

REPRESENTASI DAN PENGARUH KARAKTER PUT ON DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS PERANAKAN TIONGHOA YANG MEMILIKI NILAI KEINDONESIAAN

Oleh:

Johanes

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain
Universitas Bina Nusantara
johanes010@binus.ac.id*

ABSTRAK

"Put on" adalah nama karakter sekaligus judul dari sebuah komik yang pernah populer di Indonesia. Put On diterbitkan pada sekitar tahun 1931 oleh Kho Wan Gie di dalam media massa. Komik Put On memperlihatkan banyak kebudayaan peranakan Tionghoa yang berdomisili di Jakarta. Kebudayaan Tionghoa yang diperlihatkan di dalam komik berupa bahasa, kebiasaan sehari-hari, model dari susunan keluarga dan makanan yang dikonsumsi. Dalam komik Put on diperlihatkan sifat dari karakter Put On yang usil, naif dan kekanak-kanakan walaupun ditampilkan sebagai pria besar paruh baya. Penelitian ini dilakukan melalui metode kualitatif dalam bentuk multimodal analisis dan naratif inkuiri. Observasi dari metode multimodal analisis dilakukan untuk melihat unsur narasi grafik di dalam komik sedangkan inkuiri naratif dilakukan untuk mendapatkan penjabaran dari pengalaman membaca Put On. Aspek yang dilihat di dalam pengalaman membaca adalah desain karakter (gaya gambar, bentuk fisik dan gaya berpakaian), bahasa (isyarat tubuh dan ucapan) dan visualisasi dari situasi sosial. Dari hasil penelitian dapat dipaparkan bahwa dari desain dan sifat Put On sebagai karakter utama, identitas peranakan Tionghoa tidak dapat dilihat namun pergulatannya dengan karakter lain yang menggunakan bahasa khas dan lingkungan sosial yang ditinggalkan yang membuat komik Put On dapat merepresentasikan budaya peranakan Tionghoa.

Kata Kunci: Budaya Peranakan; Desain Karakter; Identitas; Komik; Narasi Grafis.

ABSTRACT

"Put On" is the name of both a character and the title of a comic that was once popular in Indonesia. Put On was published around 1931 by Kho Wan Gie in the newspaper. The Put On comic showcases many aspects of the Chinese-Indonesian (Peranakan) culture residing in Jakarta. The Chinese-Indonesian cultures depicted in the comic includes language, daily habits, family structure, and the food consumed. In the Put On comic, the character Put On is shown to be mischievous, naive, and childish despite being portrayed as a large middle-aged man. This research was conducted using qualitative methods in the form of multimodal analysis and narrative inquiry. The observation through multimodal analysis was done to see the graphic narrative elements in the comic, while narrative inquiry was carried out to elaborate on the experience of reading Put On. The aspects observed in the reading experience included character design (drawing style, physical appearance, and clothing style), language (body language and speech), and visualization of social situations. The results of the study reveal that while the design and traits of Put On as the main character do not clearly exhibit a Chinese-Indonesian identity, it is the interaction with other characters who use distinctive language and the social environment they inhabit that makes the Put On comic able to represent Chinese-Indonesian culture.

Keywords: Peranakan Culture; Character Design; Identity, Comic; Visual Narrative.

Copyright © 2025 Universitas Mercu Buana. All right reserved

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Komik adalah salah satu dari bentuk seni sekuensial yang terdiri dari susunan gambar di dalam sebuah panel dan dapat isikan oleh elemen - elemen grafis seperti balon dialog, onomatopoeia (efek suara) dalam menyampaikan sebuah narasi. Narasi di dalam komik menjadi khas karena terdapat pengambilan keputusan seorang komikus dalam membuat komposisi komik yang berupa tarikan garis, jenis, ukuran dan jarak antar panel serta ekspresi dan gaya gambar yang digunakan oleh karakter yang disajikan di dalam sebuah medium (McCloud, 1993:124). Komik konvensional disajikan di dalam medium kertas sehingga memiliki batasan dari ukuran kertas yang memuatnya. Dalam penyajiannya juga komik dapat diterbitkan dalam bentuk buku ataupun diterbitkan secara berkala di dalam surat kabar ataupun majalah.

Komik *Put On* adalah komik yang dibuat oleh Kho Kwang Gie yang kerap menggunakan nama pena Sopo Iku. Komik *Put On* diterbitkan secara berkala di dalam majalah bernama *Sin Po* pada tahun 1930 sampai 1942 namun vakum dan terbit kembali pada tahun 1946 sampai 1965 (Zahar, 2020). Komik *Put On* yang memiliki nilai sejarah penting karena di dalam komik tersebut diskusi mengenai perjalanan budaya di Indonesia dari periode sebelum

kemerdekaan, perpindahan kekuasaan dan perubahan selera dapat dilihat.

Kho Wan Gie sebagai komikus memiliki latar belakang sebagai peranakan Tionghoa yang terlahir pada tahun 1908 di Indramayu dan wafat di Jakarta pada tahun 1983. Kho Wan Gie bekerja sebagai pelayan toko yang kemudian banting stir menjadi kartunis. Dalam gaya gambar, Kho Wan Gie belajar melukis dari lembaga lukis Washington, Amerika (Kho Wan Gie, 2015:vi). Kho Wan Gie bersama dengan Otto Swastika dan Siauw Tik Kwie (pelukis Sie Jin Koei) belajar melukis dari J. Frank dan HV Velthuisen. Dari latar belakang proses belajarnya maka Kho Wan Gie mengadopsi komposisi dan gaya gambar dari Amerika (Zahar, 2020).

Judul dalam komik yang sesuai dengan nama karakter utama yaitu *Put On* adalah seorang pria paruh baya yang tidak bekerja dan hidup bersama dengan ibunya. Dalam kehidupan sehari - hari *Put On* di dalam komik, ia memiliki sifat usil namun baik. Dalam komik, karakter pendukung yang diperlihatkan adalah ibu *Put On* (Nee), 2 adik laki laki (Si Tong dan Si Peng), tetangga dan para sahabatnya (Si A Liuk, Si On Tek) serta kekasihnya yang tak pernah mendengar deklarasi cinta dari *Put On* (Dortji). Di dalam komik kegiatan sehari - hari karakter *Put On* seperti mengangkut air di masa kemarau, kebanjiran ketika musim hujan (Bonneff,

1976:20)

Di dalam komik Put on dapat dilihat identitas peranakan Tionghoa dapat diobservasi. Identitas menurut Stryker pada tahun 1980 merupakan konstruksi yang didapatkan melalui repetisi dari interaksi timbal balik antara seorang individu dengan lingkungan sosialnya. Hubungan timbal balik tersebut adalah mengenai diri sendiri sebagai simbol yang mengalami negosiasi (Burke & Stets, 2023:2). Diri sendiri terikat dengan jenis kelamin, ras, standar kecantikan, jabatan, etnis, kesehatan dan gaya berpakaian (Refaie, 2013:35). Unsur fisik di dalam diri yang menjadi simbol yang berhadapan dengan situasi, kelompok dan lingkungan tempat tinggal. Diri sendiri yang berhadapan dengan situasi sosial dan berusaha mendapatkan tujuan ideal dianggap sebagai daya sosial (social force) individu. Daya sosial yang diamati di dalam komik Put On adalah cara peranakan Tionghoa dapat berasimilasi dengan masyarakat sekitar di dalam kota Jakarta (Batavia).

Peranakan Tionghoa dalam pengertiannya adalah kelompok dari keturunan Tionghoa yang lahir di Indonesia dan mengadopsi berbagai kebudayaan masyarakat sekitar. Proses asimilasi ini membuat peranakan Tionghoa cenderung tidak mengenal bahasa Tionghoa namun menggunakan bahasa melayu, sunda, jawa atau indonesia dalam percakapan sehari - hari. Dalam pengadopsian budaya, peranakan

Tionghoa merubah nama dan memeluk agama seperti masyarakat sekitar (muslim) (Onghokham, 2017:29).

Permasalahan

Dari pemaparan mengenai cerita, medium komik, latar belakang komikus dan etnis peranakan Tionghoa di Indonesia Penelitian ini bertujuan untuk melihat :

- a. Bagaimana desain karakter utama Put On dapat mempengaruhi pembaca dalam mendapatkan persepsi mengenai peranakan Tionghoa di Indonesia?
- b. Bagaimana latar belakang dan situasi di dalam komik dapat mempengaruhi pembaca dalam mendapatkan persepsi mengenai peranakan Tionghoa di Indonesia?

B. TINJAUAN PUSTAKA

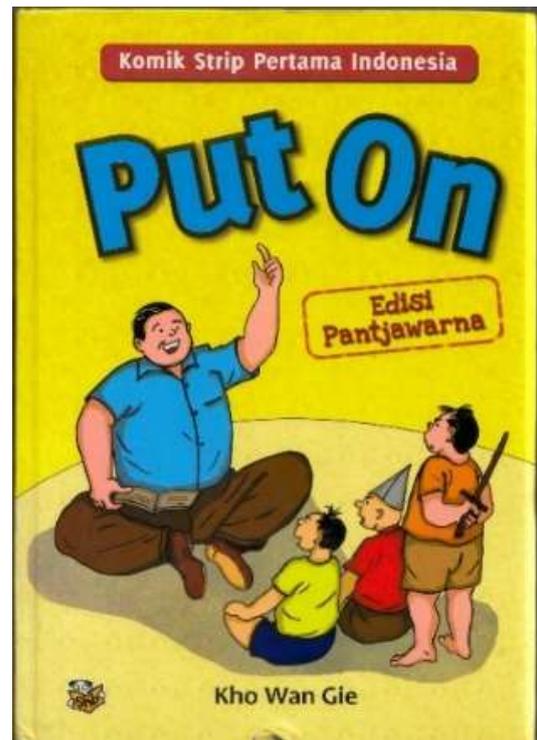
Tinjauan Teori dan Metode

Metode multimodal analisis teks adalah metode observasi pembentukan makna semiotika sosial yang dilakukan dengan mengobservasi unsur - unsur komunikasi yang ada di dalam sebuah medium. Unsur-unsur yang dilihat dalam tahap observasi adalah representasi makna, komposisi makna dan makna interpersonal. Representasi makna mencakup makna yang diwakili dalam sebuah gambar, komposisi makna adalah observasi dari bagaimana gambar disusun, dan makna interpersonal adalah bagaimana sebuah gambar dapat menstimulasi sebuah pemikiran atau ide dari seseorang (R. Kress, 2010:89).

Metode Inkuiri naratif adalah metode pengumpulan kisah dari narasumber yang disusun menjadi informasi mengenai fenomena atau situasi yang terjadi. Tahapan dalam inkuiri naratif dibagi menjadi 3 yaitu pembentukan skema narasi yang dibuat untuk melihat sebuah gambar atau struktur pikiran dari pembentukan skema ini maka dibuat susunan pertanyaan yang diajukan kepada narasumber. Setelah tahap pembentukan skema narasi, penelitian dilanjutkan dengan pemaparan pengetahuan dan pengalaman dari narasumber yang kemudian dilanjutkan dengan tahapan terakhir yaitu penyusunan strategi kognitif, yang mencakup pemilihan, perbandingan dan pembuatan kesimpulan dari informasi (Jeong Hee, 2016:89) yang didapatkan dari narasumber.

Tinjauan Karya

Dalam penelitian ini, karya yang diteliti adalah kompilasi komik strip Put On edisi Pantjawarna yang diterbitkan ulang pada tahun 2015. Kompilasi komik Put On edisi Pantjawarna berjumlah 285 halaman yang diterbitkan oleh PT. Suara Harapan Bangsa yang bekerja sama dengan dengan Pustaka Klasik.



Gambar 1. Cover Kompilasi Komik Strip Put On Edisi Pantjawarna
Sumber: Kho Wan Gie, 2015

C. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang berupa multimodal analisis yang mencakup semiotika sosial dan inkuiri naratif. Unsur yang dilihat dalam multimodal analisis pada komik Put On adalah desain karakter (gaya pakaian, gaya gambar, gestur karakter), penggambaran situasi dan gambar latar belakang.

Setelah menelusuri makna yang terkandung dalam komik, metode inkuiri naratif digunakan dalam mengetahui makna interpersonal yang berupa pengalaman membaca komik Put On yang dibandingkan juga dengan pengalaman individu yang pernah berinteraksi atau ada di dalam komunitas peranakan Tionghoa di Indonesia.

Dalam proses penelitian pelaksanaan

metode inkuiri naratif dilakukan dalam rentan waktu 30 sampai 90 menit. Di awal pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan buku *Put On* edisi Pantjawarna kepada narasumber dan memberikan waktu selama 15 menit untuk dibaca isi dari kontennya. Setelah tahap pembacaan maka peneliti memberikan pertanyaan kepada narasumber yang mencakup beberapa poin seperti berikut:

- 1) Pemahaman konten di dalam komik *Put On* kepada masyarakat umum, baik kepada etnis peranakan Tionghoa maupun bukan peranakan Tionghoa di Indonesia.
 - 2) Aspek - aspek identitas Peranakan Tionghoa dalam komik *PutOn* yang paling berkesan.
 - 3) Relevansi situasi dan budaya yang ada di dalam Komik *PutOn* dengan keadaan sekarang
 - 4) Nilai - nilai keIndonesiaan yang ada di dalam komik *Put On*
- 2) Narasumber B berumur 59 tahun, berjenis kelamin perempuan berprofesi sebagai dosen.
 - 3) Narasumber C berumur 35 tahun, berjenis kelamin pria berprofesi sebagai dosen dan desainer grafis.
 - 4) Narasumber D berumur 49 tahun berjenis kelamin pria dengan profesi sebagai dosen.
 - 5) Narasumber E berumur 29 tahun berjenis kelamin perempuan berprofesi sebagai mahasiswa
 - 6) Narasumber F berumur 30 tahun berjenis kelamin perempuan dan berprofesi sebagai dosen.

Dari 6 narasumber tersebut yang memiliki latar belakang sebagai peranakan Tionghoa adalah narasumber B, C dan G, sedangkan narasumber A, D dan E tidak memiliki latar belakang peranakan Tionghoa namun sering berinteraksi dengan etnis tersebut. Semua narasumber tersebut berdomisili di ibukota Jakarta.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Pergulatan Budaya di Dalam Komik Put On

Representasi makna di dalam desain karakter *Put On*, dapat dilihat dari baju yang dikenakan. Pemilihan baju formal yang dikenakan dalam situasi khusus adalah tuxedo yang merupakan gaya berpakaian dari barat. Di dalam komik dapat dilihat juga penggambaran wanita pujaan *Puton* yang

Dalam proses wawancara di dalam metode inkuiri naratif, narasumber yang didapatkan berjumlah 6 orang. Detail dari narasumber berdasarkan usia, jenis kelamin dan profesi yang ditanyakan adalah sebagai berikut:

- 1) Narasumber A berumur 57 tahun, berjenis kelamin pria, berprofesi sebagai dosen,

mengenakan gaya berpakaian dari barat yang bisa dihubungkan dengan standar selera kecantikan. Di dalam komik juga dilihat bahwa, orang yang memiliki jabatan yang dianggap tinggi atau atasan juga berpakaian barat. Dalam cara berpakaian maka dapat dilihat bahwa budaya barat merupakan budaya yang dominan dan dianggap ideal di dalam zaman dimana komik Put On dibuat.



Gambar 2. Cara berpakaian barat yang dikenakan Put On.

Sumber: Kho Wan Gie, 2015

Dalam kehidupan sehari - hari yang menunjukkan lokasi perkotaan sebagai lingkungan tempat tinggal Put On dapat dilihat dari baju casual yang dikenakan yang berupa T Shirt dan kemeja. Namun dalam memperlihatkan karakter pendukung yang berasal dari keluarga dekat terutama ibu, saudara perempuan dan juga kerabat yang

lebih tua maka pakaian yang dikenakan adalah kebaya. Dalam gaya berpakaian keluarga tidak diperlihatkan gaya busana dari Tiongkok namun bahasa yang digunakan melayu bercampur dengan bahasa Hokkien. Dalam gaya berpakaian dari Tiongkok yang menggunakannya adalah generasi yang lebih tua yaitu kakek dari Put On.



Gambar 3. Gestur dan Berpakaian Kakek dan Perempuan Dalam Konteks Keluarga
Sumber: Kho Wan Gie, 2015

b. Bahasa Tubuh, Makanan dan Sistem keluarga Dalam Komik Put On

Bahasa tubuh dari Put On memperlihatkan kebudayaan peranakan yang masih berhubungan dengan kebiasaan orang tionghoa terutama bahasa tubuh memberi salam kepada orang yang lebih tua dengan membungkuk dan mengepalkan tangan, namun kepada teman sebaya hal tersebut tidak dilakukan. Bahasa tubuh ketika bertemu dengan teman sebaya dilakukan dengan cara barat yaitu saling merangkul dan berjabat tangan.

Di dalam komik diperlihatkan juga cara memasak, penyajian makanan dan makanan yang dikonsumsi. Penyajian makanan dalam komik Put On dilakukan dengan susunan lauk yang disebar untuk dimakan bersama dengan nasi dimasukan di dalam bakul di meja persegi panjang. Cara mengkonsumsi makanan tidak menggunakan sumpit namun dengan sendok dan garpu. Makanan yang dikonsumsi beragam jenisnya dari bacang, tong chupia, ketupat dan combro. Dalam kompilasi komik, makanan khas Tionghoa diperlihatkan terutama ketika ada perayaan khusus seperti Peh Cun atau Cap Go Meh.



Gambar 4. Adegan Makan di Dalam Komik Put On
Sumber: Kho Wan Gie, 2015

Sistem matrilineal yang diperlihatkan dari bagaimana karakter ibu Put On memberi instruksi dan mendominasi di dalam komik. Dalam keluarga teman Put On pun diperlihatkan bahwa suami memiliki sikap

penurut kepada istri. Sistem matrilineal dalam keluarga peranakan Tionghoa di Indonesia, berbeda dengan cina totok yang memosisikan ayah sebagai pengambil keputusan utama (patriarki)(Onghokham, 2017:28).

c. Desain Karakter Put On dan Perubahan Zaman

Melalui wawancara yang dilakukan dapat dilihat bahwa semua narasumber sepakat bahwa gaya gambar komik Put On menimbulkan kesan bahwa komik tersebut dibuat dengan gaya gambar Amerika tanpa harus melihat latar belakang pendidikan komikus. Kesan pertama Narasumber E ketika membaca Put On pertama kali, menyatakan bahwa tidak ada pemikiran bahwa komik tersebut memiliki identitas peranakan Tionghoa di Indonesia yang dalam persepsinya identik dengan gaya gambar dari Tiongkok.

Narasumber F juga memaparkan bahwa jika tidak mencermati aspek bahasa yang digunakan, maka beberapa cerita di dalam komik Put On tidak mewakili identitas peranakan Tionghoa sama sekali. Jika karakter Put On dicabut dari latar belakang sosialnya yang digambarkan di dalam panel komik maka tidak ada aspek peranakan Tionghoa yang dapat diakui. Hal tersebut termasuk dengan desain karakter dari Put On yang tidak mewakili ciri fisik peranakan Tionghoa. Pemahaman latar belakang cerita peranakan Tionghoa secara

visual didapatkan dari baju karakter pendukung dan proyeksi kegiatan yang dialami Put On. Namun persepsi bahwa karakter Put On yang memiliki sifat usil dan jenaka ada di dalam desain fisiknya yang besar namun tidak mempunyai wajah yang menyeramkan.

Dalam persepsi narasumber B, desain karakter Put On justru memiliki pengaruh bagi sesama peranakan Tionghoa. Persepsi peranakan Tionghoa yang gemuk dan tidak pintar seperti Put On kerap menjadi bahan olok - olok. Narasumber B menceritakan bahwa pernah memiliki tetangga peranakan Tionghoa yang usil dan bertubuh gemuk sehingga sering diberi nama panggilan Put On dan hal tersebut membekas di masa kecilnya.

d. Peranakan Tionghoa dan kesetiaan kepada nilai - nilai Indonesia

Dalam komik Put On, para narasumber sepakat bahwa persepsi sifat karakter sebagai peranakan Tionghoa tidak diwakilkan melalui Put On. Menurut narasumber E dan F, sifat Put On yang sering bermain dengan anak - anak kecil di lingkungan sekitar justru tidak relevan dengan sikap seorang pria peranakan Tionghoa yang cenderung lebih kaku dengan yang lebih muda. Namun dalam sikap ramah dan jenaka tersebut justru mewakili etnis - etnis lain di Indonesia.

Narasumber E menghargai sikap berbaur dari karakter Put On yang secara natural menyatu dengan orang - orang

sekitarnya, hal tersebut diperkuat dengan pendapat dari narasumber C yang berlatar belakang peranakan Tionghoa yang menyatakan bahwa sifat Put On adalah tanda bahwa seorang individu merasa nyaman dengan kondisi sekitarnya sehingga tidak menjaga jarak ketika berkomunikasi. Dalam kemampuan berbaur dan keberanian untuk menghadapi perbedaan, justru nilai ke-Indonesian kepada etnis peranakan Tionghoa pada diri Put On dapat dihayati.

Menurut narasumber A, sisi ke-Indonesiaan dari karakter Put On diperlihatkan dalam keterlibatannya dalam acara dan fenomena yang terjadi di Indonesia. Contohnya adalah perhatiannya terhadap festival olahraga Ganefo, dan sikapnya menentang Nekolim (Neokolonialisme dan imperialisme) walaupun hal tersebut berbanding terbalik dengan cara berpakaian dan selera yang dimiliki Put On yang menyiratkan barat. Nilai - nilai keindonesiaan dalam bahasa juga dilaporkan kembali oleh narasumber A yang menganggap bahwa bahasa yang digunakan di dalam komik Put On itu sendiri adalah bukti kesatuan bangsa bahkan yang sudah ada sebelum kemerdekaan.

e. Relevansi Lingkungan Dan Situasi Kehidupan Peranakan Tionghoa Peranakan Era Sekarang

Dalam visualisasi keadaan sosial dalam komik Put On, menurut narasumber D dan E situasi kehidupan peranakan Tionghoa di Indonesia

lebih terbuka dan berbaur dengan masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat dari desain rumah yang tidak memiliki pagar yang tertutup sehingga tetangga dapat bercengkrama dengan bebas. Dalam hubungan dengan tetangga, Put On juga dirasa cukup ramah karena turut dalam gotong royong dan kerja bakti dalam menjaga lingkungan, ketika ada tetangga baru pun Put On menengok dan berkenalan dengan tetangga baru tersebut.

Dalam keterbukaan dan relasi peranakan Tionghoa dengan lingkungan yang ada di dalam komik Put On tidak sepenuhnya disebabkan oleh pergulatan antar etnis di Indonesia namun bisa juga dikarenakan perubahan budaya kota yang menyebabkan masyarakat menjadi lebih individualis.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Pembentukan dunia di dalam komik dapat menstimulasi rasa empati pembaca. Dalam visualisasi dunia dalam komik strip dapat merekam fenomena yang terjadi di sebuah zaman, sehingga pembaca komik Put On dapat mengetahui kondisi di zaman 1930 sampai 1960 an. Dalam representasi peranakan Tionghoa di dalam komik Put On berdasarkan penelitian, identitas peranakan Tionghoa di Indonesia tidak didapat dari desain karakter Put On namun dari apapun yang ada di sekitar karakter utama. Desain karakter Put On bersifat polos dan hanya

menunjukkan tanda - tanda sifat karakter bukan latar belakang budaya yang dimiliki. Hal tersebut dipertegas dengan gaya gambar dalam komik Put On yang mengambil referensi gaya Amerika.

Dari penemuan di penelitian dapat disimpulkan bahwa jika ingin menampilkan sebuah identitas budaya maka tidak harus sebuah karakter utama disematkan tanda - tanda budaya yang terlalu kental. Muatan budaya yang kental dapat menimbulkan aroma visual yang mungkin tidak menimbulkan rasa penasaran dari kalangan pembaca yang lebih luas. Dalam pemaparan karakter utama yang menstimulasi pembaca dari berbagai kalangan, strategi yang digunakan adalah penggunaan *odorless culture* yang terdapat pada manga (MacWilliams, 2008). Jika dihubungkan dengan hal tersebut sebenarnya Put On memiliki potensi untuk membahas budaya lain yang ada di Indonesia selain yang ada di Jakarta karena dari desainnya sendiri dapat berbaur dengan keadaan sekitar.

Saran

Dalam penyampaian sebuah budaya, jika karakternya tidak memiliki sifat, tanda atau ciri fisik sebuah etnis maka yang harus dilakukan adalah pengamatan secara detail lingkungan dan situasi tempat tinggal karakter. Pengamatan tersebut bisa dilakukan secara langsung dan berdasarkan pengalaman pribadi komikus. Dari pengamatan komik Put On, karakter pendukung justru harus

disematkan unsur budaya dengan kuat seperti gaya berpakaian, penamaan dan gaya bicara dan bahasa yang dipakaian.

Diluar aspek desain dari karakter Put On, dapat dilihat juga bahwa pendefinisian sebuah masyarakat (peranakan Tionghoa) di dalam arus perubahan zaman pada akhirnya tidak dapat diacu dari hanya dari genetik saja namun dari kebiasaan, perayaan/peristiwa penting dan nilai dan norma yang dipercaya di sebuah lingkungan. Hal tersebut dikarenakan perkawinan antar etnis yang semakin beragam terutama dikarenakan akselerasi arus informasi dan transportasi.

Dalam perubahan dan akselerasi informasi dan teknologi maka pendefinisian peranakan Tionghoa di Indonesia mendapatkan tantangan bertubi - tubi karena kepentingan politik penguasa. Tantangan yang dihadapi peranakan Tionghoa di Indonesia adalah dari perjuangan mendapatkan pengakuan sebagai masyarakat Indonesia yang sejati atau tidak diakui sebagai keturunan Tionghoa yang asli, dari 2 hal tersebut peranakan Tionghoa berada di posisi “antara” yang dianggap tidak memiliki akar yang jelas. Selain itu terdapat juga tantangan baru berupa perubahan budaya dikarenakan pengaruh kebudayaan populer dari negara lain, sehingga kebudayaan peranakan Tionghoa di Indonesia dapat hilang ditelan zaman.

Dari pergulatan yang dihadapi, perjuangan etnis peranakan Tionghoa di

Indonesia hadir sebagai akar budaya yang baru karena unik dan berbeda dari peranakan TiongHoa di negara lain. Dengan semakin diakui dan dilestarikannya peranakan TiongHoa di Indonesia maka dapat timbul kepercayaan diri, perasaan cinta tanah air, tujuan untuk generasi yang selanjutnya.

Zahar, I. (2020). Visual Character and Context of Put On (1931-1965): First Indonesian Comic. *International Journal of Comic Art*, 17(1).

F. DAFTAR PUSTAKA

- Bonneff, M. (1976). *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Burke, P. J., & Stets, J. E. (2023). *Identity Theory* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Jeong Hee, K. (2016). *Understanding Narrative Inquiry*. Sage.
- Kho Wan Gie. (2015). *Put On edisi Pantjawarna*. Suara Harapan Bangsa, Pustaka Klasik.
- MacWilliams, M. (2008). *Japanese Visual Culture: Exploration in the World of Manga and Anime*. M.E. Sharpe.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Collins Press.
- Onghokham. (2017). *Rivayat TiongHoa Peranakan di Jawa* (3rd ed.). Komunitas Bambu.
- R. Kress, G. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Routledge.
- Refaie, E. El. (2013). Transnational Identity as Shape- Shifting: metaphor and Cultural Resonance in Gene Luen Yang's American Born Chinese. In *Transnational Perspective on Graphic Narrative* (1st ed.). Bloomsbury Academic.

