

MISTISISME MASYARAKAT JAWA DALAM KOMIK

***CREEP IN SEASON 1* KARYA INO SEPTIAN**

PADA PLATFORM WEBTOON

SEBUAH TINJAUAN SEMIOTIKA

Ita Listiana

Studi Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Email: italistiana047@gmail.com

2022

INTISARI

Objek material dalam penelitian ini adalah Komik *Creep In Season 1* karya Ino Septian. Sedangkan objek formalnya adalah analisis mistisisme masyarakat Jawa dalam komik Webtoon dengan pendekatan semiotika. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) unsur struktural dalam komik *Creep In* (2) tanda-tanda (*representamen*), objek dan penafsiran makna (*interpretan*), dan (3) unsur mistisisme masyarakat Jawa dalam komik *Creep In*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode struktural guna mengkaji unsur intrinsik dalam komik *Creep In* dan metode semiotika model Charles Sanders Peirce's guna mengkaji makna tanda dalam komik *Creep In*.

Hasil analisis komik *Creep In* menunjukkan adanya analisis unsur intrinsik berupa tema, tokoh, latar, alur, sudut pandang, amanat, serta unsur struktural komik seperti balon kata, efek suara, panel dan gambar. Analisis tanda-tanda representamen (ikon, indeks, simbol), objek dan interpretan, serta analisis aspek mistisisme masyarakat Jawa berupa kepercayaan masyarakat Jawa terhadap makhluk halus, kepercayaan masyarakat Jawa terhadap kekuatan gaib, dan makna simbolik budaya Jawa dalam komik *Creep In* yang terdiri dari makna simbolik mantra, makna simbolik sesaji, dan makna simbolik bertapa.

Kata Kunci: Mistik Jawa, Webtoon, Semiotika Charles Sanders Pierce.

ABSTRACT

The material object in this research is the Comic Creep In Season 1 by Ino Septian. While the formal object is an analysis of Javanese mysticism in Webtoon comics with a semiotic approach. This study aims to describe: (1) structural elements in Creep In, (2) signs (representamen), objects and interpretations of meaning (interpretants), and (3) elements of Javanese mysticism in Creep In comics. The methods used in this research are the structural method to examine the intrinsic elements in Creep In and the semiotic method of Charles Sanders Peirce's model to examine the meaning of signs in Creep In.

The results of comic analysis Creep In show that there is an analysis of the intrinsic elements in the form of themes, characters, sets, plot, point of view, mandate, and structural aspects of comics such as word balloons, sound effects, panels, and images. Analysis of the signs representamen (icon, index, symbol), objects, and interpreter, as well as the analysis of mystical aspects of Javanese mysticism in the form of Javanese people's belief in spirits, Javanese people's belief in supernatural powers, and the symbolic meaning of Javanese culture in the Creep In which consists of the symbolic meaning of mantras, symbolic meaning of mantras, and symbolic meaning of asceticism.

Keywords: Javanese Mystics, Webtoon, Semiotics of Charles Sanders Peirce's

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi yang sangat pesat, berbagai segi kehidupan juga ikut berkembang, hal tersebut terjadi karena adanya modernisasi. Dalam hal ini, kita berpikir bahwa kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi akan meningkatkan pola pikir dan tindakan masyarakat yang rasional dan modern, namun, fakta sosial menyatakan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia masih memiliki pola pikir magis, salah satunya yaitu masih menganut atau mempercayai hal-hal mistis. Masyarakat Jawa misalnya, dengan mengenal adanya upacara adat (*slametan*), mempercayai makhluk halus (*dedemit, memedi, tuyul, lelembut*) dan keyakinan berbau sihir (*pesugihan, santet, pelet*).

Koentjaraningrat (1980:269), mengungkapkan bahwa istilah mistik merupakan bentuk religi yang berdasarkan kepercayaan kepada satu Tuhan yang dianggap meliputi segala hal dalam alam dan sistem keagamaan ini sendiri dari upacara-upacara yang bertujuan mencapai kesatuan dengan Tuhan. Mistisisme sebagai bagian dari kehidupan masyarakat Jawa masih melekat dan bertahan di tengah modernitas zaman. Di era sekarang, hal-hal mistis banyak ditampilkan melalui film, cerpen, novel dan komik. Hal-hal mistis tersebut salah satunya diangkat dalam sebuah komik digital bergenre horor yang berjudul *Creep In* karya Ino Septian. Komik termasuk dalam jenis karya sastra, menurut Rachmat Djoko Pradopo (2017:120), karya sastra merupakan sebuah struktur, dapat diartikan bahwa karya sastra itu merupakan susunan unsur-unsur yang bersistem, yang antara unsur-unsurnya terjadi hubungan timbal balik dan saling menentukan.

Komik *Creep In* ini dimuat dalam komik daring bernama Webtoon. Menurut Berger (2010:69), komik merupakan bentuk seni yang menampilkan tokoh-tokoh tertentu serta gabungan antara kisah bergambar dengan dialog atau bahasa dalam satu kesatuan. Sedangkan webtoon merupakan salah satu situs baca komik daring yang berasal dari Korea Selatan dan memiliki berbagai macam genre seperti drama, romantis, kerajaan, aksi, fantasi, komedi, horor, dan *slice of life* (Andina, 2019). Dipilihnya Komik *Creep In* dalam penelitian ini karena komik ini sangat populer dari sejak pertama kali muncul pada tahun 2019 hingga sekarang, dengan jumlah rating 9,86 dan berada di urutan pertama sebagai komik terfavorit bergenre horor serta mendapatkan posisi lima besar sebagai komik terpopuler bergenre horor di platform Webtoon. Selain itu, komik ini juga

mengangkat tema yang tak biasa, yaitu tentang mistisme masyarakat Jawa di mana terdapat cerminan perilaku masyarakatnya yang masih mempercayai hal-hal mistis di era modernisasi yang serba mengandalkan logika. Dengan keterbatasan ruang deskripsi kata-kata, maka komik menggunakan gambar sebagai tanda seperti ikon, indeks, dan simbol untuk menarasikan kisah. Dengan demikian, dalam penelitian ini dapat didekati dengan analisis semiotika model Charles Sanders Peirce's dengan mendeskripsikan tanda-tanda dan makna dalam komik *Creep In* karya Ino Septian.

Model Pierce dikenal dengan model segitiga maknanya (*triangle meaning*) atau hubungan trikotomi antara tanda-tanda dalam karya sastra yakni hubungan antara objek, representamen dan interpretan. Teori Pierce mengatakan bahwa sesuatu itu dapat disebut sebagai tanda jika ia mewakili sesuatu yang lain (Nurgiyantoro, 2019:67-68). Pierce membedakan hubungan antara tanda dan acuannya ke dalam tiga jenis hubungan, yaitu (1) ikon, jika ia berupa hubungan kemiripan (2) indeks, jika ia berupa hubungan kedekatan eksistensi, dan (3) simbol, jika ia berupa hubungan yang sudah terbentuk secara konvensi (Abrams & Van Zoest melalui Nurgiyantoro, 2019:68).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode/pendekatan yang akan digunakan adalah metode struktural-semiotika. Metode struktural digunakan untuk mengungkapkan unsur intrinsik dalam komik *Creep In* karya Ino Septian, di mana mencakup unsur tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang serta amanat dalam cerita. Selain itu, juga

mencakup unsur struktural komik seperti balon kata, panel, dan gambar. Selanjutnya, penulis akan menggunakan metode analisis semiotika yang memfokuskan pada hubungan trikotomi atau segitiga makna menurut Charles Sanders Peirce yakni representamen, objek, dan interpretan yang menghasilkan makna eksplisit untuk memahami makna tanda yang terdapat dalam komik *Creep In* mengenai mistisisme masyarakat Jawa. Representamen atau sign (tanda) dalam penelitian ini berupa gambar dan teks dalam komik *Creep In*. Sedangkan objek atau sesuatu yang dirujuk pada tanda dalam penelitian ini berupa tokoh-tokoh atau pelaku dalam komik *Creep In*. Sementara interpretan dalam penelitian ini berupa makna tanda yang kemudian ditafsirkan dalam bentuk narasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Struktur Komik *Creep In*

1. Balon Kata

a. Bentuk Lingkaran

Balon kata berbentuk lingkaran ini digunakan untuk menggambarkan percakapan biasa atau normal antar tokoh. Pada komik *Creep In* balon kata berbentuk lingkaran ini banyak digunakan dalam dialog antar tokoh dan cukup mendominasi.

b. Bentuk Segi Empat

Balon kata berbentuk segi empat tanpa ekor ini menunjukkan monolog tokoh utama atau tokoh utama manusia yang menceritakan. Dalam komik *Creep In*,

balon kata berbentuk segi empat tanpa ekor tidak cukup banyak digunakan karena percakapan antar tokoh lebih mendominasi daripada narator.

c. Bentuk Awan

Balon kata berbentuk awan ini digunakan untuk tokoh yang berbicara sendiri dalam hati atau menggambarkan dialog tokoh yang dibicarakan dalam hati, sehingga secara visual hanya si tokoh yang dapat mendengar. Dalam komik *Creep In*, penggunaan balon kata berbentuk awan ini cukup banyak digunakan dalam dialog tokoh.

d. Pinggiran Bergerigi

Balon kata dengan bentuk pinggiran bergerigi ini menunjukkan tokoh yang sedang berbicara secara lantang, berteriak atau marah. Dalam komik *Creep In*, penggunaan balon kata berbentuk pinggiran bergerigi ini banyak digunakan pada dialog antar tokoh.

2. Efek Suara

Efek suara atau biasa disebut onomatope pada komik digunakan untuk menirukan bunyi yang ditimbulkan tokoh ataupun suasana yang terjadi dalam komik, hal tersebut bertujuan untuk memperjelas situasi yang sedang terjadi sehingga mempermudah pembaca memahami cerita. Dalam komik *Creep In*, terdapat beberapa efek suara yang digunakan, yaitu *Plak*, *Uhuk-uhuk*, *Jdak*, *Brak*, dan *Hiks-hiks*.

3. Panel

Dalam komik *Creep In* ini, penulis mengambil lima episode diantaranya episode “Penutup Cahaya” yang berjumlah 81 panel. Pada episode “Putus” berjumlah 205

panel. Pada episode “Kinari dan Misteri” berjumlah 534 panel. Pada episode “Ada yang Mengikutimu” berjumlah 337 panel. Pada episode “Ajaib” berjumlah 508 panel.

4. Gambar

Dalam komik *Creep In* ini, gaya pengarang dalam menggambarkan tokoh manusia menggunakan gaya hibrida, yaitu campuran dari gaya gambar kartun dan realis.

B. Analisis Unsur Intrinsik Komik *Creep In*

1. Alur dalam Komik *Creep In*

Komik ini menggunakan alur campuran, namun di beberapa adegan dalam cerita juga menampilkan alur maju dan *flashback*. Di mana beberapa adegan lebih banyak menggunakan alur maju yang menceritakan kehidupan tokoh-tokohnya mengenai permasalahan-permasalahan ghaib yang dialami para tokoh yang diawali dengan tahap pengenalan, konflik, klimaks, dan tahap penyelesaian. Sedangkan pada alur *flashback* berkaitan dengan masalah pribadi tokoh.

2. Tokoh dan Penokohan dalam Komik *Creep In*

Teknik pelukisan tokoh dalam komik *Creep In* ini menggunakan teknik dramatik, artinya mirip dengan yang ditampilkan pada drama, yaitu dilakukan secara tidak langsung. Tokoh yang paling dominan dalam komik *Creep In* ini yaitu Arya, Arum, Nara, dan Nilam.

3. Latar dalam Komik *Creep In*

Secara umum, latar cerita yang digunakan dalam komik *Creep In* ini bersifat fiktif dengan unsur lokal, hal ini dapat dilihat dari gambar struktur bangunan yang ada dalam komik *Creep In*.

a. Latar Tempat

Latar tempat yang terdapat dalam komik *Creep In*, adalah Warung Soto, Kuburan, Rumah Tante Rena, Rumah Bayu, Rumah Pak Sarlim, Kuburan Belanda, Alam Ghaib, Kantor Arya, Rumah Kinari, Mall kosong, dan Rumah Fariz.

b. Latar Waktu

Latar waktu yang ditampilkan dalam komik *Creep In* menggambarkan waktu malam hari, sore hari, dan pagi hari.

c. Latar Sosial

Dalam komik *Creep In*, latar sosial yang digunakan secara umum menggambarkan realita dalam kehidupan masyarakat Jawa di Indonesia, yaitu mempercayai makhluk halus (*dedemit, memedi, tuyul, lelembut*). Selain itu, juga maraknya praktik perdukunan dan kepercayaan hal mistis dan ilmu sihir, seperti pesugihan, pelet dan santet, perjanjian dengan iblis, ritual, sesaji dan lain sebagainya.

4. Tema

Dalam komik *Creep In* ini mengandung tema tentang eksorsisme/praktik pengusiran makhluk halus melalui satu tokoh hantu yang melawan hantu-hantu lainnya. Komik ini juga membawakan tema yang erat kaitannya dengan kepercayaan lokal seperti praktik perdukunan berdasarkan kepercayaan setempat.

5. Sudut Pandang

Komik *Creep In* ini, menggunakan sudut pandang orang ketiga serba tahu, karena cerita dibawakan melalui sudut pandang beberapa karakter utama yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut nama, atau kata gantinya; ia, dia, mereka.

6. Amanat

- a. Kesuksesan dapat diraih dengan usaha yang sungguh-sungguh karena usaha tidak akan mengkhianati hasil.
- b. Sesuatu yang telah berlalu tidak pantas untuk disesali karena tidak akan mengembalikannya seperti semula.
- c. Berhubungan dengan ilmu hitam akan membahayakan diri sendiri dan juga orang lain karena ada harga yang harus dibayar dan risiko yang harus ditanggung.

C. Analisis Semiotika Komik *Creep In* Karya Ino Septian

1. Tabel Representamen

Representamen			Episode
Ikon	Indeks	Simbol	
Gambar laki-laki, kuburan, warna hitam, warung Bu Mul, pohon, dan tanah kuburan	Gambar Om Gondrong: ekspresi wajah gelisah, mata melotot menunjukkan jika sedang merasakan ketakutan	Kuburan merupakan simbol kematian dan keabadian	Penutup Cahaya
Gambar dua orang, dua pohon beringin, boneka santet, dan seorang dukun	Gambar seorang Dukun dan Dana sedang berdiri berhadapan menunjukkan sedang membicarakan hal yang serius	Pohon beringin simbol keadilan, dan sifat abadi.	Putus
Gambar wanita, hantu merah, pintu, darah, dan jari	Gambar Kinari: ekspresi tersenyum menunjukkan jika Ia merasa senang	Senyum: simbol kebahagiaan	Kinari dan Misteri

Gambar wanita, jarum susuk, dan jari dukun	Kata “ssshhh” menandakan <i>susuk</i> jarum telah masuk ke tubuh wanita	<i>Susuk</i> merupakan simbol benda ghaib	Ada yang Mengikutimu
Gambar pria dan wanita, lemari, anak kecil, dan uang	Gambar anak kecil di bawah tumpukan uang menandakan bahwa ia dijadikan tumbal makhluk halus untuk pesugihan	Uang merupakan simbol kekayaan atau bagian dari harta kekayaan	Ajaib

2. Tabel Objek

No	Objek	Episode
1.	Om Gondrong	Penutup Cahaya
2.	Dukun dan Dana	Putus
3.	Kinari, Si Merah, dan Ronald	Kinari dan Misteri
4.	Dukun dan Danyssa	Ada yang Mengikutimu
5.	Fariz dan Orang tua Fariz	Ajaib

3. Tabel Interpretan

No	Interpretan	Episode
1.	Kesuksesan yang didapatkan secara instan dengan menjatuhkan orang lain akan merugikan diri sendiri, seperti yang dilakukan oleh Om Gondrong yang mencoba untuk melakukan penglaris dan menjatuhkan warung soto milik Bu Mul.	Penutup Cahaya
2.	Cinta tidak dapat dipaksakan, apalagi jika melakukan hal keji demi mendapatkan cintanya, seperti Dana yang melakukan <i>santet</i> pada Friska dengan meminta bantuan makhluk halus, namun pada akhirnya Dana yang menjadi korban.	Putus
3.	Banyak cara instan dalam meraih kesuksesan, namun hal tersebut tidak akan berakhir baik, seperti yang dilakukan oleh Kinari yang menjalin ikatan dengan makhluk halus demi mendapatkan popularitas, namun berakhir dengan tragis.	Kinari dan Misteri
4.	Kecantikan seorang wanita tidak hanya diukur dari segi fisik saja, namun kepribadian yang baik juga. Beberapa wanita meminta bantuan dukun agar terlihat cantik, seperti yang dilakukan Danyssa yang memasang <i>susuk</i> di wajahnya sehingga membuatnya banyak disukai orang lain.	Ada yang Mengikutimu

5.	Keluarga tidak dapat digantikan oleh uang, meskipun memiliki kekayaan yang berlimpah namun hidup tidak akan bahagia, seperti yang terjadi pada orang tua Fariz yang melakukan pesugihan dengan menumbalkan anaknya sendiri. Ada harga yang harus dibayar ketika manusia menjalin ikatan dengan makhluk halus.	Ajaib
----	---	-------

D. Analisis Aspek Mistisisme Masyarakat Jawa dalam Komik *Creep In*

Clifford Geertz (2014:572), mengklasifikasikan golongan masyarakat Jawa menjadi tiga, yaitu *abangan* (yang menekankan pentingnya aspek-aspek animistik dari sinkretisme Jawa, terkait dengan elemen petani desa), *santri* (yang menekankan aspek-aspek Islam, terkait dengan elemen pedagang dan petani), *priyayi* (yang menekankan aspek-aspek Hindu, terkait elemen birokratik).

Dalam komik *Creep In* ini, dalam setiap episodenya menceritakan tentang berbagai mitos dan kepercayaan masyarakat Jawa yang dilakukan para tokohnya, yaitu mempercayai makhluk halus dan mempercayai adanya kekuatan gaib seperti dengan meminta bantuan dukun untuk menyelesaikan masalah. Dalam hal ini, tokoh-tokoh yang melakukan praktik animistis dalam komik *Creep In* ini termasuk dalam golongan kelompok *abangan*.

1. Kepercayaan Masyarakat Jawa terhadap Makhluk Halus

Di era modern seperti sekarang ini, sebagian besar masyarakat Indonesia, terutama masyarakat Jawa masih mempercayai hal-hal berbau magis dan mistis. Hal tersebut disebabkan oleh pola pikir masyarakatnya sendiri. Namun, terdapat beberapa faktor lain yang menyebabkan fenomena tersebut terjadi, diantaranya yaitu kepercayaan masyarakat zaman dahulu yang mengenal ajaran animisme dan dinamisme yang diwariskan secara turun-temurun, di mana dunia ini dihuni oleh kekuatan

supranatural dan roh-roh nenek moyang yang perlu dihormati, disembah atau dimintai pertolongan. Selain itu, faktor lainnya adalah pola pikir masyarakat dalam hal menyelesaikan masalah, mereka cenderung lebih memilih cara yang lebih instan dan cepat, misalnya melakukan praktik perdukunan untuk memperoleh kekayaan, memperlancar segala urusan, atau untuk menyakiti orang lain. Dalam komik *Creep In* karya Ino Septian, masyarakat Jawa mempercayai makhluk halus untuk melancarkan usaha, memikat hati orang lain, dan untuk mendapatkan kekayaan. Hal tersebut dapat dilihat dari gambar berikut:

2. Kepercayaan Masyarakat Jawa terhadap Kekuatan Gaib

Kepercayaan masyarakat Jawa masih dipengaruhi oleh aliran animisme dan dinamisme, salah satunya yaitu kepercayaan terhadap roh. Kemudian, masyarakat Jawa juga mempercayai adanya kekuatan gaib, seperti mempercayai benda-benda tertentu yang diyakini memiliki kekuatan gaib. Kepercayaan tersebut telah diturunkan dari generasi ke generasi. Menurut Geertz (2014:446), mistisisme di Jawa adalah metafisika terapan, serangkaian aturan praktis untuk memperkaya kehidupan batin manusia yang didasarkan pada analisis intelektual atau pengalaman. Maksudnya adalah spiritualis di Jawa mewujudkan kekuatan yang diterapkan.

Dalam komik *Creep In* karya Ino Septian masyarakat mempercayai adanya kekuatan yang bersifat gaib. Terbukti dalam komik ini diceritakan salah satu tokoh bernama Eyang yang memiliki kekuatan gaib seperti dapat membantu menyembuhkan penyakit seseorang, berkomunikasi dengan makhluk halus, mengundang dan mengusir makhluk halus. Kepercayaan terhadap kekuatan gaib juga dapat dilihat dari penggunaan mantra yang sering digunakan dalam tokoh di

beberapa adegan dalam komik *Creep In*. Selain itu, kepercayaan pada dukun yang dianggap sebagai orang sakti dan dapat membantu menyelesaikan masalah juga terdapat dalam komik ini.

3. Makna Simbolik Budaya Jawa dalam Komik *Creep In*

a. Makna Simbolik Mantra

Budaya Jawa sangat kaya akan simbol. Menurut Pierce (melalui Ambarini & Nazia, 2010:76) simbol merupakan tanda yang tidak serupa dengan yang ditandai, tetapi bersifat arbitrer dan murni konvensional. Simbol juga dapat diartikan sebagai lambang yang mengacu pada objek tertentu. Dalam komik *Creep In* karya Ino Septian terdapat beberapa simbol yang ditemukan di beberapa adegan/episode, salah satunya adalah mantra. Mantra merupakan simbol kepercayaan masyarakat terhadap dunia ghaib yang diyakini memiliki kekuatan supranatural untuk mengendalikan atau menghadirkan sesuatu dengan cara diucapkan atau diamalkan oleh penuturnya. Dalam komik ini, beberapa episode menampilkan tokoh-tokohnya yang menggunakan mantra.

b. Makna Simbolik Sesaji

Dalam komik *Creep In* ditemukan adegan sepasang suami istri yang menyediakan sesaji untuk makhluk halus, adegan tersebut terdapat dalam episode “Ajaib”, di mana mereka melakukan ritual pesugihan dan menyiapkan berbagai macam sesaji dalam sebuah nampan. Hal tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia terutama masyarakat Jawa masih sering menggunakan sesaji yang disediakan untuk makhluk halus. Sesaji dapat berupa makanan atau minuman tertentu yang mengandung makna-makna simbolik. Sesaji merupakan unsur penting

dalam tradisi masyarakat Jawa, yang memiliki simbol hubungan antara manusia dan makhluk halus. Sesaji dapat dimaknai sebagai bentuk persembahan dan penghormatan kepada makhluk halus yang telah membantu manusia dan mensejahterakan hidup manusia.

c. Makna Simbolik Bertapa

Menurut Mulder (2001:69), *tapa* atau meditasi merupakan sarana yang memungkinkan dalam mencapai tujuan-tujuan yang sepenuhnya duniawi dan magis yang bisa saja bersifat merusak bagi orang lain. Dalam komik *Creep In* ini, ditemukannya adegan *tapa* di salah satu episode berjudul “Ajaib”, episode ini menceritakan tentang sepasang suami istri yang melakukan ritual pesugihan dengan bertapa untuk memanggil arwah atau makhluk halus yang akan memberikan kekayaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia, terutama masyarakat Jawa masih melakukan *tapa* untuk tujuan tertentu. *Tapa* juga dapat digunakan sebagai sarana pemanggilan arwah atau roh halus demi tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan kekayaan secara cepat seperti yang dilakukan sepasang suami istri dalam episode “Ajaib” yang bekerja sama dengan makhluk halus untuk melakukan pesugihan dengan melakukan ritual bertapa agar niatnya diterima oleh makhluk halus.

SIMPULAN

Setelah dilakukan analisis struktural, terdapat komponen-komponen seperti balon kata, panel, gambar serta unsur intrinsik. Jenis balon kata dalam komik ini diantaranya bentuk lingkaran, awan, pinggiran bergerigi, dan segi empat. Panel dari 5 episode yang diambil dari komik ini berjumlah 1.605. Sementara gambar dalam

komik ini dominan menggunakan gaya hybrid yaitu campuran gambar kartun dan realis. Tema yang diangkat dalam komik ini yaitu eksorsisme/praktik pengusiran makhluk halus, alur yang digunakan yaitu campuran. Tokoh-tokoh dalam komik ini yaitu Arya, Arum, Nilam, Nara, dan tokoh pendukung lainnya. Latar yang digunakan dalam komik ini dominan bersifat fiktif dengan unsur lokal, sedangkan sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang orang ketiga serba tahu.

Analisis semiotika dalam penelitian ini terdiri dari tiga komponen yaitu representamen, objek, dan interpretan. Dalam Representamen terdiri dari ikon, indeks, dan simbol. Ikon dimunculkan dalam setiap panel berupa gambar manusia, benda, dan tumbuhan. Indeks dimunculkan dari tingkah laku para tokoh dan gambar penjelas yang saling berkaitan tentang alur cerita dalam komik. Sedangkan simbol berupa gambar yang mengandung simbol tertentu. Setelah representamen, terdapat Objek yaitu tokoh/karakter yang berperan dalam setiap adegan pada cerita. Di mana Arya, Arum, Nilam, dan Nara adalah tokoh yang selalu muncul di setiap episode. Selanjutnya, Interpretasi merupakan hasil pemaknaan dari menganalisis representamen dan objek, di mana selama meneliti komik *Creep In*, penulis mengambil pesan moral yang baik berdasarkan nilai-nilai yang didapatkan dalam setiap adegan pada komik *Creep In*. Dari menganalisis representamen dan objek, penulis mengambil pesan moral yang baik berdasarkan nilai-nilai yang didapatkan dalam setiap adegan pada komik *Creep In*.

Setelah itu, dilakukan analisis terhadap unsur mistisisme masyarakat Jawa yang terdapat dalam komik *Creep In*. Dari lima episode yang penulis teliti, terdapat unsur mistik masyarakat Jawa yang terdapat dalam komik *Creep In*, diantaranya yaitu

kepercayaan masyarakat Jawa terhadap makhluk halus, kepercayaan masyarakat Jawa terhadap kekuatan gaib, dan makna simbolik budaya Jawa dalam komik *Creep In* berupa makna simbolik mantra, makna simbolik sesaji, dan makna simbolik bertapa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Asriningsari, Ambarini dan Nazia Maharani Umayu. 2010. *Semiotika Teori dan Aplikasi pada Karya Sastra*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Andina, Yurista. 2019. "Apa itu Webtoon? Komik Kekinian Favorit Milenial". Artikel [Online] pada: <https://kreativv.com/apa-itu-webtoon/> (Diakses pada 19 Maret 2021)
- Fiske, John. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Geertz, Clifford. 2014. *Abangan, Santri, Priyayi dalam Kebudayaan Jawa* (Diterjemahkan Aswab Mahasin & Bur Rasuanto). Depok: Komunitas Bambu.
- Koentjaraningrat. 1980. *Beberapa Pokok Antropologi Sosial*. Jakarta : PT. Dian Rakyat.
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik* (diterjemahkan S.Kinanti). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Mulder, Niels. 2002. *Mistisme Jawa Ideologi di Indonesia*. Yogyakarta: LKiS.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2019. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2017. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.