

Menghidupkan Kembali *Superhero* Nusantara dalam Sastra Klasik ke Adaptasi Komik

Radityo Gurit Ardho

Magister Ilmu Susastra, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya,
Universitas Indonesia, Depok
azranaelraditya@gmail.com

Abstrak — Upaya menghidupkan kembali superhero Nusantara yang ada dalam sastra lisan dan naskah kuno ke adaptasi komik merupakan strategi dalam melestarikan dan merevitalisasi warisan budaya Indonesia. Hal ini difungsikan sebagai media alternatif bagi pembaca untuk menikmati pahlawan Nusantara dalam sudut pandang masa kini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses penciptaan dan penafsiran ulang kembali pahlawan nusantara dari karya sastra klasik dalam cerita Pitung dan Hang Tuah ke medium komik, yang tidak hanya memberi kesan cerita kepahlawanan tetapi juga menanamkan pesan dan nilai-nilai lokalitas yang kuat. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori adaptasi, yang digunakan untuk memahami suatu narasi kepahlawanan dari cerita sastra klasik ditafsirkan kembali dan diciptakan ulang secara kreatif dan kontekstual agar sesuai dengan karakteristik komik sebagai media visual. Selain itu, pendekatan narasi transmedial menjadi landasan untuk melihat kesinambungan dan pengembangan cerita. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deksriptif dengan studi sastra klasik sebagai cerita lisan dan teks sebagai titik awal, dilanjutkan analisis perbandingan antara cerita klasik dan versi adaptasi komik. Pendekatan ini menggabungkan interpretasi naratif dan visual dalam konteks budaya. Hasil penelitian menunjukkan adaptasi komik mampu menghadirkan superhero nusantara dengan identitas yang telah dimutakhirkan namun tetap memiliki relevansi dengan cerita-cerita klasik yang sudah ada, serta tetap mempertahankan nilai-nilai kepahlawanan. Adaptasi menjadi jembatan kesastraan klasik dan alih wahananya yang modern dan juga memperluas jangkauan apresiasi dalam membangun ikon kepahlawanan nusantara di era digital. Adaptasi komik menjadi media efektif untuk menghidupkan kembali dan memperkenalkan superhero nusantara dalam wujud yang segar, menarik, dan dinamis, sekaligus memperkuat kesadaran mencintai kesastraan Nusantara di kalangan generasi muda.

Kata kunci — sastra, adaptasi, komik, alih wahana

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang dengan beragam cerita lisan yang tersebar di seluruh wilayahnya. Cerita lisan ini dapat berupa cerita rakyat, dongeng, fabel, mite, legenda, dan bentuk cerita lainnya. Beberapa cerita lisan tersebut di antaranya memiliki tema yang kuat dengan nuansa kepahlawanan. Sebagaimana cerita kepahlawanan tentunya ada tokoh utama sebagai pahlawannya, lalu ada konflik yang harus diselesaikan oleh si pahlawan tersebut, sampai akhirnya meraih kemenangan atau perdamaian. Cerita tentang kepahlawanan dalam cerita lisan termasuk ke dalam folklor. Menurut Rafiek (2015: 51), folklor merupakan kebudayaan yang bersifat kolektif yang tersebar dan ditransmisikan secara turun-temurun, secara tradisonal dalam versi yang berbeda baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu ingatan (mnemonic device). Cerita-cerita kepahlawanan dalam bentuk folklor ini berkembang dan membentuk narasi yang sangat disukai oleh audiens serta memberikan fungsi tentang ingatan kolektif di masa lalu terhadap cerita tersebut.

Budaya asing yang masuk ke Indonesia melalui perkembangan teknologi, memberikan dampak cerita-cerita kepahlawanan ini perlahan mulai tidak lagi terdengar dan diceritakan. Pahlawan-pahlawan Nusantara perlahan mulai digantikan oleh pahlawan-pahlawan asing. Dari Amerika, muncul sebuah genre superhero dalam dunia perkomikan, seperti Superman, Batman, Wonder Woman, dan superhero lainnya dari penerbit DC Comic, kemudian ada juga Captain America, Spiderman, Iron Man, yang tergabung sebagai Avengers bersama dengan superhero lainnya

yang muncul di penerbit Marvel Comic. Lalu di negara Jepang juga muncul genre pahlawan-pahlwan super lainnya yang juga merebut hati masyarakat Indonesia seperti Kamen Rider, Ultraman, dan Power Ranger pada genre pahlawan tokusatsu, lalu ada tokoh-tokoh yang memiliki kekuatan super yang muncul di manga (komik) Jepang seperti Son Goku dari manga Dragon Ball, Naruto dari manga Naruto, Seiya dari manga Saint Seiya. Pahlawan-pahlawan asing ini menggeser kekaguman masyarakat Indonesia terhadap pahlawan lokal dan menggantikannya dengan pahlawan atau superhero asing dari budaya Amerika dan Jepang. Hal ini muncul sebagai dampak dari kebijakan budaya asing yang masuk ke Indonesia melalui budaya populer seperti komik, mainan (action figure), lagu, film kartun (anime) dan budaya digital seperti perkembangan teknologi melalui televisi, internet, dan media sosial.

Upaya untuk menghidupkan kembali superhero Nusantara yang ada dalam cerita rakyat dan legenda atau di buku-buku sejarah untuk muncul kembali di permukaan dan dikenal kembali oleh masyarakat Indonesia sebagai memori kolektif merupakan suatu langkah revitalisasi sastra atau membumikan kembali pahlawan lokal di Indonesia. Cerita rakyat yang pada awalnya ditransmisikan secara lisan, perlahan bertransformasi dalam bentuk tulisan dan gambar. Hal ini menjadi medium bagi cerita tersebut untuk berkembang dan dibaca kembali oleh generasi saat ini, sehingga apabila cerita tersebut telah ditulis, cerita rakyat tersebut menjadi benda fisik yang dapat disimpan dan disentuh sehingga ingatan tentang cerita tersebut dapat berlangsung lama, selama tulisan yang memuat cerita tersebut disimpan dengan baik.

Cerita rakyat yang bertransmisi menjadi media tulisan, ada yang

berbentuk manuskrip atau arsip dan seringkali berhubungan dengan sejarah. Tulisan-tulisan dalam manuskrip ini menjadi bukti autentik dari keberadaan seseorang dalam suatu cerita sejarah. Naskah tulisan ini kemudian menjadi rujukan sejarah untuk mengenalkan seorang tokoh masa lalu kepada pembaca di masa kini. Namun terkadang sudut pandang yang dihasilkan dari tulisan di manuskrip ini menggunakan sudut pandang dari pihak yang memiliki legitimasi kekuasaan zaman itu, sehingga menyebabkan narasi sejarah bersifat tunggal.

Adapun cerita rakyat yang bertransformasi menjadi tradisi lisan dan dipentaskan melalui seni pertunjukan rakyat ini menjadi semacam penyeimbang sebuah memori kolektif masyarakat tentang keberadaan suatu tokoh yang dinarasikan dalam tradisi lisan tersebut. Tradisi lisan menjadi sebuah alat pertunjukan tradisional yang berfungsi sebagai pengingat memori kolektif masyarakat terhadap suatu kejadian atau suatu tokoh pada narasi sejarah di masa lalu.

Upaya untuk mengenalkan kembali pahlawan Nusantara dapat dilakukan dengan mengalihwanakan tokoh-tokoh pahlawan Nusantara yang ada dalam cerita rakyat dalam manuskrip dan tradisi lisan menjadi bentuk medium yang lebih populer di masa kini, yaitu dalam bentuk komik. Alih wahana merupakan pengubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lainnya. Damono berpendapat bahwa, wahana berarti kendaraan atau media, jadi alih wahana bisa dikatakan sebagai proses pengalihan dari satu jenis media ke media lainnya, dan sebagai kendaraan atau media atau wadah, suatu karya seni merupakan alat yang bisa mengalihkan sesuatu dari tempat yang satu ke tempat yang lain (2018: 9—10). Adaptasi merupakan salah satu proses

dalam alih wahana. Upaya memperkenalkan pahlawan Nusantara melalui medium alih wahana ini merupakan suatu adaptasi dari cerita rakyat ke dalam medium yang lebih kekinian. Komik menjadi medium dengan cerita yang lebih dinamis dan fleksibel bagi pembaca. Menurut Scott McCloud, komik merupakan sekumpulan gambar dan lambang yang memiliki posisi berdekatan dalam urutan tertentu, yang bertujuan memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya (2001). Komik selain fungsinya sebagai hiburan karena terdapat gambar-gambar di dalamnya, juga memiliki peran sebagai pengingat memori kolektif masyarakat karena sumber cerita komik terkadang diambil dari cerita sejarah atau sastra klasik di masa lalu. Medium komik juga memuat dua hal yang sebelumnya tidak ada dalam naskah tulis tangan dan tradisi lisan. Dua hal itu adalah gambar dan narasi cerita. Oleh karenanya dari sisi visual, komik menjadi lebih hidup dan narasi cerita yang disampaikan menjadi menyatu dengan visualnya karena adanya ilustrasi gambar.

Tokoh pahlawan Nusantara yang menjadi fokus data pada penelitian ini adalah Pitung dari DKI Jakarta dan Hang Tuah dari Kepulauan Riau. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengenalkan kembali Si Pitung dan Hang Tuah sebagai superhero Nusantara agar pembaca, khususnya pembaca anak dapat mengenal tokoh pahlawan Nusantara atau superhero lokal asli dari Indonesia. Sedangkan bagi pembaca dewasa, komik ini menjadi ingatan bersama tentang pahlawan Nusantara yang dulu hadir dalam tradisi lisan dan naskah tulis tangan yang kini bertransformasi menjadi media baru yang disesuaikan dengan perkembangan zaman.

Penelitian ini berangkat dari dua masalah utama, yaitu

bagaimana proses adaptasi dan penfasiran ulang tokoh pahlawan Nusantara pada cerita Pitung dan Hang Tuah dari sastra klasik yang ada dalam tradisi lisan dan naskah tulis tangan menjadi adaptasi komik yang dilakukan secara kreatif, visual, dan kontekstual dan bagaimana prinsip transmedialitas berperan dalam membentuk representasi baru dan mempertahankan lokalitas budaya Nusantara dalam komik Pitung dan komik Hang Tuah Ksatria Melayu. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan elemen-elemen cerita Pitung dan Hang Tuah diinterpretasi ulang melalui adaptasi lintas medium dan menjelaskan komik hasil adaptasi ini menjadi bagian dari ekosistem transmedia yang lebih luas serta memperkuat representasi kedua tokoh tersebut dalam budaya populer yang mempertahankan lokalitas budaya Nusantara.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam melakukan analisis ini, penulis menggunakan teori adaptasi dari Linda Hutcheon (2006). Adaptasi merupakan suatu proses mengatur, mengubah, dan membuat sesuatu menjadi sesuai dengan medium yang dituju. Adaptasi bukan hanya produk tetapi juga sebuah proses kreatif yang melibatkan reinterpretasi karya asli atau karya sumber dengan cara baru. Adaptasi merupakan revisi dan penciptaan ulang kembali dari karya sebelumnya dan melibatkan dialog intertekstualiyas yang terbuka antara karya sumber dengan adaptasi. Adaptasi selalu ada dalam konteks sosial, budaya, dan sejarah yang memengaruhi penerimaan suatu karya. Waktu dan tempat dari proses adaptasi dapat menyebabkan perubahan dalam makna dan nilai cerita dari adaptasi tersebut.

Konsep kesetiaan dalam adaptasi sering dipandang secara tradisional sebagai ukuran utama suatu keberhasilan adaptasi, yaitu

dalam konteks sejauh mana kesetiaan adaptasi tersebut terhadap sumber aslinya. Adaptasi dari teori Hutcheon menolak penggunaan kesetiaan sebagai cara utama untuk membahas adaptasi karena hal ini akan menciptakan tingkatan palsu yang memberikan nilai lebih tinggi pada karya asli dan membuat adaptasi menjadi sekunder (Hutcheon, 2006).

Adaptasi merupakan suatu proses kreatif yang melibatkan interpretasi ulang dan penciptaan kembali, bukan sekadar penyalinan lintas medium. Kesetiaan adaptasi secara utuh dan mutlak sulit diterapkan karena setiap adaptasi secara luas akan melibatkan perubahan dan penyesuaian dengan media dan konteks baru.

Sehubungan dengan hal tersebut pendekatan dan konsep transmedialitas merupakan suatu proses yang melibatkan elemen-elemen penting sebuah cerita didistribusikan secara sistematis ke berbagai saluran media yang berbeda dengan tujuan menciptakan pengalaman hiburan yang terpadu dan terkoordinasi. Idealnya, setiap media memberikan kontribusi yang unik terhadap perkembangan cerita dari berbagai medium secara keseluruhan. Transmedialitas bukan hanya penerusan narasi yang sama dalam media yang berbeda tetapi lebih ke memperkaya cerita dan memperluas cerita melalui media yang bervariasi. Konsep ini menekankan partisipasi aktif dari audiens yang dapat mengeksplorasi dan memahami cerita dengan cara yang lebih imersif (Jenkins, 2009).

Sehingga dapat dikatakan bahwa masing-masing medium atau bentuk dari alih wahana suatu karya seni memberikan perluasan cerita dalam semesta transmedialitas, sehingga varian cerita dari berbagai medium tersebut tidak terkesan ada pada konsep tunggal.

Penelitian tentang alih wahana sejauh ini tidak banyak dianalisis. Penulis dalam hal ini melakukan penyaringan data pada penelitian terdahulu tentang analisis alih wahana, seperti penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Daniel Fahmi Rizal dan Lianan Shinta Dewi tentang Alih Wahana Folklor Hantu untuk Penulisan Keratif Sastra: Strategi 3M pada Komik Ghost Parade yang membahas tentang folklor hantu Indonesia dalam berbagai cerita lisan dan adaptasinya melalui komik Ghost Parade. Kemudian dari analisis transmedialitas dalam konteks alih wahana dapat merujuk pada penelitian Nicoleta Popa Blanariu berjudul *Transmedial Prometheus: From the Greek Myth to Contemporary Interpretations* yang mengkaji tentang narasi Prometheus dalam berbagai medium dan bentuk adaptasinya dan masing-masing medium memiliki dimensi atau narasi cerita yang memberi konsep dan cerita yang utuh dari konsep Prometheus.

Manfaat dari penelitian ini, selain menghadirkan kontribusi sebagai suatu hasil karya ilmiah, juga memberikan gambaran tentang dimensi alih wahana dalam adaptasi dan transmedialitas untuk mengembangkan kajian alih wahana berikutnya. Dengan beragamnya media yang dapat diakses, medium komik sebagai produk alih wahana dapat meningkatkan literasi bacaan dan apresiasi terhadap suatu karya sastra. Kemudian mengenalkan konsep superhero Nusantara dalam sastra klasik yang kemudian dialihwahanakan menjadi komik diharapkan nilai-nilai kepahlawanan dari tokoh seperti Pitung dan Hang Tuah dapat diteladani.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan penulis untuk menganalisis

adaptasi komik Pitung dan komik Hang Tuah Ksatria Melayu adalah dengan menggunakan metode analisis kualitatif secara intertekstualitas. Sumber data dari penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah komik Pitung dan komik Hang Tuah Ksatria Melayu yang diterbitkan oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah pada tahun 2024. Kemudian untuk sumber data sekundernya adalah referensi berbentuk teks atau video terkait narasi cerita Pitung dan Hang Tuah seperti yang terdapat dalam hikayat dan tradisi lisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Cerita Rakyat dan Perubahan Medium Komik

Dua tokoh pahlawan Nusantara yang menjadi korpus data penelitian ini adalah Pitung dari DKI Jakarta dan Hang Tuah dari Kepulauan Riau/Melayu. Dua tokoh pahlawan ini sangat dikenal oleh masyarakat di zamannya. Pitung merupakan pahlawan bagi masyarakat Betawai dalam menghadapi kolonialisme di Hindia Belanda sedangkan Hang Tuah merupakan tokoh pahlawan Nusantara yang ada di kesultanan Melaka saat itu. Dalam adaptasi komiknya, baik Pitung maupun Hang Tuah juga memuat cerita kepahlawanan, dengan bela diri silat sebagai kekuatan mereka dalam menghadapi konflik.

Cerita Pitung dalam berbagai medium seperti cerita rakyat Betawi, arsip Hindia Belanda, tradisi lenong betawi, serta teks sejarah lainnya memberi dua pandangan yang berbeda tentang

sosok Pitung. Dalam cerita rakyat dan tradisi lenong Betawi, Pitung digambarkan sebagai pahlawan yang memperjuangkan keadilan serta melawan penindasan kolonial Belanda, sedangkan dalam narasi yang termuat di surat kabar Hindia Belanda pada abad ke-19, Pitung dipersepsikan oleh polisi Belanda sebagai pemberontak karena menimbulkan gangguan pada stabilitas keamanan di Hindia Belanda saat itu. Dari dua narasi yang bertolak belakang ini, masyarakat Indonesia mempercayai Pitung sebagai pahlawan karena ketokohnya selain sangat dihormati bagi masyarakat Betawi, juga memuat nilai-nilai kepahlawanan yang dapat menjadikan Pitung sebagai tokoh panutan.

Pitung adalah seorang pemuda Betawi yang lahir dan besar di daerah Rawabelong pada akhir abad ke-19. Ia berasal dari keluarga sederhana. Ayahnya, Bang Piun adalah pedagang buah di pasar, sedangkan ibunya bernama Mbok Pinah. Pitung sejak kecil dikirim untuk belajar agama (ngaji) di pesantren milik Haji Naipin. Selain belajar mengaji, Pitung juga belajar ilmu bela diri yang membentuknya menjadi jawara Betawi. Ketekunannya dalam belajar agama dan silat membuat Pitung dikenal sebagai pemuda yang memiliki akhlak yang baik, taat beribadah, mandiri, kepribadian yang cakap, dan kuat secara fisik. Pada masa hidupnya, masyarakat Betawi mengalami penindasan dan pemerasan oleh pemerintah kolonial Belanda dan juga pemalakan pajak oleh para tuan tanah yang tidak memihak kepada masyarakat kelas bawah. Kondisi ini menimbulkan ketimpangan sosial dan hilangnya rasa kemanusiaan yang membuat Pitung bergerak untuk membela masyarakat yang terjajah. Pitung kerap membela rakyat kecil dan sering berhadapan dengan tuan tanah yang sewenang-wenang serta menentang perlakuan yang kurang baik dari kolonial Belanda. Karena perlawanannya itu, Pitung dikejar-kejar oleh pemerintah

Hindia Belanda dan dijuluki pemberontak, namun di satu sisi, Pitung dianggap pahlawan bagi masyarakat Betawi.

Kekuatan yang dimiliki oleh Pitung berkenaan dengan konsep superhero adalah ia memiliki ilmu kanuraga dan kesaktian silat hasil dari belajar dari Haji Naipin. Kemampuannya ini membuat Pitung bisa lolos dari berbagai upaya penangkapan. Dalam beberapa versi cerita, Pitung memiliki kemampuan kebal terhadap senjata, namun kekebalan itu bisa saja hilang. Kesetiaannya pada ajaran agama juga menuntun Pitung dalam segala perbuatan dan tindakannya memiliki aspek moral dan kemanusiaan yang menjadikan dirinya sebagai pejuang melawan ketidakadilan.

Cerita tentang Hang Tuah tidak jauh berbeda dengan cerita Pitung. Cerita tentang Hang Tuah ada dalam Hikayat Hang Tuah, dan naskah-naskah kuno tulis tangan lainnya seperti dalam naskah Sejarah Melayu (Sulalatus Salatin). Selain itu juga, cerita Hang Tuah juga ada dalam bentuk seni pertunjukan seperti Teater Bangsawan Melayu. Hang Tuah merupakan anak dari Hang Mahmud, seorang saudagar dari negeri Sungai Duyung atau Bintan. Ia adalah seorang pemuda yang kuat dan berani. Dari kecil, Hang Tuah melakukan pengembaraan bersama dengan sahabat-sahabatnya, yaitu Hang Jebat, Hang Kasturi, Hang Lekir, dan Hang Lekiu. Mereka belajar ilmu bela diri dan ilmu agama. Pondasi ilmu bela diri dan agama, membuat Hang Tuah menjadi hulubalang Kesultanan Melayu. Selaman menjadi hulubalang, Hang Tuah merupakan sosok yang setia pada Sultan Melaka dan ia juga dikenal sebagai orang yang dapat menjaga martabat dan kehormatan negeri Melaka. Semua tindakannya berdasarkan aturan dan hukum yang ada dalam kerajaan Melaka. Hal ini sejalan dengan naskah Tajussalatin tentang etika kepemimpinan. Hang Tuah

juga dinarasikan pernah dituduh berkhinat dan dihukum mati, namun berhasil diselamatkan dengan disembunyikan. Dari hukuman ini, Hang Jebat merasa bahwa adanya ketidakadilan lalu memberontak ke Sultan Melaka untuk membela sahabatnya.

Kekuatan yang dimiliki Hang Tuah berkenaan dengan konsep superhero adalah kemampuannya pada seni bela diri silat dan memiliki keahlian perang yang luar biasa. Hal ini menjadikan Hang Tuah sebagai ahli strategi dan memiliki ketangkasan saat melawan musuh-musuhnya. Ia juga memiliki kebijaksanaan dan kecerdikan dalam menyelesaikan masalah. Tidak jarang, ia selalu menggunakan akal dan diplomasi saat berhadapan dengan situasi konflik. Loyalitas kepada negeri dan rajanya juga merupakan elemen yang penting dalam konsep superhero karena perbuatannya selalu berlandaskan etika dan aturan kerajaan. Kemudian di beberapa varian cerita, Hang Tuah juga memiliki keris sakti bernama taming Sari yang memberikannya kekebalan saar di medan perang.

Dari keterangan tersebut, kedua tokoh pahlawan Nusantara tersebut konsep superhero ada dalam tokoh Pitung dan Hang Tuah karena keduanya memiliki karakter heroik dengan keahlian istimewa, melawan kejahatan dan ketidakadilan, serta mewakili nilai keberanian dan keadilan.

Ketika kedua tokoh pahlawan Nusantara tersebut bertransformasi dan dihidupkan kembali melalui penciptaan dan penafsiran ulang dalam wujud komik, tokoh Pitung dan Hang Tuah juga bertransformasi melalui seni naratif visual. Imajinasi penggambaran sosok kedua tokoh ini disampaikan melalui gambar visual yang membantu pembaca dalam menginterpretasikan pahlawan Nusantara.

Adaptasi komik Pitung dan Hang Tuah merupakan kegiatan pemodernan sastra dari Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Kegiatan ini juga melibatkan Balai dan Kantor Bahasa yang ada di seluruh Indonesia. Proses penciptaan dan pengalihwahaan komik ini bekerja sama dengan Asosiasi Komik Indonesia (AKSI) yang menaungi beberapa studio komik di Indonesia dalam proses pembuatan komiknya. Komik ini diterbitkan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah pada tahun 2024. Total komik yang dialihwahanakan oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra pada tahun 2024 sebanyak 114 komik dan masing-masing komik mengangkat cerita rakyat atau legenda dari Nusantara. Selain komik, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra juga membuat alih wahana pemodernan sastra dari manuskrip ke cerita bergambar. Beberapa unsur cerita rakyat yang memuat narasi local hero Nusantara seperti pada contoh komik Pitung dan hang Tuah yang menjadi korpus data penelitian ini.

Komik adaptasi Cerita Rakyat Pitung terdiri dari tiga seri yang saling berkait. Bagian pertama Jagoan, Bagian kedua Jawara, dan Bagian ketiga Pendekar. Komik Pitung ditulis oleh M. Tanfidz Tamamuddin, ilustrasi oleh Is Yuniarto, dan diproduksi oleh Windrider Studio. Penata warna dari komik ini antara lain Is Yuniarto, Melvina, Iona Beatrice, dan Antonia Clearesta. Penyelia/penyelaras komik dari Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, yaitu Dwi Agus rinita dan Lisa Misliani, sedangkan penyunting naskahnya adalah Dian Palupi. Tim Ahli dari Asosiasi Komik Indonesia yang juga membantu dalam proses alih wahana ini adalah Leo Tigor Sidabutar dan Rizki R Mosmarth. Secara garis besar, komik Pitung ini memberikan aksi

heroik dari Pitung melawan penindasan kolonial Belanda. Kisahnya yang termuat dalam tiga seri yang bercerita tentang perjalanan hidup Pitung dari kecil hingga dewasa. Cerita Jagoan mengisahkan Pitung kecil saat melawan pencuri kambing, Cerita Jawara mengisahkan Pitung yang beranjak dewasa dalam menghadapi tuan tanah yang merampas harta rakyat dan menghadapi konial Belanda sampai akhirnya tertangkap, dan cerita Pendekar mengisahkan misi penyelamatan Pitung dan temannya, Dij'ih, untuk keluar dari penjara dan melawan polisi Belanda untuk meraih kebebasan dan menghentikan ketidakadilan. Ketiga bagian cerita tersebut dimuat dalam cerita komik berjumlah 32 halaman untuk setiap bagian ceritanya.

Kemudian, untuk komik adaptasi Cerita Rakyat Hang Tuah Ksatria Melayu, sama seperti komik Pitung yaitu terdiri dari tiga seri yang saling berkait. Bagian pertama Melawan Lanun, Bagian kedua Melawan Hati, dan Bagian ketiga Melawan Sahabat. Komik Hang Tuah Ksatria Melayu ditulis oleh Dimar Pamekas, ilustrasi oleh SiAp!S dan Aditya Baskara, dan diproduksi oleh Kosmik Studio. Penata warna dari komik ini antara lain Aditya Baskara dan Michael Tirtanegara. Penyelaras komik dari Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, yaitu Radityo Gurit Ardho dan dari Kantor Bahasa Kepulauan Riau, yaitu Priyo Joko Purnomo, sedangkan penyunting naskahnya adalah Itmam Jalbi. Tim Ahli dari Asosiasi Komik Indonesia yang juga membantu dalam proses alih wahana ini adalah Leo Tigor Sidabutar dan Rizki R Mosmarth. Secara garis besar, komik Hang Tuah Ksatria Melayu ini memberikan aksi heroik dari Hang Tuah melawan musuhnya, hatinya, dan sahabatnya. Kisahnya yang termuat dalam tiga seri, yaitu cerita Melawan Lanun mengisahkan Hang Tuah dan sahabatnya saat melawan lanun (perompak) dan perjalanan Hang

Tuah ke Inderapura untuk mempersunting Putri Tun Teja untuk Sultan Melaka, Cerita Melawan Hati mengisahkan perjalanan Hang Tuah kembali ke negerinya namun ia mendapat fitnah sehingga Sultan memberi hukuman mati kepada Hang Tuah, akan tetapi bendahara/perdana menteri menyelamatkan Hang Tuah dengan menyembunyikannya ke dalam hutan, dan cerita Melawan Sahabat mengisahkan Hang Jebat yang tidak terima sahabatnya dihukum mati kemudian memberontak pada Sultan, yang kemudian diketahui bahwa ternyata terjadi kesalahpahaman dan Hang Tuah yang masih hidup kemudian menjalankan perintah Sultan dengan bertarung melawan sahabatnya sendiri. Pertarungan itu dimenangkan oleh Hang Tuah, lalu agar tidak terjadi kesalahan yang sama, Hang Tuah kemudian mengundurkan diri sebagai laksamana karena ia tidak ingin bermusuhan dengan sahabatnya. Ketiga bagian cerita tersebut dimuat dalam cerita komik berjumlah 32 halaman untuk setiap bagian ceritanya.

Posisi adaptasi komik di kedua cerita rakyat tersebut adalah sebagai medium populer yang menghubungkan sastra klasik dalam tradisi lisan maupun naskah kuno menjadi budaya kontemporer yang ringan dan menghibur. Elemen narasi sejarah dalam komik Pitung dan Hang Tuah Ksatria Melayu tetap dipertahankan, namun dengan penciptaan dan penafsiran ulang untuk disesuaikan dengan pembaca masa kini sehingga dapat dinikmati, khususnya pada pembaca jenjang C (pembaca menengah/semenjana) sesuai dengan peruntukan alihwahana komik ini dibuat. Karakteristik dari pembaca jenjang C adalah mampu membaca teks secara lancar dalam bentuk paragraf dalam satu wacana. Usia pembacaranya sekitar 10—13 tahun.

Analisis Adaptasi

Analisis adaptasi meliputi analisis material naratif, perubahan medium, peran adaptor dan motif adaptasi, peran audiens/pembaca, dan konteks sejarah dan media dari penciptaan adaptasi. Analisis ini memperlihatkan apa yang disebut oleh Linda Hutcheon sebagai *what, who, why, how, where, dan when* dari proses suatu adaptasi.

Adaptasi komik *Pitung dan Hang Tuah Ksatria Melayu* memiliki kebaruan dari sisi narasi atau sudut pandang penceritaan. Sebelum masuk ke inti cerita, narasi cerita dimulai dari kelima tokoh sentral yang hidup di luar cerita dongeng atau legenda. Kelima tokoh tersebut dikenal sebagai Kembara Lingua. Komik *Pitung dan Hang Tuah Ksatria Melayu* termasuk dalam 114 komik adaptasi seri Kembara Lingua yang dibuat oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra. Kelompok Kembara Lingua terdiri dari Anggun Lestari (27 tahun), seorang ahli bahasa atau linguis. Ia banyak melakukan penelitian mengenai bahasa, cerita rakyat, dan tradisi di Nusantara. Ia biasa dipanggil dengan sebutan Kak Tari. Berikutnya adalah Gabriel Wanggai (13 tahun), adalah siswa kelas 1 SMP yang berasal dari Papua. Biasa dipanggil Gebe dan ia seorang atlet sepak bola di sekolahnya. Lalu ada Meuthia Kemala (13 tahun) atau Mala. Ia adalah ssiwa kelas 1 SMP asal Aceh. Ia juga seorang difabel yang memiliki bakat seni luar biasa. Kemudian ada Nara Kalawa (11 tahun) atau dipanggil dengan sebutan Balau. Ia merupakan siswa kelas 6 SD yang sellau ingin tahu. Balau berasal dari Kalimantan Timur. Kemudian terakhir ada Dayyan La Baco (11 tahun) adalah siswa kelas SD dari keluarga pelaut tanggung dari Bajo, Sulawesi. Ia biasa dipanggil dengan nama Bone dan suka sekali berpetulang. Kelompok Kembara Lingua ini memberikan narasi terhadap cerita rakyat yang menjadi cerita utama dari komik tersebut. Di semua komik alih wahana Pemodernan Sastra dari Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra tahun

2024 terdapat kelima tokoh ini baik di awal cerita, di tengah, dan di akhir cerita tanpa mengubah jalan cerita utama.

Dengan demikian, dari sisi material naratif adaptasi, komik *Pitung* dan *Hang Tuah* memiliki beberapa material adaptasi yang melingkupi ceritanya. Berikut ini tabel yang menjelaskan tentang material naratif tersebut.

Tabel 1.
Material naratif adaptasi
Komik *Pitung* dan *Hang Tuah Ksatria Melayu*

Analisis Adaptasi	Pitung	Hang Tuah
Tema	Perjuangan Pitung melawan kolonial	Perjalanan hidup Hang Tuah
Alur	Maju	Maju
Konflik	Perlawanan terhadap ketidakadilan dan kolonialisme	Fitnah Sultan dan pertarungan melawan antara Hang Tuah dan Hang Jebat
Tokoh Utama	Pitung	Hang Tuah
Tokoh Sampingan	Dji'ih	Hang Jebat
Antagonis	Kapten Smoor, Tuan Tanah, Polisi Belanda	Sultan
Karakter Tokoh Utama	Memiliki rasa keadilan, melindungi kaum tertindas	Bijak, santun, mencintai keadilan

Latar	Kolonialisme Hindia Belanda abad ke-19 M	Kesultanan Melaka abad ke-16 M
-------	--	--------------------------------

Dari informasi pada tabel 1, terlihat bahwa hasil adaptasi komik *Pitung* dan *Hang Tuah Ksatria Melayu* sama-sama memperlihatkan narasi yang diadaptasi masih memiliki kesesuaian dengan cerita rakyat yang sudah sering didengar oleh masyarakat dari sisi tema, alur, konflik, tokoh utama, tokoh sampingan, dan tokoh antagonis, karakter tokoh utama, dan latar ceritanya masih memiliki relevansi yang sama dengan sumber cerita aslinya. Narasi masih berjalan beriringan dengan sumber sastra klasik dari cerita *Pitung* dan *Hang Tuah* memberikan makna bahwa adaptasi kedua komik tersebut memperlihatkan kesetiaan terhadap sumber aslinya dari sisi narasi cerita.

Tabel 2.
Perubahan Medium

Perubahan Medium	Pitung	Hang Tuah
Verbal	Berbentuk cerita lisan	Berbentuk cerita lisan
Visual	Berbentuk komik dengan komposisi seimbang antara gambar dan cerita	Berbentuk komik dengan komposisi seimbang antara gambar dan cerita
Strategi Estetika Komik		
Gaya penggambaran	Gaya penggambaran mirip dengan <i>manga</i> namun tetap menjaga lokalitas budaya Nusantara	Gaya penggambaran mirip dengan <i>manga</i> namun tetap menjaga lokalitas budaya Nusantara

Warna	Penggunaan warna yang cerah dan terang yang disesuaikan dengan target pembaca jenjang C (10—13 tahun)	Penggunaan warna yang cerah dan terang yang disesuaikan dengan target pembaca jenjang C (10—13 tahun)
Modifikasi		
Serial	Terdiri dari 3 bagian: Jagoan, Jawara, dan Pendekar	Terdiri dari 3 bagian: Melawan Lanun, Melawan Hati, dan Melawan Sahabat
Adegan	Setiap adegan digambar melalui panel atau kotak yang membentuk alur cerita komik.	Setiap adegan digambar melalui panel atau kotak yang membentuk alur cerita komik.
Interpretasi		
Pahlawan	Narasi dan gambar yang mencirikan pahlawan terlihat pada adegan pertarungan	Narasi dan gambar yang mencirikan pahlawan terlihat dalam adegan pertarungan dan ketika Hang Tuah dihadapkan pada situasi tertentu
Lokalitas	Unsur lokalitas yang dipertahankan seperti pada tradisi berpantun, ilmu agama di pesantren, bela diri silat, bentuk	Unsur lokalitas yang dipertahankan seperti pada tradisi berpantun, bela diri silat, bentuk

arsitektur, pakaian, dan bahasa Betawi	arsitektur, pakaian, dan bahasa Melayu
---	---

Dari informasi pada tabel 2, terlihat bahwa hasil adaptasi komik *Pitung* dan *Hang Tuah Ksatria Melayu* sama-sama memperlihatkan adanya perubahan medium dari verbal ke visual, strategi estetik komik yang meskipun menggunakan gaya *manga* namun unsur budaya Nusantara tetap dipertahankan sehingga komik tersebut mewakili representasi budaya Indonesia. Kemudian dari sisi pewarnaan, kedua komik tersebut juga merupakan komik berwarna dan masing-masing komik menggunakan warna-warna terang sehingga semakin menambah daya tarik dari komik tersebut. Dari sisi modifikasi adaptasi, kedua komik juga menggunakan serial atau bagian untuk menarasikan seluruh cerita. Setiap cerita terbagi dalam tiga bagian yang saling terkait dan setiap adegan diperlihatkan melalui panel-panel yang ada dalam komik. Kemudian untuk interpretasi adaptasi yang mencirikan pahlawan Nusantara dan lokalitas budaya Nusantara terlihat pada narasi dan adegan pertarungan pada cerita *Pitung* dan *Hang Tuah*, akan tetapi untuk *Hang Tuah*, narasi kepahlawanan juga terlihat ketika ia dihadapkan pada situasi tentang loyalitasnya pada Sultan dan ketika berhadapan dengan sahabatnya sendiri. Sedangkan dari unsur lokalitas yang dipertahankan dari komik tersebut adalah dari tradisi berpantun yang hampir sebagian besar ada di komik *Pitung* sementara di komik *Hang Tuah* meskipun tradisi pantun tidak mendominasi namun tetap ada di beberapa panel cerita. Lokalitas juga terlihat pada komik *Pitung* terkait budaya belajar agama di pesantren, yang identik dengan Indonesia. Bela diri silat juga dipertahankan di kedua komik tersebut sebagai budaya Indonesia yang menarasikan kekuatan dan citra pahlawan Nusantara. Bentuk arsitektur di komik juga dipertahankan lokalitasnya seperti rumah

Kebaya dan baju Pangsi pada komik *Pitung* sedangkan di komik *Hang Tuah*, bentuk bangunannya dibuat semirip mungkin dengan aritektur rumah masyarakat Melayu pada zaman itu dan pakaian yang digunakan adalah baju Teluk Belanga dari Kepulauan Riau. Penggunaan bahasa daerah juga terdapat dalam dialog dan narasi di dalam komik, meskipun tidak semua kosakata menggunakan bahasa daerah, seperti di komik *Pitung* menggunakan bahasa Betawi di beberapa narasi ceritanya dan ada juga istilah bahasa Belanda dalam dialog yang disampaikan oleh pemerintah kolonial Belanda. Sedangkan di komik *Hang Tuah Ksatria Melayu* menggunakan istilah dalam bahasa Melayu di beberapa narasi cerita.

Tabel 3.
Peran Adaptor dan Motif Adaptasi

Adaptor	Pitung	Hang Tuah
Lembaga Inisiator	Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra	Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra
Studio Komik	Windrider Studio	Kosmik
Penulis Cerita	M. Tanfidz Tamamuddin	Dimar Pamekas
Ilustrator	Is Yuniarto	SiAp!S
Penata Warna	Is Yuniarto, Levina, Iona Beatrice, Antonia Clearesta	Aditya Baskara, Michael Tirtanegara
Tim Ahli	Leo Tigor Sidabutar, Rizqi R Mosmarth	Leo Tigor Sidabutar, Rizqi R Mosmarth

Penyelaras	Dwi Agus Erinita, Lisa Misliani	Radityo Gurit Ardho, Priyo Joko Purnomo
Penyunting Naskah	Dian Palupi	Itmam Jalbi
Motif		
Kultural	Revitalisasi cerita rakyat Nusantara	Revitalisasi cerita rakyat Nusantara
Kebijakan Kelembagaan	Program Pemodernan Sastra tahun 2024	Program Pemodernan Sastra tahun 2024
Estetika	Alih wahana komik untuk jenjang pembaca C (10—13 tahun)	Alih wahana komik untuk jenjang pembaca C (10—13 tahun)

Dari informasi pada tabel 3, terlihat bahwa hasil adaptasi komik *Pitung* dan *Hang Tuah Ksatria Melayu* adalah inisiasi dari Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah yang melibatkan juga Balai/Kantor Bahasa yang ada di 30 provinsi di Indonesia. Alih wahana komik tersebut bekerja sama dengan Asosiasi Komik Indonesia (AKSI) sebagai tim ahli dan proses penciptaan komiknya melibatkan studio-studio komik yang ada di Indonesia, sehingga pada tahunan 2024 menghasilkan 114 komik adaptasi cerita rakyat daerah. Studio komik yang mengerjakan komik *Pitung* adalah Windrider Studio, sedangkan di komik *Hang Tuah Ksatria Melayu* adalah Kosmik studio. Penulis, ilustrator, penata warna, penyelaras, dan penyunting naskah antara komik *Pitung* berbeda dengan komik *Hang Tuah Ksatria Melayu*, seperti yang terlihat pada tabel. Kemudian untuk motif dilakukannya adaptasi komik adalah karena kebijakan program Pusat Pengembangan dan Pelindungan

Bahasa dan Sastra dalam rangka alih wahana Pemodernan Sastra pada tahun 2024. Target pembacanya adalah pembaca jenjang C, yang dinarasikan pada estetika cerita, ilustrasi gambar, pewarnaan, dan jumlah halaman yang disesuaikan untuk anak usia 10—13 tahun.

Kemudian dari sisi audiens/pembaca dalam menikmati adaptasi komik *Pitung* dan *Hang Tuah Ksatria Melayu* dapat terlihat saat komik tersebut diperkenalkan untuk pertama kalinya dalam acara *Indonesia Comic Con 2024* pada 9—10 November 2024. Antusiasme pengunjung yang hadir dan melihat pameran produk alih wahana komik adaptasi dari cerita rakyat daerah dari Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, mendapat perhatian dari masyarakat pengunjung. Beberapa di antara para pengunjung tersebut tertarik pada gambar dan narasi cerita yang disajikan. Adaptasi komik dari cerita rakyat memberikan ruang dimensi baru bahwa komik Nusantara dapat bersaing dengan komik-komik dari Amerika dan Jepang. Terlebih lagi beberapa cerita rakyat tersebut mengangkat *local hero* Nusantara seperti *Pitung* dan *Hang Tuah* sehingga dapat menjadi apresiasi bagi pembaca untuk mengenal dan masuk ke dalam cerita komik tersebut.

Adaptasi komik juga memberikan titik masuk yang dinamis serta dapat berjalan beringan dengan budaya populer bagi pembaca baru yang tidak mengetahui narasi sejarah atau tradisi lisan yang menaungi cerita *Pitung* dan *Hang Tuah*. Hal ini karena adaptasi merupakan suatu penciptaan baru, produk baru, dan pengemasan baru suatu karya sastra. Meskipun karya tersebut sudah dinarasikan dalam bentuk cerita lisan dan naskah kuno, akan tetapi ketika menikmati komik hasil adaptasi tersebut, pembaca tidak perlu harus mengetahui varian dari medium sebelumnya. Hal ini juga sekaligus mendorong budaya populer seperti komik untuk menguatkan identitas lokal, seperti pada penggunaan bahasa,

tradisi berpantun, rumah, dan pakaian tradisional yang ditransformasikan melalui komik.

Analisis adaptasi pada komik *Pitung* dan *Hang Tuah Kstaria Melayu* juga menampilkan konteks sosial dan sejarah dari media alih wahananya. Proses penciptaan alih wahana cerita rakyat menjadi komik ini dilakukan dalam lingkungan produksi yang profesional dengan melibatkan asosiasi profesi seperti AKSI sebagai tim ahli dalam proses pengerjaan alih wahana tersebut. Alih wahana komik ini dilakukan dengan beberapa langkah kerja seperti praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Masing-masing langkah diaplikasikan sebagai target kinerja yang disesuaikan dengan lini masa pengerjaan. Adaptasi cerita rakyat dalam medium komik ini dibuat sebagai upaya untuk mengenalkan kembali sastra klasik atau *folklore* Nusantara untuk dikemas dalam bentuk media dan budaya populer yang relevan dengan masa kini. Hal ini juga selaras dengan tujuan membangkitkan kembali cerita rakyat dan pahlawan Nusantara yang dikemas dalam bentuk komik dengan ciri dan bentuk yang khas Indonesia kepada pembaca.

Dengan demikian, pembaca akan mulai mengenal cerita rakyat Nusantara kemudian mengenal cerita dari tokoh-tokoh cerita tersebut yang memiliki ciri pahlawan, dan kemudian mengenal kekuatan-kekuatan yang dimiliki tokoh dari cerita tersebut dalam mengatasi berbagai persoalan yang dialami tokoh dalam cerita.

Proses alih wahana ini juga dilakukan dalam momentum untuk peningkatan literasi masyarakat Indonesia dalam rangka memperkaya pengetahuan terhadap sastra klasik dan budaya Nusantara, pendidikan karakter, dan sebagai memori kolektif masyarakat terhadap suatu cerita di masa lalu.

Nilai-nilai kepahlawan dalam komik *Pitung* yang dapat menjadi contoh baik dan nilai moral bagi pembaca adalah sifat pantang

menyerah, mendalami ilmu agama sebagai pondasi dalam berperilaku, tangguh dan kuat, dan mencintai keadilan serta berusaha melawan ketidakadilan. Kemudian untuk nilai-nilai kepahlawanan dalam komik *Hang Tuah Ksatria Melayu* terlihat pada sifatnya yang bijak dalam menghadapi segala kondisi., sabar dalam menghadapi fitnah, dan memiliki rasa keadilan yang tinggi, serta loyalitas yang baik. Nilai-nilai ini yang menjadikan Pitung dan Hang Tuah dapat dikategorikan sebagai pahlawan lokal Nusantara yang diharapkan dapat menjadi idola bagi pembaca generasi muda serta dapat meneladani sikap positif dari Pitung dan Hang Tuah.

Alih Wahana Komik sebagai Transmedialitas Medium Cerita

Pitung dan Hang Tuah tidak hanya diadaptasi dari medium A ke medium B, tetapi menjadi elemen yang penting dari sebuah sistem transmedia yang sudah berjalan. Pitung dinarasikan dari berbagai medium seperti dalam surat kabar Hindia Belanda pada abad ke-19, sastra lisan Ranceq, lalu ada juga medium adaptasi filmnya pada tahun 1970-an, dan animasi. Begitu pula dengan komik *Hang Tuah Ksatria Melayu* yang juga menjadi salah satu sistem transmedialitas dari narasi yang sudah ada seperti yang terdapat pada tradisi lisan atau seni pertunjukan dalam naskah Melayu klasik seperti Hikayat Hang Tuah, kemudian ada juga medium tradisi Teater Bangsawan, dan sandiwara radio. Hang Tuah juga pernah muncul dalam bentuk medium kapal bernama KRI Hang Tuah. Hang Tuah juga muncul dalam nama kampus, yaitu Universitas Hang Tuah dan nama-nama sekolah, seperti SMA Hang Tuah, SMK Hang Tuah, SD Hang Tuah, TK Hang Tuah.

Analisis transmedialitas dalam konteks membangun cerita melalui berbagai medium menjadikan alih wahana tokoh Pitung dan Hang Tuah menjadi narasi besar melalui penyebaran alih

wahana di berbagai medium. Medium komik *Pitung* dan *Hang Tuah Ksatria Melayu* yang tujuan penciptaannya adalah untuk alih wahana pemodernan sastra dari Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra dalam rangka peningkatan literasi dan sebagai penyediaan bahan bacaan bermutu, membuat komik tersebut betransformasi menjadi medium yang dapat dinikmati oleh masyarakat pembaca baik secara fisik maupun secara digital. Dengan demikian, kedua komik tersebut juga dapat membuat pembaca lebih menggali tentang sejarah dan konteks budaya dari cerita *Pitung* dan *Hang Tuah* serta adanya pembacaan dan penelusuran kembali manuskrip dan tradisi lisan yang ada pada medium sebelumnya dari *Pitung* dan *Hang Tuah*.

Alih wahana cerita rakyat dalam komik *Pitung* dan *Hang Tuah Ksatria Melayu* juga mempertahankan lini masa cerita yang terdapat pada cerita sumbernya. *Pitung* dalam komik merupakan cerita *Pitung* dalam versi cerita rakyat dari masyarakat Betawi dan *Hang Tuah* dalam komik merupakan cerita *Hang Tuah* dari versi hikayatnya. Meskipun di dalam komik keduanya divisualisasikan melalui gambar yang modern, namun lokalitas dan nilai-nilai budaya yang menaungi kedua tokoh tersebut di dalam komiknya tetap mempertahankan budaya Nusantara.

Medium komik juga memberikan pengalaman keterlibatan langsung bagi pembaca karena ketika pembaca melakukan pembacaan aktif dan melihat visualisasi gambar dalam komik, ia jadi merasakan terlibat dalam cerita tersebut. Sebagai contoh, saat membaca komik *Pitung*, pembaca dapat membayangkan masyarakat Betawi yang digambarkan dalam komik tersebut, kemudian belajar tentang pantun dari dialog yang disajikan oleh komik tersebut, dan ketertarikan pembaca pada silat seperti yang digambarkan pada komik *Pitung*. Begitu pula dengan *Hang Tuah* dalam komik *Hang Tuah Ksatria Melayu*, pembaca seolah diajak masuk dalam dunia

abad ke ke-16 M. Kemudian saat kelompok kembara lingua menarasikan cerita dan divisualisasikan dengan cara masuk ke dalam naskah kuno Hikayat Hang Tuah, pembaca seolah juga ikut masuk dalam dunia Hang Tuah tersebut.

Pembangunan dunia imajinasi dalam komik *Pitung* dan *Hang Tuah Ksaria Melayu* juga terbentuk berdasarkan dunia dalam medium yang sebelumnya seperti dunia *Pitung* yang dibangun dari arsip dan surat kabar Hindia Belanda dan cerita rakyat masyarakat Betawi, serta tradisi lisan seperti *Lenong Betawi* dan *Rancaq*. Sedangkan dunia *Hang Tuah* dibangun dari hikayat *Hang Tuah*, naskah-naskah sejarah Melayu, dan teater tradisional atau seni pertunjukan seperti teater bangsawan Melayu.

Dari sisi ketersambungan cerita, komik *Pitung* dan *Hang Tuah* juga memiliki bagian atau ketersambungan cerita. Satu cerita utuh terbagi menjadi tiga bagian dan semua ceritanya mengangkat *Pitung* dan *Hang Tuah* sebagai tokoh utama. Akan tetapi narasi tentang *Pitung* dan *Hang Tuah* dalam berbagai medium tidak hanya diceritakan dari satu sisi saja, melainkan juga dari sudut pandang yang berbeda dari keduanya. Hal ini menjadikan dunia yang melingkupi cerita *Pitung* dan *Hang Tuah* menjadi lebih luas dan dibangun dari ruang perspektif yang berbeda. Misalnya dalam cerita *Pitung*, perspektif cerita tidak hanya dari sisi *Pitung* saja melainkan dari sudut pandang orang Belanda atau polisi Belanda pada masa abad ke-19. Kemudian untuk cerita *Hang Tuah* juga memiliki narasi dari sudut pandang para sahabatnya seperti *Hang Jebat* atau *Hang Kasturi* sehingga memiliki perspektif yang berbeda dari narasi dari sudut pandang *Hang Tuah*.

Kemudian dari sisi *performance*, *Pitung* dan *Hang Tuah* memiliki unsur keterlibatan audiens dalam membentuk dan memperluas narasi cerita dari medium-medium yang sudah ada. Seperti

misalnya jika ada peringatan atau seremonial seperti hari pahlawan di sekolah, anak-anak SD menampilkan dan mengenakan kostum yang identik dengan Pitung yaitu baju Pangsi untuk anak-anak dengan sarung dikalungkan ke leher dan senjata mainan yang tersimpan di ikat pinggang. Begitu pula dengan peringatan hari pahlawan di sekolah, anak-anak SD juga mengenakan kostum yang identik dengan Hang Tuah.

Dengan demikian, dari analisis transmedialitas, komik *Pitung* dan *Hang Tuah Ksatria Melayu* bukan berdiri sendiri melainkan sebagai medium yang memberikan perluasan makna pada jaringan medium lainnya sehingga memberikan konsep dan persepektif narasi cerita yang utuh pada ketokohan Pitung dan Hang Tuah. Medium yang sudah ada atau sebelumnya sebagai landasan dari medium komik tersebut ketika dialihwanakan dan diadaptasi. Kemudian medium komik selain sebagai narasi tunggal juga sebagai narasi yang ikut berkontribusi pada narasi cerita dari sebelumnya.

KESIMPULAN

Hasil analisis dengan menggunakan teori adaptasi dari Hitchcoik dan pendekatan transmedialitas menunjukkan bahwa adaptasi komik *Pitung* dan *Hang Tuah Ksatria Melayu* yang dibuat oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra serta Balai/Kantor Bahasa di Indonesia bekerja sama dengan Asosiasi Komik Indonesia (AKSI) mampu menghadirkan *superhero* Nusantara dengan identitas yang telah dimutakhirkan secara visual namun tetap memiliki relevansi dengan cerita-cerita klasik dalam medium sebelumnya seperti yang terdapat dalam cerita rakyat, tradisi lisan, dan naskah tulis tangan. Adaptasi komik juga mempertahankan nilai-nilai kepahlawanan dan tidak melupakan

budaya Nusantara. Unsur lokalitas tetap terbangun dan tetap ada dalam budaya populer seperti komik tersebut. Adaptasi menjadi jembatan kesastraan klasik menuju alih wahananya yang modern. Adaptasi juga memperluas jangkauan apresiasi dalam membangun karakter kepahlawanan di era digital. Adaptasi komik menjadi media efektif yang menghidupkan kembali dan memperkenalkan pahlawan Nusantara dalam wujud yang segar, menarik, dan dinamis, sekaligus memperkuat kesadaran untuk mencintai kesastraan Nusantara di kalangan generasi muda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada panitia yang telah menyelenggarakan Webinar Nasional ke-4 FLA-SCU sebagai forum untuk menerbitkan artikel dan ucapan terima kasih serta apresiasi penulis berikan juga kepada Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menganalisis alih wahana komik pemodernan sastra.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, E. G. (2023). *Mengenal Rumah Si Pitung*. Jakarta: Unit Pengelola Museum Kebaharian Jakarta.
- Blanairu, & Popa, N. (2017). Transmedial Prometheus: From the Greek myth to contemporary interpretations. *Icono* 14, 15, 88–107.
- Damono, S. D. (2018). *Alih wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. New York: Routledge.

- McCloud, S. (1993). *Understanding comics*. New York: HarperCollins.
- Pamekas, D. (2024). *Hang Tuah ksatria Melayu*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Puspitasari, N. A., et al. (2025). Alih wahana narasi cerita rakyat Si Pitung dalam syair rancag. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7.
- Rafiek, M. (2015). *Teori sastra: Kajian teori dan praktik*. Bandung: Refika Aditama.
- Rizal, M. D. F., & Dewi, L. S. (2022). Alih wahana folklor hantu untuk penulisan kreatif sastra: Strategi 3M pada komik Ghost Parade. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6.
- Sakti, T. A., et al. (2019). *Hikayat Tajussalatin* (Jilid I). Aceh: Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh.
- Sakti, T. A., et al. (2022). *Hikayat Tajussalatin* (Jilid II). Aceh: Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh.
- Schap, B. G. (2010). *Hikayat Hang Tuah 1*. Jakarta: Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.
- Tamamuddin, M. T. (2024). *Pitung*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.