

## Tiga panji tengkorak: kebudayaan dalam perbincangan = The three panji tengkorak : a talk on culture

Seno Gumira Ajidarma, 1958-, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=83635&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

#### <b>ABSTRAK</b>

Kajian komik Indonesia sepanjang sejarahnya terlalu sedikit, maka sebuah kajian yang mendalam layak dilakukan. Kajian ini membandingkan buku komik Panji Tengkorak yang digubah oleh Hans Jaladara sampai tiga kali, yakni tahun 1968, 1985, dan 1996, yang sebagai kesatuan disebut Tiga Panji Tengkorak. Maksud dan tujuan kajian atas Tiga Panji Tengkorak adalah mencari tahu dan mengungkapkan bagaimana kebudayaan berlangsung.

Dengan begitu maka Panji Tengkorak 1968, Panji Tengkorak 1985, dan Panji Tengkorak 1996 dibandingkan sekaligus secara simultan, dari leksia ke leksia secara kronologis, sebagai modifikasi pendekatan Barthes atas Sarrasine dalam S/Z.

Pembacaan kembali Tiga Panji Tengkorak ini menggunakan kacamata teori kornik dan kajian budaya sebagai teori tandem: teori kornik yang mengacu Topffer, Gombrich, Eisner dan McCloud dimanfaatkan untuk membaca aspek visual Tiga Panji Tengkorak, sedangkan teori kajian budaya yang teracu kepada Foucault, Gramsci, Hall, dan Mulhern mempertimbangkan makna yang terungkap dari naratif Tiga Panji Tengkorak; keduanya selalu dalam konteks keterbandingan.

Dalam pembacaan itu terungkap suatu perbincangan dalam lima topik. Pertama, bahwa pendekatan gambar yang teracu dalam Tiga Panji Tengkorak adalah gambar realisme dalam wacana kemiripan dan gambar kartun dalam wacana kesepadanan. Dari penemuan ini terbangun konstruksi oposisional antara ideology objektivitas dalam wacana kemiripan yang terdapat dalam Panji Tengkorak 1968 dan Panji Tengkorak 1985; dan ideologi subjektivitas dalam wacana kesepadanan yang terdapat dalam Panji Tengkorak 1996. Namun, kedua, simulasi sejumlah kode, yakni kode serius, kode lucu, dan kode dagang dalam Gugus Kode 1; dan kode artistik, kode silat, ataupun kode kekerasan dalam Gugus Kode 2; memperlihatkan berlangsungnya pertukaran kode antargugus-dan ini berarti konstruksi oposisional yang terbentuk sebelumnya mengalami keretakan. Dalam topik ketiga, disimulasikan Identitas Asal, Identitas Terkehendaki, dan Bukan-Identitas dalam Gugus Identitas Pribadi; ataupun Identitas Faktual dan Identitas Non-Faktual dalam Gugus Identitas Budaya Geogratis-dari sini terlacak terdapatnya politik identitas dan berlangsungnya pergulatan antarwacana. Topik keempat menunjukkan terdapatnya perlawanan terhadap bias konstruksi gender yang termaknakan dalam perbandingan Tiga Panji Tengkorak. Dalam topik kelima terumuskan bahwa dari representasi dalam naratif ataupun makna yang direpresentasikannya terungkap berlangsungnya ketidakmapanaan sistem dalam pergulatan antarwacana.

Dalam rekapitulasi kemudian terbongkar bahwa objektivitas dan subjektivitas adalah representasi ideologis

bagi konstruksi realitas-pembebanan makna atas realitas yang ideologis itu menjadi pergulatan antarwacana yang memberlangsungkan kebudayaan; yang memang akan selalu menghadirkan sebagai metakebudayaan, yakni kebudayaan tentang kebudayaan, karena kebudayaan hanya menghadirkan dalam proses sebuah perbincangan. Ini berarti manusia yang berada di dalam kebudayaan dalam hubungan dibentuk/membentuk kebudayaan hanya akan melihat kebudayaan sebagai suatu jejak. Tiga Panji Tengkorak adalah jejak jejak kebudayaan yang dalam pembongkaran telah memperlihatkan berlangsungnya kebudayaan.

---

**ABSTRACT**

A comic study is yet an undeveloped research area in the Indonesian comics, within the framework of the theory of comics and cultural studies. That is why a thorough study about the subject is highly appropriate. This dissertation is a comparison of three different editions of Panji Tengkorak by Hans Jaladara, published consecutively in 1968, 1985, and 1996, which as a whole can be called the Three Panji Tengkorak. The aim of this study is to discover and to reveal how culture operates.

In this study, Panji Tengkorak 1968, Panji Tengkorak 1985, and Panji Tengkorak 1996 are simultaneously compared. The analysis is done through a modification of Roland Barthes method in S/Z. The Three Panji Tengkorak are analyzed by breakings them down into smallest units called lexia and by comparing the lexias in a chronological order. The theory of comics from Topffer, Gombrich, Eisner and McCloud are used to analyze the visual aspect of the Three Panji Tengkorak, and the theories of Cultural Studies, namely the works of Foucault, Gramsci, Hall, and Mulhern are used to consider the meanings revealed from the narrative of the Three Panji Tengkorak.

The analysis covers five topics: First is the overlapping modes of realism which is based on likeness and cartoon which is based on equivalence. From this findings, it can be concluded that although inconsistent, the ideology of objectivity based on likeness is found in Panji Tengkorak 1968 and Panji Tengkorak 1985; and the ideology of subjectivity based on equivalence is found in Panji Tengkorak 1996. Second, the simulation of several codes i.e. the serious, comical and economic codes in Cluster I; the artistic, martial art and violence codes in Cluster 2, shows that there is some code switching inside each - and between - those two groups, and this shows inconsistencies and contradiction. The third topic raises the issue of identity (desired and non-identity, factual and non-factual). Here we see the politics of identity at war within the discourses of the texts. The fourth topic shows contradiction in the gender, ideology of the three texts. The fifth shows that representation is unstable. This dissertation concludes that objectivity and subjectivity are ideological representation of the construction of reality. These ideological contractions are at war within the discourses and this is the way culture operates.