

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perubahan media baca pada masa kini kian mengalami pergeseran, masyarakat mungkin sudah terbiasa dengan membaca menggunakan media buku yang dicetak. Namun, perkembangan teknologi pada masa kini membuat terjadinya peralihan media baca dari media cetak menjadi media daring atau dapat disebut sebagai perubahan menuju era komunikasi interaktif. Mulai dari novel dan buku keilmuan yang sekarang banyak dibagikan ke dalam bentuk *e-book*, hingga berita yang lebih banyak dibaca melalui internet. *Platform* digital kini semakin marak selama masa pandemi Covid-19, dalam upayanya mengendalikan dan mencegah penularan virus, proses pembagian informasi lebih banyak dilakukan dengan media daring.

Dalam dunia sastra kini ada begitu banyak media yang digunakan untuk membagikan hasil karya sastra, dalam berbagai genre seperti puisi, cerpen, hingga novel. Salah satu *platform* penulisan yang paling populer di Indonesia adalah *Wattpad*. Telah diunduh sebanyak 100 juta kali, *wattpad* menjadi platform menulis paling populer pada *play store*. Penulis dapat dengan bebas mengunggah karya tulisnya, mulai dari puisi, cerpen, novel hingga karya tulis lainnya. Pada saat ini juga banyak sekali karya *wattpad* yang berhasil menarik perhatian pembaca dan mendapatkan jutaan pembaca. Ada juga seni pertunjukan yang kini menggunakan media daring, seperti *podcast* dan video. *Podcast* merupakan media penyebaran informasi melalui audio yang biasanya

didengarkan oleh khalayak umum melalui media internet seperti *youtube*, radio, dan pemutar music daring. *Podcast* dapat berupa wawancara, pembacaan cerita, seni pertunjukan puisi, serta pantun.

Media video juga menjadi media yang banyak digunakan. Memasuki masa pandemi Covid-19 banyak pekerja seni yang menggunakan media video untuk menunjukkan hasil karyanya, mulai dari *youtube*, hingga *tiktok*. Pertunjukan dan kelas drama dapat dilakukan melalui video interaktif seperti *zoom meeting* yang banyak digunakan oleh akademisi. Selain itu, pertunjukan *virtual reality* juga banyak digunakan untuk memamerkan hasil seni seperti pameran lukisan dan pameran foto. Melalui media *virtual reality* itu kita diajak untuk merasakan dan melihat hasil seni lebih nyata walaupun hanya dilakukan dari rumah.

Perubahan tersebut juga berdampak pada media membaca komik. Komik dikategorikan sebagai salah satu jenis prosa, merupakan jenis karya sastra anak bergambar yang dahulu biasa dibaca dalam bentuk buku berukuran A5 sekarang pembaca memiliki media baru yang disebut dengan *webtoon*. *Webtoon* adalah genre baru dalam penerbitan komik *online* di Korea Selatan. Hal tersebut dianggap sebagai budaya baru yang unik. Peningkatan penggunaan internet dan konsumsi budaya digital telah membentuk sebuah kondisi untuk mendorong *platform webtoon* dan produksinya.<sup>1</sup>

Hadirnya *webtoon* bermula pada tahun 2003, sejak situs pencarian terbesar di Korea Selatan yaitu *Daum* dan *Naver* merilis sebuah *platform* membaca komik yang dapat digunakan oleh seniman komik amatir baik

---

<sup>1</sup> Jang Wonho, dan Song Eun Jung. *Webtoon as a new Korean wave in the process of glocalization*. Korea: *University of Seoul*, 2017, hlm. 8.

profesional untuk merilis komiknya secara teratur. Sejak tahun 2014 *webtoon* secara dramatis mengalami peningkatan setelah melakukan penyebarannya ke seluruh dunia, dan mencatat 18 juta pembaca di seluruh dunia. Menurut Lynn pada mulanya *webtoon* hanya diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris, tetapi sekarang *webtoon* dapat dibaca ke dalam berbagai bahasa seperti bahasa China, Thailand, Taiwan, dan Indonesia.<sup>2</sup>

Perubahan media baca komik, ternyata berdampak pada penurunan jumlah pembaca buku komik cetak. Penurunan data pembaca tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Jumlah Konsumen Pasar Global Komik Cetak dan Webtoon<sup>3</sup>

| Tahun       | 2011  | 2012  | 2013  | 2014  | 2015  | 2016  | 2017  | 2018  | 2019  |
|-------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| Komik Cetak | 72.02 | 71.08 | 64.79 | 63.51 | 61.97 | 60.36 | 58.65 | 56.87 | 54.96 |
| Webtoon     | 3.30  | 4.26  | 4.57  | 5.38  | 5.91  | 6.47  | 7.07  | 7.71  | 8.40  |

ket: \*unit dalam Juta US Dollar

(Sumber: Mang Ha Kyung, Korea Times)

Tabel 1 memperlihatkan bahwa data pembaca komik cetak yang mengalami penurunan, pada waktu yang sama pembaca komik *webtoon* kian meningkat. Budaya Korea atau biasa kita sebut dengan *Hallyu* tak hanya membahas musik Kpop atau drama Korea-nya saja. Akan tetapi, ada juga dari genre komik *online* yaitu *webtoon*. *Webtoon* menjadi portal membaca komik

<sup>2</sup> Lynn Hyung-Gu. *Korean Webtoons: Explaining Growth*. Korea: Asia Pacific Memo, 2016, hlm.4-5.

<sup>3</sup> Mang Ha Kyung. *Webtoon as a new Korean wave in the process of glocalization*. Korea: University of Seoul, 2017, hlm. 14.

nomor satu di Indonesia, sejak dirilis pada 1 Juli 2014 *webtoon* telah diunduh sebanyak lebih dari 50 juta kali.

Salah satu komik *webtoon* populer dari Indonesia ialah komik berjudul *Sarimin*. Komik tersebut merupakan komik karya anak bangsa yang ditulis oleh penulis dengan nama pena *Nagaterbang*. *Nagaterbang* merupakan nama yang dipakai oleh seorang komikus kelahiran Yogyakarta tanggal 22 Desember 1997 bernama Annisa Dhia Baswedan atau yang akrab disapa dengan Adeb. Nama *Nagaterbang* diambil dari penggalan lirik lagu pembukaan acara kartun klasik berjudul *Captain Tsubatsa*. Adeb merupakan seorang mahasiswi Institut Teknologi Sepuluh November (ITS) program studi Departemen Desain Komunikasi Visual. *Sarimin* menjadi salah satu pemenang ajang *webtoon contest* pada tahun 2017. Sampai saat ini *Sarimin* telah dibaca sebanyak 2,6 juta kali dan mendapat rating tinggi sebanyak 9,81. Selain hal tersebut, pada akhir tahun 2018 *LINE Creative* telah resmi mengumumkan empat serial *webtoon* yang akan diangkat ke layar lebar, salah satunya adalah komik *webtoon* *Sarimin*. Antusiasme yang begitu besar dari pembaca komik *webtoon* membuat peneliti tertarik akan tema unik yang diambil oleh penulis Naga Terbang. Tema yang diangkat pada *webtoon* ini jarang kita temui pada komik-komik populer, serta nilai yang khas dengan budaya Indonesia pada komik tersebut membuatnya menjadi lebih unik.

*Sarimin* merupakan komik yang berkisah tentang sesosok jin dengan tubuh setengah manusia dan setengah kera, ditambah topeng berwarna merah yang menjadi ciri khasnya. Pada zaman yang serba modern dan pudarnya kepercayaan akan makhluk gaib, *Sarimin* sebagai sesosok jin berusaha untuk

tetap menghasut manusia agar percaya dan melakukan berbagai tipu daya terhadap manusia. Salah satu tipu daya yang dilakukan oleh *Sarimin* adalah pesugihan. Pesugihan merupakan salah satu kepercayaan budaya Jawa yang memiliki hubungan erat dengan hal gaib dan mistis. Kepercayaan yang memiliki unsur sifat gaib dan mistis ini berpengaruh dalam kehidupan dan perkembangan budaya Jawa pada masa lalu hingga sekarang. Menurut sejarah, ajaran gaib tersebut dibawa oleh koloni bangsa Atlantis pada abad ke 2000 SM.<sup>4</sup>

Budaya merupakan hasil konstruksi manusia setiap zamannya. Salah satu budaya yang telah lama dipercaya oleh masyarakat Indonesia adalah mistisisme, terutama di pulau Jawa. Budaya mistisisme sendiri begitu lekat dengan kehidupan masyarakat Indonesia, karena dapat ditemukan di setiap unsur kehidupan bermasyarakat di Indonesia. Kepercayaan mistisisme pada masyarakat Jawa, memiliki tiga unsur kepercayaan mistisisme, yaitu kepercayaan terhadap makhluk halus (*memedi, lelembut, dedemit, dan tuyul*), upacara-upacara adat (*slametan*), dan keyakinan berbau sihir (*pelet, pesugihan, dan santet*). Masyarakat Jawa meyakini kehidupan tidak terlepas dari unsur-unsur di alam jagad. Bersama dengan pandangan tersebut, penduduk di tanah Jawa percaya bahwa kekuatan yang melebihi kekuatan normal biasanya disebut dengan *kasakten*, kemudian ruh atau arwah leluhur, dan makhluk halus seperti *dedemit, lelembut, dan tuyul* yang menempati dunia tempat tinggal mereka sendiri.<sup>5</sup>

Clifford Geertz mengeksplorasi konteks mistisisme Jawa dalam karyanya berjudul *Agama Jawa dan Abangan, Santri, Priyayi dalam Kebudayaan Jawa*.

---

<sup>4</sup> Leadbeater, CW. Sejarah Gaib Tanah Jawa. Jakarta: Daras Books, 2015, hlm. 10.

<sup>5</sup> Koentjaraningrat. Manusia dan Kebudayaan di Indonesia. Jakarta: Djambatan, 1999, hlm. 347.

Konsep mistisme Jawa ini berasal dari pengelompokan sistem kebudayaan di tanah Jawa, berdasarkan pandangan dan kepercayaan agama, dan ideologi politik. Mereka menghasilkan tiga kelompok kebudayaan utama yaitu Abangan, Santri, dan Priyayi. Pada kelompok kebudayaan Abangan, kepercayaan masyarakat kelompok Abangan atau biasa identik dengan kelompok petani dan masyarakat kalangan bawah ini menghasilkan makna dari simbol-simbol kebudayaan mereka menjadi kepercayaan terhadap makhluk halus, kepercayaan terhadap *slametan*, dan kepercayaan terhadap kekuatan gaib. Kedua makna tersebut saling berkaitan dengan erat, kelompok Abangan mempercayai bahwa keberadaan makhluk halus tersebut dapat berperan penting terhadap keselamatan, dan berlangsungnya kehidupan bermasyarakat, karena adanya kepercayaan terhadap kekuatan ghaib yang dimiliki oleh makhluk halus tersebut. Oleh sebab itu, pada kelompok Abangan muncul sebuah tradisi yang begitu erat yaitu *slametan*. Walaupun begitu, tidak ada ajaran paten mengenai kepercayaan akan makhluk gaib dan kekuatan gaib. Pandangan mengenai hal ini akan memiliki detail-detail yang berbeda dari setiap sumber orang ke orang lainnya.

Kelompok kebudayaan kedua adalah Santri. Kelompok santri ini mengikuti perkembangan masuknya ajaran agama Islam di tanah Jawa, kelompok ini akan memegang kuat ajaran utama agama Islam yang disebut dengan rukun Islam. Kelompok masyarakat santri memiliki rasa kebersamaan komunitas umat adalah yang utama. Islam dilihat sebagai serangkaian lingkaran sosial konsentris, merupakan komunitas yang semakin lama membesar di Jawa,

Indonesia, bahkan seluruh dunia terbentang dari setiap individu santri.<sup>6</sup> Kelompok santri ini memiliki pola ritual yang berbeda dari kelompok abangan dan priyayi. Pola ritual tersebut seperti sembahyang, salat jumat, puasa, dan ajaran yang menganut dari ajaran utama yaitu rukun Islam.

Jika kaum abangan identik dengan mereka yang datang dari kelompok para petani, Priyayi merupakan golongan ningratnya dari para kelompok abangan. Bahkan, kaum priyayi ini umumnya ditemukan di daerah kota-kota Jawa. Priyayi dikenal sebagai orang-orang yang dapat menelusuri asal-usul keturunannya di masa lalu, sampai kepada raja-raja besar pendiri kerajaan Jawa. Semenjak masuknya kolonialisme Belanda, kaum priyayi dipekerjakan sebagai instrumen administratif dari kebijakan mereka, dapat disebut sebagai pegawai sipil yang digaji.<sup>7</sup>

Unsur-unsur mistis yang terdapat pada komik *Sarimin* yaitu terdapat banyak adegan dan penggambaran cerita yang memperlihatkan ritual serta kepercayaan mistis yang dapat kita lihat pada komik tersebut. Unsur mistis yang kita temui pada cerita tentu saja memiliki makna bagi masyarakat Jawa. Pada sebuah karya sastra memiliki data antropologis yang mengangkat unsur-unsur budaya berupa sistem adat istiadat, pengetahuan, nilai, sistem kekerabatan, sistem kepercayaan dan agama, serta sistem peralatan hidup dan teknologi, mata pencaharian, kesenian.<sup>8</sup> Dalam sebuah kajian budaya, teori interpretatif simbolik secara khusus dapat mengkaji sebuah makna dari simbol kebudayaan yang

---

<sup>6</sup> Clifford Geerts. Agama Jawa Abangan, Santri, Priyayi dalam Kebudayaan Jawa. Depok: Komunitas Bambu, 2013, hlm. 181.

<sup>7</sup> Clifford Geerts. Agama Jawa Abangan, Santri, Priyayi dalam Kebudayaan Jawa. Depok: Komunitas Bambu, 2013) hlm. 330.

<sup>8</sup> Sudikan Setya Yuwana. Antropologi Sastra. Surabaya: Unesa University Press, 2007, hlm. 6.

terdapat pada sebuah karya sastra. Kebudayaan tersebut dapat ditemukan dalam komik *Sarimin*, contohnya seperti “pesugihan” simbol-simbol mistisme ini memiliki sebuah makna tersendiri bagi masyarakat Jawa.

Penelitian mengenai kajian interpretative simbolik sebelumnya telah dilakukan oleh Arofah Aini Laila mahasiswi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya dengan judul “*Kepercayaan Jawa dalam Novel Wuni Karya Ersta Andantino (Interpretatif Simbolik Clifford Geertz).*” Berdasarkan penelitian tersebut, hasil yang ditemukan ialah makna simbol budaya Jawa yang berupa bertapa, melayat, *sowan*, perkawinan, keris, ungkapan Jawa, *kemenyan*, dan *slametan*. Makna simbol dari hasil temuan tersebut terbagi menjadi dua yaitu kepercayaan terhadap makhluk halus dan kepercayaan terhadap kekuatan gaib.

Penelitian Sri Handayani tahun 2016 berjudul “*Analisis unsur mistik dalam kumpulan cerpen godlob karya Danarto,*” ditulis oleh Sri Handayani, Universitas Mataram, tahun 2016. Pada penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan unsur mistis dalam kumpulan cerpen Godlob karya Danarto. Hasil penelitian ini berupa penggambaran unsur mistis yang terdiri dari mistik magis dan mistik biasa. Mistik biasa merupakan mistik yang tidak memiliki kekuatan tertentu, biasanya dalam Islam mistik ini disebut dengan *tasawuf*. Mistik magis adalah mistik yang memiliki kekuatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Penelitian oleh Mashur, Balai Bahasa Jawa Timur berjudul “*Cerita-cerita pesugihan di Jawa pola kekerabatan sastra dan paradoks teks-konteks.*” Pada penelitian ini Mashuri mengelompokkan sebaran cerita-cerita pesugihan

yang tumbuh dalam kehidupan masyarakat di pulau Jawa. Terdapat sembilan cerita pesugihan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu cerita pesugihan di Gunung Kawi. Sembilan cerita pesugihan ini dikelompokkan menjadi empat motif yang menjadi tanda kekerabatan yaitu larangan, benda, hewan-hewan luar biasa, dan orang tertentu (perempuan sakti).

Penelitian Desy Yuliasuti mahasiswa Sastra Indonesia Universitas Negeri Jakarta, berjudul *Mistisme Jawa dalam Novel Bilangan Fu Karya Ayu Utami (Sebuah Kajian Antropologi Sastra)*.” Penelitian ini menggunakan kajian pendekatan antropologi sastra dan model semiotika dari Roland Barthes. Hasil dari penelitian ini adalah menggambarkan bahwa adanya unsur mistis merupakan bagian dari kebudayaan Jawa, hal tersebut dijadikan sebagai sarana penghayatan diri kepada Tuhan oleh masyarakat Jawa.

Penelitian karya Rully Shoumi Marfu’ah mahasiswa program studi jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo berjudul *Pesan moral dalam komik online, analisis semiotika terhadap line webtoon Sarimin episode 1-26 karya Naga Terbang pada tahun 2019*. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa tanda secara umum memberikan gambaran perilaku baik dan buruk karakter. Hasil dari penelitian ini diperoleh pesan-pesan moral yaitu; nilai moral terhadap diri sendiri yang meliputi semangat untuk menabung dan bekerja, nilai moral terhadap keluarga yaitu bekerja keras dalam memenuhi kebutuhan keluarga, dan nilai moral terhadap Tuhan yang meliputi tidak menyekutukan Allah SWT dan menjauhi segala larangan serta perbuatan buruk yang tidak sesuai dengan ajaran agama.

Interpretatif simbolik yang digunakan peneliti untuk mengkaji penelitian ini adalah suatu pemikiran dari Geertz yang dipakai untuk menghadapi krisis metodologis dalam kajian ilmu-ilmu sosial. Hal tersebut rasanya sejalan dengan perkembangan teknologi yang membuat masyarakat di Indonesia mulai tidak peduli dengan unsur-unsur kebudayaan yang kita miliki. Terdapat tiga konsep teori yang dibawa oleh kajian interpretatif simbolik ke dalam sebuah penelitian budaya. Kebudayaan sebagai sistem kognitif atau pengetahuan (*mode of*). Kebudayaan sebagai sistem nilai atau evaluatif (*mode for*). Kebudayaan sebagai sistem simbol. Melalui makna yang terdapat pada simbol-simbol mistisme dalam komik “Sarimin”, kita dapat menerjemahkan nilai, dan norma yang ada dalam masyarakat Jawa menjadi sebuah ilmu pengetahuan.

Mark R Woodward sepakat dengan struktur yang dipaparkan oleh Geertz. Akan tetapi ia memiliki pandangannya sendiri mengenai kelompok kebudayaan abangan, menurutnya kelompok kebudayaan abangan memiliki kaitan yang kuat dengan ajaran Islam, *slametan* dan ritual-ritual lainnya yang dipandang sebagai salah satu perwujudan masyarakat dalam menjalankan syariat agama Islam.

## 1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti kemukakan, fokus penelitian ini ialah menafsirkan makna dari mistisme Jawa yang terdapat dalam *webtoon* “Sarimin.” Fokus tersebut peneliti kembangkan menjadi dua subfokus penelitian

1.2.1 Struktur Komik *Webtoon* “*Sarimin*” Karya *Nagaterbang* sebuah Kajian Budaya (Interpretatif Simbolik Clifford Geertz).

1.2.2 Kepercayaan Mistisme Jawa Kelompok Kebudayaan Abangan dalam Komik *Webtoon* “*Sarimin*” Karya *Nagaterbang* sebuah Kajian Budaya (Interpretatif Simbolik Clifford Geertz).

### 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Mistisme Jawa dalam komik *webtoon* “*Sarimin*” karya *Nagaterbang* sebuah Kajian Budaya: Interpretatif Simbolik Clifford Geertz. Rumusan masalah tersebut, peneliti uraikan menjadi

1.3.1 Bagaimana Struktur Komik *Webtoon* “*Sarimin*” Karya *Nagaterbang* sebuah Kajian Budaya (Interpretatif Simbolik Clifford Geertz)?

1.3.2 Bagaimana Kepercayaan Mistisme Jawa Pada Kelompok Kebudayaan Abangan dalam Komik *Webtoon* “*Sarimin*” Karya *Nagaterbang* sebuah Kajian Budaya (Interpretatif Simbolik Clifford Geertz)?

### 1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai dua manfaat, yaitu manfaat teoretis serta manfaat praktis.

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat Teoretis dari penelitian ini ialah dapat memberikan sumbangsih untuk perkembangan ilmu sastra di masa depan, khususnya dalam perkembangan tataran ilmu kajian budaya, dan perkembangan penelitian interpretatif simbolik.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini ialah hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi penelitian yang serupa. Selain itu, peneliti juga berharap penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan serta memberikan pandangan yang lebih luas mengenai kebudayaan Jawa terutama dalam bidang mistisme. Peneliti berharap penelitian ini dapat membuat masyarakat umum dan penikmat sastra dapat lebih dan mengapresiasi dari setiap karya sastra yang dihasilkan, terutama karya sastra di bidang komik.

