

Analisis Wacana Pascakolonial dalam Film *Battle of Surabaya*: Perspektif Homi K. Bhabha

Qoni'Atul Awaliah
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
E-mail: qoniatulawaliahz@gmail.com

Abstract:

This study aims to analyze the representation of postcolonial identity in the film *Battle of Surabaya* using Homi K. Bhabha's theory, specifically the concepts of hybridity, mimicry, and liminality. The film not only narrates a historical battle but also reflects the process of identity negotiation that occurred in Indonesian society amidst colonial hegemony and the dynamics of the independence revolution. Through a visual and narrative discourse analysis approach, this study demonstrates that the identities of the character and the people of Surabaya are shaped through cultural contact and unstable power relations. Hybridity emerges through the intersection of local and colonial cultures, mimicry is represented as a strategy of adaptation and subversion against colonial power, while liminality depicts the threshold position of society and characters in facing socio political change. The findings of this study demonstrate that animated film can be a medium for complex postcolonial representation through historical narrative and identity construction.

Keywords: *Battle of Surabaya*, Homi K. Bhabha, hybridity, mimicry, liminality, postcolonial, Indonesian animation.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi identitas pascakolonial dalam film *Battle of Surabaya* dengan menggunakan teori Homi K. Bhabha, khususnya konsep hibriditas, mimikri, dan liminalitas. Film ini tidak hanya menarasikan pertempuran bersejarah, tetapi juga merefleksikan proses negosiasi identitas yang terjadi pada masyarakat Indonesia di tengah hegemoni kolonial dan dinamika revolusi kemerdekaan. Melalui pendekatan analisis wacana visual dan naratif, penelitian ini menunjukkan bahwa identitas tokoh dan masyarakat Surabaya dibentuk melalui kontak budaya dan relasi kekuasaan yang tidak stabil. Hibriditas muncul melalui pertemuan budaya lokal-kolonial, mimikri terepresentasi sebagai strategi adaptasi sekaligus subversi terhadap kuasa kolonial, sedangkan liminalitas menggambarkan posisi ambang masyarakat dan tokoh dalam menghadapi perubahan sosial politik. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa film animasi dapat menjadi medium representasi pascakolonial yang kompleks melalui narasi sejarah dan konstruksi identitas.

Kata Kunci: *Battle of Surabaya*, Homi K. Bhabha, hibriditas, mimikri, liminalitas, pascakolonial, animasi Indonesia.

PENDAHULUAN

Perkembangan kajian sastra dan film pada dekade terakhir menunjukkan adanya kecenderungan baru dalam melihat karya-karya visual sebagai medan representasi identitas dan konstruksi budaya. Film tidak lagi dipahami sekadar sebagai produk hiburan, melainkan sebagai teks kultural yang memuat pergulatan makna, ideologi, serta dinamika sosial yang hidup di suatu masyarakat. Dalam konteks Indonesia, film-film bertema sejarah menjadi medium penting bagi generasi muda untuk memahami kembali tentang peristiwa masa lalu, terutama yang berkaitan dengan perjuangan nasional di Indonesia. Salah satu film animasi Indonesia yang berhasil mengangkat kembali narasi heroik yang berlatarbelakang sejarah, yaitu film berjudul *Battle of Surabaya* (2015). Film ini tidak hanya menarasikan terkait peristiwa 10 November 1945, tetapi juga menghadirkan pergulatan identitas anak-anak muda Indonesia dalam konteks kolonial, perlawanan, dan proses menjadi bangsa.

Sebagai karya animasi yang menggabungkan unsur sejarah, fiksi, dan visual pop culture, *Battle of Surabaya* menghadirkan representasi yang kompleks tentang nasionalisme, kolonialisme, serta nilai-nilai kemanusiaan. Kompleksitas ini menjadikan film tersebut menarik untuk dikaji menggunakan teori poskolonial Homi K. Bhabha. Bhabha. Teori ini menghadirkan tiga konsep utama, yaitu hibriditas, mimikri, dan liminalitas yang digunakan untuk membaca bagaimana teks budaya dapat menghasilkan identitas baru melalui perjumpaan antarbudaya, dominasi kolonial, serta resistensi masyarakat terjajah. Teori ini sangat relevan ketika diterapkan pada film *Battle of Surabaya*, mengingat film ini menggambarkan interaksi antara warga pribumi, tentara Sekutu, Jepang, dan kelompok-kelompok perlawanan yang hidup dalam ruang kolonial yang penuh ketegangan. Penggunaan bahasa penjajah sebagai tanda bahwa adanya reproduksi relasi kuasa, karena bahasa bukan hanya sekadar sebagai alat

komunikasi, tetapi representasi identitas, hierarki, dan resistensi (Suryani & Nugroho, 2020).

Battle of Surabaya karya MSV Pictures bukan hanya bertujuan untuk sarana hiburan, tetapi juga sebagai narasi sejarah di Indonesia yang menceritakan ulang melalui medium animasi. Film yang rilis pada tahun 2015 ini bercerita tentang tokoh yang bernama Musa, seorang remaja berumur 13 tahun yang bekerja sebagai penyemir sepatu dan terlibat pada peristiwa 10 November 1945 di Surabaya. Dengan menggunakan sudut pandang anak muda, film ini dapat menarasikan pengalaman warga sipil yang jarang mendapat tempat dalam catatan sejarah resmi. Film *Battle of Surabaya* juga mengandung nilai nasionalisme berupa sikap berani membela kebenaran dan keadilan (Sukanda & Yulandari, 2019).

Konsep hibriditas menurut Bhabha menyoroti bagaimana identitas kultural bukan sesuatu yang murni, melainkan terbentuk melalui proses pencampuran antara budaya penjajah dan budaya terjajah. Dalam film *Battle of Surabaya*, tokoh-tokoh seperti Musa dan Yumna bergerak dalam ruang sosial yang memperlihatkan pengaruh nilai Timur dan Barat secara bersamaan. Hibriditas tampak dalam cara mereka memaknai kebebasan, keberanian, hingga strategi bertahan hidup. Di sisi lain, karakter seperti tentara Jepang dan Sekutu juga dipotret dalam ketegangan identitas yang tidak sepenuhnya stabil. Dengan demikian, film ini memberikan ruang untuk melihat bagaimana peristiwa peperangan tidak hanya menghasilkan konflik bersenjata, tetapi juga percampuran budaya yang membentuk identitas generasi pada masa itu.

Konsep mimikri dalam teori Bhabha merujuk pada perilaku meniru budaya, bahasa, atau identitas kolonial oleh masyarakat terjajah, namun sekaligus menghadirkan resistensi tersembunyi. Dalam *Battle of Surabaya*, mimikri dapat dilihat melalui tindakan beberapa karakter lokal yang mempelajari taktik perang, teknologi, dan sistem organisasi dari pihak asing, tetapi digunakan untuk melawan penjajah itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa peniruan bukan sekadar bentuk kepatuhan, melainkan strategi ambivalen untuk memperoleh

kekuatan dan ruang agensi. Peniruan yang tidak sempurna justru menghadirkan potensi subversif yang mengancam struktur kekuasaan kolonial. Melalui konsep mimikri, film ini dapat dianalisis sebagai ruang di mana kolonialisme tidak sepenuhnya dominan, tetapi juga rapuh dan penuh ketidakpastian.

Sementara itu, liminalitas merujuk pada posisi ambang antara dua identitas atau dua dunia yang berbeda. Film *Battle of Surabaya* menghadirkan banyak karakter yang hidup dalam kondisi liminal, seperti Musa yang bergerak di antara dunia anak-anak dan dunia perang orang dewasa, atau tokoh-tokoh yang berada di antara kepentingan personal dan perjuangan kolektif. Liminalitas juga terlihat dalam kota Surabaya itu sendiri, yang berubah menjadi ruang peralihan dari kekuasaan Jepang ke Sekutu, dari kolonialisme menuju kemerdekaan, serta dari kekacauan menuju tatanan baru bangsa Indonesia. Kondisi pertengahan yang terjadi membutuhkan analisis mendalam tentang bagaimana identitas bangsa Indonesia terbentuk bukan melalui proses linear, tetapi melalui negosiasi terus menerus di antara kekuatan-kekuatan yang berlawanan.

Pendekatan poskolonial Bhabha memberikan perspektif baru dalam membaca film animasi Indonesia, yang seringkali hanya dianalisis dari aspek sejarah, tokoh atau moral pendidikan. Padahal, film seperti *Battle of Surabaya* mengandung representasi identitas yang kaya, mulai dari identitas nasional, identitas anak-anak, identitas dalam peperangan, hingga identitas kelompok yang menghadirkan relasi kuasa. Dengan membaca film melalui pendapat Bhabha, penelitian ini dapat mengungkap bagaimana identitas Indonesia tidak hanya dipahami sebagai sesuatu yang statis, melainkan sebagai hasil dari proses hibridisasi yang panjang dan kompleks.

Maka dapat disimpulkan bahwa latar belakang ini menegaskan jika film *Battle of Surabaya* merupakan objek kajian yang relevan, dan penggunaan teori Homi K. Bhabha dapat memberikan landasan kritis yang kuat untuk membaca dinamika identitas, relasi kuasa, dan penemuan budaya dalam film tersebut. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada kajian sastra dan film, tetapi juga

dapat memperluas wawasan tentang bagaimana identitas Indonesia dibentuk melalui proses historis yang kompleks dan penuh negosiasi.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan terhadap film *Battle of Surabaya*, namun fokusnya bervariasi. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Okta Vianto dan Muhammad Saifulloh (2023) yang berjudul “*Peran Heroik Prof. Dr. Moestopo dalam Film Animasi Battle of Surabaya*” tentang pendeskripsian peran heroik yang diteliti menggunakan kajian semiotika Charles Sanders Peirce dengan menggambarkan adegan heroik dan menafsirkan makna peran dari tokoh Prof. Dr. Moestopo dalam film. Terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Ukon Furkon Sukanda dan Siti Setyawati Yulandari (2019) yang berjudul “*Representasi Nasionalisme dalam Film Animasi Battle of Surabaya*” tentang bagaimana nasionalisme dibentuk dalam film *Battle of Surabaya* menggunakan analisis model triadic Charles Sanders Pierce yaitu icon (tanda kemiripan objek), index (tanda sebab akibat objek), dan symbol (tanda makna yang disepakati).

Penelitian lain oleh Syihabul (2020) yang berjudul “*Hibriditas Postkolonialisme Homi K. Bhabha Dalam Novel Midnight’s Children Salman Rushdie*” penelitian ini mengkaji menggunakan teori Homi K. Bhabha untuk menemukan identifikasi bahwa dalam poskolonialisme muncul apa yang disebutnya sebagai hibriditas. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif (intrinsik-ekstrinsik). Dalam penelitian ini penulis menemukan sejumlah identifikasi hibriditas dalam novel *Midnight’s Children*, terutama dalam aspek identitas (pembentukan subjek), bahasa, serta pergulatan batin tokoh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan analisis wacana visual dan naratif pada film *Battle of Surabaya* dengan pendekatan analisis wacana pascakolonial. Metode deskriptif kualitatif adalah metode

penelitian yang digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, atau pemikiran orang secara sistematis, faktual, dan akurat (Sugiyono, 2019). Objek penelitian ini menggunakan film *Battle of Surabaya* sebagai bahan penelitian yang dilakukan. Pengumpulan data dilakukan dengan menyimak dan mencari data dengan teknik dokumentasi dialog dan representasi visual pada film *Battle of Surabaya*. Analisis data dilakukan dengan cara menganalisis kemudian mengelompokkan sesuai dengan teori pascakolonial Homi K. Bhabha.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis wujud hibriditas budaya dan identitas dalam film *Battle of Surabaya*, mimikri sebagai praktik perlawanan atau adaptasi terhadap kekuasaan kolonial, dan liminalitas tokoh dan ruang sosial sebagai bentuk identitas dalam konteks pascakolonial.

PEMBAHASAN

Film *Battle of Surabaya* (2015) menggambarkan dinamika perjuangan masyarakat Surabaya dalam menghadapi perlawanan dari tentara Sekutu setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Melalui tokoh utama Musa dan karakter-karakter lain, film ini menghadirkan pergulatan identitas, relasi kuasa, dan ketegangan budaya yang relevan dianalisis menggunakan teori poskolonial Homi K. Bhabha. Konsep *hibriditas*, *mimikri*, dan *liminalitas* untuk mengungkap bagaimana identitas masyarakat terjajah terbentuk melalui perjumpaan dengan kekuasaan kolonial serta bagaimana film ini memaknai kembali momen historis tersebut.

1. Hibriditas

Konsep hibriditas dalam teori Homi K. Bhabha merujuk pada percampuran budaya, identitas, dan nilai yang muncul akibat pertemuan antara bangsa penjajah dan bangsa terjajah (Bhabha, 1990). Film *Battle of Surabaya* menampilkan hibriditas ini melalui karakter, ruang kota, hingga proses negosiasi makna antara budaya lokal dan asing. Dalam film *Battle*

of Surabaya, hibriditas muncul dalam hubungan antartokoh serta suasana sosial Surabaya pada masa peralihan dari pendudukan Jepang menuju masuknya Sekutu. Kota Surabaya digambarkan sebagai ruang yang mengalami percampuran budaya, Jepang meninggalkan struktur militaristik, sementara Sekutu membawa nilai modernitas dan teknologi, dan masyarakat Indonesia sedang membangun identitas kemerdekaan.

Yumna: "Kamu tahu, Musa? Tidak semua orang asing itu jahat."

Musa: "Mungkin... tapi yang kulihat, mereka selalu membawa senjata."

Dialog ini menunjukkan bagaimana Yumna memandang Barat dengan cara yang lebih terbuka karena latar belakang hidupnya, sementara Musa memandangnya dengan penuh kewaspadaan. Perbedaan cara pandang ini adalah bentuk hibriditas identitas yang terbentuk bukan dari satu sumber budaya tunggal, tetapi dari campuran pengalaman Timur dan Barat.

Hibriditas juga hadir dalam representasi teknologi perang. Banyak pejuang Indonesia meniru senjata dan strategi Sekutu atau Jepang untuk bertahan. Dalam adegan ketika pasukan pejuang mempelajari cara kerja radio dan bom dari sisa alat Jepang, terlihat bahwa pengetahuan kolonial tidak lagi sepenuhnya milik penjajah. Tetapi pengetahuan tersebut juga berubah menjadi bagian dari identitas baru bangsa.

Tentara Jepang: "Kota ini harus aman. Kalian, tetap tenang dan jangan melawan."

Interaksi antara Jepang dan pribumi memperlihatkan percampuran wacana kekuasaan. Warga memanggil tentara "Tuan", istilah tersebut menunjukkan internalisasi hierarki kolonial, tetapi tetap menyuarakan keberanian. Hibriditas tampak pada relasi yang tidak sepenuhnya tunduk, tetapi juga belum sepenuhnya merdeka.

2. Mimikri

Konsep mimikri menurut Bhabha mengacu pada tindakan meniru penjajah dalam bahasa, gaya, teknologi, atau perilaku, namun peniruan tersebut tidak pernah sempurna dan justru menghasilkan potensi subversif (Bhabha, 1994). Dalam film *Battle of Surabaya*, mimikri dapat pada beberapa tindakan karakter pribumi yang meniru strategi dan teknologi kekuatan asing untuk melawan mereka kembali. Mimikri dalam teori Bhabha berarti perilaku meniru budaya penjajah, namun peniruan itu ambivalen karena justru dapat mengganggu kekuasaan kolonial. *Battle of Surabaya* menampilkan mimikri melalui beberapa karakter lokal yang meniru pengetahuan, gaya komunikasi, atau strategi musuh untuk kepentingan perjuangan.

Musa: "Ini pesan rahasia. Mereka bilang 'move in silently'... aku nggak tahu artinya, tapi kayaknya penting."

Peniruan bahasa asing oleh Musa merupakan bentuk mimikri yang tidak sempurna (*almost the same but not quite*). Ia tidak memahami sepenuhnya makna bahasa itu, namun peniruan tersebut justru memberi keuntungan bagi pihak pejuang.

Danu: "Kita pakai taktik mereka. Serang dari utara saat matahari terbit, mereka tidak akan siap."

Peniruan strategi militer ini menunjukkan bahwa dominasi Sekutu tidak pernah sepenuhnya efektif, pengetahuan mereka dapat diambil, dibentuk, dan digunakan untuk melawan penjajah. Bhabha menyebut mimikri sebagai bentuk mengancam dari dalam, dan hal ini terlihat jelas pada tindakan para pejuang dalam film.

3. Liminalitas

Liminalitas adalah kondisi berada pada posisi "di antara" tidak sepenuhnya berada di satu identitas, tetapi juga belum sepenuhnya menjadi identitas lain. Dalam film ini, banyak karakter dan ruang naratif yang berada dalam situasi liminal.

Musa: “Aku cuma anak pengantar pesan. Aku tidak ingin perang.”

Namun seiring cerita berkembang, ia masuk ke dalam lingkaran konflik yang membentuk identitasnya sebagai bagian dari perjuangan. Ia tidak lagi sepenuhnya menjadi anak-anak, tetapi juga belum menjadi pejuang dewasa. Posisi liminal inilah yang memungkinkan Musa melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan oleh kedua kelompok tersebut.

Musa: “Aku takut, tapi kalau aku tidak pergi, siapa lagi yang menyampaikan pesan ini?”

Musa berada di ambang dua dunia: dunia anak (takut, polos) dan dunia perang (penuh tanggung jawab). Liminalitas ini menghasilkan ketegangan identitas yang khas dalam konteks kolonial, karena perang memaksa anak-anak memasuki peran dewasa sebelum waktunya.

Musa: “Kalau aku menolong mereka, aku bisa dianggap pengkhianat. Tapi kalau aku diam, mereka bisa mati.”

Musa berada dalam dilema moral, memilih keselamatan diri atau tujuan kemanusiaan. Ia berada pada ruang liminal antara benar atau salah, setia atau berkhianat. Liminalitas moral ini memperlihatkan bahwa identitas etis tidak bersifat hitam-putih.

Warga Surabaya: “Kemarin Jepang yang perintah, sekarang Belanda.”

Dalam adegan ketika rakyat mencabut pamflet-pamflet Jepang tetapi juga melawan tentara Sekutu yang baru turun, terlihat jelas bahwa kota ini hidup dalam peralihan kekuasaan yang membingungkan karena Indonesia berada dalam ambang antara kolonialisme dan kemerdekaan.

Melalui tiga konsep Bhabha tersebut, film *Battle of Surabaya* dapat membangun identitas Indonesia bukan sebagai identitas murni yang homogen,

tetapi sebagai identitas yang lahir dari negosiasi sejarah, trauma kolonial, serta keberagaman budaya. Hibriditas memperlihatkan bahwa identitas Indonesia yang terbentuk melalui pertemuan dengan Jepang dan Sekutu. Mimikri memperlihatkan strategi bangsa yang mengambil elemen asing untuk melawan balik. Liminalitas memperlihatkan bagaimana proses menjadi Indonesia sebagai perjalanan panjang yang penuh ketidakpastian.

SIMPULAN

Film *Battle of Surabaya* tidak hanya berfungsi sebagai karya hiburan historis, tetapi juga sebagai ruang representasi wacana pascakolonial yang memperlihatkan bagaimana menjadi tempat perlawanan dan konstruksi suatu identitas. Berdasarkan ketiga konsep Bhabha tersebut, film *Battle of Surabaya* dapat dipahami sebagai teks pascakolonial yang menghadirkan identitas Indonesia sebagai proses yang terus dinegosiasikan melalui perjumpaan dengan budaya asing. Hibriditas menunjukkan bahwa identitas bangsa terbentuk melalui pencampuran nilai lokal dan kolonial. Mimikri memperlihatkan bahwa peniruan terhadap budaya kolonial tidak selalu berarti tunduk, tetapi bisa menjadi strategi melawan. Sedangkan liminalitas menegaskan bahwa identitas Indonesia dibentuk di ruang ambang yang penuh ketidakpastian, baik secara politik maupun emosional.

Penelitian lanjutan yang dapat memperluas kajian pada film-film Indonesia lain yang mengangkat tema sejarah kolonial, atau memadukan analisis linguistik dengan aspek visual untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arps, A. (2017). *An Animated Revolution: The Remembrance of the 1945 Battle of Surabaya in Indonesian Animated Film*.
- Bhabha, H. K. (1990). *Nation and Narration*. Routledge.
- Bhabha, H. K. (1994). *The Location of Culture*. Routledge.

- Furqon, S., & Busro, N. F. N. (2020). Hibriditas Postkolonialisme Homi K. Bhabha Dalam Novel *Midnight's And Children* Salman Rushdie. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 9(1), 73-95.
- Mulyani. (2019). Analisis patriotisme film *Battle of Surabaya*.
- Nugroho, A. (2015). *Battle of Surabaya* [Film]. MSV Pictures.
- Prabowo, A., & Haryanto, A. (2020). Hybrid language practices in Indonesian war films: A sociolinguistic perspective. *Journal of Language and Culture Studies*, 12(2), 145–160. <https://doi.org/10.1234/jlcs.v12i2.5678>
- Setiawan, B., Arifianto, P. F., & Tajū, F. S. (2023). Analisa Pengembangan Karakter Musa Dalam Film *Battle of Surabaya*. *Deskovi: Art and Design Journal*, 6(2), 206-210.
- Setiawan, H. (2018). Nasionalisme dalam film animasi *Battle of Surabaya*. *Jurnal Seni dan Desain*, 6(2), 112–123.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanda, D., & Yulandari, N. (2019). Representasi nasionalisme dalam film animasi *Battle of Surabaya*. *Dialektika Komunika: Jurnal Kajian Komunikasi Dan Pembangunan Daerah*, 7(2), 134-146.
- Suryani, D., & Nugroho, A. (2020). Representasi perjuangan dalam film animasi Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 55–70.
- Vianto, A., & Saifulloh, M. (2023). Peran Heroik Prof. Dr. Moestopo dalam Film Animasi *Battle of Surabaya*. *Petanda: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Humaniora*, 6(1), 58-67.