

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

Cerita rakyat merupakan bagian dari tradisi suatu budaya masyarakat tertentu yang telah lama ada dan diwariskan secara lisan. Vansina (1985) mengatakan bahwa tradisi lisan merupakan pesan verbal berupa pernyataan yang disampaikan dari masa lampau kepada generasi masa kini yang dimana pesan itu harus berupa pernyataan yang dituturkan, dinyanyikan ataupun diiringi oleh musik. Dalam penceritaannya sering kali terdapat unsur-unsur kebudayaan lokal yang autentik dari gaya bahasa hingga visual. Selain itu, cerita rakyat juga memiliki latar belakang yang terikat pada lokasi dimana cerita itu berkembang, memiliki pesan moral dan karakter dengan cerita yang sama. Namun, diceritakan dengan berbagai versi yang berbeda sesuai dengan pemahaman pencerita.

Setiap cerita rakyat memiliki tokoh dengan karakteristik yang kuat dan menjadi identitas dan daya tarik dalam sebuah cerita. Pada cerita rakyat Slavia terdapat beberapa cerita rakyat yang memiliki tokoh melegenda seperti Koschey Bessmertny, Boginka, Rusalka, Kikimora, dan Baba Yaga sebagai sesosok penyihir. Penyihir menjadi sosok mistis yang misterius, ditakuti, dan sering kali muncul sebagai entitas jahat dalam sebuah kisah dongeng. Grossman (2019) mengatakan bahwa penyihir selalu ada, hidup di dalam masyarakat, dan telah menjadi bagian dari cerita di penjuru dunia selama ribuan tahun. Popularitas penyihir berpuncak pada era terjadinya histeria pengadilan dan perburuan terhadap penyihir yang berkembang di Eropa dan Amerika antara abad ke-15 dan 18 yang mungkin menjadi salah satu faktor meyebarannya cerita dan sosok penyihir di berbagai daerah di dunia sehingga bermunculannya berbagai versi yang berbeda.

Dari sekian banyak versi cerita dan sosok dari penyihir, Baba Yaga menjadi salah satu sosok penyihir yang cukup populer dari lainnya. Dalam salah satu versinya Baba Yaga digambarkan sebagai seorang penyihir tua dengan hidung besar, bergigi besi, kaki yang kurus, dapat melayang di udara dalam lesung, dan membawa alat seperti penumbuk yang terbuat dari kayu birch perak untuk menghapus jejak yang ditinggalkannya saat menyusuri hutan. Baba Yaga juga tinggal di sebuah gubuk di

dalam hutan yang terlihat seperti gubuk tua pada umumnya. Namun, dapat mengeluarkan dua kaki menyerupai kaki ayam yang digunakan untuk berjalan dan berlari.

Baba Yaga memiliki karakteristik yang melekat sebagai penyihir jahat yang sering kali mencari mangsa dengan mengelabui korbannya untuk masuk ke dalam gubuk lalu menjebaknyanya untuk dimakan. Bahkan terdapat versi lainnya yang menghadirkan sosok Baba Yaga sebagai bagian dari tiga figur penyihir bersaudari dengan nama satu nama yang sama. Sosok ini disebutkan sudah ada sejak lama di Rusia:

*Baba Yaga was created by many voices and hands from the pre-Christian era in Russia up through the eighteenth century when she finally became “fleshed out,” so to speak, in the abundant Russian and other Slavic tales collected in the nineteenth century (Zipes 2013 h. vii).*

Sosok penyihir ini berkembang dan muncul dalam budaya Slavia yang tersebar di Rusia, Belarus, dan Ukraina sejak kepercayaan Paganisme yang mempercayai adanya sihir dan praktik sihir di era pra-Kristen hingga abad ke-18 dan pertama kali dirujuk dalam buku *Rossiiskaia Grammatika* ('Tata Bahasa Rusia') karya Mikhail V. Lomonosov pada tahun 1755. Kemudian Baba Yaga muncul pada berbagai cerita rakyat Slavia yang dikoleksi pada abad ke-19.

Baba Yaga kerap hadir dalam perkembangan literasi cerita dongeng khususnya di Slavia hingga menginspirasi para pembuat film dalam industrinya untuk mencoba mengadaptasi sosok tersebut berdasarkan penggambarannya masing-masing. Namun, hal ini tidak membuat sosok dan cerita Baba Yaga mampu tersebar dan dikenal secara meluas di banyak bagian dunia khususnya di Indonesia. Hal ini dikarenakan, apa yang secara umum tersebar dan melekat mengenai sosoknya secara umum seakan-akan menutupi keautentikan nilai budaya dari cerita dan penggambaran versi lokalnya.

Berbicara mengenai Baba Yaga dalam konteksnya sebagai tokoh dan cerita dongeng, harus diketahui bahwa cerita dongeng menjadi salah satu kekayaan budaya yang berkembang dan tersebar di seluruh belahan dunia. Dongeng-dongeng ini memiliki kedalaman akan kreativitas yang imajinatif, pesan-pesan akan kehidupan, unsur budaya dan kepercayaan yang terkandung di dalamnya. Manusia pastinya memiliki kekayaan akan imajinasi yang ada di dalam dirinya masing-masing. Cerita dongeng dapat menjadi salah satu pemicu hal tersebut yaitu dalam memperkaya diri sebagai seorang pribadi. Cerita-cerita ini merangsang intelektualitas otak kanan dalam mengembangkan sebuah referensi bagi individu dalam membangun karakternya sendiri sebagai refleksi dengan membandingkan elemen cerita dengan kehidupannya. Dalam hal ini Baba Yaga menjadi salah satu dongeng yang hadir dalam keberagaman di dunia yang dapat mengembangkan literasi dan memperkaya dongeng yang ada di Indonesia sehingga hal ini menarik untuk diangkat. Pada perancangan ini penulis tertarik untuk mengangkat sosok dan cerita Baba Yaga sebagai objek utama dengan menerjemahkan atau menceritakan ulang cerita berdasarkan salah satu cerita rakyat asal Slavia sebagai pedomannya.

## **I.2. Identifikasi Masalah**

Melalui uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- Baba Yaga merupakan tokoh dan cerita yang berkembang secara tradisi lisan di Slavia sehingga jangkauannya cukup jauh.
- Terbatas dalam menarik banyak pembaca karena adanya kendala bahasa dan penceritaannya dalam media yang sudah terbilang kuno sehingga sulit untuk beradaptasi.
- Banyaknya versi dari sosok Baba Yaga dalam berbagai penggambarannya membuat tokoh dan cerita Baba Yaga kehilangan identitas dan nilai lokal yang autentik terhadap elemen-elemen yang melekat.
- Kurangnya media informasi yang menceritakan penceritaan dongeng Slavia khususnya di Indonesia.

- Adanya potensi yang dapat memperkaya literasi dan dongeng di Indonesia dalam penceritaannya namun belum terealisasi.
- Dikarenakan Baba Yaga hadir sebagai sesosok nenek sihir dalam wujudnya menimbulkan konsep kejahatan yang terbentuk pada setiap kehadirannya.

### **I.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi di atas, maka dapat ditarik permasalahannya yaitu, bagaimana mengenalkan sosok dan cerita Baba Yaga sebagai bagian dari budaya Slavia secara menarik dan dapat menjangkau khalayak dengan cara dibuatkannya sebuah media informasi melalui penerjemahan atau penceritaan ulang berdasarkan penceritaan pada tokoh Baba Yaga.

### **I.4. Batasan Masalah**

Sebagai upaya dalam mengenalkan cerita Baba Yaga dilakukan penceritaan kembali cerita yang akan dibatasi berdasarkan dongeng asal Slavia yang cukup populer dalam menceritakan dan menggambarkan sosok Baba Yaga yaitu cerita dongeng *Si Cantik Vasilisa* yang dikoleksi oleh Alexander Afanasyev dalam buku bahasa Rusia *Russkie narodnye skazki atau Russian Fairy Tales* dan terjemahannya dalam bahasa Inggris oleh Edith Hodgetts pada buku dengan judul *Tales and Legend from the Land of Tzar*.

### **I.5. Tujuan & Manfaat Perancangan**

#### **I.5.1. Tujuan Perancangan**

Dalam setiap perancangan harus ada tujuan apa yang ingin dicapai. Berdasarkan perumusan masalah, maka pada perancangan ini tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

- Memberikan kebaruan terhadap gaya visual, bahasa, dan medianya dalam menceritakan cerita tokoh Baba Yaga berdasarkan cerita *Si Cantik Vasilisa*.
- Mampu membawa nilai autentik lokal budaya Slavia yang ada di dalam ceritanya.

- Mengenalkan kepada masyarakat Indonesia terhadap salah satu keberagaman cerita dan tokoh dongeng yang dibalut dalam budaya Slavia.
- Memuat pesan yang terkandung dengan berbagai penggambaran maupun secara simbolisme yang terdapat di dalam ceritanya.
- Sebagai upaya dalam merealisasikan sebuah potensi dalam memperkaya literasi dan dongeng di Indonesia.
- Memberikan kejelasan dalam menggambarkan ilustrasi sebagai bagian dari penyampaian cerita dan menjadi salah satu nilai estetik.
- Mendalami unsur visual dan cerita berdasarkan cerita *Si Cantik Vasilisa* dalam buku *Russian Fairy Tales*.

### **I.5.2. Manfaat Perancangan**

Berdasarkan dari tujuan perancangan di atas yang akan dicapai, maka perancangan ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

- Mengenal lebih dalam cerita dan sosok Baba Yaga sebagai bagian dari budaya Slavia.
- Terbukanya wawasan terhadap keberagaman dongeng dan unsur kebudayaan di dalam penceritaannya yang ada di dunia.
- Mendapatkan nilai-nilai pesan akan pembelajaran yang terkandung dan dapat terefleksikan terhadap kehidupan.
- Dapat merasakan rasa kebudayaan Slavia yang hadir di dalam ilustrasi sebagai bagian dari ceritanya.
- Terciptanya media yang mampu mengenalkan sosok dan cerita Baba Yaga beserta kebudayaannya dengan baik.