

Kakawin Sena: Representasi Citra Hantu dan Transformasinya pada Komik Petruk Karya Tatang S.

Kakawin Sena: Representation of Ghost and Its Transformation in Petruk by Tatang S.

Heri Isnaini

IKIP Siliwangi, Indonesia

Penulis koresponden: heriisnaini@ikipsiliwangi.ac.id

Abstrak

Citra hantu yang digambarkan dalam komik Petruk karya Tatang S. merupakan representasi citra hantu yang sudah dikenali masyarakat luas. Citra ini terwujud dari konsep pemahaman yang dipercaya dan diyakini keberadaannya oleh masyarakat sejak lama. *Kakawin Sena* merupakan naskah kuno yang di dalamnya menggambarkan wujud-wujud hantu yang dipercaya oleh masyarakat Jawa. Penggambaran tersebut termanifestasi pada kepercayaan masyarakat atas keberadaan makhluk yang tidak terlihat tetapi diyakini keberadaannya. Transformasi citra hantu dalam *Kakawin Sena* dapat diwujudkan menjadi gambar pada media komik karya Tatang S. Kedua teks tersebut secara tidak langsung berkelindan sehingga ada kemungkinan naskah *Kakawin Sena* memengaruhi cara penggambaran hantu pada komik karya Tatang S. Artikel ini menggambarkan wujud representasi tersebut dalam sekaitannya dengan wujud transformasi citra hantu pada teks *Kakawin Sena* dengan gambar hantu pada komik. Dengan demikian, konsep relasi antara kedua teks ini akan mengejawantah pola-pola budaya yang ditransformasi dan dipercaya atas kedua teks dalam masyarakat. Penelitian ini menggunakan teori semiotika dalam ranah sastra bandingan. Kedua teks disandingkan sehingga terlihat keterkaitan dan keterlibatan antarkeduanya. Hasil penelitian menunjukkan dua hal. *Pertama*, citra hantu dalam *Kakawin Sena* diwujudkan dalam gambar pada komik. *Kedua*, terdapat relasi budaya dan agama/kepercayaan pada penggambaran sosok hantu dalam komik tersebut.

Kata kunci: citraan; hantu; Kakawin Sena; komik; Tatang S

Abstract

The ghost imagery depicted in Tatang S.'s Petruk comic represents supernatural figures long recognized in Javanese cultural imagination. These images stem from collective understandings and beliefs about the existence of invisible entities, which have been embedded in society for generations. Similar representations can be found in *Kakawin Sena*, an ancient manuscript that portrays various ghostly figures believed by the Javanese people. The transformation of ghost imagery in *Kakawin Sena* is reflected in the visual depictions within Tatang S.'s comics, suggesting an intertextual connection between the two works. This study examines the representation of ghost images and their transformation from *Kakawin Sena* to Petruk comics, highlighting how cultural patterns are preserved and reinterpreted across different media. Employing semiotic theory within the framework of comparative literature, the analysis juxtaposes the two texts to reveal their interrelations. The findings show that ghost imagery in *Kakawin Sena* is embodied in the visual depictions of Tatang S.'s comics, and these representations reflect cultural as well as religious dimensions in Javanese society.

Keywords: imagery; ghost; Kakawin Sena; comics; Tatang S

Riwayat Artikel: Diajukan: 28 Maret 2025; Disetujui: 19 Agustus 2025

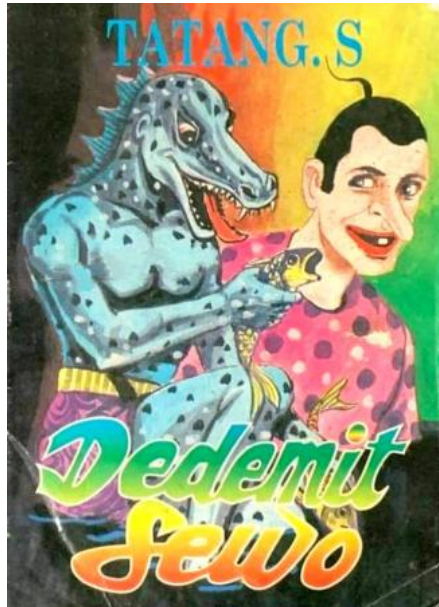
1. Pendahuluan

Transformasi dari satu bentuk ke bentuk yang lain merupakan bagian dari wujud kedinamisan. Dalam beberapa hal, transformasi memberikan keleluasaan pada pembaca atas pemahaman pada teks yang dibacanya. Transformasi dan citraan menjadi bagian dari wujud keleluasaan tersebut. Citraan pada sebuah karya sastra menunjukkan bahwa karya sastra tidak lahir secara tiba-tiba. Karya sastra harus berada pada ruang imajinasi pengarang yang mewujud dalam kata-kata. Isnaini (2022) menjelaskan bahwa citraan adalah ejawantah eksistensialisme yang berkelindan dalam bentuk yang samar-samar dan tersembunyi di dalam teks dengan penandanya yang lain. Dengan demikian, citraan menjadi penting dalam mewujudkan pesan dan kesan yang disampaikan pengarang atas ide dan gagasannya kepada pembaca.

Citraan dalam sebuah teks sastra adalah senjata pengarang berdasarkan kesempatannya mengamati segala hal melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Selain itu, jangan dilupakan adanya citraan perasaan yang melibatkan pengalaman batin pengarang. Citraan dapat masuk dalam proses visual maupun nonvisual, verbal dan nonverbal sehingga citraan dapat dipahami sebagai sesuatu yang konkret sehingga citraan dapat dipahami dan dijelaskan.

Berkaitan dengan citraan, Nurgiyantoro (2017) menjelaskan bahwa citraan (*imagery*) adalah bentuk imaji atau gambar dalam pikiran. Gambar-gambar dalam pikiran tersebut terwujud dari efek pancaindra. Dengan demikian, citraan pada teks adalah bentuk gambar pikiran yang termanifestasi dalam bentuk kata, kalimat, paragraf, gambar, dan lainnya. Citraan dapat mewujud baik dalam karya sastra (puisi, prosa, drama) maupun dalam karya fiksi lain misalnya komik. Pada penelitian ini, komik akan dibahas dalam keterkaitannya dengan citraan.

Komik yang diambil dari bahasa Inggris, *comic*, yang berarti “lucu” mengetengahkan sebagai keberlangsungan cara kerja kebudayaan yang teramati dari fenomena yang terjadi dalam masyarakat (Adjidarma, 2021). Penelitian ini membahas komik karya Tatang Suhendra atau yang biasa dikenal dengan nama Tatang S., yaitu komikus dari Sunda. Komik-komik Tatang S. memiliki ciri khas, yakni menampilkan tokoh punakawan dalam cerita pewayangan, seperti Petruk, Semar, Gareng, dan Bagong. Selain itu, tema-tema horor dan hantu juga sering menjadi ciri khas komik karya Tatang S. ini.



Gambar 1 Sampul komik karya Tatang S.

Citraan komik karya Tatang S. seringkali diidentifikasi ke dalam bentuk citra visual pada sosok hantu. Pada gambar 1 menunjukkan citra visual *dedemit sewo* (hantu sewo) yang digambarkan sedemikian rupa sehingga daya cipta visual pembaca menjadi lebih jelas, alih-alih memvisualisasikannya dalam imajinasi. Citra hantu dalam komik Tatang S. menarik untuk diteliti dikarenakan beberapa hal. *Pertama*, citra hantu dalam komik karya Tatang S. ini memiliki konsep citra yang sama dengan teks *Kakawin Sena*. *Kedua*, citra hantu dalam teks *Kakawin Sena* sepertinya ditransformasi ke dalam bentuk visual dalam komik karya Tatang S. sehingga citra hantu tersebut menjadi menarik untuk dibahas.

Secara umum, *Kakawin Sena* bercerita tentang perjalanan Sena di dalam hutan belantara. Dalam perjalanannya, Sena bertemu dengan berbagai jenis hantu dan makhluk halus yang bermacam-macam, seperti *banaspati*, *kamangmang*, *wewe gombel*, *gederuwo*, *tetakan*, *demit usus*, *balung tandak*, *jengklek*, *bajengkrek*, *kekeblek*, *huci-huci*, dan lain-lain. Dalam naskah *Kakawin Sena* disebutkan

haneki manibeng sakeng griwa magëng hana sumungsang mangsëh mata bang mawëlu tutuk mangah mangah rambutnya wrah humure mwanng tang kumërab ikang kamangmangi luhuring kaywan mabra sinang mangkrik tang swaraning banaspati lawan danawa banralungan. (Kumitir, : 7)

Ada yang jatuh dari tengkuk, besar. Ada yang dengan posisi terbalik (sungsang) menyerbu matanya merah, membelalak, mulutnya terlihat merah, rambutnya berkibar, berjurai dan tergerai. hantu Kamangmang (hantu kepala) di atas pohon menyala, bersinar-sinar. Berbunyi nyaring suara hantu Banaspati dan rasaksa Bandalungan.

Deskripsi tersebut menunjukkan bahwa ada beberapa hantu yang dikenal dalam budaya masyarakat yang tecermin dalam *Kakawin Sena* sehingga citranya dapat tervisualisasikan dengan begitu jelas. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sehingga terlihat posisi penelitian. Dalam salah satu penelitian yang dilakukan Laksono, dkk. (2020) berjudul “Perancangan *Urban Toys* dari Adaptasi Karakter Komik Karya Tatang Suhendra” dijelaskan bahwa citra yang muncul pada komik Tatang Suhendra mengacu pada adaptasi cerita urban, seperti Petruk yang menjadi tokoh super, tokoh pahlawan, dan sebagainya. Selanjutnya, penelitian Pardini, dkk (2016) yang berjudul “Representasi Kelas Bawah pada Tokoh Punakawan dalam Komik Tatang S.” menunjukkan bahwa penggambaran suasana di sekitar tokoh mampu menunjukkan representasi kelas bawah, terutama ditonjolkan pada penggambaran latar tempat, waktu, dan suasananya. Selain itu, representasi kelas bawah pada komik Tatang S pada cerita hantu adalah simbol kelas bawah yang semakin terpinggirkan, cerita asmara menjadi penanda hierarki kelas bawah, cerita kepahlawanan menjadi simbol sikap moral, dan cerita komedi digunakan sebagai simbol pelipur lara dan Pelepas ketegangan kelas bawah.

Sementara itu, Ranuhandoko dan Sidhartani (2019) menemukan konsep lain dalam penelitiannya, yakni “Makna Budi Pekerti Melalui Cerita Punakawan: Analisis Visual dalam Seni Kreativitas Komik Kontemporer”. Cerita punakawan dalam karya komikus Tatang S. pernah sangat populer di tahun 80-an hingga 90-an. Penjelasan atas budi pekerti dalam cerita punakawan yang terdiri atas Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong dibuktikan sebagai sikap dan perilaku masyarakat yang diperlukan dalam strata dan status sosial. Komik karya Tatang S. mengelaborasi tokoh punakawan sebagai bagian dari cara mengejawantah nilai budi pekerti yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Komik-komik karya Tatang S. menggunakan punakawan sebagai tokoh utama menyiratkan konsep yang lebih jauh atas simbol masyarakat yang dipotretnya dalam komik. Punakawan dalam KBBI (2015) dimaknai sebagai pelayan atau pengawal raja atau bangsawan pada zaman dahulu. Sementara itu, Hermawan (2013: 45) menjelaskan punakawan tidak hanya sebagai abdi dan pengikut biasa, melainkan pada suatu kondisi tertentu mereka akan menjadi penasihat karena lebih memahami majikannya. Dengan demikian, sudah sangat jelas Tatang S. menggunakan tokoh utama punakawan dalam komiknya memiliki tujuan yakni pesan yang hendak disampaikan kepada pembaca dapat dengan mudah diterima.

Di dalam komik dengan tokoh punakawan tersebut, Tatang S. menjadikan komik terasa penuh dengan keluguan, kekonyolan, sampai ironi kehidupan yang lekat dengan

kehidupan sehari-hari masyarakat, Tatang S. tidak main-main dalam menciptakan karakter punakawan di setiap komiknya (Laksono dan Aryanto, 2020: 242). Dengan demikian, penggunaan tokoh punakawan dalam komik telah menjadikan cerita di dalamnya menjadi lebih dekat dengan pembaca karena ketokohan punakawan yang merakyat dan tidak terbatas (sebagai rakyat pada masyarakat secara umum).

Posisi penelitian ini dapat dilihat dari gap antara penelitian-penelitian terdahulu yang sudah disebutkan. Dalam hal ini, penelitian ini mengerucut pada pembahasan atas citra hantu dalam komik Tatang S. yang tertransformasi dari naskah *Kakawin Sena* tentu saja dengan tokoh-tokoh punakawan sebagai jembatannya. Dengan demikian, penelitian ini akan menunjukkan dua hal. *Pertama*, citra hantu dalam *Kakawin Sena* diwujudkan dalam gambar pada komik karya Tatang S. *Kedua*, terdapat relasi budaya dan agama/kepercayaan pada penggambaran sosok hantu dalam komik tersebut.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design method*. Moleong (2002: 4) menjelaskan bahwa desain metode ini menghadirkan kata-kata serta gambar sebagai data penelitian. Artinya, objek penelitian *Kakawin Sena* dan Komik *Petruk* karya Tatang S. menjadi data penelitian yang akan diklasifikasi dan dianalisis. Kedua teks tersebut disandingkan dan dibandingkan sehingga dapat diketahui relasi keduanya. Selain itu, analisis struktur teks menjadi bagian penting dalam memahami teks secara utuh. Analisis ini bertujuan melihat keterjalinan segala aspek struktur dalam teks sehingga unsur-unsur pembentuknya dapat mengarah pada makna yang utuh (Djokosujatno, 2005; Nurgiyantoro, 2012; Pradopo, 2002; Teeuw, 1984). Peaget (1995: 1-2) memperkuat pandangan ini bahwa struktur teks harus terdiri atas: keseluruhan (*wholeness*), transformasi (*transformation*), dan mandiri (*self regulation*).

Untuk tahap penganalisisan data, konsep sastra bandingan yang dikemukakan oleh Remak (dalam Damono, 2009: 31) membatasi bahwa teks sastra dapat dibandingkan dengan teks bukan sastra atau bahkan dengan bidang lain. Pada pandangan ini, teori yang dijelaskan memiliki kecenderungan bahwa 1) sastra harus dibandingkan dengan sastra; dan 2) sastra dapat dibandingkan dengan bidang seni atau ilmu lain. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bersandar pada ketentuan tersebut, yakni teks *Kakawin Sena* dapat dibandingkan dengan komik *Petruk* karya Tatang S. Adapun tahapan yang dilakukan dalam analisis penelitian ini adalah menyeleksi data, mengklasifikasi, menganalisis, menyajikan, dan menarik simpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Ihwal *Kakawin Sena*

Dalam penelitian Restianingsih (2011) berjudul “Kakawin Sena: Sebuah Kakawin pada Masa Jawa Baru dari Lereng Merbabu” menegaskan bahwa teks ini terdiri atas 7 pupuh. Naskah ini kira-kira ditulis pada abad 16-18 sesuai dengan perkembangan sastra Merapi-Merbabu. Struktur formal teks kakawin adalah adanya tata hubungan antara bagian-bagian atau pola struktural puisi, yang terdiri atas: unsur matra, larik, bait, dan pupuh (Wiyasa, 2021).

Ketujuh pupuh tersebut menggunakan metrum yang berbeda tiap pupuhnya yang seharusnya dalam kakawin lazimnya menggunakan metrum yang sama. Sementara itu, metrum yang digunakan dalam *Kakawin Sena* sebagaimana hasil dari penelitian Lilis Restianingsih (2011) sebagai berikut.

1. *Sārdulawikriḍita*, dengan potongan 19 suku kata.
2. *Jagaddhita, Ragakusuma, Wahirat, Wwayirat, Kosala*, dengan potongan 23 suku kata.
3. *Sārdulawikriḍita*, dengan potongan 19 suku kata.
4. *Jaloddhatagati*, dengan potongan 12 suku kata.
5. *Sārdulawikriḍita*, dengan potongan 19 suku kata.
6. *Girisa*, dengan potongan 18 suku kata.
7. *Jagaddhita, Ragakusuma, Wahirat, Wwayirat, Kosala* dengan potongan 23 suku kata.

Kakawin Sena bercerita tentang perjalanan tokoh bernama Sena yang memasuki hutan lebat yang penuh misteri. Perjalanan Sena tersebut memiliki sifat spiritual dan simbolis. Dalam perjalanan tersebut, Sena bertemu dengan berbagai makhluk gaib, termasuk raksasa, jin, dan roh-roh gentayangan. Makhluk-makhluk ini mencoba menghalangi jalan Sena, tetapi dengan keberanian dan kekuatannya, Sena mampu mengalahkan mereka satu per satu. Puncak perjalanan Sena terjadi ketika ia bertemu dengan Dewi Durga. Dewi Durga menguji keberanian dan kekuatan Sena dengan berbagai ilusi dan serangan. Dengan kekuatan dan kesaktiannya, Sena akhirnya berhasil mengalahkan Dewi Durga. Namun, alih-alih membunuhnya, Sena menunjukkan sikap ksatria dan welas asih. Karena kebijaksanaannya, Dewi Durga kembali ke wujud aslinya sebagai Dewi Uma atau Dewi Parwati. Sebagai tanda penghormatan atas keberaniannya, Dewi Uma memberikan anugerah

kesaktian kepada Sena dan menyingkap takdirnya yang lebih besar. Dewi Uma juga memberinya nama baru, Bima, yang kelak menjadi salah satu Pandawa paling kuat dalam kisah Mahabharata.

Dalam penelitian ini, *Kakawin Sena* diposisikan sebagai teks yang merepresentasikan citra hantu yang dikisahkan mengganggu dan menghalangi perjalanan Sena. Citra hantu tersebut sangat rinci menggambarkan tokoh-tokoh hantu dengan deskripsi yang sangat detail. Seperti pada kutipan berikut.

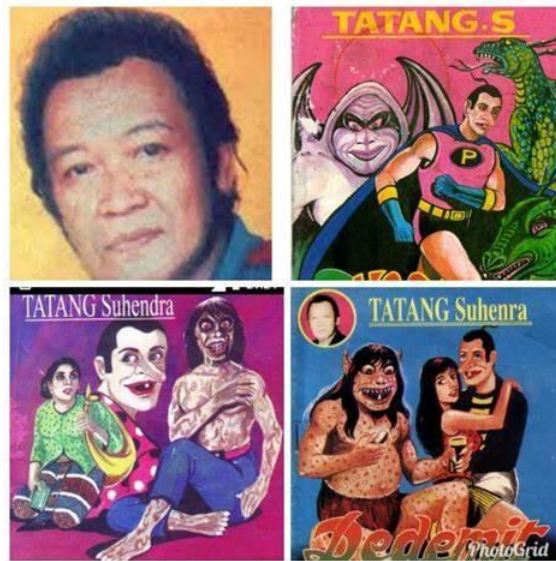
*haneki manibeng sakeng griwa magëng hana sumungsang mangsëh
mata bang mawëlu tutuk mangah mangah rambutnya wrah humur
mwang tang kumërab ikang kamangmang i luhuring kaywan mabra sinang
mangkrik tang swaraning banaspati lawan danawa banralungan.*

[Ada yang jatuh dari tengkuk, besar. Ada yang dengan posisi terbalik (sungsang) menyerbu matanya merah, membelalak, mulutnya terlihat merah, rambutnya berkibar, berjurai dan tergerai. Hantu Kamangmang (hantu kepala) di atas pohon menyala, bersinar-sinar. Berbunyi nyaring suara Hantu Banaspati dan Rasaksa Bandalungan.]

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa gambaran citra hantu dalam *Kakawin Sena* memiliki Gambaran yang lebih deskriptif dan citra (imaji) yang jelas. Kata-kata besar, posisi terbalik, matanya merah, membelalak, rambutnya terurai, tergerai menunjukkan imaji penglihatan yang cukup jelas. Dengan demikian, posisi naskah sebagai bentuk citra dalam penelitian ini menjadi penting dan digarisbawahi sebagai bentuk dasar dalam transformasinya pada komik karya Tatang S.

3.2 Komik Karya Tatang S.

Suhenra atau Tatang Suhendra yang dikenal dengan nama pena Tatang S. adalah komikus berdarah Sunda yang sangat dikenal pada era 80-an sampai 90-an. Komik Tatang S. sangat khas dengan tokoh punakawan sebagai pusat cerita dan tokoh utama yang menggerakkan cerita. Tokoh-tokoh utama punakawan, seperti Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong menjadi jembatan penghubung antara nilai yang disampaikan melalui komik kepada masyarakat yang sangat menggemarnya. Pada tahun-tahun tersebut, komik Tatang S. tetap bertahan di tengah banyaknya serbuan komik asing dari Eropa, Amerika dan Jepang.



Gambar 2. Foto Tatang S. dan beberapa judul komiknya

Pada mulanya, Tatang S. membuat komik dengan genre silat. Karya kontroversialnya Ketika membuat karya epigon karya Ganes TH dengan judul *Si Gagu dari Gua Hantu*. Karya yang dianggap sebagai “plesetan” dan menuai banyak kontroversi. Pada tahap selanjutnya, Tatang S. menemukan ciri khas komiknya dengan mengangkat tokoh-tokoh punakawan dengan berbagai genre, mulai dari genre silat sampai dengan genre horor.

Tokoh-tokoh punakawan dalam komik Tatang S. dibuat sebagai tokoh mandiri, tokoh utama, tokoh yang tidak melayani para ksatria (seperti dalam cerita pewayangan). Para punakawan hidup sebagai diri mereka sendiri tanpa melayani siapa pun. Cerita yang diangkat pun berkisar pada cerita kehidupan rakyat di pedesaan dan perkotaan. Tema yang diangkat dalam ceritanya pun beragam, mulai dari humor, horor, dan kritik sosial.

Komik-komik karya Tatang S. dicetak dengan metode sangat sederhana dan dijual dengan sangat terjangkau sehingga memudahkan masyarakat menengah ke bawah untuk mengaksesnya. Ciri khas Tatang S. dalam setiap karya komik yang dibuatnya seringkali dituliskan dengan kalimat “Salam manis tidak akan habis. Salam sayang tidak akan hilang, buat semua pecinta karya saya, Tatang S.”



Gambar 3. Foto Tatang S. dan kalimat khasnya

3.3 Citra Hantu dalam *Kakawin Sena* dan Visualisasi dalam Komik

Hantu selalu dikaitkan dengan peristiwa gaib dan supranatural. Konteks gaib adalah bagian dari alam gaib yakni suatu wadah yang tidak memiliki wujud, berat, dan ukuran (Hajid, 2022: 89). Kepercayaan terhadap hantu seringkali muncul dalam cerita-cerita rakyat yang berkaitan dengan kepercayaan pada kekuatan yang tidak terlihat. Dalam konteks evolusi agama, Geertz (1992) menegaskan bahwa kepercayaan akan entitas yang memiliki kekuatan tertentu seringkali dipercaya sebagai bentuk yang perlu dihormati sehingga diperlukan adanya penghormatan budaya atasnya. Entitas ini dimunculkan dalam bentuk cerita rakyat atau folklor.

Koentjaraningrat (1994: 411) membahas bahwa sistem keyakinan orang Jawa mengandung konsep mengenai hubungan jalin-menjalin antara segala unsur serta aspek alam semesta ini dan antara lingkungan sosial serta spiritual manusia. Hal ini menunjukkan bahwa konsep dan citra hantu berdasar dari kepercayaan manusia atasnya yang disertai dengan nilai budaya yang tinggi. *Kakawin Sena* yang sudah disebutkan di atas telah menunjukkan citra tersebut. Berikut disajikan beberapa gambaran citra tersebut dalam teks dan wujud transformasinya di dalam komik.

Kutipan Naskah	Terjemahan
<i>yeka sak rumawuh hudan makčėhan rah maksya lawan usus</i>	Demikian cerai berai turun hujan lebat sekali, darah, daging dan usus

*kawada mangigĕl mananggungĭ sawa
hulunya na ring ayun
mwang ta rasĕksa sahasa ngrubungi sang
ratang saha barĕma
hajĕlĕl ndhĕpaplĕng mangidĕri lawan
sabdana ngakĕn gĕlap*

menghalangi, bergeliat geliut membawa mayat, kepalanya di depan.
Dan juga raksasa menyerang dengan ganas mengelilingi dia yang datang (dengan) membawa parang.
Penuh sesak, membentangkan kedua tangannya, mengelilingi suaranya seperti petir.

Gambaran hantu yang disajikan dalam *Kakawin Sena* berkaitan dengan sosok hantu raksasa dengan gambaran sangat menyeramkan. Sosok raksasa seringkali muncul dalam beberapa motif dalam cerita. Model kemunculan hantu dapat dipengaruhi dari dua hal utama yaitu motif pembalasan dendam dan persentuhan dengan tempat angker. Keduanya mungkin terjadi bersamaan, artinya meski adanya motif pembalasan dendam, nuansa angker tetap dibangun dalam kemunculan makhluk sosok hantu (Pardini et al., 2016: 103).



Gambar 4 Gambar hantu Gondoruwo dalam komik Tatang S.

Secara visual citra hantu yang digambarkan dalam komik Tatang S lebih terlihat ekspresif, rinci, dan sederhana. Akan tetapi, semuanya memiliki daya tarik tersendiri yang terkadang humor dan satire.



Gambar 5. Gambar hantu Kelong Wewe dalam komik Tatang S.

Wewe atau Kelong Wewe digambarkan dengan taring dan baju compang-camping, payudara panjang bergelambir dengan rambut serta kuku panjang yang hitam dan tidak terawat. Kelong Wewe diceritakan akan menculik anak-anak yang masih berkeliaran menjelang matahari terbenam (waktu Magrib).

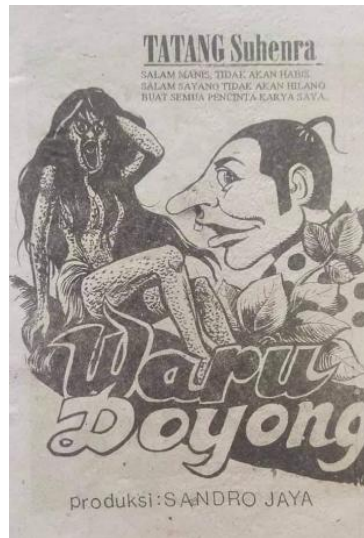


Gambar 6. Gambar hantu Kemangmang dalam komik Tatang S.

mwang tang kumèrab ikang kamangmang i luhuring kaywan mabra sinang mangkrik tang swaraning banaspati lawan danawa banralungan.

Hantu Kamangmang (hantu kepala) di atas pohon menyala, bersinar-sinar. Berbunyi nyaring suara Hantu Banaspati dan Rasaksa Bandalungan.]

Kamamang mewujudkan diri sebagai api besar sebagai bola api yang besar dan terbang. Hantu jenis ini akan terbang di waktu malam yang gelap di tempat terbuka, seperti sawah, rawa, dan lapangan terbuka.



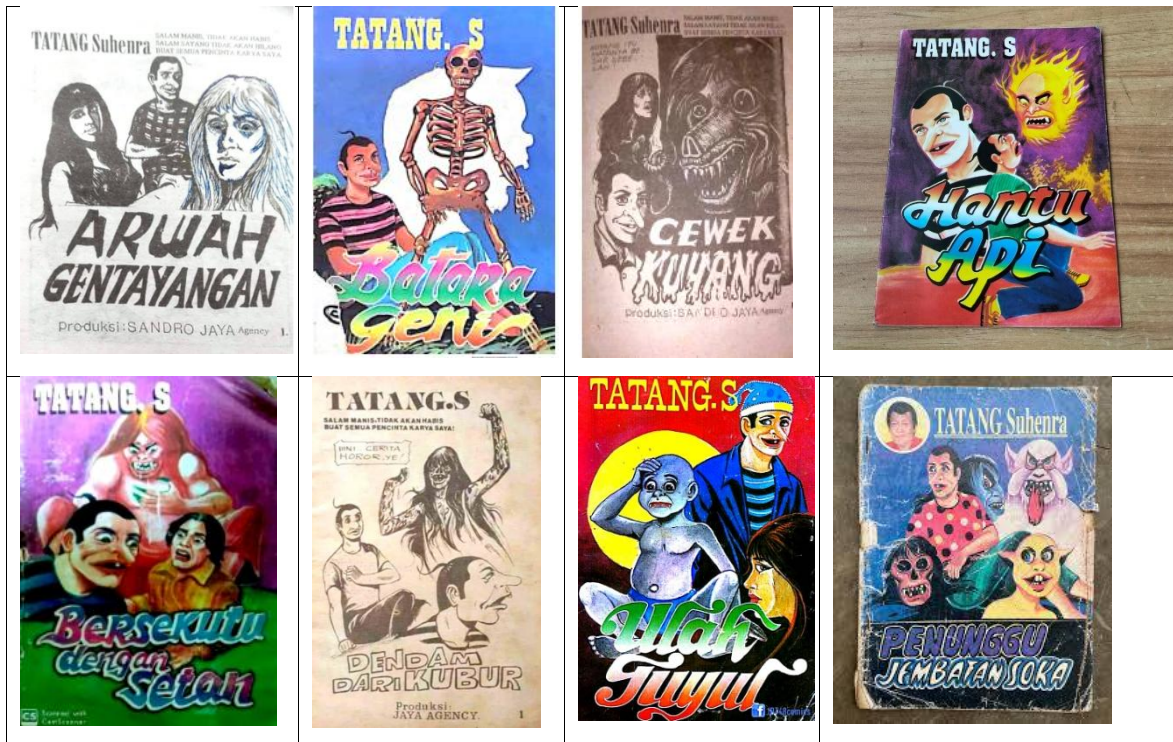
Gambar 7. Gambar hantu Penunggu dalam komik Tatang S.

Kutipan naskah	Terjemahan
<i>kuranra kalawan wewe hañja hañja sirah lawan weweron tengisnya muringis rerekan kalawan rongrongsot asrang humung bebengkah humangséh gegëmbung adulur lawan balung atanrak kekëblëk mërgëgëh dulur hepek epek hëngklek herklek lan usus</i>	Hantu Kuranda bersama Wewe, Hantu Hanja-hanja sirah dan Hantu Wedon, Hantu Tengis meringis. Hantu Tetekan bersama Hantu Tongtongsot menyerang membuat suara keras, Hantu Bebengkah menyebar, Hantu Gegëmbung beriringan dengan Hantu Balung menari-nari. Hantu kekëblëk tidak bergerak diikuti dengan hantu epek- epek, hantu hëngklek-hëngklek dan hantu usus.

Wujud hantu dalam *Kakawin Sena* begitu beraneka dan beragam. Mulai dari hantu Kuranda bersama Wewe, hantu Hanja-hanja sirah dan hantu Wedon, hantu Tengis meringis. hantu Tetekan bersama hantu Tongtongsot menyerang membuat suara keras, hantu Bebengkah menyebar, hantu Gegëmbung beriringan dengan hantu Balung menari-nari. Hantu Kekeblek tidak bergerak diikuti dengan hantu Epek- epek, sampai pada hantu Hëngklek-hëngklek dan hantu Usus. Nama-nama hantu yang terdapat pada naskah *Kakawin Sena* tersebut menunjukkan bahwa kekayaan citra pada makhluk gaib dalam wacana budaya

masyarakat begitu luas dan komprehensif. Dengan demikian, khazanah tersebut dapat menjadi ide atau gagasan pada karya yang lain.

Khazanah nama-nama hantu tersebut dapat dicitrakan pada komik Tatang S. sebagaimana pada gambar-gambar berikut.



Gambar 8. Gambar hantu-hantu dalam komik Tatang S.

Gambar 8. memperlihatkan citra hantu yang sangat beragam dan berjenis-jenis sesuai dengan citra yang tergambar pada kepercayaan masyarakat setempat. Hal ini sesuai dengan gambaran yang terdapat pada naskah *Kakawin Sena*.

*jejengklek kalawan gandarwo mangure bowong ana ring ayun
janggitan humangsèh dulur hilu hilu rare bajang angawe
popoting komara rěngkiknya tumut kamanřanya hajělih
bugarnya jejegang laweyan hanantang kalěwungnya hajiglong*

[Hantu jejengklek bersama genderwo mengurai (rambutnya), hantu harimau ada di depan, hantu janggitan tidak bergerak diikuti dengan ilu-ilu (dan) Anak bajang yang melambai-lambai, hantu popoting komara (tali pusar?) hantu rerengkik turut kamandanya berteriak, berhamburan, hantu batang tubuh tanpa kepala menantang, rongga tubuhnya berceruk.]

Jejengklek menjadi hantu yang ditakuti oleh orang Jawa sejak dahulu. Makhluk ini berwujud sangat menyeramkan menyerupai raksasa yang tinggi, berkeliaran di daerah kuburan dengan membawa bangkai atau mayat yang diambil dalam liang kubur dan selalu

bersuara “klek, klek, klek” maka hantu ini diberi nama *Jejengklek*. Sementara itu, hantu *Gendruwo* diinterpretasikan sebagai makhluk halus yang berwujud seperti manusia bertubuh besar, dan kekar dengan rambut gimbal yang lebat menutupi tubuh. Habitat kegemarannya adalah pohon besar teduh atau sudut-sudut tempat yang lembab, dan gelap. Makhluk ini dikisahkan dapat berkomunikasi dengan manusia dan juga bisa menyukai manusia. Cerita-cerita misteri menyebutkan jika genderuwo dapat mengubah penampakannya menyerupai wujud fisik seseorang (Endraswara, 2004: 78).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik benang merah bahwa deskripsi hantu yang sangat lengkap dan beragam pada *Kakawin Sena* menunjukkan kekayaan konsep imajinasi dan citra yang sangat dalam dan menyeluruh. Hal ini juga memberikan ruang untuk eksplorasi secara visual, misalnya dalam komik karya Tatang S. secara lebih deskriptif-visual. Dengan demikian, citra yang muncul secara visual dalam komik merupakan bentuk transformasi dari *Kakawin Sena*.

4. Simpulan

Citra hantu yang digambarkan dalam komik Petruk karya Tatang S. merupakan representasi citra hantu yang sudah dikenali masyarakat luas. Citra ini adalah bentuk transformasi dari naskah *Kakawin Sena* yang dipercaya masyarakat sebagai naskah kuno yang di dalamnya menggambarkan citra hantu secara lebih visual. Penggambaran visual tersebut ditransformasi ke dalam bentuk komik karya Tatang S sebagai bentuk manifestasi visualisasi dalam naskah *Kakawin Sena*.

Di antara naskah *Kakawin Sena* dan komik karya Tatang S. terdapat kemiripan dalam citra visual atas penggambaran sosok hantu. Terdapat konsep relasi antara kedua teks ini yang mengejawantah pola-pola budaya yang ditransformasi dan dipercaya atas kedua teks dalam masyarakat. Penelitian ini menunjukkan dua hal. Pertama, citra hantu dalam *Kakawin Sena* diwujudkan dalam gambar pada komik. Kedua, terdapat relasi budaya dan agama/kepercayaan pada penggambaran sosok hantu dalam komik tersebut.

Daftar Pustaka

Adjidarma, S. G. (2021). *Ngobrolin Komik*. Pabrik Tulisan.

Damono, S. D. (2009). *Sastra Bandingan*. Editum.

Depdikbud. (2015). *KBBI Edisi V*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Djokosujatno, A. (2005). *Cerita Fantastik dalam Perspektif Genetika dan Struktural*. Djambatan.
- Endraswara, S. (2004). *Dunia Hantu Orang Jawa: Alam Misteri, Magis, dan Fantasi*. Kejawen Narasi.
- Geertz, C. (1992). *Kebudayaan dan Agama* (F. B. Hardiman, Trans.). Kanisius.
- Hajid, A. (2022). *Orang Jawa, Jimat, dan Makhluk Halus*. Narasi.
- Hermawan, D. (2013). *Semar dan Kentut Kesayangannya*. Diva Press.
- Isnaini, H. (2022). Citra Perempuan dalam Poster Film Horor Indonesia: Kajian Sastra Feminis. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, Volume 9, Nomor 2, 55-67.
- Koentjaraningrat. (1994). *Kebudayaan Jawa*. Balai Pustaka.
- Kumitir, A. A. (13 November 2024). Kakawin Sena. *Alang Alang Kumitir*. <http://www.alangalangkumitir.wordpress.com>
- Laksono, A., dan Aryanto, H. (2020). Perancangan *Urban Toys* dari Adaptasi Karakter Komik Karya Tatang Suhendra. *Jurnal Barik: Desain Komunikasi Visual, Unesa*, Volume 1, Nomor 3, 238-247.
- Moleong, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2012). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, B. (2017). *Stilistika*. UGM Press.
- Pardini, B. M., Ridho, I., dan Rohman, S. (2016). Representasi Kelas Bawah pada Tokoh Punakawan dalam Komik Tatang S. *Jurnal Arkhais*, Volume 7, Nomor 2, 99-109.
- Piaget, J. (1995). *Strukturalisme* (Hermoyo, Trans.). Yayasan Obor Indonesia.
- Pradopo, R. D. (2002). *Pengkajian Puisi*. Gadjah Mada University Press.
- Ranuhandoko, N., dan Sidhartani, S. (2019). Makna Budi Pekerti Melalui Cerita Punakawan: Analisis Visual dalam Seni Kreativitas Komik Kontemporer *Mudra: Jurnal Seni dan Budaya*, Volume 34, Nomor 1, 53-60.
- Restianingsih, L. (2011). *Kakawin Sena: Sebuah Kakawin pada Masa Jawa Baru dari Lereng Merbabu*. *Jumantara*, Vol. 2, No. 1, 1-12.
- Teeuw, A. (1984). *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Pustaka Jaya.
- Wiyasa, I. P. (2021). Struktur Formal Kakawin Kumudawati. *Jurnal Kalangwan: Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa, dan Sastra*, Vol. 11, No. 2 September 2021, 91-100.