

INTERTEKSTUALITAS DAN REPRESENTASI KEBUDAYAAN INDONESIA DALAM KARAKTER GOD ENEL PADA MANGA *ONE PIECE* ARC SKYPIEA

INTERTEXTUALITY AND REPRESENTATION OF INDONESIAN CULTURE IN THE CHARACTER GOD ENEL IN THE SKYPIE ARC OF THE MANGA

Abdul Gafur Maulana¹, Ahmad Zulkifli², Muhammad Tafakur³,

PT Kita Bisa Indonesia¹²³

abdulgafurmaulana@gmail.com¹, ahmadzulkiflioki@gmail.com²,

muhammadtafakur@gmail.com³

ABSTRAK

God Enel merupakan karakter antagonis utama dalam Arc Skypiea pada manga One Piece yang memiliki citra sebagai sosok dewa. Desain karakternya digambarkan memiliki beberapa kesamaan dengan unsur kebudayaan Indonesia di antaranya anatomi telinga panjang yang memiliki kesamaan ciri dengan tradisi Telingaan Aruu dari suku Dayak, motif pada pakaian yang digunakan menunjukkan kesamaan pola dengan motif batik Parang dari Jawa Tengah, hingga penggambaran salah satu panel ekspresi wajah yang memiliki kemiripan dengan ukiran pada Gua Gajah di Bali. Kajian ini bukan sekadar menemukan kesamaan visual antara karakter Enel dengan unsur kebudayaan yang ada di Indonesia, melainkan juga memaparkan relasi dari representasi unsur kebudayaan tersebut dengan sifat dan karakteristik dari karakter ini. Penulisan kajian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis konten serta pendekatan intertekstualitas. Temuan dalam kajian ini menunjukkan bahwa unsur kebudayaan Indonesia yang diterapkan dalam karakter tidak hanya menunjukkan kesamaan visual, tetapi juga makna dan sejarah kebudayaan yang direpresentasikan berhasil memperkuat citra Enel sebagai dewa dalam memerankan karakter antagonis.

Kata Kunci: intertekstualitas, kebudayaan, manga, *One Piece*, representasi

ABSTRACT

God Enel is the main antagonist in the Skypiea Arc of the One Piece manga, portrayed as a god. His character design is depicted as having several similarities to elements of Indonesian culture, including his long ears, which share characteristics with the Telingaan Aruu tradition of the Dayak tribe; his clothing motifs are similar to the Parang batik motif from Central Java; and the depiction of one of the facial expression panels bears a resemblance to carvings in the Elephant Cave in Bali. This study not only finds visual similarities between Enel's character and elements of Indonesian culture but also explains the relationship between the representation of these cultural elements and the character's nature and characteristics. This study uses a qualitative method with a content analysis approach and an intertextual approach. The findings in this study indicate that the Indonesian cultural elements applied to the character not only show visual similarities, but also the meaning and history of the culture represented successfully strengthen Enel's image as a god in his role as an antagonist.

Keywords: intertextuality, culture, manga, *One Piece*, representation

PENDAHULUAN

Manga dan anime telah menjadi media populer yang menginspirasi dan menghibur jutaan orang di seluruh dunia. Salah satu manga paling populer dan sukses di dunia adalah *One Piece* karya Eiichiro Oda. Kesuksesannya dalam memikat hati banyak penggemar dengan cerita yang mendalam, karakter yang kuat, dan dunia yang kaya dengan petualangan, membuat serial ini berhasil

memecahkan rekor dunia Guinness sebagai “Salinan terbanyak yang diterbitkan untuk seri buku komik yang sama oleh satu penulis.” Manga *One Piece* telah terjual lebih dari 500 juta salinan di seluruh dunia (Sayyed, 2022).

Dalam perjalanan cerita *One Piece*, terdapat berbagai *arc* atau babak yang membawa para pembaca dan penonton ke berbagai lokasi yang unik. Salah satu *arc* yang menarik adalah *arc*

Skypiea, tempat para pemeran utama Luffy mengunjungi sebuah pulau yang melayang di atas langit bernama Skypiea. Pada *arc* ini, Eiichiro Oda memperkenalkan karakter bernama God Enel sebagai sosok dewa petir sekaligus menjadi pemeran antagonis utama. Enel merupakan karakter yang sangat menarik dan memiliki desain yang unik. Selain itu, yang membuatnya lebih menarik adalah representasi budaya Indonesia yang terlihat dalam desainnya. Oda terkenal karena kemampuannya dalam memasukkan elemen budaya dan referensi dunia nyata ke dalam cerita dan desain karakternya, dan hal ini terlihat jelas dalam desain karakter Enel (gambar 1).

Studi terkait manga adalah bidang interdisipliner yang relatif baru yang telah berkembang dalam beberapa dekade terakhir. Meskipun popularitasnya secara global semakin meningkat dan pembaca manga semakin beragam, bidang studi ini belum mendapatkan banyak minat akademis (Dam, 2022). Manga memiliki daya tarik yang kuat di kalangan pembaca internasional, dan melalui representasi budaya dalam manga, pembaca dapat melihat bagaimana elemen budaya sebuah negara disampaikan, diadaptasi, atau diinterpretasikan dalam konteks fiksi.

Penelitian ini mengkaji bagaimana kebudayaan Indonesia digambarkan dalam desain karakter Enel pada manga *One Piece* dengan tujuan memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana makna kebudayaan tersebut merepresentasikan citra karakter God Enel sebagai dewa. Penulis menggunakan metode analisis konten untuk mengidentifikasi dan menginterpretasikan unsur kebudayaan Indonesia yang ada dalam desain karakter Enel. Elemen-elemen tersebut meliputi postur dan anatomi tubuh, serta desain pakaian dan aksesori yang digunakan oleh karakter Enel.

Penulis juga menggunakan teori intertekstualitas untuk memaparkan bagaimana Oda menggunakan referensi dan citra budaya Indonesia untuk memperkaya narasi *One Piece* dalam *arc* Skypiea.

Sinopsis *Arc Skypiea*

Arc Skypiea dalam manga *One Piece* dimuat dalam chapter 237 hingga 302 bercerita tentang petualangan bajak laut Topi Jerami di sebuah pulau yang berada di atas langit yang dikenal dengan nama Skypiea. Skypiea adalah pulau yang tersembunyi di atas awan, dihuni oleh suku langit yang disebut Shandia dan pemimpin tiran mereka, God Enel. Selama petualangan, kelompok bajak laut Topi Jerami terlibat dalam konflik antara suku langit dan Shandia yang ingin merebut kembali tanah leluhur mereka yang diambil oleh Enel. Mereka bertemu dengan tokoh-tokoh penting seperti Gan Fall, mantan dewa Skypiea, dan Wiper, pemimpin suku Shandia yang ingin membalaskan dendam kepada Enel. Dalam pertarungan yang sengit, awak Topi Jerami bergabung dengan Shandia dan sekutu baru mereka untuk melawan Dewa Enel pemilik kekuatan petir yang mengerikan. Luffy, sang kapten, menunjukkan keberanian dan kekuatannya yang luar biasa dalam pertempuran melawan Enel, dengan tujuan menyelamatkan pulau dan penduduknya. *Arc Skypiea* menggambarkan petualangan yang penuh aksi dan misteri di langit. Kelompok bajak laut Topi Jerami berjuang untuk memerangi tirani dan memulihkan keadilan.

METODE

Teori Villain

Karakter dan plot adalah dua komponen terpenting dalam sebuah cerita dan kedua hal tersebut tidak bisa terpisahkan



Gambar 1 Karakter God Enel saat pertama kali ditampilkan pada manga chapter 254 (Sumber: Manga versi berwarna oleh Shueisha Inc.)

(Abbott, 2002). Karakter adalah aktor dalam cerita dan memiliki fungsi sebagai penggerak plot sebuah cerita (McKee, 1997). Karakter yang paling berperan besar dalam menggerakkan alur cerita adalah karakter protagonis yang merupakan karakter utama dari sebuah cerita (Sloan, 2015), kendati begitu karakter antagonis juga merupakan penggerak dari sebuah cerita karena tanpa adanya karakter antagonis, konflik tidak akan terjadi.

Karakter dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, salah satu jenis kategori karakter adalah karakter antagonis. Karakter antagonis merupakan oposisi biner dari karakter protagonis (Kushkaki, 2013). Bila karakter protagonis memiliki perangai baik, sebaliknya, karakter antagonis memiliki perangai buruk. Karakter antagonis adalah karakter yang bertentangan dengan karakter protagonis dan menjadi rintangan utama yang menghalangi tujuan protagonis (Sloan, 2015).

Karakter antagonis disebut juga villain yang secara harfiah memiliki arti penjahat. Karakter penjahat merupakan komponen penting dalam cerita karena keberadaan protagonis dimanifestasikan dengan kehadiran karakter antagonis (Pradipta, 2018). Antagonis memiliki stereotip sebagai karakter yang memiliki moralitas yang rendah dan berasal dari masyarakat rendahan (Patterson, 2021). God Enel, sebagai seorang karakter antagonis, memiliki satu dari dua stereotip ini.

Intertekstualitas

Intertekstualitas menggambarkan interaksi atau persilangan dialogis antara satu teks dengan teks lainnya dalam rentang waktu sejarah (Saidi, 2023). Pendekatan intertekstualitas memungkinkan untuk melihat hubungan dan pengaruh antara manga *One Piece* dan budaya Indonesia, sedangkan teori representasi budaya membantu dalam menganalisis bagaimana budaya Indonesia diwakili melalui karakter God Enel.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis konten secara kualitatif dengan menggunakan pendekatan intertekstualitas. Adapun proses penulisannya melalui beberapa tahap. Langkah pertama adalah melakukan penelitian literatur yang komprehensif tentang karakter Enel dan manga *One Piece*, serta kebudayaan Indonesia. Literatur yang digunakan di antaranya artikel, buku, sumber digital dari internet, dan sumber lain yang terkait dengan intertekstualitas, representasi budaya khususnya mengenai manga *One Piece* dan karakter God Enel. Penelitian literatur ini dilakukan untuk memahami latar belakang teoritis, konteks budaya, dan pendekatan yang telah digunakan dalam studi terkait.

Setelah memahami literatur yang ada, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis konten terhadap manga *One Piece* khususnya pada bagian *arc* Skypiea yang berfokus pada karakter God

Enel. Penulis memeriksa secara rinci panel-panel manga, dialog, dan elemen visual yang terkait dengan karakter Enel. Dalam analisis ini, dilakukan identifikasi dan interpretasi unsur kebudayaan Indonesia yang ada dalam desain karakter Enel. Selanjutnya dilakukan analisis menggunakan pendekatan intertekstualitas dan teori representasi budaya.

PEMBAHASAN

Karakter God Enel Sebagai Villain

Dalam cerita *One Piece*, God Enel melakukan berbagai macam kejahatan sehingga sesuai dengan stereotip seorang antagonis yaitu memiliki moralitas yang rendah. Pertama, Enel melakukan genosida dengan membunuh kaumnya sendiri dan memusnahkan kampung halamannya, Birka (*One Piece*, Chapter 279). Kedua, Enel merupakan seorang penguasa tiran yang menindas penduduk Skypiea dengan semena-mena sehingga Skypiea menjadi pulau distopia dan penduduknya hidup dalam ketakutan (*One Piece*, Chapter 279). God Enel memiliki kekuatan petir yang sangat dahsyat (*One Piece*, Chapter 241), menggunakan kekuatannya yang besar itu dia menjadi seorang tiran. Namun, God Enel tidak memiliki stereotip kedua, yaitu status yang rendah karena asal usul mengenai strata sosial yang dimiliki God Enel sebelum ia menjadi seorang penguasa tidak dibahas secara komprehensif. Namun, pada latar cerita *One Piece*, ia menjadi seorang penguasa, suatu posisi dengan status yang tinggi dalam strata sosial masyarakat.

Keberadaan karakter antagonis berperan untuk menjustifikasi kekerasan yang dilakukan oleh karakter protagonis (McLaughlin dkk., 2023). Dalam cerita *One Piece*, God Enel melakukan tindakan kekerasan seperti mencederai, membunuh orang hingga memusnahkan sebuah pulau langit. Karakter utama, Luffy dan kawan-kawan, juga melakukan kekerasan meskipun tidak sekeji God Enel.

Kekerasan seperti mencederai merupakan tindakan dengan moralitas rendah yang dapat diasosiasikan dengan karakter antagonis. Namun, karena Luffy melakukan tindakan kekerasan terhadap God Enel, seseorang yang jahat, tindakan kekerasan yang dilakukan oleh Luffy dapat dijustifikasi.

God Enel, sebagai seorang karakter antagonis dalam cerita *One Piece*, berhasil mendukung cerita dengan baik. Ia memiliki moralitas rendah yang merupakan stereotip dari seorang karakter penjahat. Bahkan, kejahatan yang dilakukannya benar-benar keji, seperti saat ia melakukan genosida terhadap kaumnya sendiri. Genosida didefinisikan sebagai kejahatan yang mutlak, pembunuhan massal terhadap warga sipil yang tak berdaya (Semelin, 2005). *One Piece* pada hakikatnya adalah komik aksi yang penuh dengan kekerasan, tetapi berkat adanya karakter antagonis seperti God Enel, kekerasan yang dilakukan oleh protagonis di komik *One Piece* dapat dijustifikasi.

Sosok Dewa

God Enel, memiliki gelar “God” di depan namanya yang secara harfiah memiliki arti dewa atau tuhan. Dalam cerita, sosok Enel sering menyebut dirinya dengan sebutan “Kami”. Kami dalam bahasa Jepang memiliki dua makna yaitu tuhan dan dewa, sama seperti *god*. Dalam kebudayaan Jepang, umumnya penggunaan kata kami lebih merujuk pada kata dewa sehingga dalam kajian ini penulis akan konsisten menggunakan kata dewa sebagai rujukan untuk merepresentasikan sosok Enel, tetapi tetap mempertimbangkan istilah tuhan dalam mengumpulkan landasan teori. Namun, bukan berarti karakter Enel adalah tuhan. Dalam penceritaan Oda, Enel tetaplah karakter makhluk hidup yang dapat dikalahkan, terbukti God Enel berhasil dikalahkan oleh Luffy di akhir cerita *arc Skypiea* (*One Piece*, Chapter 299).

Skypiea memiliki julukan Godland

(*One Piece*, Chapter 239) dan penguasa Skypiea memiliki gelar *god* (*One Piece*, Chapter 248). Hal ini merujuk kepada mitologi kuno yang menceritakan bahwa tuhan ataupun dewa-dewa tinggal jauh tinggi di atas langit (Clark, 2022). Oda mengambil konsep ini untuk merancang Skypiea. Enel, sebagai penguasa Skypiea sudah sepatutnya menyandang gelar tersebut. Namun, God Enel membawa konsep gelar ini lebih jauh dan menyamakan dirinya dengan tuhan/dewa secara harfiah (*One Piece*, Chapter 278).

Jika karakter God Enel menyebut dirinya sebagai dewa, hal tersebut tidak tepat karena God Enel tidak memiliki atribut ketuhanan dalam dirinya. Konsep entitas tuhan monoteistik yang paling dominan memiliki beberapa karakteristik utama: sangat baik, pencipta dunia tetapi terpisah dan tidak bergantung pada dunia, maha kuasa (*omnipotent*), maha tahu (*omniscient*), abadi, dan berdiri sendiri (Rowe, 2007). Namun, dalam konsep entitas dewa pluralistik yang dianut oleh masyarakat timur seperti Hindu, dewa seperti Brahma, diceritakan memiliki kekuatan yang abadi dan Dewa Wisnu yang memiliki kekuatan untuk menciptakan, melindungi dan mentransformasi alam semesta (Mohammed, 2022). Karakter Enel tidak sesuai dengan konsep entitas tuhan monoteistik maupun pluralistik yang dirujuk karena Enel bukan karakter yang baik, tidak dapat menciptakan dunia, tidak terpisah dengan dunia, dan masih bergantung pada hukum-hukum dunia *One Piece*, tidak maha kuasa karena berhasil dikalahkan, tidak maha tahu (*One Piece*, Chapter 248), tidak abadi, dan tidak berdiri sendiri karena berasal dari suatu kaum. Enel tidak memiliki kekuatan abadi dan tidak pula memiliki kekuatan untuk mengubah alam semesta. Jadi, berlandaskan kedua teori tersebut, God Enel tidak memiliki atribut ketuhanan ataupun kedewaan dalam dirinya.

Dalam ruang lingkup psikologi terdapat istilah *god complex* yang merupa-

kan spektrum dari sifat narsisme. Orang yang memiliki sifat narsisme *god complex* didefinisikan sebagai orang yang arogan dengan tingkat egoisme yang ekstrem, memiliki kebutuhan yang besar untuk dicintai dan dikagumi oleh orang lain, berfantasi muluk serta iri hati, kurangnya empati terhadap orang lain (Zara & Özdemir, 2018). Perangai God Enel sesuai dengan penjelasan tersebut sehingga dapat diidentifikasi bahwa God Enel bukanlah seorang yang memiliki sifat ketuhanan melainkan hanya seorang karakter dengan sifat narsisme akut yang menganggap dirinya setingkat dengan tuhan ataupun dewa.

Representasi Unsur Kebudayaan Indonesia pada Tampilan God Enel

Budaya merupakan bentuk praktik, keyakinan, kualitas, dan citra yang diakui dan diteruskan melalui korespondensi dan peniruan yang dikumpulkan oleh individu dan dikomunikasikan secara sosial (Showmya & Sinega, 2021). Penggunaan kebudayaan dalam manga sering diterapkan pada beberapa aspek seperti identitas karakter, nilai dan etika, tradisi dan kebiasaan, mitologi dan legenda, hingga konflik budaya. Dalam manga *One Piece* terutama *arc* Skypiea ini, ada beberapa unsur kebudayaan Indonesia yang dihadirkan dalam memperkuat citra karakter Enel sebagai pemeran antagonis utama yang memiliki unsur narsistik sebagai dewa. Beberapa unsur kebudayaan tersebut antara lain sebagai berikut.

Representasi Motif Batik Parang


Saat karakter Enel pertama kali diperkenalkan pada chapter 254, tampilan pakaiannya terlihat cukup sederhana. Pada tubuh bagian atas, Enel tidak mengenakan baju dan hanya bertelanjang dada. Satu-satunya pakaian yang dikenakan Enel berada pada bagian bawah pinggang hingga kaki. Terdapat beberapa atribut yang dikenakannya pada bagian tubuh bawah di antaranya selem-

pang berwarna ungu yang diikat menjadi setengah lingkaran kecil pada bagian pinggul kanannya, dan salah satu ujungnya membentang panjang ke bawah. Selandang ini mengikat kain biru muda seperti rok yang menutupi sebagian pahanya dan membentuk celah pada bagian depan sehingga menampilkan celana yang digunakan oleh Enel. Bagian pakaian yang paling mencolok adalah penggunaan celana yang menggelembung ke bawah dengan motif dan warna yang sangat menyerupai motif klasik Batik Parang dari daerah Jawa Tengah.

Motif batik parang termasuk dalam tiga kategori tipologi visual batik Jawa

klasik yaitu; famili Cêplok, famili Sêmèn, dan Lèrèng atau parang famili (rustopo, 2008 & Hamzuri, 1981). Bentuk visual dari motif batik parang dirancang berdasarkan bentukan dari sejumlah bentuk ornamen, antara lain abstraksi pisau besar atau parang parang, yang dikenal dengan sebutan parang, bentuk ornamen buah melinjo (*Gnetum gnemon Linn*) di dalam bentuk belah ketupat geometris, dan garis lengkung yang diulang-ulang secara terus menerus yang menyerupai alis (alis), dan diberi nama alis-alisan (septiana & Kurniawan 2016) terlihat pada gambar 3.

TABEL I PROFIL KARAKTER

Chapter	Serial, latar waktu dan tempat	Identitas Karakter Antagonis	Kejahatan yang dilakukan	Foto
Manga Chapter: 237 - 302, 66 chapter Volume: 26-32, 7 volume	One Piece	Nama: “God” Enel	Genosida terhadap suku Birka Pemimpin tiran yang menindas masyarakat di pulau Skypiea dengan semena-mena (<i>One Piece</i> , Chapter 279)	 <p>Gambar 2 Cover manga <i>One Piece</i> chapter 474</p>
		Profesi: Penguasa Skypiea		
	Skypiea, Mei-Juni 1552	Karakteristik Fisik: Pria berkulit pucat dengan tubuh kurus dan tinggi (266 cm (8'9")) (Vivre Card — <i>One Piece Visual Dictionary</i> (Card #0302) , berambut pirang, memiliki telinga panjang, berpakaian sederhana namun mewah dengan aksesoris emas (<i>One Piece</i> , Chapter 254)		
		Sifat: Narsistik dengan god complex		
		Senjata: Tongkat emas		



Gambar 3 Jenis-jenis batik parang
(Sumber:<https://museumnusantara.com/batik-parang-kusumo/>)

Dua kerajaan Jawa kuno yaitu Kasunanan Surakarta dan Kasultanan Yogyakarta, keduanya sama-sama melihat batik parang sebagai batik “larangan” atau batik yang dilarang dipakai oleh rakyat biasa (Margana, 2016) oleh karenanya penggunaan batik parang dahulu hanya digunakan pada lingkungan keraton. Penggunaan batik pada masa Jawa Kuno disertai dengan aturan tradisional yang ketat yang berkaitan dengan strata sosial, yang menentukan hak untuk mengenakan batik dengan pola atau motif tertentu (Wulandari, 2011). Analogi ini terwujud dalam desain karakter Enel yang menyebut dirinya sebagai sosok dewa sekaligus penguasa pulau langit Skypiea.

Selain itu, batik dengan motif parang juga dianggap sakral pada masa itu karena dipercaya dapat membangkitkan kekuatan magis bagi pemakainya (Budi et al., 2022). Hal ini juga tampaknya sejalan dengan penggambaran kekuatan mantra yang dimiliki Enel. Kekuatan mantra tersebut semakin meningkat akibat pengaruh kekuatan “buah iblis” yang membuatnya dapat mengetahui semua pikiran dan tindakan orang-orang yang ada di wilayah Skypiea (*One Piece*, Chapter 280). Dengan kemampuan tersebut, Enel dapat menggunakan mantra ini untuk memprediksi gerakan yang akan dilakukan oleh lawannya sehingga membuatnya lebih mudah untuk menghindari serangan dari lawannya. Melalui penggunaan motif batik parang pada karakter ini, representasi tentang kekuasaan, strata sosial, dan

pandangan diri yang kuat dapat tersampaikan dengan jelas dalam kedua konteks tersebut.

Representasi Tradisi Telingaan Aruu dari Suku Dayak

Berdasarkan anatomi tubuh, karakter Enel digambarkan memiliki cuping telinga yang memanjang ke bawah sampai perut dengan anting berwarna emas di ujungnya (One Piece, Chapter 254). Jika dikaitkan dengan kebudayaan Indonesia, etnik yang memiliki tradisi memanjangkan cuping telinga berasal dari suku Dayak yang dikenal dengan nama Telingaan Aruu. Lubang pada daun telinga digantungi dengan anting-anting yang terbuat dari bahan tembaga, dikenal dengan sebutan Belaong (Indonesia.go.id - Telingaan Aruu, Tradisi Suku Dayak Yang Mulai Ditinggalkan, 2019). Belaong ini ditambahkan satu persatu secara bertahap seiring berjalannya waktu sehingga lubang telinga semakin lama akan semakin besar dan panjang. Penambahan anting-anting ini dilakukan dengan menyesuaikan status sosial dan usia. Tujuan tradisi ini adalah untuk menunjukkan status identitas pembeda kasta dan kebangsawanan bagi pria, serta simbol kebangsawanan dan kecantikan bagi wanita. Tradisi ini diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Terdapat perbedaan aturan tradisi Telingaan Aruu antara perempuan dan laki-laki. Wanita Dayak diperbolehkan memanjangkan cuping telinga hingga sebatas dada adapun untuk laki-laki hanya

dibolehkan memanjangkan hingga sebatas bahu saja. Konsep tradisi ini diterapkan pada desain karakter Enel dengan sedikit modifikasi penggambaran panjang cuping telinga yang dimiliki oleh Enel memiliki panjang hingga ke perut. Perbedaan ini terlihat pada gambar 4.

Di sini terlihat jelas bahwa Oda tidak sepenuhnya menjiplak konsep tradisi Telingaan Aruu pada visual karakter Enel. Namun demikian, status identitas kebangsawanan pada tradisi Telingaan Aruu memiliki kesamaan dengan watak Enel yang narsistik yang menganggap dirinya bagaikan sosok dewa (*One Piece*, Chapter 254) dan selalu merendahkan manusia karena perbedaan kekuatan yang dimiliki (*One Piece*, Chapter 279).

Enel lahir dan besar di Birka, sebuah pulau langit di arah tenggara dari Skypiea (*One Piece*, Chapter 279). Walaupun Birka adalah rumah aslinya, Enel sama sekali tidak menunjukkan tanda-tanda kecintaan terhadap kampung halamannya. Enam tahun sebelum menginvasi dan menjadi penguasa di Skypiea, Enel menghancurkannya seluruh wilayah tersebut tanpa ragu. Birka yang dikenal dengan wilayah yang memiliki pejuang yang kuat tidak berdaya di hadapan Enel akibat kekuatan Goro Goro no Mi yang dimilikinya. Akibat insiden ini, seluruh keturunan Enel musnah tanpa sisa dan hanya meninggalkan Enel seorang diri, manusia dengan telinga panjang. Kisah yang serupa tentang berkurangnya populasi manusia dengan cuping telinga panjang juga dialami oleh suku Dayak. Saat ini sudah tidak ada lagi generasi muda yang meneruskan tradisi Telingaan Aruu ini. Generasi muda Dayak, khususnya mereka yang terlahir di era 1960-an ke atas tidak lagi mengikuti tradisi ini sebab menurut mereka tradisi memanjangkan cuping telinga ini sudah tidak sesuai dengan kemajuan zaman. Ritual penindikan masih tetap dilakukan tetapi tidak dilanjutkan dengan Telingaan Aruu (Indonesia.go.id - Telingaan Aruu, Tra-

disi Suku Dayak Yang Mulai Ditinggalkan, 2019). Di pedalaman Kalimantan saat ini, sangat jarang ditemukan wanita Dayak yang masih memanjangkan telinganya. Jika ada, biasanya mereka sudah berusia lanjut. Ironisnya, beberapa wanita Dayak yang sebelumnya telah memanjangkan telinganya akhirnya menghilangkan atribut tradisi yang berupa anting pemberat dan dengan sengaja memotong bagian bawah daun telinganya.

Representasi Gua Gajah di Bali

Dalam manga *One Piece*, artefak kebudayaan Buddha juga sering digunakan sebagai inspirasi untuk menciptakan elemen-elemen visual yang menarik. Pengarangnya, Eiichiro Oda, sering mengambil elemen seni relief, patung Buddha, dan wujud Dewa Buddha sebagai dasar untuk desain karakter dan dunia *One Piece* guna menciptakan dunia yang kaya dengan referensi kebudayaan dari dunia nyata. Dalam majalah *Rurubu One Piece* yang dirilis pada Maret 2021, Eiichiro Oda mengungkapkan informasi tentang inspirasi dunia nyata yang diterapkan ke dalam cerita *One Piece*. Dalam majalah ini, Oda memaparkan bahwa Gua Gajah yang berada di Ubud Bali ternyata menjadi inspirasinya dalam pembuatan ekspresi fenomenal dalam fandom *One Piece* yaitu "Enel Face". Momen terkejutnya Enel melihat Luffy yang tidak mempan terhadap kekuatan petir miliknya (*One Piece*, Chapter 279), digambarkan dalam satu halaman penuh. Penggambaran ekspresi mata melotot dan mulut menganga tersebut terlihat jelas sangat mirip dengan ukiran batu pada pintu masuk Gua Gajah. Perbandingannya dapat dilihat pada gambar 5.

Gua Gajah Merupakan situs cagar budaya dan sejarah yang melambangkan kerukunan umat beragama antara Hindu dan Buddha. Bukti ini dapat dilihat pada peninggalan cagar budaya dan sejarahnya yang terbangun secara berdampingan (Pramartha & Parwati, 2023). Sebutan Gua Gajah berasal dari pahatan wajah raksasa di atas mulut

gua yang dianggap menyerupai muka gajah. Ada juga yang menyebutkan bahwa nama tersebut disebabkan oleh adanya arca Ganesha, dewa berkepala gajah, di salah satu ceruk dalam gua (Gunadi, 2023).

Ekspresi ikonik Enel pada manga *One Piece* chapter 279 terbit pada tahun 2003 yang awalnya terinspirasi dari ukiran batu Gua Gajah ini kemudian menjadi basis “Enel Face” pada karakter-karakter lainnya pada cerita selanjutnya mulai dari momen terkejut Perona saat melawan Usopp (*One Piece*, Chapter 461) (tahun 2007), ekspresi kejut Luffy saat pertama kali bertemu kembali dengan Sabo di Dressrosa (*One Piece*, Chapter 731) (tahun 2013), hingga momen

tersiksanya Usopp di hadapan Sugar (*One Piece*, Chapter 742) (tahun 2014) (dapat dilihat pada gambar 6).

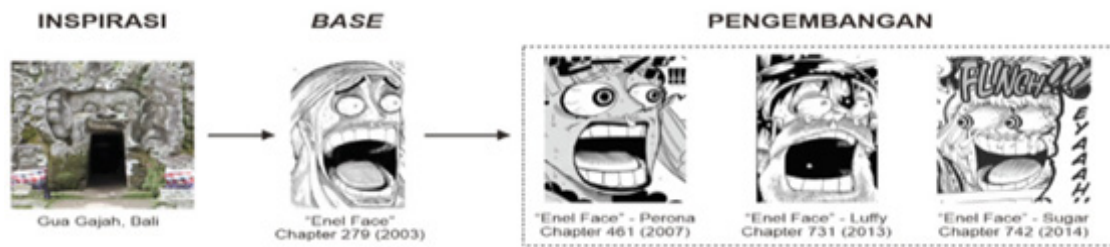
God Enel berhasil memerankan karakter antagonis dengan baik. Enel menunjukkan ciri karakteristik yang sesuai dengan teori-teori karakter antagonis. Salah satu contoh dari moralitas Enel yang rendah adalah sifat sombongnya, Enel menyebut dirinya sebagai dewa. Padahal, merujuk landasan teori mengenai konsep entitas tuhan baik dalam agama monoteistik maupun pluralistik, didapati bahwa Enel tidak memiliki sifat-sifat yang sesuai sehingga disimpulkan bahwa Enel memiliki sifat narsistik god complex akut.



Gambar 4 Persamaan visual kuping Enel dan kuping Telingaan Aruu suku Dayak (Sumber: indonesia.go.id/)

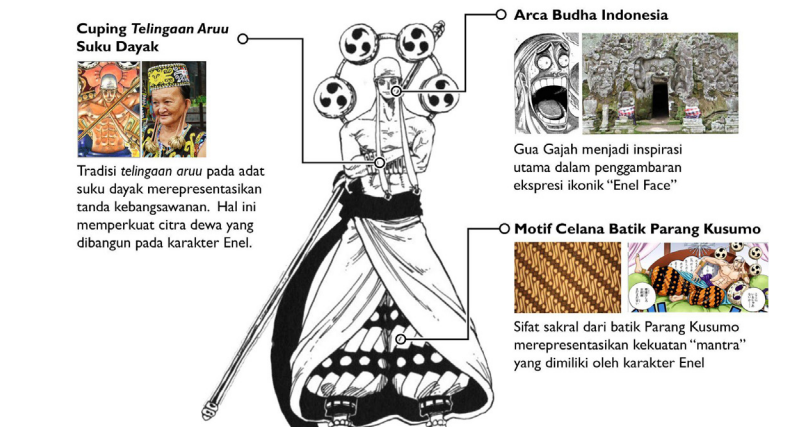


Gambar 5 “Enel Face” (kiri) dan pintu masuk Gua Gajah (kanan) (Sumber: Manga *One Piece* chapter 279, Foto oleh Cakhairia (Creative Commons))



Gambar 6 Pengembangan “Enel Face”
Sumber: dokumen pribadi penulis

Infografis Intertekstualitas Kebudayaan Indonesia pada Karakter God Enel



Gambar 7 Infografis intertekstualitas pada karakter Enel.
(Sumber: dokumen pribadi penulis)

Enel selalu membedakan dirinya dengan manusia lain dengan menganggap dirinya sebagai dewa yang memiliki kekuatan dahsyat. Perilaku membedakan kasta ini direpresentasikan dengan penggunaan motif batik parang kusumo yang ada pada celananya. Pada zaman dulu, batik parang kusumo hanya diperuntukkan oleh lingkungan keraton dan orang-orang dengan kasta yang tinggi, masyarakat umum tidak diperbolehkan untuk menggunakannya. Sama halnya pada komik *One Piece*, hanya karakter Enel yang menggunakan motif batik ini. Selain itu, batik parang kusumo dulunya dianggap sakral karena konon orang yang menggunakannya dipercaya memiliki kekuatan magis. Hal ini juga

mewakili kekuatan mantra yang dimiliki oleh sosok Enel.

Penggambaran karakter Enel sebagai sosok dewa makin diperkuat dengan penggunaan unsur kebudayaan Indonesia lainnya yang diterapkan dalam penggambaran desain karakternya. Ciri khas telinga panjang yang dimiliki Enel memiliki kesamaan dari segi visual dan makna pada tradisi Telingaan Aruu dari suku Dayak.

Salah satu titik balik pada momen pertarungan antara Enel dan Luffy adalah saat Enel menyadari bahwa kekuatan listrik yang dimilikinya ternyata sama sekali tidak berpengaruh di hadapan Luffy yang memiliki kekuatan Gomu-Gomu no mi. Kekuatan ini membuat

tubuh Luffy memiliki sifat seperti karet yang membuat dia benar-benar kebal terhadap kekuatan listrik milik Enel. Terkejut melihat kekuatannya tidak memiliki efek terhadap Luffy, ekspresi Enel terbelalak. Penggambaran ekspresi wajah terkejut Enel yang ikonik ini mengambil inspirasi dari ukiran batu yang terdapat di Gua Gajah, Bali. Representasi yang mengandung unsur agama juga ikut diterapkan dalam karakter Enel. Di akhir cerita, Luffy berhasil mengalahkan Enel dan mengakhiri rezim tirani Enel di Skypiea. Secara keseluruhan analisis karakter Enel dapat dilihat pada gambar 7.

SIMPULAN

Dalam karakter Enel pada manga *One Piece* karya Eiichiro Oda, terdapat penggunaan dan persilangan referensi budaya dari berbagai daerah, termasuk Indonesia. Pada karakter antagonis utama, God Enel, penggunaan dan persilangan berbagai atribut kebudayaan Indonesia terbukti mampu menggambarkan sifat dan perilaku yang mendukung posisi sebagai penguasa dan karakter antagonis tersebut. Melalui metode konten analisis dengan pendekatan intertekstualitas, peneliti menemukan bahwa hubungan antara kedua hal tersebut memperkaya alur cerita pada *arc* Skypiea dengan baik. Namun, representasi budaya dalam manga tidak selalu menggambarkan kehidupan nyata secara akurat dan lengkap. Interpretasi dan adaptasi budaya dalam konteks fiksi seperti manga sering kali mengalami perubahan dan penyederhanaan. Oleh karena itu, penelitian intertekstualitas dalam representasi budaya dalam manga membantu dalam memahami bagaimana budaya sebuah negara diwakili dan diinterpretasikan dalam media populer seperti *One Piece*. Dalam kajian ini, penelitian yang dilakukan sebatas mengenai karakter God Enel. Banyak elemen lain pada *arc* Skypiea yang patut untuk diteliti lebih lanjut. Sementara dalam lingkup representasi budaya, Peneli-

tian juga tidak terbatas pada pendekatan intertekstualitas, tetapi juga bisa dari sisi familiaritas dan reaksi pembaca atas pencampuran unsur-unsur kebudayaan dari tempat berbeda dalam satu karya manga ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbott, H. P. (2002). *The Cambridge introduction to narrative*. Cambridge University Press.
- Budi, S., Affanti, T. B., & Mataram, S. (2022). *Applied Optical Art in the Parang Motif on Classical Javanese Batik*. *Proceedings of the 2nd International Conference on Design Industries & Creative Culture*.
- Clark. (2022). *Where Do Gods Live in Greek, Roman, Japanese, and Norse Mythology?* *ancient-literature.com*. Retrieved May 25, 2023, from <https://ancient-literature.com/where-do-gods-live/>
- Dam, J. (2022). *Gothic Themes and Monsters in Dark Fantasy Manga: Hajime Isayama's Attack on Titan and Koyoharu Gotouge's Demon Slayer*. *Midwest Journal of Undergraduate Research*, (13), 117-139.
- Enel | *One Piece Wiki* | Fandom. (2023, February 10). *One Piece Wiki*. Retrieved June 3, 2023, from <https://onepiece.fandom.com/wiki/Enel>
- Gunadi, A. (2023). *Goa Gajah Temple in Bali - A Must-See Historical Site on Tours to Ubud - Go Guides*. *Hotels.com Australia*. Retrieved May 25, 2023, from <https://au.hotels.com/go/indonesia/goa-gajah-temple>
- Hamzuri. (1989). *Batik Klasik*. Djambatan.
- Indonesia.go.id - *Telingaan Aruu, Tradisi Suku Dayak Yang Mulai Ditinggalkan*. (2019, August 26). *Portal Informasi Indonesia*. Retrieved May 24, 2023, from <https://indonesia.go.id/kategori/komoditas/949/telingaan-aruu-tradisi-suku-dayak-yang-mulai-ditinggalkan?lang=1>

- Kushkaki, M. (2013). *Unmasking the Villain: A Reconstruction of the Villain Archetype in Popular Culture*. San Diego State University.
- Margana, S. (2004). *Kraton Surakarta dan Yogyakarta, 1769-1874* (Sri Margana, Ed.). Pustaka Pelajar.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting*. HarperCollins.
- McLaughlin, B., Dunn, J., Velez, J., & Hunter, J. (2023). There must be a villain: political threats, narrative thought, and political violence. *Communication Quarterly*, 71(1). 10.1080/01463373.2022.2109978
- Mohammed, E. A. (2022). Exploring the Main Similarities Between the Concept of Divinity and Eastern Beliefs among Hinduism, Buddhism and Taoism. *Journal of Islamic Thought and Civilization*, 12(2), 74–87. <https://doi.org/10.32350/jitc.122.06>
- myanimelist.net. (2010, February 15). One Piece | Manga. MyAnimeList. Retrieved May 26, 2023, from https://myanimelist.net/manga/13/One_Piece
- Patterson, J. (2021). *Villainy in France (1463-1610): A Transcultural Study of Law and Literature*. Oxford University Press.
- Pradiptha, A. P. (2018). The Role of The Villain as A Determinant of The Existence of The Main Character. *E-Structural*, 1(01). 10.33633/es.v1i01.1823
- Pramartha, I., & Parwati, N. (2023). Situs Goa Gajah Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Bali: Goa Gajah Site as a Source for Learning Balinese History. *Nirwasita: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial*, 4(1), 24-29.
- Rowe, W. L. (2007). *Philosophy of Religion: An Introduction*. Cengage Learning.
- Rustopo. (2008). *Jawa sejati: otobiografi Go Tik Swan Hardjonagoro*. Yayasan Nabil.
- Sayyed, R. (2022, August 5). One Piece Manga Sells 500 Million Copies, Setting Guinness World Record. IGN India. Retrieved May 27, 2023, from <https://in.ign.com/one-piece-1/174021/news/one-piece-manga-sells-500-million-copies-setting-guinness-world-record>
- Semelin, J. (2005). What is ‘Genocide’? *European Review of History: Revue européenne d’histoire*, 12(1). 10.1080/13507480500047837
- Septiana, U., & Kurniawan, R. (2016). Perubahan Visual Ragam Hias Parang Rusak. *Dimensi*, 1(1).
- Showmya, R., & Sinega, R. (2021). Cultural Representation in Wole Soyinka’s *The Lion and The Jewel*. *Shanlax International Journal of English*, 9(4), 41-44.
- Skypiea Arc | One Piece Wiki | Fandom. (2023, February 10). One Piece Wiki. Retrieved June 3, 2023, from https://onepiece.fandom.com/wiki/Skypiea_Arc
- Sloan, R. J. S. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. Taylor & Francis.
- Wulandari, A. (2011). *Batik Nusantara: Makna filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Penerbit ANDI.
- Zara, A., & Özdemir, B. (2018). God complex: the effects of narcissistic personality on relational and sexual behavior. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 19(1). 10.5455/apd.263103