

NARATIF BIOPOLITIK DAN BIOKUASA DALAM DUNIA FUTURISTIK: ANALISIS KOMIK *CYBERPUNK 2077: TRAUMATEAM*

(Biopolitical Narrative and Biopower in a Futuristic World: An Analysis of the Comic Cyberpunk 2077: Trauma Team)

Nurafrina Abdul Aziz¹
nurafrinaaziz@student.usm.my

Mohd Shahremy Ikmal Shahbudin²
shahremyikmal@usm.my

Wan Hasmah Wan Teh³
hasmahwt@usm.my

Pusat Pengajian Ilmu Kemanusiaan (PPIK), Universiti Sains Malaysia,
11700 USM, Gelugor, Pulau Pinang, Malaysia.^{1, 2 & 3}

Pengarang koresponden (*Corresponding author*):¹

Rujukan makalah ini (*To cite this article*): Nurafrina Abdul Aziz, Mohd Shahremy Ikmal Shahbudin, & Wan Hasmah Wan Teh. (2026). Naratif biopolitik dan biokuasa dalam dunia futuristik: Analisis komik *Cyberpunk 2077: Trauma Team*. *Malay Literature*, 39(1), 151–184. [https://doi.org/10.37052/ml39\(1\)no6](https://doi.org/10.37052/ml39(1)no6)

Received:	2/9/2025	Revised:	26/5/2026	Accepted:	22/6/2026	Published online:	30/6/2026
Peroleh:		Semakan:		Terima:		Terbit dalam talian:	

Makalah ini telah melalui proses penilaian sulit berganda (*This article has undergone a double blind peer-review process*)

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis naratif biopolitik dan biokuasa dalam dunia futuristik melalui representasi subgenre siberpunk dan biopunk dalam plot komik *Cyberpunk 2077: Trauma Team* (2020–2021) terbitan Dark Horse Comics. Pendekatan kualitatif berbentuk analisis kandungan teks dengan kaedah struktur naratif digunakan untuk meneliti komik *Cyberpunk 2077: Trauma Team* (isu 1–4) ini. Fokus kajian tertumpu pada dua objektif utama, iaitu mengenal pasti elemen siberpunk dan

biopunk dalam naratif visual komik serta menganalisis operasi biopolitik dan biokuasa melalui hubungan antara teknologi, tubuh manusia dan kuasa korporat. Pendekatan utama yang digunakan ialah konsep biopolitik dan biokuasa oleh Michel Foucault, di samping perbandingan dengan pandangan dunia Melayu-Islam melalui pemikiran Syed Muhammad Naquib al-Attas mengenai konsep adab untuk memperlihatkan perbezaan antara dunia Barat dengan dunia Melayu-Islam. Dapatan kajian menunjukkan bahawa Trauma Team International mengkomodifikasikan nyawa manusia melalui sistem insurans berperingkat, sekali gus menentukan siapa yang layak hidup atau dibiarkan mati berdasarkan logik ekonomi. Selain itu, tubuh dan emosi pekerja turut dikawal melalui disiplin, pengawasan dan protokol korporat yang memperlihatkan operasi biokuasa dalam masyarakat pascamanusia. Analisis juga mendapati bahawa unsur siberpunk dan biopunk dalam komik ini bukan sekadar membentuk latar futuristik, tetapi berfungsi untuk memperlihatkan krisis kemanusiaan, ketidaksamaan sosial dan dominasi kapitalisme teknologi. Kesimpulannya, kajian ini memperlihatkan bahawa komik merupakan medium naratif visual yang mampu menjadi ruang kritikan terhadap kuasa moden melalui gambaran dunia distopia yang dipengaruhi logik kapitalisme, di samping membuka perbincangan tentang kemanusiaan yang terperangkap antara perspektif Barat berasaskan biopolitik dan biokuasa serta pandangan dunia Melayu-Islam yang menekankan konsep adab dan kemuliaan insan.

Kata kunci: Siberpunk, biopunk, biopolitik, biokuasa, *Cyberpunk 2077: Trauma Team*, naratif visual

Abstract

This study aims to analyze biopolitical and biopower narratives in a futuristic world through the representation of the cyberpunk and biopunk subgenres in the plot of the comic Cyberpunk 2077: Trauma Team (2020–2021), published by Dark Horse Comics. A qualitative approach in the form of textual content analysis using narrative structure methods was employed to examine Cyberpunk 2077: Trauma Team (issues 1–4). The study focuses on two main objectives: first, to identify cyberpunk and biopunk elements in the comic's visual narrative; and second, to analyze the operation of biopolitics and biopower through the relationship between technology, the human body, and corporate power. The primary theoretical framework used is Michel Foucault's concepts of biopolitics and biopower, along with a comparative perspective drawn from the Malay-Islamic worldview through the thought of Syed Muhammad Naquib al-Attas, particularly his concept

of adab, in order to highlight differences between Western and Malay-Islamic worldviews. The findings show that Trauma Team International commodifies human life through a tiered insurance system, thereby determining who is entitled to live or left to die based on economic logic. In addition, the bodies and emotions of workers are controlled through discipline, surveillance, and corporate protocols, reflecting the operation of biopower in a posthuman society. The analysis also finds that cyberpunk and biopunk elements in this comic do not merely construct a futuristic setting, but function to expose crises of humanity, social inequality, and the dominance of technological capitalism. In conclusion, this study demonstrates that comics are a visual narrative medium capable of serving as a space for critique of modern power through the depiction of a dystopian world shaped by capitalist logic, while also opening discussions on humanity caught between a Western perspective grounded in biopolitics and biopower and a Malay-Islamic worldview emphasizing the concept of adab and human dignity.

Keywords: Cyberpunk, biopunk, biopolitics, biopower, Cyberpunk 2077: Trauma Team, visual narrative

PENGENALAN

Dalam era pascamanusia yang dipelopori oleh kemajuan teknologi dan pengaruh korporat yang meluas, naratif fiksi sains muncul sebagai wadah penting untuk menyoal semula makna menjadi manusia dalam dunia yang dikawal oleh sistem berorientasikan keuntungan. Menurut Stableford (2022), subgenre siberpunk dan biopunk merupakan antara bentuk naratif yang banyak digunakan untuk menggambarkan dunia futuristik yang dipenuhi teknologi canggih, tetapi pada masa yang sama berhadapan dengan keruntuhan moral, jurang sosial dan penindasan terhadap manusia. Beliau menegaskan bahawa siberpunk memperlihatkan hubungan rapat antara teknologi canggih dengan kehancuran nilai-nilai kemanusiaan, serta memfokuskan isu seperti realiti maya, kecerdasan buatan dan kawalan digital terhadap kehidupan manusia. Sementara itu, biopunk, sebagai cabang lanjutannya, menumpukan kepada manipulasi tubuh manusia melalui bioteknologi, kejuruteraan genetik dan sistem perubatan, sekali gus memperlihatkan tubuh manusia sendiri sebagai medan kuasa. Siberpunk sering berlatarkan bandar distopia dengan penggunaan teknologi yang melibatkan dunia maya di bawah kepimpinan korporat yang mementingkan keuntungan. Sementara biopunk menampilkan dunia dengan tubuh manusia tidak lagi berfungsi sebagai tubuh semula jadi, tetapi boleh diubah suai, ditingkatkan atau dijadikan komoditi oleh sistem berkuasa. Kedua-duanya

berkongsi satu persamaan penting, iaitu memperlihatkan cara kuasa moden mengawal kehidupan melalui sistem yang nampak biasa seperti teknologi, perubatan dan peraturan kerja, tetapi sebenarnya menghadkan pilihan dan kebebasan manusia, serta mempersoalkan identiti manusia itu sendiri.

Kajian terhadap komik sebagai naratif visual dalam subgenre ini masih belum diterokai secara meluas dalam bidang akademik. Menurut Bahl (2015), komik bukan sekadar medium hiburan, tetapi juga ruang penghasilan makna yang mendalam melalui gabungan visual dan naratif. Hal ini memperlihatkan potensi komik untuk menyampaikan kritikan sosial, politik dan kemanusiaan secara berlapis. Walau bagaimanapun, karya visual ini sering dipinggirkan dalam kajian sastera yang lebih memfokuskan teks bertulis seperti novel dan cerpen. Menurut Chute (2010), komik mempunyai keupayaan unik bagi menggabungkan imej dan teks untuk membentuk makna yang tidak dapat dicapai oleh teks sahaja, namun kedudukannya masih dianggap terpinggir dalam wacana akademik. Dalam aspek ini, pemikiran Michel Foucault (1978) dilihat penting kerana beliau membincangkan pengoperasian kuasa moden melalui disiplin, pengawasan dan normalisasi dalam institusi seperti hospital, tempat kerja dan sistem keselamatan. Selain itu, melalui konsep biopolitik dan biokuasa yang diperkenalkan, beliau menjelaskan bahawa kehidupan dan tubuh manusia dimanipulasi dan ditadbir dalam sistem moden yang berasaskan produktiviti dan ekonomi.

Kajian ini menggunakan komik *Cyberpunk 2077: Trauma Team* (2020–2021) terbitan Dark Horse Comics sebagai data utama bagi menganalisis unsur siberpunk dan biopunk yang memperlihatkan operasi biopolitik dan biokuasa dalam dunia pascamanusia. Komik ini memaparkan organisasi Trauma Team sebagai pasukan perubatan bersenjata yang hanya menyelamatkan individu berdasarkan tahap insurans, sekali gus menjadikan nyawa sebagai komoditi. Watak Nadia sebagai anggota pasukan memperlihatkan keupayaan tubuh dan emosinya dikawal melalui sistem korporat yang menuntut kepatuhan mutlak terhadap protokol kerja. Hal ini menggambarkan bahawa kuasa moden tidak hanya mengawal kehidupan pelanggan, tetapi juga menundukkan tubuh pekerja sebagai alat dalam mekanisme kapitalisme.

Pada masa yang sama, kajian ini turut meneliti implikasi terhadap pandangan dunia Melayu-Islam seperti yang dihuraikan oleh Syed Muhammad Naquib al-Attas (1972) melalui *Islam dalam Sejarah dan Kebudayaan Melayu*, yang menegaskan konsep adab sebagai asas ketertiban

ilmu dan kehidupan manusia. Dalam pandangan ini, manusia tidak boleh dilihat sebagai komoditi atau alat ekonomi semata-mata, sebaliknya sebagai makhluk berakal dan berjiwa yang mempunyai tanggungjawab moral dan rohani. Oleh itu, apabila komik ini memperlihatkan kepada khalayak bahawa kehidupan manusia ditentukan oleh nilai pasaran dan kontrak insurans, maka hal ini menunjukkan pertentangan jelas dengan pandangan dunia Melayu-Islam yang meletakkan kemuliaan insan pada adab, ilmu dan keadilan. Oleh itu, kajian ini bukan sekadar menganalisis struktur kuasa moden dalam naratif fiksiyen sains Barat, tetapi turut menilai representasi tersebut mentafsir dalam konteks pembaca Malaysia yang berteraskan latar budaya dan agama yang berbeza.

KAJIAN LEPAS

Tinjauan literatur ini bertujuan untuk meneliti perkembangan kajian terhadap subgenre siberpunk dan biopunk, di samping mengenal pasti ruang penyelidikan yang masih kurang diberikan perhatian dalam wacana akademik. Fokus kajian ini tertumpu pada representasi hubungan antara manusia, teknologi dengan kuasa dalam karya fiksiyen sains, khususnya melalui naratif visual komik *Cyberpunk 2077: Trauma Team* karya Cullen Bunn dan Miguel Valderrama terbitan Dark Horse Comics. Komik ini dipilih kerana memperlihatkan secara jelas tentang teknologi perubatan, sistem korporat dan kawalan terhadap tubuh manusia yang berfungsi dalam masyarakat masa hadapan yang berasaskan logik kapitalisme. Dalam aspek kajian sastera di Malaysia, komik masih kurang diberikan perhatian sebagai teks akademik berbanding dengan karya sastera yang lebih konvensional seperti novel, cerpen dan puisi. Mohamed Nazreen dan Saiful Ghazali (2021) menegaskan bahawa kajian terhadap e-komik masih terhad walaupun medium tersebut mempunyai potensi besar untuk menyampaikan naratif budaya, sosial dan pemikiran masyarakat. Hal ini menunjukkan bahawa naratif visual seperti komik masih belum dimanfaatkan secara meluas dalam wacana ilmiah tempatan, walaupun medium ini berkeupayaan menampilkan persoalan kuasa, teknologi dan kemanusiaan secara lebih mendalam melalui gabungan unsur visual dan naratif. Oleh itu, kajian ini diharapkan dapat membuka ruang kepada penelitian yang lebih meluas terhadap hubungan antara teknologi, kuasa dan kemanusiaan dalam kajian sastera tempatan, khususnya melalui pendekatan biopolitik dan biokuasa.

Kajian terdahulu terhadap subgenre siberpunk dan biopunk banyak memberikan tumpuan terhadap novel, filem dan permainan video, manakala komik bercetak masih kurang diterokai sebagai bahan analisis akademik.

Kajian Simon Ayling (2012) menelusuri perkembangan kritikan *cyberpunk* melalui teks seperti *Neuromancer* dan *Synners*, namun tidak memberikan perhatian terhadap medium visual yang memperlihatkan hubungan tubuh dan kuasa secara lebih langsung. Ivan Stanić (2021) pula menumpukan kepada estetika visual cyberpunk seperti cahaya neon dan reka bentuk bandar futuristik, tetapi kurang membincangkan perihal tubuh manusia yang dikawal dalam struktur sosial dan teknologi yang menindas. Weiyi Zhang (2022) mengkaji evolusi budaya cyberpunk dalam filem popular seperti *The Matrix* dan *Blade Runner*, namun kajiannya tidak melibatkan naratif visual kontemporari seperti komik. Bordallo López dan Álvarez Casado (2025) yang menganalisis permainan video *Cyberpunk 2077* pula lebih memberikan tumpuan terhadap teknologi dan dunia permainan, tanpa meneliti pengalaman tubuh dan trauma pekerja dalam sistem korporat.

Bagi kajian biopunk pula, Mahmood dan Shafiq (2023) membincangkan isu ekokritik dan krisis alam sekitar melalui karya biopunk, namun analisis lebih tertumpu pada kemerosotan ekologi berbanding dengan tubuh manusia sebagai medan kawalan kuasa. Sinha (2024) meneliti persoalan kejuruteraan genetik dan etika saintifik dalam fiksiyen *biopunk* tanpa penggunaan kerangka teori yang jelas seperti biopolitik dan biokuasa. Kumar (2024) pula mengaitkan *Frankenstein* sebagai karya awal yang mengandungi ciri-ciri biopunk melalui isu manipulasi tubuh dan eksperimen saintifik, namun tidak menghubungkannya dengan sistem kuasa moden dan kapitalisme teknologi. Sementara itu, Nizamić (2025) meneliti unsur pascamanusia dalam novel seperti *The Windup Girl*, *Blood Music* dan *Borne*, tetapi lebih memberikan perhatian terhadap persoalan bioetika dan tanggungjawab saintifik berbanding dengan kawalan terhadap tubuh sebagai mekanisme kuasa moden. Kajian-kajian lepas menunjukkan bahawa analisis terhadap siberpunk dan biopunk masih banyak berfokus pada teks konvensional seperti novel, filem dan permainan video, manakala komik atau e-komik sebagai medium visual masih kurang diberikan perhatian. Di samping itu, perbincangan tentang tubuh sebagai ruang biopolitik dan biokuasa juga belum diteroka secara mendalam dalam kebanyakan kajian terdahulu.

Walaupun kajian mengenai siberpunk dan biopunk semakin berkembang, masih terdapat jurang dari segi penelitian terhadap komik atau e-komik sebagai teks visual serta penggunaan pendekatan biopolitik dan biokuasa dalam naratif bergambar. Kebanyakan kajian terdahulu juga masih berlandaskan tradisi pemikiran Barat tanpa memberikan ruang kepada perbandingan dengan kerangka nilai tempatan. Dalam konteks ini,

pemikiran Syed Muhammad Naquib al-Attas (1972) menyediakan perspektif alternatif bagi memahami konsep insan dan kemanusiaan, khususnya untuk menilai representasi tubuh manusia dalam naratif siberpunk dan biopunk yang sering menyempitkan peranan manusia terhadap fungsi ekonomi dalam sistem kapitalisme teknologi semata-mata. Oleh itu, kajian ini menggabungkan kerangka biopolitik dan biokuasa oleh Foucault dengan perbandingan terhadap pandangan dunia Melayu-Islam melalui pemikiran Syed Muhammad Naquib al-Attas bagi membolehkan analisis yang lebih seimbang terhadap isu kuasa, tubuh dan kemanusiaan dalam teks fiksi sains.

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui kaedah analisis struktur naratif terhadap komik *Cyberpunk 2077: Trauma Team* (isu pertama hingga keempat) bagi meneliti susunan peristiwa, tindakan watak dan perkembangan jalan cerita secara sistematik bagi memahami isu kuasa, teknologi dan identiti manusia dalam masyarakat masa hadapan yang digambarkan dalam karya tersebut. Menurut Suharyanto (2024), plot merujuk rangkaian peristiwa yang bukan sekadar menunjukkan apa-apa yang berlaku, tetapi juga memperlihatkan hubungan sebab dan akibat antara peristiwa yang membentuk keseluruhan naratif. Oleh itu, kajian ini tidak menumpukan kepada aspek visual atau teknik lukisan secara terperinci dalam *Cyberpunk 2077: Trauma Team*, sebaliknya memberikan fokus kepada struktur naratif yang membina pemahaman tentang kuasa teknologi dan kapitalisme yang mempengaruhi kehidupan manusia, khususnya dalam aspek perubahan dan kesan terhadap tubuh dan nilai kemanusiaan yang diketengahkan dalam komik tersebut.

Kajian ini turut menggunakan pemikiran pascamoden Michel Foucault, iaitu konsep biopolitik dan biokuasa, bagi meneliti faktor kuasa moden yang membentuk manusia. Foucault berhujah bahawa kuasa tidak lagi beroperasi melalui hukuman secara langsung, sebaliknya mengatur kehidupan secara halus melalui institusi seperti kesihatan, pendidikan dan pekerjaan. Pemikiran ini dibangunkan dalam karya utamanya *Histoire de la sexualité* (1976), yang kemudiannya diterjemahkan oleh Robert Hurley ke bahasa Inggeris sebagai *The History of Sexuality: Volume I* (1978). Menurut Daniele Lorenzini (2023), Foucault menelusuri perubahan besar dalam struktur pengetahuan sejak zaman René Descartes. Descartes melihat pemikiran individu sebagai asas kebenaran melalui konsep “aku berfikir, maka aku wujud”. Namun bagi Foucault, idea ini tidak muncul secara semula jadi,

sebaliknya ditentukan oleh sistem sosial dan kuasa yang menetapkan siapa yang dianggap layak untuk menyampaikan kebenaran.

Foucault juga menyatakan bahawa, “*only a self-conscious and universal subject can guarantee the validity of a discourse such as that of Western philosophy*” (hlm. 143), yang menunjukkan bahawa hanya subjek tertentu dianggap sah untuk menjamin kebenaran dalam wacana Barat. Hal ini memperlihatkan bahawa kebenaran bukan bersifat neutral, tetapi bergantung pada struktur kuasa dan pengetahuan. Beliau turut menjelaskan bahawa berlaku “*a general mutation in the order of discourses took place: religious, scientific, literary and philosophical discourses all began to function in a new way*” (hlm. 143), yang menunjukkan perubahan besar dalam cara masyarakat menghasilkan dan mengawal kebenaran. Dalam masyarakat moden, manusia tidak hanya menerima sesuatu sebagai benar kerana hal tersebut benar secara fakta, tetapi kerana mereka telah dibentuk oleh sistem sosial dan institusi yang menentukan apa yang dianggap sebagai kebenaran.

Konsep biopolitik dalam kajian ini merujuk kuasa yang mengurus kehidupan manusia secara menyeluruh melalui dasar kesihatan, pembiakan, ekonomi dan populasi. Biopolitik berfungsi terhadap populasi atau masyarakat secara keseluruhan. Foucault dalam *Society Must Be Defended* (1975–1976) menyatakan bahawa kuasa moden tidak lagi “mengambil nyawa atau membiarkan hidup”, tetapi “memelihara kehidupan atau membiarkan mati”. Menurut Thomas Lemke (2011), biopolitik berlaku apabila ilmu sains moden dan idea tentang sesuatu dianggap normal digunakan untuk membentuk cara kerajaan membuat dasar dan menentukan arah sesuatu keputusan. Franco Manti (2014) pula menjelaskan bahawa biopolitik ialah cara pengetahuan digunakan untuk mengurus kehidupan manusia berdasarkan maklumat daripada alam semula jadi dan cara dunia berfungsi. Secara mudah, biopolitik bermaksud kuasa moden mengawal kehidupan manusia melalui ilmu, data dan sains. Disebabkan hal ini nampak seperti sesuatu yang logik dan “semula jadi”, manusia biasanya tidak sedar bahawa mereka sebenarnya sedang dipengaruhi atau diatur.

Biokuasa pula merujuk kuasa yang beroperasi secara langsung terhadap tubuh manusia melalui disiplin, pengawasan dan latihan dalam institusi seperti sekolah, hospital dan tempat kerja. Biokuasa berfungsi ke atas individu, terutamanya tubuh manusia. Tubuh tidak lagi bebas, sebaliknya dibentuk agar produktif dan sesuai dengan sistem ekonomi moden. Menurut Srinivasan (2017), biokuasa tidak berada di bawah satu pihak atau autoriti sahaja, tetapi beroperasi melalui pelbagai lapisan masyarakat seperti

keluarga, organisasi bukan kerajaan, hospital, syarikat swasta dan juga institusi akademik. Hal ini menunjukkan bahawa kuasa tidak tertumpu pada satu pusat, sebaliknya tersebar dalam kehidupan seharian sehingga manusia sering mengikutinya tanpa sedar kerana sudah menjadi sebahagian daripada rutin dan norma sosial.

Dalam pemikiran tempatan, gagasan Syed Muhammad Naquib al-Attas (1972) turut menawarkan perspektif yang menekankan kepentingan adab dan keseimbangan ilmu dalam pembentukan insan berakhlak, agar manusia tidak sepenuhnya didominasi oleh materialisme dan teknologi. Dalam karya *Islam dalam Sejarah dan Kebudayaan Melayu* (1972), beliau menghuraikan bahawa proses Islamisasi alam Melayu bukan sekadar perubahan agama, tetapi turut melibatkan pembinaan semula pandangan alam (worldview) masyarakat Melayu yang berasaskan tauhid, adab dan ilmu yang sahih. Menurut beliau, kedatangan Islam telah mengangkat kedudukan ilmu serta membentuk sistem nilai yang lebih tersusun dan berteraskan adab. Hal ini sekali gus membezakan masyarakat Melayu Islam daripada kerangka pemikiran terdahulu yang lebih dipengaruhi unsur mitos dan kekeliruan untuk memahami makna sesuatu perkara.

Sehubungan dengan itu, Syed Muhammad Naquib al-Attas menegaskan bahawa kerosakan dalam ilmu (*corruption of knowledge*) akan membawa kepada kerosakan dalam diri manusia dan masyarakat kerana kehilangan adab terhadap ilmu itu sendiri. Oleh itu, pertembungan antara kawalan biopolitik dan biokuasa dalam dunia futuristik komik ini dengan gagasan adab dan pandangan alam Melayu-Islam yang dihuraikan oleh Syed Muhammad Naquib al-Attas membuka ruang perbandingan perihal manusia yang boleh kehilangan makna kemanusiaan apabila ilmu, kuasa dan teknologi tidak lagi berpaksikan kebenaran serta adab yang betul.

Pemilihan *Cyberpunk 2077: Trauma Team* sebagai bahan kajian adalah berasaskan keupayaannya memperlihatkan secara jelas hubungan antara teknologi, kuasa korporat dan kawalan terhadap tubuh manusia melalui naratifnya. Dalam karya ini, sistem perubatan korporat memperlihatkan bahawa nilai kehidupan ditentukan oleh korporat, sekali gus menjadikannya sesuai dianalisis menggunakan pendekatan biopolitik dan biokuasa. Selain itu, naratif komik ini turut menonjolkan bahawa aspek teknologi bukan sahaja berfungsi sebagai alat bantuan perubatan, tetapi juga sebagai mekanisme kawalan yang membentuk keputusan hidup dan mati seseorang individu. Hal ini secara tidak langsung membuka ruang untuk memahami cara tubuh manusia diperlakukan sebagai sesuatu yang boleh diurus, dinilai dan dikawal dalam sistem kapitalis yang bersifat futuristik.

Selain itu, pemilihan komik sebagai data kajian juga relevan dengan perkembangan budaya pembacaan digital di Malaysia. Mohamed Nazreen (2021) menegaskan bahawa komik perlu dilihat sebagai teks bermakna tinggi yang memerlukan penelitian mendalam, serta Mohamed Nazreen dan Saiful Ghazali (2021) juga telah membuktikan dalam kajiannya bahawa komik berupaya menyampaikan mesej sosial dan budaya dengan berkesan melalui gabungan visual dan dialog. Seterusnya, kajian oleh Osman Muhammad dan Shamsudin Othman (2025) menunjukkan bahawa penggunaan e-komik mampu meningkatkan penglibatan pembaca serta memperkukuh kefahaman kerana gabungan teks dan visual yang menjadikan penyampaian maklumat lebih berkesan.

Tuntasnya, pendekatan struktur naratif ini membolehkan analisis yang lebih menyeluruh terhadap cara *Cyberpunk 2077: Trauma Team* memperlihatkan operasi kuasa moden dalam masyarakat pascamanusia. Melalui gabungan analisis struktur naratif dan teori biopolitik, serta biokuasa Foucault, kajian ini meneliti cara tubuh manusia dijadikan sasaran kawalan melalui sistem kerja, teknologi perubatan dan struktur kapitalis. Oleh itu, komik ini bukan sekadar medium hiburan, tetapi berfungsi sebagai ruang kritis untuk memahami hubungan antara teknologi, kuasa dan kehidupan manusia dalam masyarakat masa hadapan. Pada masa yang sama, gagasan Syed Muhammad Naquib al-Attas turut mengingatkan kepentingan adab dan keseimbangan ilmu dalam menghadapi perkembangan tersebut agar manusia tidak hilang nilai kemanusiaan dalam arus teknologi dan kebendaan.

ANALISIS DAN PERBINCANGAN

Elemen *Cyberpunk* dan *Biopunk* dalam Naratif Visual Komik *Cyberpunk 2077: Trauma Team*

Cyberpunk 2077: Trauma Team ialah siri komik empat isu yang berlatarbelakangkan dunia *Night City* daripada permainan video *Cyberpunk 2077*. Komik ini diterbitkan oleh Dark Horse Comics hasil kolaborasi Cullen Bunn dan Miguel Valderrama. Naratifnya memfokuskan operasi Trauma Team International yang menggunakan kenderaan AV-4 *Aerodyne* untuk menjalankan misi menyelamatkan di bandar yang penuh keganasan. Perkhidmatan mereka hanya diberikan kepada klien yang mampu membayar insurans, sekali gus memperlihatkan dunia distopia yang dikuasai kapitalisme dan jurang sosial. Watak utama seperti Nadia, seorang EMT, dan Apex, tentera upahan bertubuh prostetik besi, memperlihatkan hubungan

rapat antara manusia dengan teknologi. Analisis terhadap elemen siberpunk dan biopunk dalam naratif visual komik ini penting untuk memperlihatkan cara dunia futuristik digunakan sebagai medium kritikan terhadap dominasi korporat, kawalan tubuh manusia dan krisis kemanusiaan dalam masyarakat berteknologi tinggi.

Jadual 1 Elemen *cyberpunk* dan *biopunk* mengikut aspek naratif visual komik *Cyberpunk 2077: Trauma Team*.

Aspek Naratif Visual	Elemen <i>Cyberpunk</i>	Elemen <i>Biopunk</i>
Tema	Komik memaparkan dunia distopia yang dikuasai korporat dan teknologi tinggi. Trauma Team International hanya menyelamatkan klien yang mampu membayar insurans, sekali gus memperlihatkan ketidaksamaan sosial dan kapitalisme. Brian Stableford (2022) menjelaskan siberpunk sebagai situasi “high-tech, low-life”, iaitu kemajuan teknologi berlaku bersama-sama dengan keruntuhan sosial.	Tema biopunk diperlihatkan melalui manipulasi tubuh manusia menggunakan teknologi augmentasi dan bioteknologi. Tubuh manusia bukan lagi bersifat semula jadi, tetapi boleh diubah suai untuk memenuhi keperluan sistem dan pasaran. Lars Schmeink (2016) menyatakan bahawa biopunk berkait dengan eksperimen biologi, genetik dan campur tangan teknologi terhadap tubuh manusia.
Watak	Nadia digambarkan sebagai pekerja Trauma Team yang terikat dengan sistem korporat dan dipaksa mematuhi arahan walaupun berhadapan trauma dan keganasan. <i>Cyberpsycho</i> pula melambangkan golongan tertindas yang memberontak terhadap sistem tidak adil. Istvan Csicsery-Ronay Jr. (2008) menyatakan bahawa watak dalam siberpunk lazimnya hidup dalam masyarakat yang penuh penindasan dan ketidaksamaan sosial.	Apex menggunakan tangan prostetik besi dan implantasi tubuh untuk meningkatkan keupayaan fizikalnya. Nadia juga menjalani rawatan neurologi dan augmentasi tubuh selepas mengalami trauma, menunjukkan campur tangan teknologi terhadap tubuh dan emosi manusia.

sambungan **Jadual 1** Elemen *cyberpunk* dan *biopunk* mengikut aspek naratif visual komik *Cyberpunk 2077: Trauma Team*.

Aspek Naratif Visual	Elemen Siberpunk	Elemen Biopunk
Latar	Night City digambarkan sebagai bandar futuristik yang penuh jenayah, keganasan dan jurang sosial. Ollivier Dyens (2000) menyatakan bahawa dunia siberpunk lazimnya memaparkan bandar mega yang dikuasai korporat, geng jalanan dan tentera upahan dalam suasana tidak stabil.	Teknologi perubatan dan bioteknologi menjadi asas kehidupan masyarakat. Individu yang mempunyai wang mampu mendapatkan rawatan dan augmentasi tubuh, manakala golongan miskin terus terpinggir.
Konflik	Konflik utama berlaku apabila Trauma Team hanya menyelamatkan klien berbayar walaupun orang lain berada dalam keadaan kritikal. Situasi ini menunjukkan nilai kemanusiaan ditentukan oleh kemampuan ekonomi.	Tubuh dan emosi pekerja dikawal melalui teknologi serta sistem kerja korporat. Nadia dipaksa terus bekerja walaupun mengalami trauma mental dan tekanan emosi.
Klimaks	Klimaks memperlihatkan pertentangan antara nilai kemanusiaan dengan kepentingan korporat apabila nyawa manusia dinilai berdasarkan kontrak insurans dan keuntungan syarikat.	Nadia menjadi simbol bagaimana tubuh manusia dipulihkan dan dikawal menggunakan bioteknologi supaya terus berfungsi untuk sistem korporat walaupun mentalnya terganggu.
Mesej	Komik mengkritik dunia moden yang terlalu bergantung pada teknologi dan kuasa korporat sehingga mewujudkan penindasan sosial, keganasan dan kehilangan nilai kemanusiaan.	Tubuh manusia dalam dunia biopunk menjadi objek kawalan, eksploitasi dan manipulasi teknologi. Rosi Braidotti (2013) menyatakan bahawa manusia moden semakin kehilangan sifat kemanusiaan asal apabila kehidupan terlalu bergantung pada teknologi augmentasi.

Biopolitik dan Biokuasa dalam *Cyberpunk 2077: Trauma Team*

Isu Pertama

Analisis terhadap isu pertama memperkenalkan Nadia dan organisasi Trauma Team International yang beroperasi sebagai pasukan perubatan bersenjata canggih. Trauma Team International dalam *Cyberpunk 2077: Trauma Team* berfungsi sebagai organisasi perubatan bersenjata yang

menggantikan fungsi konvensional pasukan perubatan dalam dunia yang dikuasai oleh syarikat korporat. Mereka tidak menyelamatkan semua orang, tetapi hanya pelanggan yang membayar insurans premium yang terbahagi kepada tiga, iaitu “Silver”, “Gold” dan “Platinum”. Insurans yang bernilai paling tinggi dipanggil sebagai “Platinum”, menjadikan tindakan menyelamatkan sebagai aktiviti perniagaan yang tertakluk kepada nilai pasaran. Pasukan ini terdiri daripada paramedik, juruteknik dan askar perubatan yang dilengkapi dengan sut perisai, senjata api dan sistem komunikasi canggih, membolehkan mereka memasuki kawasan berbahaya seperti zon perang semata-mata untuk menyelamatkan pelanggan mereka.



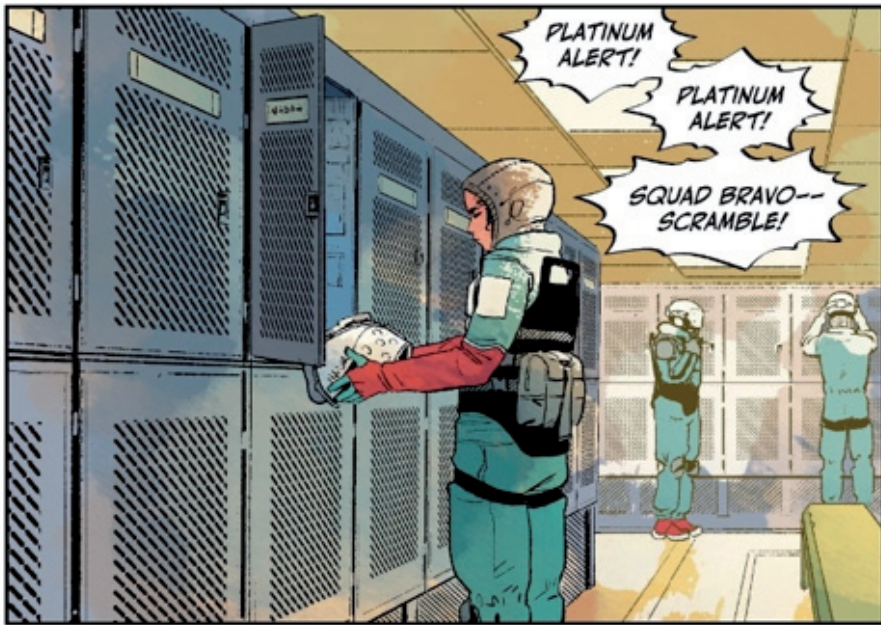
Gambar 1 Trauma Team melakukan tugas atas arahan syarikat korporat.

Sumber: Cuberpunk 2077: Trauma Team.

Misi menyelamatkan mereka bukan berlandaskan nilai kemanusiaan atau berpandukan etika rawatan, tetapi berdasarkan kontrak yang telah ditandatangani oleh pelanggan dan dipantau secara ketat oleh struktur korporat, iaitu kapitalisme yang mementingkan keuntungan. Trauma Team melambangkan bentuk kuasa moden yang bukan sahaja mengurus kesihatan, tetapi turut menentukan siapa yang dianggap wajar hidup dan siapa yang boleh dibiarkan mati. Fungsi ini tidak dijalankan melalui pembunuhan secara langsung, tetapi melalui pemilihan kehidupan yang berbaloi untuk diteruskan mengikut logik keuntungan dan kegunaan ekonomi untuk syarikat korporat seperti Trauma Team International. Seperti yang diujahkan oleh Foucault, kuasa moden berfungsi sebagai “*a power to foster life or disallow it to the point of death*” (*The History of Sexuality: Volume 1*, 1978, hlm. 138), iaitu menilai kehidupan berdasarkan sumbangan yang boleh diberikan kepada sistem dan membiarkan kematian bagi mereka yang tidak lagi memberi nilai.

Dari sudut pandangan dunia Melayu-Islam seperti yang diuraikan oleh Syed Muhammad Naquib al-Attas (1972), keadaan ini memperlihatkan krisis kehilangan adab dalam masyarakat apabila nilai kehidupan manusia tidak lagi diasaskan pada kemanusiaan dan tanggungjawab moral, tetapi ditentukan melalui keuntungan ekonomi dan kuasa korporat. Dalam aspek ini, manusia dilihat sekadar aset yang mempunyai nilai pasaran, bertentangan dengan pandangan dunia Melayu yang meletakkan insan sebagai makhluk bermaruah dan mempunyai kedudukan rohani. Seterusnya, melalui pemikiran Syed Muhammad Naquib al-Attas, kehilangan adab ini bukan sekadar isu etika, tetapi mencerminkan keruntuhan tatanan ilmu (ta’dib) yang menyebabkan manusia gagal mengenal kedudukan sebenar dirinya sebagai hamba dan khalifah. Oleh itu, apabila kehidupan manusia dijadikan komoditi, hal ini menandakan penyimpangan daripada konsep insan yang sepatutnya dipandu oleh hikmah dan keadilan Ilahi. Jika dibandingkan dengan kerangka biopolitik Foucault, kuasa yang menentukan “siapa layak hidup” ini boleh menjadi ruang perbandingan kepada pembaca Malaysia kerana menunjukkan cara logik Barat melihat kehidupan sebagai sesuatu yang diurus melalui kuasa dan ekonomi. Dalam pandangan dunia Melayu-Islam pula, kehidupan tidak boleh dipisahkan daripada nilai adab, amanah dan tanggungjawab.

Dalam babak tersebut, konsep biopolitik jelas tergambar melalui operasi Trauma Team yang mengutamakan nyawa berdasarkan jenis keahlian insurans yang dimiliki klien. Nadia, sebagai anggota pasukan, terikat untuk mengutamakan klien “*Platinum*”, walaupun masih dibelenggu trauma akibat kematian rakan sekerjanya. Situasi ini menunjukkan bahawa



Gambar 2 “*Platinum Alert*” menandakan bahawa ada klien “*Platinum*” yang memerlukan bantuan Trauma Team.

kuasa korporat mengawal dan mengatur kehidupan, menentukan siapa yang berhak diselamatkan dan siapa yang diabaikan. Kehidupan menjadi komoditi apabila keselamatan dan rawatan kecemasan hanya diberikan kepada mereka yang mampu membayar perlindungan tahap tinggi, manakala individu lain tidak diberikan keutamaan. Menggunakan pendekatan Foucault, keadaan ini mencerminkan bentuk kawalan moden terhadap populasi yang mana tubuh, nyawa dan mental pekerja dijadikan sebahagian daripada mekanisme pertahanan sistem kapitalis. Hal ini sekaligus menonjolkan ketidakadilan nilai kehidupan dalam masyarakat yang berasaskan keuntungan.

Seterusnya, tubuh Nadia dikawal sepenuhnya melalui sut yang dipakainya oleh sistem korporat yang melatih, memantau dan mengarahkan pasukan untuk berfungsi tanpa mempertikaikan perintah. Tubuh pasukan Trauma Team dijadikan alat dalam struktur pengeluaran kapitalis, menunjukkan bahawa biokuasa bukan sahaja beroperasi terhadap pelanggan, tetapi juga menundukkan tubuh pekerja agar patuh. Kelangsungan hidup pelanggan bergantung pada status mereka dalam sistem insurans, menjadikan nilai pasaran sebagai penentu utama sama ada seseorang dianggap layak untuk hidup. Tubuh manusia tidak lagi dilihat sebagai nyawa yang bernilai, tetapi

sebagai aset yang dipelihara hanya jika menguntungkan syarikat seperti Trauma Team International. Keadaan ini bertentangan dengan konsep insan dalam pemikiran Syed Muhammad Naquib Al-Attas (1972) yang menegaskan bahawa manusia bukan sekadar entiti fizikal atau ekonomi, tetapi makhluk yang memiliki dimensi akal, rohani dan akhlak. Dalam dunia Trauma Team, tubuh manusia telah dipisahkan daripada nilai rohaninya lalu dijadikan komoditi dalam sistem kapitalisme teknologi. Keadaan ini selari dengan penjelasan Foucault bahawa *“this bio-power was without question an indispensable element in the development of capitalism; the latter would not have been possible without the controlled insertion of bodies into the machinery of production”* (The History of Sexuality: Volume 1, 1978, hlm. 141), yang mana tubuh dan keupayaan manusia dimasukkan secara terancang dalam sistem kapitalisme untuk dimanfaatkan secara maksimum.



Gambar 3 Paparan Apex membunuh rakan sekerja Nadia dipaparkan sewaktu Nadia bersoal jawab dengan pegawai korporat.

Petikan “*I did something good for the company*” tersebut menandakan bahawa walaupun Nadia berada dalam keadaan trauma dan terpaksa menyaksikan kematian rakan sekerjanya, dia masih melaksanakan tugas mengikut piawaian yang ditetapkan oleh Trauma Team International. Ayat ini menunjukkan bahawa pekerja dipaksa menilai kejayaan bukan melalui nilai kemanusiaan atau keselamatan rakan, tetapi melalui keberhasilan misi korporat. Walaupun secara peribadi Nadia dilanda perasaan bersalah dan kehilangan, sistem memaksanya untuk mengukur dirinya berdasarkan sumbangan kepada keuntungan syarikat. Hal ini menonjolkan elemen biokuasa, yakni tubuh dan tindakan pekerja dibentuk supaya sentiasa mematuhi objektif organisasi, walaupun bertentangan dengan emosi dan moral peribadi, serta memastikan bahawa setiap individu menjadi komponen produktif dalam mekanisme pengeluaran kapitalis.

Kesimpulannya, isu pertama *Cyberpunk 2077: Trauma Team* merupakan pengenalan cara Trauma Team beroperasi. Hal ini memperlihatkan ciri cyberpunk dan biopunk melalui dominasi teknologi, kuasa korporat, serta manipulasi tubuh manusia. Trauma Team International beroperasi sebagai korporat yang menjalankan urusan niaga bagi menyelamatkan pelanggan mengikut tahap insurans, serta menjadikan nyawa sebagai komoditi. Keadaan ini menonjolkan biopolitik yang menentukan siapa wajar hidup dan biokuasa yang menundukkan tubuh pekerja agar patuh, sekali gus mencerminkan dunia kapitalisme yang mengatur hidup dan mati berasaskan logik keuntungan seperti diuraikan oleh Foucault.

Isu Kedua

Isu kedua membawa kepada konflik yang lebih mendalam, iaitu pasukan Trauma Team yang ditugaskan menyelamatkan Apex, klien “*Platinum*”, juga individu yang bertanggungjawab terhadap kematian rakan-rakannya yang tewas ketika misi terdahulu. Situasi ini menimbulkan dilema moral yang kompleks kerana Nadia terpaksa melindungi pihak yang menjadi punca traumanya. Keadaan tersebut diperburuk lagi oleh rasa bersalah dan memori traumatik yang masih membelenggu dirinya. Misi ini bukan sekadar medan pertempuran fizikal, tetapi turut menjadi ujian psikologi yang memaksa Nadia menahan emosinya demi mematuhi arahan korporat yang menetapkan keselamatan klien sebagai keutamaan mutlak, mengatasi nilai kemanusiaan atau pertimbangan etika.

Ketika dalam misi menyelamatkan Apex, pasukan telah dikepung oleh *cyberpsycho* yang memberontak terhadap sistem korporat. Situasi



Gambar 4 Nadia terpaksa mengikut arahan ketuanya untuk menyelamatkan Apex, meskipun Nadia dihantui trauma masa lalu kerana Apex membunuh rakannya. (Sumber: Cyberpunk 2077: Trauma Team)

ini memaksa pasukan beroperasi di bawah tekanan ekstrem sehingga ahli pasukan mereka ditembak dan cedera. Namun begitu, apabila Nadia cuba menyelamatkan ahli pasukannya yang cedera parah, ketua pasukan melarangnya berbuat demikian dan Nadia diperintahkan untuk

menyembuhkan Apex. Apex pula mengungkapkan prinsip “*customer always right*” yang menjadi asas operasi Trauma Team, apabila arahan korporat menuntut kepatuhan mutlak untuk menyelamatkan klien “*Platinum*” tanpa mengira keadaan, walaupun perlu melupakan kemanusiaan. Prinsip ini menggambarkan fungsi biopolitik untuk mengatur dan membezakan nilai kehidupan berdasarkan status ekonomi, menjadikan hak untuk hidup sebagai keistimewaan yang boleh dibeli. Hal ini selari dengan Foucault bahawa kuasa moden berperanan sebagai “*a power to foster life or disallow it to the point of death*” (*The History of Sexuality: Volume I*, 1978, hlm. 138), serta “*to make live and to let die*” (*Society Must Be Defended*, 2003, hlm. 241), iaitu menentukan kehidupan dan kematian mengikut logik keuntungan. Dalam hal ini, Trauma Team bertindak bukan atas dasar etika kemanusiaan, tetapi sebagai pengurus kehidupan yang mengutamakan pelanggan yang menguntungkan sambil mengabaikan mereka yang tidak memberi nilai ekonomi kepada korporat, walaupun seseorang itu merupakan pasukan Trauma Team yang berhempas pulas menyelamatkan klien. Dari perspektif dunia Melayu seperti yang dihuraikan oleh Syed Muhammad Naquib al-Attas (1972), prinsip “*customer always right*” yang mengatasi nilai kemanusiaan memperlihatkan keruntuhan adab dalam hubungan sesama manusia. Masyarakat beradab menurut Syed Muhammad Naquib al-Attas ialah masyarakat yang meletakkan sesuatu pada tempat yang benar berdasarkan ilmu, moral dan tanggungjawab sosial, namun dalam Trauma Team kedudukan manusia ditentukan oleh status ekonomi dan keuntungan korporat. Hal ini menunjukkan pertembungan jelas antara pandangan dunia Barat yang berasaskan utilitarianisme kapitalis dengan pandangan dunia Melayu-Islam yang berteraskan adab dan keadilan. Dalam tradisi Melayu-Islam, keutamaan tidak boleh diberikan semata-mata berdasarkan kemampuan membayar, sebaliknya nilai manusia diangkat melalui kemuliaan akhlak dan tanggungjawab sosial. Oleh itu, penggunaan Foucault dalam analisis ini perlu difahami sebagai alat kritikan terhadap struktur kuasa moden, namun tidak boleh diterima secara mutlak tanpa tapisan nilai budaya tempatan kerana hal ini berpotensi menormalisasikan ketidaksamaan sebagai sesuatu yang menjadi fitrah dalam sistem sosial.

Kematian Doods dalam insiden ini memperlihatkan secara jelas biokuasa beroperasi secara langsung dalam struktur korporat. Foucault menjelaskan bahawa “*this bio-power was without question an indispensable element in the development of capitalism; the latter would not have been possible without the controlled insertion of bodies into the machinery of production*” (*The History of Sexuality: Volume I*, 1978, hlm. 141), iaitu



Gambar 5 Doods, rakan sekerja Nadia ditembak mati oleh syarikat korporat yang sentiasa memantau gerak-geri mereka.

kuasa yang berfungsi melalui pengawalan terperinci terhadap tubuh dan peri laku individu, sama ada melalui pengawasan, penilaian atau hukuman. Dalam kes ini, korporat Trauma Team International menjalankan pemantauan berterusan terhadap setiap perbualan pasukan, mewujudkan keadaan pengawasan mutlak yang menghapuskan sebarang ruang privasi. Tindakan menembak mati Doods sejurus pihak atasan mengesan kritikan

terhadap syarikat menunjukkan bahawa tubuh pekerja bukan sekadar aset produktif, tetapi juga entiti yang boleh dihapuskan pada bila-bila masa demi mengekalkan ketertiban korporat. Biokuasa yang dipraktikkan ini bukan sahaja bersifat fizikal, tetapi turut membentuk kawalan psikologi. Ancaman hukuman mati terhadap sesiapa yang menentang menyebabkan syarikat berjaya membentuk budaya takut dan memastikan kepatuhan penuh. Keadaan ini juga memberikan kesan secara langsung kerana Nadia bukan sahaja kehilangan rakan sekerja, tetapi turut berada dalam persekitaran kerja berbahaya yang mewajibkan kesetiaan penuh kepada korporat untuk terus bertahan hidup. Maka, biokuasa di sini berfungsi secara menyeluruh, iaitu mengawal, menundukkan dan pada masa yang sama menentukan siapa yang wajar hidup atau mati demi memastikan kelangsungan hegemoni korporat.



Gambar 6 Sesi soal jawab dijalankan bagi membaiki mental Nadia agar boleh berkhidmat untuk Trauma Team International.

Seterusnya, kehidupan Nadia dikawal bukan sahaja dari aspek fizikal, tetapi juga psikologi. Sesi soal jawab dengan pegawai korporat menunjukkan bahawa sistem kerja mengawal pekerja melalui disiplin, penilaian prestasi dan ancaman untuk dipecat jika tidak mematuhi kehendak syarikat. Nadia yang masih dibelenggu rasa bersalah dan trauma tidak diberikan ruang untuk pulih, sebaliknya, dia dipaksa untuk memilih sama ada terus berkhidmat atau meninggalkan sistem. Jika dia kekal dalam sistem tersebut, tekanan psikologi dan beban moral yang ditanggungnya akan terus meningkat. Sebaliknya, jika dia meninggalkan sistem, dia berisiko kehilangan keselamatan hidup dan perlindungan asas yang sebelum ini disediakan oleh korporat. Trauma mental dilihat bukan sebagai isu kemanusiaan, tetapi sebagai halangan kepada produktiviti, sekali gus menonjolkan cara biokuasa memanipulasi tubuh dan minda demi kepentingan korporat. Nadia dinilai bukan sebagai manusia, tetapi sebagai aset kerja yang mesti berfungsi dalam apa jua keadaan.

Kesimpulannya, isu kedua ini memaparkan cara dunia siberpunk dan biopunk mempersembahkan konflik antara manusia, teknologi dan kapitalisme korporat melalui operasi Trauma Team. Melalui lensa biopolitik dan biokuasa seperti yang diuraikan oleh Foucault, kehidupan dan kematian yang dikawal mengikut logik keuntungan, manakala tubuh dan minda pekerja dimanipulasi demi kelangsungan sistem. Kematian Doods, dilema moral Nadia, serta pengawasan mutlak oleh korporat memperlihatkan bahawa hak untuk hidup menjadi keistimewaan yang boleh dibeli, sementara mereka yang tidak bernilai untuk kepentingan ekonomi korporat dibiarkan mati. Dalam dunia ini, teknologi bukan sekadar alat perubatan atau keselamatan, tetapi juga alat kuasa yang mengawal, menundukkan dan menentukan nasib manusia.

Isu Ketiga

Dalam isu ketiga, Nadia, pasukan Trauma Team dan klien “*Platinum*” mereka ‘Apex’ terperangkap di dalam bangunan yang dikepung oleh *cyberpsycho* yang mahu membalas dendam atas kematian ketua mereka. Mereka juga dikenali sebagai kumpulan pemberontak bagi menentang ketidakadilan korporat yang hanya membantu golongan kaya. Misi yang berbahaya ini menjadi lebih rumit apabila seorang ibu dan anak yang sakit turut terperangkap. Walaupun naluri kemanusiaan Nadia mendorongnya untuk menyelamatkan mereka, protokol Trauma Team International



Gambar 7 Nadia berkeras untuk menyelamatkan kanak-kanak tersebut walaupun dihalang ketuannya.

mewajibkannya untuk mengutamakan klien berbayar. Keadaan ini menimbulkan dilema moral sekali lagi, iaitu antara mematuhi kontrak atau bertindak mengikut nilai kemanusiaan. Pada isu kedua, Nadia menyaksikan kematian rakan pasukannya disebabkan perlu mengutamakan nyawa Apex. Kali ini, sekali lagi Nadia bergelut dengan masalah yang sama.

Adegan ini memperlihatkan cara biopolitik meresap kepada detik paling genting dalam hidup manusia, apabila keputusan hidup dan mati tidak lagi berpandukan nilai moral, tetapi ditentukan oleh polisi korporat dan kontrak perkhidmatan. Seperti yang dijelaskan oleh Foucault, “*a power to foster life or disallow it to the point of death*” (*The History of Sexuality: Volume 1*, 1978, hlm. 138), kuasa pada suatu ketika dahulu berada di tangan penguasa yang menentukan hidup atau mati seseorang. Dalam dunia komik ini, kuasa tidak lagi terbatas di bilik hukuman, tetapi hadir dalam setiap ruang kehidupan untuk mengatur siapa yang mendapat rawatan, siapa yang dibiarkan menunggu, dan siapa yang boleh diabaikan. Dalam adegan ini, seorang ibu dan anak yang sakit berdiri di hadapan Nadia bukan sebagai klien, tetapi sebagai manusia yang terperangkap dan memerlukan bantuan.

Mereka menjadi golongan yang tidak diiktiraf oleh sistem dan nyawa mereka seolah-olah tiada nilai kerana tidak diikat oleh kontrak insurans. Di sinilah biopolitik berteraskan kapitalisme memperlihatkan fungsinya untuk menentukan siapa yang berhak dipanjangkan hayatnya dan siapa yang boleh dibiarkan mati kerana tidak membawa keuntungan kepada korporat. Dalam kerangka pemikiran Syed Muhammad Naquib al-Attas (1972), manusia yang kehilangan adab akan tunduk kepada sistem materialistik sehingga gagal membezakan antara keadilan dengan kepentingan kuasa. Perkara ini menunjukkan bahawa konflik yang dialami Nadia tidak hanya bersifat peribadi, tetapi turut menggambarkan krisis tamadun apabila nilai kemanusiaan diletakkan di bawah dominasi sistem ekonomi. Dalam dunia Melayu, tindakan menyelamatkan nyawa tanpa mengira status bukan sekadar pilihan moral, tetapi kewajipan berasaskan ihsan dan tanggungjawab sosial.



Gambar 8 Nadia membongkarkan bahawa Apex telah membunuh pasukannya sewaktu misi menyelamatkan yang lalu.

Panel Gambar 8 memaparkan Nadia memberitahu ketua pasukannya dengan nada penuh tekanan bahawa Apex, klien “*Platinum*” *Trauma Team International*, telah membunuh pasukannya di depan mata dan menikmati kematian tersebut. Kata-kata Nadia ini bukan sekadar memaparkan memori traumatik, tetapi membongkar cara sistem dalam dunia *Cyberpunk 2077: Trauma Team* membentuk dan mengawal tubuh manusia agar tunduk kepada objektif korporat. Apex dilindungi dan diselamatkan

kerana statusnya sebagai pelanggan “*Platinum*” yang membayar insurans perlindungan paling tinggi, sedangkan rakan-rakan Nadia dibiarkan mati tanpa sebarang usaha menyelamatkan mereka kerana kedudukan mereka tidak membawa keuntungan langsung kepada syarikat. Trauma daripada kehilangan pasukan terdahulu kini dibebani dengan kewajipan untuk bekerjasama dengan individu yang bertanggungjawab atas kematian mereka, memaksa Nadia menundukkan emosi peribadi demi mematuhi protokol dan memastikan misi diselesaikan. Hal ini selari dengan penjelasan Foucault bahawa “*this bio-power was without question an indispensable element in the development of capitalism; the latter would not have been possible without the controlled insertion of bodies into the machinery of production*” (*The History of Sexuality: Volume I*, 1978, hlm. 141).



Gambar 9 Apex menghina pekerjaan *Trauma Team* sebagai “*easy gig*”.

Kawalan ini bukan hanya berlaku melalui arahan langsung, tetapi melalui pembentukan semula seluruh kerangka kerja dan penilaian hidup sehingga tubuh manusia, baik pasukan penyelamat, pembunuh, mahupun mangsa, telah dimasukkan secara terancang dalam sistem kapitalisme untuk menghasilkan keuntungan maksimum. Apex, antagonis yang menjadi sasaran misi penyelamat, menunjukkan dengan jelas cara logik sistem beroperasi. Walaupun dia baru sahaja bertanggungjawab atas kematian pasukan *Trauma Team* yang terdahulu, dia tetap menjadi prioriti misi kerana statusnya sebagai pelanggan “*Platinum*” yang membayar yuran insurans tinggi. Lebih daripada itu, sikapnya yang memperlekehkan usaha *Trauma Team* dengan menyifatkan misi berisiko tinggi ini sebagai “*easy*

gig” semata-mata demi “*good money*” mencerminkan tahap logik kapitalis dalam dirinya. Bagi Apex, nyawa penyelamat, penderitaan mereka dan risiko yang diambil hanyalah butiran kecil yang tidak memberikan nilai sebenar kecuali jika dapat ditukar kepada keuntungan material. Pada masa yang sama, Nadia yang menanggung trauma kerana kehilangan rakan sepasukan akibat perbuatan Apex telah dipaksa untuk mengetepikan kemarahan dan kesedihannya demi mematuhi protokol korporat. Tubuh dan keupayaannya, malah kestabilan emosinya digunakan sepenuhnya sebagai aset operasi untuk memastikan kelancaran misi. Kedua-dua watak ini, meskipun berada pada sisi yang berlawanan dalam naratif, akhirnya berada di bawah kawalan logik yang sama, iaitu logik biokuasa yang menyerap manusia dalam mekanisme pengeluaran. Sama ada sebagai antagonis yang dilindungi atau sebagai penyelamat yang bekerja di bawah tekanan, mereka berdua membuktikan bahawa kapitalisme menundukkan tubuh dan minda demi memastikan kelangsungan sistem yang mengutamakan keuntungan berbanding dengan nilai kemanusiaan.

Kesimpulannya, isu ketiga dalam *Cyberpunk 2077: Trauma Team* ini memperlihatkan dengan jelas operasi biopolitik dan biokuasa berjalan serentak dalam dunia fiksi sains yang menggabungkan unsur cyberpunk dan biopunk. Menerusi dilema Nadia antara menyelamatkan ibu dan anak yang sakit atau mematuhi protokol korporat untuk melindungi klien “*Platinum*” seperti Apex, naratif ini memaparkan pengurusan hidup dan mati yang tidak lagi ditentukan oleh nilai moral, tetapi oleh kepentingan ekonomi. Seperti yang dihuraikan Foucault, biopolitik mengatur siapa yang berhak hidup dan siapa yang boleh dibiarkan mati, manakala biokuasa memastikan tubuh, minda dan emosi manusia dimasukkan dalam mekanisme pengeluaran untuk menyokong kelangsungan kapitalisme. Isu ini menegaskan bahawa dalam dunia yang digerakkan oleh logik pasaran, manusia, sama ada penyelamat, antagonis atau mangsa tetap terikat dalam rangka kuasa yang menundukkan nilai kemanusiaan demi keuntungan.

Isu Keempat

Isu keempat bermula dengan ketegangan yang semakin memuncak. Pasukan Trauma Team, termasuk Nadia dan ketua pasukannya, masih berjuang untuk keluar dari bangunan yang dikuasai kumpulan *cyberpsycho* bersenjata. Serangan demi serangan yang datang seperti tiada penghujung membentuk suasana yang penuh dengan bunyi letupan, percikan peluru, dan jeritan; menggambarkan dunia siberpunk yang sentiasa berada di ambang kekacauan. Di tengah-tengah kekacauan ini, misi penyelamatan



Gambar 10 Apex membunuh ketua pasukan Trauma Team dan selepas itu *cyberpsycho* menyerang mereka.

Apex, klien “*Platinum*” yang menjadi punca kematian pasukan Nadia sebelum ini tetap diteruskan walaupun perlu bergadai nyawa. Situasi ini sudah cukup memaksa Nadia bergelut antara naluri kemanusiaan dengan protokol korporat, namun keadaan menjadi lebih tragik apabila Apex sendiri membunuh ketua pasukan Nadia di hadapan matanya.

Ketika itu, hanya Nadia seorang sahaja yang masih hidup dalam pasukannya. Sebelum pasukan sokongan AV-4 *Aerodyne* tiba, Nadia terpaksa bertarung seorang diri menentang *cyberpsycho* demi memastikan Apex selamat. Situasi ini memperlihatkan matlamat biopolitik berfungsi dengan jelas, iaitu kuasa menentukan hidup atau mati tidak lagi berdasarkan prinsip moral atau hubungan kemanusiaan, tetapi pada keuntungan semata-mata. Foucault menjelaskan bahawa kuasa moden ini sebagai “*a power to foster life or disallow it to the point of death*” (*The History of Sexuality: Volume I*, 1978, hlm. 138), iaitu kemampuan untuk memanjangkan hayat mereka yang dianggap bernilai, sambil membiarkan kematian menimpa mereka yang tidak membawa keuntungan kepada struktur kuasa. Dalam kes ini, Apex “dihidupkan” oleh sistem, manakala seluruh pasukan



Gambar 11 Nadia berjaya menyelamatkan Apex, namun semua ahli pasukannya terbunuh.



Gambar 12 Akibat letih bergelut dengan trauma masa lalu, Nadia bertindak mengacukan senjata ke arah kepala Apex.

Nadia “dibiarkan mati” kerana nyawa mereka tidak memberikan pulangan ekonomi langsung kepada Trauma Team International.

Sebelum pasukan sokongan AV-4 Aerodyne tiba, Nadia terpaksa bertarung seorang diri menentang *cyberpsycho* demi memastikan Apex selamat, walaupun hatinya dipenuhi rasa benci dan trauma terhadap lelaki itu. Namun begitu, pada penghujung misi, dia membuat keputusan mengejut untuk membunuh Apex. Tindakan ini boleh ditafsirkan sebagai bentuk penentangan terhadap biokuasa yang selama ini mengawal tubuh, minda dan emosinya. Foucault menjelaskan bahawa *“this bio-power was without question an indispensable element in the development of capitalism; the latter would not have been possible without the controlled insertion*

of bodies into the machinery of production” (*The History of Sexuality: Volume I*, 1978, hlm. 141). Selama ini, tubuh Nadia dijadikan medium dalam mekanisme kapitalis, yang mana dia dilatih, diarahkan dan dimanfaatkan untuk memastikan pelanggan bernilai tinggi terus hidup. Nadia merampas kembali kawalan terhadap tubuh dan moralitinya, menolak peranannya sebagai komponen dalam mesin kapitalisme dengan cuba menghapuskan Apex, namun pengakhiran isu ini meninggalkan pembaca dalam keadaan tergantung. Panel terakhir hanya memaparkan peluru bertaburan di udara, percikan darah yang membanjiri ruang, dan senyap yang menelan segala bunyi tembakan sebelumnya, tetapi tidak menunjukkan dengan jelas siapa yang sebenarnya yang mati. Ketidakpastian ini bukan sahaja membina ketegangan naratif, tetapi turut menonjolkan elemen biokuasa yang terus membayangi kisah ini, yakni kuasa yang menentukan hidup atau mati tidak semestinya terhenti walaupun seseorang cuba melawan, kerana selagi sistem kapitalisme itu wujud, tubuh manusia masih berada di bawah kawalan mekanismenya.

Menurut pemikiran Syed Muhammad Naquib al-Attas (1972), keadaan ini menunjukkan bahawa apabila adab hilang dalam tatanan moden, manusia tidak lagi mampu memahami dirinya sebagai insan yang mempunyai tanggungjawab moral dan kerohanian. Apabila hidup dan mati ditentukan oleh kuasa dan keuntungan, ini menandakan keadilan sebenar dalam masyarakat sudah mula terjejas. Bagi Syed Muhammad Naquib al-Attas, manusia yang tidak beradab akan mengalami kekeliruan dalam ilmu dan nilai, iaitu tidak lagi dapat membezakan antara yang benar dengan yang salah berdasarkan ilmu yang sahih, tetapi berdasarkan kepentingan pihak yang berkuasa. Dalam konteks ini, tindakan Nadia yang menentang Apex boleh dilihat sebagai usaha untuk mengembalikan nilai adab, iaitu menolak sistem yang tidak adil dari segi moral. Oleh itu, pandangan dunia Melayu-Islam penting sebagai satu cara untuk memahami isu ini, supaya kuasa biopolitik dan biokuasa tidak dilihat sebagai satu-satunya cara menilai kebenaran, tetapi turut dinilai berdasarkan nilai adab, amanah dan keadilan.

KESIMPULAN

Kajian ini merumuskan bahawa komik *Cyberpunk 2077: Trauma Team* memaparkan dunia distopia yang dikawal oleh logik kapitalisme korporat melalui kerangka siberpunk dan biopunk, iaitu kehidupan manusia diatur oleh sistem insurans, teknologi perubatan dan kuasa korporat. Analisis

berasaskan biopolitik dan biokuasa Foucault menunjukkan bahawa nilai kehidupan tidak lagi bersifat mutlak, sebaliknya ditentukan oleh kedudukan ekonomi dan kepentingan sistem, sekali gus menjadikan tubuh manusia sebagai medium kawalan yang boleh dilatih, dipantau dan dieksplotasi untuk kelangsungan kapitalisme. Watak Nadia memperlihatkan bahawa subjek manusia dibentuk oleh disiplin korporat sehingga emosi, trauma dan keputusan moralnya terikat kepada kehendak organisasi, manakala konflik dengan watak seperti Apex dan situasi kritikal dalam setiap isu memperkukuh gambaran bahawa kuasa moden beroperasi melalui normalisasi ketidaksetaraan hidup dan mati.

Dari sudut perbandingan nilai, kajian ini turut menegaskan wujudnya ketegangan antara logik pemikiran Barat dengan pandangan dunia Melayu-Islam yang berasaskan konsep adab oleh Syed Muhammad Naquib al-Attas, iaitu manusia sebagai makhluk bermaruah yang tidak boleh dimanfaatkan sebagai nilai ekonomi semata-mata. Perbezaan ini membuka ruang wacana perbandingan yang lebih luas bagi menilai teks. Sehubungan dengan itu, daripada kajian ini, pengarang tempatan boleh memanfaatkan naratif ini sebagai inspirasi untuk menghasilkan karya yang lebih berwawasan futuristik dengan menonjolkan konflik antara manusia dan teknologi, isu kawalan tubuh serta kebangkitan kuasa korporat dalam masyarakat moden. Unsur-unsur ini dapat memperkukuh sastera tempatan bukan sahaja dari segi nilai seni, tetapi juga sebagai medium yang menggambarkan realiti sosial Malaysia dengan lebih jelas dan berfokus.

PENGHARGAAN

Penulis merakamkan penghargaan kepada Universiti Sains Malaysia atas sokongan yang diberikan dalam penyediaan dan penulisan makalah ini.

SUMBANGAN PENGARANG

Nurafrina Abdul Aziz: Bertanggungjawab terhadap sumbangan idea, pembangunan kerangka kajian, analisis data dan penulisan makalah; Mohd Shahremy Ikmal Shahbudin: Bertanggungjawab dalam semakan keseluruhan kajian, termasuklah penyediaan makalah, semakan kandungan dan pengesahan makalah akhir bagi memastikan kualiti makalah; Wan Hasmah Wan Teh: Memberikan panduan dan cadangan penambahbaikan terhadap kajian, semakan dan penyuntingan makalah.

PENDANAAN

Penerbitan makalah ini dibiayai oleh Dewan Bahasa dan Pustaka.

PERNYATAAN KETERSEDIAAN DATA

Data yang menyokong dapatan kajian ini terkandung dalam makalah ini.

PERISYTIHARAN

Konflik kepentingan: Pengarang tidak mempunyai sebarang konflik kepentingan dari segi kewangan dan bukan kewangan untuk diisytiharkan.

RUJUKAN

- Ayling, S. (2012). *The future virtual: An intellectual history of cyberpunk criticism* [Unpublished doctoral thesis, University of Western Australia]. University of Western Australia Research Repository.
- Bahl, E. K. (2015). Comics and scholarship: Sketching the possibilities. *Composition Studies*, 43(1), 178–182.
- Bordallo López, M., & Álvarez Casado, C. (2025). *A Cyberpunk 2077 perspective on the prediction and understanding of future technology*. *Entertainment Computing*, 54, 100952. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.100952>.
- Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Polity.
- Bunn, C., & Caggiano, M. (2020). *Cyberpunk 2077: Trauma Team*. Dark Horse Comics.
- Chute, H. L. (2010). *Graphic women: Life narrative and contemporary comics*. Columbia University Press.
- Csicsery-Ronay Jr., I. (2008). *The seven beauties of science fiction*. Wesleyan University Press.
- Dyens, O. (2000). Cyberpunk, technoculture, and the post-biological self. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 2(1), Article 1. Purdue University Press. <https://doi.org/10.7771/1481-4374.1064>.
- Foucault, M. (1978). *The history of sexuality: Volume I* (R. Hurley, Trans.). Pantheon Books.
- Foucault, M. (2003). *Society must be defended: Lectures at the Collège de France, 1975–76* In. Macey, Trans.; M. Bertani & A. Fontana, (Eds.). Picador.
- Kumar, R. (2024). The birth of biopunk: Frankenstein as a precursor to biopunk fiction. *International Research Journal of Education and Technology*, 6(7), 5-12.
- Lemke, T. (2011). *Biopolitics: An advanced introduction* (E. F. Trump, Trans.). New York University Press.

- Lorenzini, D. (2023). Philosophical discourse and ascetic practice: On Foucault's readings of Descartes' *Meditations*. *Theory, Culture & Society*, 40(1–2), 139–159.
- Mahmood, R., & Shafiq, Q. (2023). Environmental crisis in primeval and biopunk civilization: A comparative study of Awan's Sorrows of Sarasvati and Bacigalupi's The Windup Girl. *International Journal of Contemporary Issues in Social Sciences*, 2(3), 1500–1506.
- Manti, F. (2014). Biopolitics - definitions and lines of development of theoretical reflection. *Journal of Modern Science*, 20(1), 145–152.
- Mohamed Nazreen Shahul Hamid & Muhammad Nur Saiful Ghazali. (2021). E-Komik Hikayat Patani: Putera Pewaris Kerajaan (Satu analisis tekstual, kepentingan dan cabaran). *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 37(2), 187–204. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2021-3702-11>
- Mohamed Nazreen Shahul Hamid. (2021). *Komik: Bukan sekadar hiburan*. E-Tunas Cipta. <https://tunascipta.jendeladbp.my/2021/09/27/1547/>.
- Nizamić, M. (2025). Biopunk: Transcending the ethicality of scientific research?. *Acta Neophilologica*, 58(1), 17–36.
- Osman Muhammad, & Shamsudin Othman. (2025). Penggunaan e-komik terhadap peningkatan kemahiran membaca mekanis (The use of e-comics on improvement of mechanical reading skills). *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 10(2), e002726. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v10i2.2726>
- Schmeink, L. (2016). *Biopunk dystopias: Genetic engineering, society, and science fiction*. Liverpool University Press.
- Sinha, P. (2024). Exploring ethical dilemmas of genetic engineering and environmental consequences in biopunk eco fiction. *GAP iNTERDISCIPLINARITIES: A Global Journal of Interdisciplinary Studies*, 7(1), 11–17.
- Srinivasan, K. (2017). Biopower. In *The Wiley AAG International Encyclopedia of Geography: People, the Earth, Environment, and Technology*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118786352.wbieg0307>.
- Stableford, B. (2022). *Cyberpunk literature*. EBSCO Research Starters. <https://www.ebsco.com/research-starters/literature-and-writing/cyberpunk-literature>.
- Stanić, I. (2021). *Visions of the future in contemporary cyberpunk* [Master's thesis, University of Zagreb]. Croatian Digital Academic Repository. <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:893547>.
- Suharyanto. (2024). *Analisis tahapan plot cerita pada film "Kimi no Na wa" karya Makoto Shinkai* [Skripsi sarjana, Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA]. Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA. <http://repository.stba-jia.ac.id/id/eprint/1169>.
- Syed Muhammad Naquib al-Attas. (1972). *Islam dalam sejarah dan kebudayaan Melayu*. Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia / Angkatan Belia Islam Malaysia (ABIM).

Zhang, W. (2022). The transformation of cyberpunk: From resistant subculture to popular style. In *Proceedings of the 2022 2nd International Conference on Modern Educational Technology and Social Sciences (ICMETSS 2022)* (pp. 511–519). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-45-9_62.