

The Analysis of Mystical Element in Webtoon *Sarimin* by Naga Terbang

(Analisis Unsur Mistik dalam Webtoon *Sarimin* Karya Naga Terbang)

Qori Sri Wahyuni¹, David Setiadi², Tanti Agustiani³
gory015@ummi.ac.id¹

Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education,
Muhammadiyah University Sukabumi, Indonesia

Info Artikel :
Sejarah Artikel :

Diterima
31 Mei 2022
Disetujui
17 Juni 2022
Dipublikasikan
8 Agustus 2022

Abstract

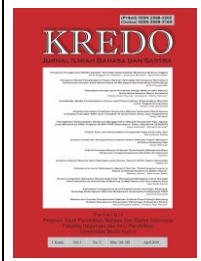
This study aims to find out how the intrinsic elements of comics (characterization, plot, theme and moral, picture and language) and the representation of mystical elements in the webtoon "Sarimin" by Naga Terbang. The research method that will be used is a qualitative method with a descriptive analysis research design and uses a literary psychology approach about phenomenon of psychologia mystica. In this study, Naga Terbang is the subject of research and the object of research is a literary work in the form of the Webtoon "Sarimin" which is limited to the title Sarimin episodes 1-3 in the compilation webtoon Hari Berarti (2018). The data collection technique used is the documentation technique. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and data verification. This study show how comic artists describe the intrinsic elements of comic and mystical elements, especially magical mystique in terms of their nature, namely witchcraft contained in the "Sarimin" webtoon by Naga Terbang. Witchcraft is an attempt to harm other people from a distance using black magic that comes from shamans or help from supernatural being. In this study, the author divides the representation of magical mystical elements about witchcraft in several part, including the process of practicing witchcraft, the factors causing the practice of witchcraft, and the impact and consequences of practicing witchcraft.

Keywords :
mystical element,
sarimin, webtoon

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana unsur intrinsik komik (penokohan, alur, tema dan moral, gambar dan bahasa) dan representasi unsur mistik dalam webtoon "Sarimin" karya Naga Terbang. Metode penelitian yang akan digunakan yaitu metode kualitatif dengan desain penelitian deskriptif analisis dan menggunakan pendekatan psikologi sastra tentang fenomena psychologia mystica. Dalam penelitian ini, Naga Terbang menjadi subjek penelitian dan yang menjadi objek penelitiannya adalah karya sastra berupa webtoon "Sarimin" yang dibatasi pada judul "Sarimin" episode 1-3 dalam webtoon kompilasi Hari Berarti (2018). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Penelitian ini menunjukkan bagaimana komikus menggambarkan unsur intrinsik komik dan unsur mistik khususnya mistik magis dari segi sifatnya yaitu jenis mistik magis santet yang terkandung dalam webtoon "Sarimin" karya Naga Terbang. Santet merupakan upaya untuk mencelakai orang lain dari jarak jauh menggunakan ilmu hitam yang berasal dari dukun atau bantuan dari makhluk supranatural. Dalam penelitian ini penulis membagi representasi unsur mistik magis tentang santet dalam beberapa bagian, meliputi; proses praktik santet, faktor penyebab terjadinya praktik santet, serta dampak dan akibat melakukan praktik santet.

Kata Kunci :
elemen mistik,
sarimin, webtoon



PENDAHULUAN

Unsur-unsur kebudayaan sering menjadi inspirasi bagi para pengarang untuk membuat karya sastranya. Nurgiyantoro (2007) menyatakan bahwa karya sastra merupakan fenomena sosial yang melibatkan kreativitas manusia. Karya sastra merupakan perwujudan ekspresi dan pengalaman yang telah ada dalam jiwa pengarang secara mendalam melalui proses imajinasi.

Karya sastra terdiri dari dua unsur, yakni unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Kedua unsur pembangun tersebut memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan yang tersurat dan tersirat dalam karya sastra. Salah satu bentuk pesan yang disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui teks sastra adalah eksistensi mistik (Nisa, 2019). Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa unsur mistik ini merupakan unsur pembangun karya sastra dari luar. Beberapa genre sastra Indonesia terbagi ke dalam tiga bagian yakni puisi, prosa, dan drama. Komik atau cerita bergambar adalah salah satu dari karya sastra prosa. Salah satu bentuk cerita bergambar kekinian adalah webtoon.

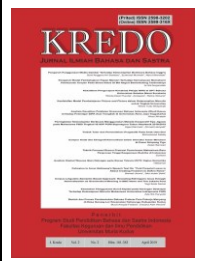
Webtoon merupakan aplikasi yang menyediakan media baca komik berbasis online yang dibuat oleh perusahaan Naver di Korea Selatan. Webtoon memiliki banyak pilihan judul dan tema yang diciptakan oleh berbagai negara termasuk Indonesia. Eksistensi mistik terdapat pada beberapa judul webtoon, diantaranya Kemala (2020), "Sarimin" dalam webtoon kompilasi Hari Berarti (2018), Gloomy Sunday (2016), The Call (2016) dan Nightmare (2018). Diantara judul webtoon tersebut peneliti tertarik untuk membahas "Sarimin" karya Naga Terbang (nama pena dari Annisa Dhia Baswedan). Selain

sebagai author (pengarang) Naga Terbang merupakan ilustrator yang menciptakan webtoon "Sarimin".

Pemilihan webtoon "Sarimin" dalam penelitian ini didasarkan pada data ajang Webtoon Challenge Line Creativate, "Sarimin" menduduki peringkat sepuluh besar. Faktor lainnya yang membuat Webtoon ini menarik untuk dianalisis karena pada dasarnya "Sarimin" mengangkat fenomena tentang makhluk supranatural yang dipercayai oleh masyarakat Indonesia yakni sebagai sosok makhluk gaib yang memiliki kekuatan sakti, serta alur yang diceritakan memiliki tema mistik magis yang dituangkan sesuai dengan kepercayaan masyarakat Indonesia, khususnya mistik magis seperti ritual, pesugihan, santet, jimat, dan pusaka yang dikemas dengan gaya bahasa kekinian. Berdasarkan pemaparan tersebut, rumusan masalah yang akan dianalisis yaitu (1) bagaimana analisis unsur intrinsik dalam webtoon Sarimin? dan (2) bagaimana representasi unsur mistik magis dalam webtoon Sarimin?

Objek penelitian yang akan digunakan adalah webtoon kompilasi Hari Berarti (2018) dengan judul "Sarimin" yang terdiri dari 3 episode. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan unsur intrinsik dan (2) merepresentasikan unsur mistik dalam webtoon "Sarimin" karya Naga Terbang yang dibatasi pada unsur mistik dari segi sifatnya khususnya pada unsur mistik magis meliputi jenis mistik magis santet menggunakan pendekatan psikologi sastra.

Penelitian serupa tentang tema mistik pernah dilakukan oleh Trisna (2018) dengan judul Analisis Unsur Mistik dalam Novel The Sinden Karya Halimah Munawir dan Kaitannya dengan Pembelajaran Sastra



di SMK. Penelitian Trisna bertujuan untuk mendeskripsikan mistik magis dan mistik biasa yang pada hakikatnya berhubungan dengan tuhan dan ciptaannya. Penelitian ini berfokus pada teks novel *The Sinden* serta kaitannya dengan pembelajaran sastra di SMK menggunakan pendekatan sosiologi dan psikologi sastra.

Penelitian lain oleh [Fathurohman, Nurcahyo, Rondli \(2014\)](#); [Ismaya, Fathurohman, Setiawan \(2017\)](#); [Hartani, Fathurohman \(2018\)](#); menyatakan faktor terpenting dalam menganalisis persiapan pembelajaran yakni mengetahui secara detail permasalahan yang ada di lapangan. Pentingnya melakukan observasi, wawancara terhadap pelaku di lapangan untuk menggali informasi di lapangan merupakan langkah untuk memperoleh data yang valid dan reliabel. Penelitian lainnya ditulis oleh [Ramadhani & Annisa \(2021\)](#) dengan judul *Perancangan Game Petualangan Discovering the Mythical Creatures Berbasis Webtoon Sarimin*. Ramadhani dan Baswedan bertujuan untuk merancang game yang diadaptasi dari webtoon Sarimin dan memperkenalkan beragam makhluk mitos Indonesia sebagai pelestarian dan apresiasi budaya mistik lokal.

KAJIAN TEORI

Cerita Bergambar

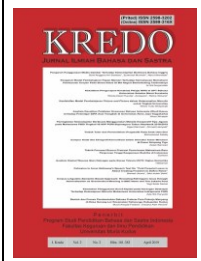
Sebelum istilah komik muncul, istilah ‘Tjergam’ yang merupakan akronim dari ‘Tjerita Bergambar’ dipakai sebagai pengganti kata comic. ‘Tjerita Bergambar’ sebenarnya mengekor penyebutan dalam ranah sastra yaitu cerpen yang merupakan singkatan dari cerita pendek dan cerbung merupakan singkatan dari cerita bersambung. Kemudian dari kata ‘Tjergam’ sekitar tahun 1965 muncul

istilah ‘Tjergamis’ yakni seniman pembuat cerita bergambar yang saat ini disebut sebagai komikus. Pada tahun itu pula terbentuk IKASTI yakni Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia. Namun seiring berjalannya waktu istilah ‘Tjergam’ mulai tidak populer dan tidak dipakai, kemungkinan besar disebabkan oleh gelombang arus komik Barat dan Jepang semakin tinggi di Indonesia sehingga kata ‘Tjergam’ menjadi terlupakan ([Maharsi, 2014](#)).

Pengertian Komik

Komik adalah istilah dari cerita bergambar yang digunakan oleh masyarakat Indonesia. Kata komik merupakan serapan dari bahasa Inggris comic yang memiliki arti yang sama, di berbagai negara komik memiliki istilah yang beragam, seperti *Bande Dessine* istilah komik dari Prancis, *Manga* dari Jepang, *Manhwa* dari Korea, dan *Manhua* yang berasal dari Cina dan Taiwan ([Maharsi, 2014](#)).

Menurut Franz dan Meier, sebagaimana dikemukakan [Dakosta \(2018\)](#) komik merupakan cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya ditampilkan lewat urutan-urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah salah satu bentuk media baca (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang disajikan melalui urutan-urutan visual gambar yang di atur dengan panel dan balon percakapan sebagai ilustrasi untuk menyampaikan dialog yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Panel merupakan kolom yang membingkai ilustrasi gambar dan teks untuk



memisahkan setiap adegan dan kejadian utama yang berfungsi sebagai halaman untuk memperjelas alur penceritaan. Rangkaian gambar dan teks yang singkat dibuat untuk menguatkan isi cerita komik (Batubara, 2020).

Unsur-unsur Intrinsik Komik

Sebagaimana halnya karya sastra, dalam menyusun sebuah komik memerlukan unsur-unsur pembangun agar cerita yang disampaikan mudah dipahami oleh masyarakat sebagai pembaca. Adapun unsur-unsur intrinsik dalam komik menurut Nurgiyantoro (2018) terdiri dari penokohan, alur, tema dan moral, serta gambar dan bahasa. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing unsur intrinsik dalam komik.

1. Penokohan

Tokoh adalah subjek yang dikisahkan dalam komik. Ia tidak hanya mencakup manusia saja, melainkan juga berbagai makhluk lain seperti binatang dan makhluk halus, atau bahkan benda-benda yang tidak bernyawa yang semuanya sengaja dipersonifikasikan. Artinya tokoh-tokoh mirip manusia tersebut sengaja diberi karakter dan ditinggalkan lakukannya sebagaimana halnya manusia; dapat berbicara, berpikir, dan berperasaan layaknya manusia. Tokoh dalam komik juga memiliki watak karakteristik seperti cerita pada umumnya yaitu antagonis, protagonis, tritagonis, pemeran pembantu dan lain sebagainya (Nurgiyantoro, 2018).

2. Alur

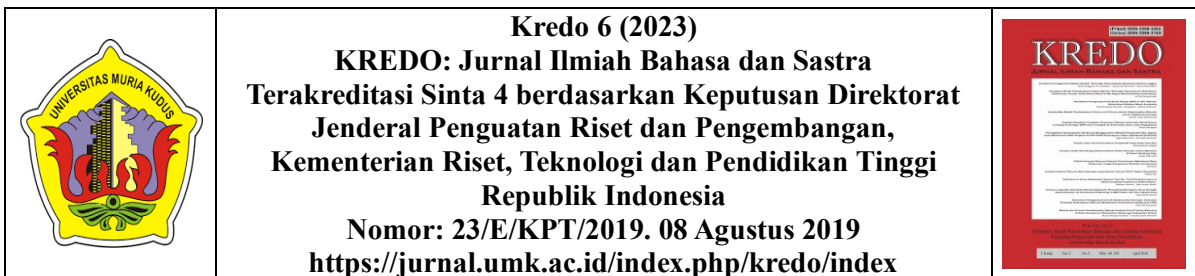
Alur dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang bersebab akibat. Peristiwa dapat berwujud aksi tokoh atau sesuatu yang sering juga ditimpakan pada

tokoh. Alur dikatakan juga sebagai perjalanan tokoh cerita yang telah dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik. Dalam komik alur cerita dikembangkan melalui panel gambar dan kata-kata. Unsur yang terdapat dalam gambar-gambar akan lebih dominan dalam perkembangan alur cerita secara berurutan. Panel gambar dan kata tersebut tentunya akan memperlihatkan bagaimana alur cerita diurutkan menjadi suatu peristiwa selain itu juga terdapat konflik dan klimaks yang menentukan perkembangan alur cerita (Nurgiyantoro, 2018).

Penulis menggunakan analisis pengaluran yang dikemukakan oleh Eriyanto (2017) yang menyatakan bahwa setiap teks narasi memiliki urutan kronologis, motif dan plot, serta hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa. Suatu narasi memiliki struktur dari awal hingga akhir. Penggambaran struktur alur tersebut menggunakan struktur fungsi 1 (F.1) yang dihubungkan dengan fungsi 2 (F.2), fungsi 3 (F.3), dan struktur fungsi lainnya untuk mengatur urutan alur dalam cerita yang memiliki sebab dan akibat.

3. Tema dan Moral

Menurut Surastina (2018) tema merupakan gagasan awal dan merupakan makna isi sastra secara keseluruhan. Jika diibaratkan pohon, maka tema adalah akar yang menjadi pondasi dan memiliki fungsi utama sebagai penyeimbang keseluruhan sistem. Dan moral bisa disebut juga amanat yang merupakan pesan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca. Penyampaian pesan selalu didasarkan tema dan tujuan yang telah ditetapkan penulis pada saat menyusun rancangan cerita. Sedangkan Menurut Nurgiyantoro (2018) aspek tema dan moral dalam komik, juga



dalam berbagai cerita fiksi, merupakan aspek isi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Bacaan apapun yang ditulis harus fiksi ataupun komik mesti mengandung moral, ajaran, atau suatu yang berkonotasi positif. Dengan demikian unsur tema dan moral ini merupakan unsur yang penting dan selalu beriringan. Tema yang diangkat dalam sebuah cerita haruslah memiliki konotasi yang positif dan memiliki nilai moral yang baik sehingga pembaca mendapatkan pelajaran atau edukasi yang dapat di ambil dari cerita tersebut.

4. Gambar dan Bahasa

Aspek gambar dan bahasa merupakan unsur komik yang secara nyata dapat dilihat karena keduanya merupakan media representasi komik itu sendiri. Dengan demikian unsur-unsur gambar dan bahasa dipandang sebagai bentuk unsur yang mewadahi unsur-unsur yang lain terutama unsur isi. Bila aspek gambar dan bahasa tampil dengan ciri khasnya sendiri yang membedakannya dengan komikus lain, maka karya tersebut akan menjadi lebih menarik. Gambar tersebut disusun dengan beberapa panel yang membingkai. Aspek gambar bisa terdiri dari beberapa karakter gambar seperti ikon; tokoh, benda-benda, bangunan, gambar tempat, dan sebagainya. Aspek bahasa dalam komik dikelompokkan kedalam tiga bentuk, diantaranya bentuk narasi (tidak langsung), kata-kata dan pikiran tokoh (langsung), dan “kata-kata” tiruan bunyi (Nurgiyantoro, 2018).

Webtoon

Selain webtoon yang diciptakan oleh anak perusahaan dari Naver Corporation yaitu LINE yang berasal dari Korea Selatan, terdapat banyak platform online lainnya yang menyediakan media baca komik di internet seperti pada aplikasi

MangaToon yang berasal dari PT. Manga Toon Group Cina, Crunchyroll Manga yang berasal dari perusahaan Amerika, Comico merupakan aplikasi yang dibuat oleh perusahaan Next Human Network (NHN) di Jepang. Webtoon diciptakan pada tahun 2004 oleh Kim Jun Koo sebagai solusi bagi kurangnya minat publik pada produktivitas komik konvensional yang sejak tahun 1990 hingga tahun 2000-an industri manhwa (istilah komik yang digunakan di negara Korea Selatan) mengalami penurunan bersamaan dengan menduniannya produk populer manga asal Jepang dan karena adanya penurunan ekonomi, pemerintah menganggap komik memberikan pengaruh berbahaya pada saat itu. Untuk merubah pemikiran tersebut Kim Jun Koo mencetuskan LINE Webtoon sebagai wadah bagi pembaca komik dengan akses yang mudah (Lestari & Irwansyah, 2020). Berikut adalah penjelasan mengenai laman beranda dan panel pada webtoon.

1. Laman Beranda Webtoon

Kata *webtoon* dalam Naver terdiri dari dua gabungan kata yakni web dan toon, web yang artinya website atau situs kumpulan halaman yang menyediakan berbagai informasi dan toon yang di ambil dari kata *cartoon* (Marfu'ah, 2019).

Beranda pada aplikasi webtoon berisi (1) laman rekomendasi bacaan komik yang terdiri dari berbagai macam judul komik, (2) original webtoon yang terdiri dari jadwal publikasi dan genre komik, (3) kanvas sebagai fitur Webtoon Challenge, dan (4) laman favorit untuk menandai bacaan-bacaan yang disukai oleh pengguna webtoon. *Webtoon* juga menyediakan chart top 5 setiap minggunya yang dikelompokkan berdasarkan keseluruhan judul yang dipublikasikan pada aplikasi

webtoon.

Webtoon memiliki berbagai macam genre yang dapat dinikmati oleh pembaca, diantaranya drama, fantasi, kerajaan, komedi, aksi, slice of life, romantis, horor, thriller, dan webnovel. Dalam satu judul pada cerita *webtoon* bisa memuat lebih dari satu genre.

2. Panel pada *Webtoon*

Panel merupakan kolom yang membingkai ilustrasi gambar dan teks untuk memisahkan setiap adegan dan kejadian utama yang berfungsi sebagai halaman untuk memperjelas alur penceritaan. Rangkaian gambar dan teks yang singkat dibuat untuk menguatkan isi cerita komik (Batubara, 2020). Senada dengan pendapat Mc Cloud sebagaimana dikemukakan (Buntaran, 2020) panel memiliki tujuan untuk memisahkan satu gambar dengan gambar yang lain dan memberikan kesan sekuensial atau berurutan. Bentuk panel bervariasi, tergantung kesan yang ingin disampaikan. Untuk panel normal berbentuk kotak atau persegi, namun ketika ingin menunjukkan kesan lain seperti masa lalu, dapat menggunakan panel lingkaran. Namun ada beberapa panel yang adegannya tidak terbingkai oleh bangun ruang apapun atau sering disebut dengan istilah bingkai abstrak. Penggunaan panel dalam aplikasi *webtoon* yakni setiap gambarnya disusun vertikal secara berurutan sehingga pengguna *webtoon* lebih praktis dalam membaca cerita yaitu di geser dari bawah ke atas atau sering disebut dengan istilah *swipe up*.

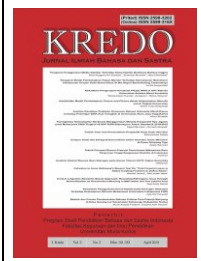
Pengertian Mistik pada umumnya masyarakat Indonesia mempercayai adanya mistik, karena Indonesia sendiri termasuk negara yang masih memegang teguh suatu

tradisi dan mempercayai unsur spiritual mistik, seperti mempercayai adanya hal gaib, ritual, persembahan, ataupun kekuatan sakti lainnya.

Berdasarkan keilmuan, kata mistik memiliki makna tersendiri, menurut Amien sebagaimana dikemukakan Abimayu (2014) secara etimologis mistik berasal dari bahasa Yunani, *mystikos*, yang artinya rahasia (*geheim*), serba rahasia (*geheimzinnig*), tersembunyi (*verborgen*), gelap (*donker*), atau terselubung dalam kekelaman (*in het duister gehuld*). Mistik adalah sebuah paham tentang sesuatu yang bersifat tersembunyi (pengetahuan tentang misteri) dan tidak dapat dijelaskan secara rasional.

Menurut Handayani (2016) unsur mistik dilihat dari segi sifatnya dibagi menjadi dua bagian diantaranya; mistik biasa dan mistik magis. Dalam penititan ini, penulis akan berfokus pada analisis unsur mistik magis. Menurut Trisna (2018) yakni mistik magis (mistik nonkeagamaan) merupakan praktik mistik yang bertujuan untuk memperoleh daya kekuatan (*daya linuwi*). Magis artinya sebuah kekuatan superinderawi (*gaib*) sedangkan ilmu *gaib*, adalah ilmu yang sulit diketahui oleh manusia biasa. Ilmu ini akan menerobos ruang dan waktu dan seringkali memanfaatkan hal-hal takhayul. Ahli ilmu *gaib*, biasanya memiliki kemampuan mistik magis yang hebat. Abimayu (2014) mengkategorikan mistik magis ke dalam empat bagian, antara lain pesugihan, santet, jimat, dan pusaka. Pada penelitian ini penulis berfokus kepada jenis mistik magis berupa santet.

Menurut Abimayu (2014) santet merupakan gangguan pada tubuh manusia yang dilakukan oleh setan atas perintah manusia lain, biasanya ditimbulkan dengan



penyakit fisik dari yang halus sampai yang kasar disebabkan faktor, dendam, iri, dengki, persaingan antar manusia, dan sebagainya. Pernyataan tersebut senada dengan [Maksum & Fathoni \(2009\)](#) yaitu guna-guna atau santet adalah sebuah ilmu yang bertujuan untuk mengganggu atau mencelakai orang lain dengan menggunakan media jin atau sejenisnya. Santet terbagi menjadi dua macam yakni santet kasar, seperti menggunakan racun atau ramuan tertentu kepada target yang mengakibatkan kerusakan fungsi tubuh bahkan kematian, dan santet halus, yakni menggunakan kekuatan gaib, seperti jin, hipnotis jarak jauh dan sebagainya.

Pada penelitian ini penulis membagi representasi unsur mistik magis jenis santet dalam beberapa bagian, meliputi; proses praktik santet, faktor penyebab terjadinya praktik santet, serta dampak dan akibat melakukan praktik santet.

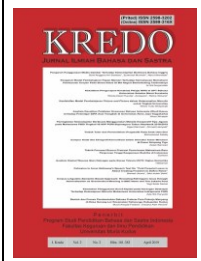
Psikologi Sastra

Terdapat beberapa pendapat mengenai pengertian psikologi diantaranya menurut [Atkinson](#), sebagaimana dikemukakan [Minderop \(2016\)](#) psikologi berasal dari kata Yunani *psyche*, yang berarti jiwa, dan *logos* yang berarti ilmu. Jadi psikologi berarti ilmu jiwa atau ilmu yang menyelidiki dan mempelajari tingkah laku manusia. Sedangkan menurut [Saputro \(2020\)](#) psikologi sastra merupakan salah satu kajian sastra yang digunakan untuk menginterpretasikan karya sastra, pengarang, dan hubungannya antara karya sastra dengan pengarang menggunakan teori psikologi. Karena psikologi dan sastra memang memiliki hubungan yakni sama-sama berguna untuk sarana mempelajari keadaan kejiwaan orang lain. Hanya perbedaannya gejala-gejala yang ada dalam karya sastra adalah gejala-gejala kejiwaan

dari manusia-manusia imajiner, sedangkan dalam psikologi adalah manusia-manusia riil. Menurut [Wiyatmi](#) sebagaimana dikemukakan [Kartika, Setiadi & Agustiani \(2020\)](#) sastra psikologi merupakan salah satu kajian dalam bidang sastra yang dapat dibaca dan diinterpretasikan hasilnya dalam karya sastra pengarang dan pembaca dengan berbagai konsep dan teori dalam bidang sastra.

Terdapat istilah psikologia mystica yang dikemukakan oleh [Kahija \(2009\)](#) dalam studi psikologi, psikologia mystica merupakan kondisi kejiwaan (dimensi batin) yang dialami oleh seseorang mengenai pengalamannya dengan hal-hal mistik. Dalam pemikiran Barat, mistik cukup sering digunakan sebagai pengertian yang luas sehingga tidak hanya meliputi pengalaman dalam agama tetapi juga menyangkut fenomena-fenomena paranormal dan supranatural ([Kahija, 2009](#)). Setelah melihat dari segi pengertian psikologi sastra sendiri maka tidak menutup kemungkinan bahwa fenomena Psikologia mystica dapat tergambar dalam karya sastra sehingga dapat dikatakan sebagai gejala-gejala kondisi kejiwaan yang dialami oleh manusia-manusia imajiner yang diciptakan oleh pengarang dalam suatu karya sastra mengenai kepercayaan tentang hal mistik.

Berdasarkan teori psikologi sastra yang telah dipaparkan di atas, analisis unsur mistik dalam webtoon “*Sarimin*” karya Naga Terbang memiliki keterkaitan dengan psikologi sastra tentang gejala Psikologia mystica untuk menentukan bagian unsur mistik magis yang ada pada kehidupan tokoh dalam cerita “*Sarimin*”.



METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan yaitu metode kualitatif dengan desain penelitian deskriptif analisis dan menggunakan pendekatan psikologi sastra. Nisa, Fathurohman, Setiawan (2021); Widiyanto, Fathurohman (2019); Hardiyanti, Farkhiyah & Fathurohman (2019); Fathurohman (2008); Fathurohman & Cahyaningsih (2021); Ulya, Sucipto & Fathurohman (2021); Sofia, Fathurohman & Purbasari (2020); Tamarudin & Fathurohman (2020); Aflahah, Fathurohman & Purbasari (2021); Ulya, Fathurohman & Setiawan (2021) menyatakan pentingnya melakukan penelitian kualitatif untuk memotret keadaan apa adanya di lapangan. Melalui penelitian kualitatif deskriptif maka data-data akan diuraikan melalui analisis mendalam untuk memperoleh makna atau pesan serta karakteristik yang ada didalamnya.

Dalam penelitian ini, Naga Terbang menjadi subjek penelitian dan yang menjadi objek penelitiannya adalah karya sastra berupa webtoon yang dibatasi pada judul "Sarimin" episode 1-3 dalam webtoon kompilasi Hari Berarti (2018). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik dokumentasi yang dilakukan untuk mendapatkan data berupa gambar yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan terhadap karya sastra berupa webtoon "Sarimin" karya Naga Terbang. Penulis menggunakan teknik analisis data menurut model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017) yang terdiri dari tiga langkah, yaitu (1) reduksi data pada webtoon Sarimin karya Naga Terbang, yang akan dirangkum serta dipilih hal pokok yang sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti, (2) Penyajian data,

peneliti akan menyajikan data dengan bentuk teks yang bersifat naratif, dan (3) verifikasi atau kesimpulan dalam penelitian ini yang dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa pemaparan dari hasil analisis penulis yang dikembangkan secara kualitatif deskriptif. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu sesuai dengan rumusan masalah yang akan membahas tentang analisis unsur intrinsik dan representasi unsur mistik magis pada webtoon "Sarimin" episode 1-3.

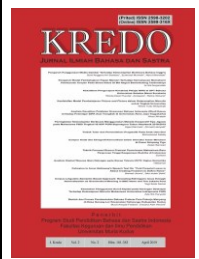
Analisis Unsur-unsur Intrinsik "Sarimin" Karya Naga Terbang

1. Penokohan

Tokoh dan penokohan dalam episode "Sarimin" hanya terdiri dari empat tokoh yang menunjang keberlangsungan cerita yaitu Sarimin, Wasa, ayah Wasa, dan ibu Wasa. Pemaparannya adalah sebagai berikut.

a. Sarimin

Sarimin merupakan jin kera putih penunggu pohon keramat yang percaya oleh masyarakat di suatu daerah memiliki kekuatan sakti yang bisa mengabulkan permohonan umat manusia. Namun pertolongan Sarimin ini tidak dapat dilakukan secara cuma-cuma karena pelaku perjanjian harus menanggung konsekuensi yang telah ia janjikan dengan Sarimin. Visualisasi Sarimin dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: 10 Eps. 3)

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa komikus menggambarkan visualisasi Sarimin menggunakan masker nera sebagai identitas, mengenakan kaos berwarna putih yang dipadukan dengan jaket kulit hitam sebagai outer, berambut semi pirang, memiliki sorot mata yang tajam, serta memiliki tubuh yang tinggi dan tegap. Sarimin memiliki sifat mudah tersinggung, hal tersebut dapat dibuktikan dengan gambar berikut ini:



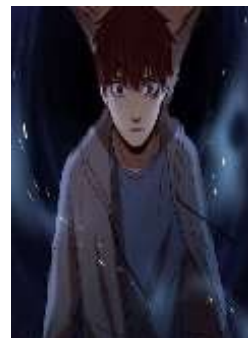
Gambar 2 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: Panel 24-28 Eps. 2)

Berdasarkan gambar di atas tergambar bahwa Sarimin merasa tersinggung dengan perkataan yang diucapkan Wasa, ia mengatakan bahwa alih-alih sebagai seorang jin Sarimin malah terlihat seperti seorang penipu. Amarah Sarimin tidak terkendali sehingga ia merubah wujudnya menjadi jin nera, ia merasa tidak terima dengan ucapan Wasa kemudian mencengkram kerah baju Wasa dan memakinya karena telah lancang

kepadanya.

b. Wasa

Wasa merupakan salah satu klien yang pernah menggunakan jasa Sarimin. Namun karena masa perjanjiannya dengan Sarimin telah selesai maka ia harus mengorbankan jiwanya menjadi budak Sarimin di alam gaib. Visualisasi Wasa dapat dilihat pada gambar berikut ini:

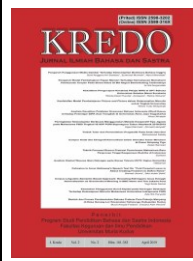


Gambar 3 Sarimin (Naga Terbang, 2018: 4 Eps. 3)

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa visualisasi Wasa digambarkan sebagai seorang pemuda berambut merah yang selalu memakai jaket abu-abu yang dipadukan dengan kaos berwarna biru pudar. Wasa memiliki hati yang rapuh akibat perbuatan ayahnya dulu terhadap ibunya dan dirinya hingga membuat Wasa terpengaruh oleh hal-hal negatif, dan mempunyai sifat pendendam, hal tersebut dapat dibuktikan dengan gambar berikut ini:



Gambar 4 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: Panel 11-14 Eps. 2)



Berdasarkan gambar di atas, ayah Wasa divisualisasikan sebagai lelaki paruh baya yang rambutnya sudah terlihat beruban, ayah Wasa memiliki sifat tempramen yang sangat buruk, ia selalu memarahi Wasa dan istrinya. Tidak jarang ayah Wasa juga bermain fisik kepada mereka. Hal ini dapat dibuktikan dengan gambar berikut:



Gambar 5 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: 37 Eps. 2)



Gambar 4 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: Panel 11-14 Eps. 2)

Berdasarkan gambar di atas, panel 12 memperlihatkan bahwa Wasa telah kehilangan kesabaran terhadap perlakuan ayahnya sehingga pada panel ke 12 Wasa berniat untuk membalaskan dendam kepada ayahnya dan pada panel ke 13 terlihat bahwa Wasa mendatangi pohon keramat yang dipercaya sebagai tempat tinggal Sarimin jin kera putih. Wasa memilih untuk melakukan jalan pintas dengan meminta bantuan Sarimin untuk melenyapkan ayahnya.

c. Ayah Wasa

Ayah Wasa merupakan sosok ayah yang tidak bertanggung jawab terhadap keluarganya. Ia selalu menyiksa anak dan istrinya. Visualisasi ayah Wasa yang diciptakan oleh komikus dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 6 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: 3-5 Eps. 2)

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa ayah Wasa memiliki tempramen yang sangat buruk. Pada panel ke 2-4 terlihat ayah Wasa sedang memaki istrinya karena kesalahan sepele, ia juga menarik tangan istrinya dengan paksa sehingga terlihat raut wajah istrinya yang kesakitan. Pada panel ke 5 Wasa mencoba membela ibunya namun ia malah ikut dimaki oleh ayahnya.

d. Ibu Wasa

Tokoh ibu Wasa tidak terlalu dijelaskan secara rinci oleh komikus karena tokoh ini hanya muncul beberapa kali dalam episode “Sarimin”, namun kehadiran ibu Wasa tetap menunjang keberlangsungan jalan cerita episode “Sarimin”. Visualisasi ibu Wasa dapat

dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 7 Sarimin (Naga Terbang, 2018: 7 Eps. 3)

Berdasarkan gambar di atas, Ibu Wasa divisualisasikan sebagai seorang ibu pada umumnya. Kerutan di wajahnya menandakan bahwa ia merupakan perempuan paruh baya ia juga memiliki rambut merah dikepang satu seperti yang terlihat pada kutipan gambar di atas. Karakteristik ibu Wasa tidak terlalu dijelaskan secara rinci dalam cerita tersebut. Namun ibu Wasa terlihat memiliki sifat yang pasrah dan terlalu takut untuk membalas perbuatan suaminya. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



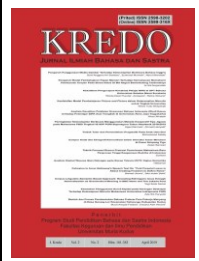
Gambar 8 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: 3-4 Eps. 2)

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa ibu Wasa tidak melawan perbuatan suaminya malah ia yang meminta maaf atas kelalaiannya, ia juga memohon ampun kepada suaminya agar tidak memakinya lagi.

2. Alur

Alur yang terdapat pada episode “Sarimin” karya Naga Terbang ini menggunakan alur maju. Penulis menggunakan bagan fungsi utama untuk menjelaskan alur yang terjadi dalam webtoon episode “Sarimin” Karya Naga Terbang. Pemaparannya sebagai berikut:

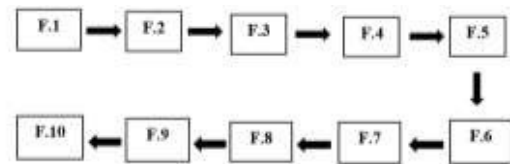
- 1) Seorang kakek sedang melakukan ritual untuk membuat kontrak pesugihan dengan Sarimin (prolog)
- 2) Sepulang sekolah Wasa dan temannya sedang membahas rumor di daerahnya tentang keberadaan Sarimin jin kera putih
- 3) Mendengar berita tersebut Wasa merasa tertarik dengan kesaktian Sarimin
- 4) Sesampainya Wasa di rumah, ia mendapati ayahnya sedang berteriak memarahi ibunya
- 5) Wasa yang telah hilang kesabaran terhadap ayahnya memutuskan untuk pergi menemui Sarimin
- 6) Wasa membuat perjanjian dengan Sarimin untuk menyingkirkan ayahnya
- 7) Wasa berhasil menyingkirkan ayahnya
- 8) Setelah ia melakukan kontrak dengan Sarimin kehidupannya menjadi jauh lebih baik dari sebelumnya
- 9) Tanpa di sadari kontrak nya dengan Sarimin telah habis
- 10) Jiwa Wasa diambil oleh Sarimin menggunakan perantara kecelakaan mobil roda empat



Suatu hari di suatu daerah yang dirumorkan terkenal kental dengan kejadian mistiknya terdapat seorang kakek yang sedang melakukan ritual pesugihan kepada Sarimin jin kera putih dengan tujuan agar usaha ternak lelenya berkembang pesat (prolog) (F.1), sepulang sekolah Wasa dan temannya sedang membahas rumor di daerahnya tentang keberadaan Sarimin jin kera putih yang dipercaya memiliki kekuatan sakti yang bisa mengabulkan berbagai macam permintaan, seperti mendapatkan harta yang berlimpah, karir yang bagus, kesehatan, perjodohan, dan bisa menyingkirkan seseorang (F.2), mendengar berita tersebut Wasa merasa tertarik dengan kesaktian Sarimin karena ia mengingat beberapa perlakuan buruk ayahnya (F.3), sesampainya Wasa di rumah ia mendapati ayahnya sedang memaki bahkan melakukan kekerasan kepada ibunya. Wasa mencoba untuk meleraikan perkelahian namun ia malah ikut dimaki oleh ayahnya (F.4), sejak saat itu kesabaran Wasa sudah habis. Ia tidak bisa memaafkan perbuatan ayahnya yang selalu memaki, menyiksa, bahkan menyelingkuhi ibunya. Wasa memutuskan untuk pergi ke tempat Sarimin untuk melakukan kontrak (F.5), beberapa saat kemudian Wasa berhasil bertemu dengan Sarimin dan membuat kontrak untuk menyingkirkan ayahnya. Sarimin meminta Wasa untuk melakukan beberapa ritual santet untuk menunjang keberhasilan pada target santet. Sebagai imbalan Sarimin juga meminta jiwa Wasa setelah ia meninggal untuk menjadi budaknya di alam gaib (F.6), setelah Wasa menjalankan ritual sesuai dengan perintah Sarimin akhirnya ia bisa menyingkirkan ayahnya (F.7), Setelah ia melakukan kontrak dengan Sarimin

kehidupannya menjadi jauh lebih baik dari sebelumnya (F.8), namun tanpa ia sadari kontraknya dengan Sarimin telah habis yang artinya ia harus menyerahkan jiwanya untuk menjadi budak Sarimin di alam gaib (F.9), suatu hari Wasa sedang berjalan dan hendak menyebrang tanpa ia sadari tiba-tiba ada mobil beroda empat yang melaju dengan kencang hingga menabrak Wasa. Ternyata peristiwa tersebut adalah ulah Sarimin sebagai pelantara untuk mengambil jiwa Wasa (F.10).

Setelah mendeskripsikan alur pada webtoon episode “Sarimin” karya Naga Terbang, penulis membuat bagan pengaluran fungsi utama di atas. pemaparannya sebagai berikut.



Bagan 1 pengaluran fungsi utama “Sarimin”

Keterangan: tanda ➡ untuk menghubungkan Fungsi 1 dengan fungsi 2 dan seterusnya.

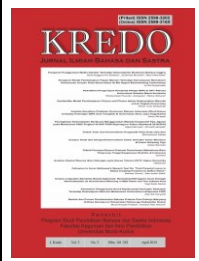
3. Tema dan Moral

a. Tema

Episode “Sarimin” memiliki tema kekeluargaan dan tema mistik. Tema kekeluargaan dimunculkan dengan adanya konflik tentang seorang suami yang selalu menyiksa istri dan anaknya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan gambar berikut ini:



Kredo 6 (2023)
KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra
 Terakreditasi Sinta 4 berdasarkan Keputusan Direktorat
 Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
 Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
 Republik Indonesia
 Nomor: 23/E/KPT/2019. 08 Agustus 2019
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>



Gambar 9 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: 7-8 Eps. 2)

Berdasarkan gambar di atas tergambar bagaimana perlakuan suami yang memiliki temperamental yang buruk melakukan kekerasan kepada anak dan istrinya. Terlihat pada panel 7-8 ayah Wasa sedang memukuli Wasa semenjak ia kecil, ayah Wasa juga selingkuh dengan wanita lain sehingga membuat ibu Wasa sedih dan sakit hati.

Tema mistik dimunculkan ketika Wasa memilih jalan pintas untuk menyelesaikan masalah dengan melakukan ritual untuk membuat perjanjian dengan Sarimin. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan gambar berikut ini:



Gambar 10 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: 12-14 Eps. 2)

Berdasarkan gambar di atas, pada panel ke 12-14 kalimat “kali ini aku tidak akan diam saja” menggambarkan bahwa Wasa sudah hilang kesabaran terhadap perlakuan ayahnya sehingga ia mendatangi pohon keramat yang merupakan tempat tinggal Sarimin kemudian melakukan ritual memanggil Sarimin dengan berbagai macam sesaji untuk membuat sebuah perjanjian dengan tujuan untuk menyingkirkan ayahnya.

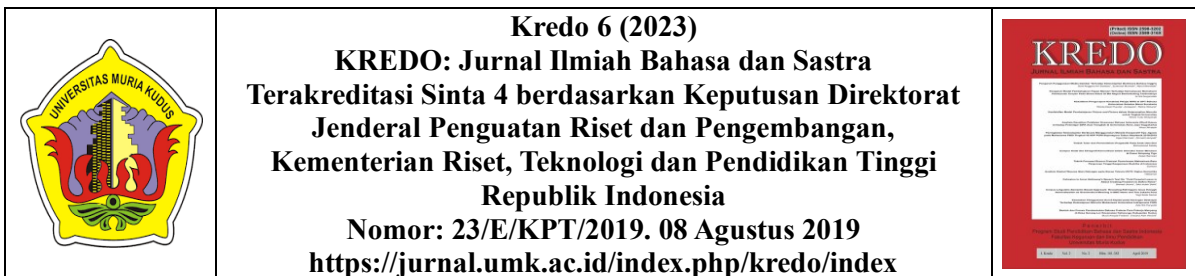
Berdasarkan uraian di atas dapat terlihat bahwa tema dari episode “Sarimin” karya Naga Terbang yaitu tema kekeluargaan dan tema mistik.

b. Moral

Nilai moral yang terdapat dalam episode “Sarimin” karya Naga Terbang yaitu agar manusia tidak menyekutukan Tuhan dan memilih jalan pintas untuk menyelesaikan masalah. Nilai moral lainnya yaitu manusia harus memiliki rasa tanggung jawab terhadap keluarga dalam mendidik maupun memberikan nafkah dan tidak melakukan kekerasan dalam rumah tangga. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 11 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: Panel 6 eps. 2 Panel 14 Eps.2)



Berdasarkan gambar di atas, panel ke 47 merupakan visualisasi manusia yang digambarkan oleh komikus, diantaranya (1) fashion, contoh fashion yang digambarkan oleh komikus yaitu stelan baju kerja kantor yang digunakan oleh tokoh bernama Mas Adit, meliputi kemeja, celana panjang, dan menggunakan aksesoris dasi, sabuk, dan jam tangan. (2) postur tubuh, visualisasi tubuh yang gambarkan oleh komikus terdiri dari anggota badan seperti tangan, kaki, badan, kepala, dan wajah. Komikus juga menggambarkan beberapa pergerakan postur tubuh seperti berdiri, duduk, terlentang, dan bersandar. (3) wajah dan ekspresi, komikus menggambarkan ekspresi setiap tokoh dari raut wajah yang ditunjukkan oleh tokoh tersebut seperti yang terlihat pada panel ke 47 ekspresi wajah yang digambarkan oleh komikus pada tokoh Wasa menunjukkan rasa tegang dan takut hal ini terlihat dari sorot matanya yang membelalak.

Pada panel ke 22 merupakan visualisasi makhluk supranatural. Komikus menggambarkan makhluk supranatural hampir sama dengan visualisasi manusia, meliputi (1) fashion, contoh fashion yang digambarkan oleh komikus yaitu stelan pakaian yang berbahan dasar dari kain seperti pakaian yang biasa digunakan oleh umat manusia. Gambar di atas merupakan bentuk pakaian yang digunakan oleh Sarimin jin nera putih, meliputi kaos warna putih yang dipadukan dengan outer berwarna hitam dan celana jeans panjang warna biru. Terdapat satu ciri khusus yang membedakan fashion antara makhluk supranatural dengan manusia yaitu masker gambar mulut monyet yang digunakan oleh makhluk supranatural (2) postur tubuh, visualisasi tubuh yang gambarkan oleh komikus terdiri dari anggota badan yang sama seperti manusia, diantaranya tangan, kaki, badan, kepala, dan wajah. Komikus

juga menggambarkan beberapa pergerakan postur tubuh seperti berdiri, duduk, terlentang, dan bersandar. (3) wajah dan ekspresi, karena komikus memberi ciri khusus kepada makhluk supranatural dengan menggunakan masker, maka penggambaran ekspresi setiap tokoh supranatural terlihat dari raut wajah seperti mata dan alis.

2. Gambar Tempat

Visualisasi tempat pada webtoon ini menampilkan beberapa tempat secara detail oleh komikus. Desain tempat yang digambarkan sesuai dengan adegan yang berlangsung pada setiap panel, meliputi pohon keramat dan rumah wasa. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 14 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: Panel 17 eps 1 Panel 1 Eps 2)

Berdasarkan gambar di atas, panel ke 17 merupakan visualisasi pohon keramat yang dipercaya oleh warga setempat sebagai rumah Sarimin jin nera putih yang bisa mengabulkan berbagai macam permintaan. Tempat ini sering dijadikan tempat ritual pesugihan untuk mendapatkan kekayaan atau berbagai ritual mistik lainnya. Pohon tersebut terletak di ujung lapangan yang dibatasi dengan pagar besi. Pada panel ke 1 merupakan visualisasi

rumah Wasa pada malam hari. Komikus membuat desain rumah Wasa dengan konsep sederhana yang cukup ditempati oleh tiga anggota keluarga, meliputi ayah, ibu, dan Wasa.

b. Bahasa

Bentuk bahasa pada episode “Sarimin” karya Naga Terbang hanya terdiri dari satu bentuk bahasa yang meliputi:

1. Kata-kata dan Pikiran Tokoh (Langsung)

Berdasarkan penelitian penulis pada episode “Sarimin” komikus memunculkan dialog antar tokoh menggunakan balon percakapan berbentuk bulat atau oval dan berbentuk persegi panjang. Sedangkan untuk beberapa dialog pemikiran tokoh komikus menuliskannya dalam bentuk persegi panjang sesuai dengan panjang kalimat yang diutarakan dan ada juga yang tidak berbentuk. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan gambar berikut ini:



Gambar 15 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: Panel 21 Eps. 2 dan Panel 43-44 Eps. 3)

Berdasarkan gambar di atas panel ke 21 memperlihatkan terjadinya percakapan antara tokoh Wasa dan Sarimin yang

ditandai dengan balon percakapan berbentuk oval dan persegi panjang bergerigi di setiap ujungnya, balon percakapan berbentuk persegi panjang bergerigi dalam panel ini bertujuan untuk menunjukkan rasa takut. Sedangkan panel 43 merupakan dialog pemikiran tokoh yang penulisannya berbentuk persegi panjang dialog tersebut diucapkan secara tidak langsung oleh tokoh Wasa. Sedangkan pada panel ke 44 penulisan dialognya tidak berbentuk bangun ruang tertentu.

Representasi Unsur Mistik Magis Tentang Santet

Secara umum santet merupakan upaya untuk mencelakai orang lain dari jarak jauh menggunakan ilmu hitam yang berasal dari dukun atau bantuan dari makhluk supranatural. Mistik magis jenis santet biasanya disebabkan akibat pelaku santet merasa dengki atau mempunyai dendam pribadi karena sakit hati kepada seseorang. Komikus menggambarkan praktik santet pada episode “Sarimin” sebagai alat untuk balas dendam salah satu tokoh yang merupakan pelaku santet terhadap target santet menggunakan bantuan yang berasal dari makhluk supranatural.

Penulis menggunakan pendekatan psikologi sastra untuk menentukan representasi peristiwa mistik magis tentang santet yang komikus ciptakan dalam webtoon “Sarimin” pada tokoh-tokoh imajiner dalam karyanya yaitu berupa gejala psikologia mystica karena tokoh tersebut mempercayai keberadaan serta kekuatan yang dimiliki makhluk supranatural bahkan mereka menggunakan jasa makhluk supranatural untuk kepentingan pribadi. Gejala psikologia mystica tentang santet ini dialami oleh tokoh bernama Wasa.

Penulis membagi representasi unsur mistik magis jenis santet dalam beberapa bagian, meliputi; proses praktik santet, faktor penyebab terjadinya praktik santet, serta dampak dan akibat melakukan praktik santet. Adapun pemaparannya adalah sebagai berikut.

1. Proses Praktik Santet

Komikus menggambarkan praktik mistik magis tentang santet berupa santet halus yakni praktik santet menggunakan bantuan langsung dari makhluk supranatural. Praktik santet yang dilakukan sesuai dengan kegiatan mistik pada umumnya, yakni diawali dengan adanya ritual. Visualisasi ritual dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu (1) ritual memanggil makhluk supranatural untuk membuat kontrak perjanjian dan (2) ritual untuk melakukan praktik santet kepada target. Pemaparannya adalah sebagai berikut.

Praktik santet dilakukan oleh salah satu tokoh bernama Wasa. Awal mula terjadinya peristiwa santet ini karena Wasa melakukan perjanjian dengan makhluk supranatural yaitu Sarimin jin kera putih penunggu pohon keramat. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 16 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: Panel 12-14 Eps. 2, Panel 34-36)

Berdasarkan gambar di atas tergambar bahwa Wasa mendatangi pohon keramat yang dipercaya sebagai tempat tinggal jin kera putih yang bisa mengabulkan berbagai macam permohonan. Terlihat bahwa tujuan Wasa pergi ke tempat tersebut untuk melakukan ritual memanggil makhluk supranatural dengan menggunakan beberapa alat yang dipercaya bisa membantu keberhasilan ritual tersebut. Alat yang biasa digunakan dalam praktek ritual disebut dengan sajen. Pada panel ke 13 dan 14 tergambar bahwa sajen yang digunakan oleh Wasa yaitu buah pisang dan lilin. Pada panel 34-36 terlihat bahwa Sarimin telah mengetahui tujuan Wasa menemuinya karena Sarimin memiliki kemampuan untuk mencium aroma kebencian dari kliennya. Wasa mulai membuat kontrak dengan Sarimin yang bertujuan untuk menyingkirkan ayahnya.

Praktek ritual selanjutnya yang dilakukan oleh Wasa yaitu ritual untuk menyantet ayahnya sesuai dengan intruksi dari Sarimin jin kera putih. Visualisasi ritual santet yang dilakukan oleh Wasa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 17 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: 13-15 Eps. 3)

Berdasarkan gambar di atas, Pada panel ke 13-15 terlihat bahwa alat ritual yang digunakan Wasa yaitu beberapa barang yang berkaitan dengan ayahnya, meliputi tiga helai rambut, foto ayahnya, dan api. Kemudian tergambarkan bahwa ritual yang Wasa lakukan yaitu membakar barang-barang tersebut secara bersamaan.

Komikus menggambarkan proses santet pada target diawali dengan Sarimin menyakitinya secara non-verbal di alam bawah sadar si target yaitu menghantarkan mimpi buruk. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 18 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: 29-31 Eps. 3)

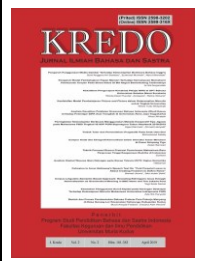
Berdasarkan gambar di atas, tergambarkan bahwa Sarimin memasuki alam bawah sadar ayah Wasa untuk menyakitinya secara non-verbal. Dalam mimpinya Sarimin terus mengungkit perlakuan buruk ayah Wasa yang dilakukan kepada keluarganya sehingga ayah Wasa merasa takut dan terbangun dari mimpi.

Kemudian komikus menggambarkan proses santet pada target dengan menyakitinya secara verbal yang berjarak seminggu setelah Sarimin menyakitinya secara non-verbal. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan gambar berikut ini:



Gambar 19 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: Panel 35 Eps.3 Panel 40 Eps.3)

Berdasarkan gambar di atas tergambarkan Sarimin sedang memberi tahu Wasa bahwa hari itu penantiannya akan segera usai karena kematian ayahnya akan tiba. Pada panel ke 40 terlihat bahwa kematian ayahnya terjadi karena mobil yang sedang dikendarainya tertabrak truk. Pada panel 46 terdapat kalimat “Hari kemerdekaanku” yang memiliki makna bahwa hari tersebut merupakan hari yang sangat dinantikan oleh Wasa. Visualisasi Sarimin dan Wasa pada panel terakhir membuktikan bahwa peristiwa kematian ayahnya terjadi atas rencana Wasa dan Sarimin.



2. Faktor Penyebab Terjadinya Praktik Santet

Setiap peristiwa pasti memiliki faktor penyebab terjadinya suatu peristiwa tersebut. Komikus menggambarkan faktor penyebab tokoh Wasa melakukan praktik santet. Adapun visualisasi penyebab terjadinya praktik santet dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 20 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: 28-33 Eps. 1)

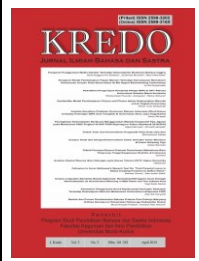
Berdasarkan gambar di atas tergambar bahwa Wasa mendapatkan informasi dari seorang temannya bahwa Sarimin bisa mengabdikan segala bentuk permintaan manusia seperti mendapatkan harta yang berlimpah, karir yang bagus, kesehatan, perjodohan, dan bisa menyingkirkan seseorang. Mendengar cerita tersebut Wasa mulai tertarik untuk meminta bantuan kepada Sarimin karena Wasa teringat dengan perlakuan kejam ayahnya. Praktek santet ini berawal ketika Wasa kehilangan kesabaran terhadap

ayahnya yang memiliki tempramen yang buruk. Visualisasi perlakuan buruk ayahnya yang ditampilkan pada ingatan Wasa membuat Wasa berniat untuk melakukan jalan pintas.

Adapun visualisasi perlakuan buruk ayah Wasa terhadap keluarganya dapat dilihat pada kutipan gambar berikut ini:



Gambar 21 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: Panel 3-5 Eps. 2, Panel 8-11 Eps. 2)



Berdasarkan gambar di atas, pada panel 2-4 terlihat bahwa ayah Wasa sedang berteriak dan memaki istrinya karena masalah sepele. Ayah Wasa juga mencengkram tangan istrinya dengan sangat kuat sehingga terlihat raut wajah istrinya yang merasa takut dan kesakitan dalam waktu yang bersamaan. Wasa yang mencoba meleraikan perkelahian malah ikut dibentak oleh ayahnya. Pada panel ke 8-9 terlihat bahwa tidak hanya melakukan kekerasan dalam rumah tangga, ayah Wasa juga melakukan hubungan gelap dengan wanita lain. Pada panel ke 10 dan 11 terlihat bahwa Wasa sudah hilang kesabaran dan akan balas dendam kepada ayahnya.



Berdasarkan uraian di atas dengan demikian faktor terjadinya praktik santet ini disebabkan karena Wasa memiliki dendam yang sangat besar kepada ayahnya sehingga Wasa memberanikan diri meminta bantuan dari makhluk supranatural untuk membunuh ayahnya dengan tujuan agar keluarganya bisa hidup dengan damai tanpa siksaan dari ayahnya.

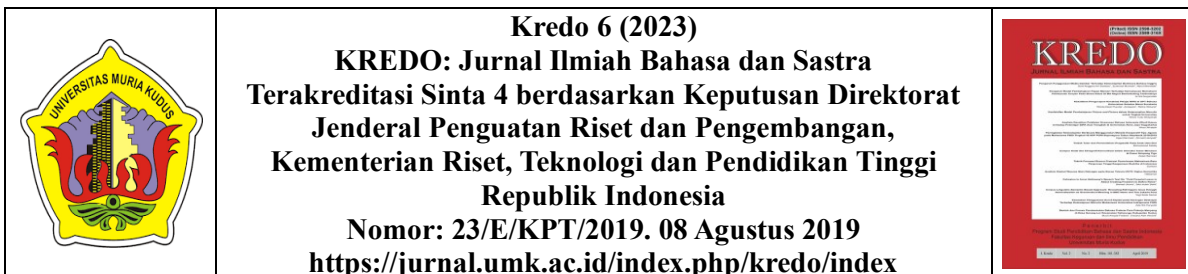


3. Dampak Dan Akibat Melakukan Praktik Santet

Setiap perbuatan yang dilakukan pasti memiliki konsekuensi yang harus ditanggung. Pada webtoon “Sarimin” karya Naga Terbang terdapat dampak atau akibat dari perbuatan si pelaku santet. Setiap perbuatan syirik pasti memiliki dampak yang negatif. Hal tersebut juga digambarkan dalam webtoon “Sarimin” karya Naga Terbang. Tokoh Wasa harus menanggung konsekuensi yang telah ia janjikan bersama Sarimin jin kera putih. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 23 Sarimin
(Naga Terbang, 2018: Panel 52-55 Eps. 3, Panel 56, Panel 58, dan Panel 60 Eps. 3, Panel 63-65 Eps. 3)



Berdasarkan gambar di atas panel 52-58 menggambarkan bahwa Wasa harus menanggung konsekuensi dari perbuatan yang dulu pernah ia lakukan kepada ayahnya. Sarimin meminta agar Wasa memberikan jiwanya sebagai bayaran atas jasa yang telah ditawarkan Sarimin. Pada panel ke 56 dan 58 terlihat ekspresi khawatir pada wajah Wasa. Wasa selalu merasa tidak tenang dan memikirkan kapan Sarimin akan datang untuk menanggung hutangnya. Pada panel ke 63-65 tergambar bahwa Sarimin telah mendatangi Wasa yang artinya waktu Wasa telah habis dan Sarimin akan menagih hutangnya. Sarimin mengambil nyawa Wasa dengan membuat Wasa tertabrak oleh mobil truk.

Berdasarkan uraian di atas tergambar bahwa dampak negatif dari perbuatan Wasa yaitu harus menanggung konsekuensi yang dulu pernah dijanjikan kepada Sarimin yakni Wasa harus memberikan jiwanya kepada Sarimin untuk menjadi budak di alam gaib sebagai imbalan untuk membayar jasa Sarimin.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan yang dihubungkan dengan rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa (1) Unsur intrinsik yang terdapat dalam webtoon “Sarimin” karya Naga Terbang meliputi; penokohan, alur, tema dan moral, gambar dan bahasa. (a) Penokohan dalam webtoon ini terdiri dari empat tokoh yaitu Sarimin, Wasa, ayah Wasa dan ibu Wasa. Mereka memiliki

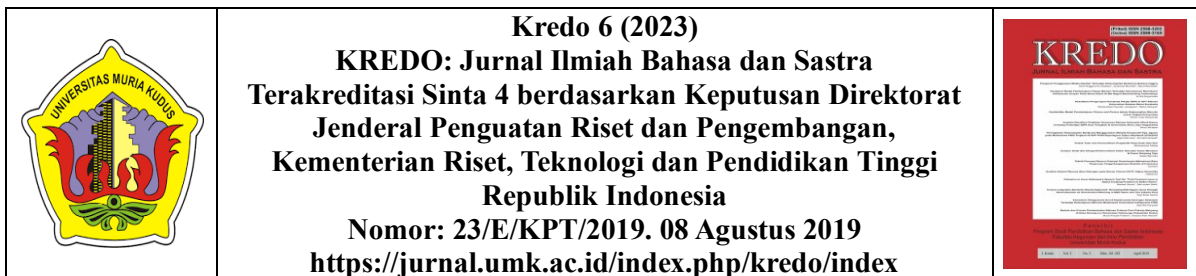
visualisasi dan karakteristik yang berbeda. (b) Alur dalam webtoon ini memiliki alur maju, yaitu menceritakan tentang seorang pemuda bernama Wasa yang melakukan perjanjian dengan Sarimin jin kera putih untuk melakukan santet kepada ayahnya. (c) Tema dalam webtoon ini memiliki tema mistik dan kekeluargaan. Nilai moral yang terkandung yaitu agar manusia tidak menyekutukan Tuhan dan memilih jalan pintas untuk menyelesaikan masalah dan manusia harus memiliki rasa tanggung jawab terhadap keluarga. (d) Gambar dalam webtoon ini terdiri dari gambar manusia dan makhluk supranatural dan gambar tempat. Bentuk bahasa dalam webtoon ini yaitu dialog percakapan menggunakan balon percakapan berbentuk bulat atau oval dan berbentuk persegi panjang. Sedangkan untuk dialog pemikiran tokoh

komikus menuliskannya dalam bentuk persegi panjang sesuai dengan panjang kalimat yang diutarakan dan ada juga yang tidak berbentuk. (2) Representasi unsur mistik tentang santet dalam webtoon ini dibagi ke dalam tiga bagian meliputi; proses praktik santet, faktor penyebab terjadinya praktik santet, serta dampak dan akibat melakukan praktik santet. Proses praktik santet diawali dengan ritual memanggil makhluk supranatural untuk membuat kontrak perjanjian dan ritual untuk melakukan praktik santet kepada target. Faktor terjadinya praktik santet karena pelaku memiliki dendam terhadap ayahnya yang selalu menyiksa keluarganya. Adapun dampak melakukan praktik santet yaitu pelaku harus memberikan jiwanya untuk menjadi budak Sarimin di alam gaib.

DAFTAR PUSTAKA

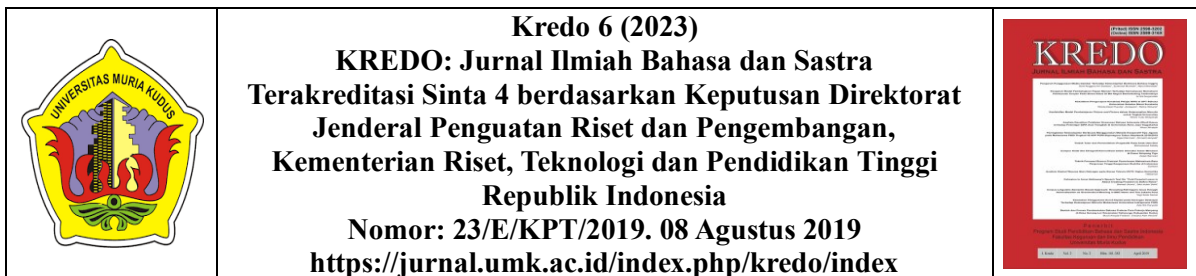
Abimayu, P. (2014). *Mistik Kejawaen*. Yogyakarta: Palapa.

Aflahah, U., Fathurohman, I., Purbasari, I. (2021). Gangguan Belajar dan Cara

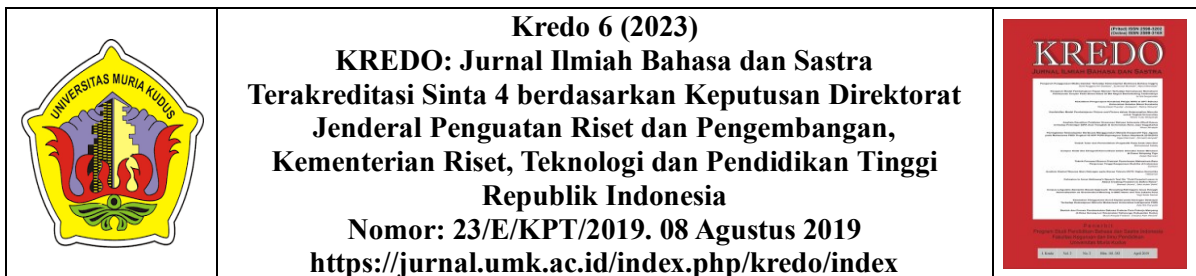


Mengatasinya dalam Film Taare Zameen Par. *Jurnal Educatio*, 7(3).
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1356>

- Batubara, H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Jawa Tengah: Fatawa Publishing.
- Buntaran, L. C. K. (2020). Analisis Penerapan Elemen Visual pada Komik Strip dari Komik Gono Gini Mengenai Protokol Kesehatan. *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru*, 3(1), 28-38. <https://doi.org/10.24167/tr.v3i1.2973>
- Dakosta, P. I. S. (2018). Kontruksi Makna Patriotisme pada Komik Nusantara Droid War di Line Webtoon. *Skripsi*. Surabaya: Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya.
- Eriyanto. (2017). *Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Kencana.
- Fathurohman, I., Nurcahyo, A. D., Rondli, W.S. (2014). Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1).
<https://doi.org/10.24176/re.v5i1.430>
- Fathurohman, Irfai. (2008). Peningkatan Keterampilan Menyimak dengan Teknik Menjawab Pertanyaan pada Peserta Didik Kelas X-5 SMA N 1 Sigaluh Kabupaten Banjarnegara. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fathurohman, Irfai., Cahyaningsih, R. D. (2021). Development of Authentic Assessment Instrument for Improving Extensive Capacity of Metacognitive Perspective. *Asian Journal of Assessment In Teaching and Learning*, 11(1).
<https://doi.org/10.37134/ajatel.vol11.1.2.2021>
- Hartati, A., Fathurohman, Irfai. (2018). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Menyimak Cerpen melalui Model Picture and Picture Berbantuan Media CD Cerita pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kredo: Jurnal Ilmiah bahasa dan Sastra*, 2(1).
<https://doi.org/10.24176/kredo.v2i1.2576>
- Hardiyanti, D. A., Farkhiyah, F., Fathurohman, Irfai. (2019). Pengembangan Media Komik Strip Berbasis Keunggulan Lokal pada Materi Gaya dan Cerita Fiksi di Kelas IV Muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Handayani, S. (2016). *Analisis Unsur Mistik dalam Kumpulan Cerpen Godlob Karya Danarto*. Retrieved on 30 Desember, 2021.
- Ismaya, E.A., Fathurohman, Irfai., Setiawan, D. (2017). Makna dan Nilai Buka Luwur Sunan Kudus (Sumbangan Pemikiran Mewujudkan Visi Kampus Kebudayaan). *Jurnal Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i1.1752>



- Kahija, Y. F. L. (2009). Menuju Psikologi Mistis. *Jurnal Psikologi Undip*, 5(2), 148-176. <https://doi.org/10.14710/jp.5.2.148-176>
- Kartika, R., Setiadi, D., Agustiani, T. (2020). Penyimpangan Psikologis Tokoh Cerita Kukila (Rahasia Pohon Rahasia) Karya M. Aan Mansyur. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(1), 67-73. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v3i1.5303>
- Lestari, A. F., Irwansyah. (2020). Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134-148. <https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>
- Maharsi, I. (2014). *Komik: dari Wayang Beber sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Maksum, M. S., Fathoni, A. (2009). *Rahasia Sehat Berkah Shalawat: Terapi Ampuh Menyembuhkan Penyakit*. Yogyakarta: Galangpress.
- Marfu'ah, R. S. (2019). Pesan Moral dalam Komik Online: Analisis Semiotika terhadap Line Webtoon *Sarimin* Episode 1-26 Karya Naga Terbang. *Skripsi*: Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Minderop, A. (2016). *Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Nisa, A. (2019). Motif dan Eksistensi Mistisme dalam Novel Misteri Perawan Kubur, Dendam Iblis Cantik, dan Dosa Turunan Karya Abdullah Harahap. *Jurnal Sapala*, 5(1), 1-17.
- Nisa, Fitrotun., Fathurohman, I., Setiawan, D. (2021). Karakter Kedisiplinan Belajar Anak SDN 2 Muryolobo pada Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(4). <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.754>
- Nurgiyantoro, B. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ramadhan, N., Baswedan, A. D. (2021). Perancangan Game Petualangan Discovering the Mythical Creatures Berbasis Webtoon *Sarimin*. *Jurnal Bahasa Rupa*, 5(1), 10-21. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v5i1.843>
- Saputro, M. A. (2020). *Pemahaman Pengembangan Teori Sastra*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suratisna. (2018). *Pengantar Teori Sastra*. Yogyakarta: Elmatara.



- Sofia, E.M., Fathurohman, I., Purbasari, I. (2020). Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* terhadap Peningkatkan Keterampilan Menulis Pendapat Pribadi. *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i2.4783>
- Tamarudin, A., Fathurohman, I. (2020). Analisis Faktor Otentik Kesulitan Belajar Program Linier Berbasis Problem-Based Learning. *Jurnal Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i1.4142>
- Terbang, N. (2018). *Hari Berarti: Sarimin*. Retrieved 28 Desember, 2021.
- Trisna, G. B. D. (2018). Analisis Unsur Mistik dalam Novel *The Sinden* Karya Halimah Munawir dan Kaitannya dengan Pembelajaran Sastra di SMK. *Disertasi*. Mataram: Universitas Mataram.
- Ulya., L. Sucipto., Fathurohman, Irfai. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio*, 7(3). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Ulya, S.M., Fathurohman, Irfai., Setiawan, D. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kecanduan Menonton Youtube pada Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(1). <https://doi.org/10.47492/jip.v2i1.607>
- Widianto, E., Fathurohman, Irfai. (2019). Variasi Tunggal Bahasa dalam Interaksi Penjual dan Pembeli di Kawasan Makam Sunan Muria. *Jurnal Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i1.3403>