

REDEFINISI FUNGSI DESA DALAM MANGA NARUTO DAN BANDE DESSINÉE ASTÉRIX: SEBUAH KAJIAN KOMPARASI BUDAYA POPULER

Tania Intan¹

¹Program Studi Sastra Perancis, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran
e-mail: tania.intan@unpad.ac.id

ABSTRAK

Secara alamiah, manusia membutuhkan sarana untuk mengisi waktu luangnya setelah bekerja keras. Satu media yang murah, mudah dijangkau, dan digemari oleh semua kalangan di seluruh dunia adalah cerita bergambar atau komik yang merupakan bagian dari budaya populer. Pada umumnya, karya paraliteratur-visual ini memang bersifat fiktif dan hanya merupakan peniruan dari kenyataan yang digambarkan secara berlebihan (*grotesque*). Namun demikian, di dalam komik, sering ditemukan nilai-nilai kehidupan yang bersifat universal dan abadi sehingga dianggap layak sebagai bahan kajian budaya. *Naruto*, salah satu *manga* Jepang, dan *Astérix, bande dessinée* dari Prancis, akan diteliti sebagai representasi dunia Timur dan Barat. Latar sebagai unsur struktural dalam karya-karya fiksi ini ternyata juga menunjukkan kesamaan mendasar, yaitu keberadaan desa sebagai tempat hidup para tokohnya. Dalam tulisan ini, akan dibahas pemaknaan lain terhadap lingkungan rural tersebut, yang memiliki andil dalam pembentukan karakter para tokoh dari kedua komik. Metode kajian komparasi budaya akan digunakan dengan penerapan teori-teori yang relevan. Penelitian singkat ini bertujuan untuk melengkapi studi mengenai komik yang belum banyak dilakukan di Indonesia.

Kata kunci: *Desa, komik, Naruto, Astérix, Komparasi Budaya*

ABSTRACT

Naturally, humans need a way to fill their spare time after working hard. A cheap, accessible and popular medium by all circles around the world is a picture or comic story, which is part of popular culture. McCloud (1993:7) defines comics as drawings and embossed symbols in a particular order, aimed at providing information or achieving aesthetic responses from the reader. In general, this visual-paraliterature work is indeed fictitious and merely an imitation of grotesque reality. However, in the comics, it is often found that values of life that are universal and eternal so comics are considered appropriate as a material of cultural studies. Naruto, one of the Japanese manga, and Astérix, the bande dessinée of France, are examined as a representation of the East and West. The background as a structural element in these works of fiction also shows the basic similarity of the existence of the village as the place of life of the characters. According to Kartohadikoesoemo (1984:16), the village is a legal entity, in which a ruling society lives its own government. In this paper, other meanings of the rural environment, which has contributed in the character formation of the characters from both comics are discussed. The method of cultural comparative is used with the application of relevant theories. This brief study aims to complete the study of comics which is still very limited in Indonesia.

Keywords: *Village, Comic, Naruto, Astérix, Cultural Comparison*

I PENDAHULUAN

Komik dianggap sebagai media yang mampu menarik minat penggemarnya karena selain memberi nasihat, isi komik mudah dicerna dan umumnya memuat cerita yang lucu (Setiawan dalam Sobur, 2004:137). Selain itu, komik juga mengajak pembacanya untuk ikut merasakan situasi yang disampaikan penulis melalui cerita yang dibuatnya. (McCloud, 1993:7) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lamban-lambang yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Walaupun diakui bersifat *dulce et utile* (indah dan berguna), komik yang lahir dari kekuatan imajinasi pembuatnya tidak dianggap sebagai karya sastra yang sederajat dengan jenis karya sastra lain, bahkan dikategorikan sebagai *para-littérature*, yang berarti terletak di sekitar sastra, atau pun *semi-littérature*, karena dipandang sebagai produk dari “sastra industri” (Brunel, 2002:78). Dengan kategorisasi tersebut, maka komik sering dikaitkan dengan budaya populer, karena dianggap sebagai praktik budaya dengan selera rendah, dan sebagai dampak dari produksi massal dan industrialisasi, berbeda dengan budaya tinggi yang merupakan hasil intelektualitas dan kreativitas individu yang bersifat adiluhung.

William (1983:237) menguraikan empat definisi tentang budaya populer, yaitu banyak disukai oleh orang, hasil kerja rendahan, karya yang diciptakan untuk membuat senang orang lain, dan budaya yang memang dibuat untuk menyenangkan dirinya sendiri. Bourdieu (1984:5) bahkan menyatakan bahwa perbedaan budaya ini dimanfaatkan untuk memperlebar dan memelihara perbedaan kelas. “Selera” misalnya, bisa disebut sebagai sebuah kategori ideologis yang difungsikan sebagai ciri “kelas” (kategori sosial ekonomi dan tingkat kualitas tertentu). Baginya konsumsi budaya sudah ditentukan, sadar dan disengaja, atau tidak, untuk tujuan memenuhi fungsi pengabsahan perbedaan sosial. Pembatasan ini didukung oleh perbedaan di antara budaya populer dan budaya tinggi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa budaya tinggi mendapatkan penerimaan moral dan estetis yang lebih, sementara budaya populer malah diawasi secara sosiologis untuk sedikit mengendalikannya (Storey, 2003:12).

Terungkap jelas pandangan bahwa komik merupakan bagian dari budaya populer, karena berkaitan dengan budaya visual, budaya gambar atau budaya figural. Pada saat ini, generasi muda tidak lagi gemar membaca dibandingkan generasi sebelumnya (penganut budaya diskursif/ kata). Mereka lebih memilih melihat gambar sehingga industri film, fotografi, animasi, kartun serta komik berkembang pesat, karena faktor dinamika dan ekspresi terluar sebuah objek lebih mudah dicerna (Sachari, 2007:3).

Di Indonesia, komik juga merupakan bentuk publikasi yang paling signifikan. Angka penerbitan komik terjemahan adalah lima kali lebih besar (15.000 per judul) dibandingkan karya lainnya (Kulsum, 2007). Buku-buku dengan penjualan terbaik di Indonesia memang terdiri dari edisi terjemahan komik Jepang yang masuk mulai akhir tahun 1980an. Penerbit komik besar Elex Media Komputindo misalnya menerbitkan 52 judul terjemahan komik Jepang dan 1 komik lokal per bulan. Sedangkan M&C, penerbit komik besar yang lain, mengakui bahwa 70% dari buku terbitan mereka merupakan terjemahan komik Jepang (Kulsum, 2007). Popularitas komik terjemahan Jepang ini ternyata didukung strategi lintas media (*cross media strategy*) yang diterapkan misalnya dengan pembuatan versi kartun/ *anime*, *cosplay*, film, atau *live action*.

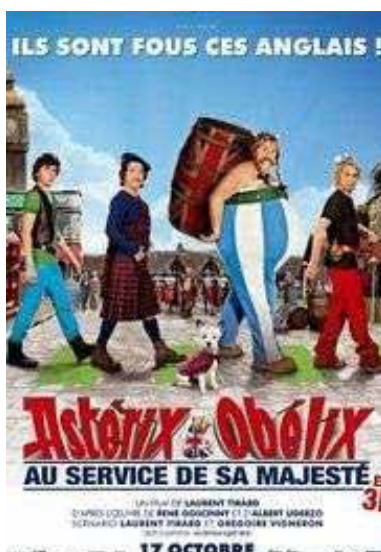
Salah satu di antara komik Jepang/ *manga* yang paling populer adalah *Naruto* karya Masashi Kishimoto. Selain berbentuk komik sepanjang 710 episode dalam 72 volume dan akhirnya tamat dalam waktu 15 tahun, serial *Naruto* dan *Naruto Shippuden The Movies* juga dikenal luas oleh para penggemarnya di Indonesia karena ditayangkan versi kartunya setiap hari pada pukul 18.00-20.00 oleh stasiun televisi Global TV. Tidak

mengherankan bila kemudian anime ini berhasil menyabet penghargaan sebagai kartun favorit di Indonesia Kids Choice Awards 2015 dan Program Asing Terpopuler di ajang Indonesian Television Awards 2017.



Gambar 1. Kuis Naruto di GTV

Sementara itu, di Prancis komik mulai berkembang sejak tahun 1957. Dalam bahasa Prancis sendiri tidak ditemukan padanan yang tepat untuk kata *comics* yang merupakan perwujudan utama dari segala gambar. Oleh karena itu, digunakan istilah *bande dessinée* yang memiliki arti relatif sama dengan *comics* (Bonneff, 1998:9). Berdasarkan bentuknya, komik dibedakan menjadi dua bentuk yaitu *comic-strips* dan *comic-books*. *Comic-strips* adalah komik bersambung yang terdapat dalam surat kabar sedangkan *comic-books* adalah komik yang berbentuk buku yang hanya memiliki satu cerita walaupun diterbitkan dengan banyak seri.



Gambar 2. Poster film Astérix dan Obélix (*Au service de Sa Majesté*, 2012)

Komik *Astérix* adalah *comic-books* yang terdiri dari 44 halaman sebanyak 33 seri dengan judul yang berbeda-beda. Tokoh utamanya, Astérix, diciptakan pada tahun 1959 oleh René Goscinny (naskah) dan Albert Uderzo (gambar). Komik ini mengisahkan petualangan Astérix dan teman-temannya ke berbagai daerah, baik di Eropa maupun di benua lain. Serial ini telah diterjemahkan ke dalam 107 bahasa termasuk Latin dan Yunani kuno, sehingga dapat dijumpai di banyak negara dan telah terjual sebanyak 350 juta eksemplar. Untuk menunjukkan kecintaan pada karakter ini, pemerintah Prancis membangun *theme park* "Parc Astérix" di dekat Paris. Kisah petualangan Astérix ini telah dibuat versi animasi, *game* dan diangkat ke layar perak dengan 4 judul film.

Kunci dari kesuksesan serial ini terletak pada ceritanya yang mengandung elemen hiburan untuk segala usia: anak-anak menyukai adegan perkelahian dan kelucuan visualnya, sementara orang dewasa terhibur oleh parodi dan ceritanya. Humor yang dijumpai dalam komik *Astérix* ini khas Prancis yang sering menggunakan permainan kata, karikatur, stereotip ringan dari berbagai negara Eropa kuno (Inggris, Jerman, Italia, Spanyol, Belgia, dan Swiss) serta sejumlah daerah di Prancis yang amat spesifik (Korsika, Paris, Nice, Strasbourg). Tokoh Astérix dan Obélix juga melakukan perjalanan yang cukup jauh ke benua lain (Mesir, Mesopotamia, India). Namun demikian, meskipun sangat terkenal, ternyata *Astérix* tidak begitu populer di Amerika dan Jepang yang masing-masing telah memiliki tradisi komik sendiri yang kuat.

II METODE PENELITIAN

Dalam tulisan ini, pembahasan difokuskan pada pemaknaan terhadap desa dalam komik *Naruto* dan *Astérix* sebagai komparasi budaya. Alasan pemilihan komik yang sangat terkenal dari Jepang dan Prancis ini adalah sebagai representasi dari belahan dunia Timur dan Barat, yang keduanya memiliki daya tarik tersendiri untuk dipelajari lebih jauh.

Mengingat kajian dilakukan dengan cara membandingkan dua karya fiksi dengan latar belakang budaya berbeda, maka „perbandingan“ merupakan teknik analisis utama dalam bidang penelitian ini. Gillies (2005) menegaskan bahwa "*To understand culture, societies must be compared.*" Menurutnya, analisis perbandingan dalam bidang kajian lintas budaya dapat dibedakan ke dalam tiga jenis, yaitu (1) perbandingan regional (*regional comparison*), (2) analisis holokultural atau analisis lintas budaya global (*worldwide cross-cultural analysis*), dan (3) analisis komparatif terkontrol (*controlled comparative*).

Perbandingan regional (*regional comparison*) dilakukan dengan mengklasifikasikan kebudayaan-kebudayaan yang dijangkau. Setelah itu, ditarik simpulan tentang proses difusi kebudayaan-kebudayaan itu menjadi sebuah wilayah kultural (*cultural region*). Teknik analisis ini berupaya melihat cara berbagai kebudayaan saling berhubungan sebagai unit-unit kebudayaan yang menyeluruh (*whole cultural units*). Kemudian pada analisis holokultural menurut Levinson (dalam Gillies, 2005), ciri-ciri kultural diambil dari konteks seluruh kebudayaan dan dibandingkan dengan ciri-ciri kultural yang relevan dalam kebudayaan-kebudayaan yang lebih luas untuk menentukan pola-pola keteraturan dan perbedaan dalam kebudayaan-kebudayaan yang diteliti. Sedangkan analisis komparatif terkontrol (*controlled comparative*) dilakukan terhadap kajian perbandingan dengan skala yang lebih kecil. Dalam tulisan ini, digunakan analisis komparatif terkontrol karena skala riset yang relatif terbatas.

III HASIL DAN PEMBAHASAN

A. ALUR KISAH NARUTO



Gambar 3. Tokoh Naruto Uzumaki

Naruto Uzumaki adalah seorang anak yatim piatu dari Desa Konohagakure, salah satu desa terkenal di dunia ninja. Naruto digambarkan sebagai seorang shinobi muda yang penuh kejutan, bersemangat, ceria, hiperaktif, kikuk, lugu, dan ambisius dalam meraih cita-citanya untuk menjadi seorang Hokage, pemimpin dan ninja terkuat di desa. Seri ini juga melibatkan tokoh-tokoh lainnya seperti Sasuke Uchiha, seorang keturunan klan Uchiha yang menjadi teman yang sangat berarti bagi Naruto; Sakura Haruno, teman satu tim yang disukai Naruto; serta Kakashi Hatake, seorang Jounin yang menjadi guru bagi ketiga tokoh. Seri ini juga menampilkan organisasi ninja, Akatsuki, yang anggota-anggotanya merupakan tokoh antagonis.

Sejak kecil, Naruto dikucilkan oleh masyarakat desa dan tidak memiliki teman karena memiliki kyuubi rubah berekor sembilan yang disegel di tubuhnya. Ia lalu sering berbuat onar agar diperhatikan banyak orang. Namun demikian, pemikirannya berubah ketika beranjak dewasa. Ia menjadi orang yang pantang menyerah, selalu berusaha dan berjuang untuk menggapai impiannya menjadi orang yang diakui keberadaannya oleh semua penduduk desa Konohagakure.

Dalam kisah tentang dunia shinobi/ninja ini, selain persaingan, intrik dan pertempuran, terungkap adanya sejumlah pesan moral yang bijak. Hubungan di antara Naruto, Sasuke, dan Sakura misalnya menggambarkan kasih sayang yang tulus dan kerelaan berkorban di antara teman. Kata-kata yang seringkali ia ucapkan adalah, "Orang yang tidak taat pada peraturan adalah sampah, tetapi orang yang membiarkan temannya menderita lebih hina daripada sampah!" Naruto selalu berusaha jujur dan percaya pada diri sendiri. Ia selalu berjuang mempertahankan persahabatan dan perdamaian. Tokoh utama ini juga sangat menghormati guru-gurunya.

B. SEJARAH PRANCIS DALAM KOMIK ASTÉRIX



Gambar 4. Tokoh Astérix, Obélix, dan Idéfix

Komik ini bercerita tentang kehidupan Astérix dan teman-temannya yang hidup sekitar tahun 50 SM di sebuah desa fiktif di tepi pantai Armorik (dahulu daerah Galia kuno, sekarang dikenal sebagai Brittany atau Bretagne dalam bahasa Prancis). Desa ini menjadi istimewa karena merupakan satu-satunya bagian dari Galia yang belum berhasil ditaklukkan Julius Caesar dan legiun Romawinya. Penduduk desa itu memperoleh kekuatan super dari ramuan ajaib buatan dukun Panoramix. Satu sisi dari desa Galia ini dilingkupi pantai dan sisanya adalah hutan yang dijaga ketat oleh 4 garnisun tentara Romawi yang selalu memata-matai desa tersebut. Plot berulang dalam serial Astérix sering bercerita tentang usaha orang Romawi untuk mencegah sang dukun membuat ramuan ajaib atau memperoleh resep rahasianya untuk mereka sendiri. Usaha-usaha tersebut menjadi sia-sia di tangan para pahlawan dalam komik ini, yaitu si kecil Astérix yang riang dan cerdas, serta teman baiknya, Obélix, yang gendut dan baik hati tetapi agak pemalas. Kemudian pada *Perjalanan Keliling Galia*, mereka menemukan anjing kecil yang setia, Idéfix. Astérix sangat dipercaya oleh penduduk desa karena kejujuran dan kesetiiaannya pada kebenaran sehingga ia sering mendapatkan tugas-tugas penting di desa.

Ke mana pun mereka pergi, Astérix dan Obélix bertemu dengan banyak orang dan benda-benda yang, secara humoris, ada dalam kehidupan nyata abad ke-20. Sebagai contoh (dalam *Astérix dan Orang-orang Gothi*), bangsa Goth diceritakan sebagai bangsa yang militeristik, mengingatkan pembaca pada bangsa Jerman di akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20. Bahkan helm yang dikenakan oleh orang-orang Goth itu mirip dengan helm Pickelhaube yang digunakan tentara Jerman pada PD I, dan salah satu pemimpin mereka amat mirip dengan Otto von Bismarck. Ada pula adegan saat Abraracourcix, pemimpin desa melakukan konferensi pers lengkap dengan mikrofon dan kilatan lampu kamera saat menjelaskan perjalanan Astérix (dalam *Astérix et la Rentrée Gauloise*). Orang Inggris juga digambarkan secara berlebihan sebagai bangsa yang penuh etika dan kesopanan, suka minum bir hangat atau air panas (sebelum teh pertama dibawa oleh Astérix ke daerah yang kelak disebut Inggris), dan selalu merebus semua makanan mereka.

Beberapa lelucon mengenai bermacam sifat penduduk di berbagai wilayah Prancis juga muncul dalam cerita ini. Orang Normandia dikisahkan selalu bertele-tele, penduduk Marseille gemar bermain *jeu de boules* (lempar bola) dan suka membesar-besarkan masalah, sedangkan orang Korsika digambarkan malas bekerja, mudah tersinggung, dan selalu melakukan tindakan balas dendam atau *vendetta*.

Beberapa tokoh tamu kadang dibuat mirip dengan orang terkenal dalam kehidupan

nyata. Dalam *Obélix dan Kawan-kawan* misalnya, ada tokoh birokrat Romawi yang menyerupai Jacques Chirac muda. Karakter seperti ini biasanya tampak jelas karena memiliki hidung yang berbeda dari hidung bulat dan besar yang umum dibuat oleh Uderzo. Karakter sampingan lain dapat berupa parodi dari orang-orang di tempat yang dikunjungi Astérix. Beberapa contoh yang jelas adalah suatu kelompok penyair terkenal Inggris dalam *Astérix di Inggris* beranggotakan empat pemuda yang amat mirip dengan The Beatles; dua orang ksatria Belgia dalam *Astérix di Belgia* persis dengan Thomson dan Thompson dalam komik Tintin.

Selain itu Don Quixote maupun Sancho Panza juga sempat muncul dalam *Astérix di Spanyol*. Dalam cerita-cerita terbaru, karakter penting juga diungkapkan dengan parodi, seperti dalam *Perjalanan ke Mesopotamia*, mata-mata Romawi "Dubbelosix" digambarkan berwajah seperti Sean Connery muda dalam film James Bond. Dalam *Obélix yang Malang*, pemimpin budak yang melarikan diri adalah orang Yunani yang bernama Spartakis, parodi dari tokoh Spartakus yang diperankan oleh aktor Kirk Douglas.

C. LATAR DESA DAN PEMAKNAANNYA DALAM TINJAUAN KOMPARASI BUDAYA

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2009:216), fiksi sebagai sebuah dunia, selain membutuhkan tokoh, cerita dan plot, juga memerlukan latar. Latar atau *setting* mengarah pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan. Dalam pembahasan di bawah ini, latar menjadi unsur yang penting karena memengaruhi karakter para tokoh sebagaimana para tokoh memengaruhi situasi latar.

Sebagaimana telah disampaikan di bagian pendahuluan, desa menjadi latar bagi cerita *Naruto* maupun *Astérix*. Desa menurut Kartohadikoesoemo (1984:16), adalah kesatuan hukum di mana bertempat tinggal suatu masyarakat pemerintahan tersendiri. Hal ini sejalan dengan pemikiran R.Bintarto dalam Abu Ahmadi (2003: 241) yang menyatakan bahwa desa merupakan perwujudan atau kesatuan geografis, sosial, ekonomi, politik dan kultur yang terdapat di tempat itu dalam hubungan dan pengaruhnya secara timbal balik dengan daerah lain.

a. Desa Konohagakure dalam Naruto

Dalam kisah *Naruto*, terdapat banyak desa shinobi atau desa-desa ninja yang berperan sebagai kekuatan militer untuk negara mereka. Desa-desa ini tersembunyi, berada jauh dari pusat peradaban negara tempat desa itu berada. Di setiap desa, para warganya dilatih untuk menjadi ninja sejak sangat muda. Mereka kemudian digunakan negara sebagai alat untuk menjalankan berbagai misi, yang kemudian, mereka akan dibayar setiap kali menyelesaikan misi-misi tersebut. Tugasnya beragam, dari mencabuti rumput liar hingga menjadi tentara seandainya negara terlibat perang. Desa-desa tersembunyi di lima negara utama tersebut dipimpin oleh seorang Kage.

Konohagakure merupakan desa kelahiran *Naruto Uzumaki*, dan termasuk desa militer dengan elemen api. Desa ini adalah yang terkuat dari semua desa yang ada di dunia *Naruto*. Desa ini memiliki banyak ninja kuat. Pemimpin desa bergelar Hokage dan konon sebutan ini merupakan salah satu gelar yang diperuntukkan bagi kelima ninja legendaris yang dapat menggunakan satu dari lima elemen, yaitu api, air, tanah, angin, dan udara. Desa Konohagakure memiliki beberapa keistimewaan misalnya tempat diselenggarakannya ujian Chunin (kenaikan tingkat). Desa ini pernah diserang oleh Kyubbi (siluman rubah), sebelum Yondaime menyegelnya dalam tubuh *Naruto*.

Selain Konohagakure, ada pula desa yang kuat lainnya seperti Kirigakure (Desa Kabut Tersembunyi) yang terletak di Negara Air. Pemimpinnya disebut sebagai Mizukage. Kirigakure dijuluki sebagai desa air sebab kebanyakan shinobi di desa ini menggunakan



Gambar 5. Peta Negara-Negara dalam Dunia Naruto

elemen air sebagai jutsu (tenaga dalam) mereka. Desa ini juga tempat tinggal jinjuuriki (pemilik siluman dalam tubuh mereka) dari Bijuu ekor 3 yaitu Mizukage Yagura, sebelum ditarik keluar paksa lalu bebas di alam liar dan akhirnya ditangkap Deidara dan Tobi. Di masa lalu, Kirigakure terkenal karena sistem kelulusan akademi ninjanya yang amat kejam. Sistem tersebut mengharuskan setiap calon lulusan untuk menyerang, melukai, bahkan membunuh teman-teman seangkatan mereka. Namun sistem ini akhirnya dihapus setelah seorang siswa bernama Zabuza Momochi berhasil membunuh seluruh siswa angkatannya dalam tes ini.

Desa berikutnya yang juga penting adalah Iwagakure, yang tersembunyi di antara bebatuan. Desa ini pernah berperang dengan Konohakure dalam perang besar ninja ke-3. Ninja desa Iwagakure mengandalkan elemen tanah. Iwagakure mempunyai Kage yaitu Tsuchikage. Selain desa-desa tersebut di atas, masih banyak desa-desa lain di dalam kisah Naruto yang masing-masing memiliki keistimewaan tersendiri, seperti Sunagakure, Kumogakure, Otogakure, Amegakure, Takigakure, Hoshigakure, Kusagakure, Yugakure, dan Uzushigakure.

b. Desa Galia dalam Astérix

Kisah komik *Astérix* selalu dimulai dengan afirmasi bahwa seluruh wilayah Galia (sekarang Prancis) telah diduduki oleh bangsa Romawi kecuali sebuah desa kecil dengan sejumlah penduduk yang masih bertahan. Begitu kecilnya desa tersebut, sehingga pembaca harus melihatnya dengan kaca pembesar pada peta. Desa bernama Galia (*Gaulois*) itu telah dikepung selama bertahun-tahun oleh 4 garnisun Romawi yang tidak henti-hentinya mencari cara untuk menaklukkan desa kecil itu. Dalam episode pertama *Astérix*, Centurion Caius Bonus, pemimpin garnisun Babaorum hampir putus asa mencari rahasia kekuatan desa Galia, sehingga ia mengutus mata-mata ke desa Astérix. Mata-mata ini pun akhirnya berhasil mengetahui rahasia ramuan ajaib.

Walaupun kemudian kedok mata-mata ini akhirnya terungkap melalui permainan tarik kumis, karena sudah meminum ramuan, dia tidak bisa ditangkap. Mata-mata ini lalu melaporkan hasil pantauannya kepada Caius Bonus. Dengan bantuan bawahannya, Marcus Sacapus, Caius pun berhasrat mencuri ramuan itu untuk melakukan kudeta terhadap Julius Caesar. Panoramix pun diculik oleh pasukan Romawi dan Astérix mengetahui hal ini. Dia segera pergi untuk menyelamatkan sang dukun. Setibanya di Kamp Romawi, Astérix berencana untuk menipu pasukan Romawi. Dengan bantuan Panoramix yang memberikan ramuan palsu dengan efek menumbuhkan rambut dan jenggot dengan kecepatan luar biasa, Astérix berhasil membuat Caius Bonus menyerah



Gambar 6. Lokasi Desa Galia

lalu berjanji membebaskan mereka.

Setelah ramuan penawar tumbuh janggut itu diberikan, pasukan Romawi mengingkari janjinya dan berniat menangkap mereka kembali. Panoramix sudah memperkirakan hal ini akan terjadi maka dia menyiapkan untuk Astérix ramuan yang asli, sehingga dengan tanpa masalah Astérix berhasil mempermainkan pasukan Caius Bonus. Saat tiba di gerbang kamp, mereka melihat ribuan tentara Romawi yang ternyata dipimpin Julius Caesar sendiri yang melakukan inspeksi mendadak. Kaisar merasa heran melihat aksi dua orang Galia yang mempermainkan satu garnisun Romawi. Julius akhirnya mengetahui niat busuk Caius Bonus, dan sebagai ungkapan terima kasih, Astérix dan Panoramix dibebaskan. Setelah tiba di desanya kembali, sebuah pesta digelar untuk merayakan kedatangan mereka.

Tersirat dalam kisah di atas tentang hubungan pertemanan di antara Astérix dan Julius Caesar. Namun fakta sejarah menunjukkan hal yang berbeda. Pertempuran Alesia adalah konflik yang terjadi pada September 52 SM di sekitar Gallia oppidum di Alesia, pusat kota utama dan kota bukit suku Mandubii, kemungkinan terletak di Chau-des-Crotenay (Jura). Bangsa Gallia di bawah Vercingetorix melawan dengan gigih, namun akhirnya menyerah setelah benteng mereka dikelilingi oleh barikade tentara Caesar yang mencegah bangsa Gallia mendapat makanan dari luar. Setelah penaklukan itu, Gallia (letaknya di sekitar Prancis masa kini) menjadi provinsi Romawi. Kegigihan bangsa Gallia inilah yang kemudian mengilhami kartunis René Goscinny dan Albert Uderzo menciptakan tokoh kartun Astérix dan Obélix.

c. Perbandingan Situasi Desa dalam Konteks Sosial-Budaya

Menurut H. Landis dalam Darsono (2005), desa adalah wilayah yang jumlah penduduknya kurang dari 2.500 jiwa dan memiliki ciri ciri sebagai berikut: mempunyai pergaulan hidup yang saling mengenal di antara mereka, ada pertalian perasaan yang sama tentang kesukaan terhadap kebiasaan, dan cara berusaha (ekonomi) adalah agraris yang paling umum yang sangat dipengaruhi alam seperti: iklim, keadaan alam, kekayaan alam, sedangkan pekerjaan yang bukan agraris adalah bersifat sambilan.

Berikut ini diuraikan perbandingan langsung di antara aspek-aspek yang berkaitan dengan desa dalam cerita *Naruto* maupun *Astérix*.

1. Nama Desa

Konohagakure adalah nama desa tempat tinggal Naruto. Sedangkan Astérix lahir dan dibesarkan di desa Galia.

2. Letak Desa

Desa Konohagakure terletak di wilayah Negara Api yang tersembunyi di antara pegunungan, sedangkan desa Galia terletak di daerah Bretagne Prancis saat ini, di antara hutan dan laut, dikelilingi 4 garnisun Romawi. Kondisi geografis kedua desa yang terisolir secara fisik ini berpengaruh pada karakter sosial masyarakatnya yang cenderung selalu bekerja sama dan saling menjaga.

3. Jenis Desa

Pertanian menjadi sumber kehidupan masyarakat Konohagakure sedangkan desa Galia memiliki wilayah pertanian, hutan dan pantai sebagai sumber bahan pangan.

4. Pemimpin Desa

Hokage adalah pimpinan tertinggi di desa Konohagakure yang dipilih melalui mekanisme rapat dewan desa dan pimpinan Negara Api atau daimyo, sedangkan desa Galia dipimpin oleh Abraracourcix yang selalu berada di atas perisai yang diangkat dua orang penandu. Ia merupakan keturunan dari kepala desa sebelumnya. Meskipun para pemimpin ini kerap dianggap otoriter, mekanisme musyawarah untuk mufakat berlaku di kedua desa fiktif ini.

5. Sarana dan Prasarana yang Ada di Desa

Tempat atau sarana desa yang paling sering ditampilkan dalam kisah *Naruto* adalah tembok bukit berukir wajah para Hokage, daerah hutan, rumah warga, dan toko-toko (toko bahan pangan, toko ramen, toko topeng dan mainan). Struktur perumahan teratur dan rapi, berdekatan satu dengan yang lainnya. Sedangkan di dalam *Astérix*, di dalam desa terlihat adanya rumah-rumah warga, gua tempat tinggal Panoramix, berbagai toko (toko ikan, toko sayuran, tempat pembuatan menhir), serta hutan tempat berburu jamur dan babi hutan. Struktur perumahan menyebar, tidak teratur, yang menggambarkan sifat para penghuninya yang lebih bebas, namun semua rumah menghadap ke arah hunian pemimpin mereka.

6. Budaya yang Dianut

Dalam *Naruto*, dari penamaan tokoh, tempat, jenis makanan, pakaian, gambaran kehidupan sosial, dapat diketahui bahwa meskipun fiktif, desa Konohagakure berada dalam wilayah budaya Jepang. Bila kisah *Naruto* merupakan perpaduan antara situasi feodal dan modern, *Astérix* lebih bersifat tradisional, dan memperlihatkan tipikal fisik dan karakter mental orang Prancis pada umumnya masa itu.

7. Mata Pencaharian Utama Masyarakat

Dalam komik *Naruto* terungkap bahwa sebagai desa shinobi dapat dipastikan bila sebagian besar warganya, laki-laki maupun perempuan, berprofesi sebagai ninja. Mereka mendapat pelatihan di sekolah sejak kecil dan harus mengikuti ujian sertifikasi (Genin-Chuunin-Jounin-Kage) supaya dapat naik tingkat, sehingga bisa menjalankan misi yang lebih besar dan dibayar. Para ninja dipanggil oleh daimyo (tuan tanah) untuk mengumpulkan informasi, merusak atau menghancurkan gudang persenjataan ataupun gudang makanan lawannya, serta untuk memimpin pasukan penyerbuan di malam hari. Dalam relasi sosial semacam ini, selain muncul atmosfer persaingan

dan pengkhianatan, ditemukan juga sikap sportif, mau mengalah, dan kesediaan mendahulukan kepentingan yang lebih besar yaitu keamanan desa dan keberhasilan misi, daripada ego masing-masing. Sementara itu, pada cerita *Astérix*, para warga pada umumnya bekerja sebagai pengrajin/ artisan, mulai dari pembuat menhir (Obélix), petani, tukang ikan (Ordralfabetix), seniman (Assurancetourix), pembuat perisai, kerajinan dan lain-lain. Hasil produksi mereka selain digunakan untuk kepentingan sendiri juga dijual ke desa lain walaupun harus melewati hadangan tentara Romawi.

8. Sistem Kepercayaan

Para tokoh dalam kisah *Naruto* tidak memperlihatkan keyakinan pada agama atau kepercayaan tertentu. Namun berdasarkan pada kenyataan budaya yang dianut, dapat diperkirakan bila masyarakat desa menganut kepercayaan Shinto yang berpusat pada pandangan mengenai alam yang penuh dengan “Kami”, yaitu roh-roh yang menjiwai keyakinan tersebut. “Kami” bukanlah dewa, mereka adalah manifestasi dari alam, dan karena itu, lebih akurat untuk memanggilnya roh. Menghormati dan menyembah “Kami” berarti menghormati dan menyembah alam itu sendiri. Inilah sebabnya mengapa kerapuhan dan keindahan dalam ketidaksempurnaan, seperti batu retak atau daun yang sedikit coklat, adalah bagian utama dari keyakinan Shinto. Sedangkan *Astérix* dan warga desa Galia lainnya memuja dewa-dewa bangsa Kelts seperti Toutatis atau Belenos, berlainan dengan para tentara Romawi yang selalu menyebut nama dewa-dewa mereka seperti Jupiter atau Merkurius. Sahabat *Astérix*, Obélix, bekerja sebagai pengrajin menhir. ‘Menhir’ berasal dari bahasa Breton/ Kelts yang berarti „batu panjang“, yang diletakkan dalam posisi berdiri dan ditata dalam barisan disesuaikan dengan pergerakan matahari dan bulan pada katulistiwa, menandai pergantian musim. Bangsa Kelts Kuno, termasuk Galia, memuja alam berikut matahari, bulan, bintang dan bumi, beserta dewa-dewi yang menguasainya. Mereka takut bila „langit rubuh dan menimpa mereka“.

9. Konsep Mitologi

Sistem kepercayaan berhubungan dengan mitologi atau folklor yang disampaikan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya, melalui berbagai media lisan atau tulisan, termasuk komik. Dalam tubuh *Naruto*, telah dibahas adanya kekuatan yang misterius dan besar, yang berasal dari rubah ekor sembilan/ Kyuubi. Saat kelahiran *Naruto*, Kyuubi itu menyerang desa dan membunuh ibu *Naruto* sehingga Hokage harus menyegelnya di dalam tubuh sang bayi. Dalam mitologi Jepang, keistimewaan binatang rubah memang diakui dan dikenal dengan nama *Kitsune*. Rubah sering ditampilkan sebagai makhluk cerdas dengan kemampuan sihir yang semakin sempurna dan akan bertambah bijak saat ia menua. Demikian pula halnya dalam kisah *Astérix*, berbagai cerita mitologi baik Romawi maupun Yunani menjadi penguat cerita, misalnya keberadaan Olimpiade sebagai penghormatan pada dewa-dewa di Olympus (dalam *Astérix aux jeux olympiques*).

10. Sistem Pengetahuan

Dalam komik *Naruto*, sistem pengetahuan berkembang dengan modern, yang ditunjukkan dengan keberadaan perpustakaan yang sangat lengkap di kantor Hokage dan di sekolah shinobi. Sedangkan dalam kisah *Astérix*, informasi didapatkan melalui sumber-sumber lisan seperti para pendongeng keliling (*troubadour*) yang sangat tipikal Eropa masa itu. Selain itu, pengetahuan Panoramix yang seperti tidak terbatas seringkali dibagikan pada teman-temannya yang lugu.

11. Sistem Kekerabatan

Seperti pada umumnya tatanan masyarakat desa, orang tua masih merupakan pihak yang disegani. Terutama bila ada kesulitan, warga akan mendatangi orang tua, yang dalam hal ini dapat berwujud kepala desa, tetua adat, dukun, dan sebagainya. Dalam kisah *Naruto*, orang tua yang dimaksud adalah dewan desa yang terdiri dari orang-orang berumur yang telah memiliki banyak pengalaman dan berpandangan luas. Sedangkan dalam cerita *Astérix*, selain pemimpin desa Abraracourcix, yang juga menempati tempat spesial dan dihormati adalah dukun Panoramix. Ia merupakan seorang Druid, “yang mengetahui kebenaran”. Pada kenyataannya, druid dipahami sebagai 'orang bijak' ataupun 'pendeta-filsuf’.

12. Sistem Keamanan

Yang menjadi musuh bersama dalam kisah *Naruto* adalah organisasi Akatsuki dan Madara Uchiha, leluhur Sasuke. Pada akhir serial digambarkan para shinobi dari berbagai desa yang sebelumnya selalu saling mencurigai dan bermusuhan harus membentuk aliansi untuk mempertahankan diri dan menjaga perdamaian dunia. Yang menjadi andalan tentunya adalah Naruto dan teman-temannya. Sedangkan dalam cerita *Astérix*, jelas bahwa masyarakat desa Galia selalu berperang khususnya melawan tentara Romawi. Mereka menjadi lebih berani dan kuat setelah meminum ramuan ajaib dukun Panoramix. Selain tentara Romawi, yang menjadi lawan bersama juga adalah para mata-mata, penghasut (dalam *La Zizanie*), atau ide-ide modern seperti kapitalisme (dalam *Obélix dan Kawan-kawan*) dan feminisme (dalam *La Rose et La Glaive*) yang seringkali berhasil memecah belah kebersamaan mereka (yang terberat terlihat dalam *Desa Belah Tengah*). Dari kedua fenomena ini dapat dinyatakan bahwa persatuan dan kesatuan warga desa menjadi lebih kuat bila ada motivasi yang jelas, musuh yang sama, dan tokoh pemersatu.

13. Seni, Festival, atau Kebiasaan Masyarakat

Dalam *Naruto*, masyarakat desa shinobi yang tersembunyi tidak mengadakan perayaan yang besar-besaran yang menonjol, kecuali saat-saat makan ramen bersama di antara Naruto dan teman-temannya. Seni yang ditampilkan sarat dengan budaya Jepang pada umumnya (musik, busana, kriya, arsitektur). Sedangkan pada setiap akhir cerita komik *Astérix*, semua orang selalu berbahagia dan merayakannya dalam pesta makan malam bersama dengan hidangan babi hutan panggang di atas meja, dan Assurancetorix, sang seniman, yang disumpal mulutnya terikat di pohon. Selain itu, kebiasaan merayakan sesuatu dalam masyarakat desa Galia juga terlihat misalnya pada saat Obélix berulang tahun dan memutuskan untuk menyerang kamp Romawi terdekat sebagai hadiahnya. Yang menarik adalah keberadaan Assurancetorix yang karya-karyanya tidak diapresiasi di desanya, dan bahkan membuat Jules Caesar ingin mengumpulkannya pada singa di arena Roma.

14. Relasi di antara Pria dan Wanita

Dalam kisah *Naruto*, terungkap adanya prinsip kesamaan gender yang terlihat dari komposisi siswa di sekolah shinobi antara pria dan wanita yang relatif sama jumlahnya. Perbedaan hanya terlihat dari bidang keninjaan dan senjata yang dipilih, misalnya Sakura memilih menjadi ninja pengobatan daripada menjadi ninja prajurit. Hal lain terungkap dari kenyataan adanya Hokage wanita, Tsunade, yang mampu memimpin desa dengan baik dan mengelola misi bagi para shinobi. Pada *Astérix*, tokoh wanita tidak begitu berperan, kecuali Bonemine, istri pemimpin desa yang sangat dominan dan tidak mau disaingi oleh siapa pun. Kesetaraan juga terlihat saat ia berbelanja ke pasar dengan ditandu di atas perisai seperti suaminya.

Walaupun demikian, struktur biologis kedua desa menunjukkan bahwa kaum pria masih lebih unggul secara peran dan jumlah dibandingkan kaum wanitanya.

IV SIMPULAN

Komik sekalipun, sebagai produk budaya populer yang fungsi utamanya adalah menghibur, ternyata memuat banyak pesan moral yang baik yang dibutuhkan oleh berbagai kalangan pembacanya. Kedua komik yang dibahas, *Naruto* dan *Astérix*, tidak hanya menggambarkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang tinggi dari para tokohnya, tapi juga mengungkapkan pentingnya kerjasama, sikap saling menghargai dan menolong sesama yang disimbolkan sebagai pengikat hubungan di antara masyarakat desa. Desa bukan lagi sekadar latar kehidupan komunitas tapi juga dapat menyiratkan keberadaan nilai-nilai yang bersifat universal dan, walau telah terjadi pergeseran, tak lekang oleh masa. Meskipun sering dipandang kuno, tertutup, tidak berkembang, serba terbatas, dan sangat tergantung pada alam, desa memiliki kelebihan yang tidak ditemukan di kota, seperti kentalnya jiwa kolektif, kontrol sosial tinggi, serta penghormatan pada orang tua dan guru. Hal inilah yang menjadi alasan mengapa kedua komik tersebut masih sangat digemari dan populer hingga saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2003. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Anggoro, Doni. 2012. *Komik dalam Sudut Pandang Kebudayaan*. dari <http://sains.kompas.com/read/2012/07/09/20042330/komik.dalam.sudut.pandang.kebudayaan>
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Bourdieu, Pierre. 1984. *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, terjemahan Richard Nice, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Brunel, Patrick. 2002. *La Littérature Française du XXe siècle*. Paris: Nathan.
- Darsono. 2005. *Pengertian Desa*. dari <http://desasentonorejo.wordpress.com/bab-ii/>
- Gillies, Judith, L. and Heath Kinzer. 2005. *Cross-Cultural Analysis*. dari <http://anthropology.ua.edu/cultures/cultures.php?culture=Cross-Cultural%20Analysis>
- Gosciny, Rene & Uderzo, Albert. 1961. *Astérix le Gaulois*. Paris: Hachette.
- Jaelani, Doni. 2017. *Sukses dengan Naruto, Global TV Segera Tayangkan Anime Boruto!* dari <https://www.duniaku.net/2017/09/26/anime-boruto-siap-tayang-di-global-tv/>
- Kartohadikoesoemo, Soetadjo. 1984. *Desa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kulsum, Umi. 2007. *Masih dalam Dekapan "Manga"* dalam *Kompas*, 26 November 2007.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics*. New York: Harper Perennial.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sachari, A. 2007. *Budaya Visual Indonesia*, Jakarta: Erlangga.
- Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Storey, John. 2009. *Cultural Theory and Populer Culture An Introduction Fifth Edition*. Pearson Longman.
- William, Raymond. 1983. *Keyword*, London: Fontana.