

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap suku bangsa Indonesia memiliki cerita mitologi. Di antara kisah – kisah mitologi yang ada setidaknya terdapat satu cerita mengenai makhluk mitos yang ada di suku bangsa tertentu di Indonesia. Makhluk mitologi tidak dapat dibuktikan keberadaannya, sejalan dengan posisinya sebagai mitos namun demikian mitologi itu adalah bagian dari system kepercayaan masyarakat Indonesia dan menjadi bagian dari kekayaan alam.

Hewan mitologi umumnya bersifat fantastis, baik bentuk maupun kemampuannya. Dikarenakan kisahnya merupakan mitos, keberadaannya dipercayai oleh masyarakat penganut mitologi bersangkutan. Oleh karena itu, orang yang tidak menganutnya dapat menyamakan hewan mitologi sebagai makhluk khayalan. Pada masa kini, makhluk fantastis yang dilaporkan sebagai penampakan dan rumor dikategorikan sebagai kriptid (makhluk yang bersembunyi) (Fandy, 2021). Jenis ini biasanya disebut dengan *cryptozoology*. Kisah – kisah yang merujuk pada *cryptozoology* memiliki jumlah yang banyak dan terdapat pada pulau – pulau Indonesia terdiri dari pulau terbesar Indonesia yaitu pulau Sumatra, pulau Jawa, pulau Kalimantan, pulau Sulawesi, pulau Papua, dan ada juga pulau – pulau kecil yaitu Nusa Tenggara Timur (NTT), pulau Seram, dan kepulauan Riau.

Dari beberapa pulau di Indonesia, pulau – pulau tersebut menarik untuk dibicarakan karena memiliki relasi antara cerita dengan karakteristik masyarakat yang memiliki cerita tersebut. Di Indonesia *cryptozoology* masih terdengar asing dan masih belum menjadi perhatian ilmuwan lokal, padahal Indonesia masih kuat meyakini budaya dan kepercayaan, bahkan pada zaman modern ini masih banyak yang percaya dengan mitos maupun itu nyata ataupun tidak. Ada beberapa makhluk *cryptids* yang terkenal contohnya orang pendek yaitu makhluk misterius berwujud seperti manusia dan monyet dengan ukuran yang pendek tinggal di pegunungan Sumatra. Selain itu, di gunung Kancing provinsi Lampung terdapat rumor bahwa ada naga ular yang meneror penduduk desa seperti menculik anak kecil yang tidak dalam pengawasan orang tua, ciri fisiknya kepala seperti kuda dan mempunyai dua sayap.

Banyak yang bilang bahwa ciri fisik tersebut tidak mirip dengan mitos naga asia melainkan mirip dengan naga Eropa.

Di pulau Nusakambangan dikabarkan ada hewan mirip seperti komodo tetapi berjalan dengan dua kaki dan berburu secara berkelompok pada malam hari seperti *velociraptor*, mereka juga suka memakan mayat manusia sehingga warga setempat takut untuk mengubur mayat. Veo, yaitu makhluk *cryptids* dengan wujud seperti tringgiling tetapi memiliki ukuran yang besar dan berasal dari pulau Rinca. Makhluk ini pernah digambarkan dan disinggung dalam buku 'The Beasts That Hide from Man: Seeking the World's Last Undiscovered Animals' oleh Carl Shuker, digambarkan sebagai hewan nokturnal serta hidup dengan memakan rayap dan semut para ahli *cryptozoologist* berkata bahwa kesamaan makhluk *cryptids* ini memiliki kesamaan yang sama dengan dinosaurus *stegosaurus* dan *ankylosaurus*.

Makhluk – makhluk tersebut merupakan contoh *cryptids* yang ada di Indonesia dan masih banyak lagi makhluk seperti itu. Informasi mengenai *cryptozoology* di Indonesia sedikit dan banyak yang tidak mengetahui kalau sebagian makhluk mitos tersebut termasuk *cryptozoology*. Dan kebanyakan informasi mengenai makhluk *cryptids* tidak berdasarkan pengelompokan atau kategori. Maka dari itu dibutuhkan media yang dapat mengelompokkan jenis makhluk *cryptids* atau menggambarkan makhluk – makhluk *cryptids* yang ada di Indonesia.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan temuan yang ada pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada sebagai berikut:

- Banyak faktor yang mempengaruhi masyarakat percaya akan adanya makhluk mitos/mistis seperti agama, sejarah, geografi.
- Secara umum dikenal sebagai makhluk mitos atau legenda saja dan cenderung ditakuti, padahal di dalamnya termuat bagian – bagian kekayaan pengetahuan lokal.
- Makhluk – makhluk *cryptids* sebagai bagian dari *cryptozoology* merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan, sehingga ketika disebut ilmu

pengetahuan, maka dengan sendirinya menjadi informasi yang dapat disebarluaskan atau menjadi bagian dari ilmu pengetahuan.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yang dapat dikaji adalah merangkum informasi kepada masyarakat Indonesia mengenai keberadaan makhluk *cryptids* dan segala informasi yang berkaitan kemunculannya.

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini akan terfokus pada menyampaikan *cryptozoology* beserta hewan *cryptids* hanya ada di Indonesia berdasarkan karakter fisiknya yaitu *cryptids*, reptil, berkaki empat, dan bersayap.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan yang bisa diambil dari *cryptozoology* ini adalah:

- Bertujuan sebagai pengetahuan umum kepada masyarakat luas tentang *cryptozoology*.
- Memperkenalkan makhluk – makhluk *cryptids* yang ada di Indonesia dengan cerita.

Manfaat yang bisa diambil dari perancangan media informasi *cryptozoology* ini adalah:

- Media informasi ini diharapkan dapat mengembangkan imajinasi tentang pengetahuan *cryptozoology*.
- Memberikan pemahaman pengenalan tentang *cryptozoology* di Indonesia.
- Pembaca bisa memberikan referensi seputar penelitian berkaitan dengan *cryptozoology* di Indonesia.