

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mistik adalah hal gaib yang tidak terjangkau dengan akal manusia yang biasa, Mistik sendiri telah ada di Indonesia, bahkan dalam masyarakat Indonesia, juga menjadi tradisi. Hampir di setiap daerah di Indonesia memiliki hal mistik yang berbeda-beda. berupa mitos/legenda atau tentang hantu-hantu, hanya berbeda istilah atau penamaan. Lagenda/mitos dapat pula dikategorikan sebagai folklor, yaitu adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun, tetapi tidak dibukukan. Ilmu adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang tidak dibukukan. Menurut Sugihastuti "Mitos/legenda termasuk folklor lisan, yaitu folklor yang diciptakan, disebarluaskan, dan diwariskan dalam bentuk lisan".

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya, budaya tersebut datang dari berbagai daerah pelosok di Indonesia. menurut Huyugo (2018) "Salah satu nya yang masih kental dengan budaya mistis yaitu daerah Jawa Barat dimana legenda urban yang diyakini ada itu hingga kini ceritanya dipelihara dan diwariskan turun temurun dari generasi ke generasi". Budaya Jawa Barat yang tak jauh dari kepercayaan penduduk sekitar terhadap hal-hal mistis, dimana

kebudayaan tersebut saat ini menjadi salah satu ikon atau ciri khas masyarakat daerah yang paling banyak dan sering di angkat di tengah masyarakat, akan tetapi tidak sedikit masyarakat yang keliru akan hal tersebut, sehingga cenderung dianggap tabu.

Contoh hal mistis yang berkembang di masyarakat Jawa Barat adalah kesaktian para raja-raja, kesenian yang menggunakan hal mistik dalam atraksinya, kisah tentang hantu-hantu di Jawa Barat, yang sampai saat ini tersebar di masyarakat, tidak banyak yang tahu kebenarannya, namun kisah mistik selalu disukai. Seiring meningkatnya kemajuan manusia terhadap perkembangan zaman, hal mistik lambat laun bergeser menjadi sebuah hiburan, mistik mempunyai sensasi tersendiri bagi manusia. Menurut Budi (2019), "sifat manusia yang selalu penasaran, ingin tahu, dan itu dibarengi dengan takut, senang menjadi daya tarik". Oleh karena itu, dibutuhkan fasilitas ruang yang mengedukasi masyarakat dengan tujuan agar masyarakat dapat mengetahui kebudayaan lain dari Jawa Barat berupa wisata rekreasi dan sumber/pusat informasi tentang hal-hal mistis yang ada di Jawa Barat.

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini menjadikan tempat wisata untuk menggunakan teknologi agar tidak tertinggal oleh zaman. Dengan adanya teknologi, pengunjung dapat lebih terkoneksi dengan display yang ditampilkan sehingga pengunjung merasakan emosi dan atmosfer berbeda. Hal ini ditunjang melalui 3d hologram, smart table, surround

sound, , monitor touchscreen dan sensor sehingga memudahkan pengunjung mendapatkan informasi.

Kearifan lokal Jawa Barat yang perlu diketahui seperti yang dilakukan orang tua kita dulu dengan melakukan pendekatan cerita hantu terhadap anak-anaknya agar tidak lupa waktu muncul istilah jurig atau hantu. Menurut Zaini (2020), "Penelitiannya tentang beragam jenis hantu itu bukan mempersoalkan masalah ada atau tidaknya makhluk ghaib itu, melainkan fenomena yang terjadi di masyarakat terkait kepercayaannya terhadap sosok hantu itu, penelitiannya tentang beragam jenis hantu tidak bertujuan untuk menakut-nakuti, melainkan untuk menggali makna di balik berkembangnya cerita tentang hantu di setiap daerah di Jawa Barat". Jadi tidak sekedar menakut-nakuti, tapi ada pesan lain dimana kalau kita rasionalkan intinya agar anak-anak tidak lupa waktu. Setiap hantu di Jawa Barat mempunyai pesan tersendiri, seperti hantu lulun samak (tikar) hantu yang menyerupai hamparan tikar di atas sungai akan menggulung seseorang anak yang menginjaknya. Pesan yang disampaikan melalui cerita hantu tersebut yaitu agar anak tidak lupa waktu ketika bermain di sungai.

Jawa Barat merupakan salah satu wilayah yang mempunyai cukup banyak objek wisata alam, tak banyak objek wisata alam ini sering memberikan hal-hal yang berkaitan dengan mistis sehingga menimbulkan daya tarik tersendiri dalam mengembangkan objek wisata alam tersebut, untuk objek budaya mistis sendiri adalah salah satu yang

sering diminati oleh masyarakat yang berada/terdapat di wilayah Jawa Barat. Untuk itu, perancangan ini nantinya berlokasi di Bandung yang dapat diimplementasikan menjadi sebuah perancangan wisata mistis Jawa Barat. Wisata mistis yang ada saat ini baru hanya mengandalkan visual dan menakut-nakuti, sehingga tidak menghadirkan rasa penasaran kepada pengunjung. Selain itu, wisata yang ada belum memberikan makna terkait hantu yang ada di Jawa Barat dan hanya memberikan rasa takut.

Adanya perancangan ini bukan hanya sebagai hiburan semata tetapi juga menjadi wadah bagi masyarakat luas agar mengetahui legenda hantu yang ada di Jawa Barat beserta makna yang terkandung di dalamnya. Perancangan wisata hiburan ini juga menjadi sebuah tempat informasi tentang hantu-hantu di Jawa Barat dengan menggunakan foto, video, 3d hologram yang akan diterapkan di ruang mini galeri dengan teknik pendisplayan yang interaktif. Penerapan konsep ruang dan story line melalui tempat-tempat angker yang terkenal di masyarakat luas.

1.2 Fokus Permasalahan

1. Belum tersedianya fasilitas wisata yang memperkenalkan informasi mengenai legenda dan hal-hal mistis yang ada di Jawa Barat.
2. Wisata mistis di Jawa Barat pada umumnya bertujuan hanya untuk menakut-nakuti.
3. Belum adanya wisata mistis di Jawa Barat yang didukung dengan teknologi yang memudahkan penyampaian informasi terhadap hal-hal mistis di Jawa Barat, sehingga memudahkan pesan yang disampaikan.
4. Belum adanya pembagian area atau *story line* yang membuat pengunjung mudah memahami informasi yang disampaikan dan menikmati hiburan yang disediakan.

1.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana menghadirkan fasilitas yang informatif mengenai legenda dan hal-hal mistis yang ada di Jawa Barat?
2. Bagaimana menghadirkan fasilitas yang menarik sehingga pengunjung mendapatkan makna dari legenda mistis tersebut.
3. Bagaimana merancang fasilitas yang didukung dengan teknologi?
4. Bagaimana cara pembagian area (*story line*) agar pengunjung menikmati dan memahami apa yang disajikan di perancangan ini

1.4 Ide/Gagasan Perancangan

Merancang sebuah fasilitas sarana hiburan yang bertemakan keanekaragaman hal mistis yang ada di Jawa Barat. Pada era saat ini diperlukan terobosan baru yang menarik minat masyarakat untuk masuk ke dalam wisata mistis. Perancangan ini dikemas secara menarik dengan menggunakan teknologi, pendisplayan yang di sajikan juga melibatkan kemajuan teknologi. Ketika memasuki ruang introduksi pengunjung di sajikan dengan penjelasan tentang mistis di Jawa Barat, di lanjut kan memasuki area leweng keung suasana yang dihadirkan pada perancangan ini dibuat menyerupai sebuah leweung yang gelap yang di percaya oleh masyarakat Jawa Barat sebagai tempat tinggal hantu. Untuk bentuk diambil dari bentuk darah yang akan diterapkan pada interior area ini, darah diambil dari hal mistis yang sebagian besar selalu berhubungan dengan darah. Pada area leweung keung dihadirkan dengan tema lembut dan kelembutan yang ada di Jawa Barat yang akan dimainkan dengan gubahan ruang untuk membuat ketertarikan pada pengunjung, didukung oleh 3d hologram untuk menampilkan visual, *interactive directory* dan sensor dibuat untuk menampilkan hantu, ketika monitor disentuh foto yang menampilkan karakter hantu dan informasi, dan diberikan hiburan seperti matanya bisa menatap ke arah si pengunjung dengan menggunakan sensor dan didukung oleh *surround sound*. *Surround sound* adalah teknologi audio yang menciptakan suara dimensional dengan menghadirkan suara dari samping, belakang, dan bahkan diatas, pengunjung

sehingga menciptakan sensasi seakan pengunjung berada di dalam suasana atau tempat yang sedang dilihat. Pada perancangan ini, *surround sound* diterapkan untuk memperkuat suasana yang ada di wisata ini. Untuk area lagenda teknologi yang digunakan adalah 3d hologram, sensor, dan *surround sound*, Pada bagian *story line*, pertama-tama pengunjung memasuki area introduksi di area ini pengunjung akan di berikan pengenalan penjelasan mengenai hal mistis di jawa barat kemudian di lanjut memasuki area leweng keeung di area ini pengunjung di sajikan dengan visual lembut dan kelembutan yang ada di jawa barat beserta penjelasannya, kemudian memasuki area lagenda yang menyajikan mitos lagenda di Jawa Barat, di mini galeri ini pengunjung bisa mengetahui informasi tentang lagenda di Jawa Barat dengan teknik pendisplayan yang dibuat interaktif dengan pengunjung dimulai dari membahas lagenda mistis terkenal di Jawa Barat hingga kesenian yang berhubungan dengan mistis yang ada di Jawa Barat dilanjutkan memasuki area tempat tempat angker di jawa barat, disini pengunjung disajikan dengan pendisplayan yang interaktif yang menginformasikan tempat-tempat angker yang sudah terkenal di Jawa Barat beserta sejarahnya, di lanjutkan memasuki area pusaka, disini pengunjung di berikan informasi benda pusaka yang berhubungan dengan mistik . kemudian di lanjut kan kebagian dimana pengunjung ingin lebih mengetahui lebih dalam tentang hal mistis di sediakan perpustakaan dan ruang diskusi ada juga ,ada juga tempat makan . Adanya perancangan ini dimaksudkan sebagai wadah bagi masyarakat luas agar mengetahui lagenda hantu yang ada di Jawa Barat beserta makna yang

terkandung di dalamnya. Perancangan ini juga menjadi wisata hiburan yang memberikan informasi tentang hantu-hantu di Jawa Barat

1.5 Maksud dan Tujuan Perancangan

Merancang sebuah fasilitas wisata hiburan rekreasi dengan informasi mengenai hal-hal mistis di Jawa Barat dengan memberikan informasi tentang legenda dan hantu-hantu di Jawa Barat menggunakan pendisplayan yang menarik dengan menerapkan teknologi yang interaktif dan menarik, menggunakan hantu ,legenda ,benda pusaka dan tempat-tempat angker di Jawa Barat sebagai tema untuk perancangan ini.

Mewujudkan perancangan wisata hiburan mistis di Jawa Barat sebagai sarana hiburan sekaligus memberikan informasi bagi pengunjung untuk mengenal, mempelajari, tentang hal-hal mistis di Jawa Barat.