

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Negeri Jepang dikenal sebagai negeri yang memiliki budaya yang unik dan tidak dimiliki negeri lain. Budaya tersebut diketahui berasal dari hasil cipta karya masyarakatnya sejak berabad – abad lalu, seperti budaya minum teh, teater *kabuki* dan seni *Ukiyo* dan lain sebagainya. Budaya tersebut masih berkembang hingga saat ini walaupun tidak begitu pesat dikarenakan munculnya budaya baru seperti animasi, *manga*, *anime*, dan *karaoke*. Masyarakat Jepang sebenarnya memiliki berbagai macam penganut agama, tetapi mayoritas penduduknya masih menganut agama dari leluhurnya yaitu Shinto dan Budha.

Shinto dan Budha, dua agama ini berbasis memiliki kepercayaan terhadap dewa, spirit, ruh atau jiwa. Menurut Cartwright (2017), Shinto, yang berarti 'jalan para dewa', adalah agama tertua di Jepang. Iman tidak memiliki pendiri atau nabi dan tidak ada teks utama yang menguraikan keyakinan utamanya. Fleksibilitas yang dihasilkan dalam definisi mungkin menjadi salah satu alasan umur panjang Shinto, dan akibatnya, menjadi begitu terjalin dengan budaya Jepang secara umum sehingga hampir tidak dapat dipisahkan sebagai badan pemikiran yang independen. Dengan demikian, konsep kunci Shinto tentang kemurnian, harmoni, penghormatan keluarga, dan subordinasi individu sebelum kelompok telah menjadi bagian dari karakter Jepang baik individu tersebut mengklaim afiliasi agama atau tidak. Dan tidak beda jauh dengan kepercayaan agama Budha, editor dari History.com (2017) menulis Pengikut *Buddhisme* tidak mengakui Tuhan atau Tuhan tertinggi. Sebaliknya, mereka berfokus untuk mencapai pencerahan, keadaan kedamaian dan kebijaksanaan batin. Ketika pengikut mencapai eselon spiritual ini, dikatakan bahwa mereka telah mengalami nirwana. Sehingga terdapat persamaan antara kedua agama tersebut, yaitu mengenal dan memuja dewa, serta keharmonisan dan kedamaian dari alam dan lingkungannya, kedua agama tersebut dalam ritual ibadahnya juga memadukan antara agama dan budaya asli masyarakat Jepang. Penganutnya percaya bahwa semua yang ada di dunia, makhluk hidup hingga objek mati pun memiliki jiwa atau ruh, selain itu penganut agama Shinto dan Budha sama-sama memiliki kepercayaan terhadap

dewa, spirit, ruh atau jiwa. Penganut kedua agama tersebut percaya terhadap makhluk halus yang ada dalam budaya Jepang seperti *Reikon*, *Yurei* dan *Onryō*. *Reikon* adalah jiwa atau ruh yang masih ada di dalam tubuhnya. *Yurei* adalah hantu yang tidak tenang, masih memiliki urusan yang belum beres di dunia manusia. *Onryō* adalah roh jahat dan pendendam yang mampu menyebabkan kerusakan di dunia makhluk hidup, melukai atau membunuh bahkan menyebabkan bencana alam, kemudian mengambil roh mereka. Salah satu *Onryō* yang sangat terkenal dari Jepang adalah *Kuchisake Onna*, hantu ini dikenal sebagai hantu wanita bermulut sobek. Banyak versi mengenai kisah hidup wanita ini salah satu contohnya ada dalam film yang keluar pada tahun 2007 berasal dari Jepang berjudul *Carved: The Slit Mouthed Woman*. Cerita mengenai *Kuchisake Onna* pertama kali muncul pada zaman Heian yaitu sekitar tahun 794 sampai 1185 M. Pada zaman tersebut dikisahkan ada seorang wanita yang sangat cantik di desanya sehingga seluruh warga desa memuji kecantikannya. Kecantikannya sampai terdengar ke salah satu samurai hebat yang sedang mencari istri. Kemudian dipinanglah sang wanita oleh samurai tersebut, dan merayakan pernikahan yang sangat mewah. Pada suatu hari sang samurai dapat panggilan untuk menjalankan tugas beberapa hari diluar desa. Tetapi ternyata sang wanita berselingkuh dengan salah satu bawahan suaminya pada saat dia bertugas, tanpa habis pikir, sang samurai mengambil katananya kemudian disobeklah mulut sang istri dari ujung telinga ke telinga lainnya. Dengan kebenciannya yang sangat terhadap sang suami karena telah merusak wajahnya terlahirlah *Onryō* yang sangat kejam.

Banyak budaya tradisional Jepang yang bukan saja digemari oleh masyarakat Jepang saja, tetapi juga digemari oleh masyarakat dunia lainnya. Pada saat era penjajahan Jepang masuk ke Indonesia, budaya Jepang mulai dikenal oleh warga Indonesia termasuk dengan berbagai cerita hantu tradisionalnya seperti *Kuchisake Onna*. Walaupun penggemar hantu Jepang di Indonesia cukup mengenal *Kuchisake Onna*, akan tetapi *Kuchisake Onna* tidak begitu dikenal dikalangan penggemar hantu secara umum di Indonesia. Melalui kuesioner kepada 53 orang penggemar hantu di Indonesia yang saya lakukan, diketahui 50,9% tidak mengenal *Kuchisake Onna*.

Berdasarkan alasan-alasan tersebut maka agar cerita hantu *Kuchisake Onna* lebih dikenal di kalangan masyarakat penggemar cerita hantu di Indonesia, diperlukan upaya pengenalan dan penyebaran dengan cara yang baru salahsatunya melalui buku komik. Seperti dalam rancangan yang akan dilakukan penulis dengan judul "Perancangan Informasi Cerita *Kuchisake Onna* Melalui Media Komik".

I.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang cerita mengenai *Kuchisake Onna* atau wanita bermulut sobek diatas dapat diuraikan dalam cerita tersebut sebagai berikut:

- Topik yang ada dalam cerita *Kuchisake Onna* cukup sensitif, tetapi peminat kisah bergenre tersebut masih sangat banyak.
- Cerita *Kuchisake Onna* cukup dikenal dikalangan horor Jepang, tetapi belum dikenal secara umum dikalangan penggemar horor di Indonesia.
- Masih kurangnya media informasi yang mengemas cerita hantu dari Jepang, sehingga menjadi salah satu kurangnya daya tarik cerita tersebut.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang terkait dari cerita *Kuchisake Onna* diatas dan akan dibahas lebih lanjut maka didapatkan rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- Bagaimana cara mengemas informasi mengenai kisah dari *kuchisake-onna* bagi penikmat budaya dan karya Jepang di Indonesia.

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, bertujuan agar perancangan tidak meluas dan tetap fokus sehingga permasalahannya dibatasi hanya untuk media informasi yang menyampaikan cerita kisah mengenai *Kuchisake Onna*, dan juga meliputi dalam penyebaran budaya Japonisme. Khususnya kepada masyarakat penggemar budaya Jepang.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Menurut Beckingham (1974) tujuan penelitian adalah mengidentifikasi atau menggambarkan suatu konsep untuk menjelaskan tentang penelitian yang dilakukan., maka berdasarkan dari uraian diatas, tujuan dari perancangan ini yaitu untuk menyampaikan informasi cerita kisah mengenai *Kuchisake Onna* kepada masyarakat khususnya penggemar budaya Jepang. Cerita klasik bergenre horor yang penikmatnya masih banyak, khususnya di kalangan remaja hingga dewasa. Dan ada juga tujuan dan manfaat dari perancangan ini, adalah sebagai berikut.

I.5.1 Tujuan Perancangan

Tujuan bagi pembaca dari perancangan ini dapat diuraikan sebagai berikut :

- Mengenalkan budaya Jepang khususnya cerita horor yang berjudul *Kuchisake Onna* melalui media informasi.
- Menciptakan komik yang dapat dipublikasi serta disebar luaskan agar masyarakat Indonesia lebih mengenal visual dan budaya Jepang.

Tujuan bagi penulis adalah sebagai berikut :

- Menciptakan komik, serta mendalami bagaimana proses dan cara membuatnya.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat yang di dapat pembaca dari perancangan ini, adalah sebagai berikut :

- Memberikan wawasan baru mengenai media hiburan bagi penggemar genre horor dan hantu di Indonesia.
- Menambah pengetahuan mengenai budaya dan hantu Jepang.

Manfaat yang di dapat penulis adalah sebagai berikut :

- Memberikan wawasan baru mengenai gaya ilustrasi pada zaman dahulu, budaya dan hantu dari Jepang.
- Memahami penggunaan media informasi untuk dunia desain.