pesan mendalam. Literatur lain yang membahas manipulasi kekuasaan dan strategi kepemimpinan dalam konteks religius turut memberikan perspektif tambahan untuk membedah karakter *Tomodachi* dan *Johan Liebert*.

4. Teknik Pengumpulan Data

Metode studi pustaka akan menjadi pendekatan utama dalam pengumpulan data penelitian ini. Peneliti akan menganalisis dua karya *manga*, yaitu *20th Century Boys* dan *Monster*, dengan fokus pada simbolisme religius dan kekuasaan yang ada dalam kedua karya tersebut. Dalam analisis ini, teks yang dimaksud mencakup dialog, narasi, serta gambar-gambar visual yang menyertai cerita. Kedua *manga* ini memiliki

dimensi religius dan kekuasaan yang sangat relevan untuk dianalisis. Simbol-simbol tertentu yang berkaitan dengan agama, ideologi, serta kontrol sosial akan dieksplorasi melalui teks dan visual dalam *manga*. Teknik pengumpulan data dilakukan dalam beberapa tahap:

1) Identifikasi simbolisme agama

- Menandai panel, dialog, dan adegan dalam *manga* yang mengandung simbol agama dan makna religius.
- Mengkategorikan elemen simbol berdasarkan aspek visual, naratif dan karakter.

2) Pencatatan data dalam format analisis

- Mengorganisasi simbol yang ditemukan ke dalam format tabel analisis Barthes (denotasi, konotasi, dan mitos).
- Menyesuaikan setiap temuan dengan aspek kekuasaan (Foucault) dan ideologi (Althusser).

3) Validasi data dan konteks

- Membandingkan hasil analisis dengan referensi akademik yang membahas simbolisme agama dan teori kekuasaan.
- Memastikan bahwa data yang digunakan relevan dengan pertanyaan penelitian.

5. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan pendekatan analisis semiotika, yang mengacu pada teori Roland Barthes. Analisis semiotika ini dibagi dalam tiga level yang saling berhubungan: denotasi, konotasi, dan mitos. Langkah-langkah analisis ini akan digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana simbolisme dalam *manga 20th Century Boys* dan *Monster* terkait dengan tema kekuasaan, ideologi, dan religiusitas. Selain itu, analisis ini juga akan menghubungkan konsep-konsep dari Michel Foucault dan Louis

Althusser untuk menggali lebih dalam tentang hubungan antara simbolisme dalam *manga* dengan kontrol sosial, ideologi, dan struktur kekuasaan.

a. Denotasi: Identifikasi tanda

Pada tahap pertama, analisis akan fokus pada identifikasi tanda-tanda yang muncul dalam *manga*, yaitu makna literal atau objektif dari simbol-simbol yang ada, seperti simbol agama, gambar, atau objek yang memiliki arti langsung dalam konteks cerita. Misalnya, dalam *20th Century Boys*, peneliti akan mengidentifikasi simbol-simbol seperti salib, gereja, atau ritual keagamaan yang muncul dalam cerita, serta bagaimana simbol-simbol tersebut digambarkan dalam gambar dan dialog. Dalam *Monster*, analisis ini akan mengidentifikasi tanda-tanda kekuasaan seperti penggambaran karakter *Johan Liebert* sebagai sosok yang mengendalikan orang lain, serta bagaimana penggunaan objek tertentu memperkuat citra kekuasaan dalam cerita.

b. Konotasi: Interpretasi makna

Setelah identifikasi tanda, langkah selanjutnya adalah menganalisis konotasi, yaitu makna tambahan yang terkandung dalam simbol-simbol tersebut, yang dipengaruhi oleh konteks budaya, sosial, dan naratif dalam *manga*. Konotasi adalah makna yang lebih mendalam dan tidak langsung, yang sering kali berhubungan dengan emosi, nilai, atau asosiasi yang terbentuk dalam pikiran pembaca.²⁷ Misalnya, salib dalam *20th Century Boys* mungkin tidak hanya bermakna sebagai simbol agama, tetapi juga bisa membawa konotasi kekuasaan atau pengaruh tertentu dalam konteks cerita. Demikian pula, karakter *Johan* dalam *Monster* bisa dianalisis tidak hanya sebagai individu, tetapi juga sebagai simbol dari kekuasaan yang tersembunyi atau kontrol psikologis

²⁷ Roland B. 1972. *Mythologies*. Hill and Wang.

terhadap orang lain, dengan konotasi yang mencakup manipulasi dan dominasi.

c. Mitos: Analisis Ideologi atau Mitos yang Terkandung

Pada tahap mitos, analisis akan mengungkap ideologi atau pandangan dunia yang dibangun oleh simbolisme dalam *manga*. Berdasarkan konsep semiotika Barthes, mitos merupakan makna yang lebih dalam yang membentuk cara kita memandang dunia, seringkali dengan cara yang tersembunyi atau tidak disadari.²⁸ Dalam hal ini, peneliti akan menganalisis bagaimana simbol-simbol agama dan kekuasaan digunakan dalam *manga* untuk memperkuat struktur sosial dan ideologi tertentu, misalnya melalui representasi figur keagamaan atau figur pemimpin yang otoriter. Mitos yang terkandung dalam *20th Century Boys* dan *Monster* akan menunjukkan bagaimana simbol-simbol tersebut bukan hanya sekadar alat cerita, tetapi juga berfungsi untuk mengendalikan pandangan pembaca terhadap moralitas, kekuasaan, dan struktur sosial dalam masyarakat.

Dalam menganalisis simbolisme yang terkandung dalam kedua *manga* tersebut, pendekatan analisis semiotika ini akan didukung dengan teori Foucault dan Althusser.

a. Michel Foucault dan Diskursus Kekuasaan

Michel Foucault mengembangkan konsep "diskursus kekuasaan," yang merujuk pada cara-cara di mana pengetahuan dan ideologi digunakan untuk mengendalikan dan mengatur masyarakat. Dalam konteks *manga* *20th Century Boys* dan *Monster*, diskursus kekuasaan dapat dianalisis melalui cara simbol-simbol agama dan kekuasaan digunakan untuk membentuk narasi moral dan sosial dalam cerita.

²⁸ _____. 1972. *Mythologies*. Hill and Wang.

Foucault menekankan bahwa kekuasaan tidak hanya dimiliki oleh individu, tetapi juga hadir dalam bentuk hubungan sosial dan budaya yang tersembunyi.²⁹ Dengan demikian, simbolisme religius dan kekuasaan dalam *manga* bisa dianalisis untuk mengungkap bagaimana narasi tersebut menciptakan kontrol sosial yang lebih luas, yang memengaruhi karakter-karakter dan pembaca.

b. Louis Althusser dan Ideologi Negara (ISA)

Louis Althusser memperkenalkan konsep Ideologi Negara Aparatus (ISA), yang merujuk pada lembaga-lembaga sosial dan budaya yang mengajarkan dan menguatkan ideologi dominan dalam masyarakat.³⁰ Dalam hal ini, *manga 20th Century Boys* dan *Monster* dapat dianalisis sebagai salah satu bentuk ISA yang menyebarkan ideologi tertentu, seperti ideologi kekuasaan, moralitas, dan kontrol sosial, melalui simbol-simbol yang ada. Melalui analisis ini, peneliti dapat menggali bagaimana simbol-simbol dalam kedua *manga* tersebut digunakan untuk membangun struktur kekuasaan yang tidak mengandalkan paksaan fisik langsung, tetapi melalui pengaruh simbolik dan ideologis. Sebagai contoh, penggunaan simbol agama dalam *manga* dapat diartikan sebagai upaya untuk membangun legitimasi moral dalam memanipulasi atau mengendalikan karakter lain, yang pada gilirannya memperkuat struktur kekuasaan yang ada.

Adapun tahapan dari proses analisis data, yang mana langkah-langkah sistematis analisisnya sebagai berikut:

1. Tahap analisis Semiotika Roland Barthes

²⁹ Michel F. 1977. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Pantheon Books

³⁰ Louis A. 1971. *Ideology and Ideological State Apparatuses*. In *Lenin and Philosophy and Other Essays*. Monthly Review Press

- Mengidentifikasi makna denotasi (makna literal dalam panel *manga*)
 - Menggali konotasi (makna tersirat yang muncul dari simbolisme dalam narasi dan visual)
 - Menganalisis mitos yang terbentuk dan bagaimana simbol agama dikonstruksi dalam cerita.
2. Tahap analisis Kekuasaan Michel Foucault
 - Meneliti bagaimana denotasi, konotasi dan mitos yang terbentuk digunakan untuk menciptakan kontrol sosial.
 - Menganalisis mekanisme pengawasan dan disiplin yang diterapkan oleh karakter villain dalam cerita.
 3. Tahap analisis Ideologi Louis Althusser
 - Menghubungkan simbolisme agama dengan aparatus ideologi negara (ISA).
 - Menjelaskan bagaimana ideologi yang dibangun oleh villain diinternalisasi oleh masyarakat dalam cerita.

F. Sistematika Penulisan

1. Bab I : Pendahuluan
 - a. Latar belakang: Menjelaskan fenomena penggunaan agama sebagai alat kekuasaan dalam karya fiksi *manga* dan pentingnya tema ini untuk dikaji.
 - b. Rumusan masalah: Menjabarkan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang akan dijawab dalam skripsi ini.
 - c. Tujuan dan manfaat penelitian: Menjelaskan apa yang ingin dicapai oleh penelitian ini, serta menguraikan kontribusi penelitian ini secara teoritis dan praktisnya.

- d. Tinjauan pustaka: mereview literatur dan penelitian yang relevan terkait objek penelitian serta penggunaan agama dalam media populer, terutama *manga*.
 - e. Metode penelitian: pada poin ini menjelaskan mengenai jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
 - f. Sistematika pembahasan: menguraikan tentang apa yang akan dituliskan pada skripsi ini.
2. Bab II : Landasan Teori.
- a. Simbolisme Agama: Menjelaskan definisi terkait simbol-simbol agama, simbolisme agama.
 - b. Semiotika Roland Barthes: Menguraikan tentang gagasan Roland Barthes mengenai Semiotika.
 - c. Kekuasaan: Menjabarkan gagasan dari Michel Foucault mengenai kekuasaan, terutama dalam konteks agama.
 - d. Manipulasi dan Ideologi: menjelaskan mengenai gagasan dari Louis Althusser mengenai ideologi, terutama ideologi aparatus negara (ISA), serta menjabarkan penjelasan tentang manipulasi.
3. Bab III : Gambaran Umum
- a. Manga (Komik Jepang): Menguraikan tentang *manga*, sejarah, dan industri *manga* di Jepang.
 - b. Naoki Urasawa: Menjabarkan biografi, karya-karya yang dibuat, dan Gaya penulisan dan penggambaran Naoki Urasawa
 - c. Monster: Menguraikan alur cerita, karakter yang ada pada cerita, ulasan, serta tema dan pesan dari *manga Monster*
 - d. 20th Century Boys: Menguraikan alur cerita, karakter yang ada pada cerita, ulasan, serta tema dan pesan dari *manga 20th Century Boys*

4. Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan membahas mengenai hasil dari analisis yang telah dilakukan lalu dipaparkan pada bab ini.

5. Bab V : Penutup

Pada bab ini akan menyimpulkan dari apa yang sudah didapatkan pada penelitian ini, serta memberikan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KERANGKA TEORETIS SIMBOLISME AGAMA, KEKUASAAN, DAN IDEOLOGI

A. Simbolisme Agama

1. Pengertian Simbol dan Simbolisme

Simbol, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diartikan sebagai tanda atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu gagasan, konsep, atau objek tertentu.³¹ Simbol memiliki fungsi sebagai alat komunikasi yang mampu mengungkapkan sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret dan dapat dipahami. Contohnya, bendera suatu negara berfungsi sebagai simbol identitas nasional dan kebanggaan masyarakatnya. Simbol sering kali digunakan untuk menyampaikan pesan secara implisit, terutama ketika maknanya bersifat mendalam dan menyentuh aspek emosional atau spiritual. Dalam pengertian bahasa, kata "simbol" berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu *symbolon*, yang berarti tanda atau petunjuk. Penggunaan simbol tidak hanya mencakup makna literal tetapi juga melibatkan dimensi interpretasi. Hal ini membuat simbol memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan yang lebih kompleks dibandingkan dengan tanda biasa. Simbol juga memungkinkan manusia untuk memahami dan merespons sesuatu yang abstrak, seperti nilai moral, kepercayaan, atau makna budaya.

Secara terminologi, simbol dapat didefinisikan oleh para ahli sebagai sesuatu yang digunakan untuk mewakili sesuatu yang lain, baik dalam bentuk objek, tindakan, maupun ide. Menurut Clifford Geertz, simbol adalah entitas yang dipakai oleh manusia untuk memberikan makna terhadap kehidupan sosialnya. Simbol berfungsi sebagai alat pemaknaan

³¹ KBBI Online. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>. Pada 8 Januari 2025

dan komunikasi dalam konteks budaya dan masyarakat.³² Dalam konteks yang lebih luas, simbol bisa berupa gambar, kata, atau tindakan yang memiliki makna tertentu sesuai dengan kesepakatan atau tradisi suatu komunitas.

Simbol memiliki makna yang luas dalam konteks kehidupan manusia dan keagamaan. Menurut Victor Turner, simbol adalah "unit makna terkecil dalam ritual dan sistem budaya yang membawa pesan kompleks." Turner menegaskan bahwa simbol berfungsi sebagai elemen yang menghubungkan berbagai dimensi pengalaman manusia, baik yang bersifat individual maupun kolektif.³³ Dalam tradisi keagamaan, simbol sering kali digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami melalui logika atau bahasa biasa. Misalnya, air dalam banyak tradisi agama melambangkan kemurnian, kehidupan baru, atau pembaruan spiritual.

Simbol juga menjadi alat penting dalam memahami dunia spiritual dan budaya, sebagaimana dijelaskan oleh Ernst Cassirer. Ia menganggap manusia sebagai "makhluk simbolik" (*symbolic animal*) yang selalu menggunakan simbol untuk memberi makna pada dunia di sekitarnya. Menurut Cassirer, simbol memungkinkan manusia untuk mentransendensi pengalaman langsung dan menangkap realitas yang lebih mendalam.³⁴ Dalam konteks agama, simbol memainkan peran kunci dalam mengkomunikasikan nilai-nilai, keyakinan, dan ajaran yang lebih besar daripada makna literalnya.

Menurut Mircea Eliade, simbol agama memungkinkan manusia untuk memahami hal-hal yang sakral dan tak terbatas melalui bentuk-bentuk yang terbatas.³⁵ Simbol-simbol ini membantu menciptakan pengalaman religius

³² Clifford G. 1973 *The Interpretation of Cultures*. Basic Books, h.87-127

³³ Victor T. 1969 *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Aldine Publishing, h.19-23

³⁴ Cassirer, E. 1944 *An Essay on Man*. Yale University Press, h.69-74

³⁵ Mircea E. 1959 *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*. Harcourt Brace Jovanovich, h.11-18

dan menghubungkan individu dengan dimensi spiritual. Selain itu, simbolisme juga memainkan peran dalam menyampaikan ajaran agama secara turun-temurun, menjaga identitas kelompok, dan menciptakan rasa solidaritas di antara para penganutnya. Simbolisme memiliki peran yang sangat penting dalam agama sebagai media untuk menyampaikan makna-makna spiritual yang mendalam dan menyatukan komunitas keagamaan. Simbol agama sering digunakan untuk menggambarkan hubungan antara manusia dan Tuhan, nilai-nilai moral, serta ajaran-ajaran yang bersifat transendental. Contohnya, dalam agama Kristen, salib melambangkan pengorbanan Yesus Kristus dan keselamatan umat manusia. Dalam Islam, Ka'bah menjadi simbol persatuan umat Muslim di seluruh dunia melalui ibadah haji dan shalat. Lebih jauh lagi, simbolisme agama membantu manusia memvisualisasikan dan merasakan sesuatu yang berada di luar kemampuan indera mereka. Simbol-simbol ini berperan sebagai jembatan antara yang duniawi dan yang ilahi, mengarahkan pemikiran manusia pada hal-hal yang bersifat transendental. Misalnya, dalam agama Hindu, simbol Om digunakan untuk mewakili asal-usul alam semesta dan kesatuan dengan yang Maha Kuasa. Simbolisme tidak hanya menciptakan pengalaman religius, tetapi juga memperkuat rasa kebermaknaan dalam hidup seseorang.

2. Simbol Agama

a. Simbol Agama dan Fungsi Simbol Agama

Simbol agama memiliki peran esensial dalam mengkomunikasikan makna, keyakinan, dan nilai-nilai yang dianut oleh komunitas keagamaan tertentu. Simbol ini bukan sekadar alat komunikasi visual tetapi juga alat untuk memahami kompleksitas kehidupan spiritual dan sosial. Menurut Geertz (1973), simbol agama adalah representasi makna

mendalam yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari.³⁶ Simbol agama tidak hanya memberikan panduan normatif, tetapi juga membantu individu menghadapi ketidakpastian hidup dengan menawarkan harapan, tujuan, dan makna. Fungsi simbol agama ini melibatkan tidak hanya aspek rasional tetapi juga emosional, menjadikannya sebagai elemen yang menciptakan hubungan mendalam antara manusia dan yang sakral. Sebagai contoh, penggunaan kitab suci sebagai simbol agama tidak hanya menyampaikan ajaran moral tetapi juga menciptakan rasa keterhubungan spiritual yang kuat. Oleh karena itu, simbol agama memainkan peran penting dalam membentuk pandangan dunia dan perilaku individu di berbagai aspek kehidupan.

Dalam sudut pandang Eliade (1959), simbol agama menjadi penghubung utama antara dimensi sakral dan profan, membantu manusia untuk memahami kehadiran dimensi transendental dalam kehidupan mereka.³⁷ Eliade menekankan bahwa simbol tidak hanya mewakili ide atau konsep, tetapi juga membawa esensi spiritual yang mendalam. Sebagai contoh, dalam agama Hindu, lingga merupakan simbol kesuburan sekaligus perwujudan kekuatan penciptaan dan keberadaan yang sakral. Hal ini menunjukkan bahwa simbol agama dapat membantu manusia mengidentifikasi dan memelihara hubungan dengan yang ilahi. Selain itu, simbol agama juga berfungsi sebagai alat untuk menciptakan harmoni dalam masyarakat dengan memperkuat nilai-nilai bersama yang dianggap sakral. Durkheim (1912) menambahkan dimensi sosial dalam memahami fungsi simbol agama. Menurutnya, simbol agama memperkuat solidaritas sosial dengan

³⁶ Clifford G. 1973 *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. Basic Books, h.91

³⁷ Mircea E. 1959 *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*. Harcourt Brace Jovanovich, h.23

menyatukan individu melalui makna bersama.³⁸ Misalnya, salib dalam agama Kristen bukan hanya lambang spiritual tetapi juga alat yang mempersatukan umat Kristen di seluruh dunia. Dalam konteks masyarakat tradisional, simbol-simbol seperti totem sering kali menjadi pusat dari kehidupan sosial dan keagamaan, menunjukkan bahwa simbol agama tidak hanya bersifat personal tetapi juga kolektif. Hal ini menegaskan bahwa simbol agama memainkan peran edukatif sekaligus integratif dalam membangun komunitas yang kohesif.

Secara praktis, fungsi simbol agama tidak terbatas pada aspek spiritual dan sosial, tetapi juga estetika dan ritual. Simbol seperti mandala dalam tradisi Hindu dan Buddha digunakan sebagai alat meditasi yang membantu individu mencapai konsentrasi dan keseimbangan batin. Di sisi lain, simbol seperti pohon bodhi dalam agama Buddha tidak hanya mengingatkan akan pencerahan Buddha tetapi juga menjadi pusat dari berbagai ritual keagamaan. Dengan demikian, simbol agama menjadi instrumen multifungsi yang tidak hanya merepresentasikan kepercayaan tetapi juga memengaruhi praktik keagamaan, norma sosial, dan harmoni komunitas.

b. Simbol agama dan struktur sosial

Simbol agama memiliki hubungan erat dengan struktur sosial karena mereka mencerminkan dan sering kali melegitimasi hierarki sosial serta nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Menurut Berger (1967), simbol agama tidak hanya berfungsi sebagai representasi spiritual tetapi juga alat yang memperkuat struktur sosial yang ada. Simbol ini menciptakan identitas kolektif yang memperkuat posisi

³⁸ Émile D. 1995 *The Elementary Forms of Religious Life*. Free Press, h.220

individu dalam komunitas.³⁹ Contohnya, gelar keagamaan seperti ulama, pendeta, atau rabbi bukan hanya tanda otoritas spiritual, tetapi juga penanda status sosial yang diakui secara luas. Dalam konteks masyarakat tradisional, simbol agama sering digunakan untuk menunjukkan hubungan kekuasaan dan tanggung jawab, seperti penggunaan mahkota oleh raja yang dianggap sebagai pemimpin spiritual dan duniawi.

Lebih jauh, simbol agama dapat memfasilitasi komunikasi sosial dengan menciptakan kesatuan makna yang diakui oleh anggota masyarakat. Turner (1969) menyoroti bahwa simbol agama menjadi alat komunikasi kolektif yang menyatukan individu melalui makna bersama yang terkait dengan identitas mereka.⁴⁰ Sebagai contoh, penggunaan jilbab dalam Islam tidak hanya mencerminkan ketaatan kepada Tuhan tetapi juga menciptakan rasa solidaritas di antara Muslimah. Dengan cara ini, simbol agama memperkuat rasa kebersamaan dan identitas kolektif di masyarakat. Dalam masyarakat modern, simbol agama seperti bangunan ibadah juga sering berfungsi sebagai pusat kegiatan sosial yang mengokohkan hubungan antaranggota komunitas.

c. Simbol agama sebagai alat kontrol sosial

Simbol agama juga berfungsi sebagai alat kontrol sosial dengan membantu menanamkan dan mempertahankan norma-norma serta perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai komunitas keagamaan. Weber (1922) menyoroti bahwa simbol agama digunakan untuk memberikan legitimasi terhadap aturan sosial, sehingga memastikan kepatuhan

³⁹ Peter B.L., 1967 *The Sacred Canopy: Elements of a Sociological Theory of Religion*. Anchor Books, h.32

⁴⁰ Victor T. 1969 *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Aldine Publishing, h.55

individu terhadap norma kolektif.⁴¹ Misalnya, penggunaan simbol seperti lonceng gereja tidak hanya berfungsi sebagai pengingat waktu ibadah tetapi juga menciptakan keteraturan dalam kehidupan sehari-hari. Simbol ini secara tidak langsung mengatur perilaku manusia dengan mengaitkan tindakan mereka pada kewajiban religius yang lebih besar, menjadikan simbol agama sebagai mekanisme kontrol yang halus tetapi efektif. Simbol ini juga sering digunakan untuk mengikat individu kepada komunitas, dengan menunjukkan bahwa kepatuhan terhadap norma agama adalah bagian dari kesetiaan kepada kelompok yang lebih besar.

Foucault (1977) menawarkan perspektif yang lebih kritis, menyatakan bahwa simbol agama dapat menjadi alat untuk menginternalisasi mekanisme disiplin dalam masyarakat.⁴² Ia menunjukkan bagaimana konsep-konsep seperti karma dalam agama Hindu dan Buddha menjadi simbol yang secara efektif mengatur perilaku individu. Roda dharma, sebagai simbol dari hukum moral, mengingatkan umat untuk bertindak sesuai dengan norma sosial dan etika agama. Simbol ini tidak hanya mengatur perilaku secara eksplisit tetapi juga menanamkan rasa tanggung jawab internal, sehingga kontrol sosial menjadi lebih efektif. Ketika individu merasa bahwa tindakan mereka diawasi oleh prinsip moral yang lebih tinggi, maka mereka cenderung untuk berperilaku sesuai dengan norma yang telah ditetapkan, bahkan tanpa pengawasan langsung dari otoritas sosial.

Lebih jauh, simbol agama juga menjadi sarana untuk mengatasi konflik sosial dengan menanamkan nilai-nilai yang menekankan pada harmoni dan perdamaian. Sebagai contoh, simbol perdamaian seperti

⁴¹ Max W. 1978 *Economy and Society: An Outline of Interpretive Sociology*. University of California Press, h.405

⁴² Michel F. 1977 *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Pantheon Books, h.195

burung merpati dalam tradisi Kristen mengingatkan masyarakat akan pentingnya rekonsiliasi dan kerja sama. Dalam tradisi Islam, masjid sebagai simbol pusat kehidupan religius tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah tetapi juga sebagai ruang untuk menyelesaikan perselisihan komunitas melalui musyawarah. Durkheim (1912) menegaskan bahwa simbol-simbol agama tidak hanya berfungsi sebagai representasi keyakinan tetapi juga sebagai elemen penting dalam memperkuat solidaritas sosial.⁴³ Dengan demikian, simbol agama tidak hanya mengatur perilaku individu tetapi juga mendorong penyelesaian konflik secara damai dengan menekankan pentingnya kohesi sosial.

Selain itu, simbol agama sering kali digunakan untuk menciptakan sistem *reward and punishment* (penghargaan dan hukuman) yang efektif. Simbol-simbol seperti neraka dan surga dalam tradisi Abrahamik tidak hanya mewakili realitas spiritual tetapi juga menjadi alat untuk mengarahkan perilaku manusia. Janji akan surga bagi mereka yang taat dan ancaman neraka bagi mereka yang melanggar norma menciptakan insentif psikologis yang kuat untuk patuh terhadap aturan agama. Menurut Geertz (1973), simbol agama menciptakan kerangka interpretasi yang memungkinkan individu memaknai pengalaman mereka dalam kerangka spiritual, sehingga simbol-simbol ini menjadi alat kontrol yang mengakar dalam kesadaran kolektif.⁴⁴ Dengan cara ini, simbol agama tidak hanya menjadi pengingat akan kewajiban spiritual tetapi juga perangkat yang efektif dalam menjaga stabilitas sosial dan moral.

⁴³ Émile D. 1912 *The Elementary Forms of Religious Life*. London: George Allen & Unwin, h.208.

⁴⁴ Clifford G. 1973 *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books, h.93.

3. Fungsi Simbol Agama Dalam Kekuasaan

a. Simbol Agama Dalam Legitimasi Kekuasaan

Simbol agama memiliki peran penting dalam melegitimasi kekuasaan, terutama karena sifatnya yang sakral dan mendalam dalam kehidupan manusia. Legitimasi kekuasaan melalui simbol agama terjadi ketika simbol-simbol ini digunakan untuk memberikan otoritas moral atau spiritual kepada individu atau institusi yang berkuasa. Menurut Weber (1922), legitimasi kekuasaan karismatik sering kali berakar pada penggunaan simbol agama untuk menunjukkan bahwa kekuasaan seseorang adalah kehendak ilahi.⁴⁵ Misalnya, penggunaan mahkota yang sering dikaitkan dengan kehendak Tuhan dalam monarki Eropa memberikan kesan bahwa penguasa memiliki hak istimewa yang tak dapat diganggu gugat. Simbol agama ini menghubungkan kekuasaan dengan otoritas transendental, sehingga memperkuat posisi penguasa dalam struktur sosial.

Fungsi simbol agama dalam kekuasaan tidak hanya untuk mengukuhkan otoritas tetapi juga untuk menciptakan kepatuhan sosial. Simbol agama digunakan untuk menggambarkan pemimpin sebagai pelindung tatanan moral yang diberkati oleh kekuatan ilahi. Sebagai contoh, dalam banyak tradisi Islam, gelar "*Khalifah*" tidak hanya menunjukkan pemimpin politik tetapi juga pewaris spiritual dari Nabi Muhammad SAW. Menurut Geertz (1973), simbol agama dalam konteks ini berfungsi sebagai alat penghubung antara otoritas duniaawi dan kekuatan spiritual, sehingga memperkuat kesetiaan dan penghormatan masyarakat kepada penguasa.⁴⁶ Dalam praktiknya, simbol agama menjadikan kekuasaan tampak tak terpisahkan dari nilai-

⁴⁵ Max W. 1922 *The Sociology of Religion*. Boston: Beacon Press.

⁴⁶ Clifford G. 1973 *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books, h.88.

nilai agama, menciptakan landasan yang kokoh untuk stabilitas politik dan sosial.

Pengaruh simbol agama pada kekuasaan juga terlihat dalam pengaturan kehidupan masyarakat melalui doktrin dan simbol religius. Simbol seperti kitab suci, tempat ibadah, atau ritual keagamaan sering kali dimanfaatkan untuk memberikan dasar moral bagi keputusan politik atau hukum. Sebagaimana disampaikan oleh Durkheim (1912), simbol agama mampu membentuk solidaritas kolektif yang mendukung stabilitas kekuasaan. Ketika masyarakat memandang simbol agama sebagai representasi kehendak ilahi, keputusan penguasa yang didasarkan pada simbol tersebut akan lebih mudah diterima.⁴⁷ Dengan demikian, simbol agama tidak hanya menjadi alat legitimasi kekuasaan tetapi juga menciptakan mekanisme pengendalian sosial yang efektif.

b. Simbol agama dalam manipulasi ideologi

Simbol agama sering digunakan untuk memanipulasi ideologi, yaitu membentuk atau mengarahkan pandangan masyarakat terhadap nilai-nilai tertentu sesuai dengan kepentingan penguasa atau kelompok tertentu. Manipulasi ini terjadi ketika simbol agama dijadikan alat untuk menanamkan keyakinan tertentu yang mendukung agenda kekuasaan. Menurut Althusser (1971), simbol agama dapat menjadi bagian dari aparatus ideologis yang digunakan oleh negara untuk mempertahankan dominasi.⁴⁸ Sebagai contoh, penggunaan simbol salib dalam ekspansi kolonial sering kali dimanfaatkan untuk menggambarkan misi agama sebagai pemberian moral atas tindakan imperialisme. Simbol ini menanamkan ide bahwa penyebaran agama adalah kewajiban suci,

⁴⁷ Émile D. 1912 *The Elementary Forms of Religious Life*. London: George Allen & Unwin, h.209–211.

⁴⁸ Louis A. 1971 *Ideology and Ideological State Apparatuses*. In *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press,

sekaligus mengalihkan perhatian dari eksploitasi ekonomi dan politik yang terjadi.

Fungsi simbol agama dalam manipulasi ideologi adalah menciptakan konsensus atau dukungan sosial terhadap kekuasaan. Melalui simbol agama, penguasa dapat menyampaikan pesan-pesan ideologis yang sulit ditolak karena berlandaskan pada nilai-nilai sakral. Sebagaimana dinyatakan oleh Foucault (1977), simbol agama sering kali digunakan untuk menginternalisasi mekanisme kontrol melalui narasi ideologis yang menempatkan kekuasaan sebagai manifestasi kehendak ilahi.⁴⁹ Misalnya, dalam konteks perang salib, simbol seperti salib merah di bendera tentara Kristen menjadi pengingat akan tugas suci melawan "musuh agama." Simbol ini tidak hanya memotivasi masyarakat untuk mendukung perang tetapi juga menciptakan rasa solidaritas berdasarkan ideologi religius yang telah dimanipulasi.

Pengaruh simbol agama dalam manipulasi ideologi dapat bersifat jangka panjang, terutama karena simbol ini sering kali menyatu dengan tradisi dan budaya masyarakat. Ketika simbol agama digunakan untuk memperkuat ideologi tertentu, mereka menciptakan kerangka berpikir yang sulit untuk ditantang. Misalnya, penggunaan simbol seperti patung dan ritual dalam tradisi politik Romawi digunakan untuk mengkultuskan kaisar sebagai perwakilan dewa di dunia. Hal ini memperkuat kepercayaan masyarakat bahwa struktur kekuasaan yang ada adalah bagian dari tatanan kosmis yang tidak dapat diganggu gugat.⁵⁰ Dengan cara ini, simbol agama menjadi alat manipulasi yang

⁴⁹ Michel F. 1977 *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. New York: Pantheon Books. h.136

⁵⁰ Émile D. 1912 *The Elementary Forms of Religious Life*. h.206

ampuh untuk menanamkan ideologi yang mendukung kekuasaan secara terus-menerus.

B. Semiotika Roland Barthes

1. Tanda Dalam Semiotika

Dalam pandangan semiotika, tanda adalah elemen fundamental yang menjadi perantara antara representasi dan makna. Tanda tidak hanya berupa objek fisik yang dapat diamati, tetapi juga mencakup simbol, isyarat, atau sinyal yang berfungsi menyampaikan makna dalam konteks sosial dan budaya tertentu. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan tanda sebagai sesuatu yang menjadi petunjuk, indikasi, atau simbol dari keberadaan suatu hal.⁵¹ Definisi ini sejalan dengan konsep semiotika modern yang memandang tanda sebagai elemen utama dalam proses komunikasi. Roland Barthes (1964) menjelaskan bahwa tanda terdiri dari dua komponen utama, yaitu *penanda (signifier)* dan *petanda (signified)*. Penanda merujuk pada bentuk fisik atau material dari tanda, seperti kata, gambar, atau bunyi, sedangkan petanda mengacu pada konsep atau makna yang diasosiasikan dengan penanda tersebut.⁵² Hubungan antara penanda dan petanda adalah inti dari proses pemaknaan dalam semiotika.

Barthes menekankan bahwa hubungan antara penanda dan petanda bersifat arbitrer, artinya tidak ada hubungan alamiah antara keduanya. Sebagai contoh, kata "pohon" dalam bahasa Indonesia hanya mewakili objek tumbuhan tertentu karena ada kesepakatan sosial yang menetapkan hubungan tersebut. Tanpa kesepakatan ini, kata "pohon" tidak memiliki makna inheren. Barthes juga menyatakan bahwa tanda selalu beroperasi dalam konteks budaya yang sarat nilai-nilai ideologis, sehingga pemaknaan

⁵¹ KBBI Online. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>. Pada 8 Januari 2025

⁵² Roland B. 1964 *Elements of Semiology*. Hill and Wang, h.35-38

tanda tidak pernah benar-benar netral atau bebas dari pengaruh sosial. Dalam *Elements of Semiology* (1964), Barthes menjelaskan bahwa tanda adalah konstruksi sosial yang dibentuk melalui konvensi budaya, yang kemudian tampak sebagai sesuatu yang alami atau universal. Menurutnya, tanda menjadi dasar dari proses komunikasi yang memungkinkan manusia berbagi makna dan memahami dunia.⁵³

Pendekatan Barthes terhadap semiotika berbeda dengan pandangan Ferdinand de Saussure, yang lebih berfokus pada aspek linguistik tanda. Barthes mengembangkan konsep ini dengan memperluas analisis tanda untuk mencakup elemen-elemen visual, textual, dan bahkan aspek budaya populer. Menurut Chandler (2007), Barthes memandang tanda sebagai bagian dari jaringan kode budaya yang lebih luas. Dalam hal ini, setiap elemen komunikasi, baik visual maupun verbal, mengandung makna simbolis dan ideologis yang dipengaruhi oleh struktur sosial tertentu. Barthes tidak hanya melihat tanda sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai medium yang dapat digunakan untuk menyampaikan ideologi, mendefinisikan norma-norma sosial, dan membentuk persepsi publik.

Sebagai contoh, Barthes dalam esainya "*Rhetoric of the Image*" (1977) mengkaji bagaimana tanda visual dalam iklan menciptakan makna melalui proses semiotik. Ia menunjukkan bahwa gambar tidak hanya menampilkan informasi literal (denotasi), tetapi juga menyampaikan makna tambahan yang bersifat emosional atau ideologis (konotasi). Misalnya, dalam iklan pasta Panzani, Barthes menemukan bahwa gambar tomat dan pasta tidak hanya menggambarkan bahan-bahan makanan, tetapi juga menyiratkan nilai-nilai budaya seperti keaslian dan tradisi Italia. Analisis ini menunjukkan bagaimana tanda-tanda visual dapat digunakan untuk

⁵³ _____ .*Elements of Semiology*. Hill and Wang, h.13-23

membangun citra tertentu yang memengaruhi cara masyarakat memaknai realitas.

Selain itu, Barthes juga menyoroti bagaimana tanda sering kali menjadi sarana bagi struktur kekuasaan untuk mempertahankan dominasi mereka. Media massa, misalnya, sering menggunakan tanda-tanda tertentu untuk menyampaikan pesan-pesan ideologis yang mendukung status quo. Dalam *Mythologies* (1972), Barthes menunjukkan bahwa tanda tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga menciptakan realitas baru yang mendukung narasi ideologis tertentu. Hal ini dapat dilihat dalam mitos budaya, di mana tanda-tanda digunakan untuk menyamarkan sifat politis atau ideologis dari struktur sosial tertentu, sehingga tampak alami dan universal. Barthes menyebut proses ini sebagai "alamiahisasi" (*naturalization*) ideologi, di mana hubungan kekuasaan disembunyikan di balik pemaknaan tanda yang tampak netral.⁵⁴

Dalam kajian semiotika kontemporer, pandangan Barthes menjadi landasan penting untuk memahami bagaimana tanda beroperasi dalam konteks budaya modern. Hebdige (1997) dalam artikelnya di jurnal *Media, Culture & Society* menyoroti bagaimana tanda dalam semiotika Barthes membantu menjelaskan interaksi antara budaya populer dan struktur kekuasaan. Menurut Hebdige, tanda tidak hanya menjadi medium komunikasi, tetapi juga alat untuk membentuk pandangan dunia yang mendukung ideologi dominan.⁵⁵ Dengan demikian, analisis tanda menurut Barthes tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga kritis, karena berupaya mengungkap mekanisme di balik konstruksi makna dalam masyarakat.

Secara keseluruhan, tanda dalam semiotika Barthes tidak hanya berfungsi sebagai elemen komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk

⁵⁴ Roland B. 1977 *Rhetoric of the Image*. In *Image-Music-Text*. Hill and Wang, h.85-100,

⁵⁵ Dick H. 1997 *Subculture: The Meaning of Style*. Routledge, h.10-25

memahami bagaimana makna dihasilkan, dipertahankan, dan diubah dalam berbagai konteks sosial dan budaya. Barthes menunjukkan bahwa tanda selalu terkait dengan kekuasaan dan ideologi, sehingga analisis semiotika menjadi penting untuk mengungkap dinamika tersebut. Dengan mengkaji tanda, kita dapat lebih memahami bagaimana struktur sosial membentuk cara kita memaknai dunia di sekitar kita.

2. Sistem Pemaknaan

Sistem pemaknaan dalam semiotika Roland Barthes mengacu pada bagaimana tanda, baik verbal maupun visual, memberikan makna kepada penerimanya dalam konteks budaya tertentu. Barthes memperkenalkan sistem pemaknaan sebagai struktur yang terorganisir, yang tidak hanya melibatkan aspek linguistik tetapi juga kode-kode budaya yang membentuk makna. Tanda, dalam pandangan Barthes, terdiri dari dua elemen utama: penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda merujuk pada bentuk fisik atau material dari suatu tanda, sedangkan petanda adalah konsep atau makna yang terkait dengan penanda tersebut. Ini mengarah pada hubungan yang bersifat dinamis antara tanda dan makna, yang menurut Barthes, selalu terikat dengan ideologi dan konteks sosial.⁵⁶

Sistem pemaknaan ini memiliki tiga lapisan utama yang penting untuk dipahami, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi merujuk pada makna literal atau objektif dari suatu tanda, yang biasanya diterima secara universal. Misalnya, gambar seekor anjing akan denotatif merujuk pada hewan tersebut, tanpa memperhatikan makna lain yang mungkin terlibat. Dalam pemaknaan denotatif, tidak ada interpretasi atau makna tambahan yang diberikan pada tanda tersebut. Namun, Barthes menjelaskan bahwa makna tanda tidak pernah hanya terbatas pada denotasi. Dalam analisis

⁵⁶ Roland B. 1964 *Elements of Semiology*. Hill and Wang, h.15-30

semiotika, konotasi muncul sebagai lapisan makna tambahan yang terkait dengan konteks budaya dan sosial. Konotasi merupakan makna tambahan yang terbentuk melalui asosiasi budaya dan emosional yang berkembang seiring waktu. Tanda yang awalnya hanya memiliki makna denotatif dapat memperoleh konotasi yang lebih kompleks sesuai dengan nilai-nilai, pengalaman, dan norma budaya yang berlaku dalam masyarakat.⁵⁷ Sebagai contoh, dalam budaya Barat, gambar seekor anjing tidak hanya merujuk pada hewan itu sendiri (denotasi), tetapi juga bisa membawa konotasi tentang kesetiaan, perlindungan, atau kehangatan keluarga. Dalam hal ini, konotasi menciptakan lapisan makna yang lebih subjektif dan terbuka untuk interpretasi, tergantung pada pandangan dunia atau ideologi yang dipegang oleh individu atau kelompok sosial.

Lebih lanjut, Barthes mengembangkan konsep mitos sebagai lapisan makna ketiga yang menghubungkan tanda dengan ideologi dan narasi budaya yang lebih luas. Mitos, menurut Barthes, adalah cara masyarakat memberikan makna tertentu pada tanda dalam rangka mempertahankan atau memperkuat struktur sosial yang ada. Mitos tidak hanya mengubah cara kita memaknai tanda, tetapi juga menyamarkan hubungan kekuasaan yang ada di baliknya.⁵⁸ Sebagai contoh, dalam analisisnya terhadap iklan dan budaya populer, Barthes menunjukkan bagaimana tanda-tanda visual sering digunakan untuk membangun mitos-mitos budaya yang menormalkan nilai-nilai dominan atau ideologi tertentu. Dalam buku *Mythologies* (1972), Barthes menganalisis berbagai produk budaya seperti iklan dan film untuk menunjukkan bagaimana mitos bekerja untuk mengalihkan perhatian masyarakat dari kenyataan sosial yang lebih

⁵⁷ _____, *Elements of Semiology*. Hill and Wang, h.15-30

⁵⁸ _____, *Mythologies*. Hill and Wang, h.90-100

kompleks, dengan mengemasnya dalam narasi yang tampak alami atau tidak dapat dipertanyakan.

Mitos dalam sistem pemaknaan Barthes berfungsi untuk menyembunyikan atau melupakan asal-usul sosial dan historis dari suatu tanda. Sebagai contoh, dalam sebuah iklan mobil mewah, mobil tersebut mungkin bukan hanya sekadar alat transportasi, tetapi juga menjadi simbol status sosial yang berhubungan dengan kekayaan dan prestise. Barthes berpendapat bahwa mitos dalam iklan atau media lainnya bekerja untuk menyamarkan fakta bahwa objek tersebut pada dasarnya adalah produk kapitalisme yang didorong oleh kepentingan pasar. Mitos, dengan kata lain, berfungsi untuk membuat hubungan ideologis yang mendasari tanda menjadi tampak alami dan tidak terduga, sehingga masyarakat menerima makna tersebut tanpa pertanyaan lebih lanjut.⁵⁹

Konsep mitos ini juga mengarah pada pemahaman bahwa tanda tidak hanya membawa makna individu, tetapi juga berperan dalam membentuk dan memperkuat ideologi yang mendominasi dalam suatu budaya. Dengan mengkaji sistem pemaknaan ini, Barthes memungkinkan kita untuk mengungkap bagaimana tanda beroperasi dalam konteks sosial yang lebih besar, dan bagaimana makna yang terbentuk melalui tanda sering kali merefleksikan atau menguatkan struktur kekuasaan yang ada dalam masyarakat. Hal ini sejalan dengan pandangan Hebdige (1997) yang mengemukakan dalam *Media, Culture & Society* bahwa sistem pemaknaan Barthes dapat menjelaskan bagaimana budaya populer dan media massa memainkan peran penting dalam membentuk dan mendistribusikan ideologi dominan. Menurut Hebdige, tanda-tanda dalam media tidak hanya

⁵⁹ _____. *Mythologies*. Hill and Wang, 1972, h.90-100

berfungsi untuk berkomunikasi informasi, tetapi juga untuk memperkuat pandangan dunia yang mendukung tatanan sosial yang ada.⁶⁰

Barthes menekankan bahwa dalam proses pemaknaan ini, ideologi yang terkait dengan tanda tidak pernah bersifat netral. Sebaliknya, makna yang dibentuk melalui tanda-tanda seringkali dipengaruhi oleh kepentingan ideologis yang lebih besar. Proses ini berlangsung dalam hubungan timbal balik antara makna denotatif, konotatif, dan mitos, yang berfungsi untuk mengarahkan cara kita memahami dunia dan tempat kita di dalamnya. Sebagai contoh, dalam analisisnya terhadap majalah *Elle* yang menampilkan gambar seorang model, Barthes menunjukkan bahwa gambar tersebut tidak hanya menyampaikan makna tentang mode atau kecantikan, tetapi juga berfungsi untuk memperkuat norma-norma sosial yang ada mengenai peran wanita dalam masyarakat. Dalam hal ini, tanda dalam media bukan hanya representasi visual, tetapi juga sarana untuk membentuk identitas sosial dan memperkuat struktur kekuasaan.

Dalam konteks yang lebih luas, sistem pemaknaan Barthes memberikan kita alat untuk mengkritisi cara-cara di mana budaya dan media berfungsi untuk membentuk pemahaman kita tentang realitas. Dengan mengkaji hubungan antara penanda, petanda, dan mitos, kita dapat mulai melihat bagaimana tanda beroperasi tidak hanya dalam konteks komunikasi sehari-hari, tetapi juga dalam membentuk ideologi dan struktur sosial yang mendasari masyarakat kita. Barthes mengajak kita untuk tidak hanya menerima makna yang tampak jelas dari suatu tanda, tetapi untuk terus mempertanyakan dan menganalisis makna yang lebih dalam yang terkandung di baliknya.

⁶⁰ Dick H. 1997. *Subculture: The Meaning of Style*. Routledge, h.10-25

C. Kekuasaan

1. Kekuasaan Sebagai Relasi dan Pengaruhnya Dalam *Manga*

a. Definisi kekuasaan

Kekuasaan adalah konsep fundamental yang menjadi pusat pembahasan dalam berbagai disiplin ilmu, terutama filsafat dan sosiologi. Secara umum, kekuasaan dipahami sebagai kemampuan untuk memengaruhi atau mengendalikan tindakan, pemikiran, atau keputusan individu maupun kelompok. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kekuasaan didefinisikan sebagai "hak atau wewenang untuk menentukan, memerintah, atau membuat keputusan." Definisi ini menegaskan aspek otoritas formal yang dimiliki oleh seseorang atau institusi.⁶¹ Namun, dalam perspektif yang lebih luas, kekuasaan tidak selalu bersifat formal. Kekuasaan juga dapat berbentuk laten, di mana pengaruhnya tersembunyi tetapi tetap efektif dalam mengarahkan perilaku. Pandangan ini sejalan dengan gagasan bahwa kekuasaan tidak hanya berfungsi untuk menekan, tetapi juga untuk menciptakan struktur dan norma sosial (Foucault, 1977).⁶²

Secara etimologis, kata "kekuasaan" berasal dari akar kata "kuasa," yang berarti kemampuan untuk mengendalikan atau memerintah. Dalam bahasa Inggris, istilah "*power*" memiliki akar dari bahasa Latin *potere*, yang berarti "mampu." Bahasa Prancis memiliki istilah serupa, yaitu *pouvoir*, yang memiliki konotasi kemampuan dan otoritas. Etimologi ini menunjukkan bahwa kekuasaan selalu berkaitan dengan kapasitas untuk bertindak atau memengaruhi. Menurut Foucault (1980), kekuasaan bukanlah entitas statis, melainkan hubungan yang dinamis.⁶³

⁶¹ KBBI Online. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>. Pada 11 Januari 2025

⁶² Michel F. 1977 *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Vintage Books

⁶³ Michel F. 1980 *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*. Pantheon Books, h.52.

Relasi kekuasaan ini tidak hanya beroperasi melalui tindakan dominasi langsung, tetapi juga melalui mekanisme yang lebih halus, seperti pengaturan pengetahuan dan penyebaran ideologi. Dengan demikian, kekuasaan bukan hanya tentang kontrol, tetapi juga tentang bagaimana kontrol tersebut dilegitimasi melalui praktik sosial dan budaya.

Konsep kekuasaan telah dianalisis oleh banyak pemikir dengan sudut pandang yang beragam. Max Weber, misalnya, mendefinisikan kekuasaan sebagai kemampuan seseorang untuk memaksakan kehendaknya meskipun menghadapi resistensi (Weber, 1978).⁶⁴ Definisi ini menekankan dimensi konflik dalam kekuasaan. Di sisi lain, Antonio Gramsci memperkenalkan konsep hegemoni, yang menggambarkan bagaimana kekuasaan bekerja melalui persetujuan ideologis, bukan sekadar paksaan fisik (Gramsci, 1971).⁶⁵ Sementara itu, Hannah Arendt membedakan kekuasaan dari kekerasan, dengan menyatakan bahwa kekuasaan sejati berasal dari tindakan kolektif dan dukungan bersama (Arendt, 1970).⁶⁶ Pandangan-pandangan ini menunjukkan bahwa kekuasaan memiliki dimensi yang kompleks dan sering kali melibatkan kombinasi antara dominasi, persetujuan, dan kontrol ideologis.

Michel Foucault menawarkan pandangan yang unik dan revolusioner tentang kekuasaan. Dalam bukunya *Discipline and Punish* (1977), Foucault menjelaskan bahwa kekuasaan bukanlah sesuatu yang dimiliki, melainkan sesuatu yang dilakukan. Kekuasaan tidak bersifat hierarkis semata, tetapi tersebar dalam jaringan hubungan sosial. "Kekuasaan ada di mana-mana, karena ia bukan sesuatu yang dimiliki,

⁶⁴ Max W. 1978 *Economy and Society: An Outline of Interpretive Sociology*. University of California Press

⁶⁵ Antonio G. 1971 *Selections from the Prison Notebooks*. International Publishers

⁶⁶ Hannah A. 1970 *On Violence*. Harcourt, Brace & World

melainkan sesuatu yang berjalan melalui relasi sosial," tulis Foucault (1977).⁶⁷ Pandangan ini menekankan bahwa kekuasaan bekerja melalui mekanisme disiplin, seperti pengawasan, pelatihan, dan normalisasi perilaku. Institusi seperti sekolah, rumah sakit, dan penjara menjadi contoh bagaimana kekuasaan membentuk individu melalui pengaturan tubuh dan pikiran mereka. Dengan demikian, kekuasaan tidak hanya menekan, tetapi juga menghasilkan baik itu norma sosial maupun identitas individu.

Salah satu kontribusi utama Foucault adalah konsep "kekuasaan/pengetahuan" (*power/knowledge*), yang menekankan bahwa kekuasaan dan pengetahuan saling terkait dan saling memperkuat. Menurut Foucault (1980), "Tidak ada hubungan kekuasaan tanpa pembentukan bidang pengetahuan, dan tidak ada pengetahuan yang tidak mengasumsikan hubungan kekuasaan." Pernyataan ini menyoroti bahwa pengetahuan bukan hanya alat untuk memahami dunia, tetapi juga cara untuk mengontrolnya.⁶⁸ Misalnya, dalam dunia medis, pengetahuan tentang kesehatan digunakan untuk mengatur perilaku individu melalui diagnosis, terapi, dan norma kesehatan. Dalam konteks sosial, pengetahuan tentang perilaku manusia digunakan untuk membentuk kebijakan dan hukum. Dengan kata lain, kekuasaan menciptakan pengetahuan, dan pengetahuan memperkuat kekuasaan.

Konsep kekuasaan Foucault sangat relevan dalam analisis budaya populer, termasuk *manga*. *Manga* sering kali menggambarkan kekuasaan dalam berbagai bentuk, seperti dominasi fisik, kontrol psikologis, atau hegemoni ideologis. Misalnya, dalam *manga* seperti

⁶⁷ Michel F. 1977 *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Vintage Books

⁶⁸ Michel F. 1980 *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*. Pantheon Books

Attack on Titan, kekuasaan ditampilkan melalui konflik antara kelompok yang berbeda, serta bagaimana ideologi digunakan untuk membenarkan tindakan tertentu. Foucault menjelaskan bahwa kekuasaan tidak hanya memengaruhi tindakan, tetapi juga membentuk cara kita memahami dunia (Foucault, 1977).⁶⁹ Dalam konteks ini, narasi dalam *manga* menjadi alat untuk mereproduksi dan mengkritisi hubungan kekuasaan dalam masyarakat. Perspektif ini memberikan wawasan yang kaya tentang bagaimana kekuasaan bekerja di tingkat individu dan kolektif, serta bagaimana ia memengaruhi dinamika sosial dan budaya.

b. Kekuasaan sebagai relasi

Menurut Michel Foucault, kekuasaan tidak dilihat sebagai entitas yang terpusat atau dimiliki oleh individu atau kelompok tertentu. Sebaliknya, ia dipahami sebagai relasi yang tersebar dalam seluruh struktur sosial. Kekuasaan bekerja bukan hanya melalui otoritas yang terpusat pada satu titik, tetapi melalui hubungan sosial yang terjalin antar individu atau institusi dalam masyarakat. Dalam perspektif Foucault, kekuasaan tidak selalu terkait dengan bentuk hierarki yang formal, tetapi lebih berfungsi sebagai suatu hubungan yang terdistribusi dan melibatkan individu dalam suatu jaringan interaksi. Foucault (1977) dalam *Discipline and Punish* menekankan bahwa kekuasaan bekerja secara lebih halus, bahkan melalui pengaturan perilaku dalam kehidupan sehari-hari, dan tidak hanya dimiliki oleh pihak yang lebih kuat, tetapi melibatkan seluruh elemen masyarakat dalam proses pengaturan dan penerapan norma.⁷⁰ Oleh karena itu, kekuasaan dalam

⁶⁹ Michel F. 1977 *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Vintage Books, h.93

⁷⁰ _____. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Vintage Books, h.93

pemikiran Foucault adalah sesuatu yang terjalin dalam relasi sosial, dan bukan sekadar bentuk dominasi atau kontrol dari pihak yang berkuasa.

Foucault memandang bahwa kekuasaan bukan hanya hadir dalam bentuk relasi dominasi, tetapi juga berperan dalam pembentukan subjek dan identitas. Dalam analisisnya terhadap berbagai institusi seperti sekolah, rumah sakit, dan penjara, ia menunjukkan bahwa kekuasaan berfungsi untuk mengatur tubuh dan pikiran individu melalui pelatihan, pengawasan, dan normalisasi perilaku. Foucault menyatakan bahwa kekuasaan bekerja dengan cara yang lebih kompleks dan terorganisir, dan bukan sekadar alat untuk menindas atau mengontrol. Ia berargumen bahwa individu menjadi bagian dari mekanisme kekuasaan tersebut karena mereka dipengaruhi oleh struktur sosial yang ada, serta oleh norma-norma yang ditetapkan oleh institusi. Seperti yang dikemukakan Foucault (1977), “Kekuasaan ada di mana-mana, karena ia bukan sesuatu yang dimiliki, melainkan sesuatu yang berjalan melalui relasi sosial”.⁷¹ Dalam konteks ini, individu bukan hanya menjadi objek pasif dari kekuasaan, melainkan mereka juga berkontribusi dalam memperkuat atau mereproduksi kekuasaan melalui tindakan-tindakan mereka sendiri dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pengertian yang lebih luas, kekuasaan sebagai relasi juga mengandung dimensi pengetahuan yang terjalin erat dengan kekuasaan itu sendiri. Foucault mengemukakan konsep *power/knowledge*, yang menggambarkan bagaimana kekuasaan dan pengetahuan saling terkait dan saling memperkuat. Pengetahuan bukan hanya alat untuk memahami dunia, tetapi juga cara untuk mengontrol dan membentuk masyarakat. Dalam masyarakat modern, pengawasan dan klasifikasi individu menjadi bagian integral dari mekanisme kekuasaan, di mana

⁷¹ _____, *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Vintage Books

individu menjadi objek pengawasan yang terus-menerus. Foucault menjelaskan dalam *The Birth of the Clinic* (1973)⁷² bahwa pengaturan pengetahuan, seperti dalam dunia medis, tidak hanya berfungsi untuk memahami tubuh, tetapi juga untuk mengontrol dan mendisiplinkan individu. Pengetahuan tentang perilaku dan identitas menjadi dasar bagi pembentukan kebijakan sosial yang lebih luas. Dengan demikian, relasi kekuasaan beroperasi melalui pengaturan dan kontrol pengetahuan yang membentuk identitas individu serta norma sosial yang berlaku dalam masyarakat.

Foucault juga mengemukakan bahwa kekuasaan selalu melibatkan potensi perlawanan. Dalam *The History of Sexuality* (1976), ia menegaskan bahwa kekuasaan bukanlah sesuatu yang sepenuhnya satu arah, tetapi merupakan hubungan dinamis yang selalu melibatkan resistensi. Resistensi ini muncul dalam berbagai bentuk, baik secara individu maupun kolektif, dan sering kali menantang struktur kekuasaan yang ada.⁷³ Dalam analisis Foucault, perlawanan terhadap kekuasaan tidak hanya terlihat dalam bentuk penolakan langsung, tetapi juga dalam upaya untuk merubah atau menafsirkan kembali norma yang ada. Dalam konteks ini, *manga* seringkali menggambarkan relasi kekuasaan antara karakter-karakter yang memiliki posisi sosial berbeda, dan bagaimana karakter-karakter ini berusaha melawan atau mengubah struktur kekuasaan yang menindas mereka. Misalnya, dalam *manga Attack on Titan*, konflik kekuasaan antara kelompok yang berbeda diperlihatkan melalui pertarungan fisik dan ideologis. Oleh karena itu, kekuasaan dalam *manga* dapat dilihat sebagai relasi yang mengandung potensi untuk perlawanan, sebagaimana diungkapkan Foucault bahwa

⁷² _____. *The Birth of the Clinic: An Archaeology of Medical Perception*. Pantheon Books, h.3-20

⁷³ _____. *The History of Sexuality, Volume 1: An Introduction*. Pantheon Books.

kekuasaan selalu terjalin dengan kemungkinan adanya resistensi dari individu atau kelompok yang terpinggirkan.

2. Kekuasaan Yang Menyebar dan Produktif

Konsep kekuasaan yang menyebar atau *disciplinary power* dalam pemikiran Michel Foucault merupakan salah satu kontribusi terbesar dalam teori sosial dan filsafat modern. Dalam karyanya *Discipline and Punish: The Birth of the Prison* (1977), Foucault menjelaskan bahwa kekuasaan tidak hanya beroperasi melalui bentuk-bentuk kekerasan atau penindasan yang tampak eksplisit, tetapi juga melalui pengaturan perilaku individu dalam kehidupan sehari-hari.⁷⁴ Kekuasaan ini bekerja dengan cara yang lebih halus dan tersembunyi, tidak hanya melalui struktur hierarkis, tetapi juga melalui mekanisme disiplin yang mengatur tubuh, waktu, dan aktivitas individu dalam masyarakat. Menurut Foucault (1977), "Kekuasaan tidak hanya menekan, tetapi juga membentuk baik itu norma sosial maupun identitas individu".⁷⁵ Mekanisme ini dapat ditemukan dalam berbagai institusi, seperti sekolah, rumah sakit, atau penjara, yang berfungsi untuk membentuk perilaku individu melalui pengawasan dan norma yang diterapkan.

Kekuasaan yang menyebar ini juga terkait erat dengan konsep pengawasan. Dalam *Discipline and Punish*, Foucault menggambarkan bagaimana pengawasan menjadi elemen penting dalam sistem disiplin. Pengawasan bukan lagi dilakukan secara langsung oleh penguasa, tetapi tersebar dalam berbagai struktur sosial. Foucault menyebutnya sebagai *panopticism*, yang menggambarkan suatu sistem pengawasan yang memungkinkan individu untuk selalu merasa diawasi tanpa perlu adanya pengawas yang nyata. Pengawasan ini, meskipun tidak tampak, tetap

⁷⁴ Michel F. 1977 *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Vintage Books

⁷⁵ _____. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Vintage Books, h.142

mengatur perilaku individu. Konsep ini menjelaskan bagaimana kekuasaan dapat menyebar dan bekerja di dalam masyarakat secara luas dan tanpa harus menggunakan bentuk kekerasan fisik. Dengan kata lain, individu menjalani kehidupan mereka seolah-olah selalu dalam pengawasan, yang pada akhirnya membentuk dan mengendalikan perilaku mereka.

Foucault menekankan bahwa kekuasaan yang menyebar ini juga bersifat produktif, bukan hanya repressif. Dalam hal ini, kekuasaan tidak hanya berfungsi untuk menekan atau membatasi individu, tetapi juga untuk menghasilkan pengetahuan, identitas, dan norma sosial. Sebagai contoh, dalam institusi medis, pengetahuan tentang tubuh manusia tidak hanya digunakan untuk mengobati penyakit, tetapi juga untuk mengatur dan mendisiplinkan tubuh itu sendiri. Foucault (1980) menjelaskan bahwa "Tidak ada hubungan kekuasaan tanpa pembentukan bidang pengetahuan, dan tidak ada pengetahuan yang tidak mengasumsikan hubungan kekuasaan".⁷⁶ Kekuasaan bekerja dengan menghasilkan sistem pengetahuan yang mengatur bagaimana tubuh harus diperlakukan, dibentuk, dan dipahami. Dalam hal ini, kekuasaan dan pengetahuan tidak dapat dipisahkan; keduanya saling membentuk dan memperkuat satu sama lain.

Kekuasaan yang menyebar dan produktif ini juga dapat dilihat dalam konteks budaya dan media. Dalam dunia budaya populer, seperti *manga*, kekuasaan tidak hanya terwujud dalam bentuk dominasi fisik atau kekerasan eksplisit, tetapi juga dalam bentuk penyebaran ideologi dan nilai-nilai sosial. Sebagai contoh, dalam *manga*, karakter-karakter yang memiliki kekuasaan sering kali tidak hanya mengendalikan melalui kekerasan, tetapi juga melalui cara mereka mempengaruhi cara berpikir dan bertindak karakter lainnya. Foucault (1977) menegaskan bahwa kekuasaan beroperasi

⁷⁶ _____. *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*. Pantheon Books

dalam masyarakat dengan cara yang lebih tersembunyi, namun sangat produktif dalam membentuk cara kita melihat dunia.⁷⁷ Dalam konteks ini, *manga* menjadi sarana yang efektif untuk menyebarkan ideologi dan norma yang terkait dengan kekuasaan dalam masyarakat, serta bagaimana individu-individu terlibat dalam dinamika kekuasaan yang membentuk kehidupan sosial mereka

3. Pengawasan dan Normalisasi

Pengawasan dan normalisasi merupakan dua konsep kunci dalam teori kekuasaan Michel Foucault, terutama dalam konteks kekuasaan yang menyebar dan produktif. Foucault dalam *Discipline and Punish* (1977) menjelaskan bahwa pengawasan (*surveillance*) adalah mekanisme utama yang digunakan kekuasaan untuk mengontrol individu dalam masyarakat modern. Ia menggambarkan pengawasan melalui metafora "Panopticon," rancangan penjara oleh Jeremy Bentham yang memungkinkan seorang pengawas mengawasi seluruh tahanan tanpa mereka mengetahui kapan mereka diawasi.⁷⁸ Sistem ini menciptakan "pengawasan internal" di mana individu mulai menginternalisasi aturan dan norma tanpa paksaan fisik langsung. Foucault menyatakan bahwa "kekuasaan bekerja melalui mekanisme yang tak terlihat, menciptakan individu yang patuh" (1977).⁷⁹ Pengawasan ini menjadi instrumen penting dalam institusi modern, seperti sekolah, rumah sakit, dan tempat kerja, untuk menciptakan masyarakat yang teratur.

Selain pengawasan, normalisasi adalah proses di mana individu dipaksa untuk mematuhi standar tertentu yang ditetapkan oleh kekuasaan. Foucault menunjukkan bahwa normalisasi melibatkan pembuatan, pengukuran, dan

⁷⁷ _____. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Vintage Books

⁷⁸ _____. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Vintage Books, h.201-205

⁷⁹ _____. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Vintage Books

penegakan norma melalui berbagai institusi. Proses ini tidak hanya menetapkan apa yang dianggap normal, tetapi juga menentukan apa yang dianggap devian atau menyimpang. Misalnya, dalam dunia pendidikan, penilaian dan ujian tidak hanya mengukur pengetahuan siswa, tetapi juga membentuk perilaku mereka sesuai dengan standar tertentu. Dalam *Power/Knowledge* (1980), Foucault menyatakan bahwa "normalisasi adalah mekanisme kekuasaan yang bekerja melalui kategorisasi individu, mendefinisikan mereka dalam hubungan dengan norma, dan menegakkan kepatuhan mereka terhadap norma tersebut".⁸⁰ Normalisasi menjadi alat untuk mendisiplinkan tubuh dan pikiran, menciptakan individu yang dapat berfungsi dalam tatanan sosial tertentu.

Pengawasan dan normalisasi bekerja bersama untuk membentuk individu yang sesuai dengan norma-norma sosial yang diinginkan. Foucault menyoroti bagaimana institusi modern, seperti penjara, sekolah, dan rumah sakit, menjadi ruang di mana pengawasan dan normalisasi diintegrasikan. Dalam institusi ini, kekuasaan tidak hanya bekerja melalui hukuman, tetapi juga melalui pembentukan kebiasaan, keterampilan, dan perilaku. Dalam *Discipline and Punish*, Foucault menulis bahwa "pengawasan adalah cara kekuasaan yang paling halus, karena ia tidak menghukum secara langsung tetapi memastikan bahwa individu mematuhi aturan melalui pengawasan internal".⁸¹ Dengan cara ini, pengawasan menciptakan individu yang terkontrol, sementara normalisasi menetapkan standar yang harus mereka patuhi.

Foucault juga menekankan bahwa pengawasan dan normalisasi tidak hanya menciptakan individu yang patuh, tetapi juga menghasilkan subjek yang sadar akan identitasnya dalam hubungan dengan norma. Pengawasan

⁸⁰ _____. *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*. Pantheon Books

⁸¹ _____. *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*. Pantheon Books, h. 201

membuat individu merasa diawasi terus-menerus, sehingga mereka cenderung mematuhi norma-norma tanpa paksaan eksternal. Sementara itu, normalisasi memengaruhi cara individu memahami dirinya sendiri dalam kaitannya dengan kategori sosial, seperti "sehat," "berprestasi," atau "normal." Dalam *Power/Knowledge* (1980), Foucault menyatakan bahwa "mekanisme pengawasan dan normalisasi tidak hanya mengontrol, tetapi juga menciptakan realitas sosial, mendefinisikan siapa kita dan bagaimana kita seharusnya bertindak".⁸² Dengan demikian, konsep pengawasan dan normalisasi menyoroti bagaimana kekuasaan modern bekerja tidak melalui paksaan langsung, tetapi melalui produksi individu dan masyarakat yang sesuai dengan tatanan tertentu.

4. Resistensi Terhadap Kekuasaan Dalam Konteks *Monster* dan *20th Century Boys*

Dalam pemikiran Michel Foucault, resistensi merupakan elemen esensial dari kekuasaan. Menurutnya, kekuasaan tidak pernah hadir secara absolut tanpa adanya kemungkinan resistensi. Dalam *Power/Knowledge* (1980), Foucault menyatakan bahwa "di mana ada kekuasaan, di sana pula ada resistensi" (Foucault, 1980).⁸³ Resistensi, dalam pandangan ini, bukanlah upaya untuk sepenuhnya menghancurkan kekuasaan, melainkan bagian integral dari relasi kekuasaan itu sendiri. Kekuasaan dan resistensi bersifat relasional; kekuasaan menciptakan norma, sedangkan resistensi muncul untuk menantang atau menggoyahkan norma tersebut. Foucault juga menekankan bahwa resistensi tidak hanya muncul secara eksplisit dalam bentuk pemberontakan atau perlawanan, tetapi juga dalam tindakan kecil seperti penyimpangan individu dari norma yang diterapkan.

⁸² _____. *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*. Pantheon Books, h.205

⁸³ Michel F. 1980 *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*. Pantheon Books, h.142

Dalam konsep kekuasaan yang tersebar, resistensi bekerja di berbagai tingkat. Foucault menyebutnya sebagai "*counter-conduct*," yaitu tindakan yang berusaha mengubah, menghindari, atau melawan mekanisme kontrol. Contoh dari resistensi ini dapat ditemukan dalam berbagai praktik sosial, seperti gerakan hak asasi manusia atau bentuk seni yang bertujuan mengkritik ideologi dominan. Dengan demikian, resistensi tidak hanya menjadi perlawanan pasif terhadap dominasi tetapi juga menjadi kekuatan produktif yang membentuk ulang hubungan sosial dan struktur kekuasaan.⁸⁴

Foucault menekankan bahwa resistensi tidak pernah berada di luar kekuasaan. Dalam *The History of Sexuality* (1978), ia berargumen bahwa resistensi dan kekuasaan beroperasi dalam hubungan dinamis, yang berarti resistensi sering kali muncul sebagai respons terhadap bentuk kekuasaan tertentu. "Tidak ada titik di luar kekuasaan dari mana resistensi dapat dilancarkan; resistensi selalu terkait dengan mekanisme kekuasaan itu sendiri" (Foucault, 1978). Hal ini menunjukkan bahwa resistensi adalah bagian tak terpisahkan dari sistem kekuasaan.⁸⁵

Sebagai contoh, dalam institusi seperti penjara, resistensi muncul dalam bentuk pemberontakan, solidaritas antar narapidana, atau pelanggaran aturan kecil. Dalam masyarakat modern, bentuk resistensi juga terlihat dalam kritik terhadap norma gender, praktik konsumsi yang berbeda dari arus utama, atau penggunaan teknologi untuk menghindari pengawasan digital. Foucault melihat resistensi ini sebagai cara untuk mendekonstruksi kekuasaan, sekaligus menghasilkan wacana baru yang memungkinkan terciptanya ruang kebebasan individu.

⁸⁴ _____. 1977 *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Translated by Alan Sheridan. New York: Vintage Books, h.201

⁸⁵ _____. 1978 *The History of Sexuality: Volume 1, An Introduction*. Translated by Robert Hurley. New York: Pantheon Books

Manga Monster karya Naoki Urasawa menggambarkan resistensi terhadap kekuasaan dalam konteks individu yang melawan sistem dan narasi dominan. Karakter utamanya, *Dr. Kenzo Tenma*, menghadapi dilema moral ketika ia memilih untuk menyelamatkan seorang anak kecil yang kemudian menjadi pembunuh berantai, *Johan Liebert*. Dalam narasi ini, *Tenma* berperan sebagai simbol resistensi terhadap sistem kekuasaan medis dan politik yang mendikte nilai-nilai profesionalisme tanpa mempertimbangkan moralitas individu.⁸⁶ Melalui investigasinya, *Tenma* berusaha melawan dominasi narasi *Johan* yang mengendalikan orang-orang di sekitarnya melalui manipulasi psikologis. Resistensi *Tenma* terlihat dalam caranya mempertanyakan sistem kekuasaan yang memungkinkan *Johan* untuk bertindak tanpa konsekuensi. Resistensi ini mencerminkan pandangan Foucault bahwa kekuasaan menciptakan resistensi sebagai upaya untuk mengekspos kontradiksi dalam mekanisme kontrol. Dalam konteks ini, *Monster* menggambarkan bagaimana resistensi tidak hanya bertujuan untuk menghancurkan kekuasaan, tetapi juga untuk membuka jalan bagi kebenaran alternatif.

Dalam *20th Century Boys*, resistensi terhadap kekuasaan dieksplorasi melalui konflik antara protagonis dan kelompok kultus yang dipimpin oleh "Tomodachi." *20th* menggunakan ideologi dan teknologi untuk membangun kontrol totaliter, mengubah kebenaran sejarah, dan menciptakan ketakutan massal. Kelompok protagonis, yang terdiri dari individu-individu biasa, menjadi simbol resistensi terhadap narasi dominan yang diciptakan *Tomodachi*.⁸⁷ Melalui tindakan kecil seperti membongkar kebohongan *Tomodachi* dan melawan struktur hierarkis yang ia bangun, para protagonis menunjukkan bagaimana resistensi dapat bekerja melalui solidaritas dan

⁸⁶ Naoki U. 1994-2001 *Monster*. Tokyo: Shogakukan

⁸⁷ _____. 1999-2005, *20th Century Boys*. Tokyo: Shogakukan

keberanian individu. Konsep ini sejalan dengan gagasan Foucault tentang "counter-conduct," di mana resistensi muncul melalui tantangan terhadap norma yang diberlakukan. *Manga* ini menunjukkan bahwa resistensi tidak selalu bersifat revolusioner, tetapi juga dapat muncul dalam tindakan kecil yang mengubah hubungan kekuasaan dari dalam.

Resistensi terhadap kekuasaan dalam perspektif Foucault tidak pernah berada di luar sistem kekuasaan itu sendiri. Dalam karya Foucault, resistensi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari relasi kekuasaan, menciptakan dinamika yang terus-menerus menggoyahkan dominasi. Narasi dalam *manga* seperti *Monster* dan *20th Century Boys* memperlihatkan bagaimana resistensi bekerja dalam konteks budaya populer, menggambarkan bahwa meskipun kekuasaan tampak dominan, selalu ada ruang bagi individu atau kelompok untuk melawan. *Manga* ini juga menggambarkan bahwa resistensi adalah proses yang dinamis, yang memungkinkan transformasi sosial dan pembentukan narasi baru.

D. Manipulasi Ideologi

1. Ideologi dan Subjek Ideogis
 - a. Definisi Ideologi dan Manipulasi
 - 1) Definisi Ideologi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ideologi didefinisikan sebagai kumpulan konsep bersistem yang dijadikan asas, pendapat, dan tujuan untuk memberikan arah dan cara mencapai tujuan dalam bidang sosial, politik, atau ekonomi.⁸⁸ Secara etimologis, kata “ideologi” berasal dari bahasa Yunani, yaitu *idea* (gagasan) dan *logos* (ilmu atau pengetahuan). Pada awalnya, istilah ini digunakan oleh filsuf Prancis *Destutt de Tracy* pada abad

⁸⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). *Daring*. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id> pada 12 Januari 2025

ke-18 untuk merujuk pada “ilmu tentang gagasan.”⁸⁹ Dalam perkembangan selanjutnya, istilah ideologi mengalami transformasi makna yang lebih kompleks, mencakup pandangan hidup atau sistem nilai yang memengaruhi cara berpikir individu dan kelompok dalam masyarakat. Ideologi tidak hanya sekadar gagasan abstrak, tetapi juga memiliki dimensi praktis dalam membentuk perilaku dan pandangan masyarakat. Konsep ini menjadi kerangka yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan realitas sosial, serta sebagai alat untuk mengarahkan tindakan kolektif. Dengan demikian, ideologi tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang signifikan dalam pengorganisasian masyarakat.

Secara terminologi, ideologi sering dipahami sebagai sistem gagasan yang terorganisasi dan digunakan untuk menafsirkan dunia. Karl Marx, misalnya, menganggap ideologi sebagai "kesadaran palsu" yang diciptakan oleh kelas penguasa untuk mempertahankan dominasi mereka. Menurut Marx, ideologi menciptakan ilusi yang menyembunyikan kontradiksi dalam struktur sosial, terutama dalam hubungan kelas.⁹⁰ Antonio Gramsci, di sisi lain, memahami ideologi sebagai alat hegemoni yang digunakan untuk membangun persetujuan sukarela dari masyarakat terhadap kekuasaan dominan. Bagi Gramsci, ideologi bekerja melalui institusi seperti sekolah, media, dan agama untuk menciptakan konsensus sosial.⁹¹

Louis Althusser memberikan definisi ideologi yang berbeda. Dalam esainya *Ideology and Ideological State Apparatuses*,

⁸⁹ Destutt T, Antoine. 1817 *Éléments d'idéologie*. Paris: Librairie Universelle.

⁹⁰ Karl M, Friedrich E. 1970 *The German Ideology*. New York: International Publishers, h.39-40

⁹¹ Antonio G. 1971 *Selections from the Prison Notebooks*. Edited and translated by Quintin Hoare and Geoffrey Nowell Smith. New York: International Publishers, h.245-250

Althusser mendefinisikan ideologi sebagai “representasi imajiner hubungan individu dengan kondisi keberadaannya” (Althusser, 1971). Ideologi, menurutnya, bukan sekadar kumpulan gagasan abstrak, tetapi juga mencakup praktik dan institusi yang membentuk subjek. Ideologi bekerja melalui Aparatus Ideologi Negara (ISA) seperti sekolah, keluarga, media, dan agama untuk mereproduksi hubungan produksi dan mempertahankan *status quo*.⁹² Dengan kata lain, ideologi adalah alat yang digunakan untuk menanamkan norma, nilai, dan keyakinan dalam individu sehingga mereka menjadi subjek yang patuh.

Pandangan Althusser tentang ideologi menjadi sangat penting dalam memahami bagaimana kekuasaan bekerja melalui gagasan dan institusi. Menurutnya, ideologi adalah mekanisme yang membuat individu menjadi subjek dengan cara memengaruhi kesadaran mereka melalui proses yang ia sebut sebagai *interpellation* atau “pemanggilan.” Dalam proses ini, individu diinterpelasi oleh ideologi sehingga mereka menginternalisasi nilai-nilai dominan dan merasa bahwa mereka bertindak atas kehendak bebas mereka sendiri.⁹³ Misalnya, seorang siswa yang mengerjakan tugas sekolah tidak hanya melakukannya karena perintah guru, tetapi juga karena ia telah diinterpelasi oleh sistem pendidikan untuk percaya bahwa belajar adalah tanggung jawabnya sebagai pelajar.

Althusser menekankan bahwa ideologi tidak bekerja secara represif, melainkan secara halus dan subtil. Aparatus Ideologi Negara seperti sekolah, media, dan keluarga memainkan peran

⁹² Louis A. 1971 *Lenin and Philosophy and Other Essays*. Translated by Ben Brewster. London: New Left Books, h.162

⁹³ _____. *Lenin and Philosophy and Other Essays*. Translated by Ben Brewster. London: New Left Books, h.160

penting dalam mereproduksi ideologi dominan.⁹⁴ Dengan cara ini, ideologi tidak hanya membentuk cara individu memahami dunia, tetapi juga mengarahkan tindakan mereka sesuai dengan kepentingan kekuasaan dominan. Dengan demikian, ideologi menjadi alat manipulasi yang efektif karena ia bekerja secara internal dalam kesadaran individu, membuat mereka merasa bahwa apa yang mereka lakukan adalah pilihan mereka sendiri, padahal sebenarnya tindakan tersebut telah diarahkan oleh struktur ideologi yang lebih besar.

2) Definisi manipulasi

Manipulasi, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mengacu pada tindakan pengendalian, pengaturan, atau eksplorasi sesuatu secara tersembunyi untuk keuntungan tertentu.⁹⁵ Secara etimologis, istilah ini berasal dari bahasa Latin *manipulus*, yang berarti “segenggam,” mengacu pada tindakan mengatur sesuatu dengan tangan. Dalam perkembangan modern, manipulasi tidak hanya merujuk pada tindakan fisik, tetapi juga pengaruh psikologis dan sosial untuk mengarahkan individu atau kelompok sesuai tujuan tertentu. Jacques Ellul, seorang ahli propaganda, menyebut manipulasi sebagai “pengendalian sistematis atas pandangan dan tindakan individu melalui komunikasi.” Ini menunjukkan bahwa manipulasi sering beroperasi secara halus, tanpa disadari oleh subjek yang dimanipulasi.⁹⁶ Proses ini sangat relevan dalam konteks ideologi, di mana manipulasi menjadi alat efektif untuk

⁹⁴ _____. *Lenin and Philosophy and Other Essays*. Translated by Ben Brewster. London: New Left Books, h.165

⁹⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). *Daring*. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id> pada 12 Januari 2025

⁹⁶ Jacques E. 1965 *Propaganda: The Formation of Men's Attitudes*. New York: Vintage Books, h.34-38

menyebarluaskan dan memperkuat gagasan yang mendukung kepentingan dominan.

Para pemikir lain, seperti Pierre Bourdieu, menyoroti manipulasi sebagai bentuk kekuasaan simbolik. Menurutnya, manipulasi terjadi melalui dominasi atas simbol-simbol budaya dan bahasa yang mengarahkan pemahaman individu terhadap dunia. Hal ini membuat manipulasi menjadi lebih sulit dikenali karena ia bekerja dalam tingkat yang dianggap “alami.” Misalnya, media massa sering kali menjadi alat manipulasi yang kuat dengan menyajikan narasi tertentu sebagai kebenaran universal. Dalam konteks ini, manipulasi ideologi bertujuan untuk menciptakan subjek yang patuh terhadap nilai-nilai yang mendukung struktur kekuasaan.⁹⁷ Sebagai contoh, dalam masyarakat kapitalis, nilai kerja keras dan konsumsi dipromosikan sebagai kebijakan universal, sementara ketidakadilan struktural sering kali disembunyikan.

Louis Althusser memberikan perspektif yang mendalam mengenai hubungan manipulasi dan ideologi. Dalam esainya *Ideology and Ideological State Apparatuses*, Althusser menjelaskan bahwa ideologi bekerja melalui aparatus-aparatus seperti sekolah, media, dan agama untuk menciptakan subjek yang sesuai dengan kebutuhan kekuasaan.⁹⁸ Manipulasi ideologi dilakukan dengan cara memanggil individu sebagai subjek melalui proses yang disebut *interpellation*. Misalnya, ketika seseorang merasa bahwa mereka berpartisipasi dalam sistem pendidikan atas dasar pilihan bebas, sebenarnya mereka telah dimanipulasi oleh struktur ideologi yang mengarahkan mereka menjadi pekerja yang patuh. Althusser

⁹⁷ Pierre B. 1991 *Language and Symbolic Power*. Cambridge: Harvard University Press, h.123-126

⁹⁸ Louis A. 1970. *Ideology and Ideological State Apparatuses*. In *Lenin and Philosophy and Other Essays*. Monthly Review Press, h.127-186

menegaskan bahwa manipulasi ini tidak bersifat represif, melainkan halus dan produktif, karena menciptakan ilusi kebebasan di dalam individu. Dalam konteks ini, manipulasi ideologi menjadi alat yang sangat efektif untuk mempertahankan status quo tanpa perlu menggunakan kekerasan langsung.

Hubungan erat antara ideologi dan manipulasi menjadi sangat relevan dalam memahami bagaimana kekuasaan bekerja dalam masyarakat modern. Manipulasi menjadi sarana untuk memastikan bahwa nilai-nilai ideologis diterima oleh individu tanpa paksaan. Dalam hal ini, manipulasi ideologi tidak hanya memengaruhi tindakan individu tetapi juga cara mereka memahami dunia. Dengan memanfaatkan institusi seperti media dan pendidikan, manipulasi menciptakan kerangka berpikir yang mengarahkan individu untuk menerima status quo sebagai sesuatu yang wajar. Sebagai contoh, manipulasi ideologi kapitalis menanamkan gagasan bahwa kompetisi dan konsumerisme adalah hal yang alami, sehingga individu merasa bahwa mereka berpartisipasi dalam sistem ini secara sukarela. Manipulasi ini menciptakan realitas yang sesuai dengan kepentingan kekuasaan dominan, sambil menyembunyikan struktur kekuasaan yang sebenarnya.

3) Konsep ideologi dan kekuasaan

Louis Althusser memberikan perspektif yang signifikan tentang hubungan antara ideologi dan kekuasaan, terutama melalui konsep *Ideological State Apparatuses* (ISA). Menurut Althusser, ideologi adalah representasi imajiner dari hubungan individu dengan kondisi eksistensinya, yang dirancang untuk memperkuat struktur kekuasaan. Dalam esainya, *Ideology and Ideological State Apparatuses*, Althusser berargumen bahwa ideologi bekerja tidak

melalui paksaan langsung, tetapi melalui institusi seperti pendidikan, agama, keluarga, media, dan budaya. Aparatus ini menciptakan individu yang patuh dengan menginternalisasi nilai-nilai dan norma-norma yang mendukung kekuasaan dominan. Ideologi beroperasi dengan cara halus, menyelubungi realitas sosial dan mengarahkan individu untuk menerima posisi mereka dalam struktur sosial sebagai sesuatu yang alami. Althusser menyebut proses ini sebagai *interpellation*, di mana individu dipanggil menjadi subjek oleh ideologi yang mengatur mereka. Sebagai contoh, seseorang yang menerima identitasnya sebagai "pekerja keras" tidak menyadari bahwa mereka telah dimasukkan ke dalam kerangka ideologi kapitalis yang menguntungkan penguasa ekonomi. Dalam hal ini, kekuasaan melalui ideologi tidak hanya mempertahankan status quo, tetapi juga menciptakan mekanisme untuk melestarikannya secara produktif dan tanpa konflik terbuka⁹⁹.

Selain berfungsi sebagai alat pengendalian, ideologi juga memengaruhi cara kekuasaan diterapkan dan dipertahankan. Althusser menjelaskan bahwa kekuasaan tidak hanya menggunakan *Repressive State Apparatuses* (RSA) seperti polisi atau militer untuk mempertahankan kontrol, tetapi juga sangat bergantung pada ISA untuk menciptakan legitimasi. ISA bekerja dengan cara mereproduksi ideologi yang membuat kekuasaan dominan diterima sebagai sesuatu yang wajar oleh masyarakat. Misalnya, sistem pendidikan mengajarkan hierarki sosial dan etika kerja sebagai nilai universal, sehingga individu cenderung menerima posisi mereka dalam struktur kekuasaan tanpa mempersoalkannya. Dalam

⁹⁹ _____ Lenin and Philosophy and Other Essays, Translated by Ben Brewster. New York: Monthly Review Press, h.140-158

pandangan Althusser, kekuasaan tidak bersifat statis atau sekadar represif, tetapi dinamis dan mampu menciptakan subjek-subjek yang sesuai dengan kebutuhan struktur sosial dan ekonomi yang berlaku. Kutipan Althusser, "*Ideology represents the imaginary relationship of individuals to their real conditions of existence*" (Althusser, 1971)¹⁰⁰, menunjukkan bahwa ideologi adalah alat penting bagi kekuasaan untuk menciptakan hubungan ilusi yang memungkinkan kontrol terus berlangsung. Hal ini menjadikan konsep ideologi dan kekuasaan sebagai dua elemen yang saling terkait dan berfungsi bersama untuk mengatur masyarakat secara menyeluruh.

b. Konsep subjek ideologis dan interpellasi

Louis Althusser mengembangkan konsep subjek ideologis untuk menjelaskan bagaimana individu dibentuk dan dikondisikan oleh ideologi. Menurut Althusser, subjek bukanlah entitas yang mandiri atau alami, melainkan produk dari struktur ideologis yang beroperasi dalam masyarakat. Althusser berpendapat bahwa ideologi tidak hanya mempengaruhi tindakan individu tetapi juga membentuk cara individu tersebut memahami dirinya sendiri. Konsep ini mengarah pada pemahaman bahwa subjek bukanlah sesuatu yang diberikan atau statis, melainkan merupakan konstruksi yang dinamis melalui interaksi dengan ideologi yang ada dalam masyarakat. Dalam pandangannya, ideologi bukanlah hal yang dapat dipisahkan dari struktur sosial, tetapi justru merupakan cara bagaimana struktur tersebut hadir dalam kehidupan individu. Subjek ideologis muncul ketika individu menerima

¹⁰⁰ _____. *Lenin and Philosophy and Other Essays*, Translated by Ben Brewster. New York: Monthly Review Press, h.162

dan menjalani peran-peran sosial yang diberikan oleh ideologi, tanpa menyadari bahwa mereka sedang diinterpellasi (Althusser, 1970).¹⁰¹

Interpellasi adalah istilah yang digunakan Althusser untuk menjelaskan bagaimana individu dipanggil atau diposisikan dalam ideologi. Althusser menjelaskan bahwa ideologi bekerja dengan cara "memanggil" individu untuk mengenali dirinya dalam posisi tertentu. Proses ini disebut interpellasi, yang berasal dari kata Latin *interpellare* yang berarti "memanggil" atau "mempertanyakan." Dalam kerangka ini, individu "dipanggil" oleh ideologi untuk menjadi subjek yang sesuai dengan peran-peran yang telah ditentukan oleh struktur sosial yang ada. Dengan kata lain, ideologi tidak hanya ada di luar individu, tetapi berfungsi untuk membentuk kesadaran diri individu itu sendiri. Althusser mengemukakan bahwa melalui interpellasi, individu menginternalisasi peran dan norma-norma sosial yang kemudian menjadi bagian dari identitas mereka, meskipun mereka mungkin tidak menyadari proses ini (Althusser, 1971).¹⁰²

2. Peran Institusi dalam Mempertahankan Kekuasaan

a. Aparatus negara ideologis (ISA)

Aparatus Negara Ideologis (ISA) adalah salah satu konsep penting dalam teori ideologi Louis Althusser, yang menggambarkan mekanisme yang digunakan oleh negara untuk mempertahankan kekuasaan dan dominasi melalui ideologi. Menurut Althusser (1970), ISA terdiri dari berbagai lembaga sosial yang berfungsi untuk mengatur dan menyebarluaskan ideologi dominan dalam masyarakat. Lembaga-lembaga ini mencakup pendidikan, agama, keluarga, media, hukum, dan

¹⁰¹ _____. *Ideology and Ideological State Apparatuses. In Lenin and Philosophy and Other Essays.* Monthly Review Press, h.127-186

¹⁰² _____. *Lenin and Philosophy and Other Essays.* Translated by Ben Brewster. New York: Monthly Review Press, h.173

lain-lain. Mereka bekerja untuk menginternalisasi nilai-nilai tertentu kepada individu sehingga mereka menerima dan mendukung struktur kekuasaan yang ada tanpa mempertanyakan atau menentangnya. Althusser menjelaskan bahwa ISA berfungsi sebagai “alat pemelihara ideologi,” yang tidak hanya mendominasi individu secara eksternal, tetapi juga membentuk dan membenarkan pemikiran serta perilaku mereka.¹⁰³ Sebagai contoh, dalam konteks agama, gereja atau lembaga keagamaan lainnya sering kali berperan sebagai aparatus negara ideologis yang mengajarkan nilai-nilai yang sejalan dengan ideologi dominan.

Fungsi utama dari ISA, menurut Althusser, adalah untuk mereproduksi kondisi sosial yang mendukung status quo, termasuk memelihara hubungan kekuasaan yang ada. Dalam hal ini, ISA tidak hanya bertujuan untuk mempertahankan ketertiban sosial, tetapi juga untuk memastikan bahwa struktur kekuasaan yang berlaku, seperti kelas dominan, tetap tidak terganggu. Sebagai contoh, dalam agama, pemahaman tertentu tentang takdir atau ketidakberdayaan manusia sering kali dipropagandakan untuk membenarkan ketidaksetaraan atau pembatasan sosial. Melalui proses ini, individu, terutama yang berada dalam posisi subordinat, diajarkan untuk menerima keadaan mereka sebagai sesuatu yang tak terelakkan atau bahkan diberkati oleh kekuasaan ilahi. Althusser menegaskan bahwa pengaruh ISA sangat kuat karena mereka bekerja dengan cara yang lebih halus dan tidak terlihat, sehingga individu tidak merasa dipaksa, melainkan percaya bahwa mereka memilih untuk mengikuti norma-norma tersebut.

¹⁰³ _____. *Ideology and Ideological State Apparatuses. In Lenin and Philosophy and Other Essays*. Monthly Review Press, h.127-186

Namun, Althusser juga menggarisbawahi bahwa meskipun ISA berperan penting dalam reproduksi ideologi dan kekuasaan, mereka tidak sepenuhnya mengendalikan individu. Althusser menyatakan bahwa ISA memiliki batasan dalam kemampuan mereka untuk sepenuhnya mengendalikan subjek, dan bahwa individu tetap memiliki kapasitas untuk resistansi. Meskipun ISA bekerja untuk memastikan kepatuhan terhadap ideologi dominan, individu tidak sepenuhnya terikat pada ideologi tersebut. Ini mengarah pada kemungkinan bahwa ideologi yang didukung oleh ISA dapat ditantang atau digantikan oleh alternatif ideologi lain yang lebih progresif atau kritis. Oleh karena itu, meskipun ISA berfungsi untuk mempertahankan kekuasaan, mereka tidak dapat sepenuhnya menanggulangi potensi perlawanan yang muncul dari individu atau kelompok yang mulai menyadari ketidakadilan atau eksplorasi yang terjadi dalam sistem sosial yang ada.

b. Reproduksi ideologi

Reproduksi ideologi adalah proses di mana ideologi tidak hanya diajarkan, tetapi juga diteruskan dan diperbarui dalam masyarakat untuk memastikan kelangsungan dan kestabilan tatanan sosial yang ada. Althusser menyatakan bahwa untuk mempertahankan kekuasaan, ideologi tidak hanya dipertahankan secara pasif, tetapi juga "diperbaharui, diajarkan, dan diteruskan" melalui berbagai instansi seperti keluarga, sekolah, agama, dan lembaga-lembaga sosial lainnya (Althusser, 1971). Proses ini memungkinkan ideologi dominan untuk terus ada, meskipun perubahan sosial mungkin terjadi. Hal ini disebabkan oleh cara-cara di mana individu melalui institusi tersebut diajarkan untuk menerima dan bahkan melanggengkan ideologi tersebut

tanpa menyadarinya.¹⁰⁴ Dalam konteks ini, Althusser menganggap bahwa reproduksi ideologi menjadi bagian integral dari pengaturan sosial yang memastikan ketertiban sosial dengan mempengaruhi pola pikir dan perilaku individu, bahkan ketika mereka tidak menyadari bahwa mereka sedang dipengaruhi.

Menurut Althusser (1971), "Reproduksi ideologi bukan hanya sebagai tindakan mengajarkan, tetapi sebagai proses internalisasi dan pembentukan kesadaran diri yang sesuai dengan ideologi yang dominan." Dalam hal ini, reproduksi ideologi berfungsi untuk menjaga keteraturan sosial melalui mekanisme yang tidak tampak, di mana individu secara tidak sadar diajarkan untuk menerima posisi mereka dalam struktur sosial yang ada.¹⁰⁵ Proses ini memfasilitasi keberlanjutan kekuasaan, karena individu tidak hanya tunduk pada sistem kekuasaan, tetapi juga secara aktif ikut berpartisipasi dalam mendukungnya. Oleh karena itu, reproduksi ideologi memungkinkan sistem kekuasaan untuk bertahan tanpa perlu menggunakan kekerasan, melainkan melalui cara-cara yang lebih halus dan sistematis dalam mempengaruhi cara individu berpikir dan bertindak.

¹⁰⁴ _____. *Lenin and Philosophy and Other Essays* Translated by Ben Brewster. New York: Monthly Review Press, h. 136

¹⁰⁵ _____. *Lenin and Philosophy and Other Essays* Translated by Ben Brewster, New York: Monthly Review Press, h 130-143

BAB III

DESKRIPSI KARYA DAN KARAKTERISASI VILLAIN DALAM MONSTER DAN 20th CENTURY BOYS

A. Manga (Komik Jepang)

1. Manga

Manga adalah istilah yang digunakan untuk menyebut komik atau novel grafis yang berasal dari Jepang. Secara etimologis, kata "*manga*" terdiri dari dua kanji: "man" yang berarti "bebas" atau "tanpa tujuan", dan "ga" yang berarti "gambar". Istilah ini pertama kali dipopulerkan oleh seniman Jepang, Katsushika Hokusai, pada awal abad ke-19 untuk menggambarkan sketsa-sketsa buatannya. Namun, bentuk *manga* seperti yang dikenal saat ini mulai berkembang pasca Perang Dunia II, dengan pengaruh signifikan dari budaya barat, khususnya komik Amerika.¹⁰⁶ *Manga* memiliki berbagai genre yang mencakup aksi, petualangan, romansa, horor, fiksi ilmiah, dan banyak lagi, yang ditujukan untuk berbagai kelompok usia dan demografi. Salah satu ciri khas *manga* adalah gaya seni yang khas, dengan penggunaan panel yang dinamis, ekspresi wajah yang ekspresif, dan narasi yang mendalam. Selain itu, *manga* biasanya dibaca dari kanan ke kiri, mengikuti tradisi penulisan Jepang. Format publikasinya pun beragam, mulai dari serialisasi di majalah mingguan atau bulanan hingga kompilasi dalam bentuk tankōbon (volume terpisah). Keunikan lain dari *manga* adalah kedalaman cerita dan pengembangan karakter yang kompleks, yang memungkinkan pembaca untuk terlibat secara emosional dengan narasi yang disajikan.¹⁰⁷ Hal ini menjadikan *manga* sebagai medium yang tidak

¹⁰⁶ Gravett P. 2004. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Harper Design

¹⁰⁷ Wulansuci Y. 2010. *Budaya Populer Manga dan Anime sebagai Soft Power Jepang*. Skripsi Universitas Indonesia.

hanya menghibur, tetapi juga mampu menyampaikan pesan-pesan mendalam dan refleksi sosial.

Di Indonesia, *manga* mulai dikenal luas pada akhir 1980-an dan awal 1990-an, seiring dengan masuknya berbagai judul populer seperti "Doraemon", "Dragon Ball", dan "Sailor Moon" melalui penerbitan lokal.¹⁰⁸ Kehadiran *manga* ini dengan cepat menarik minat pembaca muda Indonesia, yang terpesona oleh gaya seni yang unik dan cerita yang berbeda dari komik barat atau lokal.¹⁰⁹ Selain itu, adaptasi anime yang ditayangkan di televisi nasional turut memperkuat popularitas *manga*, karena banyak anime yang didasarkan pada seri *manga* populer. Fenomena ini menciptakan gelombang baru dalam budaya pop Indonesia, di mana *manga* dan anime menjadi bagian integral dari kehidupan remaja pada masa itu. Toko buku dan kios majalah mulai menyediakan ruang khusus untuk *manga*, dan komunitas penggemar mulai bermunculan, mengadakan pertemuan dan diskusi tentang seri favorit mereka. Kepopuleran ini tidak hanya terbatas pada kota-kota besar, tetapi juga merambah ke daerah-daerah, menunjukkan daya tarik universal dari *manga* di kalangan masyarakat Indonesia. Selain itu, penerbitan *manga* dalam bahasa Indonesia dengan harga yang terjangkau membuatnya semakin mudah diakses oleh berbagai kalangan. Hal ini menandai awal dari era keemasan *manga* di Indonesia, yang terus berkembang hingga saat ini.

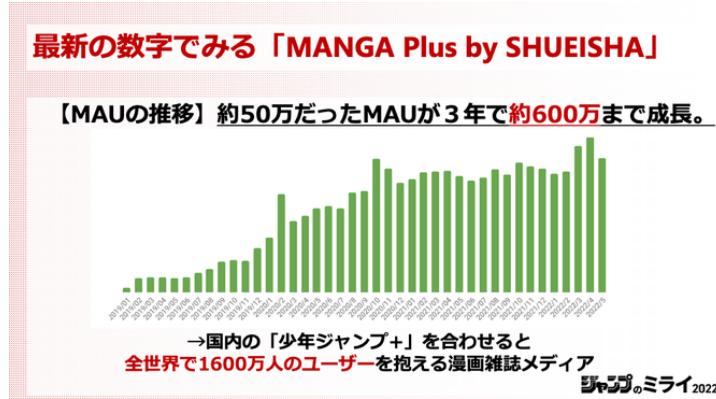
Berdasarkan data yang dipublikasikan pada acara NTV Sekai Banzukai Jepang pada bulan November tahun 2013, Indonesia menduduki peringkat kedua di dunia dalam hal jumlah pembaca *manga* terbanyak setelah Finlandia. Rata-rata setiap individu di Indonesia membaca 3,11 buku komik *manga*, sementara di Finlandia angka tersebut mencapai 3,59 buku.

¹⁰⁸ Ito K. 2002 *The Manga Culture in Japan*. Japanese Studies Review, Volume VII, 2002.

¹⁰⁹ Audina S. 2020 *Pengaruh Gaya Gambar Manga terhadap Komik Indonesia*. Tesis, Universitas Darma Persada

Menariknya, di Jepang sendiri, rata-rata hanya membaca 1,57 buku *manga* per individu.¹¹⁰ Data ini menunjukkan betapa besarnya minat masyarakat Indonesia terhadap *manga*. Selain itu, platform distribusi *manga* digital seperti MANGA Plus melaporkan bahwa Indonesia menempati posisi ketiga sebagai negara dengan pengguna paling aktif, setelah Amerika Serikat dan Thailand.¹¹¹ Hal ini menunjukkan bahwa dengan perkembangan teknologi dan akses internet yang semakin luas, pembaca *manga* di Indonesia tidak hanya mengandalkan versi cetak, tetapi juga beralih ke platform digital untuk memenuhi kebutuhan mereka. Tren ini sejalan dengan peningkatan penetrasi internet di Indonesia, yang memungkinkan akses lebih mudah ke konten *manga* dari berbagai sumber. Selain itu, komunitas online dan media sosial juga memainkan peran penting dalam mempromosikan *manga*, dengan banyaknya diskusi, ulasan, dan rekomendasi yang beredar di platform-platform tersebut. Hal ini semakin memperkuat posisi *manga* dalam budaya populer Indonesia.

Gambar 3.1 Statistik pembaca *manga* dari tahun 2019 - 2022



Sumber MANGA Plus by Shueisha

¹¹⁰ Glog A.H 2023. *Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Memilih Komik Sebagai Bacaan*. TUTURUPA, Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru. Vol.6 No.1

¹¹¹ Shonen Jump News, 2022. *Manga Plus Has Reaches 6 Million Monthly Active Useers*. Diakses dari akun x dengan nama @WSJ_manga https://x.com/WSJ_manga/status/1571742950182490112 pada tanggal 20 Januari 2025

Meskipun popularitas *manga* di Indonesia sangat tinggi, industri ini tidak luput dari tantangan, salah satunya adalah isu pembajakan. Banyaknya situs web dan platform yang menyediakan *manga* secara ilegal dengan terjemahan tidak resmi menjadi ancaman serius bagi penerbit dan kreator. Pembajakan ini tidak hanya merugikan secara finansial, tetapi juga menghambat perkembangan industri *manga* lokal. Menurut laporan dari Hiyori Media pada tahun 2023, tingkat pembajakan *manga* di Indonesia masih tinggi, dengan banyak pembaca yang lebih memilih mengakses konten secara gratis daripada membeli versi resmi.¹¹² Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan akses ke versi resmi, harga yang dianggap mahal oleh sebagian kalangan, serta kurangnya edukasi mengenai pentingnya menghargai hak cipta. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan kerjasama antara pemerintah, penerbit, dan komunitas untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya mendukung karya asli dan memberantas pembajakan. Selain itu, penyediaan alternatif legal yang terjangkau dan mudah diakses dapat menjadi solusi untuk mengurangi tingkat pembajakan. Misalnya, dengan menghadirkan platform digital resmi yang menawarkan langganan dengan harga terjangkau atau model freemium yang memungkinkan akses gratis dengan iklan. Upaya-upaya ini diharapkan dapat mengurangi praktik pembajakan dan mendukung pertumbuhan industri *manga* di Indonesia.

Manga di Indonesia telah berkembang menjadi lebih dari sekadar hiburan. Dari gaya berpakaian hingga tren bahasa, pengaruh *manga* terasa dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, terutama di kalangan anak muda. Komunitas penggemar *manga* yang aktif, baik secara daring maupun luring, menunjukkan bagaimana medium ini menjadi alat yang mempererat

¹¹² Hiyorimedia. 2024 *Tantangan Mangan Legal di Indonesia: Menghadapi Penyebaran Manga Ilegal*. Diakes dari artikel <https://hiyorimedia.com/opini/tantangan-manga-legal-di-indonesia-menghadapi-penyebaran-manga-illegal/2024/12/29/> pada 20 Januari 2025

hubungan sosial. Acara-acara seperti *Comic Frontier* dan *Ennichisai* di Jakarta menjadi ajang bagi para penggemar untuk berkumpul dan berbagi kecintaan mereka terhadap *manga*, cosplay, dan budaya Jepang lainnya. Bahkan, *manga* telah menjadi bagian penting dalam pendidikan budaya, di mana banyak sekolah dan universitas mulai mengajarkan elemen-elemen *manga* sebagai bagian dari studi budaya Jepang. Pengaruhnya yang begitu luas dan mendalam menunjukkan bahwa *manga* bukan hanya sekadar medium hiburan, tetapi juga alat untuk menjembatani budaya dan menciptakan interaksi lintas negara yang dinamis.

2. Sejarah *Manga*

Seni naratif visual Jepang yang kemudian berkembang menjadi *manga* memiliki akar budaya yang panjang dan kaya. Tradisi ini bermula sejak periode Heian (794–1185), ketika seni visual digunakan untuk menyampaikan cerita melalui gulungan gambar naratif yang disebut *emaki*. Salah satu karya paling terkenal dari masa ini adalah *Choju-jinbutsu-giga*, gulungan yang menggambarkan binatang dalam aktivitas manusia secara humoris. Seni naratif ini terus berevolusi hingga periode Edo (1603–1868), ketika seni cetak kayu *ukiyo-e* menjadi medium populer untuk menceritakan kisah-kisah mitologi, legenda, dan budaya masyarakat Jepang. Pada masa ini pula, istilah "manga" mulai dikenal melalui karya sketsa Hokusai, yang dikenal sebagai *Hokusai Manga*.¹¹³ Walaupun pada awalnya istilah tersebut hanya merujuk pada gambar-gambar bebas, seni naratif visual yang ditampilkan mulai mencerminkan bentuk dasar *manga* yang kita kenal saat ini. Periode ini menjadi fondasi awal dari perkembangan *manga* sebagai media cerita visual.¹¹⁴

¹¹³ Schodt F.L., 1983, *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (Tokyo: Kodansha), h.25–30.

¹¹⁴ Gravett P. 2004. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Harper Design, h.40-45

Memasuki abad ke-20, *manga* modern mulai mengalami transformasi besar seiring dengan perubahan sosial dan politik di Jepang. Periode pasca-Perang Dunia II menjadi titik balik utama dalam sejarah *manga*, ditandai dengan munculnya Osamu Tezuka yang merevolusi dunia *manga*. Dengan karyanya yang ikonis seperti *Tetsuwan Atom (Astro Boy)*, Tezuka memperkenalkan teknik penceritaan yang memanfaatkan panel berurutan, ekspresi emosional yang kuat, dan tema-tema yang relevan dengan isu kemanusiaan serta teknologi. Gaya inovatif ini diadopsi secara luas oleh generasi mangaka berikutnya. Selain itu, munculnya majalah seperti *Weekly Shonen Jump* menyediakan platform bagi para mangaka untuk memperkenalkan karya mereka kepada khalayak luas.¹¹⁵ Genre yang beragam, mulai dari *shonen* untuk remaja laki-laki hingga *seinen* untuk pembaca dewasa, menunjukkan bagaimana *manga* menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat Jepang di berbagai usia dan lapisan sosial. Popularitas ini menjadikan *manga* sebagai medium yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengedukasi.

Perkembangan pesat *manga* di Jepang pada akhirnya membuka jalan bagi penyebarannya ke berbagai negara, termasuk Indonesia. Pada akhir 1980-an hingga awal 1990-an, *manga* mulai masuk ke Indonesia melalui penerbitan lokal yang menerjemahkan karya-karya Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Penerbit seperti Elex Media Komputindo mempopulerkan *manga* dengan menerbitkan karya-karya terkenal seperti *Doraemon* oleh Fujiko F. Fujio dan *Dragon Ball* oleh Akira Toriyama.¹¹⁶ Selain itu, anime yang diadaptasi dari *manga*, seperti *Captain Tsubasa* dan *Sailor Moon*, yang tayang di televisi Indonesia, turut memperluas eksposur masyarakat

¹¹⁵ Sharon K, 2000, *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. University of Hawai Press, h.85–90

¹¹⁶ Audina, S. 2020. *Pengaruh Gaya Gambar Manga terhadap Komik Indonesia*. Tesis, Universitas Darma Persada

terhadap budaya Jepang. Format cerita *manga* yang mudah diakses, digabungkan dengan tema universal seperti persahabatan dan perjuangan, menjadikan *manga* mudah diterima oleh masyarakat Indonesia. Perkembangan ini tidak hanya berkontribusi pada penyebaran budaya Jepang, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai moral yang melekat dalam kisah-kisah *manga*.

Hingga saat ini, *manga* terus memainkan peran penting dalam membentuk budaya populer di Indonesia. Proses digitalisasi telah mempercepat penyebaran *manga* melalui platform daring seperti MangaPlus dan Webtoon, memungkinkan pembaca mengakses karya secara legal dan mudah. Komunitas penggemar *manga* di Indonesia semakin berkembang melalui berbagai acara budaya Jepang, seperti *comic con* dan festival cosplay. *Manga* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai media pembelajaran lintas budaya.¹¹⁷ Dengan pengaruhnya yang begitu luas, *manga* telah melampaui batas geografis dan menjadi fenomena global yang diterima di berbagai negara, termasuk Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa *manga* memiliki fleksibilitas budaya yang luar biasa, mampu menyampaikan pesan universal yang dapat diterima oleh masyarakat lintas budaya dan generasi.

3. Industri *Manga* di Jepang

Industri *manga* di Jepang telah menjadi salah satu pilar utama dalam budaya populer negara tersebut, dengan pengaruh yang meluas baik di dalam negeri maupun secara global. *Manga*, yang merupakan komik khas Jepang, mencakup berbagai genre dan tema yang menarik bagi berbagai kalangan usia. Sejak kemunculannya pada abad ke-20, *manga* telah berkembang menjadi industri bernilai miliaran yen, dengan berbagai judul

¹¹⁷ Yoshio S, 2010, *An Introduction to Japanese Society*. Cambridge: Cambridge University Press, h.210–215.

yang mencapai popularitas internasional. Perkembangan ini tidak hanya berdampak pada sektor hiburan, tetapi juga pada ekonomi Jepang secara keseluruhan. Selain itu, adaptasi *manga* menjadi anime, film live-action, dan berbagai bentuk media lainnya telah memperluas jangkauan dan dampak budaya *manga*, menjadikannya fenomena global yang mempengaruhi tren mode, bahasa, dan bahkan pariwisata di Jepang. Festival dan konvensi *manga* diadakan secara rutin, menarik penggemar dari seluruh dunia dan memperkuat posisi Jepang sebagai pusat budaya pop global.

Dalam beberapa tahun terakhir, industri *manga* Jepang telah menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Pada tahun 2020, pasar *manga* mencapai rekor tertinggi dengan total penjualan sebesar 612,6 miliar yen, meningkat 23% dari tahun sebelumnya. Peningkatan ini didorong oleh penjualan *manga* cetak yang mencapai 270,6 miliar yen (naik 13,4%) dan penjualan *manga* digital sebesar 342 miliar yen (naik 31,9%). Pandemi COVID-19 yang membatasi aktivitas luar ruangan menjadi salah satu faktor yang mendorong peningkatan konsumsi *manga*, baik dalam format cetak maupun digital.¹¹⁸

Tren positif ini berlanjut hingga tahun 2022, di mana pasar *manga* Jepang mencapai nilai 677 miliar yen. Namun, terjadi penurunan pada penjualan volume buku *manga* terkompilasi sebesar 16,0% menjadi 175,4 miliar yen, dan penjualan majalah *manga* menurun sebesar 3,8% menjadi 53,7 miliar yen. Meskipun demikian, total penjualan tetap menunjukkan

¹¹⁸ Melviana T, Andika A. 2021. *Industri manga Jepang 2020 capai Rp 80,6 Triliun, Pecahkan Rekor Sejak Tahun 1978*. Berita online Kompas.com. Diakses dari <https://www.kompas.com/hype/read/2021/03/16/113052866/industri-manga-jepang-2020-capai-rp-806-triliun-pecahan-rekor-sejak-tahun?> pada 27 Januari 2025

pertumbuhan, yang sebagian besar didorong oleh peningkatan penjualan *manga* digital.¹¹⁹

Secara keseluruhan, industri *manga* Jepang terus menunjukkan adaptabilitasnya terhadap perubahan zaman dan preferensi konsumen. Dengan diversifikasi media dan ekspansi ke pasar internasional, *manga* tetap menjadi komponen vital dalam industri hiburan global. Keberhasilan ini tidak hanya mencerminkan kualitas konten yang dihasilkan oleh para mangaka, tetapi juga efisiensi distribusi dan pemasaran yang dilakukan oleh penerbit. Dengan demikian, industri *manga* di Jepang diproyeksikan akan terus berkembang dan berinovasi untuk memenuhi permintaan pasar yang terus berubah. Selain itu, kolaborasi dengan platform streaming dan penerbitan digital internasional telah membuka peluang baru bagi distribusi *manga*, memungkinkan akses yang lebih luas bagi pembaca global dan meningkatkan pendapatan bagi industri. Inovasi dalam teknologi, seperti penggunaan kecerdasan buatan dalam proses produksi dan penerjemahan, juga berpotensi mengubah lanskap industri *manga* di masa depan.

B. Naoki Urasawa

1. Biografi Naoki Urasawa

Naoki Urasawa, lahir pada 2 Januari 1960 di Tokyo, Jepang, adalah seorang mangaka dan musisi yang diakui secara luas atas kontribusinya dalam dunia *manga*. Sejak usia muda, Urasawa telah menunjukkan minat yang mendalam dalam menggambar, dan pada usia delapan tahun, ia menciptakan cerita *manga* pertamanya. Meskipun memiliki bakat alami dalam seni, ia memilih untuk mengejar pendidikan formal di bidang

¹¹⁹ Rafael A. P., Crystalyn H. 2023. *Manga Market Reaches Record 677 Billion Yen in Japan in 2022*. Berita online Anime news network. Diakses dari <https://www.animenewsnetwork.com/news/2023-02-28/manga-market-reaches-record-677-billion-yen-in-japan-in-2022.195361> pada 27 Januari 2025

ekonomi dan lulus dari Universitas Meisei.¹²⁰ Setelah lulus, Urasawa awalnya tidak berencana menjadi profesional di industri *manga*. Namun, pada tahun 1982, ia mengunjungi penerbit Shogakukan dengan tujuan melamar pekerjaan di bidang bisnis, sambil membawa beberapa karya manganya.¹²¹ Meskipun awalnya tidak mendapatkan perhatian dari editor di Weekly Shōnen Sunday, kepala editor Big Comic Original melihat potensinya dan mengarahkan Urasawa ke departemen editorial Big Comic Spirits. Di sana, ia mengajukan karyanya untuk Penghargaan Artis *Manga* Baru 1982 dan memenangkan penghargaan tersebut dengan karya yang belum dipublikasikan berjudul "Return". Kemenangan ini menjadi titik balik yang mendorongnya untuk mempertimbangkan karir sebagai mangaka profesional.

Setelah debut profesionalnya, Urasawa terus mengembangkan karirnya dengan menghasilkan berbagai karya yang diakui secara kritis dan komersial. Pada tahun 1983, ia memulai debut resminya dengan "*Beta!*", yang diterbitkan di Golgo 13 Bessatsu. Namun, terobosannya datang dengan serial "*Yawara!*" yang diterbitkan di Big Comic Spirits antara tahun 1987 dan 1993. Serial ini tidak hanya populer di kalangan pembaca, tetapi juga diadaptasi menjadi serial anime, memperluas jangkauan audiensnya. Kesuksesan ini diikuti dengan karya-karya terkenal lainnya seperti "*Monster*" (1994–2001), sebuah thriller psikologis yang mendapatkan pengakuan internasional, dan "*20th Century Boys*" (1999–2006), sebuah epik yang menggabungkan elemen nostalgia dengan narasi konspirasi yang

¹²⁰ Rebecca S. 2012. *Interview: Naoki Urasawa*. Animenewsnetwork. Diakses dari <https://www.crunchyroll.com/news/interviews/2019/2/6/interview-all-you-need-is-a-white-piece-of-paper-and-pen-a-conversation-with-monster-and-21st-century-boys-creator-naoki-urasawa> pada 29 Januari 2025

¹²¹ Cayla C, 2019. *Interview: All You Need is a White Piece of Paper and Pen: A Conversation with Monster and 20th Century Boys Creator Naoki Urasawa*. Crunchrollnews. Diakses dari <https://www.crunchyroll.com/news/interviews/2019/2/6/interview-all-you-need-is-a-white-piece-of-paper-and-pen-a-conversation-with-monster-and-21st-century-boys-creator-naoki-urasawa> pada 29 Januari 2025

kompleks. Selain itu, Urasawa juga dikenal melalui karyanya "Pluto" (2003–2009), sebuah reinterpretasi dari cerita "Astro Boy" karya Osamu Tezuka, yang merupakan salah satu pahlawannya.¹²² Sepanjang karirnya, Urasawa telah menerima berbagai penghargaan bergengsi, termasuk tiga kali Penghargaan *Manga* Shogakukan, dua kali Penghargaan Budaya Osamu Tezuka, dan sekali Penghargaan *Manga* Kodansha. Pada Desember 2021, karya-karyanya telah beredar lebih dari 140 juta kopi di seluruh dunia, menjadikannya salah satu penulis *manga* terlaris sepanjang masa.

2. Karya Naoki Urasawa

a. Karya Naoki Urasawa

Naoki Urasawa adalah salah satu mangaka paling berpengaruh dalam industri *manga*, dengan berbagai karya yang mencakup genre thriller, misteri, fiksi ilmiah, dan drama olahraga. Karya pertamanya yang mendapat perhatian luas adalah *Yawara!* (1986–1993), sebuah *manga* bertema olahraga yang berfokus pada seorang gadis muda berbakat dalam judo yang menghadapi tekanan keluarga dan masyarakat. *Manga* ini sukses besar dan diadaptasi menjadi anime serta film live-action. Setelah itu, Urasawa menciptakan *Master Keaton* (1988–1994) bersama Hokusei Katsushika dan Takashi Nagasaki. *Manga* ini mengikuti kisah Taichi Keaton, seorang arkeolog dan mantan agen SAS yang bekerja sebagai penyelidik asuransi, menggabungkan elemen petualangan dan misteri.¹²³

¹²² _____, 2019. Interview: All You Need is a White Piece of Paper and Pen: A Conversation with Monster and 20th Century Boys Creator Naoki Urasawa. Crunchrollnews. Diakses dari <https://www.crunchyroll.com/news/interviews/2019/2/6/interview-all-you-need-is-a-white-piece-of-paper-and-pen-a-conversation-with-monster-and-21st-century-boys-creator-naoki-urasawa> pada 29 Januari 2025

¹²³ Ahmad A. 2023. 6 Manga Terbaik Naoki Urasawa. Titip Jepang. <https://titipjepang.com/animanga/6-manga-terbaik-naoki-urasawa/> pada 29 Januari 2025

Pada tahun 1994, Urasawa merilis *Monster*, salah satu karya terbaiknya, yang mengisahkan Dr. Kenzo Tenma, seorang ahli bedah saraf Jepang yang tanpa sengaja menyelamatkan seorang anak yang kemudian menjadi pembunuh berantai. Cerita ini mendapat pujian luas karena kompleksitas psikologisnya dan kedalaman karakterisasi. Setelah itu, ia menerbitkan *Happy!* (1993–1999), sebuah drama yang berpusat pada dunia tenis dan tantangan yang dihadapi seorang gadis muda dalam mencapai mimpiya di tengah berbagai kesulitan ekonomi dan sosial.¹²⁴

Kesuksesan Urasawa terus berlanjut dengan *20th Century Boys* (1999–2006), yang menggabungkan nostalgia, konspirasi, dan elemen fiksi ilmiah dalam kisah kelompok teman masa kecil yang menghadapi sekte misterius yang dipimpin oleh sosok "Amigo." *Manga* ini mendapatkan banyak penghargaan dan diadaptasi menjadi trilogi film live-action. Setelah itu, ia menciptakan *Pluto* (2003–2009), adaptasi ulang dari cerita "The Greatest Robot on Earth" dalam *Astro Boy* karya Osamu Tezuka. *Pluto* memberikan pendekatan yang lebih dewasa dan filosofis terhadap tema kecerdasan buatan dan kemanusiaan.¹²⁵

Pada tahun 2008, Urasawa bersama Takashi Nagasaki merilis *Billy Bat* (2008–2016), sebuah *manga* misteri yang mengisahkan seorang komikus Amerika yang tanpa sadar menciptakan karakter yang berhubungan dengan berbagai peristiwa sejarah besar dunia. *Manga* ini mendapat pujian karena narasinya yang berlapis-lapis. Setelah itu, ia menulis *Master Keaton Remaster* (2012–2014), sekuel dari *Master Keaton*. Pada tahun 2017, Urasawa merilis *Mujirushi: The Sign of*

¹²⁴ _____. 2023. 6 Manga Terbaik Naoki Urasawa. Titip Jepang. <https://titipjepang.com/animanga/6-manga-terbaik-naoki-urasawa/> pada 29 Januari 2025

¹²⁵ _____. 2023. 6 Manga Terbaik Naoki Urasawa. Titip Jepang. <https://titipjepang.com/animanga/6-manga-terbaik-naoki-urasawa/> pada 29 Januari 2025

Dreams, sebuah *manga* yang dibuat bekerja sama dengan Museum Louvre, mengisahkan pencurian sebuah artefak seni. Karya terbarunya adalah *Asadora!* (2018–sekarang), yang mengikuti perjalanan hidup seorang gadis di era pascaperang Jepang dan hubungannya dengan bencana misterius¹²⁶

b. Gaya penulisan dan penggambaran Naoki Urasawa.

Naoki Urasawa dikenal dengan gaya penulisan yang mendalam dan kompleks, sering kali menggabungkan elemen thriller psikologis dengan pengembangan karakter yang kaya. Dia memiliki kemampuan untuk menciptakan ketegangan yang intens melalui plot yang berlapis-lapis dan twist yang tak terduga. Selain itu, Urasawa sering mengeksplorasi tema-tema seperti moralitas, identitas, dan kemanusiaan dalam karyanya, memberikan kedalaman filosofis yang jarang ditemukan dalam *manga* populer.¹²⁷

Dalam hal penggambaran, Urasawa memiliki gaya ilustrasi yang realistik dan detail, dengan perhatian khusus pada ekspresi wajah dan bahasa tubuh karakter. Hal ini memungkinkan pembaca untuk merasakan emosi dan motivasi karakter dengan lebih mendalam. Selain itu, penggunaan paneling dan pacing yang efektif dalam narasi visualnya membantu menciptakan ritme cerita yang dinamis dan mendukung pembangunan ketegangan dalam plot.¹²⁸

Urasawa juga dikenal karena kemampuannya dalam menciptakan karakter yang kompleks dan multidimensional. Setiap karakter, baik protagonis maupun antagonis, diberikan latar belakang dan motivasi

¹²⁶ _____. 2023. 6 Manga Terbaik Naoki Urasawa. Titip Jepang. <https://titipjepang.com/animanga/6-manga-terbaik-naoki-urasawa/> pada 29 Januari 2025

¹²⁷ Tvtropes. Naoki Urasawa. Tvtropes. Diakses dari <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Creator/NaokiUrasawa> pada 29 Januari 2025

¹²⁸ Japan House Sao Paulo, *Ini addah Manga – Seni Naoki Urasawa*. Diakses dari <https://artsandculture.google.com/story/xAUB0KJsRmQ5iA> pada 29 Januari 2025

yang mendalam, membuat mereka terasa hidup dan autentik. Pendekatan ini memungkinkan pembaca untuk memahami dan bahkan bersimpati dengan berbagai perspektif dalam cerita, menambahkan lapisan kompleksitas moral yang memperkaya narasi keseluruhan.¹²⁹

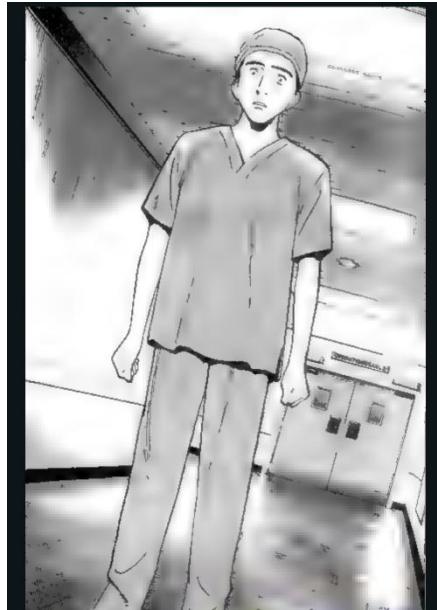
C. Monster

1. Alur Cerita *Monster*

Monster karya Naoki Urasawa dimulai di Jerman Barat pada tahun 1986. *Dr. Kenzo Tenma* adalah seorang ahli bedah saraf muda yang brillian di Rumah Sakit Memorial Eisler, yang berada di *Düsseldorf*. Hidupnya tampak sempurna: ia memiliki karier cemerlang, dihormati oleh kolega, dan bertunangan dengan *Eva Heinemann*, putri direktur rumah sakit. Namun, semuanya berubah ketika ia dihadapkan pada keputusan moral yang sulit. Suatu malam, dua pasien tiba dalam keadaan darurat Wali Kota *Düsseldorf* dan seorang anak laki-laki bernama *Johan Liebert* yang terluka akibat penembakan. *Tenma* memilih untuk menyelamatkan *Johan*, yang tiba lebih dulu, meskipun perintah rumah sakit memintanya untuk memprioritaskan wali kota karena pengaruh politiknya. Keputusannya menyelamatkan *Johan* bukan hanya merusak hubungannya dengan *Eva* dan menghancurkan kariernya, tetapi juga membuka jalan bagi serangkaian tragedi. Setelah operasi *Johan* berhasil, direktur rumah sakit dan beberapa dokter senior yang sebelumnya menentang *Tenma* ditemukan tewas. Anehnya, kejadian ini membawa *Tenma* ke posisi lebih tinggi, tetapi ia mulai merasa ada yang tidak beres.

¹²⁹ Tvtropes. Naoki Urasawa. Tvtropes. Diakses dari <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Creator/NaokiUrasawa> pada 29 Januari 2025

Gambar 3.2 Dr. Tenma menghadapi dilema moral



Sumber: Manga Monster Vol 1, Halaman 55

Tidak lama setelah itu, *Johan* dan saudara kembarnya, *Anna Liebert*, tiba-tiba menghilang dari rumah sakit. Beberapa tahun berlalu, dan *Dr. Tenma* mulai menemukan fakta mengejutkan: *Johan*, anak yang ia selamatkan, telah tumbuh menjadi pembunuh berantai yang dingin dan cerdas. Pembunuhan yang dilakukannya tidak hanya brutal tetapi juga manipulatif, di mana *Johan* menggunakan kata-kata dan kehadirannya yang karismatik untuk menghancurkan kehidupan orang lain. Rasa bersalah menghantui *Dr. Tenma*, yang merasa bahwa keputusannya telah menciptakan seorang "monster." Ia memutuskan untuk meninggalkan kehidupannya yang stabil dan mulai mencari *Johan* demi menghentikan teror yang disebarluaskan. Perjalanan ini membawanya ke berbagai tempat di Eropa, di mana ia bertemu dengan korban-korban *Johan* dan perlahan mengungkap rahasia gelap tentang masa kecil *Johan* yang traumatis.

Dalam upayanya mengejar *Johan*, *Dr. Tenma* menemukan hubungan *Johan* dengan eksperimen rahasia yang dilakukan pada masa Perang Dingin. *Johan* adalah salah satu korban dari program yang dirancang untuk

menciptakan manusia super tanpa emosi individu yang mampu memimpin dan mengendalikan masyarakat dengan kecerdasan dan manipulasi. Program ini berpusat di "*Kinderheim 511*," sebuah fasilitas pengasuhan anak yang lebih mirip penjara daripada rumah anak-anak. Di sana, anak-anak dipaksa menjalani eksperimen psikologis brutal yang menghancurkan kepribadian mereka dan mengubah mereka menjadi alat untuk tujuan politik. Pengalaman *Johan* di *Kinderheim 511* membentuk dirinya menjadi individu yang nihilistik, dengan pandangan bahwa hidup tidak memiliki nilai intrinsik. *Johan* menggunakan kecerdasan dan manipulasi psikologisnya untuk menciptakan kekacauan, menghancurkan orang-orang di sekitarnya, dan membuktikan teorinya bahwa semua manusia pada dasarnya memiliki sisi gelap yang dapat dimanipulasi.

Di sepanjang perjalanan, *Dr. Tenma* bertemu dengan *Nina Fortner*, yang ternyata adalah identitas baru dari *Anna Liebert*, saudara kembar *Johan*. *Nina* telah melupakan sebagian besar masa kecilnya karena trauma, tetapi ia terus dihantui oleh bayangan *Johan*. Bersama *Dr. Tenma*, *Nina* mencoba memulihkan ingatannya untuk memahami apa yang terjadi pada masa kecil mereka dan mengungkap kebenaran di balik tindakan *Johan*. Keduanya menemukan bahwa *Johan* memiliki agenda yang jauh lebih kompleks daripada sekadar pembunuhan. *Johan* berusaha menciptakan kekacauan besar dengan menghapus identitas dirinya sendiri, membuat orang-orang di sekitarnya mempertanyakan realitas, dan memanipulasi mereka hingga pada titik kehancuran total. Namun, *Johan* juga tampaknya menyimpan trauma mendalam yang menjadi sumber tindakannya, dan cerita ini perlahan mengungkap lapisan-lapisan masa lalunya.

Inspektor Heinrich Lunge, seorang detektif yang sangat berdedikasi dari BKA, menjadi karakter kunci dalam cerita. Obsesi *Lunge* terhadap kasus ini membuatnya mengabaikan bukti yang jelas tentang keberadaan *Johan* dan malah memfokuskan penyelidikannya pada *Dr. Tenma*. *Lunge* yakin

bahwa *Dr. Tenma* adalah dalang di balik semua pembunuhan, yang memaksa *Tenma* untuk terus melarikan diri sambil mencoba membersihkan namanya. Namun, seiring berjalannya waktu, *Lunge* mulai memahami keberadaan *Johan* dan mulai meragukan keyakinannya. Ia akhirnya bergabung dalam pencarian *Johan* dan membantu mengungkap lebih banyak tentang konspirasi di balik *Kinderheim 511*. Karakter *Lunge* menunjukkan bagaimana obsesi terhadap keadilan dapat berubah menjadi kehancuran pribadi, tetapi ia juga berperan penting dalam mengungkap rahasia kelam tentang *Johan* dan organisasi yang mendukungnya.

Johan, di sisi lain, tetap menjadi karakter yang penuh teka-teki sepanjang cerita. Motivasinya yang tampaknya nihilistik sering kali membingungkan pembaca, tetapi ia juga memiliki sisi manusiawi yang sulit diabaikan. Dalam beberapa momen, *Johan* tampaknya merindukan hubungan dengan *Anna*, satu-satunya orang yang ia anggap penting dalam hidupnya. Namun, ia juga tidak segan-segan memanipulasi dan menghancurkannya untuk mencapai tujuannya. *Johan* menggunakan simbolisme kekuasaan dan religiusitas untuk menciptakan citra sebagai entitas yang lebih besar daripada manusia, membuat orang-orang di sekitarnya tunduk pada kehendaknya. Dalam banyak hal, *Johan* bukan hanya antagonis tetapi juga representasi dari kehancuran yang dapat ditimbulkan oleh trauma, kekuasaan, dan eksperimen manusia yang tidak bermoral.

Klimaks cerita terjadi saat *Dr. Tenma* akhirnya berhasil menemukan *Johan*. Dalam momen yang penuh ketegangan, *Tenma* menghadapi dilema moral besar lainnya: apakah ia harus membunuh *Johan* untuk menghentikan kejahatannya? Sebagai seorang dokter yang disumpah untuk menyelamatkan nyawa, keputusan ini menjadi beban psikologis yang sangat berat. *Johan*, di sisi lain, terus memprovokasi *Dr. Tenma* dengan filosofinya tentang kehidupan dan kematian, seolah-olah mencoba

membuktikan bahwa dunia ini hanyalah permainan tanpa aturan. Konflik ini tidak hanya bersifat fisik tetapi juga psikologis, membawa cerita ke puncak emosional yang mendalam.¹³⁰

Akhir dari *Monster* meninggalkan banyak pertanyaan yang tidak terjawab, memberikan kesan mendalam tentang kompleksitas tema yang diangkat. *Johan*, meskipun dianggap sebagai "monster," juga menjadi simbol dari penderitaan manusia dan dampak dari eksperimen yang tidak bermoral. *Dr. Tenma*, meskipun dihantui oleh rasa bersalah, menunjukkan bahwa kemanusiaan dan moralitas masih dapat bertahan di tengah kekacauan.¹³¹ Dengan menggabungkan elemen thriller psikologis, drama moral, dan kritik sosial, *Monster* adalah cerita yang tidak hanya menghibur tetapi juga memprovokasi pembaca untuk merenungkan pertanyaan mendalam tentang kebaikan, kejahatan, dan tanggung jawab manusia.¹³²

2. Karakter Cerita

Manga Monster karya Naoki Urasawa memiliki banyak karakter yang saling berhubungan dan berperan penting dalam mengembangkan cerita. Selain karakter utama, terdapat berbagai karakter pendukung yang memperkaya plot dengan latar belakang dan motivasi yang kuat. Berikut adalah beberapa karakter yang memiliki pengaruh besar dalam perjalanan cerita.

a. Karakter utama

- Dr. Kenzo Tenma: Seorang ahli bedah saraf berbakat dari Jepang yang bekerja di Jerman. Ia dihadapkan pada dilema moral ketika harus memilih menyelamatkan nyawa *Johan Liebert* atau seorang pejabat tinggi rumah sakit. Keputusannya untuk mengutamakan

¹³⁰ Christopher B. 2018. *Interpreting Anime*.

¹³¹ Naoki U. 1994-2001 *Monster*. Serialized in Big Comic Original

¹³² Carl S., Tony M.V., 2014. *Culture, Identity, and Postmodernity in Anime and Manga*.

prinsip kemanusiaan membawanya dalam perjalanan berbahaya untuk menghentikan *Johan*, yang ternyata adalah seorang pembunuh berantai. Sepanjang cerita, Tenma mengalami perkembangan karakter yang signifikan, dari seorang dokter idealis menjadi individu yang harus menghadapi konsekuensi dari pilihannya sendiri.¹³³

b. Karakter pendukung

- Nina Fortner (Anna Liebert): Saudari kembar *Johan Liebert* yang tumbuh tanpa mengetahui masa lalunya yang kelam. Setelah mengingat kembali siapa dirinya, Nina bertekad untuk menghentikan *Johan* sebelum lebih banyak nyawa melayang. Meskipun memiliki karakter yang kuat dan independen, Nina juga menunjukkan sisi rentan, terutama dalam menghadapi trauma masa kecilnya.¹³⁴
- Inspektur Heinrich Lunge: Seorang detektif BKA yang awalnya sangat mencurigai Tenma sebagai pelaku utama di balik serangkaian pembunuhan. Lunge dikenal memiliki metode investigasi unik, dengan kemampuan mengingat dan menganalisis informasi secara luar biasa. Namun, obsesinya terhadap kasus ini membuatnya sering mengabaikan kehidupan pribadinya. Seiring waktu, ia mulai menyadari kebenaran di balik kasus yang ia selidiki.¹³⁵
- Eva Heinemann: Mantan tunangan Tenma dan anak dari Direktur Heinemann. Eva menyimpan dendam terhadap Tenma setelah

¹³³ Angela N, Sri R. 2016. *Analisis dan interpretasi Manga Monster karya Urasawa Naoki = Analysis and interpretation of Manga Monster by Urasawa Naoki*. Universitas Indonesia.

¹³⁴ _____. *Analisis dan interpretasi Manga Monster karya Urasawa Naoki = Analysis and interpretation of Manga Monster by Urasawa Naoki*. Universitas Indonesia

¹³⁵ _____. *Analisis dan interpretasi Manga Monster karya Urasawa Naoki = Analysis and interpretation of Manga Monster by Urasawa Naoki*. Universitas Indonesia

kematian ayahnya dan menjalani hidup yang penuh dengan kebencian serta kehancuran diri. Namun, meskipun sering bertindak manipulatif dan penuh amarah, Eva tetap memiliki momen-momen penyesalan dan kesadaran diri yang membuatnya menjadi karakter yang kompleks.

- Dr. Rudy Gillen: Seorang psikiater yang tertarik dengan psikologi kriminal. Ia awalnya skeptis terhadap cerita Tenma tentang *Johan*, tetapi setelah melihat bukti yang ada, ia mulai membantu Tenma dalam mencari tahu latar belakang *Johan* dan metode manipulasi psikologis yang digunakan oleh sang pembunuh.
- Dieter: Seorang anak laki-laki yang diselamatkan oleh Tenma dari lingkungan kekerasan. Dieter tumbuh menjadi sosok yang ceria dan penuh semangat, meskipun masa lalunya penuh dengan penderitaan. Ia sering menemani Tenma dalam perjalannya dan memberikan perspektif moral yang penting bagi sang dokter.

c. Karakter antagonis

- Johan Liebert: Antagonis utama dalam *Monster*, *Johan* adalah seorang pria yang memiliki kecerdasan luar biasa, kemampuan manipulatif, serta pesona yang menakutkan. Tidak hanya seorang pembunuh berdarah dingin, *Johan* juga mampu membuat orang-orang di sekitarnya melakukan tindakan keji atas perintahnya. Karakter *Johan* sangat kompleks, dengan masa lalu kelam yang membuatnya ingin menjadi “monster” yang sesungguhnya.¹³⁶

3. Ulasan *Manga Monster*

Manga Monster karya Naoki Urasawa telah menerima pujian luas dari berbagai kalangan, terutama karena alur ceritanya yang kompleks dan

¹³⁶ _____. *Analisis dan interpretasi Manga Monster karya Urasawa Naoki = Analysis and interpretation of Manga Monster by Urasawa Naoki*. Universitas Indonesia

karakterisasi yang mendalam. Situs *Anime Collective* menyatakan bahwa *Monster* adalah "sebuah thriller psikologis yang luar biasa yang menampilkan permainan kucing dan tikus antara ahli bedah saraf Dr. Kenzo Tenma dan seorang 'monster' sejati."¹³⁷ Ulasan ini menyoroti bagaimana cerita tidak hanya berfokus pada ketegangan antara protagonis dan antagonis, tetapi juga menggali tema tentang moralitas, tanggung jawab pribadi, dan dampak dari setiap keputusan yang diambil oleh karakter-karakternya. *Monster* memperlihatkan bagaimana manusia dihadapkan pada dilema etis yang sulit dan bagaimana mereka merespons situasi tersebut akan membentuk jalan hidup mereka ke depan. Dengan memanfaatkan elemen thriller psikologis yang mendalam, Urasawa membawa pembaca dalam perjalanan penuh misteri dan ketegangan yang menyentuh sisi filosofis manusia. Tema besar yang diangkat dalam *manga* ini mencerminkan realitas kehidupan di mana setiap individu memiliki potensi untuk melakukan kebaikan maupun kejahatan tergantung pada keadaan yang dihadapinya.

Selain mendapatkan pengakuan kritis, *Monster* juga meraih popularitas yang besar di kalangan pembaca, terutama di platform *MyAnimeList*. *Manga* ini memiliki skor rata-rata 9,16 dari 10 berdasarkan lebih dari 100.000 ulasan pengguna. Oleh karena itu, *manga* *Monster* mendapatkan rank #5 *Manga* Top di platform Myanimelist,¹³⁸ ini menunjukkan bahwa banyak pembaca yang terkesan dengan narasi yang ditawarkan Urasawa. Salah satu pengguna *MyAnimeList*, *Trojan_Invasion*, menulis, "*Monster* berhasil menggabungkan plot yang cerdas, karakter yang mendalam, dan atmosfer yang kuat, menjadikannya salah satu thriller psikologis terbaik. Ia

¹³⁷ Kristin. 2023, *Monster Manga Review – Why It's One of the Best Manga by Naoki Urasawa*. AnimeCollective, diakses dari <https://animecollective.com/monster-manga-review/> pada 8 Februari 2025

¹³⁸ Myanimelist. *Monster*. Diakses dari https://myanimelist.net/manga/1/Monster/reviews?filter_check=1 pada 8 Februari 2025

memuji bagaimana setiap karakter, termasuk tokoh sampingan, memiliki peran penting dalam cerita dan bagaimana *Johan Liebert*, sang antagonis, menjadi sosok yang begitu mengerikan hanya dengan kecerdasan dan manipulasi tanpa perlu kekuatan supernatural.¹³⁹ Ulasan ini menunjukkan bahwa kekuatan utama *manga* ini terletak pada bagaimana Urasawa mengembangkan karakter-karakternya dengan sangat rinci sehingga pembaca bisa merasakan perjalanan psikologis mereka secara mendalam. Sementara itu, pengguna lain, *BorisSoad*, menambahkan, "*Monster* sebagai *manga* yang luar biasa karena alurnya yang intens dan realistik tanpa adanya filler. Ia menekankan bahwa setiap karakter memiliki latar belakang yang mendalam dan terasa nyata, menjadikan cerita semakin hidup dan menarik untuk diikuti."¹⁴⁰ Hal ini menegaskan bahwa *Monster* bukan hanya tentang alur yang menarik, tetapi juga tentang bagaimana Urasawa membangun karakter antagonis seperti *Johan Liebert* yang mampu meninggalkan kesan mendalam di benak pembaca.

Secara keseluruhan, *Monster* diakui sebagai salah satu karya terbaik Naoki Urasawa, menonjolkan kemampuannya dalam menciptakan cerita yang menegangkan serta karakter yang kompleks dan realistik. Situs *Game Rant* menempatkan *Monster* di antara karya-karya terbaik Urasawa, menyatakan bahwa "karya-karyanya, seperti *Monster* dan *20th Century Boys*, diakui karena cerita gelap dan kaya serta perkembangan karakter yang memikat."¹⁴¹ Hal ini menunjukkan bagaimana Urasawa telah mengukir namanya sebagai salah satu mangaka terbaik dalam genre thriller psikologis, dengan gaya narasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga

¹³⁹ _____. *Monster*. Diakses dari https://myanimelist.net/manga/1/Monster/reviews?filter_check=1 pada 8 Februari 2025

¹⁴⁰ _____. *Monster*. Diakses dari https://myanimelist.net/manga/1/Monster/reviews?filter_check=1 pada 8 Februari 2025

¹⁴¹ John C. 2024. *10 Best Manga By Naoki Urasawa, Ranked*. GameRant, diakses dari <https://gamerant.com/best-manga-by-naoki-urasawa/> pada 8 Februari 2025

memberikan refleksi mendalam tentang kehidupan, moralitas, dan keadilan. Selain itu, pengaruh *Monster* juga dapat dirasakan dalam adaptasi anime-nya yang berhasil mempertahankan ketegangan dan kompleksitas cerita dari *manga* aslinya. Dengan reputasi yang terus bertahan selama bertahun-tahun, *Monster* tetap menjadi salah satu *manga* yang direkomendasikan bagi siapa pun yang mencari kisah yang lebih dari sekadar hiburan, tetapi juga mengundang pembaca untuk berpikir lebih dalam tentang sifat manusia.

4. Tema dan Pesan Utama Dalam *Monster*

Manga Monster karya Naoki Urasawa mengeksplorasi tema kompleks seperti moralitas, identitas, dan esensi kejahatan manusia. Cerita ini berfokus pada Dr. Kenzo Tenma, seorang ahli bedah saraf yang dihadapkan pada dilema etis yang mengubah hidupnya secara drastis. Keputusannya untuk menyelamatkan nyawa seorang anak daripada pejabat tinggi mencerminkan konflik antara profesionalisme dan moralitas pribadi. Pilihan ini menyoroti tema tanggung jawab individu dan konsekuensi dari tindakan seseorang.¹⁴² Urasawa juga menggali konsep "monster" dalam diri manusia, mempertanyakan apakah kejahatan adalah hasil dari sifat bawaan atau pengaruh lingkungan. Melalui karakter *Johan Liebert*, antagonis utama yang karismatik namun kejam, cerita ini menantang pembaca untuk merenungkan asal-usul kejahatan dan kapasitas manusia untuk melakukan tindakan jahat. Tema ini mengajak pembaca untuk mempertimbangkan kompleksitas moral dan psikologis yang membentuk perilaku manusia.¹⁴³

¹⁴² Agung W. 2024. *Mengeksplorasi Moralitas dalam 'Monster' Karya Naoki Urasawa*. Agung Wicaksono Personal Blog, diakses dari <https://www.agungwicaks.com/2024/06/moralitas-dalam-monster-karya-naoki-urasawa.html> pada 8 Februari 2025.

¹⁴³ Kristin. 2023, *Monster Manga Review – Why It's One of the Best Manga by Naoki Urasawa*. AnimeCollective, diakses dari <https://animecollective.com/monster-manga-review/> pada 8 Februari 2025

Dalam sebuah wawancara, Urasawa menyatakan bahwa melalui *Monster*, ia ingin menunjukkan bahwa "manusia bisa menjadi monster sejati." Pernyataan ini menegaskan pesan utama dari *manga* ini, yaitu eksplorasi sisi gelap manusia dan potensi untuk melakukan kejahatan. Dengan demikian, *Monster* tidak hanya berfungsi sebagai thriller psikologis, tetapi juga sebagai refleksi mendalam tentang kondisi manusia dan moralitas.

D. 20th Century Boys

1. Alur Cerita 20th Century Boys

20th Century Boys adalah *manga* karya Naoki Urasawa yang mengisahkan perjalanan sekelompok sahabat masa kecil yang tanpa disadari menciptakan sebuah cerita fiksi yang menjadi kenyataan dalam bentuk konspirasi besar. Kisah ini berpusat pada Kenji Endo, seorang mantan musisi rock yang kini mengelola minimarket keluarganya sambil merawat keponakannya, Kanna. Hidupnya yang sederhana mulai terguncang ketika ia mengetahui kabar kematian misterius teman masa kecilnya, Donkey. Sebelum meninggal, Donkey sempat menghubunginya dan mengisyaratkan bahwa sesuatu yang mereka ciptakan di masa lalu kini menjadi nyata. Kenji pun mulai menyelidiki lebih dalam dan menemukan bahwa simbol yang mereka gambar saat kecil kini digunakan oleh sebuah sekte misterius yang dipimpin oleh sosok berjuluk "*Tomodachi*."

Kenji mulai mengingat masa kecilnya di akhir tahun 1960-an, ketika ia dan teman-temannya seperti Otcho, Yoshitsune, dan Maruo sering berkumpul di sebuah markas rahasia di padang rumput kosong. Saat itu, mereka menciptakan sebuah cerita fiksi tentang pahlawan yang menyelamatkan dunia dari organisasi jahat yang menggunakan virus mematikan dan robot raksasa untuk menghancurkan kota. Cerita itu hanya sebuah permainan anak-anak, namun yang mengejutkan, berbagai elemen

dari cerita tersebut mulai terjadi di dunia nyata. Serangkaian insiden mengerikan terjadi, seperti wabah virus misterius yang menyebar di berbagai tempat, semuanya mengikuti alur dari "Buku Ramalan" yang mereka buat saat kecil. Kenji semakin yakin bahwa seseorang dari masa lalu mereka telah menggunakan cerita itu sebagai cetak biru untuk menguasai dunia.

Seiring berjalannya waktu, pengaruh sekte *Tomodachi* semakin kuat. Organisasi ini tidak hanya berkembang menjadi gerakan keagamaan yang memiliki banyak pengikut, tetapi juga mulai menyusup ke dalam pemerintahan Jepang. Kenji bersama teman-temannya berusaha mengungkap kebenaran di balik sekte ini, tetapi mereka kesulitan mencari tahu siapa sebenarnya *Tomodachi*. Sementara itu, simbol yang mereka ciptakan saat kecil semakin sering muncul dalam berbagai insiden teror, termasuk dalam aksi-aksi pembunuhan dan sabotase yang mengguncang dunia. Kenji dan kelompoknya akhirnya menyadari bahwa *Tomodachi* merencanakan sesuatu yang lebih besar, yang dikenal sebagai "Malapetaka Tahun 2000."

Pada malam pergantian tahun 2000, rencana besar *Tomodachi* terwujud. Sebuah robot raksasa menyerang Tokyo dan menyebarkan virus mematikan, menciptakan kekacauan di seluruh kota. Kenji dan teman-temannya berusaha menghentikan bencana ini, tetapi mereka gagal. Dunia kemudian menganggap mereka sebagai teroris yang bertanggung jawab atas serangan tersebut, sementara *Tomodachi* justru dianggap sebagai pahlawan yang menyelamatkan umat manusia. Setelah kejadian itu, Kenji menghilang, dan dunia perlahan-lahan jatuh ke dalam kendali total sekte *Tomodachi*, yang kini menjadi kekuatan politik dominan di Jepang dan bahkan memiliki pengaruh global.

Bertahun-tahun kemudian, kisah beralih ke sudut pandang Kanna, yang kini telah tumbuh menjadi seorang remaja. Ia hidup di bawah pemerintahan

diktator *Tomodachi*, yang semakin dipuja bak seorang mesias. Kanna, yang mulai memahami peran pamannya dalam perlawanan melawan *Tomodachi*, mulai bergerak sendiri untuk melawan ketidakadilan. Ia bertemu dengan berbagai pihak yang menentang rezim, termasuk mantan anggota kelompok Kenji yang masih hidup, seperti Yoshitsune dan Otcho, yang kini menjadi seorang pejuang tangguh. Bersama-sama, mereka mencoba mengungkap identitas asli *Tomodachi* dan menggagalkan rencana berikutnya yang lebih mengerikan, yang dikenal sebagai "Hari Kiamat 2015."

Tomodachi, yang kini memiliki kendali hampir penuh atas dunia, mulai merancang strategi baru untuk memantapkan kekuasaannya. Ia menggunakan teknologi canggih dan propaganda untuk menciptakan mitos tentang dirinya sebagai penyelamat umat manusia. Namun, perlawanan terhadapnya semakin kuat. Kenji, yang selama ini menghilang, ternyata masih hidup dan kembali dengan tekad untuk menghentikan rencana gila *Tomodachi*. Ia bergabung kembali dengan teman-temannya yang tersisa, dan mereka mulai menyusun strategi untuk menumbangkan rezim tersebut.

Dalam pertempuran terakhir, identitas asli *Tomodachi* akhirnya terungkap. Ia adalah Fukubei, salah satu teman masa kecil Kenji yang merasa terabaikan dan penuh dendam. Ia menggunakan cerita masa kecil mereka sebagai skenario nyata untuk menciptakan dunia sesuai keinginannya. Setelah konfrontasi panjang dan berbagai pengorbanan, Kenji dan kelompoknya berhasil menghentikan *Tomodachi*. Namun, sebelum benar-benar kalah, *Tomodachi* meninggalkan sebuah warisan yang masih memengaruhi dunia, membuat sisa-sisa rezimnya masih harus diberantas.

Pasca kehancuran *Tomodachi*, dunia perlahan kembali normal, meskipun luka yang ditinggalkan oleh sekte tersebut masih terasa. Kenji kembali ke kehidupannya, tetapi kini ia dikenal sebagai sosok yang

menyelamatkan dunia.¹⁴⁴ Kisah *20th Century Boys* tidak hanya menghadirkan narasi penuh misteri dan ketegangan, tetapi juga menggambarkan tema mendalam tentang persahabatan, ingatan masa kecil, serta bahaya dari mimpi yang tidak terkendali. Dengan alur yang penuh kejutan, konspirasi, dan karakter yang berkembang secara kompleks, *manga* ini menjadi salah satu mahakarya dalam genre thriller psikologis dan fiksi ilmiah.

2. Karakter Cerita

Manga 20th Century Boys karya Naoki Urasawa menghadirkan berbagai karakter yang kompleks dan memiliki peran penting dalam perkembangan cerita. Setiap karakter memiliki latar belakang dan motivasi yang unik, yang berkontribusi pada jalannya konflik utama dalam *manga* ini. Dari tokoh protagonis yang berusaha mengungkap kebenaran, hingga antagonis yang memanipulasi dunia di sekitarnya, berikut adalah beberapa karakter utama, pendukung, dan villain dalam *20th Century Boys*:

a. Karakter utama

- Kenji Endo: Kenji adalah protagonis utama dalam cerita ini. Awalnya, ia adalah mantan musisi rock yang kemudian mengelola minimarket keluarganya sambil merawat keponakannya, Kanna. Kenji dikenal sebagai sosok yang bertanggung jawab dan peduli terhadap orang-orang di sekitarnya. Ketika serangkaian peristiwa misterius yang berkaitan dengan masa lalunya mulai muncul, Kenji mengambil inisiatif untuk menyelidiki dan berusaha menghentikan ancaman yang ditimbulkan oleh organisasi misterius yang dipimpin oleh "Tomodachi". Perjalanan Kenji menggambarkan transformasinya dari seorang pria biasa menjadi pemimpin perlawanan yang berani.

¹⁴⁴ Naoki U. 1999-2006. *20th Century Boys*. Shogakukan.

b. Karakter pendukung

- Kanna Endo: Kanna adalah keponakan Kenji yang diasuh olehnya setelah ditinggalkan oleh ibunya. Seiring berjalannya waktu, Kanna tumbuh menjadi remaja yang tangguh dan berani. Ia memiliki intuisi yang tajam dan kemampuan untuk mempengaruhi orang-orang di sekitarnya. Kanna memainkan peran penting dalam melanjutkan perjuangan melawan "*Tomodachi*" setelah Kenji menghilang. Dedikasinya untuk mengungkap kebenaran dan melindungi orang-orang yang ia cintai menjadikannya salah satu karakter sentral dalam cerita.
- Otcho (Choji Ochiai): Otcho adalah salah satu teman masa kecil Kenji yang memiliki latar belakang sebagai eksekutif perusahaan sebelum akhirnya menjadi pejuang yang tangguh. Setelah mengalami tragedi pribadi, ia mengasingkan diri dan menjalani pelatihan keras yang mengubahnya menjadi sosok yang sangat terampil dalam pertempuran. Otcho kembali untuk membantu Kenji dan kelompoknya dalam melawan "*Tomodachi*", membawa serta keahlian dan kebijaksanaan yang diperolehnya selama pengasingan.
- Yoshitsune (Yoshitsugu Kido): Yoshitsune adalah teman masa kecil Kenji yang dikenal sebagai sosok cerdas dan analitis. Meskipun penampilannya tampak biasa, ia memiliki kemampuan kepemimpinan yang menonjol. Setelah peristiwa "Malapetaka Tahun 2000", Yoshitsune memimpin kelompok perlawanan bawah tanah yang berusaha mengungkap kebenaran di balik organisasi "*Tomodachi*". Dedikasinya terhadap perjuangan dan kemampuannya dalam merencanakan strategi menjadikannya aset berharga bagi kelompok perlawanan.

c. Karakter antagonis

- *Tomodachi* (Fukubei Hattori): "Tomodachi", yang berarti "Teman" dalam bahasa Jepang, adalah antagonis utama dalam cerita ini. Identitas aslinya adalah Fukubei Hattori, teman masa kecil Kenji yang merasa diabaikan dan menyimpan dendam. Ia mendirikan sebuah sekte dengan menggunakan simbol yang ia dan teman-temannya ciptakan saat kecil, dan berusaha mewujudkan skenario kehancuran dunia yang mereka bayangkan dulu. Fukubei adalah manipulator ulung yang menggunakan karismanya untuk mengendalikan pengikutnya dan menciptakan citra dirinya sebagai mesias.¹⁴⁵

3. Ulasan Manga *20th Century Boys*

Di situs *MyAnimeList*, *20th Century Boys* mendapatkan skor 8,94 dari 10 berdasarkan lebih dari 50.000 ulasan, menandakan respons yang sangat positif dari pembaca. Salah satu pengguna, Lenko___, menyatakan bahwa ia jarang membaca *manga* dalam sekali duduk, tetapi cerita ini begitu memikat hingga ia menyelesaikan 130 chapter dalam sehari. "*Saya biasanya tidak membaca sesuatu dalam waktu singkat, tetapi saat membaca 20th Century Boys, saya begitu terpikat hingga menyelesaikan ratusan chapter dalam sehari, dan itu justru membuat pengalaman saya semakin baik.*" Lenko___ juga menyoroti daya tarik nostalgia dalam kilas balik masa kecil para tokoh yang terasa sangat realistik dan mengingatkannya pada pengalaman pribadinya. "*Membangun markas rahasia dan bersembunyi bersama teman-teman adalah sesuatu yang sangat bernostalgia bagi saya.*" Selain itu, ia menilai konflik antara para tokoh dewasa dan *Tomodachi* ditulis dengan sangat baik. "*Saya mendapatkan kepuasan besar saat melihat*

¹⁴⁵ VillainsWiki. *Fukubei*. Diakses dari <https://villains.fandom.com/wiki/Fukubei> pada 8 Februari 2025.

kekuatan yang tampaknya tak terkalahkan akhirnya dihancurkan. Ada kebebasan khusus yang saya rasakan dari hal itu." Dari segi seni, ia mengakui bahwa gaya gambar Urasawa khas dan mudah dikenali, meskipun desain karakternya cenderung memiliki kemiripan. Secara keseluruhan, ia menilai *20th Century Boys* sebagai karya terbaik Urasawa yang menggabungkan penceritaan luar biasa, misteri yang mengejutkan, serta tema yang kuat. "*Ini adalah sebuah mahakarya bagi saya.*"¹⁴⁶

Blog *LonM's Blog* memberikan perspektif lain, menyoroti relevansi cerita dengan kondisi dunia saat ini, terutama dalam kaitannya dengan propaganda, manipulasi massa, dan teori konspirasi yang semakin marak di era modern. Penulisnya menyatakan, "*I started reading completely blind to the story and was quite shocked at how relevant it was to our world's current state of affairs.*" Hal ini menunjukkan bagaimana *20th Century Boys* tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan refleksi mendalam tentang bagaimana individu dan kelompok dapat memanfaatkan ketakutan serta ketidakpastian masyarakat untuk keuntungan pribadi. Dengan latar cerita yang penuh dengan intrik, *manga* ini menampilkan bagaimana seorang pemimpin kultus seperti *Tomodachi* mampu menciptakan narasi palsu dan mengendalikan populasi melalui kombinasi propaganda serta teknologi. Blog ini juga menyoroti bagaimana plot *manga* ini menyoroti kecenderungan manusia dalam mencari pemimpin yang karismatik di tengah krisis, "*With so many problems it is tempting to look to eloquent and charismatic individuals and hope that they can fix things for us, and this is exactly what the primary antagonist of the story takes advantage of.*"¹⁴⁷ Pernyataan ini menggarisbawahi bagaimana karakter *Tomodachi*

¹⁴⁶ Myanimelist. 20th Century Boys. Diakses dari https://myanimelist.net/manga/3/20th_Century_Boys/reviews?filter_check=1 pada 8 Februari 2025

¹⁴⁷ LonM. 2023. "20th Century Boys – Manga Review." *LonM's Blog*, diakses dari <https://lonm.vivaldi.net/2023/09/13/20th-century-boys-manga-review/> pada 8 Februari 2025.

dimanfaatkan oleh Urasawa sebagai cerminan fenomena yang terjadi dalam dunia nyata, di mana figur kuat sering kali menggunakan ketakutan sebagai alat untuk meraih kekuasaan absolut. Artikel ini juga membahas bagaimana *manga* ini menyentuh banyak aspek psikologis, seperti pengaruh trauma masa kecil terhadap individu dan bagaimana hal itu dapat membentuk kepribadian serta pilihan mereka di masa depan.

Situs *Popculture.id* menyoroti relevansi *20th Century Boys* dengan situasi dunia nyata, terutama setelah pandemi Covid-19 yang mengubah cara manusia melihat konspirasi dan kontrol sosial. Mereka menyatakan, "*Banyak orang yang kemudian mengaitkan Book of Prophecy dalam manga ini yang sukses memprediksi masa depan.*" Ungkapan ini mengacu pada bagaimana *Book of Prophecy* dalam cerita menjadi semacam cetak biru yang secara tidak langsung "meramalkan" kejadian-kejadian besar dalam dunia nyata, khususnya dalam hal penyebaran virus dan manipulasi informasi. Artikel ini juga menekankan kompleksitas plot dan bagaimana alur masa lalu serta masa depan saling terkait, menciptakan narasi yang mendalam dan menarik bagi pembaca. Selain itu, *Popculture.id* menggarisbawahi bahwa kekuatan terbesar *manga* ini terletak pada bagaimana Urasawa membangun karakter-karakternya dengan sangat manusiawi, membuat pembaca benar-benar peduli terhadap nasib mereka.¹⁴⁸ Hubungan antara tokoh utama, seperti Kenji, Otcho, dan Kanna, digambarkan dengan sangat realistik, memperlihatkan bagaimana mereka menghadapi tantangan hidup dan mempertaruhkan segalanya demi kebenaran. Analisis dari situs ini juga menegaskan bahwa *20th Century Boys* bukan hanya sekadar *manga* dengan cerita thriller atau misteri, tetapi juga

¹⁴⁸ Husna R.F., 2021 *Baca Manga 20th Century Boys, Komik yang Memprediksi Masa Kini?*. PopCulture.id, diakses dari <https://popculture.id/manga-20th-century-boys/> pada 8 Februari 2025.

memiliki kedalaman filosofis dan sosial yang menggugah pikiran pembacanya.

4. Tema dan Pesan Utama Dalam *20th Century Boys*

Manga 20th Century Boys karya Naoki Urasawa mengangkat tema konspirasi yang kompleks, menggambarkan rencana jahat yang melibatkan korupsi politik, kontrol media massa, dan manipulasi masyarakat. Melalui alur cerita yang penuh intrik, Urasawa mengajak pembaca untuk merenungkan dampak dari kekuatan-kekuatan tersebut terhadap kehidupan manusia. Sebagai contoh, organisasi misterius yang dipimpin oleh "Tomodachi" menggunakan simbol dan propaganda untuk memanipulasi massa, mencerminkan bagaimana informasi dapat digunakan sebagai alat kontrol. Hal ini memberikan gambaran tentang betapa rentannya masyarakat terhadap manipulasi ketika kekuasaan disalahgunakan.¹⁴⁹

Selain itu, Urasawa menyoroti pentingnya persahabatan dan solidaritas dalam menghadapi kejahatan. Cerita ini menunjukkan bagaimana sekelompok teman masa kecil bersatu kembali untuk melawan ancaman global yang berasal dari masa lalu mereka. Keberanian, ketulusan, dan ketekunan mereka dalam memperjuangkan keadilan menjadi inti dari narasi ini. Pesan moral ini menginspirasi pembaca untuk tidak menyerah dan tetap berjuang meskipun dihadapkan pada situasi yang penuh tantangan. Urasawa menggambarkan bahwa melalui kerja sama dan kepercayaan, individu dapat menghadapi ancaman yang tampaknya tak teratas.¹⁵⁰

Dalam sebuah wawancara, Urasawa mengungkapkan bahwa peristiwa 11 September 2001 memengaruhi arah cerita *20th Century Boys*. Awalnya, ia

¹⁴⁹ Agan A. 2023, *Karya Terpopuler di Dunia: 20th Century Boys, Manga yang Penuh Konspirasi*. iNews Depok, diakses dari <https://depok.inews.id/read/331905/karya-terpopuler-di-dunia-20th-century-boys-manga-yang-penuh-konspirasi> pada 8 Februari 2025

¹⁵⁰ _____. 2023, *Karya Terpopuler di Dunia: 20th Century Boys, Manga yang Penuh Konspirasi*. iNews Depok, diakses dari <https://depok.inews.id/read/331905/karya-terpopuler-di-dunia-20th-century-boys-manga-yang-penuh-konspirasi> pada 8 Februari 2025

merencanakan adegan kehancuran di Shinjuku, namun setelah menyaksikan serangan tersebut, ia memutuskan untuk menggantinya dengan pesan perdamaian.¹⁵¹ Perubahan ini menegaskan komitmennya untuk menyampaikan pesan positif melalui karyanya. Urasawa menyatakan bahwa setelah melihat tragedi tersebut, ia merasa perlu mengubah pendekatan ceritanya untuk mencerminkan harapan dan perdamaian, daripada kehancuran. Hal ini menunjukkan sensitivitasnya terhadap peristiwa dunia nyata dan keinginannya untuk memberikan dampak positif melalui *manga*.

¹⁵¹ Andrew O. 2019. *Interview: Naoki Urasawa*. All the Anime. Diakses dari <https://blog.alltheanime.com/interview-naoki-urasawa/> pada 8 Februari 2025.

BAB IV

ANALISIS SEMIOTIK, KEKUASAAN, DAN IDEOLOGI ATAS SIMBOLISME AGAMA DALAM MONSTER DAN 20th CENTURY BOYS

A. Simbolisme Agama sebagai Alat Kekuasaan Analisis Semiotika Roland Barthes

1. Identifikasi Makna Denotasi Pada 20th Century Boys dan Monster

Denotasi merujuk pada makna literal atau pengertian dasar suatu simbol sebelum adanya interpretasi lebih lanjut.¹⁵² Dalam *20th Century Boys*, simbol mata dengan jari telunjuk dibaca sebagai gambar sederhana yang merepresentasikan identitas sekte Tomodachi; patung dan monumen Tomodachi hanya dilihat sebagai struktur fisik penghormatan; dan kitab ramalan hadir sebagai teks nubuatan masa kecil yang dianggap suci secara obyektif. Sementara dalam *Monster*, buku bergambar tentang “monster” muncul sebagai ilustrasi cerita anak, serta dialog “Johan turun ke kota untuk menyelesaikan semuanya” muncul sebagai ucapan karakter tanpa lapisan makna tambahan. Pembahasan lanjutan mengenai denotasi sebagai berikut:

a. 20th Century Boys

Dalam *20th Century Boys*, berbagai simbol digunakan untuk membentuk sistem kepercayaan yang mendukung otoritas Tomodachi. Salah satu simbol yang paling mencolok adalah simbol mata dengan jari telunjuk, yang awalnya hanya merupakan permainan masa kecil Kenji dan teman-temannya.¹⁵³ Secara denotatif, simbol ini hanyalah gambar sederhana berupa sebuah mata dan jari yang menunjuk ke depan

Selain simbol mata, monumen dan patung Tomodachi juga menjadi elemen penting dalam penyebaran kultus Tomodachi. Patung-patung

¹⁵² Roland B. 1977 *Rhetoric of the Image*. In *Image-Music-Text*. Hill and Wang, h.85-100

¹⁵³ Naoki U. 1999-2006. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol. 2

dirinya didirikan di berbagai lokasi strategis, termasuk pusat kota dan area pertemuan besar, sebagai bentuk penghormatan kepada pemimpin mereka.¹⁵⁴ Secara denotatif, monumen ini hanya merupakan struktur fisik dari batu atau logam yang menggambarkan sosok Tomodachi. Taman Tomodachi juga memiliki fungsi serupa, di mana pengunjung mengalami pengalaman interaktif yang mengajarkan sejarah dan ajaran sekte.¹⁵⁵ Taman ini dirancang dengan berbagai elemen visual yang memperkuat doktrin Tomodachi, termasuk simulasi kejadian dari kitab ramalan yang seolah-olah membuktikan kebenaran ajarannya.

Kitab ramalan berperan sebagai dasar ideologis sekte, di mana kejadian-kejadian yang tertulis di dalamnya dianggap sebagai nubuat yang harus diwujudkan. Secara denotatif, kitab ini hanyalah kumpulan tulisan tangan anak-anak yang meramalkan masa depan, namun Tomodachi dan pengikutnya menganggapnya sebagai wahyu yang harus direalisasikan.¹⁵⁶ Untuk memperkuat keyakinan ini, dibuatlah buku ramalan baru, yang menggantikan versi lama dengan narasi yang lebih menguntungkan bagi Tomodachi.¹⁵⁷ Selain itu, teks kuno palsu juga digunakan untuk memberikan kesan otentik terhadap ajaran mereka. Secara fisik, teks ini hanya berupa manuskrip tua, tetapi dalam doktrin sekte, teks ini diklaim sebagai bukti bahwa ajaran mereka telah ada sejak lama, memberikan legitimasi historis pada kultus mereka. Bahkan, dalam kitab ramalan, terdapat robot dalam ramalan yang dipercaya sebagai entitas mesianis atau dewa penghancur yang akan membawa perubahan besar.¹⁵⁸ Secara literal, robot ini hanyalah bagian

¹⁵⁴ Naoki U. 1999-2006. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol.7

¹⁵⁵ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 8

¹⁵⁶ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol.5

¹⁵⁷ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 9

¹⁵⁸ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 5

dari cerita fiksi, tetapi sekte Tomodachi menggunakannya untuk membangun narasi eskatologis tentang akhir zaman.

Ritual juga menjadi bagian integral dalam membentuk simbolisme agama dalam sekte Tomodachi. Salah satu ritual terbesar adalah upacara kematian dan kebangkitan Tomodachi, di mana ia berpura-pura mati lalu "bangkit kembali" di hadapan para pengikutnya.¹⁵⁹ Secara denotatif, upacara ini hanyalah pertunjukan teatris yang melibatkan tubuh palsu dan efek visual, namun bagi para pengikutnya, ini menjadi bukti keilahian Tomodachi yang dianggap tidak bisa mati. Selain itu, pameran dunia Tomodachi menjadi ajang besar untuk menyebarkan doktrin sekte kepada masyarakat luas. Dalam acara ini, pengunjung diperkenalkan dengan sejarah, visi, dan ajaran Tomodachi melalui teknologi canggih dan presentasi spektakuler. Di dalamnya, diselipkan narasi bahwa dunia baru yang lebih baik hanya bisa dicapai dengan mengikuti ajaran sekte.

Salah satu puncak dari simbolisme agama dalam sekte ini adalah pengorbanan Tomodachi, di mana ia secara simbolis "berkorban" untuk menyelamatkan paus.¹⁶⁰ Secara denotatif, ini hanyalah sebuah peristiwa yang direkayasa untuk meningkatkan loyalitas pengikutnya, namun bagi sekte, pengorbanan ini menegaskan statusnya sebagai figur suci yang harus dihormati dan ditaati pada berbagai agama diseluruh dunia. Dengan menggunakan simbolisme agama ini, Tomodachi berhasil menciptakan sistem kepercayaan yang mendukung kekuasaannya dan memastikan bahwa masyarakat tetap tunduk pada ajaran sektenya.

¹⁵⁹ Naoki U. 1999-2006. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 15

¹⁶⁰ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 15

b. Monster

Dalam *Monster*, simbolisme agama digunakan untuk membentuk citra Johan Liebert sebagai figur mesianis yang manipulatif. Salah satu simbol utama yang sering muncul dalam kaitannya dengan Johan adalah pengorbanan. Secara denotatif, pengorbanan adalah simbol religius yang diajarkan di agama kristen. Namun, dalam konteks cerita, simbol ini sering muncul di sekitar Johan, terutama dalam adegan-adegan di mana ia diperlakukan seperti sosok yang mengalami "penebusan" atau kebangkitan.¹⁶¹ Dalam beberapa adegan, Johan berdiri dengan posisi tubuh menyerupai penyaliban, memberikan kesan bahwa dirinya adalah figur yang harus dihormati atau ditakuti.

Selain itu, ritual kematian dan kebangkitan Johan menjadi salah satu aspek yang memperkuat citranya sebagai figur transenden. Secara denotatif, kematian adalah akhir dari kehidupan, dan kebangkitan adalah fenomena supernatural yang diasosiasikan dengan keajaiban religius. Dalam *Monster*, Johan beberapa kali "menghilang" dan muncul kembali, menciptakan ilusi bahwa dirinya tak bisa mati. Ini memberi kesan bahwa Johan adalah sosok yang melampaui batas manusia biasa, menciptakan aura ketakutan sekaligus ketundukan dari orang-orang di sekitarnya.

Buku bergambar yang bercerita tentang monster juga memainkan peran penting dalam membentuk simbolisme agama dalam cerita.¹⁶² Secara denotatif, buku ini hanyalah kumpulan ilustrasi dengan narasi tentang makhluk yang menakutkan, tetapi dalam konteks cerita, buku ini menjadi alat psikologis yang mencerminkan perjalanan Johan sebagai figur yang menciptakan ketakutan di sekitarnya. Buku ini

¹⁶¹ Naoki U. 1994-2001. *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 2

¹⁶² _____. *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 9

muncul dalam adegan kunci yang menghubungkan identitas Johan dengan monster yang diceritakan di dalamnya. Penggunaan buku ini menciptakan simbol bahwa Johan bukan sekadar manusia, tetapi entitas yang ditakdirkan untuk menghancurkan atau mengendalikan orang lain.

Eksperimen Kinderheim 511 sebagai bentuk ‘penciptaan baru’ juga memiliki dimensi simbolik dalam cerita.¹⁶³ Secara denotatif, eksperimen adalah proses ilmiah untuk menciptakan sesuatu yang baru atau mengubah sesuatu yang sudah ada. Kinderheim 511 bertujuan menciptakan manusia tanpa emosi yang sempurna, dan Johan adalah hasil dari eksperimen ini. Hal ini dapat dikaitkan dengan konsep penciptaan manusia dalam berbagai narasi religius, di mana seorang figur diciptakan sebagai bagian dari proyek besar untuk mengubah dunia.

Johan juga digambarkan sebagai mesias gelap, sosok yang membawa perubahan tetapi dengan cara destruktif. Dalam berbagai adegan, Johan hadir sebagai pembawa "wahyu" bagi orang-orang yang ditemuinya, tetapi wahyu ini selalu berujung pada kehancuran dan kematian. Secara denotatif, mesias adalah penyelamat yang diutus untuk membawa pencerahan dan perubahan. Namun, Johan membalik konsep ini dengan menjadi sosok yang membawa kehancuran atas nama "keadilan" dan "kebebasan dari rasa takut".

Selain itu, manipulasi identitas dan penghapusan diri menjadi bagian dari strategi Johan dalam membentuk citranya. Secara denotatif, identitas seseorang melekat pada nama, sejarah, dan hubungan sosialnya. Namun, Johan kerap menghapus identitasnya sendiri, menghilangkan jejak, dan bahkan membuat orang-orang meragukan

¹⁶³ Naoki U. 1994-2001. *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 3

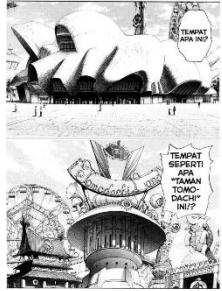
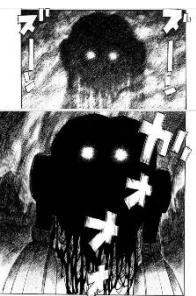
keberadaannya.¹⁶⁴ Ini mencerminkan konsep "kelahiran kembali" dalam berbagai ajaran agama, di mana seseorang melepaskan kehidupan lamanya untuk mencapai sesuatu yang lebih tinggi. Dengan menghilangkan identitasnya, Johan tidak hanya menjadi sosok yang sulit dilacak tetapi juga memperkuat kesan bahwa dirinya adalah figur yang melampaui eksistensi manusia biasa.

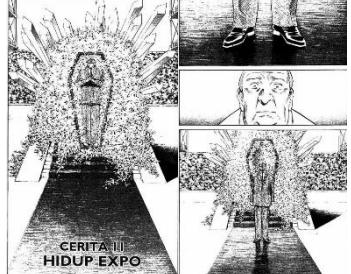
Dengan demikian, simbolisme agama dalam *Monster* tidak hanya hadir dalam bentuk objek fisik seperti buku bergambar, tetapi juga dalam cara Johan membentuk narasi tentang dirinya sendiri. Melalui manipulasi konsep kebangkitan, dan kisah dalam buku bergambar, Johan membangun citra dirinya sebagai sosok yang tak tersentuh oleh moralitas manusia biasa, menciptakan ketakutan yang membuat orang tunduk pada kehendaknya.

Tabel 4.1 Makna Denotasi dari Simbol

Manga	Gambar	Agama terkait	Nama Simbol	Denotasi
20 th Century Boys		-	Mata dengan Jari Telunjuk	Simbol ini hanyalah gambar sederhana berupa sebuah mata dan jari yang menunjuk ke depan
			Kristen	Monumen ini hanya merupakan struktur fisik dari batu atau logam yang menggambarkan

¹⁶⁴ _____, *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 1

				n sosok Tomodachi
		-	Taman Tomodachi	Taman hiburan biasa yang dirancang dengan berbagai elemen visual yang memperkuat doktrin Tomodachi
		Seluruh agama	Buku Ramalan	Kitab ini hanyalah kumpulan tulisan tangan anak-anak yang meramalkan masa depan
		Hindu, Shinto	Robor (Dewa Penghancur)	Robot ini hanyalah bagian dari cerita fiksi, tetapi sekte Tomodachi menggunakan ya untuk membangun narasi eskatologis tentang akhir zaman.

		Kristen	Upacara kematian dan kebangkitan	Upacara ini hanyalah pertunjukan teatrikal yang melibatkan tubuh palsu dan efek visual
		Kristen	Pengorbanan	Sebuah peristiwa yang direkayasa untuk meningkatkan loyalitas pengikutnya
Monste r		Kristen	Pengorbanan	Simbol religius yang diajarkan di agama kristen untuk mengorbankan sesuatu

		Kristen	Kematian dan kebangkitan	Kematian adalah akhir dari kehidupan, dan kebangkitan adalah fenomena supernatural yang diasosiasikan dengan keajaiban religius.
		Seluruh agama	Buku bergambar	Buku ini hanyalah kumpulan ilustrasi dengan narasi tentang makhluk yang menakutkan
		-	Eksperimen kinderheim 511 (Penciptaan baru)	Eksperimen adalah proses ilmiah untuk menciptakan sesuatu yang baru atau mengubah sesuatu yang sudah ada

		Kristen , Islam	Mesiah	Mesias adalah penyelamat yang diutus untuk membawa pencerahan dan perubahan
		-	Manipulasi identitas dan penghapusan diri	Identitas seseorang melekat pada nama, sejarah, dan hubungan sosialnya.

2. Makna Konotasi Agama Dalam Kontruksi Karakter Villain

Konotasi menyelami makna tersirat yang muncul dari budaya dan emosi pembaca.¹⁶⁵ Pada *20th Century Boys*, simbol mata dengan jari telunjuk berkonotasi kekuasaan absolut dan ketaatan buta; monumen Tomodachi memunculkan rasa kagum dan penundukan; dan kitab ramalan menimbulkan kepercayaan akan wahyu ilahi. Dalam *Monster*, buku

¹⁶⁵ Roland B. 1964 *Elements of Semiology*. Hill and Wang, h.35-38

bergambar monster memunculkan kesan takdir eskatologis, dan dialog mesianis gelap Johan menambah nuansa horor spiritual. Penjelasan lebih lanjut mengenai konotasi sebagai berikut:

a. 20th Century Boys

Simbolisme agama dalam 20th *Century Boys* menjadi alat utama bagi Tomodachi dalam membangun citranya sebagai figur mesianis yang tak tergantikan. Salah satu elemen terkuat dalam membangun citra ini adalah simbol mata dengan jari telunjuk, yang awalnya hanyalah permainan masa kecil tetapi kemudian dikonstruksi ulang menjadi lambang sekte.¹⁶⁶ Konotasi dari simbol ini adalah kekuasaan yang tak terbantahkan dan kontrol terhadap pengikutnya. Penggunaan simbol ini dalam spanduk, seragam, dan media propaganda menciptakan perasaan kolektivitas yang membuat individu merasa menjadi bagian dari gerakan yang lebih besar. Dengan menanamkan makna sakral pada simbol ini, Tomodachi memastikan bahwa pengikutnya menerima kekuasaan sebagai sesuatu yang mutlak dan tidak dapat dipertanyakan.

Selain simbol mata, monumen dan patung Tomodachi berfungsi sebagai alat untuk memperkuat citranya sebagai pemimpin yang abadi. Patung-patung ini ditempatkan di berbagai area publik untuk menanamkan rasa kagum dan ketundukan masyarakat.¹⁶⁷ Keberadaan patung-patung ini bukan hanya sebagai penghormatan terhadap Tomodachi, tetapi juga sebagai sarana propaganda visual yang memastikan bahwa kekuasaannya terus diinternalisasi oleh pengikutnya. Taman Tomodachi juga menjadi bagian dari upaya sistematis untuk membangun narasi keilahiannya.¹⁶⁸ Taman ini tidak

¹⁶⁶ Naoki U. 1999-2006. 20th *Century Boys*. Shogakukan. Vol 2

¹⁶⁷ _____. 20th *Century Boys*. Shogakukan. Vol 7

¹⁶⁸ _____. 20th *Century Boys*. Shogakukan. Vol 8

hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi, tetapi juga sebagai tempat edukasi yang dirancang untuk memperkuat keyakinan bahwa Tomodachi adalah penyelamat dunia. Dengan pengalaman visual dan interaktif yang memperlihatkan "keajaiban" yang ia lakukan, taman ini menjadi sarana efektif dalam memperkuat keyakinan pengikut.

Salah satu aspek penting dalam legitimasi spiritual Tomodachi adalah kitab ramalan, yang diklaim sebagai naskah suci yang telah memprediksi berbagai peristiwa besar.¹⁶⁹ Untuk memperkuat narasi ini, dibuatlah buku ramalan baru, yang disesuaikan dengan kepentingan kepemimpinan Tomodachi.¹⁷⁰ Teks kuno palsu juga digunakan untuk memberikan kesan bahwa ajaran sekte telah ada sejak zaman dahulu, sehingga memberikan otoritas historis terhadap sekte ini. Dalam kitab ramalan, terdapat konsep robot dalam ramalan, yang dijadikan sebagai metafora kekuatan mutlak yang dikendalikan oleh Tomodachi.¹⁷¹ Robot ini dikonstruksi sebagai simbol kehancuran dan pembaruan, menegaskan bahwa hanya Tomodachi yang dapat mengontrol masa depan.

Upacara dan ritual juga memainkan peran besar dalam membangun mitologi sekte Tomodachi. Upacara kematian dan kebangkitan Tomodachi menjadi salah satu momen paling penting dalam legitimasi kekuasaannya.¹⁷² Dengan berpura-pura mati dan kemudian "bangkit kembali" di hadapan pengikutnya, Tomodachi menegaskan statusnya sebagai makhluk transenden yang tidak terikat oleh batasan manusia biasa. Selain itu, pameran dunia Tomodachi menjadi ajang besar untuk menyebarkan ajarannya ke khalayak yang lebih luas. Acara ini

¹⁶⁹ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 5

¹⁷⁰ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 9

¹⁷¹ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 5

¹⁷² _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 15

dirancang untuk memberikan pengalaman spiritual yang memperlihatkan bagaimana dunia hanya dapat diselamatkan melalui kepemimpinan Tomodachi. Salah satu momen puncak dalam mitologi ini adalah pengorbanan Tomodachi, di mana ia secara simbolis melakukan pengorbanan untuk "umatnya".¹⁷³ Pengorbanan ini semakin memperkuat citranya sebagai figur ilahi yang harus disembah dan dipatuhi tanpa pertanyaan. Dengan menggabungkan berbagai simbolisme agama ini, Tomodachi berhasil menciptakan sistem kepercayaan yang menopang kekuasaannya dan menghilangkan segala bentuk perlawanan dari pengikutnya.

b. Monster

Dalam *Monster*, simbolisme agama tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter Johan Liebert sebagai figur mesianis yang membawa kehancuran. Konotasi dari berbagai simbol yang muncul dalam cerita menunjukkan bagaimana Johan dikonstruksi sebagai entitas yang melampaui sekadar manusia biasa.¹⁷⁴ Salah satu contoh utama adalah pengorbanan, yang mengasosiasikan Johan dengan sosok yang mengalami "penebusan dosa" atau kebangkitan. Dalam beberapa adegan, tubuh Johan diposisikan menyerupai penyaliban, memberikan kesan bahwa ia adalah figur yang memiliki peran transenden dalam narasi.

Selain itu, buku bergambar yang bercerita tentang monster menjadi elemen kunci dalam membentuk makna konotatif mengenai siapa Johan sebenarnya. Secara literal, buku ini tampak seperti dongeng anak-anak, namun dalam konteks cerita, buku ini menjadi metafora atas perjalanan Johan sendiri. Dalam *Monster*, cerita dalam buku tersebut

¹⁷³ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 15

¹⁷⁴ _____. 1994-2001. *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 9

mencerminkan keinginan Johan untuk menghapus identitasnya dan menjadi entitas tanpa nama, yang hanya dikenal sebagai "monster." Hal ini ditegaskan dalam dialog dari Dr. Tenma, "Aku yang mengembalikan monster ke dunia" yang memperkuat narasi bahwa Johan bukan hanya seorang individu, tetapi sebuah konsekuensi dari tindakan manusia.¹⁷⁵

Selain simbol dan objek, dialog dalam *Monster* juga memperkuat citra Johan sebagai sosok mesianis yang membawa kehancuran. Dalam salah satu adegan kunci, Anna, saudara kembar Johan, berkata, "Johan turun ke kota untuk menyelesaikan semuanya."¹⁷⁶ Pernyataan ini membawa konotasi yang mirip dengan figur-firug eskatologis dalam berbagai tradisi agama, yang dikisahkan akan "turun" ke dunia untuk membawa perubahan besar, baik sebagai penyelamat maupun penghancur. Namun, dalam kasus Johan, ia bukanlah penyelamat, melainkan pembawa nihilisme yang bertujuan menghancurkan semua identitas dan makna.

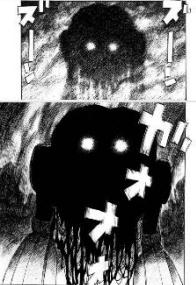
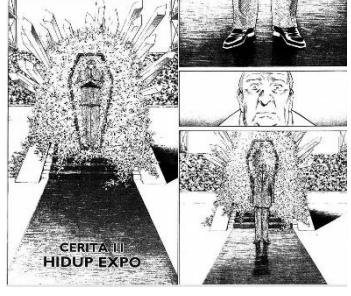
Dengan demikian, makna konotatif dari simbolisme agama dalam *Monster* tidak hanya menciptakan kesan bahwa Johan adalah sosok yang melampaui batas kemanusiaan, tetapi juga menggambarkannya sebagai figur yang bertentangan dengan konsep keselamatan dalam agama. Penggunaan buku bergambar, dan dialog-dialog kunci menjadikan Johan sebagai manifestasi dari kekosongan dan kehancuran, memperkuat citranya sebagai "mesias gelap" yang membawa ketakutan dan kehancuran kepada semua yang mengenalnya.

¹⁷⁵ Naoki U. 1994-2001. *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 18

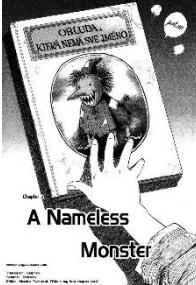
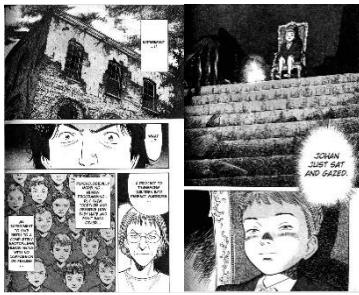
¹⁷⁶ _____. *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 18

Tabel 4.2 Makna Konotasi dari Simbol

Manga	Gambar	Agama terkait	Nama Simbol	Konotasi
20 th Century Boys		-	Mata dengan Jari Telunjuk	Kekuasaan yang tak terbantahkan dan kontrol terhadap pengikutnya
		Kristen	Monumen Tomodachi	Monumen ini ditempatkan di berbagai area publik untuk menanamkan rasa kagum dan ketundukan masyarakat
		-	Taman Tomodachi	Taman ini merupakan tempat edukasi yang dirancang untuk memperkuat keyakinan bahwa Tomodachi adalah penyelamat dunia.

		Seluruh agama	Buku Ramalan	Diklaim sebagai naskah suci yang telah memprediksi berbagai peristiwa besar
		Hindu, Shinto	Robor (Dewa Penghancur)	Robot ini dikonstruksi sebagai simbol kehancuran dan pembaruan, menegaskan bahwa hanya Tomodachi yang dapat mengontrol masa depan.
		Kristen	Upacara kematian dan kebangkitan	Tomodachi menegaskan statusnya sebagai makhluk transenden yang tidak terikat oleh batasan manusia biasa.

		Kristen	Pengorbanan	Pengorbanan ini semakin memperkuat citranya sebagai figur ilahi yang harus disembah dan dipatuhi tanpa pertanyaan.
Monste r		Kristen	Pengorbanan	Figur yang memiliki peran transenden dalam narasi
		Kristen	Kematian dan kebangkitan	Sosok yang melampaui batas manusia biasa, menciptakan aura ketakutan sekaligus ketundukan dari orang-orang di sekitarnya.

		Seluruh agama	Buku bergambar	Buku ini menjadi metafora atas perjalanan Johan sendiri.
		-	Eksperimen kinderheim 511 (Penciptaan baru)	Konsep penciptaan manusia dalam berbagai narasi religius, di mana seorang figur diciptakan sebagai bagian dari proyek besar untuk mengubah dunia.
		Kristen, Islam	Mesiah	Johan membalik konsep ini dengan menjadi sosok yang membawa kehancuran atas nama "keadilan" dan "kebebasan dari rasa takut".

		-	Manipulasi identitas dan penghapusan diri	Ini mencerminkan konsep "kelahiran kembali" dalam berbagai ajaran agama, di mana seseorang melepaskan kehidupan lamanya untuk mencapai sesuatu yang lebih tinggi.
--	--	---	---	---

3. Mitos dan Legitimasi Kekuasaan Melalui Simbolisme Agama

Mitos adalah level ideologis di mana simbol tampak alami dan netral, padahal mengandung bias kekuasaan.¹⁷⁷ Di *20th Century Boys*, Tomodachi menciptakan mitos penyelamat umat melalui kitab ramalan, monumen, dan ritual sekte, membenarkan otoritasnya sebagai mandat ilahi. Sebaliknya, di *Monster*, mitos “monster” Johan terutama narasi eksperimen Kinderheim 511 dan kisah kebangkitan dalam buku bergambar mengukuhkan dirinya sebagai figur transenden yang melampaui kemanusiaan, menjadikan kekuasaannya tak tergugat. Pembahasan lebih lanjut mengenai mitos sebagai berikut:

a. 20th Century Boys

Mitos memainkan peran sentral dalam membangun legitimasi kekuasaan Tomodachi sebagai pemimpin spiritual dalam *20th Century Boys*. Salah satu mitos utama yang dikembangkan adalah melalui simbol mata dengan jari telunjuk, yang awalnya hanya permainan anak-

¹⁷⁷ Roland B. 1957. *Mythologies*. New York: Hill and Wang, h.109

anak tetapi kemudian dikonstruksi sebagai lambang sekte.¹⁷⁸ Dengan terus mereproduksi simbol ini dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari mural, pakaian pengikut, hingga media propaganda, Tomodachi menciptakan keyakinan bahwa simbol ini bukan sekadar tanda, tetapi memiliki makna suci yang menegaskan otoritasnya sebagai pemimpin spiritual. Mitos yang dibangun di sekitar simbol ini adalah bahwa hanya mereka yang mengenali dan mengikuti simbol ini yang akan mencapai "keselamatan" dalam dunia yang dikendalikan oleh Tomodachi.

Selain simbol mata, monumen dan patung Tomodachi berperan dalam mengukuhkan citranya sebagai figur historis dan mesianis.¹⁷⁹ Keberadaan monumen ini di tempat-tempat publik memperkuat gagasan bahwa Tomodachi adalah pemimpin yang abadi dan tak tergantikan. Keberadaan monumen ini bukan hanya bentuk penghormatan, tetapi juga menjadi alat propaganda yang secara tidak langsung menanamkan ide bahwa Tomodachi adalah pahlawan yang telah menyelamatkan dunia dari kehancuran. Hal ini juga diperkuat dengan Taman Tomodachi, sebuah tempat yang dirancang untuk mencuci otak pengunjung melalui simulasi dan pengalaman visual yang memperlihatkan bagaimana hanya dengan mengikuti ajaran Tomodachi seseorang dapat mencapai kebahagiaan.

Kepercayaan terhadap kepemimpinan Tomodachi semakin diperkuat melalui kitab ramalan, buku ramalan baru, dan teks kuno palsu.¹⁸⁰ Kitab ramalan, yang awalnya merupakan hasil imajinasi anak-anak, digunakan sebagai "bukti" bahwa kepemimpinan Tomodachi telah ditakdirkan sejak lama. Untuk semakin meneguhkan otoritasnya, dibuatlah buku ramalan baru yang menggantikan kitab ramalan lama

¹⁷⁸ Naoki U. 1999-2006. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 2

¹⁷⁹ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 7

¹⁸⁰ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 5 & 9

dengan narasi yang lebih menguntungkan bagi Tomodachi. Teks kuno palsu juga diciptakan untuk menanamkan kepercayaan bahwa ajaran Tomodachi sudah ada sejak zaman kuno, sehingga memberikan kesan bahwa sektenya bukanlah sekadar organisasi modern, tetapi merupakan bagian dari takdir sejarah. Bahkan, dalam kitab ramalan ini, terdapat konsep robot dalam ramalan, yang menggambarkan bahwa dunia akan dikendalikan oleh entitas kuat yang hanya bisa dikendalikan oleh Tomodachi. Robot ini bukan sekadar objek mekanis, tetapi menjadi simbol bahwa kekuasaan Tomodachi tidak dapat ditantang.

Mitos mengenai keilahian Tomodachi mencapai puncaknya dalam upacara kematian dan kebangkitan Tomodachi. Dalam ritual ini, Tomodachi berpura-pura mati hanya untuk "bangkit kembali" di hadapan pengikutnya.¹⁸¹ Secara literal, peristiwa ini hanyalah pertunjukan teatrikal yang melibatkan tubuh palsu dan efek khusus, tetapi bagi para pengikutnya, ini menjadi bukti nyata bahwa Tomodachi adalah makhluk transenden yang memiliki kekuatan untuk mengalahkan kematian. Untuk semakin memperkuat mitos ini, Pameran Dunia Tomodachi digunakan sebagai media untuk menyebarkan ajarannya ke seluruh dunia, dengan narasi yang menunjukkan bahwa hanya Tomodachi yang dapat membawa dunia ke masa depan yang lebih baik.

Akhirnya, pengorbanan Tomodachi menjadi simbol terakhir yang memastikan bahwa ia dipandang sebagai figur suci.¹⁸² Dalam sebuah insiden yang dimanipulasi, Tomodachi tampak "mengorbankan dirinya" demi umat manusia, yang semakin memperkuat keyakinan pengikutnya bahwa ia adalah pemimpin sejati yang patut dihormati dan diikuti tanpa

¹⁸¹ Naoki U. 1999-2006. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 15

¹⁸² _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 15

keraguan. Pengorbanan ini menciptakan mitos bahwa Tomodachi bukan sekadar manusia biasa, tetapi seorang martir yang rela menyerahkan segalanya demi dunia.

Tomodachi berhasil menciptakan sistem kepercayaan yang membuat pengikutnya tunduk tanpa pertanyaan. Simbolisme agama tidak hanya digunakan sebagai alat kontrol, tetapi juga membentuk doktrin ideologis yang memastikan bahwa kekuasaan Tomodachi tetap tak tergoyahkan.

b. Monster

Dalam *Monster*, simbolisme agama tidak hadir dalam bentuk ritual atau ikonografi yang eksplisit seperti dalam *20th Century Boys*, melainkan melalui narasi dan mitos yang dibangun di sekitar Johan Liebert. Johan tidak sekadar menjadi tokoh antagonis, tetapi diciptakan sebagai figur mesianis yang menggabungkan ketakutan, kekosongan nilai moral, dan kendali atas manusia lainnya. Legitimasi kekuasaannya tidak datang dari ketuhanan yang transenden, tetapi dari kemampuannya membentuk realitas melalui wacana dan manipulasi psikologis.

Salah satu aspek penting dalam pembentukan mitos Johan adalah buku bergambar tentang monster, yang menjadi simbol asal-muasal dirinya. Buku ini bukan hanya kisah biasa, tetapi sebuah narasi penciptaan ulang yang memberikan Johan identitas sebagai "monster" yang tak bisa dihindari. Seperti dalam kisah-kisah keagamaan yang membentuk tokoh-tokoh mitologis, Johan hidup dalam bayangan takdir yang telah dituliskan untuknya, menciptakan mitos bahwa ia adalah entitas yang melampaui konsep manusia biasa. Dialog Anna dalam Volume 18, "*Johan turun ke kota untuk menyelesaikan semuanya*",¹⁸³

¹⁸³ Naoki U. 1994-2001 *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 18

menggambarkan bagaimana ia dipandang sebagai sosok yang memiliki misi eskatologis, membawa akhir dari dunia moral yang ia anggap penuh kepalsuan.

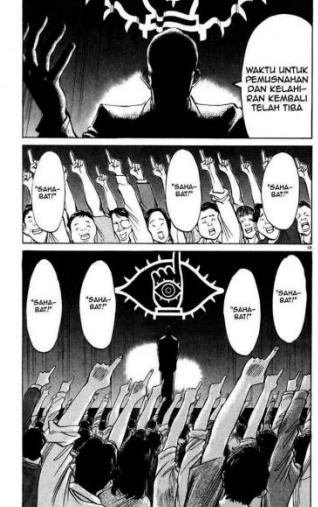
Selain itu, eksperimen Kinderheim 511 menjadi fondasi dari legitimasi kekuasaan Johan.¹⁸⁴ Seperti dalam kisah penciptaan dalam berbagai mitologi, Johan adalah produk dari eksperimen manusia yang berusaha menciptakan "manusia baru" tanpa moral atau empati. Dalam konteks simbolisme agama, ia menjadi figur yang diciptakan bukan oleh Tuhan, tetapi oleh manusia yang bermain sebagai Tuhan, sehingga kehadirannya menandakan runtuhnya batas antara pencipta dan ciptaan. Tenma, dalam Volume 18, berkata, "*Aku yang mengembalikan monster ke dunia*",¹⁸⁵ yang secara simbolis mencerminkan mitos kebangkitan dan pengakuan akan eksistensi Johan sebagai sesuatu yang lebih dari sekadar manusia biasa.

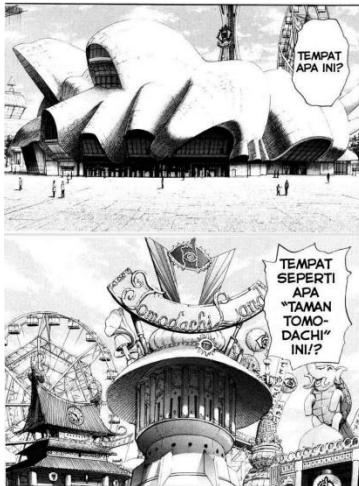
Dengan demikian, mitos Johan sebagai "mesias gelap" terus berkembang dalam cerita, bukan sebagai penyelamat, tetapi sebagai sosok yang membawa kehancuran. Tidak ada agama yang secara eksplisit mendukungnya, tetapi ia menjadi sosok yang dihormati, ditakuti, dan bahkan dipuja dalam keheningan, seperti bagaimana figur-figur religius diikuti tanpa dipertanyakan. Kekuatannya bukan berasal dari wahyu ilahi, tetapi dari pemahamannya atas ketakutan manusia dan bagaimana ia menggunakannya untuk membangun realitas yang ia kehendaki.

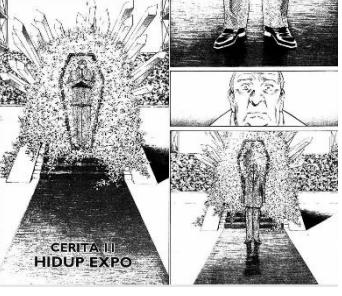
¹⁸⁴ Naoki U. 1994-2001 *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 3

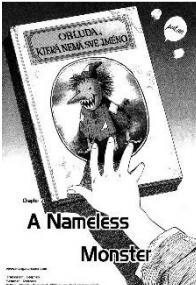
¹⁸⁵ _____. *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 18

Tabel 4.3 Makna Mitos dari Simbol

Manga	Gambar	Agama terkait	Nama Simbol	Mitos
20 th Century Boys		-	Mata dengan Jari Telunjuk	Mitos yang dibangun di sekitar simbol ini adalah bahwa hanya mereka yang mengenali dan mengikuti simbol ini yang akan mencapai "keselamatan" dalam dunia yang dikendalikan oleh Tomodachi.
		Kristen	Monumen Tomodachi	Keberadaan monumen ini di tempat-tempat publik memperkuat gagasan bahwa Tomodachi adalah pemimpin yang abadi dan tak tergantikan

			Taman Tomodachi	<p>Sebuah tempat yang dirancang untuk mencuci otak pengunjung melalui simulasi dan pengalaman visual yang memperlihatkan bagaimana hanya dengan mengikuti ajaran Tomodachi seseorang dapat mencapai kebahagiaan.</p>
		Seluruh agama	Buku Ramalan	<p>Memberikan kesan bahwa sektenya bukanlah sekadar organisasi modern, tetapi merupakan bagian dari takdir sejarah</p>
		Hindu, Shinto	Robor (Dewa Penghancur)	<p>Menggambarkan bahwa dunia akan dikendalikan oleh entitas kuat yang hanya bisa dikendalikan oleh Tomodachi.</p>

		Kristen	Upacara kematian dan kebangkitan	Menjadi bukti nyata bahwa Tomodachi adalah makhluk transenden yang memiliki kekuatan untuk mengalahkan kematian.
		Kristen	Pengorbanan	Pengorbanan ini menciptakan mitos bahwa Tomodachi bukan sekadar manusia biasa, tetapi seorang martir yang rela menyerahkan segalanya demi dunia.
Monste r		Kristen	Pengorbanan	Menggambarkan bagaimana ia dipandang sebagai sosok yang memiliki misi eskatologis, membawa akhir dari dunia moral yang ia

				anggap penuh kepalsuan.
		Seluruh agama	Buku bergambar	Buku ini bukan hanya kisah biasa, tetapi sebuah narasi penciptaan ulang yang memberikan Johan identitas sebagai "monster" yang tak bisa dihindari.
		-	Eksperimen kinderheim 511 (Penciptaan baru)	Ia menjadi figur yang diciptakan bukan oleh Tuhan, tetapi oleh manusia yang bermain sebagai Tuhan
		Kristen , Islam	Mesiah	Mitos mesiah pada Johan bukan sebagai penyelamat, tetapi sebagai sosok yang membawa kehancuran

Pada analisis ini, mengungkap bahwa simbol-simbol agama dalam *manga* *Monster* dan *20th Century Boys* digunakan oleh tokoh antagonis sebagai

instrumen kekuasaan yang tersembunyi dalam narasi. Dalam *Monster*, Johan Liebert memanfaatkan citra moralitas dan kebaikan untuk menciptakan ilusi kebijakan, padahal di baliknya tersembunyi kehendak untuk menghancurkan nilai-nilai kemanusiaan. Sementara dalam *20th Century Boys*, Tomodachi secara terang-terangan menggunakan simbol agama seperti salib, ritual keagamaan, dan narasi mesianistik untuk membentuk kultus personal dan legitimasi kekuasaan di mata pengikutnya. Analisis menggunakan semiotika Roland Barthes memperjelas bahwa simbol agama dalam dua karya ini tidak berhenti pada makna literal (denotasi), tetapi memuat makna kultural (konotasi) dan ideologis (mitos) yang menjustifikasi dominasi sosial.¹⁸⁶ Dengan kata lain, simbol-simbol tersebut membentuk mitos kekuasaan yang membuat tindakan manipulatif para villain tampak sah dan tak terbantahkan di mata masyarakat fiksi yang mereka kuasai.

B. Wacana Kekuasaan dalam Simbolisme Agama: Perspektif Michel Foucault

1. Panoptikon dan Sistem Pengawasan Dalam *Manga 20th Century Boys* dan *Monster*

Konsep panoptikon yang dikembangkan oleh Michel Foucault menggambarkan bagaimana kekuasaan modern beroperasi melalui mekanisme pengawasan yang tidak terlihat namun sangat efektif.¹⁸⁷ Dalam konteks manga *20th Century Boys*, sistem pengawasan dibangun melalui propaganda dan kontrol informasi yang dilakukan oleh Tomodachi, menciptakan situasi di mana masyarakat merasa selalu diawasi dan dipantau meskipun tidak ada pengawasan langsung secara fisik. Begitu pula dalam *Monster*, Johan Liebert menciptakan rasa takut dan kendali melalui

¹⁸⁶ Roland B. 1957. *Mythologies*. New York: Hill and Wang, h.109

¹⁸⁷ Michel F. 1995. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, New York: Vintage Books, h.195

pengaruh psikologis dan jaringan rahasia yang membuat orang-orang di sekitarnya merasa dia selalu hadir. Fenomena ini mencerminkan model panoptikon di mana subjek menjadi pengawas atas dirinya sendiri karena internalisasi rasa diawasi tanpa kehadiran fisik penguasa. Pembahasan lebih lanjut sebagai berikut:

a. 20th Century Boys

Dalam *20th Century Boys*, sistem pengawasan yang diterapkan oleh Tomodachi mencerminkan konsep panoptikon yang dikembangkan oleh Michel Foucault. Sistem pengawasan Tomodachi terdiri dari pemeriksaan rutin, pengawasan fisik, dan penggunaan kamera pengawas, yang memastikan bahwa setiap individu dalam masyarakat sektenya terus berada di bawah kendali.¹⁸⁸ Pemeriksaan rutin dilakukan untuk menilai loyalitas para pengikut, sementara pengawasan fisik dilakukan melalui pengawal dan agen-agen rahasia yang memantau setiap pergerakan orang-orang di sekitar mereka.¹⁸⁹ Kamera pengawas menjadi alat yang efektif dalam menciptakan rasa takut, membuat individu merasa mereka selalu diawasi meskipun tidak ada sosok yang benar-benar hadir.

Konsep panoptikon dalam *20th Century Boys* terlihat jelas dalam Taman Tomodachi, di mana pengikut sekte tidak hanya diawasi secara fisik tetapi juga secara mental.¹⁹⁰ Taman ini dirancang untuk menciptakan pengalaman interaktif yang menanamkan ajaran sekte ke dalam pikiran pengunjungnya. Seperti dalam konsep panoptikon Foucault, individu-individu di dalam taman ini merasa mereka terus-menerus dipantau, bahkan ketika tidak ada pengawas yang terlihat

¹⁸⁸ Naoki U. 1999-2006. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 7

¹⁸⁹ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 17

¹⁹⁰ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 8

secara langsung. Hal ini menciptakan bentuk disiplin internal, di mana orang-orang menyesuaikan perilaku mereka karena ketakutan akan pengawasan yang tidak terlihat. Tomodachi tidak perlu hadir secara langsung untuk menegakkan kekuasaannya; sistem pengawasan yang telah ia bangun membuat para pengikutnya menginternalisasi kontrol tersebut dan menjadi pengawas bagi diri mereka sendiri.

b. Monster

Dalam *Monster*, Johan Liebert tidak menggunakan metode pengawasan yang terlihat seperti Tomodachi, tetapi ia tetap berhasil menciptakan sistem panoptikon yang efektif. Johan tidak selalu hadir secara langsung, tetapi ia menciptakan kesan bahwa ia selalu mengawasi. Hal ini membuat individu-individu yang terhubung dengannya merasa bahwa setiap langkah mereka diperhitungkan dan tidak ada tempat untuk bersembunyi.¹⁹¹ Tidak seperti sistem kamera atau pengawal fisik, pengawasan Johan lebih bersifat psikologis membentuk ketakutan dalam benak targetnya, sehingga mereka bertindak sesuai dengan kehendaknya tanpa perlu dipantau secara langsung.

Konsep panoptikon dalam *Monster* terwujud dalam bagaimana Johan mengendalikan narasi dan memanfaatkan relasi sosial sebagai alat pengawasan. Ia menggunakan ketakutan dan manipulasi untuk menciptakan jaringan individu yang secara tidak langsung bertindak sebagai mata-matanya. Mereka yang pernah berinteraksi dengan Johan sering kali mengalami paranoid, merasa bahwa ia bisa mengetahui setiap gerakan mereka. Dengan cara ini, Johan membentuk panoptikon yang lebih subtil dibandingkan dengan pengawasan fisik orang-orang merasa diawasi bahkan tanpa bukti nyata kehadirannya. Dengan

¹⁹¹ Naoki U. 1994-2001 *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 8

menciptakan ketakutan yang mendalam di benak orang-orang, Johan memastikan bahwa kekuasaannya tetap bertahan, meskipun ia sendiri jarang terlihat secara langsung.

2. Manipulasi Narasi Untuk Menciptakan Wacana Kekuasaan Pada *Manga 20th Century Boys* dan *Monster*

Wacana, menurut Foucault, adalah instrumen kekuasaan yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga membentuk kebenaran sosial.¹⁹²

Dalam *20th Century Boys*, Tomodachi menggunakan narasi tentang penyelamatan dunia dan nostalgia masa kecil untuk membentuk citra dirinya sebagai penyelamat umat manusia. Narasi ini tidak hanya menutupi niat jahatnya tetapi juga diterima dan diyakini oleh masyarakat. Di sisi lain, *Monster* menunjukkan bagaimana Johan memanipulasi cerita tentang keadilan, masa lalu, dan trauma untuk membentuk persepsi orang lain tentang dirinya dan dunia. Manipulasi narasi ini mencerminkan bagaimana kekuasaan bekerja dengan cara membingkai wacana tertentu agar diterima sebagai kebenaran, bahkan ketika hal tersebut adalah bentuk dominasi. Penjelasan lebih lanjut sebagai berikut:

a. *20th Century Boys*

Dalam *20th Century Boys*, Tomodachi membangun kekuasaannya dengan memanipulasi narasi dan sejarah untuk menciptakan citra dirinya sebagai pemimpin mesianis. Salah satu cara utama yang digunakan adalah perekayasaan sejarah melalui Kitab Ramalan, yang berisi serangkaian prediksi yang kemudian diwujudkan secara sistematis.¹⁹³ Dengan membuat kejadian-kejadian dalam kitab itu menjadi nyata, Tomodachi berhasil membentuk kepercayaan bahwa

¹⁹² Michel F. 1995, *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, New York: Vintage Books, h.27-28

¹⁹³ Naoki U. 1999-2006. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 5

dirinya adalah sosok yang telah ditakdirkan untuk menyelamatkan dunia. Kitab ini berfungsi seperti teks suci dalam agama, memberikan narasi yang mengukuhkan kekuasaannya dan membuat pengikutnya tunduk secara sukarela.

Selain itu, Tomodachi juga menggunakan media massa dan propaganda sebagai alat untuk menyebarluaskan wacana kekuasaannya.¹⁹⁴ Ia mengendalikan informasi dengan menghapus jejak sejarah aslinya dan menggantinya dengan kisah yang menempatkannya sebagai figur penyelamat. Dalam dunia yang ia ciptakan, hanya narasi yang menguntungkan dirinya yang boleh bertahan. Bahkan, setelah kematianya yang direkayasa, ia tetap mengendalikan masyarakat melalui mitos yang telah dibentuknya. Dengan cara ini, Tomodachi tidak hanya mengontrol individu, tetapi juga membentuk realitas kolektif yang menguntungkan rezimnya.

b. Monster

Dalam *Monster*, Johan Liebert tidak menggunakan propaganda publik seperti Tomodachi, tetapi ia tetap menciptakan wacana kekuasaan melalui manipulasi narasi personal dan psikologis. Johan mengendalikan individu dengan merekonstruksi ingatan dan kebenaran, membuat mereka meragukan realitas yang mereka alami. Ia tidak hanya menghapus identitasnya sendiri, tetapi juga mengontrol bagaimana orang lain mengingatnya, menciptakan kekacauan dan ketidakpastian yang membuatnya tetap berada di atas.¹⁹⁵

Salah satu strategi utama Johan adalah menciptakan narasi kehancuran yang tidak bisa dihindari. Ia menanamkan dalam benak targetnya bahwa kebinasaan adalah sesuatu yang tak terhindarkan,

¹⁹⁴ Naoki U. 1999-2006. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 14

¹⁹⁵ _____. 1994-2001. *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 11

membentuk pola pikir bahwa semua akan berakhir dalam kehancuran. Seperti dalam dialog Robert dengan Johan di *Volume 18*, "Robert: Tunjukkan pada ku hari terakhir. Johan: Kau tidak akan melihatnya" narasi ini menegaskan bahwa ia bukan sekadar manusia biasa, tetapi entitas yang membawa akhir. Dengan mengendalikan cara orang berbicara tentang dirinya, Johan tidak perlu menegaskan kekuasaannya secara langsung wacananya berkembang melalui ketakutan yang ia bangun dalam pikiran orang lain.

3. Resistensi Terhadap Wacana Kekuasaan

Meskipun kekuasaan berupaya total dalam membentuk subjek yang patuh, Foucault juga menyatakan bahwa di mana ada kekuasaan, di situ pula ada resistensi.¹⁹⁶ Dalam *20th Century Boys*, resistensi muncul dari kelompok sahabat masa kecil Kenji yang mencoba membongkar kebohongan dan propaganda Tomodachi. Mereka menolak tunduk pada narasi palsu dan berjuang untuk mengungkap kebenaran. Sementara dalam *Monster*, karakter seperti Dr. Tenma menjadi simbol resistensi terhadap kekuasaan manipulatif Johan. Tenma berusaha melawan ketidakadilan dan mengembalikan kemanusiaan dalam dunia yang kacau. Resistensi ini membuktikan bahwa kekuasaan tidak pernah absolut, karena selalu menyisakan ruang bagi individu untuk menolak dan membongkar hegemoni wacana dominan. Pembahasan lebih lanjut sebagai berikut:

a. 20th Century Boys

Dalam *20th Century Boys*, wacana kekuasaan yang dibangun oleh Tomodachi menghadapi berbagai bentuk resistensi dari individu dan kelompok yang menolak dominasi absolutnya. Salah satu bentuk

¹⁹⁶ Michel F. 1978, *The History of Sexuality Volume 1: An Introduction*. New York: Pantheon Books, h. 95

perlawanan yang paling signifikan datang dari Kenji Endo dan kelompoknya, yang mencoba mengungkap kebenaran di balik sekte Tomodachi. Kenji dan para temannya tidak hanya bertindak secara fisik melawan sistem pengawasan Tomodachi, tetapi juga berusaha menghancurkan narasi palsu yang digunakan oleh sekte tersebut untuk membentuk realitas baru.¹⁹⁷ Perlawanan mereka menargetkan simbol-simbol kekuasaan, seperti kitab ramalan dan propaganda media yang digunakan untuk mengendalikan masyarakat.

Selain itu, resistensi juga muncul dalam bentuk kesadaran individu terhadap manipulasi yang dilakukan oleh Tomodachi. Beberapa pengikut sekte, setelah mengalami pengalaman pribadi yang bertentangan dengan ajaran Tomodachi, mulai mempertanyakan kebenaran doktrin yang mereka anut.¹⁹⁸ Dalam konteks ini, resistensi bukan hanya berbentuk perlawanan langsung, tetapi juga dalam bentuk kesadaran kolektif yang berkembang perlahan, di mana individu-individu mulai melihat bahwa mereka telah dimanipulasi. Seperti dalam teori Foucault, di mana kekuasaan tidak pernah absolut dan selalu menghadapi kemungkinan perlawanan, kekuasaan Tomodachi pun mulai runtuh ketika semakin banyak orang menyadari kebohongan di balik kultus yang dibangun olehnya.

b. Monster

Dalam *Monster*, resistensi terhadap wacana kekuasaan yang dibangun oleh Johan Liebert lebih bersifat individual daripada kolektif. Dr. Kenzo Tenma menjadi figur utama dalam melawan pengaruh Johan, bukan dengan kekerasan, tetapi dengan menolak narasi yang dibangun oleh Johan.¹⁹⁹ Johan menciptakan realitas di mana ia adalah entitas yang tak terhindarkan,

¹⁹⁷ Naoki U. 1999-2006. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 4-22

¹⁹⁸ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 10

¹⁹⁹ _____. 1994-2001 *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 1-18

tetapi Tenma, dengan upayanya untuk menyelamatkan hidup, berusaha menghancurkan mitos ini. Dalam beberapa adegan, Tenma tidak hanya bertindak sebagai lawan fisik Johan, tetapi juga sebagai simbol bahwa manusia masih memiliki kebebasan untuk menolak kehancuran yang dipaksakan oleh Johan.²⁰⁰

Selain itu, resistensi juga datang dari karakter Anna Liebert (Nina Fortner), yang menolak untuk menjadi bagian dari skenario yang dirancang oleh Johan. Sebagai saudara kembar Johan, Anna memiliki hubungan mendalam dengan Johan, tetapi ia memilih untuk tidak mengikuti jalan yang telah ditetapkan oleh saudara kembarnya. Perlawanan Anna menunjukkan bagaimana individu dapat menolak peran yang telah ditentukan bagi mereka, sebuah konsep yang erat kaitannya dengan teori resistensi dalam pemikiran Foucault.

Secara keseluruhan, resistensi dalam *Monster* bukan tentang perlawanan terbuka atau revolusi, tetapi tentang bagaimana individu-individu memilih untuk menolak narasi yang telah dibentuk oleh Johan, dengan tetap mempertahankan kemanusiaan mereka dan melawan nihilisme yang ia sebarkan.

Dalam *manga Monster* dan *20th Century Boys*, kekuasaan tidak hanya muncul dalam bentuk kekerasan fisik, tetapi terutama melalui pengendalian narasi dan simbol yang membentuk kesadaran kolektif. Johan Liebert dan Tomodachi tidak memaksa secara langsung, melainkan membentuk sistem pengetahuan yang menjerat para tokoh lain untuk tunduk melalui simbol-simbol moral dan agama. Wacana tentang keselamatan, moralitas, dan masa depan dunia dibangun melalui manipulasi bahasa dan citra religius, sehingga kebenaran tampak berasal dari para villain itu sendiri. Michel Foucault menjelaskan bahwa kekuasaan modern bekerja melalui wacana dan

²⁰⁰ Naoki U. 1994-2001 *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 6

pengetahuan di mana yang dianggap "benar" dibentuk oleh pihak yang menguasai narasi sosial.²⁰¹ Melalui pendekatan ini, terlihat bahwa simbol agama menjadi alat untuk menciptakan "rezim kebenaran" yang mendukung dominasi, di mana para tokoh tunduk bukan karena takut, tetapi karena merasa apa yang mereka lakukan adalah hal yang benar. Sistem pengawasan pun tidak lagi berbentuk penjara atau kekuatan militer, melainkan rasa diawasi yang dibangun oleh narasi, simbol, dan keyakinan terhadap otoritas palsu yang diciptakan oleh para

C. Ideologi dan Reproduksi Kekuasaan Perspektif Louis Althusser

1. Interpelasi Ideologi Dapat Mempengaruhi Subjek Manipulasi

Interpelasi (*interpellation*) adalah proses di mana ideologi "memanggil" individu untuk mengakui dirinya sebagai subjek yang sesuai dengan peran dan norma sosial yang ditentukan, sehingga mereka secara tidak sadar menginternalisasi struktur kekuasaan.²⁰² Dalam *20th Century Boys*, Tomodachi memperkenalkan simbol mata dan jari telunjuk sebagai tanda persaudaraan, yang kemudian berfungsi sebagai lambang kontrol ideologis: pengikut tidak hanya mengenali kekuasaannya, tetapi merasa menjadi bagian dari sistem meski tanpa mempertanyakan otoritas tersebut. Demikian pula, Johan Liebert dalam *Monster* memanfaatkan trauma dan narasi psikologis untuk membuat individu merasa "memilih" jalan yang ia tentukan, padahal pada hakikatnya mereka telah diinterpelasi oleh wacana nihilistik yang ia ciptakan. Pembahasan lebih lanjut sebagai berikut:

a. *20th Century Boys*

Dalam *20th Century Boys*, interpelasi ideologi memainkan peran sentral dalam manipulasi subjek oleh Tomodachi. Melalui propaganda

²⁰¹ Michel F. 1980 *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*. Pantheon Books, h.131

²⁰² Louis A. 1971. *Ideology and Ideological State Apparatuses*, in *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press, h.162

yang tersebar dalam berbagai bentuk, masyarakat diubah menjadi individu-individu yang tanpa sadar tunduk pada ideologi yang diciptakan oleh Tomodachi. Salah satu cara utama interpelasi ini bekerja adalah melalui simbol mata dan jari telunjuk, yang sejak awal diperkenalkan sebagai tanda persaudaraan, tetapi kemudian menjadi lambang kontrol yang menginternalisasi kepatuhan dalam benak para pengikut.²⁰³ Dengan simbol ini, individu tidak hanya mengenali kekuasaan Tomodachi tetapi juga menjadikan dirinya bagian dari sistem tanpa mempertanyakan otoritas tersebut.

Selain itu, media massa dan sistem pendidikan digunakan sebagai alat interpelasi yang efektif. Sekolah-sekolah mengajarkan sejarah yang telah dimanipulasi oleh Tomodachi, memastikan bahwa anak-anak tumbuh dengan perspektif yang selaras dengan narasi kekuasaannya.²⁰⁴ Propaganda yang tersebar melalui televisi, berita, dan acara-acara publik membuat individu secara tidak sadar menerima Tomodachi sebagai pemimpin yang sah. Melalui pengulangan narasi yang sama, masyarakat tidak hanya patuh, tetapi juga percaya bahwa tidak ada alternatif lain selain tunduk kepada Tomodachi. Dengan demikian, interpelasi ideologi dalam *20th Century Boys* bekerja dengan menciptakan kesadaran palsu di mana individu-individu merasa bahwa mereka membuat keputusan sendiri, padahal mereka hanya mengikuti struktur ideologi yang telah ditanamkan oleh Tomodachi.

b. Monster

Dalam *Monster*, interpelasi ideologi terjadi melalui cara yang lebih subtil dibandingkan dengan *20th Century Boys*, tetapi tetap memiliki dampak yang mendalam. Johan Liebert tidak membangun sistem

²⁰³ Naoki U. 1999-2006. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 2

²⁰⁴ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 8 & 14

propaganda eksplisit seperti Tomodachi, tetapi ia menciptakan wacana yang membuat individu mempertanyakan realitas dan secara tidak sadar menerima narasi yang ia bangun. Johan tidak perlu memberi perintah secara langsung; cukup dengan menyebarkan cerita atau menghadirkan pengalaman traumatis, ia mampu membuat individu tunduk pada ideologi yang ia ciptakan.²⁰⁵

Salah satu contoh utama adalah bagaimana Johan menggunakan ketakutan dan kehampaan eksistensial untuk menginterpelasi individu. Ia tidak mengontrol individu melalui sistem yang terlihat, tetapi melalui manipulasi psikologis yang membuat mereka melihat dunia sebagaimana yang ia inginkan. Karakter seperti Roberto dan banyak pengikutnya tidak diperintah secara langsung, tetapi mereka merasa bahwa mengikuti Johan adalah satu-satunya pilihan yang logis.²⁰⁶ Mereka tidak hanya tunduk, tetapi juga menginternalisasi ideologi Johan yang nihilistik di mana kehidupan tidak memiliki makna selain yang diberikan oleh Johan sendiri.

Melalui metode ini, Johan menunjukkan bahwa interpelasi ideologi tidak harus terjadi dalam sistem besar seperti negara atau organisasi, tetapi juga bisa terjadi dalam hubungan personal dan psikologis. Dengan menciptakan kondisi di mana individu merasa bahwa mereka "memilih" untuk mengikuti Johan, ia menanamkan ideologi yang lebih dalam dibandingkan sekadar propaganda eksternal. Dengan demikian, Johan berhasil membentuk sistem kontrol di mana individu merasa bebas, padahal mereka hanya bergerak dalam batas-batas ideologi yang telah ia tentukan.

²⁰⁵ Naoki U. 1994-2001 *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 8

²⁰⁶ _____. *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 18

2. Aparatus Ideologi Negara (ISA) Sebagai Alat Doktrinasi Villain

Aparatus Ideologi Negara (ISA) merujuk pada lembaga-lembaga sosial seperti pendidikan, media, keluarga, dan agama yang menyebarkan dan menanamkan ideologi dominan secara halus agar individu mentransmisikan dan mempertahankannya.²⁰⁷ Tomodachi membangun kurikulum sekolah yang merevisi buku sejarah untuk menjadikan dirinya pemimpin spiritual tak tergoyahkan, sekaligus menggelar propaganda melalui pameran dunia dan taman tematik yang “mencuci otak” pengikutnya.²⁰⁸ Sementara itu, Johan dalam *Monster* tak membentuk institusi formal, melainkan menciptakan kondisi psikologis melalui penghapusan identitas dan narasi ulang kehidupan agar ketakutan internalisasi ia tersebar tanpa memerlukan struktur institusional yang nyata. Pembahasan lebih lanjut sebagai berikut:

a. 20th Century Boys

Dalam *20th Century Boys*, Tomodachi menggunakan berbagai aparatus ideologi negara (ISA) untuk menanamkan doktrin dan mempertahankan kekuasaannya. Salah satu cara utama yang digunakannya adalah melalui sistem pendidikan. Guru-guru di sekolah mengajarkan kepada anak-anak bahwa Tomodachi adalah pemimpin spiritual yang ditakdirkan untuk menyelamatkan dunia.²⁰⁹ Dengan cara ini, generasi muda diajarkan sejak dini untuk menerima Tomodachi sebagai pemimpin yang tidak boleh dipertanyakan. Selain itu, buku sejarah juga digunakan sebagai alat kontrol ideologi, di mana tragedi 31 Desember 2000 dimanipulasi dan diajarkan dalam kurikulum sekolah sebagai bagian dari rencana besar Tomodachi untuk menyelamatkan umat manusia. Melalui revisi sejarah ini, generasi muda tumbuh dengan

²⁰⁷ Louis A. 1971. *Ideology and Ideological State Apparatuses*, in *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press, h.174

²⁰⁸ Naoki U. 1999-2006. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 8

²⁰⁹ _____. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 8

narasi yang telah dimanipulasi, sehingga mereka secara otomatis menerima kepemimpinan Tomodachi tanpa mempertanyakannya

Selain pendidikan, media dan propaganda juga menjadi alat doktrinasi utama dalam sekte Tomodachi. Melalui proyek pameran dunia Tomodachi dan taman Tomodachi, pengikut sekte mengalami pencucian otak skala besar yang dirancang untuk memperkuat kesetiaan mereka. Taman ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat hiburan, tetapi juga sebagai simulasi realitas yang membentuk pemahaman individu tentang dunia dan bagaimana hanya dengan mengikuti ajaran Tomodachi seseorang dapat mencapai kebahagiaan.²¹⁰ Dunia Tomodachi, yang dirancang untuk menciptakan realitas alternatif, semakin memperkuat konsep ini, di mana individu yang masuk ke dalam dunia tersebut dikondisikan untuk tunduk kepada ajaran Tomodachi secara tanpa sadar.

Dengan memanfaatkan institusi pendidikan, media, dan ruang publik, Tomodachi membangun sistem ISA yang kuat untuk menanamkan ajaran sektenya kepada masyarakat. Pengikutnya tidak hanya dipaksa untuk mengikuti ajaran tersebut, tetapi juga diinterpelasi sehingga mereka percaya bahwa mengikuti Tomodachi adalah pilihan bebas mereka sendiri, meskipun pada kenyataannya mereka telah dimanipulasi oleh sistem ideologi yang telah ditanamkan sejak kecil.

b. Monster

Berbeda dengan Tomodachi yang menggunakan pendekatan institusional dalam ISA, Johan Liebert dalam *Monster* menerapkan metode yang lebih psikologis dan tersembunyi. Johan tidak membentuk institusi fisik seperti sekolah atau media, tetapi ia memanipulasi individu dan menciptakan narasi yang membuat orang-orang percaya

²¹⁰ Naoki U. 1999-2006. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 8

bahwa keberadaannya adalah bagian dari takdir. Dalam banyak adegan, Johan menggunakan sistem penghapusan identitas dan penciptaan ulang narasi sejarah individu sebagai alat kontrol ideologi.²¹¹ Dengan cara ini, ia membangun mitos bahwa realitas bukanlah sesuatu yang tetap, melainkan dapat dibentuk ulang sesuai dengan kehendaknya.

Selain itu, penggunaan rasa takut sebagai alat ISA juga sangat dominan dalam Monster. Johan tidak memerlukan sistem formal untuk menyebarkan ideologinya karena ia menciptakan kondisi psikologis di mana individu merasa bahwa mereka tidak memiliki pilihan selain mengikuti jalannya.²¹² Ia membuat orang-orang percaya bahwa kebenaran tidak boleh diungkap dan menggunakan ancaman untuk menginterpelasi individu agar tetap diam. Dengan menggunakan metode ini, Johan memastikan bahwa orang-orang tidak hanya tunduk, tetapi juga menjadi bagian dari sistem kontrol yang ia ciptakan tanpa sadar.

Dalam konteks ISA, Johan menciptakan sistem di mana individu secara otomatis menginternalisasi ketakutan dan doktrin yang ia sebarkan tanpa memerlukan struktur institusional yang formal. Ini membedakannya dari Tomodachi yang menggunakan sekolah dan media sebagai alat ideologinya. Dengan demikian, Johan menunjukkan bagaimana kekuasaan ideologis dapat bekerja secara lebih halus dan tersembunyi, tetapi tetap efektif dalam menciptakan kontrol total atas individu dan masyarakat.

3. Reproduksi Ideologi dan Warisan Kekuasaan Dalam Masyarakat Fiksi

Reproduksi ideologi adalah rangkaian mekanisme di mana ideologi dominan tidak hanya diajarkan, tetapi juga diperbarui dan diteruskan

²¹¹ Naoki U. 1994-2001 *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 11

²¹² _____. *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 8

dalam masyarakat untuk menjaga stabilitas tatanan sosial.²¹³ Dalam *20th Century Boys*, Tomodachi memastikan ajarannya diwariskan kepada generasi berikut melalui revisi kurikulum, simbolisme monumen, dan simulasi “Dunia Tomodachi” yang terus memantapkan narasi sektanya sebagai kebenaran mutlak. Sedangkan Johan Liebert menanamkan nihilisme dan kekosongan moral sebagai warisan ideologis melalui trauma psikologis yang dialami oleh korban-korbannya, membentuk pola pikir chaos yang terus diadopsi oleh mereka yang selamat dari pengaruhnya. Pembahasan lebih lanjut sebagai berikut:

a. *20th Century Boys*

Dalam *20th Century Boys*, reproduksi ideologi dilakukan melalui berbagai mekanisme sosial yang memastikan bahwa ajaran dan pengaruh Tomodachi tetap bertahan di dalam masyarakat, bahkan setelah kepergiannya. Salah satu cara utama yang digunakan adalah melalui pendidikan sebagai alat kontrol ideologi. Guru-guru di sekolah mengajarkan bahwa Tomodachi adalah mesias mereka, menciptakan generasi baru yang menerima dan meyakini ajaran sekte tanpa mempertanyakannya. Sejarah tentang peristiwa "Malapetaka Tahun 2000" pun direvisi dan dimasukkan dalam buku pelajaran sebagai narasi resmi, memastikan bahwa generasi berikutnya menginternalisasi ideologi Tomodachi sebagai kebenaran mutlak.²¹⁴

Selain itu, simbolisme sekte terus direproduksi dalam berbagai aspek kehidupan sosial, seperti melalui monumen dan pameran dunia Tomodachi. Monumen Tomodachi dibangun sebagai bentuk propaganda yang memperkuat citranya sebagai sosok penyelamat

²¹³ Louis A. 1971. *Ideology and Ideological State Apparatuses*, in *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press, h.178-18

²¹⁴ Naoki U. 1999-2006. *20th Century Boys*. Shogakukan. Vol 8

dunia. Dengan menghubungkan simbol-simbol ini dengan legitimasi sejarah yang telah direkayasa, Tomodachi berhasil menciptakan warisan ideologi yang sulit dihapus. Dunia Tomodachi pun dibuat sebagai simulasi untuk mencuci otak masyarakat, menjadikan mereka patuh kepada ideologi sekte dengan cara yang lebih sistematis.

b. *Monster*

Dalam *Monster*, reproduksi ideologi lebih bersifat psikologis dan tidak mengandalkan institusi formal seperti di *20th Century Boys*. Johan Liebert tidak hanya menciptakan ketakutan, tetapi juga mewariskan nihilisme dan kekosongan moral kepada orang-orang yang terpengaruh olehnya. Ia menggunakan trauma sebagai alat untuk menginternalisasi ideologi bahwa kehidupan manusia tidak memiliki nilai. Ide ini terus direproduksi melalui individu-individu yang bertemu dengan Johan, membentuk pola berpikir yang mendukung kekacauan sosial.²¹⁵

Selain itu, Johan berhasil menciptakan mitos tentang kekuasaan absolut yang terus direproduksi dalam narasi masyarakat. Dalam beberapa adegan, ia dikisahkan sebagai sosok yang tidak bisa mati, memperkuat mitos bahwa kekuatannya melampaui batas manusia biasa. Warisan ideologinya juga tercermin dalam bagaimana individu yang selamat dari interaksinya mengadopsi pola pikir yang sama, seolah-olah mereka menjadi penerus dari ajaran Johan tanpa disadari.

Dengan demikian, dalam kedua *manga* ini, reproduksi ideologi dilakukan melalui cara yang berbeda: *20th Century Boys* menggunakan sistem pendidikan dan propaganda untuk memastikan ajaran Tomodachi tetap lestari, sementara *Monster* menciptakan warisan

²¹⁵ Naoki U. 1994-2001 *Monster*. Serialized in Big Comic Original. Vol 18

ideologi melalui trauma psikologis dan mitos yang terus berkembang dalam masyarakat.

Temuan dalam bagian ini menunjukkan bahwa kekuasaan dalam *Monster* dan *20th Century Boys* tidak hanya ditegakkan melalui tindakan represif, melainkan juga melalui penanaman ideologi yang berlangsung secara halus dan berulang. Tomodachi dalam *20th Century Boys* membentuk sistem kepercayaan layaknya institusi ideologis menggunakan simbol agama, ritual kolektif, dan propaganda visual untuk membangun kesetiaan pengikut. Demikian pula, Johan Liebert dalam *Monster* memanipulasi kesadaran individu dengan mengaburkan batas antara kebaikan dan keburukan, sehingga orang-orang menjadi tunduk tanpa merasa dipaksa. Pola ini mencerminkan apa yang oleh Louis Althusser disebut sebagai Aparatus Ideologi Negara (ISA), yaitu institusi atau sistem sosial yang mananamkan ideologi secara terus-menerus agar individu menginternalisasi tatanan dominan sebagai sesuatu yang “alami”.²¹⁶ Proses interpelasi di mana individu merasa terpanggil dan menjadi subjek dalam ideologi terjadi ketika karakter-karakter dalam *manga* menerima narasi sang villain sebagai kebenaran. Dengan begitu, reproduksi kekuasaan dalam cerita tidak membutuhkan kekerasan terus-menerus, karena telah ditanamkan melalui simbol dan sistem keyakinan yang bekerja dari dalam.

²¹⁶ Louis A. 1971. *Ideology and Ideological State Apparatuses*. In *Lenin and Philosophy and Other Essays*. Monthly Review Press. h.127-186

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap manga *Monster* dan *20th Century Boys* karya Naoki Urasawa, dapat disimpulkan yakni:

1. Penggunaan Simbol Agama sebagai Pembentuk Makna dan Legitimasi Kekuasaan (Analisis Semiotika Roland Barthes), Dalam *Monster* dan *20th Century Boys*, simbol agama digunakan sebagai alat representasi untuk menciptakan makna terselubung melalui proses denotasi, konotasi, dan mitos. Johan Liebert menggunakan simbol moralitas secara terselubung untuk membentuk mitos ilusi kebaikan dan menciptakan narasi pemberian atas kekuasaan absolutnya. Sementara Tomodachi secara terang-terangan memanfaatkan ikonografi keagamaan, seperti salib dan ritus keagamaan, untuk membangun mitos dirinya sebagai juru selamat. Simbol-simbol ini menciptakan legitimasi kekuasaan yang tampak natural di mata pengikut, meskipun sejatinya manipulatif.
2. Penerapan Wacana Kekuasaan dan Sistem Pengawasan (Perspektif Michel Foucault), Kedua karakter villain mengonstruksi sistem kontrol sosial tanpa kekerasan fisik melalui manipulasi narasi religius. Johan membentuk situasi panoptik dengan menciptakan rasa diawasi secara mental dan moral, sedangkan Tomodachi menciptakan pengawasan melalui kultus dan struktur organisasi sekte. Kekuasaan mereka berjalan melalui wacana, bukan paksaan, sehingga resistensi dari masyarakat menjadi lemah atau tidak muncul sama sekali. Kekuasaan hadir dalam bentuk “kesadaran yang dikontrol”, sebagaimana dijelaskan Foucault, dan tidak lagi bergantung pada struktur kekerasan.
3. Internalisasi Ideologi Melalui Simbol Agama dan Reproduksi Kekuasaan (Perspektif Louis Althusser), Johan maupun Tomodachi mereproduksi

ideologi mereka melalui simbol agama yang terinternalisasi dalam masyarakat melalui aparatus ideologis seperti pendidikan, media, dan ritual. Johan memanipulasi nilai-nilai moral untuk membentuk individu yang tunduk pada kekuasaan tanpa menyadari bahwa mereka sedang dimanipulasi. Tomodachi menggunakan ISA seperti sistem sekolah dan media massa dalam cerita untuk menyebarkan ideologinya, sehingga pengikutnya menerima narasi keagamaan dan kekuasaan sebagai kebenaran mutlak. Interpelasi terjadi ketika masyarakat dalam cerita mengidentifikasi diri mereka sebagai bagian dari narasi tersebut dan secara tidak sadar menjadi alat reproduksi ideologi.

B. Saran

1. Pengembangan Kajian Lanjutan, Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan meneliti simbolisme agama dalam *manga* lain yang juga mengangkat tema kekuasaan dan manipulasi. Dengan membandingkan lebih banyak karya, dapat ditemukan pola yang lebih luas mengenai penggunaan simbolisme agama dalam budaya populer.
2. Pendekatan Interdisipliner, Studi tentang simbolisme agama dalam *manga* dapat diperkaya dengan pendekatan dari bidang lain, seperti psikologi, sosiologi, atau studi media. Misalnya, analisis psikologi dapat lebih mendalamai bagaimana simbolisme agama memengaruhi karakter dan audiens, sementara pendekatan studi media dapat melihat bagaimana *manga* sebagai medium menyampaikan pesan ideologis kepada pembaca.
3. Relevansi dengan Masyarakat Kontemporer, Kajian lebih lanjut dapat meneliti bagaimana simbolisme agama dalam *manga* ini dapat dihubungkan dengan fenomena sosial dan politik di dunia nyata. Misalnya, bagaimana sekte dalam *20th Century Boys* mencerminkan realitas sekte dan manipulasi keagamaan dalam sejarah dunia, atau bagaimana konsep nihilisme dalam *Monster* mencerminkan krisis eksistensial dalam masyarakat modern.

4. Analisis Visual Lebih Mendalam, Penelitian ini dapat diperluas dengan menganalisis lebih dalam aspek visual dalam *manga*, termasuk penggunaan komposisi panel, ekspresi karakter, dan simbol-simbol visual lainnya. Pendekatan semiotika visual dapat memberikan pemahaman yang lebih kaya mengenai bagaimana simbolisme agama dibangun secara visual dan bukan hanya secara naratif.

Dengan saran-saran ini, diharapkan penelitian mengenai simbolisme agama dalam *manga* dapat terus berkembang dan memberikan wawasan baru mengenai hubungan antara agama, kekuasaan, dan budaya populer dalam konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agan A. 2023, *Karya Terpopuler di Dunia: 20th Century Boys, Manga yang Penuh Konspirasi.* iNews Depok, diakses dari <https://depok.inews.id/read/331905/karya-terpopuler-di-dunia-20th-century-boys-manga-yang-penuh-konspirasi> pada 8 Februari 2025
- Agung W. 2024. *Mengeksplorasi Moralitas dalam 'Monster' Karya Naoki Urasawa.* Agung Wicaksono Personal Blog, diakses dari <https://www.agungwicaks.com/2024/06/moralitas-dalam-monster-karya-naoki-urasawa.html> pada 8 Februari 2025.
- Ahmad A. 2023. *6 Manga Terbaik Naoki Urasawa.* Titip Jepang. <https://titipjepang.com/animanga/6-manga-terbaik-naoki-urasawa/> pada 29 Januari 2025
- Andrew O. 2019. *Interview: Naoki Urasawa.* All the Anime. Diakses dari <https://blog.alltheanime.com/interview-naoki-urasawa/> pada 8 Februari 2025.
- Angela N, Sri R. 2016. *Analisis dan interpretasi Manga Monster karya Urasawa Naoki = Analysis and interpretation of Manga Monster by Urasawa Naoki.* Universitas Indonesia.
- Antonio G. 1971 *Selections from the Prison Notebooks.* International Publishers
- Audina S. 2020 *Pengaruh Gaya Gambar Manga terhadap Komik Indonesia.* Tesis, Universitas Darma Persada
- Carl S., Tony M.V., 2014. *Culture, Identity, and Postmodernity in Anime and Manga.*
- Casey B. 2010. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives.* Continuum
- Cassirer, E. 1944 *An Essay on Man.* Yale University Press
- Cayla C, 2019. *Interview: All You Need is a White Piece of Paper and Pen: A Conversation with Monster and 20th Century Boys Creator Naoki Urasawa.* Crunchrollnews. Diakses dari <https://www.crunchyroll.com/news/interviews/2019/2/6/interview-all-you-need-is-a-white-piece-of-paper-and-pen-a-conversation-with-monster-and-21st-century-boys-creator-naoki-urasawa> pada 29 Januari 2025
- Christopher B. 2018. *Interpreting Anime.*

- Clifford G. 1973 *The Interpretation of Cultures*. Basic Books
- David G. 2001. *The Culture of Control: Crime and Social Order in Contemporary Society*. University of Chicago Press
- Destutt T, Antoine. 1817 *Éléments d'idéologie*. Paris: Librairie Universelle.
- Émile D. 1912 *The Elementary Forms of Religious Life*. London: George Allen & Unwin
- Frederik L.S., 1996. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha International,
- Gilang M, 2016. *Budaya Populer Jepang Yang Kian Marak*" Kompasiana. Diakses dari
<https://www.kompasiana.com/matapanda/57a4a2922123bd9912f4ef0a/budaya-populer-jepang-yang-kian-marak> pada 23 Desember 2024
- Glog A.H 2023. *Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Memilih Komik Sebagai Bacaan*. TUTURUPA, Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru. Vol.6 No.1
- Gravett P. 2004. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Harper Design
- Hannah A. 1970 *On Violence*. Harcourt, Brace & World
- Harry R, 2021. *Urasawa's Biggest Series*. Unwinnable. Diakses dari
<https://unwinnable.com/2021/03/02/urasawa-monster-20th-century-boys-review> pada 23 Desember 2024
- HiyoriMedia. 2024 *Tantangan Manga Legal di Indonesia: Menghadapi Penyebaran Manga Ilegal*. Diakes dari artikel <https://hiyorimedia.com/opini/tantangan-manga-legal-di-indonesia-menghadapi-penyebaran-manga-ilegal/2024/12/29/> pada 20 Januari 2025
- Husna R.F., 2021 *Baca Manga 20th Century Boys, Komik yang Memprediksi Masa Kini?*. PopCulture.id, diakses dari <https://popculture.id/manga-20th-century-boys/> pada 8 Februari 2025.
- Ito K. 2002 *The Manga Culture in Japan*. Japanese Studies Review, Volume VII, 2002.
- Jacques E. 1965 *Propaganda: The Formation of Men's Attitudes*. New York: Vintage Books

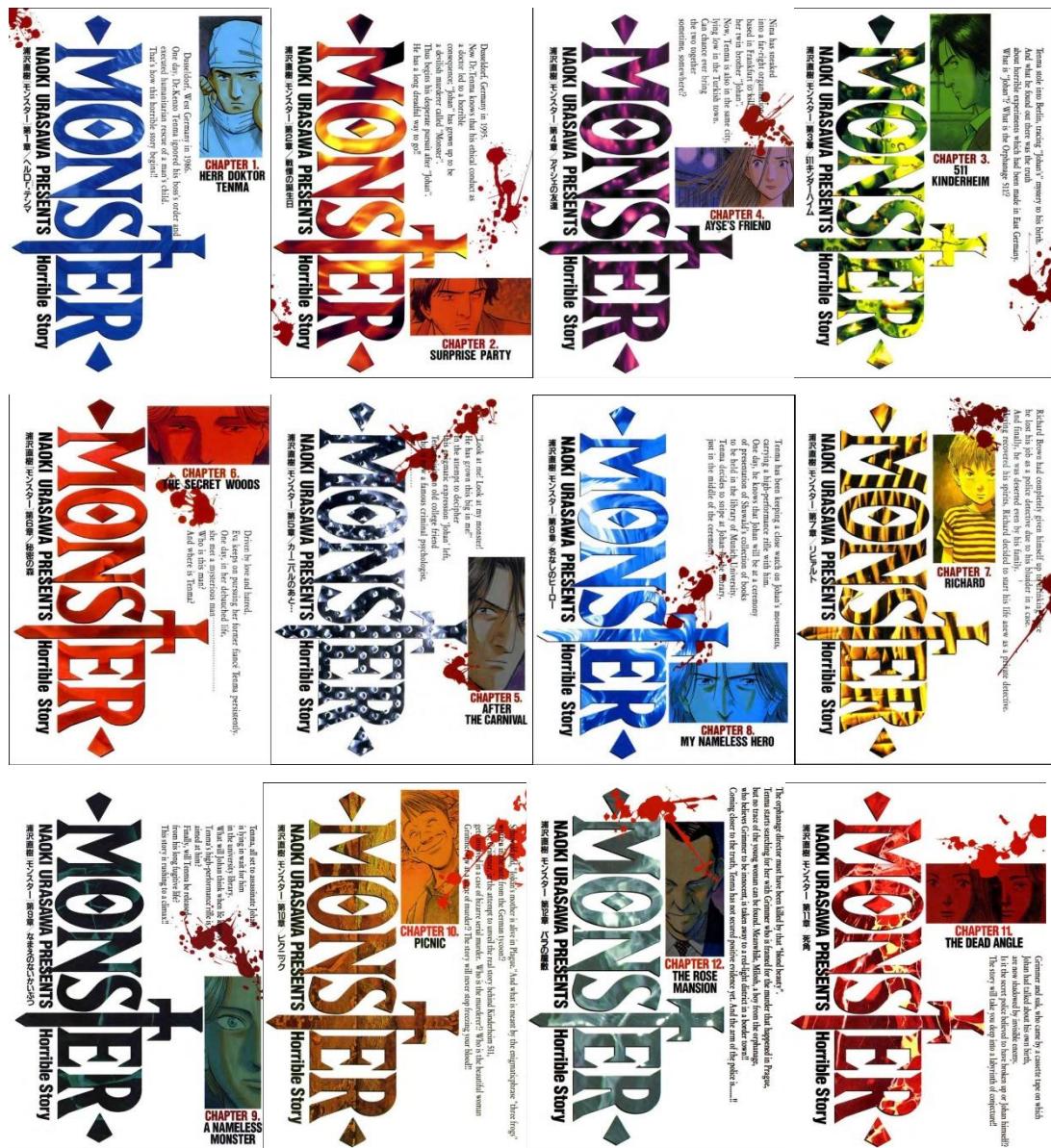
- Japan House Sao Paulo, *Ini addah Manga – Seni Naoki Urasawa*. Diakses dari <https://artsandculture.google.com/story/xAUB0KJsRmQ5iA> pada 29 Januari 2025
- John C. 2024. *10 Best Manga By Naoki Urasawa, Ranked*. GameRant, diakses dari <https://gamerant.com/best-manga-by-naoki-urasawa/> pada 8 Februari 2025
- Karl M, Friedrich E. 1970 *The German Ideology*. New York: International Publishers
- Karl M. 1978. *A Contribution to the Critique of Hegel's Philosophy of Right*. 1843. Reprinted in *The Marx-Engels Reader*, edited by Robert C. Tucker, W. W. Norton & Company
- KBBI Online. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Kristin. 2023, *Monster Manga Review – Why It's One of the Best Manga by Naoki Urasawa*. AnimeCollective, diakses dari <https://animecollective.com/monster-manga-review/> pada 8 Februari 2025
- LonM. 2023. "20th Century Boys – Manga Review." *LonM's Blog*, diakses dari <https://lonm.vivaldi.net/2023/09/13/20th-century-boys-manga-review/> pada 8 Februari 2025.
- Louis A. 1970. *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press
- Louis A. 1970. *Ideology and Ideological State Apparatuses*. In *Lenin and Philosophy and Other Essays*. Monthly Review Press.
- Max W. 1922 *The Sociology of Religion*. Boston: Beacon Press.
- Max W. 1978 *Economy and Society: An Outline of Interpretive Sociology*., University of California Press
- Melviana T, Andika A. 2021. *Industri manga Jepang 2020 capai Rp 80,6 Triliun, Pecahkan Rekor Sejak Tahun 1978*. Berita online Kompas.com. Diakses dari <https://www.kompas.com/hype/read/2021/03/16/113052866/industri-manga-jepang-2020-capai-rp-806-triliun-pecahkan-rekor-sejak-tahun?> pada 27 Januari 2025
- Michel F. 1972. *The Archaeology of Knowledge*. Pantheon Books

- Michel F. 1975. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. New York: Vintage Books
- Michel F. 1978 *The History of Sexuality, Volume 1: An Introduction*. Pantheon Books.
- Michel F. 1980 *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*. Pantheon Books
- Michel F. *The Birth of the Clinic: An Archaeology of Medical Perception*. Pantheon Books
- Mircea E. 1959 *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*. Harcourt Brace Jovanovich
- Myanimelist. 20th Century Boys. Diakses dari https://myanimelist.net/manga/3/20th_Century_Boys/reviews?filter_check=1 pada 8 Februari 2025
- Myanimelist. *Monster*. Diakses dari https://myanimelist.net/manga/1/Monster/reviews?filter_check=1 pada 8 Februari 2025
- Naoki U. 1994-2001 *Monster*. Tokyo: Shogakukan
- Naoki U. 1999-2005, 20th Century Boys. Tokyo: Shogakukan
- Peter B.L., 1967 *The Sacred Canopy: Elements of a Sociological Theory of Religion*. Anchor Books
- Pierre B. 1991 *Language and Symbolic Power*, Cambridge: Harvard University Press
- Quraish Shihab. 2005. *Tafsir Al-Misbah*. Jakarta: Lentera Hati
- Rafael A. P., Crystalyne H. 2023. *Manga Market Reaches Record 677 Billion Yen in Japan in 2022*. Berita online Anime news network. Diakses dari <https://www.animenewsnetwork.com/news/2023-02-28/manga-market-reaches-record-677-billion-yen-in-japan-in-2022/.195361> pada 27 Januari 2025
- Rebecca S. 2012. *Interview: Naoki Urasawa*. Animenewsnetwork. Diakses dari <https://www.crunchyroll.com/news/interviews/2019/2/6/interview-all-you-need-is-a-white-piece-of-paper-and-pen-a-conversation-with-monster-and-21st-century-boys-creator-naoki-urasawa> pada 29 Januari 2025

- Robert B.C., & Taylor, Steven J. 1975. *Introduction to Qualitative Research Methods: A Phenomenological Approach to the Social Sciences*. New York: Wiley
- Roland B. 1957. *Mythologies*. New York: Hill and Wang
- Roland B. 1964 *Elements of Semiology*. Hill and Wang
- Roland B. 1977 *Rhetoric of the Image*. In *Image-Music-Text*. Hill and Wang
- Roland B. 1977. *Image, Music, Text*. London: Fontana Press
- Saussure F. 1916. *Course in General Linguistics*. London: Duckworth
- Schodt F.L., 1983, *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (Tokyo: Kodansha)
- Sharon K, 2000, *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. University of Hawai Press
- Shonen Jump News, 2022. *Manga Plus Has Reaches 6 Million Monthly Active Useers*. Diakses dari akun x dengan nama @WSJ_manga https://x.com/WSJ_manga/status/1571742950182490112 pada tanggal 20 Januari 2025
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susan N.J. 2001. *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan
- Tvtropes. Naoki Urasawa. Tvitropes. Diakses dari <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Creator/NaokiUrasawa> pada 29 Januari 2025
- Victor T. 1969 *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Aldine Publishing
- VillainsWiki. *Fukubei*. Diakses dari <https://villains.fandom.com/wiki/Fukubei> pada 8 Februari 2025.
- Wulansuci Y. 2010. *Budaya Populer Manga dan Anime sebagai Soft Power Jepang*. Skripsi Universitas Indonesia.
- Yoshio S, 2010, *An Introduction to Japanese Society*. Cambridge: Cambridge University Press

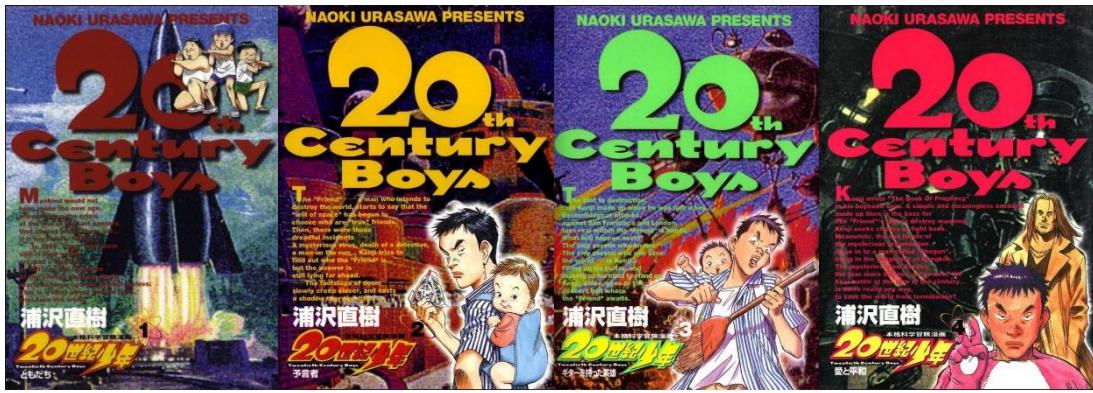
LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1 (Cover Manga Monster 1 -18)





Lampiran 2 (Cover Manga 20th Century Boys)







DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Muhammad Faiz Wibowo
Tempat/tanggal lahir : Klaten, 13 Oktober 2003
Alamat : Mega Regency Blok B.10 No.26, Kec. Serang Baru,
Kab. Bekasi, Jawa Barat
Email : Muhammadfaizwibowo01@gmail.com
Riwayat Pendidikan :
1. UIN Walisongo Semarang
2. SMA Negeri 1 Serang Baru
Riwayat Organisasi :
1. HMJ Studi Agama Agama (2022-2023)
2. Anggota dan Kepala Divisi Dalam Negeri Ushuluddin
Language Community (Periode 2021-2023)