

MENGURAI MAKNA TOKOH SARUTA DALAM KOMIK PHOENIX MELALUI PENDEKATAN ROLAND BARTHES

[UNDERSTANDING THE MEANING OF THE CHARACTERS OF SARUTA IN THE PHOENIX COMIC THROUGH ROLAND BARTHES APPROACH]

Johanes*

Desain Komunikasi Visual, Universitas Bina Nusantara

ABSTRACT

The Phoenix or Hi no Tori comic is a work created by Osamu Tezuka has 12 volumes which were not finished due to the death of the author. In the comics, Phoenix is an immortal being who is believed to give immortality to those who drink its blood. Each volume of the Phoenix comic has a different storyline, background and character, but the character 'Saruta' always reappears. The existence of Saruta's character in each volume has a meaning which is analyzed by using Roland Barthes' semiotic approach, the 3-act story structure by Syd Field and the star system technique used by Osamu Tezuka. After being analyzed, the meaning of Saruta's character is described through postmodernist philosophical thought, the study of Japanese art and history so that the true meaning can be known.

Keywords: comic, semiotic, Osamu Tezuka

ABSTRAK

Komik Phoenix atau Hi no Tori adalah karya yang diciptakan oleh Osamu Tezuka sebanyak 12 jilid yang tidak tamat dikarenakan wafatnya sang pengarang. Di dalam komik, Phoenix adalah makhluk abadi yang dipercaya dapat memberikan keabadian bagi yang meminum darahnya. Setiap jilidnya cerita dalam komik Phoenix memiliki alur cerita, latar belakang dan tokoh yang berbeda, namun tokoh Saruta selalu muncul kembali. Keberadaan tokoh Saruta di dalam komik memiliki sebuah makna yang dianalisis dengan pendekatan semiotika Roland Barthes, struktur cerita 3 babak Syd Field dan teknik *star system* yang digunakan oleh Osamu Tezuka. Setelah di analisis, makna tokoh Saruta diuraikan melalui pemikiran filsafat postmodernisme, kajian seni dan sejarah jepang sehingga dapat diketahui makna yang sebenarnya.

Kata kunci: komik, semiotika, Osamu Tezuka

PENDAHULUAN

Salah satu wahana yang digunakan untuk menyajikan cerita adalah komik. Komik merupakan hasil susunan ide-ide dari cerita atau fenomena yang kemudian direpresentasikan ulang dalam bentuk gambar dan tulisan oleh sang pengkarya. Representasi ulang tersebut adalah kebudayaan yang mengandung misteri sehingga menimbulkan obsesi untuk dibongkar maknanya (Gumira:2021). Para pembaca dapat melihat situasi zaman ketika komik dibuat, hal ini dibuktikan dari penelitian Marcell Bonef dalam karyanya yang berjudul "Komik

Indonesia". Karya tersebut memperlihatkan situasi politik dan keadaan masyarakat di Indonesia dari zaman prasejarah sampai tahun 1971. Selain sebagai artefak kebudayaan, bagaimana seorang karakter melakukan interaksi dengan dunia didalam alur cerita dapat menjadi inspirasi pembaca sehingga komik juga dapat berfungsi sebagai media pendidikan kepribadian .

Di dalam dunia komik, Osamu Tezuka merupakan tokoh yang berperan penting dalam perkembangan manga di Jepang. Karya Osamu Tezuka memiliki penampakan visual dan cerita yang dipandang inovatif pada eranya. Osamu Tezuka memulai

* Korespondensi Penulis

Email: Johanes010@binus.ac.id

karirnya di tahun 1947 dengan judul *New Treasure Island* yang dipublikasikan oleh akahon (red book) dengan harga yang terjangkau oleh anak - anak. Karya *New Treasure Island* laris terjual 800.000 eksemplar sehingga dianggap sebagai titik tolak pertama keberhasilan manga di era setelah perang dunia kedua. (Scholdt, 1983).

Osamu Tezuka juga identik dengan karyanya yaitu *Astro Boy* (Tetsuwan Atom) yang berhasil diadaptasi menjadi anime pada tahun 1963. Bersama dengan judul lainnya yaitu *Princes Knight* dan *Kimba The White Lion*, Osamu Tezuka meraih puncak karirnya dan popularitas karyanya mencapai pasar global di era tersebut. (Phillipps, 2014).

Karya *Phoenix* (Hi No Tori) yang dibuat oleh Osamu Tezuka adalah karya eksperimental yang rumit dan penuh ambisi. Ide dari figur "*Phoenix*" atau burung api telah digarap oleh Tezuka lebih dari 10 tahun. Tezuka pernah menulis 2 serial terpisah berjudul *Phoenix* yang pernah terbit di *Manga Shonen* (1954) dan di *Shojo Club* (1956-1957). Namun, *Phoenix* kemudian dibuat kembali dengan kompleksitas yang lebih tinggi dimana setiap bukunya terdiri dari beberapa chapter dan satu buku dengan yang berikutnya memiliki cerita yang berbeda serta independen. Karya *Phoenix* secara keseluruhan memiliki cerita mengenai umat manusia dari zaman prasejarah sampai kepunahannya. (Power: 2007). Karya *Phoenix* berjumlah sebanyak 12 jilid dan merupakan karya yang tidak selesai dikarenakan wafatnya Osamu Tezuka pada tahun 1989.

Sebagai tokoh, *Phoenix* diperlihatkan sebagai energi kosmis yang memiliki wujud burung. Perwujudan ini senada dengan gagasan makro dan mikrokosmos yang dipercaya oleh para filsuf Yunani sebelum era socrates (Bertens, 2018) karena di dalam tubuh *Phoenix* terdapat jiwa - jiwa manusia dan segala jenis makhluk hidup. Tokoh

Phoenix di dalam komik dipercaya sebagai solusi atas masalah yang terjadi di setiap zaman, darahnya dianggap dapat memberikan keabadian dan menyembuhkan segala penyakit. *Phoenix* tidak mengalami kematian serta perubahan sifat dan wujud walaupun zaman terus berubah, di dalam karya tersebut, *Phoenix* bisa dianggap sebagai kuasa dalam kehidupan (Godart: 2013)

Kajian yang dilakukan dalam tulisan ini bertujuan untuk menguraikan makna kuasa yang dilihat dari tokoh yaitu Saruta alias Gao dan otomo. Sehingga, karya *Phoenix* yang diteliti hanyalah jilid-jilid yang menyertakan karakter Saruta di dalam cerita yaitu jilid 1, jilid 2, jilid 3, jilid 4, jilid 7, jilid 9, dan jilid 11. Osamu Tezuka selalu menempatkan tokoh Saruta di dalam nasib buruk untuk



memperlihatkan kekejian dari umat manusia (Tezuka Productions: 2021)

Gambar 1. Karakter Saruta alias Gao atau Otomo
 Sumber:

<https://TezukaOsamu.net/en/character/288.html>

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes sehingga sebuah makna dibagi kembali menjadi dua tingkatan yaitu denotasi (harfiah) dan konotasi. Penjabaran metode semiotika tersebut dapat dilihat dengan jelas melalui tabel berikut.

1. Penanda R	1 2. Petanda	Denotasi (makna primer)
Tanda I PENANDA	RII II PETANDA	
III TANDA		Konotasi (makna sekunder)

Tabel 1. Metode Semiotika Roland Barthes

Di dalam karya Phoenix, konteks zaman bisa dilihat melalui waktu, masalah dan epilog dalam satu volume buku. Makna primer dapat dilihat dari cerita yang dihadapi tokoh Saruta dalam 1 volume komik sedangkan Saruta sebagai makna sekunder atau konotasi bisa dilihat setelah membaca secara keseluruhan karya Phoenix sebagai hasil dari pembahasan. Zaman atau waktu dari cerita yang dinyatakan di dalam tabel diambil dari pengamatan Frederick L. Schodt yang diperlihatkan di akhir komik setiap jilid Phoenix. Schodt mempunyai latar belakang

sebagai penerjemah dan peneliti dari karya - karya Osamu Tezuka. Dalam penelitian teknik *star system* yang di berlakukan oleh Osamu Tezuka juga dicermati di dalam penelitian ini. *Star system* adalah metode dimana karakter yang ada di dalam komik diperlakukan seperti seorang aktor yang memiliki banyak peran sehingga penampilannya masih sama dari satu jilid ke jilid lain atau berbeda judul komik. Keterkaitan tokoh Saruta dengan makna dalam karya Phoenix dapat dilihat di dalam penjabaran tabel di bawah ini:

Jilid	Nama Tokoh	Peran	Penanda	Petanda	Latar belakang waktu
1 (Dawn)	Saruta	Jendral	kekuatan otot dan keahlian penggunaan senjata	Kegagahan	240 -270 AD
2 (Future)	Saruta	Doktor	keahlian terhadap rekayasa genetik dan robot	Pengetahuan	3404 AD- tak terhingga
3 (Space)	Saruta	Astronot	perjalanan dengan pesawat ruang angkasa dan penemuan planet asing	Eksplorasi	2577 AD
4 (Karma)	Gao	Biksu dan seniman	kuil dan seni patung	Perkembangan spiritualitas	720 -752 AD
7 (Civil war)	Gao	Pertapa	gua dan pengasingan	Kebijaksanaan	1172- 1189
9 (Strange Beings)	Saruta	Samurai	Katana dan Kastil	Ambisi	1468-1498
11 (sun)	Otomo	Ketua Partai	resistensi terhadap hegemoni agama	kebebasan kepercayaan	663-672

Tabel 2. Pembagian Penanda dan Petanda Dalam Komik Phoenix

Dalam melihat alur cerita di dalam komik, cerita di dalam komik Phoenix diteliti dengan membaginya kedalam struktur penceritaan 3 babak. Struktur penceritaan 3 babak terbagi dalam babak persiapan (set up),

konflik (confrontation), dan resolusi. Struktur cerita 3 babak awalnya diperkenalkan oleh filsuf Yunani yaitu Aristoteles dan dikembangkan Syd Field dalam sebuah buku berjudul *Screenplay*.

Jilid	Persiapan(Set-up)	Konflik (confrontation)	Resolusi
1 (Dawn)	pencarian obat penyembuh penyakit	perang antar suku secara berkelanjutan	kehancuran dan kemunculan suku baru
2 (Future)	dunia diambang kepunahan , pengembangan penelitian kloning dan super komputer	teknologi dan sains yang tak terkendali	kiamat nuklir karena kepercayaan pada teknologi dan sains
3 (Space)	Dimulainya petualangan para astronot mencari kehidupan baru di luar angkasa	stereotip dan labeling pada keadaan sekitar yang berakibat pembunuhan pada makhluk hidup.	Pengetahuan mengenai alam semesta yang hilang
4 (Karma)	pergulatan anak yatim piatu yang terjebak di situasi amoral	politisasi agama dan praktek pemerintahan yang korup	Wabah dan malapetaka karena kemiskinan dan kesenjangan sosial
7 (Civil war)	kepolosan masyarakat desa yang jauh pengaruh pemerintah	peperangan antara pejabat dan pemimpin agama	runtuhnya pemerintahan sebuah klan
9 (Strange Being)	Samurai wanita yang membunuh biksu demi pelampiasan dendam	konflik samurai wanita yang menjadi biksu	Terjebak dalam pengulangan tragedi
11 (sun)	penangkapan aktivis oleh sekte agama di era modern	konfrontasi antara partai aktivis dan sekte agama	kelompok minoritas yang dibasmi oleh partai dan sekte agama

Tabel 3. Penguraian Alur Cerita Dalam Komik Phoenix

Dalam menguraikan teks yang ada di dalam komik, studi literatur yang digunakan adalah pemikiran dari beberapa filsuf seperti: Nietzsche, Emmanuel Levinas dan Michel Foucault. Nietzsche adalah filsuf yang mengambil sikap kritis terhadap kebudayaan barat Modern dan mencoba menghidupkan kembali makna mitos, karena manusia modern merasa sudah keluar dari mitos dengan menggunakan rasionalitas namun sebenarnya kembali kedalam mitos baru karena rasionalitas. Pemikiran Nietzsche dilihat untuk menguraikan makna di dalam penelitian karena Nietzsche merupakan inspirasi dari para filsuf postmodernisme yaitu Michel Foucault dan Emmanuel Levinas.

Michel Foucault meneruskan kritik terhadap pemikiran barat terutama terhadap kelas minoritas yang ditekan, pengingatan kembali terhadap apa yang dianggap wajar oleh pemikiran umum yang ternyata adalah manifestasi dari kekuasaan yang sedang terjadi. Kemudian Emmanuel Levinas sebagai filsuf dipilih karena pernah mengalami tekanan dari pemerintahan yang anti-semantik sehingga perspektif dari pemikirannya sangat memperhatikan relasi antar manusia yang etis dibandingkan dengan pemutusan benar atau salah yang dikeluarkan oleh penguasa. Era ketika karya Phoenix dibuat oleh Osamu Tezuka yaitu tahun 1954 - 1988 bersamaan dengan filsuf Emmanuel Levinas dan Michel Foucault aktif berkarya sehingga makna dari karya Phoenix relevan dengan pemikiran para filsuf tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengejaran Phoenix di dalam cerita memperlihatkan kelemahan umat manusia. Nietzsche berpendapat bahwa manusia cenderung untuk mencari jawaban dan solusi absolut atas masalah yang dihadapi. Hal tersebut diakibatkan karena manusia tidak dapat menanggung kenyataan sehingga butuh memiliki pegangan untuk hidup. (Wibowo: 2017:223).

Walaupun terus diburu, Phoenix tidak pernah berhasil ditangkap oleh seorang manusia. Burung Phoenix hanya hinggap kepada orang yang dikehendakinya sendiri. Phoenix sebagai simbol kuasa, bisa ditinjau

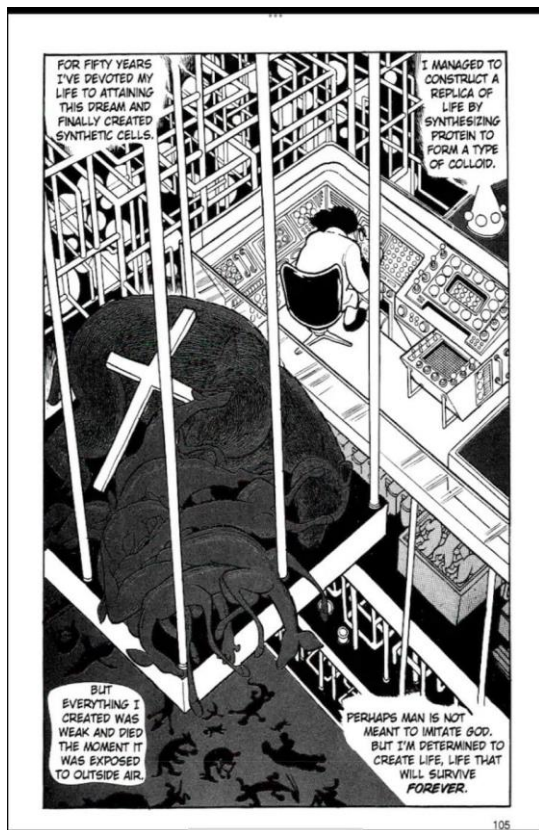
juga dari pendapat Foucault. Foucault berpendapat bahwa kuasa selalu bersirkulasi tidak dapat diam di seorang individu. Seorang individu bukan hanya sekedar penerima kuasa namun kuasa muncul dalam individu yang berjuang menghadapi konflik kehidupan. Di dalam komik, Phoenix memang diperlihatkan dengan sukarela menghampiri manusia yang sedang bergulat dengan kehidupan (Foucault 1990: 92-93).

Saruta di dalam buku pertama yang berjudul Dawn memiliki peran sebagai jenderal perang yang menjadi penanda kegagahan karena di era prasejarah lelaki di zamannya harus bisa bertarung. Keperkasaan dalam tubuh diperoleh dari penguasaan dan pengenalan diri yang diperoleh dari aktivitas gymnasium, latihan, pembentukan otot dan juga keindahannya. Kekuatan tubuh juga memerlukan afirmasi dari kuasa yang ada di sekitarnya seperti sistem ekonomi, moral dan norma dari seksualitas, perkawinan dan keputusan (Foucault 1980: 56).

Dalam jilid Dawn, walaupun Saruta memiliki semua nilai keperkasaan namun dia memiliki kekurangan yaitu wajahnya yang buruk rupa sehingga sulit memiliki kekasih. Petanda kegagahan dalam Saruta ditantang ketika dirinya bertemu dengan Naru yaitu seorang pemuda yang sebenarnya berada di dalam perjalanan mencari Phoenix. Awalnya Naru adalah lawan karena berasal dari suku lain, namun diangkat menjadi murid oleh Saruta. Setelah bersama Naru, hati Saruta melunak sehingga berperang untuk melindungi Naru. Romantisme antara pria inilah yang menantang makna kegagahan di zamannya. Saruta di dalam alur cerita mulai terlihat sebagai manusia yang mendapatkan pencerahan mengenai makna kegagahan diluar moral dan norma masyarakat yang berusaha bertahan hidup dengan memiliki keturunan. Di akhir buku ini Saruta pun wafat, usahanya melindungi apa yang ia cintai tidak berhasil.

Dalam buku Phoenix jilid kedua yaitu Future, Saruta muncul kembali dengan peran sebagai ahli genetik. Dari perannya Saruta dianggap sebagai penanda dari kekuatan pengetahuan dan rasionalitas sehingga dipercaya sebagai pemberi solusi atas masalah zaman. Manusia memilih pengetahuan dan rasionalitas sebagai pegangan hidup karena

melalui hal tersebut manusia cenderung ingin menemukan segala sesuatunya secara objektif, *interest free* yang menuntut penanggalan apapun yang berbau praduga psikologis yang subjektif. Disposisi psikologis yang bernama “keyakinan, atau kepercayaan akan sesuatu” harus tunduk pada tuntutan keilmiah. (Wibowo 2017: 229)



Gambar 2. Dr. Saruta dalam jilid Future
Sumber: <https://mangapark.net/>

Kehendak Saruta untuk meneliti di dalam jilid Future adalah usaha untuk menundukan masalah dunia. Saruta berusaha menciptakan kehidupan yang bisa bertahan selamanya bahkan diambang kiamat. Perbedaan antara Saruta dengan tokoh lain yang ada di dalam jilid future adalah keinginannya untuk menyelamatkan semua kehidupan tidak hanya manusia saja. Di sisi sebaliknya manusia diperlihatkan secara egois tidak memperdulikan kondisi Bumi dan menyerahkan keputusan perang kepada super computer.

Cara Saruta menaklukkan masalah zaman memperlihatkan bahwa ilmu pengetahuan telah menjadi mitos atau agama baru. Namun kemunculan kembali Phoenix di

akhir hayat Saruta menegaskan bahwa Phoenix adalah bentuk kuasa yang asli dibandingkan dengan sains yang tidak mampu memberi solusi. Walaupun kiamat nuklir tetap terjadi sebagai epilog jilid future, di akhir cerita Saruta mempercayai Phoenix sebagai bentuk kuasa kehidupan yang sejati.

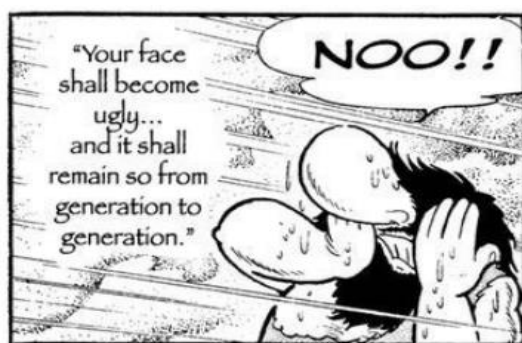
Dalam jilid ketiga komik Phoenix yang berjudul Space, di awal cerita Saruta tidak muncul dengan tabiat yang keji justru lebih rasional dan tenang. Wajah yang buruk rupa justru muncul ketika Saruta bergulat dengan konflik di dalam cerita. Akhir cerita dari kisah Space adalah penyebab dari kutukan Phoenix yang secara paralel berhubungan dengan cerita dalam jilid yang lain. Alur waktu dalam komik Phoenix memang tidak linier maju ke depan namun bisa disajikan secara acak, reinkarnasi tokoh tidak ke arah masa depan namun bisa mundur ke zaman sebelumnya.

Dalam judul Space, Saruta sebagai Astronot adalah petanda dari eksplorasi. Sejak awal cerita, praduga akan fisik atau penampakan luar menjadi pegangan para tokoh untuk berpikir dan mengambil keputusan. Karakter berwajah cantik seperti Nana disukai, kemudian karakter Makimura yang tenang dan berwibawa juga dipercaya oleh para awak kapal pesawat ruang angkasa. Dalam jilid Space sebenarnya rupa hanyalah cangkang dari jati diri yang disembunyikan. Ketika berada di dalam planet asing yang bernama Latomus, semua persepsi manusia akan penampakan luar pun dikacaukan.

Setiap cangkang atau wajah menurut filsuf Emmanuel Levinas memiliki kedalaman yang tak terhingga sehingga seharusnya bisa ditelusuri dan tidak direduksi menjadi sebuah stereotype. Label sosial dan stereotype digunakan untuk mengontrol orang lain, karena manusia pada dasarnya tidak nyaman dengan benda asing. (Tjaya, 2019: 53). Konflik antar tokoh di dalam komik dalam jilid “space” terjadi karena setiap tokoh enggan untuk menerima hal lain diluar persepsi sendiri. Anggapan palsu mengenai kuasa dan jawaban atas masalah zaman dalam jilid ini adalah penampakan luar dan bukti fisik.

Saruta yang berkelana di planet Latomus sebenarnya sudah banyak melihat fenomena alam yang diluar akal makhluk

bumi. Walaupun sudah melakukan eksplorasi, Saruta akhirnya tetap berniat membunuh Makimura karena menyimpulkan tabiat Makimura sebagai manusia yang keji. Wajah buruk Saruta pun akhirnya muncul karena niat membunuh Makimura diketahui oleh Phoenix sehingga dikutuk. Sebagai resolusi dari cerita, Osamu Tezuka memberi pernyataan bahwa stereotip mengakibatkan hilangnya ilmu dan pengalaman yang diperlihatkan ketika Saruta pulang ke Bumi. Pengalamannya di planet Latomus dianggap nihil karena tidak masuk akal oleh manusia yang ada di Bumi.



Gambar 3. Saruta dalam jilid Space
Sumber: <https://mangapark.net/>

Di dalam komik Phoenix buku keempat yang berjudul Karma, tokoh Saruta memiliki nama lain yaitu Gao. Dalam latar belakang kehidupan Gao, ia merupakan sosok yang korup akibat penderitaan yang dialaminya sejak kecil karena kecacatannya yang berakibat dirinya menjadi bengis karena masyarakat selalu mencemooh dirinya. Dalam pertengahan cerita, Gao bertemu dengan tokoh Akanemaru yang mengejar Phoenix agar bisa menjadi sumber inspirasi dalam berkarya. Awalnya tingkat spiritualitas Gao berada jauh dibawah Akanemaru karena Akanemaru diperlihatkan sebagai orang yang tabah dan jujur dalam menghadapi kehidupan.

Sosok Gao berkembang dalam sisi spiritualitas ketika dirinya mendalami seni. Gao yang menyalurkan emosinya terhadap karya seni rupa patung sehingga membuat

dirinya tenang walaupun mengalami berbagai tekanan dari sekitarnya. Karya seni yang dibuat Gao awalnya buruk namun seiring dengan pengalamannya melihat masalah yang dialami oleh masyarakat mengalami peningkatan kualitas. Di sisi lain karakter Akanemaru mengalami penurunan dari sisi kemanusiaan karena terdistorsi oleh pengakuan dari para pejabat pemerintahan. Akanemaru hanya berkarya sesuai dengan pesanan pejabat. Aktivitas berkesenian Gao dan Akanemaru sejalan dengan penuturan fungsi seni yang bisa digunakan sebagai cara mendalami pemaknaan hidup melalui pengalaman, kesemestaan dan kemanusiaan (Sugiharto, 2018 :27).



Gambar 4. Saruta alias Gao dalam jilid Karma
Sumber: <https://mangapark.net/>

Puncak konflik dari Gao dan Akanemaru terlihat di dalam pertandingan membuat Onigawara. Onigawara adalah ornamen iblis yang berada di atap kuil Buddha yang dibuat sebagai penolak bala. Gao diakui oleh para petinggi pemerintahan sebagai pemenang sejati namun ia kalah karena proses pengumpulan suara yang dicurangi oleh Akanemaru. Akanemaru membuka semua aib Gao agar para pejabat tidak memilih Gao. Dari kejadian tersebut degradasi karakter Akanemaru yang penyabar dan pemaaf menjadi bengis berbanding terbalik dengan Gao yang mampu memaafkan Akanemaru dan mengikhlaskan keadaan cacat dirinya di akhir cerita.



Gambar 5. Karakter Akanemaru menyudutkan Gao

Sumber: <https://mangapark.net/>

Sumber konflik yang ada dalam jilid Karma dilihat melalui masalah kemanusiaan yaitu agama yang dicampur adukan dengan politik. Dalam jilid ini agama yang diperlihatkan adalah Buddhisme. Dalam sejarah Jepang, agama Buddha dipergunakan sebagai alasan pemerintah dan para bangsawan untuk menagih pajak terhadap rakyat. Dana pajak ini dipergunakan untuk membangun daerah Kyoto sebagai kawasan elit (Mason,1997:145). Pembangunan dari kuil Buddha di anggap sebagai pengusir bala bencana bagi penduduk sekitar wilayah kuil (Graham, 2008:47). Pemanfaatan agama di dalam komik sama seperti fungsi ilmu pengetahuan menurut Nietzsche, fungsi agama adalah sebagai pegangan hidup agar manusia dapat menjalani realitas. Dalam jilid Karma, agama diperlihatkan sebagai kontrol untuk rakyat jepang dan menjadi sebuah lembaga penyebaran pengetahuan moral. Pengetahuan selalu memiliki dalil untuk mendukung kekuasaan, disinilah gagasan Foucault mengenai penguasa yang memproduksi pengetahuan.

Keberhasilan pembangunan yang diperlihatkan di dalam komik adalah patung Buddha emas raksasa. Patung Buddha emas raksasa di anggap sebagai perwujudan kuasa absolut yang dimiliki oleh pemerintahan di era itu. Pengejaran kuasa absolut diperlihatkan kembali sebagai sumber malapetaka di komik Phoenix jilid Karma. Malapetaka terjadi ketika kebakaran hebat di wilayah istana ditambah lagi dengan wabah penyakit yang ada di kalangan rakyat jelata. Dari epilog komik yaitu pemerintahan yang korup menghasilkan malapetaka, Gao mendapat

pencerahan mengenai arti spiritualitas yang sebenarnya diluar dari pengetahuan agama yang di produksi oleh pemerintah sebagai penguasa. Jika dilihat di akhir cerita tokoh Gao akhirnya tinggal di tengah gunung sendiri dan diasingkan. Pengasingan adalah bentuk dari disiplin atau hukuman yang diberikan oleh masyarakat terhadap subjek yang berbeda dari tatanan moral umum (Foucault, 1966)

Pemerintahan yang korup dan kisah pengasingan Gao pada jilid 4 berlanjut di jilid 7 komik Phoenix yang berjudul Civil war. Di dalam judul ini bentuk agama sebagai alat politik semakin terlihat dari biksu yang berfungsi sebagai pemimpin daerah. Di awal cerita, tokoh Gao masih hidup dan memberikan petunjuk kebijaksanaan kepada generasi yang baru, karakter yang menjadi murid Gao adalah Benta dan Ushikawa. Benta adalah rakyat jelata yang hidup di desa sedangkan Ushikawa adalah anak dari seorang samurai yang gugur. Gao meramalkan persahabatan mereka akan menjadi perang saudara seperti seekor anjing dan monyet gunung Penampakan Gao sebagai pertapa berbanding terbalik dengan Biku yang hidup dengan materi yang berlimpah. Dari perbandingan tersebut di cerita ini Gao diperlihatkan sebagai petanda kebijaksanaan.

Keberlimpahan materi membuat karakter biksu bernama Kiyomori menjadi takut akan kematian dan mencari Phoenix untuk melanggengkan kekuasaan politik yang dimilikinya. Politik sebagai masalah zaman ini juga terlihat dari hubungan antara Benta dan Obu. Hubungan kekasih yang tulus pun

bisa dipisahkan karena niat untuk merebut tahta kerajaan, karena Obu di dalam cerita ini dijual dan dijadikan istri Kiyomori dan membantunya mencari Phoenix.

Di buku jilid 9 yang berjudul *Strange Being*, tokoh Saruta muncul kembali dalam sosok seorang samurai. Saruta muncul sebagai karakter pendukung di dalam cerita, putrinya yang bernama Sakonosuke adalah tokoh utama yang menerima pengaruh langsung dari ambisi Saruta. Saruta menjadi Agen sosialisasi mengenai gender Sakonosuke. Agen sosialisasi adalah orang-orang atau

kelompok sosial yang menyediakan, atau mengedarkan, informasi-informasi kunci mengenai nilai-nilai, perilaku dan pesan-pesan gender. Pada masa anak-anak, informasi ini dibutuhkan sebagai media imitasi dan identifikasi gender mereka. Pada tahap selanjutnya menuju kedewasaan, informasi-informasi merupakan referensi mengenai bagaimana individu belajar menjadi bagian yang absah dari sebuah komunitas dan berpartisipasi di dalamnya sebagai individu yang mengemban simbol-simbol feminin atau maskulin (Marhumah,2012)



Gambar 6. Saruta bersikap keras terhadap putrinya Sakonosuke dalam jilid *Strange Being*
Sumber: <https://mangapark.net/>

Sakonosuke diajar untuk berlatih pedang dengan keras walaupun perempuan sehingga terjadi kontradiksi dari tanda dirinya sebagai perempuan sebagai penanda kelembutan dan tanda kekerasan yang dimiliki pria yang selalu disiapkan untuk bertarung. Gagasan tentang samurai yang dimiliki oleh Saruta adalah sosok yang mampu mendominasi musuh untuk bisa menang dalam kehidupan tidak peduli gender yang dimiliki anaknya sendiri. Selain kontradiksi gender disini ada kontradiksi kelas samurai dan biksu yang dijalani juga oleh Sakonosuke. Biksu di dalam cerita diperlihatkan sebagai pemelihara kehidupan segala makhluk.

Pemaksaan kehendak yang dilakukan oleh Saruta membuat Sakonosuke menyimpan dendam. Kejadian utama di dalam komik adalah ketika Sakonosuke membunuh biksu perempuan yang hendak menyembuhkan ayahnya. Alih-alih mendapatkan ketenangan karena satu-satunya solusi kesembuhan Saruta sudah dilenyapkan, Sakonosuke malah terjebak

dalam pengulangan waktu sebagai hukuman dari Phoenix. Sakonosuke mendapatkan hukuman pengulangan waktu dan dipaksa menggantikan biksu yang dibunuhnya. Belas kasih sebagai solusi sebenarnya dari ambisi yang egois diperlihatkan ketika Sakonosuke merelakan dirinya terjebak di dalam perannya sebagai biksu penyembuh, hidup dalam pengulangan waktu, dan membiarkan dirinya dibunuh.

Dalam jilid 11 yang berjudul *Sun*, tokoh utama cerita adalah Suguru seorang aktivis dari partai "Shadow People" yang menentang kekuasaan kelompok agama bernama "Church of Light". Selain cerita mengenai Suguru, terdapat subplot mengenai karakter bernama Inugami yang merupakan seorang siluman yang menentang agama Buddha di era lampau. Dua cerita yang disajikan memiliki makna yang berhubungan mengenai perjuangan demi kebebasan kelompok minoritas terhadap kekuasaan kelompok mayoritas.

Suguru yang ditangkap oleh jemaat Church of Light dipaksa menggunakan topeng

besi berbentuk anjing. Ketika menggunakan topeng, Suguru sering memimpikan masa lampau dimana ia menjadi karakter bernama Inugami. Perjuangan tokoh Suguru atau Inugami melawan hegemoni kepercayaan adalah perlambangan perjuangan suku Ainu di Jepang yang dipaksa berasimilasi dengan moral mayoritas masyarakat Jepang. Suku Ainu dipandang pemerintahan Jepang sebagai suku yang barbar atau tidak beradab. Topeng Anjing dan nama Inugami yang ada di dalam cerita juga memperlihatkan kepercayaan suku Ainu terhadap tumbuhan, iblis dan hewan.

Diantara semua makhluk hidup, anjing merupakan hewan yang dipercaya sebagai leluhur suku Ainu (Siddle,1996:44).

Tokoh Saruta yang memiliki nama lain Otomo dalam jilid Sun diperlihatkan sebagai pimpinan Shadow People yang diikuti oleh Suguru. Setelah agama Church of Light berhasil digulingkan alih - alih memberikan kebebasan bagi kaum yang ditindas, Shadow People mencanangkan agama baru agar bisa mengontrol masyarakat. Tokoh Suguru digunakan oleh Otomo menjadi martir agama baru tersebut.



Gambar 7. Perlambangan suku Ainu dalam jilid Sun
Sumber: <https://mangapark.net/>



Gambar 8. Karakter Saruta alias Otomo sebagai ketua partai "Shadow People"
Sumber: <https://mangapark.net/>



Gambar 9. Otomo berniat membentuk agama baru dalam jilid Sun
Sumber: [https://mangapark.net.](https://mangapark.net/)

Di akhir cerita Sun diperlihatkan bahwa sebuah ideologi baru pada akhirnya hanyalah alat untuk mencapai kekuasaan. Sebuah gagasan yang berupa agama, atau ideologi walaupun mempunyai tujuan mulia pada akhirnya menimbulkan perang ketika bertabrakan dengan gagasan/ ideologi lain jika para penganutnya sama - sama fanatik terhadap kepercayaannya masing - masing. Dalam buku jilid Sun, perlawanan kaum yang ditekan untuk melawan sebuah wacana ternyata tidak berakhir dengan kedamaian yang dicita - citakan. Foucault dalam bukunya yang berjudul *The Order of Things* juga mengemukakan bahwa wacana tidak pernah bersifat netral murni untuk kebaikan bersama, bahkan Foucault juga menegaskan bahwa kebenaran tidak pernah ada, yang ada hanyalah wacana yang paling dominan. Phoenix menegaskan secara jelas mengenai kepercayaan yang dianggap sebagai kebenaran absolut di jilid Sun. Alasan kenapa orang bisa membunuh orang lain demi ideologi menurut Levinas dikarenakan sesuatu yang berada di dalam ranah publik yang dinyatakan sebagai aturan demi kepentingan bersama atau kebijakan demi keamanan nasional seringkali hanyalah kedok atas gerakan untuk melindungi kepentingan politik tertentu. (Levinas:1969).

SIMPULAN

Dalam mempelajari filosofi yang kadangkala disajikan secara abstrak, sebuah representasi ulang dari komik diperlukan supaya mudah diingat dan dimengerti. Dari keseluruhan cerita, makna Saruta adalah sebagai petanda keberanian dalam menghadapi dan menaklukkan kenyataan hidup. Kenyataan hidup yang berupa kekacauan dan kekejaman umat manusia dihadapi Saruta tanpa mengandalkan kekuatan Phoenix. Phoenix tidak pernah memberi darah kepada Saruta agar bisa hidup abadi, Saruta selalu bereinkarnasi dan berjuang untuk hidup. Keberanian yang diperlihatkan oleh Saruta selaras dengan konsep superman yang diyakini oleh Nietzsche. Superman yang dimaksud adalah konsep kemanusiaan yang melebihi kemanusiaan yang ada di balik jeruji ajaran moral, metafisis dan religius pada zamannya.

Manusia yang kuat namun bukan dari artian fisik saja (Wibowo 2017: 35).

Melalui Saruta para pembaca bisa ikut berempati terhadap masalah dunia. Masalah - masalah yang diperlihatkan dalam komik Phoenix mengacu kepada sejarah yang benar terjadi dan juga prediksi masa depan berlandaskan isu - isu yang nyata walaupun alur ceritanya adalah fiksi. Reaksi Saruta kepada latar belakang cerita bisa menjadi inspirasi pembaca untuk menjalani kehidupan nyata walaupun keputusan Saruta tidak selalu membawa kebaikan bagi orang sekitarnya.

Dengan demikian dari penelitian ini juga terlihat bahwa sebagai komikus, Osamu Tezuka memiliki pemikiran yang mendalam terhadap fenomena yang terjadi di dunia dan tidak hanya terpaku terhadap fenomena di Jepang dimana komikus tinggal. Banyak cerita yang masih relevan walaupun ketika masa karya Phoenix dibuat sudah lama berlalu. Karya komik Phoenix membuktikan bahwa komik adalah medium yang tidak bisa diremehkan dalam menyampaikan pesan kebudayaan sehingga tidak bisa dibaca sekilas untuk mengerti makna yang dikandung di dalamnya.

Biografi

Johanes lahir di Bogor pada tahun 1993. Ia lulus dari program Digital Animasi Universitas Kyungsung, Busan, Korea Selatan dan melanjutkan pendidikan program studi penciptaan dan pengkajian di pasca sarjana Institut Kesenian Jakarta. Dalam pendidikan pasca sarjana ia lulus pada tahun 2021 dengan karya penciptaan *Kabar Komik Kini: Komik digital 2006 -2020*. Sekarang, ia sedang mengajar di Universitas Bina Nusantara dan Institut Kesenian Jakarta.

Daftar Pustaka

- Bertens, K. (2018). *Sejarah Filsafat Yunani*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Field, Syd. (2005). *Screenplay The Foundations of Screenwriting*. New York: Bantam Dell.
- Foucault, Michel. (1966). *The Order of Things: An Archeology of The Human Sciences*. Diterjemahkan oleh Tavistock Publishing. London: Routledge.

- Foucault, Michel. (1980). *Power/Knowledge Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*. New York: Pantheon Books.
- Foucault, Michel. (1988). *Madness and Civilization, A History of Insanity In Age of Reason*. Diterjemahkan oleh Yudi Santoso. Yogyakarta: Ikon Teralitera.
- Foucault, Michel. (1990). *The History of Sexuality: An Introduction* (Vols. 1). New York: Vintage Books.
- Godart, G., Clinton. (2013). Tezuka Osamu's Circle of Life: Vitalism, Evolution, and Buddhism. In Lunning. Frenchy.(Eds.), *Mechademia*, 8, 34-48. <https://doi.org/10.5749/mech.8.2013.0034>.
- Graham, Patricia J. (2008). *Faith and Power in Japanese Buddhist Art, 1600-2005*. Canada: University of Hawaii Press.
- Gumira, Seno. (2021). Hamlet dalam Komik: Enam Kasus Intermediasi. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 7(2), 65 - 96. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v7i2>.
- Hardiman, F., Budi. (2019). *Pemikiran Modern Dari Machiavelli Sampai Nietzsche*. Daerah Istimewa Yogyakarta: PT Kanisius.
- Hoed, Benny. H. (2014). *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya Ferdinand de Saussure, Roland Barthes, Julia Kristeva, Jacques Derrida, Charles Sanders Peirce, Marcel Danesi dan Paul Perron, dll*. Depok: Komunitas Bambu.
- Levinas, Emmanuel. (1961). *Totality and Infinity : An Essay on Exteriority*. Diterjemahkan oleh Alphonso Lingis. Pittsburgh: Duquesne University Press.
- Macwilliams, Mark W. (Eds.). (2008). *Japanese Visual Culture Explorations in the World of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe, Inc.
- Marhumah. (2012). Konstruksi Gender, Hegemoni Kekuasaan, dan Lembaga Pendidikan. *KARSA*, 19(2),168-182. <https://doi.org/10.19105/karsa.v19i2.64>.
- Mason, R., H., P., & Caiger, J., G. (1997). *A History of Japan Revised Edition*. Tokyo: Tuttle Publishing.
- Power, Natsu Onoda. (2009). *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*. USA: University Press of Mississippi.
- Sugiharto, Bambang. (2018). *Untuk Apa Seni?*. Bandung: Pustaka Matahari.
- Tjaya, Thomas Hidy. (2019). *Emmanuel Levinas: Enigma Wajah Orang lain*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Wibowo, A., Setyo. (2017). *Gaya Filsafat Nietzsche*. Daerah Istimewa Yogyakarta: PT Kanisius
- <http://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/o/onigawara.htm>
- <https://TezukaOsamu.net/jp/>
- <https://mangapark.net/comic/13621/Phoenix>