

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Mitologi adalah sebuah kisah yang mengangkat makhluk ajaib, memiliki ciri fisik melampaui makhluk hidup yang ada di muka bumi. Biasanya memiliki kekuatan yang khusus dan sering dihubungkan dengan suatu daerah atau wilayah dan suku. Terkait dengan topik yang diangkat pada penelitian ini adalah salah satu mitos dari Sumatera yang disebut sebagai Cindaku. Cindaku sendiri adalah salah satu makhluk mitologi di Indonesia yang berasal dari danau gunung Tujuh Kerinci, Jambi. Makhluk tersebut merupakan perwujudan antara manusia dan harimau yang menegakkan peraturan mengenai perbatasan jarak antara kaum manusia dan harimau. Dalam perjanjian tersebut tertulis bahwa manusia tidak boleh mengusik kehidupan serta alam harimau, sementara harimau pun tidak boleh menerkam manusia atau bahkan masuk wilayahnya manusia sekalipun. Ini disebabkan adanya perseteruan antara manusia dan harimau.

Mitos ini sekarang khususnya di daerah pelosok Sumatera masih dikenal, bahkan praktek – praktek terkait Cindaku juga masih dilakukan meskipun hanya oleh sebagian orang. Cerita – cerita mengenai Cindaku juga diangkat dalam buku sastra, komik, maupun film. Faktanya kondisi ini tidak serta-merta memberikan pemahaman mengenai fungsi Cindaku. Masyarakat umum terutama generasi muda kurang mengetahui eksistensi kisah Cindaku. Penyajian media yang mengangkat tema Cindaku ini tidak dikemas dengan baik dan meletakkan Cindaku sebagai dongeng tanpa makna.

Posisi kisah Cindaku menjadi profane sehingga masyarakat tidak memaknai kisah tersebut secara khusus, akibatnya terdapat kasus yang mengarah pada konflik di antara dua makhluk tersebut. Faktor ini karena sudah banyak pihak yang tidak bertanggung jawab dan tidak mengamalkan kisah Cindaku ini. Posisi harimau menjadi hewan pengganggu atau perusak, sehingga ditakuti. Ekseks lain yang muncul justru menempatkan harimau sebagai hewan langka yang dapat diperjual-beli, sebagai contoh banyaknya penjualan potongan tubuh harimau secara ilegal, serta pembangunan infrastruktur bangunan yang memakan wilayah habitat dari

satwa harimau Sumatera. Adapula kasus harimau yang masuk ke dalam kawasan warga serta menerkam manusia. Faktanya terdesaknya habitat harimau disebabkan oleh populasi manusia yang terus bertumbuh, selain cara hidup manusia yang semakin jauh dari hutan.

Populasi harimau berdasarkan sumber data di Indonesia sudah sangat terancam punah. Hanya sekitar 400 ekor yang terlihat di area–area hutan Indonesia. Hal ini bisa terjadi karena masyarakat sekarang yang tidak menjaga keseimbangan alam sehingga habitat harimau terusik dan tanpa sadar mengakibatkan populasinya berkurang. Mitos Cindaku dapat menjadi cara untuk memperdalam makna hidup antara manusia dan harimau. Sehingga terbentuk keinginan untuk menjaga kelestarian alam, menghargai makhluk sesama pencipta Tuhan, dan lainnya.

I.2. Identifikasi masalah

Terkait uraian dari latar belakang diatas maka penulis mendapatkan sebuah Identifikasi Masalah sebagai berikut:

- Masyarakat muda saat ini tidak mengetahui apa itu yang disebut Cindaku.
- Kisah tentang Cindaku sendiri pada saat ini kepopuleritasannya hanyalah populer pada kalangan orang tua terdahulu saja.
- Media yang menampilkan tentang cerita manusia harimau tidak menggunakan istilah Cindaku sehingga Cindaku kurang dikenal.
- Pesan moral dalam cerita Cindaku itu tidak tersampaikan kepada masyarakat.
- Mitos Cindaku akan menghilang.
- Dikhawatirkan nantinya keseimbangan alam akan terusik dan anak – anak dimasa yang akan datang kurang peduli dengan flora dan fauna.
- Perlu diadakanya pengadaptasian kisah dari Cindaku melalui pendekatan yang lebih modern dan menarik.

I.3. Rumusan Masalah

Terkait identifikasi masalah yang sudah dicantumkan di atas maka adapun rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana membuat sebuah media yang menarik dan bisa menyampaikan pesan kisah Cindaku”.

I.4. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan karena untuk meminimalisir penyimpangan sebuah penelitian dan batasan masalah juga diperlukan agar hasil penelitian ini memiliki titik fokus serta teralur mengerucut kepada apa yang ingin penulis sampaikan, maka batasan masalah, yaitu:

- Kisah mitos Cindaku yang akan dibawakan adalah kisah yang diambil dari cerita pendek “Cindaku” oleh Yupnical Saketi tahun 2009, yang disusun oleh Ardy Bin Syamsir. Meskipun merupakan mitologi setempat tidak menutup kemungkinan untuk memasukkan unsur-unsur tambahan untuk memperjelas alur cerita.
- Target demografis penceritaan Cindaku adalah anak-anak dan remaja awal, yaitu 11 – 13 tahun. Kelompok umur demografis ini dinilai tepat karena kisah mitos Cindaku yang memiliki nilai positif yang akan sangat bagus bila diceritakan kepada demografis tersebut.

I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan media yang baru dan menarik dengan mengangkat kisah dari sebuah cerpen tentang makhluk mitos Cindaku.

I.5.2. Manfaat Perancangan

Agar masyarakat lebih dekat dengan kisah Cindaku dan mengetahui pesan-pesan yang ada di dalamnya, sehingga diaplikasikan dalam kehidupan nyata.