

IDENTITAS BUDAYA PADA TOKOH PAHLAWAN DALAM KOMIK «БЕСОБОЙ» [BESOBOY] YANG DITERBITKAN BUBBLE COMICS

Annisa Jumiati. A¹, Mochamad Aviandy¹ Silva Tenrisara Pertiwi Isma^{1*}

¹Program Studi Rusia, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

Email : annisa.jumiati@ui.ac.id, aviandy@ui.ac.id, silvatenrisara@ui.ac.id

*Korespondensi:aviandy@ui.ac.id

(Submission 18-07-2023, Revisions 31-10-2023, Accepted 03-11-2023).

Abstract

The comic's development in Russia is inseparable from globalization which has the ability to carry the movement of global culture. This is the cause of the interfusion between local culture and foreign culture. Bubble Comics is one of the Russian publications that releases Russian versions of superhero-themed comics by adapting comic culture from America and Europe. In this article, the formulation of the problem that will be discussed is how the cultural identity of the hero is represented in the Бесобой [Besoboy/Demon Boy] comics. The aim of this article is to explore the cultural identity featured in Бесобой comics. This article examines cultural identity in the Бесобой [Besoboy] comics series 1—50 by using Stuart Hall's concept of cultural identity. The results of this research indicate that Russian comics, especially Bubble Comics, still carry Russian cultural values in their stories even though they adopt American and European comic culture. The cultural identity of the comic character Бесобой as a Russian hero is depicted in the form of similar cultural values shared by the characters of Russian society, especially Moscow.

Keywords: Бесобой; Bubbles Comics; culture; identity; comics

Abstrak

Perkembangan komik di Rusia tidak terlepas dari globalisasi yang memiliki kemampuan dalam mengusung perpindahan arus budaya global. Hal tersebut menjadi penyebab adanya percampuran antara budaya lokal dan budaya luar. Bubble Comics adalah salah satu penerbitan Rusia yang banyak mengeluarkan komik bertemakan pahlawan super versi Rusia dengan mengadaptasi budaya komik dari Amerika dan Eropa. Dalam artikel ini, rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana identitas budaya tokoh pahlawan direpresentasikan dalam komik Бесобой [Besoboy/Demon Boy]. Tujuan artikel ini adalah untuk mengeksplorasi identitas budaya yang ditampilkan dalam komik Бесобой [Besoboy]. Artikel ini mengkaji identitas budaya dalam komik Бесобой seri 1—50 dengan menggunakan konsep *cultural identity* milik Stuart Hall. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa komik Rusia, terutama Bubble Comics, tetap mengangkat nilai budaya Rusia di dalam ceritanya meskipun mengadopsi budaya komik Amerika dan Eropa. Identitas budaya dari karakter komik Бесобой sebagai pahlawan Rusia digambarkan dalam bentuk kesamaan nilai budaya yang dimiliki oleh karakter masyarakat Rusia, terutama Moskow.

Kata Kunci: Бесобой; Bubble Comics; budaya; identitas; komik

PENDAHULUAN

Menurut F. Lacassin (1971), komik adalah sarana pengungkapan yang otentik karena menggabungkan gambar dengan teks. Komik menjadi bidang kajian yang luas dan terbuka untuk diteliti bagi semiotika pesan gambar. Para ahli teori komik cenderung menganggap komik sebagai salah satu finalisasi keinginan manusia untuk bercerita melalui gambar dan tanda. Pemanfaatan grafis sebelum tulisan merupakan pengganti kata-kata dan pengisahan lisan (Bonneff, 1998).

Komik dibagi menjadi komik strip dan buku komik. Komik strip adalah serangkaian gambar yang digambar berdekatan biasanya disusun secara horizontal dan dirancang untuk dibaca sebagai narasi atau urutan kronologis. Sementara itu, buku komik adalah sekumpulan strip terikat yang biasanya menceritakan satu cerita atau sebuah lelucon, dalam beberapa panel atau segmen cerita yang berkelanjutan (Britannica, 2021). Menurut Bonneff (1998), kelebihan komik tidak hanya berdasarkan

segi alur cerita dan grafis, tetapi komik juga mengandung *mite* yang menjadi cerminan masyarakat dan fakta. Salah satu contohnya adalah komik pahlawan super sebagai bentuk khayalan yang mengambil jarak dengan suatu masyarakat yang mengalami depersonalisasi.

Sejarah komik di Rusia dimulai dari kepopuleran ikon (*the icon*) yang menggambarkan tokoh agama sehingga dihormati sebagai objek suci untuk berdoa dan meditasi (Alaniz, 2010). Kemudian, terdapat tradisi rakyat populer yang disebut *lubok* pada abad ke-17. Cetakan *lubok* mendapatkan posisi penting dalam budaya visual bangsa Rusia sebagai ekspresi kepercayaan rakyat (Alaniz, 2010). Dengan reformasi sekularisasi *Peter the Great*, cetakan *lubok* mengambil tema dan genre baru seperti dongeng, humor politik, dan kegiatan sehari-hari. Kemiripan antara *lubok* dan komik terletak pada campuran gambar dan teks. Selain itu, *lubok* dan komik juga sering menyajikan cerita dalam panel berurutan (Spiegel, 2019).

Menjelang tahun 1820-an, cendekiawan I. M. Snegirov mengungkapkan bahwa *lubok* merupakan bentuk catatan nostalgia dari nilai-nilai karakter Rusia (Alaniz, 2010). Penerapan perestroika dan glasnost menjadi permulaan bangkitnya industri komik Rusia yang mengakar melalui upaya staf seniman muda Rusia. Akan tetapi, popularitas *lubok* memudar karena munculnya media massa pada awal abad ke-20. Seiring perkembangan zaman, komik pun berfungsi sebagai media hiburan semata (Alaniz, 2010).

Sejak tahun 1991, industri komik Rusia semakin berkembang. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya penerbit yang bermunculan dan beragam festival komik yang diadakan setiap tahun di Rusia (Spiegel, 2019). Salah satu industri penerbitan paling populer dan terbesar di Rusia yang sukses dalam mempopulerkan komik Rusia adalah Bubble Comics dari Bubble Studio. Bubble adalah perusahaan penerbitan yang memproduksi komik asli Rusia dan telah menerbitkan banyak komik bulanan sejak tahun 2012. Cerita yang bertemakan pahlawan super Rusia mendominasi komik-komik yang diterbitkan oleh Bubble.

Beberapa komik yang telah berhasil diterbitkan oleh Bubble Comics antara lain adalah *Бесобой* [Besoboy], *Майор Гром* [Major Grom], *Экслибриум* [Exlibrium], *Метеора* [Metora], *Красная Фурия* [Krasnaya Furia], *Инок* [Inok], dan *Мир* [Mir]. Selain cerita petualangan pahlawan super versi Rusia, buku komik dan novel grafis Rusia mencakup berbagai topik dan masalah. Komik dan novel grafis Rusia mengangkat topik mulai dari sisi gelap masa lalu Uni Soviet hingga gagasan kontemporer tentang identitas dan komunitas.

Meskipun adegan buku komik Rusia dipengaruhi oleh gaya Amerika dan Eropa, negara tersebut memiliki sejarah cerita visual yang panjang dan kaya yang dapat digunakan sebagai sumber ide (Spiegel, 2019). Komik di Rusia semakin berkembang karena penyebaran internet secara global. Perhatian terhadap komik sebagai fenomena budaya semakin meningkat, seiring dengan semakin banyak pameran dan festival yang diadakan (Evdokimova, 2015).

Бесобой [Besoboy/Demon Boy] adalah serial buku komik yang diterbitkan oleh penerbit Bubble pada tahun 2012—2016. Komik tersebut menceritakan petualangan pembasmi iblis bernama *Данила* [Danila] dan rekannya, iblis *Шмыг* [Shmyg], dalam melawan iblis. Cerita *Бесобой* [Besoboy] memiliki dua volume dengan setiap volume terdiri dari 50 seri. Berdasarkan komik *Бесобой* [Besoboy], sebuah game browser «*Бесобой: Истребитель нечисти*» [Besoboy: Istrebitel' nechisti] atau *Demon Boy: Evil Slayer* dirilis pada tahun 2013.

Pada tahun 2015, Bubble menjadi penerbit Rusia pertama yang berhasil menerbitkan karya mereka dalam bahasa Inggris di platform komik digital “Comixology”. Pada November 2022, Bubble merilis sebuah novel tentang Danila Besoboy. Menurut Artyom Gabrelyanov, pendiri Bubble Comics, perusahaannya berencana untuk memproduksi *Бесобой* [Besoboy] ke layar lebar.

Budaya populer, menurut Ida (2017) tidak lagi mengenal batas geografis. Ini terjadi karena adanya perkembangan media massa serta teknologi dan informasi yang menyebabkan cepatnya arus distribusi dan konsumsi budaya populer yang tidak lagi terbatas (*borderless*). Globalisasi mampu mengusung perpindahan arus budaya global, yang menurut Ida (2017), ketika budaya populer dari luar masyarakat bercampur dengan budaya lokal, maka keduanya menjadi satu dalam sarana yang dikonsumsi masyarakat sehari-hari.

Konsep “budaya” mengacu pada sekelompok orang dari berbagai negara, budaya, suku, dan kelompok lain yang menggunakan cara yang sama dalam memahami dunia untuk menganalisis dan memahaminya (Ida, 2017). Gupta dan Ferguson (1992) mengungkapkan bahwa “budaya” adalah

sesuatu yang dimiliki oleh setiap negara dan kelompok, serta memiliki sifat yang berbeda. Oleh karena itu, setiap budaya memiliki identitas yang melekat dengan nasionalisme atau kebangsaan sekelompok orang tertentu di suatu tempat di dunia (Ida, 2017).

Inilah rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu bagaimana identitas budaya dari tokoh pahlawan direpresentasikan dalam komik *Бесобой* [Besoboy]. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi identitas budaya yang ada melalui komik *Бесобой* [Besoboy].

• Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan beberapa artikel sebagai tinjauan pustaka. Artikel pertama adalah “*Representation of The Soviet Era in Domestic Comics*” yang ditulis oleh Erokhina dan Zheltov (2021). Menurut Erokhina dan Zheltov, representasi era Uni Soviet dapat ditampilkan dalam plot sebuah komik dengan mengacu pada peristiwa sejarah era Uni Soviet. Era Uni Soviet direpresentasikan dalam bentuk kesamaan nilai budaya antara karakter komik dengan budaya Uni Soviet karena bentuk aktualisasi diri. Referensi yang digunakan dalam komik Rusia tidak banyak mengacu pada sejarah era Uni Soviet, tetapi pada gambar artistik budaya Uni Soviet.

Artikel kedua adalah “*Particularity of The Transformation of The Superhero Comics in The Russian Cultural Space: by The Example Bubble Comics*” yang ditulis Markova (2021). Markova menyatakan bahwa Bubble Comics berusaha untuk tidak meniru strategi penerbit Amerika, tetapi mengadaptasinya agar sesuai dengan pembaca Rusia. Markova mengidentifikasi ciri tipologis dari komik superhero. Ciri-ciri tersebut adalah tidak ada penulis tunggal, intertekstualitas, mengandung mitologi, keteguhan tokoh utama, dan terdapat satu dunia untuk pahlawan dari seri berbeda dalam satu penerbit (Bubble Universe). Komik tersebut tidak hanya membangun dunia fiksi baru, tetapi juga mencerminkan realitas sosial budaya yang melekat di masyarakat dan dekat dengan pemahaman pembaca Rusia.

Artikel ketiga adalah “*Identitas dan Representasi: Karakter Lothar dan Lobo dalam Komik Amerika*” oleh Tisna Prabasmoro (2019). Tisna mengemukakan bahwa komik bergenre pahlawan super dapat menjadi sumber inspirasi dan demonstrasi penanda moral masyarakat. Representasi Lothar dan Lobo sebagai format penggambaran bagaimana pahlawan berkulit hitam tidak dihargai dan dikontrol terlepas dari ingatan kolektif mereka yang dalam perspektif sejarahnya sangatlah kompleks. Komik dengan pesan sosial dan politis yang negatif hanya akan menimbulkan kebingungan dan menunjukkan kekuasaan suatu kelompok terhadap kelompok lain. Artikel tersebut menunjukkan bahwa Lothar dan Lobo mengalami perlakuan rasialisme secara retorik agar tetap diterima dengan alasan konsep supremasi.

Artikel keempat yang digunakan adalah “*North American Practices of Comics Production and Contemporary Russian Comics Industry*” oleh Saduov (2019). Saduov berpendapat bahwa ciri tertentu dari komik yang diterbitkan oleh Bubble mengikuti komik aksi Amerika Utara. Pahlawan super Bubble seperti komik aksi Amerika pada zaman keemasan. Selain itu, pengaruh dari komik Amerika Utara terwujud pada tingkat strategi, misalnya komponen yang terdapat pada pahlawan super, sebuah dunia tunggal dari semua komik yang diproduksi, dan memiliki novel grafis berdasarkan seri. Akan tetapi, plot dan realitas komik berdasarkan pada sejarah Rusia maupun dunia. Komik Bubble berakar pada budaya Rusia dan merefleksikan realitas Rusia.

Artikel kelima adalah “*Stereotip Pahlawan Super: Perilaku Fisik Superman di Buku Komik The Death of Superman*” yang ditulis Bethari dan Tawami (2018). Dalam komik *The Death of Superman*, menurut Bethari dan Tawami, pahlawan super memiliki stereotip sebagai sosok yang dominan, kuat, berjiwa patriot, dan maskulin. Sosok pria yang dianggap ideal harus memiliki perilaku fisik yang berpedoman terhadap nilai-nilai maskulin. Hasil analisis menunjukkan bahwa Superman digambarkan sebagai karakter yang dominan dan agresif dibandingkan karakter lainnya. Selain itu, Superman memiliki keberanian dan kepercayaan diri yang membuatnya sangat dominan dan independen.

Selanjutnya, artikel keenam adalah “*Comicology: Comic Books As Culture in India*” yang ditulis Ritu G. Khanduri (2010). Khanduri mengemukakan bahwa komik generasi baru di India merupakan bentuk representasi budaya serta wawasan mengenai media massa, representasi, dan interpretasi pembaca komik. Terdapat tiga perspektif mengenai komik India. Perspektif pertama

adalah “budaya” menjadi konsep penting yang memberikan logika kreatif, sosial, dan kapitalis untuk penerbit dan pembaca komik. Kedua, situasi digital pada tahun 2010 membutuhkan kerangka analisis baru untuk mempelajari media produksi, penerimaan, dan mediasi. Terakhir, pembaca komik memiliki rangkaian peran seperti mengulas komik, berhubungan dengan penggemar lain, dan berbagi karya mereka sendiri.

Berdasarkan enam *literatur review* tersebut, ditemukan rumpang penelitian di bidang identitas budaya yang dapat diisi melalui penelitian mengenai komik Bubble Comics Rusia dalam konteks kesusastraan dan kebudayaan Rusia. Penelitian ini akan membahas tentang bagaimana identitas budaya Rusia yang ditampilkan oleh karakter pahlawan komik *Бесобой* [Besoboy]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi identitas budaya yang ada melalui komik *Бесобой* [Besoboy].

• Landasan Teori

Identitas budaya merupakan teori yang dikemukakan oleh Stuart Hall. Dalam esai yang berjudul “*Cultural Identity and Diaspora*”, Hall (1996) mengungkapkan bahwa terdapat dua perbedaan cara berpikir mengenai ‘*cultural identity*’. Pertama, Hall mendefinisikan ‘*cultural identity*’ dalam hal budaya bersama, seperti ‘*one true self*’ kolektif, yang dimiliki oleh sekelompok orang dengan sejarah dan nenek moyang yang sama. Berdasarkan definisi tersebut, identitas budaya didasarkan pada pengalaman sejarah bersama dan kode budaya yang menjadikan mereka sebagai ‘*one people*’ dengan kerangka acuan dan makna yang stabil, tidak berubah, dan berkelanjutan; terlepas dari pergeseran dan perubahan sejarah yang sebenarnya.

Pada perspektif kedua, Hall (1996) mengungkapkan bahwa selain memiliki banyak kesamaan, terdapat juga aspek penting dari perbedaan yang mendalam dan signifikan yang membentuk ‘*what we really are*’ atau lebih tepatnya, ‘*what we have become*’. Hal tersebut disebabkan terdapat fakta bahwa sejarah memiliki peran di dalamnya. Dalam definisi kedua, Hall menyatakan bahwa identitas budaya bukan hanya tentang ‘*being*’, tetapi juga tentang ‘*becoming*’ dan ‘*belonging to the future as much as it does to the past*’. Identitas budaya bukan sesuatu yang sudah ada, terlepas dari tempat, waktu, sejarah dan budaya. Identitas budaya datang dari suatu tempat dan memiliki sejarahnya. Akan tetapi, semua hal yang bersifat sejarah selalu mengalami perubahan terus-menerus.

Berdasarkan pemikiran Hall, identitas selalu mengalami transformasi konstan dan melampaui ruang dan waktu. Berdasarkan perspektif tersebut, identitas budaya bukan sebuah esensi yang konsisten yang berakar pada masa lalu. Identitas budaya melewati perubahan konstan sepanjang sejarah karena tunduk pada “permainan” sejarah, budaya, dan kekuasaan. Hall (1996) mendefinisikan identitas sebagai nama yang diberikan kepada berbagai metode yang digunakan sebagai narasi masa lalu untuk memposisikan diri dan sebaliknya. Oleh karena itu, identitas budaya bukan sebuah esensi, tetapi suatu penempatan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *close reading* (pembacaan dekat). *Close reading* adalah metode analisis sastra yang berfokus pada detail spesifik dari suatu bagian untuk mencari tahu apa makna dari objek pada tingkat yang lebih dalam. Makna yang diperoleh dari *close reading* adalah interpretasi pembaca terhadap objek, bacaan, atau teks. Membaca adalah upaya untuk memahami makna bersama secara sosial yang didukung oleh kata-kata, gambar, objek, tindakan, dan pesan. Pembacaan dilakukan sedemikian rupa sehingga makna yang ditemukan dapat dipertahankan dengan memberikan bukti atau fakta untuk mendukung pembacaan dari pesan (Brummett, 2018).

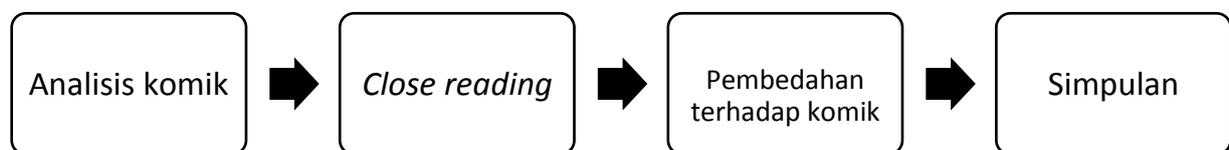
Terdapat dua hal penting yang harus dipertimbangkan dalam pembacaan dekat teks, yaitu konteks dan audiens. Konteks adalah sesuatu yang terjadi di sekitar ketika sedang membaca. Selain itu, *close reading* juga harus mempertimbangkan perspektif audiens. Analisis dengan menggunakan metode *close reading* dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memahami semua yang digambarkan dalam komik *Бесобой* [Besoboy] melalui kata-kata, gambar, objek, atau tindakan karakter komik. Langkah selanjutnya adalah menganalisis cerita dan gambar komik dengan menggunakan konsep identitas budaya Stuart Hall dalam *Cultural Identity and Diaspora* untuk menarik kesimpulan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik *Бесобой* [Besoboy] Volume 01, yang diterbitkan oleh Bubble Comics Studio. *Бесобой* [Besoboy] adalah komik yang ditulis oleh beberapa penulis dari Bubble yaitu Evgeny Fedotov, Artem Gabrelyanov, Dmitry Tikhonov, dan Alex Xatchett. Pemilihan seri komik berdasarkan pada definisi *culture* atau budaya menurut E. B. Taylor. Menurut E.B. Taylor (1871), *culture* adalah kesatuan yang menyeluruh yang terdiri dari pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat, kemampuan, dan kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Penelitian ini mengambil 4 seri komik dari 50 seri komik yang ada. Keempat seri komik yang dipilih adalah seri komik yang berkaitan dengan identitas budaya. Empat seri komik tersebut adalah:

- 1) Seri #2: *Имя ему Бесобой, часть 2* (Namanya Besoboy, bagian 2). Seri tersebut dipilih karena merepresentasikan bentuk identitas budaya dalam hal adat-istiadat dan kebiasaan atau tradisi yang berkembang di masyarakat Rusia.
- 2) Seri #6: *Недетские игры, часть 1* (Bukan Permainan Anak-Anak, bagian 1). Justifikasi pemilihan seri tersebut adalah adanya konteks seni permainan tradisional yang berkembang di masyarakat.
- 3) Seri #17: *Инок против Бесобоя, часть 7* (Inok melawan Besoboy, bagian 7). Argumentasi pemilihan seri tersebut adalah terdapatnya pembahasan mengenai konteks kepercayaan yang berkembang di masyarakat Rusia.
- 4) Seri #23: *Равновесие, часть 1* (Keseimbangan, bagian 1). Seri 23 ini dipilih berdasarkan kaitannya dengan identitas budaya mengenai pengetahuan dan perkembangan sastra lisan yang berupa folklor masyarakat.

Ada tiga tahapan dalam penelitian ini. Pertama adalah melakukan *close reading* (pembacaan dekat) terhadap komik *Бесобой* [Besoboy] untuk memilih beberapa seri yang berkaitan dengan konsep identitas budaya. Tahapan kedua adalah melakukan pembedahan. Selanjutnya, tahapan terakhir adalah penarikan kesimpulan. Alur penelitian dapat dilihat pada bagan berikut.



• **Sinopsis Komik**

Kisah komik *Бесобой* [Besoboy] bermula saat kedatangan iblis mengacaukan keseimbangan dunia. *Данила* (Danila) menjadi salah satu korban yang selamat dari invasi iblis pertama kalinya di *Цхинвали* (Tskhinvali). Sementara itu, keluarga dan sahabatnya tidak selamat dari peristiwa tersebut. Danila mendapatkan tawaran untuk menyerahkan jiwanya kepada iblis dengan balasan akan mendapatkan harta dan kekuasaan, serta keluarganya akan dihidupkan kembali. Akan tetapi, Danila menolaknya. Dewan keadilan menjadikan Danila sebagai pion senjata untuk mengalahkan iblis. Ia mendapatkan sebuah «часы жизни» (jam pasir kehidupan) yang menjadi penyelamat, tetapi sekaligus menjadi kutukan untuk Danila. Ia dapat bertahan hidup dengan mengumpulkan abu hitam dari setiap iblis yang dikalahkannya di dalam jam tersebut. Danila memperoleh kekuatan luar biasa dalam tato bercahaya di tubuhnya yang hanya dapat aktif dengan sebuah kalung ID tua. Selain itu, Danila diberikan partner iblis kecil bernama *Шмыг* (Shmyg). Shmyg berperan untuk memanggil nama asli dari iblis di tubuh manusia yang menjadi wadahnya agar iblis tersebut menampakkan wujud aslinya.

Danila mencoba melacak pusat pengedaran obat yang disebut «*Врата Ада*» (gerbang neraka) dan menemukan bahwa pengedarnya adalah *Александр Владимирович Зеленин* (Alexander Vladimirovich Zelenin). Akan tetapi, interogasi terhadap Zelenin gagal. Kematian Zelenin terekam kamera CCTV dan *Виктор Александрович Зеленин* (Viktor Aleksandrovich Zelenin) yang tidak terima ayahnya mati mengikat perjanjian dengan iblis untuk membunuh Danila. Dalam pertarungan lainnya, tato ajaib Danila tiba-tiba berhenti berfungsi. Danila kemudian mencari seniman yang pernah membuat tatonya tersebut. Seniman tersebut bernama *Лёша* (Lyosha) yang lebih dikenal dengan *Чёрный пёс* (Black Dog). *Black Dog* juga merupakan seorang *shaman*. Ia menawarkan untuk

menyempurnakan tato Danila. Danila terkejut dengan fakta bahwa tinta tatonya tersebut berasal dari darah *Саман* (*Satan*).

Pada pertarungan lain, Viktor berhasil membuat Danila tidak sadarkan diri. *Satan* yang ada di dalam tubuh Danila pun bangkit dan mengambil alih kesadaran Danila. *Satan* melukai Viktor, lalu pergi ke neraka. Akan tetapi, saat *Satan* mengintrogasi pengusul kudeta terhadapnya, “jam pasir kehidupan” yang berisi abu iblis dibuang oleh Lyosha dan hanya menyisakan sedikit untuk menjaga Danila agar tetap hidup. Danila terpaksa dikurung di dalam sebuah mantra karena tubuhnya dirasuki *Satan*. sementara Lyosha mencari cara agar kesadaran Danila kembali. Akhirnya, jiwa Danila dan roh *Satan* berhasil diputus dan mengakibatkan kekuatan Danila menghilang. Danila terjebak pertarungan lain yang mengakibatkan seseorang bernama *Антихрист* (*Antichrist*) kabur dari penjaranya di jaring Limbo.

Satan masih berusaha untuk menguasai tubuh Danila. Lyosha mengajak Danila bertemu kawan manusia serigala untuk membantu Danila lepas dari abu karena ia merasa bersalah telah ikut menjadi salah satu penyebab Danila menjadi bagian dari proyek Dewan Keadilan. Akan tetapi, setelah bertemu kawan tersebut, mereka sudah berubah. Ketika Danila telah mengetahui fakta masa lalunya bahwa ia tidak memiliki keluarga, Danila pun melakukan perjalanan spiritual ke gunung. Ia berhasil mengalahkan *Satan* di gunung dan membebaskannya. Selain itu, Danila juga mendapatkan kekuatan baru. Sementara itu pada saat yang sama, neraka dikuasai oleh *Antichrist* dan Viktor berhasil menyusup ke neraka. Viktor kemudian mengancam *Antichrist* untuk memberikannya kekuatan, tetapi ia tidak berhasil dan akhirnya mati. Tubuhnya pun dilemparkan ke dasar neraka. Viktor yang kembali hidup saat berada di dasar neraka tidak menyerah. Ia berusaha kembali ke permukaan. Viktor pun berhasil kembali ke permukaan dan menjadi makhluk dengan kekuatan baru yang akan mengancam dunia bersama *Antichrist* dan para iblis di neraka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

- Festival Perayaan Hari Penting sebagai Bentuk Ekspresi Etnisitas Kelompok dan Tradisi Masyarakat



Gambar 1. Seri #2, hal. 14 dan 15 dalam komik *Бесобой* (<https://bubble.ru/>)

Данила: “Сегодня же день города”
(Danila: “Hari ini adalah Hari Kota”)

Seri #2 menceritakan Danila yang sedang mengejar seorang preman untuk diinterogasi mengenai pembunuhan massal dari pengedar narkoba. Saat pengejaran tersebut, Danila keluar dari

sebuah gang sempit menuju Jalan *Тверская* (Tverskaya). Pengejarannya terhenti karena Jalan Tverskaya dipadati oleh pengunjung yang meramaikan perayaan *Hari Kota* dan sedang ada parade. Sementara itu, jarak preman yang dikejanya semakin jauh. Danila melihat sebuah tabung gas helium milik salah satu penjual balon di dekatnya dan mengambilnya. Ia kemudian meminjam atribut pedang milik salah satu peserta parade. Danila mengatur posisi tabung dan menyuruh Shmyg untuk duduk di atas tabung tersebut. Akhirnya, mereka berhasil menangkap preman yang kabur dan menginterogasinya.

Adegan dalam panel cerita tersebut merepresentasikan identitas budaya mengenai tradisi masyarakat Rusia. Menurut KBBI, *festival* adalah 'hari atau pekan gembira dalam rangka memperingati peristiwa penting dan bersejarah; pesta rakyat'. Perayaan festival menjadi salah satu bentuk dari identitas budaya yang tidak lepas dari pengaruh sejarah. Tradisi *Hari Kota* adalah bagian penting dari kehidupan sosial, termasuk di Rusia. Pada hari tersebut, berbagai kegiatan seperti olahraga, serta pertunjukan seni budaya yang menarik dan meriah diadakan.

Berbagai macam atraksi, pawai militer, lomba olahraga, dan kegiatan lainnya dilakukan untuk meramaikan acara dan menghibur masyarakat yang menontonnya. Kegiatan tersebut kemudian diakhiri dengan peluncuran kembang api. Dalam hal tersebut, festival tradisional menjadi sebuah produk dari akumulasi tradisi sejarah dan budaya suatu kelompok masyarakat.

Festival (Stoeltje, 1992) adalah sebuah pertunjukan budaya yang terjadwal, terikat oleh ruang dan waktu, terprogram, dan terdiri dari acara-acara publik yang terkoordinasi dan memiliki ekspresi artistik yang tinggi. Sebuah festival memberikan kesempatan untuk mengamati sistem komunikatif budaya yang disampaikan melalui acara pertunjukan semiotik yang kompleks. Rangkaian acara yang terdapat dalam sebuah festival tertentu mencerminkan kepedulian masyarakat dan memberikan kesempatan untuk mengekspresikan etnisitas tertentu sambil memberikan personal afirmasi, tindakan politik, dan revitalisasi sosial (Kuutma, 1998).

Festival memberikan fasilitas regenerasi sosial, memperkuat identitas kelompok, dan berkontribusi pada artikulasi masalah sosial. Pesan yang diberikan sebuah festival menyangkut pengalaman bersama dari sebuah kelompok dan berbagi interpretasi dari pengalaman tersebut. Berdasarkan keterangan tempat dan waktu — Tverskaya dan *Hari Kota*— pada komik tersebut, diketahui bahwa kegiatan tersebut adalah festival tahunan yang biasa dilakukan di Moskow. Festival tersebut adalah perayaan berdirinya Moskow, yang pertama kali dilaksanakan pada tahun 1847 sebagai peringatan 700 tahun munculnya nama Moskow dalam kronik Rusia tahun 1147. Perayaan *день города Москвы* (*Hari Kota Moskow*) merupakan inisiatif dari sekelompok Slavopil Moskow.

Festival tersebut dilaksanakan sebagai bentuk dedikasi, penghargaan, dan kepedulian terhadap hari berdirinya kota Moskow. Mulanya, festival tersebut tidak rutin diadakan setiap tahun, melainkan hanya diperingati setiap 100 tahun sekali, seperti peringatan ke-700 tahun dan ke-800 tahun hari kota Moskow. Festival *Hari Kota* mulai rutin diadakan setiap tahun sejak tahun 1997 hingga tahun 2023. Kegiatan tersebut selalu dilaksanakan dalam skala besar. Terdapat lebih dari 400 acara atau kegiatan yang dilakukan untuk mengisi perayaan *Hari Kota Moskow*. Sejak perayaan pertama hingga tahun 2010, festival tersebut dirayakan di jalan Tverskaya. Pada tahun 2011 pembukaan festival kemudian dipindahkan ke *Красная площадь* (*Red Square*). Berdasarkan undang-undang tahun 2004 tentang "*О праздниках города Москвы*" (Tentang liburan kota Moskow) yang kemudian diamandemen tahun 2016, perayaan *Hari Kota Moskow* dilaksanakan setiap hari Sabtu pertama atau kedua bulan September di Moskow. Tradisi *Hari Kota* juga diadakan di beberapa kota di Rusia dan dirayakan di negara-negara bekas Uni Soviet lainnya.

Berdasarkan konsep definisi identitas budaya Hall, sejarah perayaan *Hari Kota Moskow* selalu mengalami perubahan yang panjang. Rangkaian acara yang dilaksanakan pada setiap perayaan tidak selalu sama, misalnya pada saat pemerintahan Stalin. Pada hari peringatan *Hari Kota Moskow* ke-800, Stalin memberikan medali kepada pekerja yang tinggal di Moskow atau pinggirannya karena telah ikut berpartisipasi dalam rekonstruksi kota. Setelah perayaan ke-800 tahun kota Moskow, festival hari *Hari Kota Moskow* tidak diadakan selama 39 tahun. Festival tersebut kembali diadakan pada masa pemerintahan Yeltsin. Secara tidak resmi lagu dari *Олег Газманов* (Oleg Gazmanov) berjudul «*Москва, звонят колокола*» (Moskow, lonceng berbunyi) menjadi lagu yang dimainkan dalam perayaan *Hari Kota*.

Pada perayaan *Hari Kota Moskow* yang ke-850, revitalisasi dilakukan secara besar-besaran terhadap tempat-tempat penting di Moskow. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Hari Kota Moskow* merupakan salah satu tradisi budaya yang penting di Rusia. Tradisi *Hari Kota Moskow* membuktikan bahwa masyarakat menganggap Moskow memiliki peran penting dalam sejarah Rusia.

- **Permainan Tradisional sebagai Bentuk Pelestarian Seni Budaya dan Sejarah dari Sebuah Masyarakat**



Gambar 5. Seri #6, hal. 12 dalam komik *Бесобой* (<https://bubble.ru/>)

Коля : “В игре участвуют две команды: «Казак» и «Разбойник». у «Казак» белые ленты, у «разбойник» - красные. «Казак» ловят «Разбойник» и отводят в темницу.”

(Kolya : “Dua tim berpartisipasi dalam permainan: "Kazak" dan "Perampok". "Kazak" memiliki pita putih, "Perampok" memiliki pita merah, "Kazak" menangkap "Perampok" dan membawa mereka ke penjara bawah tanah.”)

Seri #6 menceritakan sebuah permainan yang diikuti oleh sekelompok anak. Permainan tersebut dinamakan *Казак – Разбойник* (Kazak – Perampok). Dalam permainan *Kazak – Perampok*, pemenang mendapatkan satu permintaan yang akan dikabulkan. Sebelum bermain, para pemain yang merupakan anak-anak terbagi dalam dua tim yang dibedakan berdasarkan pita yang mereka gunakan. Anak-anak yang menggunakan pita berwarna merah berperan sebagai Perampok. Mereka harus berlari dan bersembunyi agar tidak tertangkap oleh tim Kazak. Sebelum memulai permainan, mereka harus menuliskan nama-nama pemain di sebuah lonceng raksasa yang digantung di

lokasi permainan. Setelah itu, mereka harus membunyikan lonceng tersebut sebagai tanda bahwa permainan telah dimulai. Dalam kasus tersebut, Danila menemukan banyak anak yang hilang saat mengikuti permainan *Kazak – Perampok*. Ia mencurigai iblis sebagai dalang dari kasus tersebut. Danila akhirnya mengetahui bahwa anak-anak yang bermain tersebut ditangkap dan dijebak iblis setelah ia berhasil menemukan lokasi tempat permainan. Jiwa anak-anak tersebut dikirim ke neraka setelah mereka melakukan kontak darah. Iblis membujuk mereka dengan menjanjikan bahwa keinginan mereka akan dikabulkan.

Adegan pada panel cerita tersebut penting untuk dianalisis karena merepresentasikan seni permainan tradisional di Rusia. *Kazak – Perampok* adalah permainan anak-anak yang populer pada abad ke-20 dan masih dimainkan hingga tahun 2023. Permainan tersebut sudah ada sebelum terjadinya revolusi Rusia. Permainan *Kazak – Perampok* membutuhkan stamina dan ketangkasan berpikir karena mengharuskan pemainnya berlari untuk mencari atau pun bersembunyi. Permainan tersebut masuk dalam kategori permainan tradisional yang bersifat kompetitif karena terdapat penentuan tim kalah dan menang dan memiliki peraturan yang dapat diterima oleh semua peserta.

Permainan *Kazak – Perampok* memiliki kemiripan dengan permainan petak umpet. Akan tetapi, terdapat perbedaan yang menjadikan *Kazak – Perampok* menjadi ciri khas kebudayaan Rusia. Perbedaan tersebut terletak pada sejarah munculnya permainan tersebut. Dalam beberapa versi sejarahnya, permainan *Kazak – Perampok* terinspirasi dari kehidupan nyata. Pada abad ke-16, orang-orang Kazak yang melarikan diri karena merampok berhasil ditangkap polisi. Dalam versi lain, permainan ini berasal dari masa perang Kaukasia abad ke-19.

Berdasarkan sejarah, awalnya pada abad ke-15, ada pemukiman dekat Don, Dnieper, Yaik dan Volga yang penduduknya disebut orang Kazak atau *Cossack*. Seiring waktu pemukiman ini membangun tradisi dan unit militer mereka sendiri. Diterjemahkan dari bahasa Turki, kata "*Cossack*" berarti "orang bebas". Dan orang-orang bebas *Cossack* tidak hanya dibebaskan dari pajak, tetapi juga biaya kontribusi. Kelompok Kazak ini kemudian sering melakukan kekacauan dengan merampok.

Pada abad ke-17, *Cossack* terlibat perdagangan damai dengan Moskow. Namun tidak lama setelah itu sampai abad ke-18 akhir, *Cossack* sering melakukan pemberontakan. Kemudian, sejak abad ke-19, *Cossack* berubah menjadi pembela dan pelindung masyarakat sipil Rusia dan membantu dalam pemecahan masalah eksternal pemerintahan. Mereka setia melayani kekaisaran Rusia pada saat itu.

Pencetus dan tahun munculnya permainan *Kazak – Perampok* tidak diketahui. Menurut Akbari (dalam Mulyana, Y., & Lengkana, A. S., 2019), hal tersebut disebabkan karena permainan tradisional merupakan permainan anak-anak yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu dan memiliki banyak variasi, serta diwariskan secara turun-temurun. Selain itu, hal yang menjadi ciri dari permainan tradisional adalah pencipta dan asal-usul dari permainan tradisional yang tidak diketahui karena permainan tersebut sudah ada sejak lama. Permainan tradisional biasanya tersebar melalui lisan dan terkadang mengalami perubahan nama atau bentuk, meskipun memiliki dasar yang sama.

Permainan tradisional secara umum berasal dari suatu budaya kelompok masyarakat yang secara tradisi menjadikan aktivitas tersebut sebagai media dalam berhubungan satu sama lain. Permainan tradisional menjadi simbol dari pengetahuan turun-temurun yang memiliki beragam fungsi, yang secara prinsip tetap menjadi permainan yang memberikan kesenangan pada anak-anak. Permainan tersebut biasanya dimainkan secara tidak sengaja, tetapi mendapatkan atensi yang kemudian menjadi sebuah tradisi masyarakat sehingga pada akhirnya dipopulerkan sebagai permainan tradisional (Mulyana, Y., & Lengkana, A. S., 2019).

Dengan adanya globalisasi dan kemajuan teknologi, keberadaan permainan tradisional tergerus oleh perkembangan zaman. Oleh karena itu, diperlukan usaha untuk melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran dan proses modifikasi yang disesuaikan dengan situasi sesuai zaman. Menurut Kam et al. (dalam Mulyana, Y., & Lengkana, A. S., 2019), permainan tradisional dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang merupakan aset budaya dan menjadi modal masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah kelompok lainnya. Dalam hal tersebut, dapat dimaknai bahwa cara seseorang mengungkapkan dan melestarikan permainan tradisional *Kazak – Perampok* dapat dilakukan dengan menggunakan alur cerita komik sebagai media, sebagai cara untuk mempertahankan eksistensinya. Hal tersebut merupakan bentuk pelestarian nilai-nilai budaya bangsa Rusia.

- Kepercayaan yang Dianut Menjadi Bagian dari Identitas Budaya yang Tidak Terpisahkan dalam Kehidupan Kelompok Masyarakat



Gambar 3. Seri #17, hal. 6 dalam komik *Бесобой* (<https://bubble.ru/>)



Gambar 4. Seri #17, hal.10 dalam komik *Бесобой* (<https://bubble.ru/>)

Hal. 6

Лёша : “Крест, говоришь?”

Данила : “Да. Парень сказал, что это фамильная реликвия.”

(Lyosha: Salib, katamu?)

(Danila: “Ya. Pria itu mengatakan itu adalah pusaka keluarga.”)

Hal. 10

Данила : “Это очень плохо... Магистр планирует вызволить из заточения дух генрикуса, чтобы тот "отправил грешников в геенну огненную". Но для этого ему необходимо провести некий обряд на "святой католической земле"..."

Лёша : “Хмм... На ум приходит лишь одно место: Собор непорочно зачатия пресвятой девы марии. Это самый большой католический собор в россии, он на "краснопресненской" находится.”

Данила : “Отлично! Значит, я буду поджидать магистра там. Времени ещё полно... Дух сказал, что его можно будет оживить лишь на рождество, а до него ещё две недели....”

Лёша : “Данила... Но ведь это православное рождество 7 января! А католическое-то уже сегодня!”

(Danila : “Ini sangat buruk... Sang Magister berencana untuk membebaskan roh Henrikus dari penjara untuk "mengirim orang-orang berdosa ke neraka yang berapi-api." Tapi untuk ini dia perlu melakukan upacara tertentu di "tanah suci Katolik" ...”)

(Lyosha : “Hmmm... Hanya satu tempat yang terlintas dalam pikiranku: Katedral Neporochnogo Zachatiya Presvyatoy Devy Marii. Ini adalah katedral Katolik terbesar di Rusia, terletak di Krasnopresnenskaya.”)

(Danila : “Bagus! Jadi aku akan menunggu Magister di sana. Masih ada banyak waktu... Roh itu mengatakan padanya bahwa dia hanya bisa dibangkitkan kembali saat Natal, dan masih ada dua minggu sebelum itu...”)

(Lyosha : Danila... Tapi ini natal Ortodoks pada tanggal 7 Januari! Dan natal Katolik hari ini!”)

Dalam seri #17, Danila datang menemui Lyosha setelah menyelesaikan kesalahpahaman antara dirinya dengan *Инок (EPOCH)*. Danila juga membawa artefak peninggalan keluarga *Андрей Радов/Инок (Andrey Radov/Monk)* untuk diperlihatkan pada Lyosha. Artefak tersebut adalah sebuah salib Orthodox dengan permata merah di dalamnya dan sebuah kalung batu permata. Monk adalah keluarga kuno dari prajurit pendeta yang menjaga Rusia sejak zaman dahulu. Danila menjelaskan bahwa rencana Magister untuk membangkitkan roh Henrik pembela Katolik, seorang inkuisitor, dilaksanakan pada hari Natal di katedral Katolik terbesar di Rusia, yaitu *Собор непорочного зачатия пресвятой девы марии [Neporochnogo Zachatiya Presvyatoy Devy Marii]* (Katedral Perawan Maria Dikandung Tanpa Noda) yang berada di *Краснопресненская (Krasnopresnenskaya)*.

Danila tidak sadar bahwa hari Natal Katolik berbeda dengan hari Natal Kristen Orthodox sehingga dia harus segera pergi ke *Katedral Perawan Maria Dikandung Tanpa Noda* untuk menghentikan ritual pembangkitan Henrik.

Adegan tersebut penting untuk dianalisis karena merepresentasikan identitas budaya masyarakat Rusia yang menganut kepercayaan Ortodoks Rusia. Hingga tahun 2023, Kristen Ortodoks merupakan kepercayaan yang dominan dianut masyarakat Rusia. Berdasarkan jajak pendapat yang dilakukan oleh Levada Center pada April 2023, diketahui bahwa sekitar 72% dari populasi masyarakat Rusia mengidentifikasi dirinya sebagai Kristen Ortodoks, sekitar 7% dari populasi beragama Islam, 5% tidak memiliki keyakinan agama atau atheis, 13% Agnostik, kemudian sisanya adalah kelompok agama yang masing-masing berjumlah sekitar 1%, termasuk umat Buddha, Protestan, Katolik Roma, dan Yahudi.

Karakter pahlawan komik merepresentasikan identitas budaya masyarakat Rusia yang mayoritas menganut Kristen Ortodoks. Hal tersebut disebabkan masyarakat Rusia mayoritas menganut Kristen Ortodoks. Oleh karena itu, Danila tidak menyadari bahwa hari-hari tertentu dalam tradisi Kristen Ortodoks berbeda dengan agama lain. Dalam hal tersebut, dapat dilihat perbedaan antara tradisi Kristen Ortodoks dengan tradisi Kristen Katolik. Berdasarkan adegan tersebut, dapat diketahui bahwa komik *Besoboy* juga mengangkat tema tradisi Ortodoks yang lebih dikenal oleh masyarakatnya.

Dalam tiga dekade terakhir, gereja ortodoks Rusia pernah dipersekusi selama era sosialis. Gereja ortodoks Rusia muncul kembali di ruang publik dan menjadi salah satu kekuatan sosial yang penting dalam masyarakat sosial sekarang. Agama pun menjadi berakar dalam kehidupan masyarakat. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbaikan besar-besaran terhadap gereja, pengenalan hari-hari perayaan baru dengan gagasan agama politik, didirikannya monumen baru, dan pengenalan pendidikan agama di sekolah. Saat ini, Kekristenan Ortodoks berperan penting dalam konstruksi identitas masyarakat pada tingkat individu dan kolektif.

Meskipun penganut Kristen Ortodoks mendominasi Rusia, terdapat banyak kepercayaan lainnya di Rusia. Salah satu kepercayaan tersebut adalah Kristen Katolik yang menjadi salah satu penganut agama minoritas dengan persentase kurang dari 1%. Walaupun menjadi salah satu agama dengan penganut paling sedikit dari total penduduknya, Rusia tetap memberikan ruang bagi penganut Kristen Katolik untuk menjalankan ibadah. Hal tersebut dibuktikan dengan berfungsinya *Собор непорочного зачатия пресвятой девы марии [Neporochnogo Zachatiya Presvyatoy Devy Marii]* (Katedral Perawan Maria Dikandung Tanpa Noda).

Gereja tersebut adalah salah satu dari tiga gereja Katolik Roma terbesar dan termegah di Rusia. *Katedral Perawan Maria Dikandung Tanpa Noda* berfungsi sebagai katedral Keuskupan Agung Moskow dan menjadi pusat peribadatan utama bagi umat Katolik di Moskow. Gereja tersebut merupakan bangunan yang bernuansa Neo-Gothic. Gereja tersebut dibangun pada awal abad ke-20 atas sumbangan diaspora Polandia dan mengalami kerusakan parah pada periode Uni Soviet. Kemudian, gereja tersebut dipugar pada tahun 1990-an.

- **Folklore atau Cerita Rakyat sebagai Bentuk Tradisi Lisan dan Warisan Budaya Suatu Kelompok**



Gambar 2. Seri #23, hal. 7 dalam komik *Бесобой* (<https://bubble.ru/>)

“Я иду на поклон к тем, кто был до нас... Они видели мир без людей и рассвет человечества. Они же увидят и наш закат. Духи природы... Племя воды. Мокрецы.”

(“Aku pergi untuk tunduk kepada mereka yang sebelum kita... Mereka melihat dunia tanpa manusia, dan menyaksikan fajar umat manusia. Mereka juga akan melihat matahari terbenam kita. Roh alam... Suku air. Мокрецы.”)

Seri #23 menceritakan cara *Black Dog* (Lyosha) dalam membantu Danila ketika tubuhnya dirasuki oleh Satan. Lyosha pergi ke sebuah sungai di Moskow dan berdiri di tepi jembatan di sana. Setelah meminum sebuah ramuan yang membuatnya dapat bernapas di air dalam waktu tertentu, Lyosha menceburkan diri ke dalam sungai tersebut untuk bertemu dengan suku air yang bernama *Мокрецы* (*Mokretsy*). *Mokretsy* adalah makhluk yang tinggal di perairan sungai atau rawa, yang menyerupai manusia ikan. Lyosha berharap mendapatkan bantuan dari suku air tersebut. Akan tetapi, pemimpin dari *Mokretsy* memberikan sebuah tantangan untuk membuat tato yang dapat memberikan kekuatan untuk pemakainya sebelum mengabulkan permintaan Lyosha.

Lyosha malah dikhianati oleh para suku air ketika ia berhasil menyelesaikan permintaan dari pemimpin *Mokretsy*. Mereka memasukkan Lyosha ke penjara bawah air. Lyosha dapat melarikan diri dengan bantuan istri dari pemimpin *Mokretsy*, yaitu angsa putih yang dapat berubah menjadi manusia. *Mokretsy* ternyata telah dihasut oleh iblis untuk menangkap Lyosha dengan tujuan agar dapat menyembuhkan cacat yang dialami istri dari pemimpin *Mokretsy* akibat ulah manusia yang mencemari sungai. Akan tetapi, hal tersebut hanya tipuan dari iblis. Adegan panel cerita tersebut

merepresentasikan budaya dalam hal kesusastaan Rusia, yaitu mengenai cerita rakyat yang berkembang di Rusia.

Cerita rakyat atau *folklor* termasuk dalam bagian dari identitas budaya suatu kelompok dan termasuk ke dalam bentuk budaya sastra lisan. *Folklor* dalam bentuk apapun diciptakan oleh manusia, lalu diwariskan secara turun-temurun melalui lisan atau tulisan. *Folklor* menjadi bagian dari kebudayaan kolektif yang diwariskan secara turun-temurun dan bersifat tradisional. *Folklor* terdapat dalam beragam versi karena disebarkan secara lisan sehingga dapat dengan mudah dimodifikasi (Sumaryadi & Wiharsih, n.d.). Dalam panel tersebut, *Племя воды* (suku air) direpresentasikan dengan karakteristik ikan dan memiliki kaki tangan seperti manusia. Berdasarkan panel gambar dan keterangan, dapat diketahui bahwa mereka adalah suku air. Hal tersebut merujuk pada salah satu cerita rakyat Rusia, yaitu *Русалка* (*Mermaid*) dengan tuannya *водяной* (*air*). Cerita *Mermaid* diyakini sudah ada sejak dulu dan berkembang di masyarakat Slavia Timur.

Rusia memiliki beragam *folklor* yang berkembang di masyarakat. Terdapat cerita yang tergolong menyenangkan dan menyeramkan. Cerita *Mermaid* merupakan salah satu cerita rakyat yang masuk dalam kategori menakutkan dan menjadi mimpi buruk untuk anak-anak di Rusia. Ini dikarenakan, menurut masyarakat Rusia, manusia ikan dianggap sebagai roh jahat yang muncul di musim panas. Dalam mitologi Slavia, *Mermaid* sering menenggelamkan seseorang, bahkan pada malam hari dia akan mengintai dari tepi sungai atau rawa menunggu orang-orang yang lewat. Manusia yang berjalan terlalu dekat dengan sungai akan menjadi korban dari *Mermaid*. *Mermaid* akan menarik mereka ke dalam air hingga tenggelam dan kehabisan napas.

Ciri khas *folklor* adalah cerita tersebut diwariskan turun-temurun melalui lisan sehingga memunculkan banyak versi cerita. Berdasarkan seri komik tersebut, *водяной* (*air*) dan *Русалка* (*Mermaid*) direpresentasikan oleh *Ритна* (*Ritna*) dan *Орза* (*Orza*) yang merupakan pemimpin dari *Mokretsy* dan istrinya. Komik tersebut menggambarkan *Mermaid* sebagai seekor angsa putih yang dapat berubah menjadi wanita cantik. Sementara itu, ilustrasi dari *Suku Air, мокрецы* (pengusir hama) dalam komik tersebut memiliki kemiripan dengan ilustrasi *водяной* (*air*) karya seorang seniman Rusia yang sering mengilustrasikan dongeng Rusia dalam bentuk gambar, yaitu Ivan Bilibin. Meskipun begitu, terdapat beberapa versi representasi *Mermaid*. Dalam versi lain, *Mermaid* digambarkan sebagai wanita dengan rambut panjang berjubah putih atau telanjang. Sementara itu, di beberapa tempat lain, ada yang memercayai ia sebagai wanita cantik dan baik yang membantu seseorang jika jatuh ke dalam sungai atau danau.

Tetapi ada juga yang menganggapnya buruk rupa. Dalam representasi Rusia, Ukraina, dan Belarusia, *Mermaid* digambarkan sebagai jiwa seorang gadis yang mati sebelum menikah atau seorang anak yang dikutuk oleh ibunya. Tidak ada yang mengetahui waktu kemunculannya. Meskipun memiliki beragam versi, dapat dimaknai bahwa *Mermaid* menjadi salah satu bentuk kultur masyarakat Rusia mengenai *folklor* karena memiliki karakteristik tersendiri yang melekat pada ceritanya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis beberapa seri komik *Бесобою* [*Besoboy*] dari Bubble Comics, ditemukan bentuk identitas budaya Rusia yang direpresentasikan oleh karakter pahlawan dalam komik *Бесобою* [*Besoboy*]. Komik Rusia, terutama Bubble Comics, tetap mengangkat nilai budaya Rusia di dalam ceritanya meskipun mengadopsi budaya komik Amerika dan Eropa. Identitas budaya dari karakter komik sebagai pahlawan Rusia digambarkan dalam bentuk kesamaan nilai budaya yang dimiliki oleh karakter dengan masyarakat Rusia, terutama Moskow. Berdasarkan pengertian nilai budaya dari E. B. Taylor (1871), ditemukan empat bentuk nilai budaya Rusia yang terdapat dalam komik *Бесобою* [*Besoboy*]. Keempat bentuk nilai budaya Rusia tersebut adalah:

- Pertama, tradisi masyarakat. Bentuk perayaan festival untuk memperingati hari-hari bersejarah di Rusia merupakan bentuk tradisi masyarakat Rusia. Danila yang digambarkan sebagai pahlawan Rusia langsung mengetahui situasi di hadapannya karena tradisi tersebut telah melekat menjadi identitas Rusia.
- Kedua, permainan tradisional. Permainan *Kazak – Perampok* yang dilakukan oleh Danila merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak lama di Rusia. Permainan tradisional tersebut menjadi bentuk budaya yang merepresentasikan identitas kelompok masyarakat Rusia.

- Ketiga, nilai kepercayaan. Danila sebagai pahlawan Rusia dan memiliki identitas sebagai masyarakat Rusia mengenal dan akrab dengan tradisi Kristen Ortodoks karena mayoritas di Rusia merupakan penganut kepercayaan Kristen Ortodoks.
- Keempat, nilai *folklor* (tradisi lisan). *Folklor* di Rusia memiliki beragam macam, salah satunya adalah folklor yang menyeramkan. Komik tersebut mengangkat salah satu *folklor* menyeramkan yang berkembang di masyarakat Rusia yaitu *Mermaid* dan menjadikannya sebagai salah satu karakter yang muncul di dalam cerita.

Melalui komik *Бесобой* [Besoboy], Danila berhasil merepresentasikan identitas budaya yang dimilikinya sebagai pahlawan Rusia melalui pengaplikasian bentuk nilai budaya yang berkembang di masyarakat Rusia. Dalam hal ini, Bubble Comics memberikan nuansa baru dalam menunjukkan identitas karakter komiknya. Identitas yang direpresentasikan bukan berdasarkan ciri fisik atau atribut yang digunakan oleh setiap karakter, namun melalui sejarah dan nilai-nilai budaya yang melekat pada masyarakat Rusia.

DAFTAR REFERENSI

Buku:

- Alaniz, J. (2011). *Komiks: comic art in Russia*. Univ. Press of Mississippi.
- Brummett, B. (2018). *Techniques of close reading*. Sage Publications.
- Bonneff, M (1998). *Komik Indonesia* (Hidayat, R. S., Penerjemah). KPG.
- Hall, S. (1996). *Cultural Identity and Diaspora*. Taylor & Francis.
- Ida, R (Ed). (2017). *Budaya Populer Indonesia: Diskursus Global/Lokal dalam Budaya Populer Indonesia*. Airlangga University Press.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia.

Artikel Jurnal:

- Bethari, A. B., & Tawami, T. (2018). Stereotip Pahlawan Super: Perilaku Fisik Superman Di Buku Komik *The Death Of Superman*. *Wanastra*, 10 (2), 29–34.
- Erokhina, T. I.; Zheltov E. S. (2021). Representation of The Soviet Era in Domestic Comics. *Upper Volga Philological Bulletin*, No. 1 (24), 185-192. DOI: 10.20323/2499-9679-2021-1-24-185-192
- Khanduri, R. G. (2010). Comicology: Comic books as culture in India. *Journal of Graphic Novels and Comics*, Vol. 1, No. 2, 171-191. Taylor & Francis, <https://doi.org/10.1080/21504857.2010.528641>
- Kuutma, K. (1998). Festival as communicative performance and celebration of ethnicity. *Folklore: Electronic Journal of Folklore*, (7), 79-86.
- Koellner, T., & Benovska, M. (2021). Continuity and Change in Orthodox Christianity in Contemporary Russia: Enduring Legacies and New Developments in the Making. *Religions*, 12(12), 1053. MDPI AG. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.3390/rel12121053>

Markova, M.V. (2021). Particularity of The Transformation of The Superhero Comics in The Russian Cultural Space: by the Example Bubble Comics. *RSUH/RGGU Bulletin. Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies*, No. 9, 87-99. DOI: 10.28995/2686-7249-2021-9-87-99.

Prabasmoro, T. (2019). Identitas dan Representasi: Karakter Lothar dan Lobo dalam Komik Amerika. *Jurnal Bahasa, Sastram dan Pengajarannya. Lingua*, Vol. XV, No. 1, 63-75.

Saduov, R. T. (2019). The North American Practices of Comics Production and Contemporary Russian Comics Industry. *Studia Litterarum*, Vol. 4, No. 1, 274-285. DOI: 10.22455/2500-4247-2019-4-1-274-285.

Internet:

Артем Геодакян. (2017). История празднования Дня города Москвы. Досье. <https://tass.ru/info/4547614>

Bubble App. Бесобой. <https://bubble.ru/catalog/54-besoboi/digital>

Editor of Art.com.-. Ivan Bilibin Art Reproductions & Prints. <https://www.art.com/gallery/id--a55451/ivan-bilibin-posters.htm>

Editor of Levada-Center. (2023). Religious Beliefs. <https://www.levada.ru/en/2023/06/02/religious-beliefs/>

Evdokimova, M. (2015). The History of Russian Comics: An Interview with Misha Zaslavskiy by Maria Evdokimova. <https://comicsforum.org/2015/12/09/the-history-of-russian-comics-an-interview-with-misha-zaslavskiy-by-maria-evdokimova/>

Gudkova, E.-. How Did Mermaids Appear in Russian Folklore. <https://www.culture.ru/s/vopros/rusalki/>

Джемилова, Ю. (2022). Поиграем в Казаки-разбойники. <https://ladodeti.ru/igry/na-ulitse/kazaki-razboyniki>

Kunzle, D. M. (2021). comic strip. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/art/comic-strip>

Spiegel, T. (2019). Russian Comic Books. Library of Congress. <https://blogs.loc.gov/international-collections/2019/12/russian-comic-books/>

Sumaryadi, Wiharsih.-. Kajian Folklor. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/130891327/pendidikan/modul+pembljrn+folklor.pdf>.

Ткачёв, Ф. (2023). Казачество: история вольнолюбивых войск (18+). <https://diletant.media/articles/28953312/>