

**HANTU DALAM NASKAH JAWA KUNO SEBAGAI  
IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

Primadi Priyo Laksono

NIM: 1912947021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2025**

**HANTU DALAM NASKAH JAWA KUNO  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**Primadi Priyo Laksono**

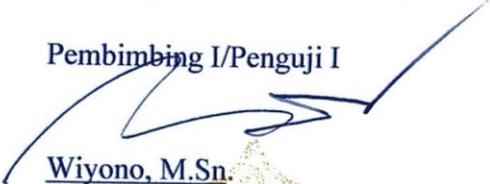
**1912947021**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Murni  
2025

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

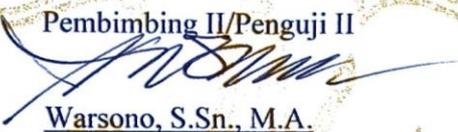
**HANTU DALAM NASKAH JAWA KUNO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS** oleh Primadi Priyo Laksono, NIM 1912947021, Program Studi S-1 Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2025 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji I

  
Wiyono, M.Sn.

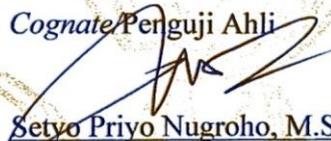
NIP.19670118 199802 1 001/NIDN. 0018016702

Pembimbing II/Penguji II

  
Warsono, S.Sn., M.A.

NIP. 19760509 200312 1 001/NIDN. 0009057603

Cognate/Penguji Ahli

  
Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.

NIP. 19750809 200312 1 003/NIDN. 0009087504

Koordinator Program Studi

  
Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.

NIP. 19790412 200604 2 001/NIDN. 0012047906

Ketua Jurusan

  
Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19860615 201212 1 002/NIDN.0415068602

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Primadi Priyo Laksono  
NIM : 1912947021  
Jurusan : Seni Murni  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta  
Judul Tugas Akhir : Hantu dalam Naskah Jawa Kuno Sebagai Ide  
Penciptaan Karya Seni Lukis

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis Tugas Akhir yang berjudul **Hantu dalam Naskah Jawa Kuno Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis** ini sepenuhnya merupakan hasil pekerjaan penulis sendiri dan benar keasliannya, tidak berisikan hasil dari tulisan orang lain kecuali tulisan dari acuan yang disebutkan dalam daftar pustaka yang dikutip sebagai referensi pendukung. Apabila di kemudian hari ditemukan plagiat atau jiplakan yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 4 Juni 2025



Primadi Priyo Laksono

NIM 1912947021

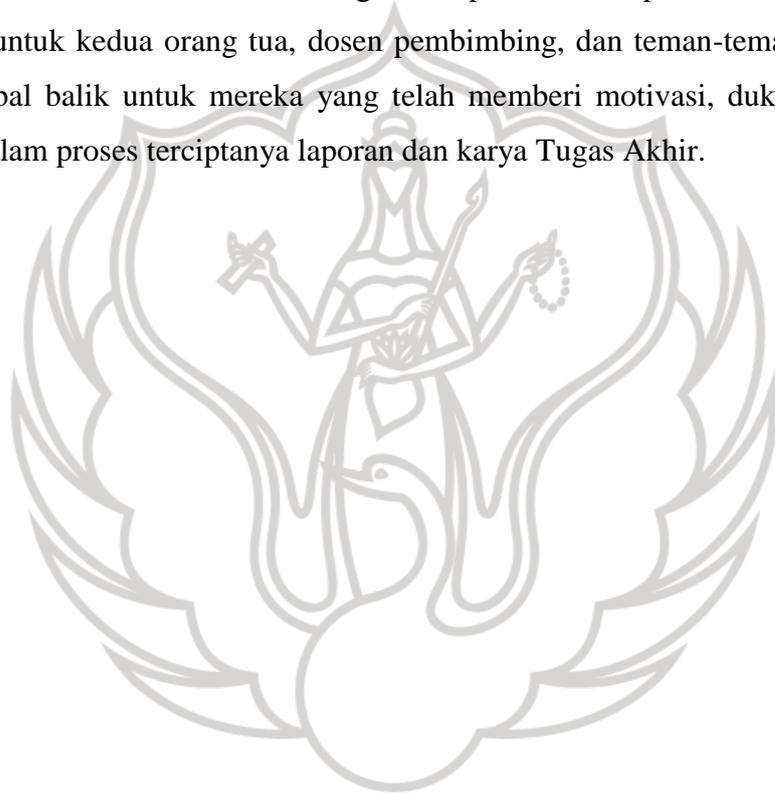
## **MOTTO**

*“Yen wani aja wedi-wedi, yen wedi aja kumawani”*

Yakinkan diri, hilangkan keraguan

## **PERSEMBAHAN**

Berkat rahmat Allah Tuhan Subhahuwata’ala yang Maha Pengasih dan Penyayang, serta petunjuk dari suri tauladan Nabi Muhammad Shalallahu’alaihiwasallam, maka dengan ini penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini untuk kedua orang tua, dosen pembimbing, dan teman-teman. Sebagai upaya timbal balik untuk mereka yang telah memberi motivasi, dukungan juga bantuan dalam proses terciptanya laporan dan karya Tugas Akhir.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur selalu terucap pada Tuhan Yang Maha Esa karena telah melimpahkan karunia dan kesempatan pada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “**Hantu dalam Naskah Jawa Kuno Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis**”. Laporan ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan mengucap rasa hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Wiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing proses penciptaan Tugas Akhir.
3. Warsono, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing proses penciptaan Tugas Akhir.
4. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A. selaku koordinator Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan FSRD Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn., selaku Dosen Wali yang mendampingi dan memberi informasi terkait perkuliahan.
9. Segenap dosen dan staf pengajar Jurusan Seni Murni yang telah memberikan dasar keilmuan, inspirasi, dan ruang diskusi.
10. Bapak Slamet Priyanto dan Ibu Sartini, selaku orang tua yang telah memberikan dukungan dalam segala aspek.

11. Tangguh Haryo Redantyo, selaku adik yang selalu memberikan semangat.
12. Seluruh keluarga besar di Tanjungsari, Gunungkidul yang memberikan dukungan moral.
13. Seluruh teman-teman Nawanata, mahasiswa angkatan 2019 Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan semangat, harapan, candaan, dan bantuan selama menjalani perkuliaha. Terkhusus kepada saudara Adi Sadewa/Ahok, Pradipa, Ayu Puryanti, Alpanggih, Ridhoy, A Labib, Kemsupandi, Basukek.
14. Muhammad Hafid Fahrizal dan Sekar Sari Anggraeni, selaku sahabat yang memberi semangat dan dukungan.
15. Seluruh teman-teman pemuda RT.10 Wiyoro Lor yang telah member motivasi dan bantuan. Terkhusus kepada saudara Ashari Putra.
16. Asisi Suhariyanto selaku pemilik kanal YouTube Asisi Channel yang telah membuka wawasan dan memberi inspirasi.
17. Herdias Falahi, selaku rekan yang membantu dalam pengerjaan katalog pameran.
18. Yoga Wahyudi, selaku pemberi referensi dan motivasi dalam pengerjaan lukisan.

Dengan kesadaran penuh penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penciptaan Tugas Akhir ini, oleh karena itu segala bentuk kritik, masukan, dan saran yang membangun terbuka bagi siapapun. Penulis berharap hasil dari penciptaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat umum, rekan mahasiswa, dan perkembangan institusi pendidikan terkhusus di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 4 Juni 2025



Primadi Priyo Laksono

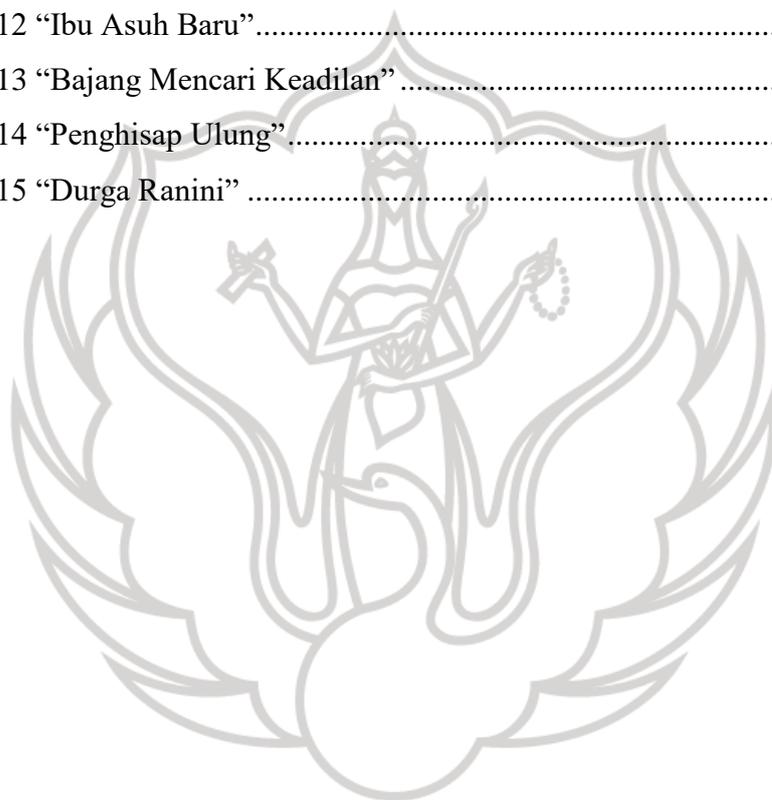
## DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar .....	i
Halaman Judul Dalam.....	ii
Halaman Lembar Pengesahan .....	iii
Surat Pernyataan Keaslian Tugas Akhir .....	iii
Motto.....	v
Persembahan .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi .....	viii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Lampiran.....	xi
Abstrak.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>iii</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat .....	6
D. Makna Judul.....	6
<b>BAB II KONSEP</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Konsep Penciptaan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Konsep Perwujudan .....	17
C. Referensi Karya.....	28
<b>BAB III PROSES PEMBENTUKAN</b> .....	<b>32</b>
A. Bahan .....	32
B. Alat.....	36
C. Teknik .....	40
D. Tahap Pembentukan.....	41
<b>BAB IV TINJAUAN KARYA</b> .....	<b>47</b>
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>78</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>82</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Relief Candi Suku	17
Gambar 2.2 Hyakki Yagyo	18
Gambar 2.3 Lukisan Nureonna	19
Gambar 2.4 Jin Kabus	20
Gambar 2.5 Wayang setanan Kyai Nugroho	21
Gambar 2.6 Ilustrasi gambar ringgit Setra Gandamayit	21
Gambar 2.7 Deformasi hantu Banaspati	22
Gambar 2.8 Eksplorasi wajah buto	23
Gambar 2.9 Eksplorasi figur manusia	24
gambar 2.10 Subandi Giyanto, “Langkah Kudaku”	29
Gambar 2.11 Citra Sasmita, “The Fountain”	30
Gambar 2.12 Nesar Eesar, “Eternal Waiting #32”	31
Gambar 3.1 Kanvas	32
Gambar 3.2 Spanram	33
Gambar 3.3 Cat akrilik dan cat tembok	33
Gambar 3.4 <i>Drawing pen OPF</i>	34
Gambar 3.5 <i>Varnish</i> cat akrilik	35
Gambar 3.6 Kuas	36
Gambar 3.7 Palet cekung	37
Gambar 3.8 Kain lap	37
Gambar 3.9 <i>Stapler gun</i>	38
Gambar 3.10 Alat tulis	38
Gambar 3.11 Tempat pencuci kuas	39
Gambar 3.12 Pisau palet	39
Gambar 3.13 Pemunculan ide pada kertas	42
Gambar 3.14 Pembuatan sketsa pada kanvas	43
Gambar 3.15 Penyelesaian pewarnaan	44
Gambar 3.16 Proses <i>detailing</i>	45
Gambar 4.1 “Sena vs 1000 Bhuta”	48
Gambar 4.2 “Penangkapan Sadewa”	50

Gambar 4.3 “Bayangin Aja Dulu” .....	52
Gambar 4.4 “Antara Takut dan Geli” .....	54
Gambar 4.5 “Dog Food” .....	56
Gambar 4.6 “ Badan Pelindung Sumber Daya Alam” .....	58
Gambar 4.7 “ Liurmu Membunuhku” .....	60
Gambar 4.8 “ Hantu Birahi” .....	62
Gambar 4.9 “ Resiko Kehamilan” .....	64
Gambar 4.10 “Biang Santet” .....	66
Gambar 4.11 “Trauma dan Gejolak Perang” .....	68
Gambar 4.12 “Ibu Asuh Baru” .....	70
Gambar 4.13 “Bajang Mencari Keadilan” .....	72
Gambar 4.14 “Penghisap Ulung” .....	74
Gambar 4.15 “Durga Ranini” .....	76



## DAFTAR LAMPIRAN

<u>Foto Diri dan Biodata Mahasiswa</u> .....	82
<u>Foto Poster Pameran</u> .....	84
<u>Foto Situasi Pameran</u> .....	85
<u>Katalogus</u> .....	87



## ABSTRAK

Penciptaan Tugas Akhir seni lukis diwujudkan melalui karya dua dimensional di mana unsur-unsur pokok dalam karya dua dimensional tersebut adalah garis dan warna. Tugas Akhir ini bertujuan sebagai upaya pelestarian terhadap budaya demonologi asli Jawa. Karya yang diciptakan merupakan cara pandang atau interpretasi orang Jawa modern dalam menyikapi sosok hantu dalam naskah Jawa Kuno baik dalam rupa maupun cerita. Penciptaan karya seni lukis ini menampilkan hantu dari sudut pandang budaya/seni tradisi, bukan sekadar nampak seram dan menakutkan seperti penggambaran hantu di film horor.

Rekonstruksi bentuk hantu dalam naskah Jawa Kuno dilakukan berdasarkan narasi dari manuskrip, imajinasi personal, dan mengacu kepada bentuk wayang setanan. Deformasi bentuk yang mengacu pada wayang kulit setanan adalah penyederhanaan (simplifikasi), perusakan (destruksi), dan pengayaan (stilisasi) agar nampak lebih dinamis dan ekspresif. Visualisasi karya seni lukis Tugas Akhir menggunakan gaya dekoratif dengan teknik seni lukis tradisional (teknik sungging) yaitu menggunakan teknik pewarnaan plakat dan transparan untuk menciptakan 15 lukisan dengan ukuran yang berbeda.

**Kata kunci:** hantu Jawa Kuno, teknik sungging, seni lukis

## **ABSTRACT**

*The creation of the Final Assignment of painting is realized through two dimensional works where the main elements in the two dimensional work are lines and colors. This Final Assignment aims to preserve the original Javanese demonology culture. The work created is a perspective or interpretation of Modern Javanese people in responding to the figure of the ghost from Ancient Javanese manuscript both in appearance and story. The creation of this painting shows ghosts from a cultural/traditional art perspective, not just looking scary and frightening like horror movie.*

*Reconstruction of the form of the ghost from Ancient Javanese manuscript according to the narrative of the manuscript and personal imagination by referring to the form of the Setanan puppet. Deforms process the form of the Setanan shadow puppet using simplification, destruction, and stylization to make it appear more dynamic and expressive. This painting has a decorative flow that uses traditional painting techniques (sungging art). The creation process uses opaque and aquarel coloring techniques to create 15 paintings of different sizes.*

**Keywords:** Ancient Javanese ghost, sungging technique, painting

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Tidak sedikit manusia di dunia ini yang memiliki pengalaman terhadap hal-hal metafisika. Metafisika yang dimaksud di sini merujuk pada pengalaman berjumpa dengan entitas lain yang disebut hantu. Hantu merupakan topik yang sangat menarik untuk dibahas kapan pun dan di mana pun. Banyak orang yang meyakini akan eksistensi hantu, sedangkan tidak sedikit pula yang menganggap hantu sekadar fenomena ilmiah terkait gejala gangguan psikis.

Manusia belum mampu mengidentifikasi dan menjabarkan dengan ilmiah terkait sosok hantu tersebut. Bentuk dan rupa hantu yang aneh serta menakutkan membuat manusia mendapatkan rasa takut. Rasa takut berlebih terhadap hantu disebut *phasmopobia*. Efek berbahaya dari fobia ini ialah halusinasi ekstrem yang dapat mengganggu segala aktivitas manusia. Ketakutan terhadap hantu banyak dipengaruhi dari film horor dan kisah-kisah klenik yang menampilkan sosok hantu seolah kuat dan mengancam. Hal itulah yang mendasari orang awam takut dengan hantu karena sisi negatif yang jahat dan membahayakan jiwa.

Penulis yang lahir di Jawa, telah mendapat informasi tentang hantu sejak belia. Sebagai contoh, waktu kecil penulis pernah mendapati sesaji yang diletakkan di bawah pohon besar dan orang dewasa di sekitar melarang penulis untuk mengusiknya. Pelarangan tersebut tanpa disertai alasan yang logis, hanya menakut-nakuti dengan istilah “nanti akan kualat” hingga diganggu oleh ‘penunggu’ pohon atau tempat tersebut. Kala itu penulis cenderung menurut karena kurangnya pengetahuan dan pengalaman.

Pada kasus lain, generasi yang lahir sebelum tahun 2000-an pasti tidak asing dengan perintah untuk tidak bermain hingga melebihi waktu terbenamnya matahari (*surup/maghrib*). Ancaman yang muncul adalah hantu *Wewe Gombel* (hantu wanita) yang akan menculik anak-anak yang tetap bermain atau masih di luar rumah hingga lewat waktu tenggelamnya matahari.

Dua contoh kasus tersebut adalah secuil kisah dari banyaknya cerita yang berkaitan dengan hantu dalam budaya Jawa yang dijadikan momok untuk menakuti masyarakat. Sebagai anak yang memiliki rasa keingintahuan yang besar, timbul rasa kritis sebagai respon terhadap cerita hantu yang hidup di masyarakat. Penulis pun mulai meragukan beberapa cerita hantu tersebut dan mulai menganalisisnya dengan pola pikir logis. Asumsi penulis, banyaknya cerita hantu yang diciptakan oleh leluhur bertujuan untuk mengontrol kehidupan sosial pada masa itu. Misalnya, penalaran terhadap *Wewe Gombel* sebagai hantu penculik anak, tidak lain adalah cara orang tua untuk melindungi anaknya dari berbagai kemalangan yang dapat terjadi pada malam hari. Dahulu kala di mana teknologi belum berkembang seperti sekarang, anak yang bermain di malam hari akan rentan oleh kejahatan, hewan buas, tersesat, dan alasan logis lainnya.

Penulis meyakini cerita hantu dan ketakutan yang ditimbulkannya adalah hasil tutur yang diwariskan bersamaan dengan dibangunnya peradaban. Cerita hantu yang berkembang dapat bersumber dari manuskrip kuno ataupun kisah rekayasa perseorangan yang memiliki maksud tertentu. Walaupun ketakutan terhadap hantu terkesan diwariskan melalui budaya tutur, namun hal tersebut ternyata efektif terhadap beberapa aspek di kehidupan.

Bila waktu kanak-kanak penulis mendapatkan warisan ketakutan terhadap hantu, sekarang penulis menyadari bahwa ada dan tidak adanya sosok hantu, kehidupan ekosistem di alam ini membutuhkan kendali dengan cara yang tidak biasa. Hantu dan mitos dapat menjadi tali pengkekang untuk mengendalikan segala aktivitas masyarakat kala itu, karena penghormatan mereka terhadap kekuatan supranatural itu sendiri sangat besar.

Banyak klaim dari seseorang dapat melihat hantu (melalui indra ke-enam atau indigo). Yang mereka alami dan lihat atas dasar keyakinan pribadi dan tidak dapat dibuktikan secara ilmiah, maka segala perdebatan yang dihasilkan cenderung menjadi debat kusir yang tidak akan ada habisnya. Sebagai awam yang tidak memiliki 'indra ke enam', penulis memiliki rasa penasaran yang intens terhadap wujud hantu. Pertanyaan yang membayangi pikiran penulis adalah, apakah wujud hantu yang ditangkap sebagai penglihatan atau dalam

bentuk visual itu akan sama pada semua orang. Rasa penasaran tersebut mendorong penulis untuk merekonstruksi bentuk hantu-hantu masyarakat Jawa Kuno.

Secara kultural, kepercayaan orang Jawa terhadap hantu mengerucut menjadi tiga konsep berpikir yaitu hal gaib, keramat, dan perwujudan yang menakutkan (Endraswara,2004). Orang Jawa tentu mempercayai hal gaib yang bisa ditandai dengan kepercayaan mereka terhadap kekuatan tidak terlihat. Lalu kehati-hatian orang Jawa dalam berucap dan bertindak-tanduk mencerminkan kepercayaan mereka terhadap tempat-tempat keramat. Soal wujud yang menakutkan dapat diperdebatkan karena berkaitan dengan rasa takut, sedangkan rasa takut bersifat subjektif.

Hantu dapat dikatakan sebagai produk budaya dari sebuah peradaban. Selaras dengan arti budaya yaitu akal budi, sehingga dapat dilihat dan dicermati bahwa terdapat keanekaragaman bentuk dan wujud hantu di setiap daerah tergantung dengan akal pemikiran setiap orang yang memvisualisasikan pengalamannya terhadap kejadian bertemu hantu. Sebagai contoh, pada masa Jawa Kuno tidak mengenal adanya hantu yang berbalut kain putih dan diikat dengan beberapa ikatan (*pocong*). Hal tersebut dikarenakan visual semacam itu tidak ditemui dan tidak dapat dibayangkan oleh masyarakat kala itu. Wujud hantu *pocong* baru muncul semenjak munculnya ajaran Islam di Jawa yang menyaratkan perawatan jasad orang yang meninggal dengan dibungkus kain kafan. Oleh karenanya memori-memori terhadap bentuk tertentu acapkali memengaruhi terciptanya imaji hantu yang baru.

Beberapa pendapat mengelompokkan hantu Jawa ke dalam beberapa golongan yaitu, hantu penguasa wilayah, hantu *memedi*, hantu wanita jadi-jadian, hantu *perewangan*, hantu binatang, hantu *pujan* dan hantu *lelembut*. Dalam suatu golongan hantu masing-masing memiliki nama-namanya lagi, misalnya hantu penguasa wilayah yaitu *dhanyang*, *kajiman*, *siluman*, dan lain-lain. Sedangkan hantu *memedi* yaitu *Genderuwo*, *Wewe*, *Pocong*, *Sundel Bolong*, *Tuyul*, dan lainnya. Begitu juga dengan golongan lain memiliki nama hantunya masing-masing.

Nama-nama hantu di atas mungkin masih kerap didengar hingga saat ini, namun bagaimana dengan hantu dalam naskah Jawa Kuno semisal *Butha Dengen* (hantu dengan suara seperti burung hantu), *Banaspati dan Kemamang* (hantu api), hantu anggota tubuh (*Tengis, Tetekan, Tongtongsot, Gegembung, Balung usus*), *Hanja Sirah* (kepala yang menghisap darah), *Wewedon* (hantu kain putih), *Gandarwo dan Jejengklek* (hantu yang mengurai rambut), *Rare Bajang* (hantu anak kecil), *Bajangkrek* (bangkai bayi), *Laweyan* (hantu tanpa kepala dan lubang di tubuhnya). Mungkin banyak nama yang sudah asing didengar karena tidak lagi muncul dalam visual maupun cerita. Hantu Jawa Kuno dimuat dalam beberapa naskah kuno dan relief candi. Selebihnya tidak ada upaya untuk menghidupkan cerita-cerita masa lampau tersebut.

Hilangnya eksistensi hantu dalam naskah Jawa Kuno disebabkan oleh perubahan budaya, adat, perilaku, dan pola hidup keseharian masyarakat di era sekarang. Budaya masa lampau yang berbeda dengan kini mengubah segala pola pikir dan cara pandang masyarakat kini terhadap hantu Jawa Kuno. Ada kemungkinan saat ini masyarakat modern akan kebingungan dengan adanya hantu-hantu aneh di atas semisal hantu anggota tubuh (*Tengis, Tetekan, Tongtongsot, Gegembung, Balung Usus*). Menurut pandangan pribadi penulis, munculnya hantu tersebut di era kuno dikarenakan masih maraknya peperangan, sehingga timbul trauma masyarakat akibat dari melihat potongan tubuh manusia, meresap ke dalam alam bawah sadar dan mewujudkan sebagai hantu anggota tubuh. Dengan sudah berkurangnya perang di Jawa menjadikan masyarakat modern kurang relevan dengan visual tersebut. Hal ini diperkuat dengan adanya pendapat bahwa hantu adalah wujud dari ketakutan manusia yang diserap dan diwujudkan oleh jin (spirit/makhluk astral).

Ketertarikan penulis terhadap khasanah hantu dalam naskah Jawa Kuno juga muncul dikarenakan kerap menyaksikan pertunjukan wayang kulit. Dalam pertunjukan wayang kulit terdapat lakon-lakon tertentu yang menampilkan tokoh wayang *setanan* (hantu). Anehnya, setiap dalang memiliki bentuk wayang *setanan* yang berbeda. Sisi itulah yang penulis coba cermati dan terka. Penulis mempertanyakan, apakah wayang *setanan* dibuat dengan

memiliki dasar (pakem) atau sebagai kreasi bebas atau wayang *setanan* memiliki sumber literatur pakem tertentu, artinya terdapat wujud yang telah disepakati bersama oleh sebuah kelompok. Penulis menilai seluruh elemen dalam pertunjukan wayang merupakan satu kesatuan yang telah melalui proses pemikiran yang matang. Wayang dengan tokoh hantu/*setanan* pastinya juga telah dirancang oleh para mpu dengan riset yang mendalam, sehingga mereka dapat menyajikan wujud-wujud tertentu. Alasan tersebut yang melatari penulis untuk menelusuri jejak-jejak kebudayaan visual mengenai hantu Jawa Kuno.

Setelah melihat pemaparan di atas, penulis memiliki ketertarikan untuk lebih mendalami hantu-hantu dalam naskah Jawa Kuno guna melestarikan budaya demonologi asli Jawa. Penulis merasa tema tersebut mampu menambah wawasan tambahan mengenai kehidupan serta kepercayaan kolektif masyarakat Jawa Kuno bagi penikmat karya seni rupa. Penulis bermaksud menyajikan cara pandang atau interpretasi masyarakat modern dalam menyikapi hantu dalam naskah Jawa Kuno. Selain alasan tersebut, pemilihan tema mengenai hantu dimaksudkan untuk menetralkan rasa takut kepada hantu dan takhayul. Orang tidak terpelajarlah yang kerap termakan takhayul, mereka gampang terperdaya, dan percaya pada khayalan-khayalan yang dikembangkan dari anggapan (Raffles, 2008). Penulis mengajak agar khalayak memahami entitas lain di dunia ini yang secara empiris berguna menjaga keseimbangan dalam kehidupan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari pemaparan di atas, maka didapatkan rumusan masalah yang menjadi pijakan dalam penciptaan karya seni lukis sebagai berikut:

1. Apa saja yang termasuk dalam golongan hantu dalam naskah Jawa Kuno.
2. Apa hal yang menarik dari hantu Jawa Kuno yang berkaitan dengan visual dalam penciptaan karya seni lukis.
3. Bagaimana cara memvisualkan tema hantu dalam naskah Jawa Kuno berkaitan dengan gagasan dalam karya seni lukis dengan gaya, teknik, dan medium yang tepat.

### C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dalam penulisan proposal Tugas Akhir sebagai berikut:

1. Membagikan cara mengkaji hal-hal yang bersifat supranatural dalam batas wajar.
2. Mengenalkan visualisasi hantu dalam naskah Jawa Kuno yang merupakan produk budaya dan pemikiran masyarakat Jawa pada masa tersebut.
3. Membuktikan bahwa seni tradisi di Indonesia khususnya Jawa dapat berkolaborasi dengan seni lukis modern yang berpatokan pada nilai dan aturan Negara Barat.

Adapun manfaat dalam penulisan proposal Tugas Akhir sebagai berikut:

1. Khalayak umum akan tahu dan terbuka wawasan baru terkait dengan demonologi Jawa Kuno.
2. Penikmat karya akan mendapatkan cara pandang baru dalam menyikapi hantu di Tanah Jawa.
3. Lestarinya tradisi tutur yang bersumber dari naskah Jawa Kuno.

### D. Makna Judul

Agar terhindar dari segala bentuk kesalahpahaman dan salah persepsi terhadap judul “Hantu Jawa Kuno sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis”, maka perlu adanya penjabaran makna tiap kata sebagai berikut:

- a. Hantu adalah makhluk supranatural yang berasal dari alam numinus (alam yang sulit dibayangkan) atau alam adikodrati seperti alam dewa, alam Ilahi dan alam gaib (Endraswara, 2004).
- b. Naskah yakni karangan yang masih ditulis dengan tangan (<https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/naskah.html> , diakses pada 8 Juni 2025)
- c. Jawa Kuno merupakan periode pulau Jawa di abad 8M-15M, yang mana mayoritas penduduknya telah menganut agama atau ajaran Hindu Buddha (Tedjowasono, 2018)
- d. Ide ialah rancangan yang tersusun di dalam pikiran (<https://kbbi.web.id/ide> , diakses pada 25 Januari 2024)

- e. Penciptaan berasal dari kata “cipta” yaitu kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif. “Menciptakan” berarti menjadikan sesuatu yang baru, membuat sesuatu yang baru (belum pernah ada), membuat suatu hasil kesenian. Jadi penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan (Sugiharti, 2016).
- f. Karya memiliki arti hasil perbuatan, buatan, ciptaan (terutama hasil karangan). Hasil ciptaan yang bukan tiruan (<https://kbbi.web.id/karya> , diakses pada 19 September 2024).
- g. Seni Lukis ialah cabang seni rupa yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya dua dimensional di mana unsur-unsur pokok dalam karya dua dimensional adalah garis dan warna (Soedarso, 1990).

Berdasarkan pemaparan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa judul yang diangkat memiliki makna, hantu dalam naskah Jawa Kuno menjadi rancangan membuat sesuatu yang baru dengan menggunakan unsur pokok berupa garis dan warna di bidang dua dimensional.

