

Rizki Nufiarni, M. Andhy Nurmansyah, Fredy Nugroho Setiawan – *Kajian Intertekstual dalam Webtoon 'Nusantara Droid War'*

Kajian Intertekstual dalam Webtoon *Nusantara Droid War*

Rizki Nufiarni

Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

Email: nufiarni_rizki@ub.ac.id

M. Andhy Nurmansyah

Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

Email: andhyfib@ub.ac.id

Fredy Nugroho Setiawan

Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia

Email: fredyns@ub.ac.id

Article history:

Submitted Aug 20, 2023

Revised Nov 24, 2023

Accepted Oct 03, 2024

Published Dec 01, 2024

ABSTRACT

LINE Webtoon is a popular digital comic platform in Indonesia that accommodates the work of local comic artists, one of which is a comic titled Nusantara Droid War (NDW). The comic carries a global spirit by raising the diversity of Indonesian culture through the depiction of droid characters and present them with a typical Japanese-style shonen manga plot. The intertwining of various folklore and culture of the archipelago with the popular narrative of shonen manga shows the existence of intertextuality. Therefore, this study was structured to examine the intertextuality of NDW in webtoon characters and narratives by applying Roland Barthes' postulates regarding the Five Codes of semiotic elements in texts to interpret intertextuality that is embodied in a series of *lexia* in NDW. The results of this study indicate that the Nusantara Droid War (NDW) text is a readerly text, although it is not absolute. The intertextuality depicted through the Five Codes: hermeneutic, proairetic, semantic, symbolic, and cultural/referential is dominated by texts originating from the Mahabharata story, legends from Indonesian folklore, and Japanese shonen anime or manga. In this case, referential code contributes the most in *lexia*, which also indicates that cultural texts play an important role in NDW text building. The discourse of intertextuality leads the NDW reading process to reject the 'artificial thing', namely the market logic that positions popularity and ownership of capital as the main goal in the world of entertainment, including the battle between droids in NDW.

Keywords: *webtoon, Nusantara Droid War, intertextuality, semiotic codes, lexia*

ABSTRAK

LINE Webtoon merupakan platform komik digital populer di Indonesia yang mewadahi karya komikus lokal, salah satunya adalah komik berjudul *Nusantara Droid War* (NDW). Komik tersebut membawa semangat global dengan mengangkat ragam budaya Indonesia melalui penggambaran karakter-karakter droid dan mengemasnya dengan alur khas *shonen manga* ala Jepang. Jalin kelindan antara ragam cerita rakyat dan budaya nusantara dengan narasi populer *shonen manga* menunjukkan adanya intertekstualitas. Oleh karena itu, penelitian ini disusun untuk mengkaji intertekstualitas NDW pada tokoh dan narasi *webtoon* dengan menerapkan postulat Roland Barthes mengenai Lima Kode elemen semiotik dalam teks untuk menginterpretasikan intertekstualitas yang menubuh dalam serangkaian leksia dalam NDW. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teks *Nusantara Droid War* (NDW) merupakan teks yang bersifat *redearly*, meskipun tidak mutlak. Intertekstualitas yang menubuh pada Lima Kode: hermeneutik, proairetik, semantik, simbolik, dan kultural/referensial didominasi oleh teks-teks yang bersumber dari kisah Mahabharata, Legenda daerah di Indonesia, dan *Shounen anime* atau manga khas Jepang. Dalam hal ini, kode referensial memberikan kontribusi paling banyak dalam leksia, yang juga menandakan bahwa teks-teks kultural memegang peranan penting dalam bangunan teks NDW. Diskursus intertekstualitas membawa proses pembacaan NDW pada penolakan terhadap pada 'hal buatan', yaitu mengenai logika pasar yang memosisikan popularitas dan kepemilikan kapital sebagai dorongan utama dalam dunia hiburan, termasuk pertempuran antar droid di NDW.

Kata kunci: webtoon, Nusantara Droid Wars, intertekstual, kode semiotik, leksia

PENDAHULUAN

Webtoon adalah salah satu bentuk platform digital yang menyajikan komik kepada penikmatnya di era milenial. Dalam waktu yang relatif singkat, *webtoon* memiliki penikmat yang sangat luas sejak kemunculannya pertama kali di awal tahun 2000an. Salah satu media yang meluncurkan layanan *webtoon* di Indonesia adalah aplikasi pesan daring *LINE* yang juga membuat kompetisi *Webtoon Contest* (Indriyanti, 2016). *Nusantara Droid War* (NDW), salah satu pemenang dalam kontes tersebut, merupakan sebuah komik yang mengangkat budaya Indonesia melalui karakter-karakter Droid dan membalutnya dengan narasi *shonen manga*.

Pada penelitian sebelumnya, kami telah menganalisa resepsi atau tanggapan pembaca pada komik NDW. Salah satu hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi dialektika lokalitas dengan budaya anak muda melalui beberapa aspek, yaitu ujaran, nama dan kostum para tokoh yang ditampilkan dalam komik. Aspek global diwujudkan dalam bentuk hibrida karakter droid yang berasal dari budaya lokal dengan kemampuan bertarung khas *shounen*. *Shounen* adalah jenis komik asal Jepang yang jalan ceritanya didominasi oleh aksi-aksi pertarungan para tokoh dan dibumbui unsur humor dan ditujukan untuk segmen remaja (Kamikaze Factory Studio, 2012). Selain itu, aspek global juga ditemui pada kostum karakter yang menggunakan pakaian adat nusantara sebagai baju zirah atau baju perang yang biasa ditemui dalam *manga* atau *anime*. Hal tersebut menjadi titik tolak penelitian untuk mengungkap lebih jauh unsur-unsur globalitas yang ditampilkan dalam NDW melalui perspektif intertekstual.

Beberapa tokoh Droid yang ditampilkan dalam komik ini merupakan tokoh-tokoh yang berasal dari cerita pewayangan, legenda dan kebudayaan daerah yang ada di Indonesia. Penggunaan tokoh-tokoh tersebut beserta atribut yang melekat dalam setiap kisah pewayangan maupun legenda dan kebudayaan daerah merupakan sebuah gejala intertekstualitas yang dapat diamati dalam komik ini. Narasi cerita yang dalam asumsi kami menggunakan jalinan cerita *shounen manga* juga menunjukkan adanya intertekstualitas. Menurut Kristeva dalam Worton dan Still (1990), "...intertextuality insists that a text (for the moment to be understood in the narrower sense) cannot exist as a hermetic or self-sufficient whole, and so does not function as a closed system." Intertekstualitas memandang satu teks tidak dapat berdiri sendiri dan tidak berfungsi sebagai sebuah sistem yang tertutup. Lebih lanjut dijelaskan bahwa hal ini disebabkan oleh dua hal, yaitu bahwa seorang pengarang tidak dapat menciptakan karya tanpa adanya referensi, kutipan dan pengaruh dari apa yang dibacanya

sebelum menciptakan karya. Pada kutub yang berbeda, sebuah teks juga tidak dapat dihasilkan tanpa adanya pembacaan terhadap teks-teks lain.

Plett (1991) mengungkapkan bahwa ada dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kajian interteks. Yang pertama adalah intrateks yang menjamin integritas sebuah teks, dan yang kedua adalah interteks yang menghubungkan antara teks itu sendiri dengan teks lain. Premis mengenai intertekstualitas tersebut digunakan untuk menganalisis teks NDW. Dalam konteks penelitian ini, teori Roland Barthes tentang Lima Kode elemen semiotik yang ia jelaskan di bukunya *S/Z* (1973) digunakan. Barthes membagi penanda dalam suatu teks menjadi lima kode, yaitu: Hermeneutik (HER), Proairetik/Aksi (ACT), Semantik (SEM), Simbolik (SYM), dan Kultural/Referensial (REF). Kelima kode tersebut bukanlah seperangkat norma tentang bagaimana teks harus ditafsirkan, melainkan ragam perspektif untuk melihat suatu teks. Dalam hal ini, teks yang dimaksud bukanlah teks secara utuh apa adanya, melainkan satuan-satuan/unit-unit bacaan yang lebih kecil, yang dipilih dan dipilah dari teks aslinya.

Analisis intertekstualitas ini merupakan upaya tindak lanjut dari hasil temuan penelitian kami sebelumnya yang menunjukkan adanya glocalitas dalam teks NDW. Dengan mengacu pada model interpretasi Barthes terkait intertekstualitas, penelitian ini mencoba menjelaskan jalin kelindan beragam teks yang menganyam NDW sehingga dapat memaparkan glocalitas yang menjadi salah satu unsur khas komik tersebut. Leksia yang diangkat adalah seputar tokoh dan penokohan yang muncul di NDW dalam kerangka alur (episode dan adegan yang melibatkan tokoh tersebut). Rangkaian leksia yang menjadi unit-unit bacaan NDW akan disajikan berdasarkan dua kategori, yaitu tokoh yang diangkat dari kisah pewayangan dan tokoh yang diangkat dari mitos, legenda atau kesenian daerah di Indonesia.

Pada beberapa artikel, analisis teks secara intertekstual selama ini cenderung lebih dititikberatkan pada aspek transformasi teks seperti penelitian

Wulandari dkk, (2019) sehingga mengesampingkan aspek transposisi dan oposisi. Konsekuensi yang ditimbulkan adalah terbatasnya analisis pada bagaimana penulis menyisipkan cara pandanginya dalam penulisan ulang sebuah teks. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nasri (2017) meletakkan titik awal penelitian pada konsep oposisi Kristeva, sehingga menutup kemungkinan potensi keterjalinan antara transposisi, oposisi, dan transformasi pada proses pembacaan. Sementara itu, artikel Yulianto (2015) memposisikan teks hipogram sebagai sumber terciptanya teks baru secara objektif. Kelemahan penelitian tersebut adalah pada keterbatasan pemaknaan teks hipogram dan teks barunya dengan teks-teks lain (intrateks).

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah penelitian kami adalah bagaimana intertekstualitas tokoh dan penokohan dalam kerangka alur cerita Nusantara Droid War (NDW) dilihat dari sudut pandang Lima Kode elemen semiotik Barthes. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada penelitian budaya kontemporer berbasis digital yang saat ini sudah berkembang dengan pesat. Selain itu, penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap khazanah kajian intertekstualitas pada budaya kontemporer dan populer.

TEORI DAN METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kajian intertekstual yang digagas oleh Julia Kristeva. Kristeva, sejalan dengan Bakhtin, memahami posisi teks yang tidak dapat dipisahkan dari tekstualitas budaya dan sosial yang lebih besar dari mana teks tersebut dibangun atau dihadirkan. Oleh karenanya setiap teks berisi di dalamnya struktur ideologis dan perjuangan dalam masyarakat melalui keberadaan diskursus. Sehingga tidak tepat menurut Kristeva, 'mereduksi' telaah intertekstual hanya pada hal seputar sumber teks dan pengaruh satu teks ke teks yang lain. Menurut Kristeva dalam Allen (2000), *the text is a practice and a productivity, its intertextual status represents its structuration of words and utterances*

that existed before, will go on after the moment of utterance, and so are, in Bakhtin's terms, 'double-voiced' (p. 36).

Sejalan dengan teori Kristeva tentang intertekstualitas, Barthes mengatakan bahwa sebuah teks sejatinya merupakan sesuatu yang plural, dimana interaksi antara pembaca dengan pengarang maupun dengan teks lain terjalin (Becker-Leckrone, 13). Dalam bukunya *S/Z*, Barthes mencoba melakukan pembacaan intertekstual dengan menggunakan 5 (lima) kode untuk menganalisa serangkaian leksia sebagai berikut:

- a. Kode Hermeneutik (HER) mengacu pada setiap elemen dalam cerita yang tidak dijelaskan dan menjadi teka-teki bagi pembaca, sehingga menimbulkan pertanyaan yang menuntut penjelasan. Kode ini berfungsi untuk mengartikulasikan pertanyaan, jawaban, dan berbagai peristiwa kebetulan yang dapat merumuskan pertanyaan atau menunda jawabannya; atau bahkan menyusun teka-teki dan mengarahkan pada solusinya.
- b. Kode Proairetik (ACT) mengacu pada elemen yang membangun ketertarikan atau ketegangan di pihak pembaca atau pemirsa.
- c. Kode Semantik (SEM) menyangkut semua konotasi yang membangun kualitas karakter atau tindakan.
- d. Kode Simbolik (SYM) menyangkut semua pola simbolik, khususnya pola antitesis dan oposisi, yang dapat diamati dalam teks. Kode simbolik mengacu pada sistem semes yang terorganisir. Ketika dua elemen konotatif ditempatkan secara berlawanan atau disatukan oleh narator, mereka membentuk elemen Kode Simbolik.
- e. Kode Referensial (REF) menyangkut banyak kode pengetahuan atau kebijaksanaan yang terus-menerus dirujuk oleh teks. Kode ini bisa merujuk ke unsur eksternal atau bahkan sains.

Untuk menjalankan telaah dalam paradigma intertekstualitas, salah satu konsepsi penting yang perlu digaris bawah adalah pentingnya posisi teks

lebih dari pengarangnya (*author*) sehingga dimungkinkan untuk melihat konstruksi teks yang kaya dan tidak monologis atau monoglot. Allen (2000) dalam kutipannya menguatkan hal tersebut dengan menegaskan pandangan Barthes dengan menyebutkan bahwa “... *text and intertextuality function here as part of an attack on monological conceptions of meaning and communicability*” (p. 69). Memahami hal tersebut maka posisi teks (dioposisikan dengan *work* yang lekat dengan unsur kepengarangan) menjadi penting dalam kerangka kerja metodologis telaah intertekstualitas ini.

Dengan memodifikasi kerangka kerja tekstual Barthes, penelitian ini akan difokuskan pada tokoh (dan penokohan) dalam struktur alur untuk mendapatkan leksia. Seperti dipahami dalam kerangka kerja tekstual Barthes, mengidentifikasi dengan ‘memotong’ naratif menjadi bagian yang lebih kecil disebut sebagai bagian untuk mendapatkan apa yang disebut leksia. Leksia dalam penelitian ini dapat berupa potongan-potongan segmen naratif yang berupa kata, frasa, kalimat, kelompok kalimat, aksi atau juga komponen visual dalam komik. Setelah teridentifikasi maka leksia tersebut akan dikeluarkan dari rangkaian naratif dan dikelompokkan kedalam konstruksi kode-kode tertentu sesuai dengan Lima Kode elemen semiotik yang diuraikan Barthes.

Setelah pemetaan kode tuntas pembahasan akan dilakukan dengan melihat tegangan antara *doxa* dan *paradoxa* (atau dalam terminologi Kristeva disebut *phenotext* dan *genotext*) dengan melihat tegangan ini maka akan tergambar apa yang disebutkan Barthes sebagai “*to unleash the power of the text and of the intertextual to unsettle all dominant discursive positions, to unleash the paradoxical power of writing within the apparently natural, the doxa*” (1973, p. 93).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari beberapa temuan leksia yang difokuskan pada pengamatan pada tokoh pewayangan dan tokoh legenda Indonesia, kami mencoba membaca pola yang terbentuk dari pengelompokan tersebut. Dengan melihat pola yang muncul,

interpretasi berlanjut pada pembacaan kemungkinan konstruksi doksa dan paradoksa dari pola tersebut. Selanjutnya potensi makna konotatif yang dapat disarikan dari konstelasi antara doksa dan paradoksa akan menjadi akhir pembacaan intertekstualitas dari cerita NDW.

Pembacaan kode semiotik pada *Nusantara Droid War*

Dari ragam leksia yang ditemukan dapat dipetakan rangkaian kode yang berpotensi menghadirkan makna yang kaya atau nuansa 'heteroglosik' yang mengindikasikan teks NDW sebagai teks yang memiliki potensi sebagai teks yang intertekstual. Secara garis besar pemetaan kode leksia di atas adalah sebagai berikut:

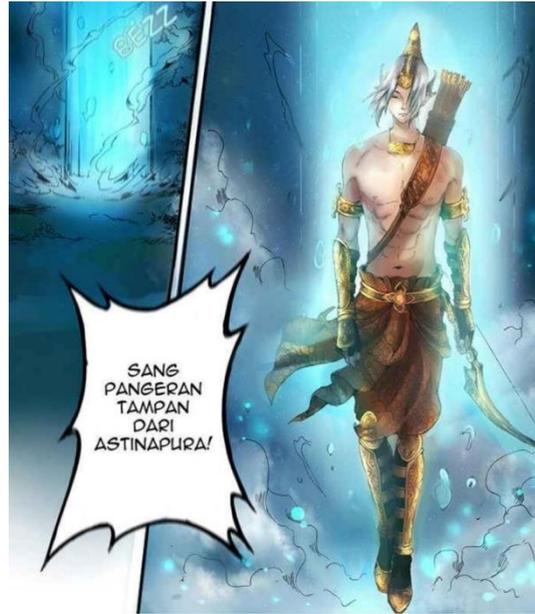
Tabel 1. Kode semiotik dalam *Nusantara Droid War*

Kode semiotik	Singkatan	Fungsi	Dalam NDW
Hermeneutik	HER	Membentuk konstruksi naratif	Perang droid
Proairetik	ACT	Membentuk keterikatan pembaca	Perang droid
Semantik	SEM	Membentuk karakter atau tindakan	Tokoh dan penokohan
Simbolik	SYM	Membentuk pola oposisi	Oposisi antar droid, oposisi antar tokoh
Referensial	REF	Merujuk pada pengetahuan diluar maupun didalam teks	Epik Mahabarata, teks manga dan anime

Kode HER dan ACT membentuk konstruksi naratif yang disandarkan pada sebuah mekanisme kerja sebuah permainan yang disebut sebagai 'perang droid'. Kode SEM banyak dihadirkan membentuk karakteristik dari droid dan juga pemain droid yang menjadi tokoh dalam struktur narasi cerita. Fungsi kode SEM ini merangkai hubungan antara para karakter dalam jejalin konflik yang secara umum membentuk plot cerita bersama kode ACT. Kode SEM ini juga menjadi kode transisi untuk membawa nuansa monoglosik menjadi heteroglosik ketika kode ini bertemu dengan dua kode terakhir yaitu kode SYM dan REF. Selanjutnya, kode SYM dan kode REF membawa teks naratif ini berkelindan dengan ragam konteks yang lebih luas yang menegaskan indikasi nilai intertekstualitas. Salah satu yang menarik yang

ditampilkan dari kode SYM adalah ragam oposisi yang muncul secara acak meliputi berbagai aspek dari struktur naratif, antara lain oposisi antar droid, oposisi antara droid legal dan droid liar, oposisi antara pemain droid dan oposisi antara tujuan bermain droid, dan sebagainya. Kode REF didominasi oleh beberapa konteks teks yaitu epik Mahabharata (dalam beberapa kode dengan serial epik *Mahabharata* yang ditayangkan di ANTV), teks manga dan anime genre Shounen Jepang (*Yu Gi Oh!*), dan teks legenda nusantara yang berfungsi menguatkan karakterisasi dalam kode SEM.

Kode REF muncul pada beberapa data yang berhubungan dengan tokoh droid Arjuna dan Karna. Nama dan penggambaran kedua tokoh ini mengaitkannya dengan cerita pewayangan Mahabharata. Penamaan kedua tokoh droid ini juga memberikan karakteristik khas yang dimiliki kedua tokoh ini, yaitu keahlian memanah, yang menjadikan kode SEM pada teks NDW. Seperti yang sudah diketahui bahwa dalam epik Mahabharata, kedua tokoh ini berada pada kubu yang berseberangan, Arjuna dengan Pandawa dan Karna yang berada di kubu Kurawa. Tegangan yang dihadirkan pada teks NDW juga menyajikan keduanya pada kubu yang berbeda. Arjuna dimiliki oleh Adnan yang digambarkan sebagai tokoh flamboyant yang diidolakan oleh perempuan (seperti tokoh Arjuna pada kisah Mahabharata), dan Karna dimiliki oleh tokoh Rendra yang digambarkan memiliki karakter keras, bengal, macho dan urakan. Secara umum, penggambaran kedua tokoh yang bertolak belakang ini merupakan kode SYM yang dihadirkan teks NDW. Kode SYM berikutnya dihadirkan melalui hubungan kekerabatan yang dimiliki oleh tokoh Adnan dan Rendra. "*Lebih dari sekedar kenal, dia adalah kakak angkatku*" (Ep. 173), pernyataan yang disampaikan oleh tokoh Adnan ini membawa implikasi oposisional yang turunannya membentuk pasangan protagonis dan antagonis dalam struktur naratif cerita ini. Berikut adalah gambar tokoh Arjuna dan Karna dalam NDW.



Gambar 1. Tokoh Arjuna dalam *Nusantara Droid War*



Gambar 2. Tokoh Karna dalam *Nusantara Droid War*

Selain tokoh pewayangan, teks NDW juga menghadirkan tokoh-tokoh yang berasal dari cerita legenda di Indonesia. Salah satu tokoh yang dihadirkan adalah Malin Kundang. Kode REF pada tokoh droid yang diambil dari cerita rakyat Sumatera Barat. Tokoh Malin Kundang dikisahkan tidak mengakui ibunya sendiri sehingga dikutuk oleh ibunya menjadi batu. Nama Malin Kundang identik dengan makna konotatif durhaka, yang menjadi kode SEM pada teks NDW. Hal ini menarik, karena tokoh yang diceritakan sebagai tokoh anak durhaka pada legenda rakyat ini, ditampilkan sebagai tokoh dengan keinginan kuat untuk

Rizki Nufiarni, M. Andhy Nurmansyah, Fredy Nugroho Setiawan – *Kajian Intertekstual dalam Webtoon 'Nusantara Droid War'*

memperjuangkan kebenaran. Senjata yang dimiliki oleh Malin Kundang pada teks NDW adalah sebuah jangkar yang menjadi kode SYM. Jangkar menjadi simbol terkait bidang kemaritiman yang asosiatif dengan kisah Malin Kundang yang menjadi saudagar menaiki kapal di laut. Selain itu, Malin Kundang pada teks NDW memiliki senjata lain yang menjadi kode SYM, yaitu kutukan batu. Kutukan yang biasanya memiliki tendensi negatif, justru menjadi positif, menjadi simbol kekuatan Malin Kundang. Ini menjadi salah satu kode HER pada teks NDW. Kode HER lain ditemui pada ujaran tokoh yang diucapkan ketika droid dan pemiliknya akan melalui proses yang disebut sebagai “sinkronisasi total” dalam sebuah fase pertempuran droid. Pada kondisi ini, dapat diamati bahwa droid dan pemiliknya memiliki semangat dan perasaan yang sama untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan. Konsep ini merupakan adaptasi dari serial manga dan anime Jepang *Yu Gi Oh!*

Sementara itu, kode ACT pada teks NDW dapat diamati melalui peningkatan kemampuan yang dimiliki oleh para tokoh droid dalam pertempuran. Pada tokoh Arjuna dan Karna, peningkatan kemampuan ditunjukkan dengan perubahan busur dan anak panah. Sedangkan pada tokoh Malin Kundang, peningkatan kemampuan ditunjukkan dengan perubahan senjata dari jangkar ke kutukan batu. Peningkatan kemampuan droid ini juga ditandai dengan perubahan sosok masing-masing droid. Kebulatan tekad dan determinasi masing-masing tokoh beserta droidnya juga merupakan sebuah kode ACT. Salah satu contoh adalah tokoh Eriza yang mengucapkan “*Aku akan melindungimu... Aku akan melindungi teman-temanku!!!*” (Ep. 154) untuk menunjukkan keinginan kuatnya melindungi temannya saat terdesak dalam pertarungan dengan lawan.

Interpretasi leksia tokoh pewayangan dan tokoh legenda dalam *Nusantara Droid War*

Dari temuan leksia yang telah dikelompokkan, teks NDW dapat dikategorikan sebagai teks naratif yang lebih bersifat readerly. “*This readerly text leads*

the reader towards a meaning, it creates the illusion that it is produced by a singular voice and underplays the force of the intertextual" (Allen, 2000, p. 79). Dengan melihat temuan khususnya pada kode HER, pembaca diposisikan untuk menjadi penikmat dan pengamat pasif yang menunggu terselesainya beragam permasalahan atau konflik dalam struktur naratif. Dua temuan spesifik dari kode HER yang menguatkan pendapat ini adalah tatanan struktur naratif yang terikat pada teka teki tentang keberadaan droid liar (khususnya Kabasaran milik Sagriya) dan pada motif Sagriya dalam permainan droid. Dua gagasan, droid liar dan motif bermain dari Sagriya, menjadi pengikat perjalanan naratif dan mengikat dua kode yang lain yaitu kode ACT dan SEM. Pada akhir cerita semua terbuka dan terselesaikan. Beragam pertanyaan seperti apa dan bagaimana sebenarnya droid liar?; baik atau burukkah mereka; siapa Sagriya dan apa motifasinya dalam bermain droid?; yang menjadi benang merah struktur naratif terselesaikan satu per satu dengan pola 'repetisi' yang lazim muncul dalam sebuah permainan, peningkatan level ketrampilan dan peningkatan tantangan.

Namun demikian, tidak berarti teks NDW mutlak menjadi teks yang bersifat *readerly*. Apabila kita melihat pola temuan leksia yang difokuskan pada tiga karakter (Adnan, Sagriya dan Rendra) maka potensi teks NDW menjadi teks yang *writerly* terbuka lebar. Menurut Barthes (1974), "*the writerly text is ourselves writing, before the infinite play of the world (the world as function) is traversed, intersected, stopped, plasticized by some singular system (Ideology, Genus, Criticism) which reduces the plurality of entrances, the opening of networks, the infinity of languages*" (p. 5). Dalam temuan dan pemetaan kode di atas, ditemukan konstruksi relasi menarik yang membuka ruang interpretasi pada relasi doksa dan paradoksa. Berikut akan ditampilkan perubahan relasi doksa dan paradoksa yang muncul yang sekaligus memberi bukti potensi intertekstualitas dalam teks NDW.

Tabel 2. Relasi doksa dan paradoksa

Doksa	Paradoksa
Droid Legal (Droid hanya dapat 'dipanggil' atau dimainkan dalam arena khusus yang menjadi bagian dari sistem kerja perusahaan penyedia permainan,	Droid Liar (Droid yang dapat dipanggil dan dimainkan di sembarang tempat dan tidak harus dalam arena khusus yang dibuat

yakni Mandala Corp. untuk menjaga keamanan para pemain dan penontonya	oleh Mandala Corp.
Droid Arjuna (pemain Adnan)	Droid Kabasaran (pemain Sagriya)
Menjadi norma kewajaran dalam permainan droid	Berposisi sebagai yang tidak wajar/aneh
Hanya sebagai permainan	Berpotensi digunakan lebih dari sekedar permainan

Relasi tegangan (*tension*) antara legal dan liar yang pada awal membentuk tegangan antara doksa dan paradoksa menunjukkan relasi diskursus dan ideologis dari teks NDW yang berpihak pada gagasan ideologi arus utama (*mainstream ideology*) dimana kata legal menjadi pananda atas doksa arus utama. Namun demikian Relasi naratif tersebut tidak 'dijaga' hingga akhir cerita. Terjadi perubahan struktur naratif sehingga seluruh pertarungan droid pada akhirnya berada dalam kutub droid liar. Norma arus utama yang dihadirkan di awal dalam sebuah permainan droid mengalami pergeseran signifikan karena perjalanan naratif menghilangkan tegangan antara 'yang legal' dan 'yang liar'. Satu lompatan diskursus yang menarik dari teks NDW terjadi pada poin ini. Pada poin ini, struktur doksa di awal naratif dikalahkan oleh paradoksa-nya. Lalu apakah doksa tidak ada dalam kelanjutan struktur naratif hingga berakhirnya cerita NDW? Mungkinkah hal itu? Tidak demikian adanya.

Dalam proses menjadi 'hilangnya' doksa awal seperti dipaparkan dalam analisis di atas, terjadi proses pentahapan peningkatan penguasaan kemampuan pemain atas droidnya yang menarik untuk diulas. Teks NDW merupakan teks yang menawarkan beragam kemungkinan pembacaan secara konotatif. Satu konstruksi pembacaan konotatif di atas bukanlah satu-satunya potensi pembacaan atas teks NDW. Analisis ini tidak berusaha menegaskan satu model pembacaan namun sebaliknya, analisis ini ingin untuk menunjukkan bahwa teks NDW adalah teks yang *polyphonic* dan *heteroglosic* yang bersinggungan dengan banyak narasi lain di luar NDW.

KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian leksia, teks Nusantara Droid War (NDW) dapat dikategorikan sebagai teks naratif yang lebih bersifat redeclaratory. Meskipun demikian, hal tersebut tidak bersifat mutlak karena leksia yang fokus pada beberapa karakter tertentu menunjukkan potensi teks NDW menjadi writerly. Intertekstualitas yang menubuh pada Lima Kode: hermeneutik, proairetik, semantik, simbolik, dan kultural/referensial didominasi oleh teks-teks yang bersumber dari kisah epik Mahabharata, Legenda daerah di Indonesia, dan Shounen anime atau manga khas Jepang. Dalam hal ini, kode referensial memberikan kontribusi paling banyak dalam leksia, yang juga menandakan bahwa teks-teks kultural memegang peranan penting dalam bangunan teks NDW.

Terkait doksa dan paradoksa droid dalam NDW, relasi tegangan (tension) antara droid legal dan liar menunjukkan relasi diskursus dan ideologis dari teks NDW yang berpihak pada gagasan ideologi arus utama (mainstream ideology) dimana kata legal menjadi pananda atas doksa arus utama. Akan tetapi, relasi naratif tersebut tidak 'dijaga' hingga akhir cerita. Diskursus yang dibangun membawa proses pembacaan NDW pada penolakan terhadap pada 'hal buatan', yang dalam konstruksi naratif NDW direpresentasikan melalui suatu premis bahwa permainan dan pertunjukan menjadi akar permasalahan. Hal ini menyiratkan ideologi dominan mengenai logika pasar yang memosisikan popularitas dan kepemilikan kapital sebagai dorongan utama dalam dunia hiburan, termasuk pertempuran antar droid di NDW.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, G. (2000). *Intertextuality*. London: Routledge.
- Cresswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (4th Edition)*. Boston: Pearson Education.

Rizki Nufiarni, M. Andhy Nurmansyah, Fredy Nugroho Setiawan – Kajian Intertekstual dalam Webtoon 'Nusantara Droid War'

- Indriyanti, D. (2016). LINE Webtoon: Wadah komikus Indonesia berkarya di era digital. Diunduh dari: <https://medium.com/planologi-2015/line-webtoon-wadah-komikus-indonesia-berkarya-di-era-digital-1e7e3a8f012c>
- Kamikaze Factory Studio. (2012). *Shonen Manga*. New York: Harper Collins Publisher.
- McCloud, Scott. (2010). *Reinventing comics: How imagination and technology are revolutionizing an art form*. New York: Perennial.
- Nasri, D. (2017). Oposisi teks Anak dan Kemenakan karya Marah Rusli: Kajian intertekstual Julia Kristeva'. *Kandai*, 13(2), 205-222. DOI: <https://doi.org/10.26499/jk.v13i2.92>
- Putri, D.M., & Lubis, E.E. (2018). Pengaruh media sosial LINE Webtoon terhadap minat membaca komik pada mahasiswa Universitas Riau. *JOM FISIP*, 5(1), 1-15.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya sastra bergambar. *HUMANIORA*, 6(4), 496-506. DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Wulandari, Yosi, dkk. (2019). Transformasi cerita kolonial dalam teks 'Orang Rantai'. *Tuah Talino*, 13(1), 96-108. DOI: <https://doi.org/10.26499/tt.v13i1.1113>
- Yonkie, A., & Nugroho, A. (2017). Unsur-unsur grafis dalam komik web. *Dimensi DKV*, 2(2), 123-134. DOI: <https://doi.org/10.25105/jdd.v2i2.2184>
- Yulianto, A. (2015). Analisis intertekstual puisi 'Tangisan Batu' dan 'Air Mata Legenda' karya Abdurrahman El Husainy. *Sirok Bastra*, 3(1), 75-81. DOI: <https://doi.org/10.37671/sb.v3i1.56>