

Alih Wahana Folklor Hantu untuk Penulisan Kreatif Sastra: Strategi 3M pada Komik Ghost Parade

¹Muhammad Daniel Fahmi Rizal, ²Liana Shinta Dewi

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Tidar

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Tidar

Email: daniel@untidar.ac.id (correspondence e-mail)

Abstrak

Folklor hantu nusantara memiliki potensi untuk diolah menjadi teks-teks baru. Oleh karenanya, folklor hantu nusantara bisa dijadikan bahan penulisan kreatif. Menulis kreatif bisa menjadi ajang untuk dokumentasi dan pelestarian budaya. Salah karya yang melakukan pekerjaan tersebut adalah komik Ghost Parade karya Lentera Nusantara. Masalah penelitian yang timbul adalah bagaimana folklor hantu nusantara dimanfaatkan dalam komik Ghost Parade dan bagaimana strategi 3M diterapkan dalam komik Ghost Parade. Dengan metode deskriptif kualitatif, komik Ghost Parade akan dianalisis unsur tokoh dan penokohnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penokohan Ghost Parade tidak menampilkan hantu menyeramkan sebagaimana folklor hantu nusantara pada umumnya, tapi justru lucu dan kekanak-kanakan melalui gaya gambar kartun. Dari sini penulis menyimpulkan ada proses alih wahana yang terjadi melalui penyimpangan.

Kata Kunci: Folklor Hantu, Alih Wahana, Penulisan Kreatif

Abstract

Indonesian ghost folklore has the potential to be processed into new texts. Therefore, the ghost folklore of the archipelago can be used as creative writing material. Creative writing can be an arena for documentation and cultural preservation. One of the works that did the job was the Ghost Parade comic by Lentera Nusantara. The research problem that arises is how Indonesian ghost folklore is used in Ghost Parade comics and how 3M's strategy is applied in Ghost Parade comics. Using a qualitative descriptive method, the Ghost Parade comic will be analyzed for its character elements and characterizations. The results of the study show that the characterization of Ghost Parade does not feature scary ghosts like Indonesian folklore ghosts in general, but instead is funny and childish through a cartoon drawing style. From here the authors conclude that there is a process of transfer of vehicles that occurs through deviations.

Keywords: Ghost Folklore, Transfer of Vehicles, Creative Writing

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya. Bilamana membicarakan budaya di Indonesia, fokus pembahasan tidak hanya berkutat pada budaya benda, seperti tempat wisata, rumah adat, pakaian adat, dan lain-lain. Menurut Honigmann yang dikutip Koentjaraningrat (1990: 186), kebudayaan memiliki tiga wujud, yakni ide, aktivitas, dan artefak. Ide berarti kebudayaan mewujud pada kompilasi ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, dan sebagainya. Aktivitas berarti kebudayaan sebagai kompleks aktivitas serta tindakan berpola dalam masyarakat. Terakhir, artefak berarti kebudayaan terlihat melalui benda-benda hasil karya manusia.

Pada penelitian ini, penulis akan berfokus pada wujud kebudayaan yang kedua, yakni kebudayaan sebagai aktivitas. Salah satu aktivitas masyarakat

nusantara yang turun temurun masih dilaksanakan adalah bercerita. Cerita yang dihasilkan bermacam-macam mediumnya, bisa melalui lisan, tulisan, bahkan visual. Jenis cerita bermacam-macam pula, bisa berupa dongeng, legenda, fabel, juga mitos. Bentuk-bentuk cerita khas nusantara ini disebut sebagai folklor. Menurut Endraswara (2013: 2) folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (mnemonic device). Folklor ada di berbagai komunitas masyarakat nusantara. Tidak hanya antarregional, kadang kala antardesa saja memiliki folklor tersendiri yang bisa berbeda dengan desa tetangganya.

Danandjaja (1986: 3-4) menuliskan beberapa ciri pengenal folklor. Di antara ciri tersebut secara ringkas yaitu: 1) penyebarannya dan pewarisannya secara lisan, 2) bersifat tradisional, 3) ada dalam versi yang berbeda-beda, 4) biasanya nama penciptanya anonim, 5) biasanya bentuknya berpola, 6) mempunyai kegunaan kolektif, 7) tidak sesuai logika umum, 8) menjadi milik kolektif, dan 9) biasanya bersifat polos dan lugu.

Folklor bisa diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Watts (2007: 154 dalam Ahmadi, 2013: 229) memberikan beberapa klasifikasi folklor kontemporer, di antaranya folklor usia, binatang, arsitektur, perkemahan, kampus, kehamilan, konspirasi, kencan, hantu, kisah hantu, homo, cerita rakyat, dan peribahasa. Di antara beberapa klasifikasi folklor tadi, ada satu folklor yang hingga kini masih akrab dalam kehidupan masyarakat Indonesia, yakni folklor hantu.

Hantu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi V berarti roh jahat yang dianggap terdapat di tempat-tempat tertentu. Definisi hantu biasanya berbeda, masing-masing agama, komunitas, dan masyarakat memiliki sebutannya sendiri-sendiri. Ada yang menyebut sebagai setan, iblis, jin, dan lain sebagainya. Sejak zaman dulu, bahkan sebelum mengenal tulisan, masyarakat nusantara sudah akrab dengan hantu. Berbagai ritual keagamaan dan spiritual dirancang khusus untuk berkomunikasi dengan figur tak kasat mata tersebut.

Sampai saat ini, folklor hantu terus direproduksi ulang ke dalam berbagai macam medium. Bila dulu cerita hantu disampaikan dalam tradisi lisan secara mulut ke mulut, sekarang lebih canggih lagi. Mulai dari audio seperti siaran radio dan podcast, visual seperti komik dan novel, sampai audio visual seperti film dan game, cerita hantu masih digandrungi masyarakat Indonesia sampai sekarang.

Mengingat banyaknya penggemar folklor jenis ini, folklor hantu memiliki potensi yang besar untuk diolah menjadi teks-teks baru. Oleh karenanya, folklor hantu cocok untuk dijadikan bahan penulisan kreatif. Menulis kreatif adalah kegiatan tulis menulis untuk meningkatkan kreativitas seseorang sehingga menghasilkan produk yang berupa tulisan (Nursalim dkk., 2020: 1). Produk penulisan kreatif bisa bermacam-macam, seperti puisi, cerpen, artikel populer, komik, naskah drama, dan lain sebagainya.

Menulis adalah proses komunikasi. Tarigan (2008: 21) mengilustrasikan proses ini sebagai berikut. Setiap penulis atau pengarang mempunyai pikiran atau gagasan yang ingin disampaikan atau diturunkan kepada orang lain. Dalam hal ini dia harus menerjemahkan ide-idenya ke dalam sandi-sandi lisan yang selanjutnya diubah menjadi sandi-sandi tulis. Pengarang memanfaatkan sejumlah sarana mekanis untuk merekam sandi tulis tersebut. Setelah selesai perekaman itu

dapatlah diteruskan atau disebarkan kepada orang lain (dalam hal ini para pembaca) melintasi waktu dan ruang.

Dari ilustrasi Tarigan di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses komunikasi yang menembus dimensi jarak dan masa. Tulisan dalam hal ini menduduki peran sebagai dokumen. Sebagai dokumen, tulisan tidak hanya ditampilkan dalam bentuk teks baku saja. Dalam menulis, penulis juga bisa memiliki tujuan kreatif, yakni menulis dengan keinginan mencapai norma artistik atau seni yang ideal, seni idaman (Tarigan, 2008: 26). Kesimpulan yang bisa diambil adalah menulis kreatif bisa menjadi ajang untuk dokumentasi dan pelestarian budaya.

Salah satu yang melakukan pekerjaan tersebut adalah komik Ghost Parade karya Lentera Nusantara. Lentera Nusantara merupakan perusahaan pengelola properti intelektual. Properti intelektual yang diproduksi berupa karakter hantu-hantu nusantara yang diceritakan melalui medium game, komik, dan berbagai macam karya audio visual. Berbagai macam medium yang dipilih Lentera Nusantara ditambah banyaknya pengikut di media sosial membuat komik Ghost Parade menjadi penting untuk diteliti. Pada penelitian ini, komik yang akan diteliti merupakan komik strip yang terbit di akun Instagram @ghostparadecomik berjudul "Berubah" dan "Waaaa". Untuk membatasi penelitian, analisis akan dilakukan terhadap tokoh Jeng Kunti.

Meskipun tokohnya adalah hantu, tapi hantu yang ditampilkan tidak menyeramkan sebagaimana folklor hantu nusantara kebanyakan. Dari sini penulis akan menganalisis bagaimana proses alih wahana yang terjadi terhadap tokoh Jeng Kunti. Masalah penelitian ini adalah bagaimana folklor hantu nusantara dimanfaatkan dalam komik Ghost Parade dan bagaimana strategi 3M diterapkan dalam komik Ghost Parade.

Penokohan dalam Karya Sastra

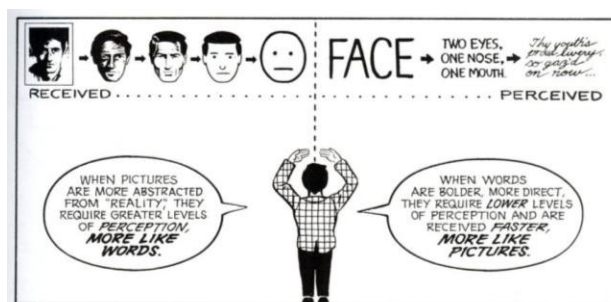
Komik berbeda dengan medium sastra lain. Fakta cerita di dalamnya memadukan unsur teks dan gambar. Oleh karena itu, selain mendeskripsikan fakta cerita karya fiksi secara umum, perlu pula dijelaskan bagaimana fakta cerita terbangun melalui kombinasi unsur teks dan gambar dalam komik.

Menurut Robert Stanton (2007:22), unsur pembangun karya fiksi ada tiga macam, yakni fakta, tema, dan sarana. Fakta cerita meliputi karakter atau penokohan, plot atau alur, setting atau latar. Tema adalah dasar cerita atau makna yang disampaikan pengarang. Sedangkan sarana sastra adalah teknik yang digunakan pengarang untuk memilih dan menyusun detail-detail cerita agar tercapai pola-pola yang bermakna. Sarana sastra meliputi sudut pandang, gaya dan nada, simbolisme, dan ironi.

Dengan adanya struktur faktual pada sebuah cerita, jalan cerita akan terasa seperti nyata, sehingga pembaca turut membayangkan peristiwa dan eksistensi dalam sebuah novel. Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2013:247), tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Baldic (dalam Nurgiyantoro, (2013:247) menjelaskan bahwa tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi, sedang penokohan adalah kehadiran

tokoh dalam cerita fiksi atau drama dengan cara langsung atau tidak langsung mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya lewat kata dan tindakannya.

Dalam medium komik, tokoh tidak hanya sekadar dituliskan namun juga digambarkan. Penggambaran tokoh, menurut Eisner (1985:103-109), harus memperhatikan unsur tubuh dan wajah. Yang perlu diperhatikan dalam unsur tubuh adalah gestur dan postur. Untuk wajah, yang perlu diperhatikan adalah penggambaran alis, bibir, rahang, pipi, dan kelopak mata. Tentang penggunaan gaya gambar, Mccloud menuliskan dengan apik di bukunya yang berjudul *Understanding Comics*. Di sana, Mccloud (1993:48) menemukan terdapat dua kutub yang menghubungkan macam-macam gaya narasi dalam gambar hingga kata. Kutub kiri mewakili gambar wajah dengan gaya realis, sedangkan kutub kanan mewakili deskripsi wajah yang ditulis dalam teks. Gaya kartun, gaya yang sering dipakai dalam komik, ada di bagian tengah. Kartun mewakili gaya gambar yang universal dan sederhana, sebagaimana ciri khas anak-anak. Jadi, kartun bisa lebih dinikmati orang.



Gambar 1 Gaya Bercerita Melalui Karakter Menurut Mccloud

Alih Wahana dengan Strategi 3M

Damono (2012: 1) menuliskan alih wahana adalah kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu kesenian ke kesenian lain. Alih wahana adalah kajian yang penting. Manneke Budiman, dalam pengantarnya di buku *Alih Wahana* karya Damono (2012:ii), menuliskan bahwa kajian alih wahana menuntut kesediaan untuk berpikir secara multidimensional. Ini karena kajian alih wahana berangkat dari dua atau lebih ranah yang berbeda. Alih wahana memperkaya pola pandang kita, dengan melakukan pendekatan terhadap sebuah fenomena dengan berbagai macam perspektif yang tidak dibatasi dinding-dinding formal pemisah disiplin-disiplin ilmu. Membanding-bandingkan benda budaya yang beralih wahana itu merupakan kegiatan yang sah dan bermanfaat bagi pemahaman yang lebih dalam mengenai hakikat sastra (Damono, 2015:145).

Salah satu strategi yang bisa diterapkan dalam kerja alih wahana adalah 3M. 3M memiliki kepanjangan meniru-mengolah-mengembangkan. Wicaksono (2014:92) menyatakan bahwa strategi 3M dalam menulis cerita pendek mengacu pada beberapa tahapan pembelajaran menulis seperti karya-karya yang sudah ada. Daya imajinasi terlebih dahulu dikembangkan dengan cara meniru gagasan yang sudah ada. Gagasan tersebut diolah menggunakan kreativitas penulis. Kemudian dikembangkan menjadi cerita yang utuh.

Wicaksono (2014: 95) menuliskan tahapan strategi 3M dalam rangka pembelajaran menulis guru kepada siswa. **Pertama**, tahapan meniru. Guru memberikan contoh cerita pendek, kemudian murid mengidentifikasi unsur-unsurnya. Setelah melakukan identifikasi, murid dapat mengubah unsur-unsur tersebut dengan imajinasi siswa. **Kedua**, tahapan mengolah. Siswa akan mengolah hasil saduran dan mengganti beberapa unsur meliputi unsur tokoh, latar, dan alur. **Ketiga**, tahapan mengembangkan. Pada tahap ini siswa akan mengembangkan tema baru, tokoh baru, latar baru, dan peristiwa baru.

METODE

Metode yang digunakan dalam analisis komik Ghost Parade adalah metode kualitatif deskriptif. Deskriptif kualitatif mengutamakan penggambaran data melalui kata-kata (Endraswara, 2013: 176). Menurut Ratna (2008: 39) metode analisis deskriptif adalah metode yang digunakan dengan cara menganalisis dan menguraikan data untuk menggambarkan keadaan objek yang diteliti yang menjadi pusat perhatian penelitian. Dengan demikian, data dan informasi yang diperoleh dalam komik Ghost Parade akan dituliskan melalui penggambaran atau lukisan yang sistematis.

Untuk membatasi penelitian, data yang digunakan adalah dua komik dari akun Instagram @ghostparadecomik yang berjudul "Berubah" dan "Waaaa". Dua komik tersebut terbit pada 25 dan 26 Juni 2020. Cerita yang disampaikan berfokus pada karakter Jeng Kunti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komik "Berubah" dan "Waaa" memiliki keterkaitan cerita. Dalam "Berubah" diceritakan tokoh Om Poci yang merupakan hantu pocong diganggu oleh anak-anak kecil. Tokoh Suri kemudian mengajak Tuyul dan Jeng Kunti si kuntilanak putih untuk membela Om Poci. Jeng Kunti kemudian mengeluarkan jurus berubah menjadi Kuntilanak Merah. Pada komik "Waaaa", Kuntilanak Merah datang dan memukuli anak-anak yang mengganggu Om Poci. Ketika Om Poci sudah terselamatkan, Kuntilanak Merah kembali menjadi Jeng Kunti. Saat berubah itulah teman-teman Jeng Kunti tersadarkan bahwa Jeng Kunti tidak berubah wujudnya. Dia hanya berganti tempat dengan Kuntilanak Merah. Jadi yang membela Om Poci sebenarnya Kuntilanak Merah. Jeng Kunti cuma pura-pura bisa berubah agar terlihat hebat.

Strategi 3M diawali dengan tahapan meniru. Tokoh Jeng Kunti dalam komik Ghost Parade jelas meniru folklor hantu Kuntilanak yang sudah tenar seantero nusantara. Kuntilanak adalah hantu perempuan berambut panjang dan menggunakan baju putih. Nicholas dan Kline (2010, dalam Duile, 2020: 286-287) mendeskripsikan Kuntilanak atau Pontianak selalu berjenis perempuan. Dalam cerita tertentu dikatakan bahwa dia adalah korban pemerkosaan yang hamil dan dibunuh oleh pemerkosanya. Kuntilanak muncul sebagai hantu traumatik yang ingin membalas dendam kepada kaum laki-laki. Dia adalah kematian yang bersembunyi dalam keindahan dan godaan, yang membuat kematian semakin menakutkan. Karena dia adalah mayat hidup, kuntilanak atau pontianak bisa menjadi mengerikan dan vampir berbahaya, dengan pakaian putih dan rambut hitam panjang, tapi juga seorang wanita tunduk pada peran tradisional

kewanitaan. Dia menjadi terakhir ketika ditangkap dan paku ditancapkan ke kepalanya atau tengkuk lehernya. Banyak orang Melayu yang percaya kuntilanak atau pontianak adalah hantu yang tinggal jauh dari perkotaan. Dia tinggal di hutan, atau paling tidak di pohon besar. Lampu dan suara kencang membuatnya takut.

Lentera Nusantara sebagai creator komik Ghost Parade tidak berhenti pada tahap meniru. Tahap selanjutnya dalam strategi 3M adalah mengolah. Kuntilanak tidak ditiru persis sebagaimana folklor hantu nusantara, tapi diolah menjadi karakter baru. Maka terciptalah tokoh Jeng Kunti yang masih sama-sama berambut Panjang dan berpakaian putih, tapi berwajah imut seperti karakter kartun komik Jepang. Karakternya masih sama-sama hantu, tapi dimodifikasi tampilan fisiknya. Dadanya diberi gambar hati. Raut mukanya tidak lagi menyeramkan akan tetapi penuh keceriaan.



Gambar 2 Tokoh Jeng Kunti dengan Tampilan Menyimpang dari Pakem Kuntilanak

Tahap terakhir dalam strategi 3M adalah mengembangkan. Hasil olahan penokohan Kuntilanak baru tadi kemudian dikembangkan sesuai kebutuhan cerita. Tampilan fisik dengan mata yang membelalak ala karakter kartun membuat tokoh Jeng Kunti tidak menakutkan tapi justru menggembirakan. Karakternya juga baik hati, ditunjukkan dengan dia mau membela tokoh Om Poci yang sedang dizalimi. Belum lagi sifat usilnya yang mencoba membohongi teman-temannya, dengan berusaha mengubah fisiknya agar terkesan hebat. Penokohan kuntilanak sudah berkembang jauh daripada kuntilanak pada folklor hantu nusantara. Yang awalnya seram, menjadi lucu dan menggemaskan.

Ghost Parade mampu memanfaatkan folklor hantu ke dalam struktur tokoh cerita baru. Jeng Kunti adalah sosok kuntilanak yang karakterisasinya berbeda dengan pakem kuntilanak pada folklor hantu nusantara. Kuntilanaknya tidak seram tapi lucu. Penyimpangan ini membuat Ghost Parade mampu menghadirkan cerita-cerita lucu tentang hantu kuntilanak. Bila sebelumnya cerita hantu identik dengan horor, Ghost Parade menghadirkan cerita hantu dengan unsur komedi.

SIMPULAN

Strategi 3M bisa digunakan untuk mengolah tokoh dalam folklor hantu nusantara sehingga memiliki karakterisasi yang baru. Tokoh Jeng Kunti dalam komik Ghost Parade adalah salah satu buktinya. Bila sebelumnya hantu identik dengan karakter menyeramkan, melalui strategi meniru-mengolah-mengembangkan hantu bisa dihadirkan menjadi sosok yang lucu. Strategi ini bisa diterapkan dalam rangka melaksanakan penulisan kreatif karya sastra. Peserta didik diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan folklor hantu nusantara, tidak harus sesuai pakem yang sebelumnya ada. Pada akhirnya, strategi 3M terhadap folklor hantu nusantara mampu membuat folklor tersebut terus berkembang sepanjang zaman. Folklor hantu akan terus ada seturut dengan bagaimana masyarakat memanfaatkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Damono, Sapardi Djoko. 2012. Alih Wahana. Jakarta: Editum.
- Danandjaja, James. 1986. Foklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain. Jakarta: Grafiti Press.
- Duile, Timo. 2020. "Kuntulanak Ghost Narratives and Malay Modernity in Pontianak, Indonesia" dalam *Bijdragen tot de taal-, land- en volkenkunde / Journal of the Humanities and Social Sciences of Southeast Asia*. Amsterdam: Brill.
- Eisner, Will. 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodologi Penelitian Sastra, Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: CAPS (Center For Academic Publishing Service).
- Endrawara, Suwardi dkk. 2013. *Folklor Nusantara: Hakikat, Bentuk, dan Fungsi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mccloud, Scott. 1993. *Understanding Comics*. New York: Harper Collins Publisher.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nursalim, Misbah Priagu dkk. 2020. *Penulisan Kreatif*. Banten: Unpam Press.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2008. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra (Cetakan Keempat)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi* terj. Sugihastuti. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Wicaksono, Andri. 2014. *Menulis Kreatif Sastra dan Beberapa Model Pembelajarannya*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.