BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap suku bangsa, setiap ras dan setiap daerah memiliki budaya yang khas dari tempat asalnya. Budaya-budaya itu tidak langsung teraplikasikan pada suatu masyarakat tertentu, budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Menurut Raymond Williams, budaya mengacu kepada suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetika. Masih menurut Williams, budaya juga berarti pandangan hidup tertentu dari masyarakat periode, atau sekelompok tertentu. Dalam definisi ini, budaya mencakup perkembangan dinamika kemasyarakatan seperti hiburan, olahraga, dan sebagainya yang lebih bersifat keseharian. Dari kedua definisi budaya menurut Williams tersebut, tidak jauh berbeda dengan gagasan Selo Soemardjan bahwa budaya merupakan sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Hasil karya yang dimaksud kemudian tidak dibatasi hanya pada objek artistik yang bernilai seni tinggi, tetapi harus dipahami sebagai teks dan praktik kehidupan sehari-hari (Storey 2007:2). Budaya tak hanya meliputi karya seni, kekayaan intelektual, ritual kemasyarakatan, dan aspek-aspek spiritual, tetapi sekaligus juga mencakup aspek kehidupan masyarakat sehari-hari. Beberapa definisi budaya yang telah dijabarkan dapat merujuk pada kebudayaan, yang dimana menurut C.A Van Paursen kebudayaan merupakan gejala manusiawi dari kegiatan berfikir (mitos, ideologi, dan ilmu), komunikasi (sistem masyarakat), kerja (ilmu alam dan teknologi), dan kegiatan–kegiatan lain yang lebih sederhana.

Dilihat dari latar belakang terciptanya kebudayaan di Indonesia, budaya Indonesia masih memiliki unsur mistis yang kuat sehingga pada daerah-daerah tertentu dan tentu saja dipercaya oleh masyarakat daerah yang bersangkutan adalah adanya mitos. Unsur-unsur animisme dan dinamisme tidak akan pernah lepas dari garis kebudayaan Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki mitos-mitos yang beragam, mitos yang tercipta dari zaman nenek moyang dan

diturunkan ke generasi-generasi berikutnya karena adanya suatu kepercayaan bahwa hal-hal semacam itu memang terjadi. DR. Tony Rudyansjah dosen paska sarjana ilmu antropologi Universitas Indonesia menyebutkan, "Mitos adalah bahasa (sistem komunikasi) yang terlalu banyak mengandung metafora (kiasan). Kiasan tersebut dipersubur melalui pengulangan, penambahan , bunyi-bunyi sehingga orang terpaku, atau terbingkai ke arah-arah tertentu." Arah-arah tertentu tersebut bisa benar bisa salah, tapi bila arah tersebut dianggap sebagai satu-satunya kenyataan, itu menjadi masalah, karena mengaburkan pandangan orang (masyarakat) tentang kemungkinan melihat kenyataan tersebut secara lain. Mitos memiliki kemampuan yang sama dengan paradigma (kerangka berfikir). Mitos juga bisa membelenggu orang karena menyerobot bahasa, sehingga yang terlihat dalam bahasa kita hanya ke arah-arah tertentu, sehingga kenyataan yang mengarah pada hal lain, jadi tidak terlihat.

Mitos-mitos yang berkembang di Indonesia sangatlah beraneka ragam, salah satunya adalah mitos hantu. Satu daerah dengan daerah yang lainnya biasanya memiliki mitos hantunya masing-masing, sistem kepercayaan masyarakat daerah tertentu dengan mitos yang berkembang di daerah tersebut bisa menjadi landasan bagaimana mitos hantu yang tercipta dari dahulu tetap dipercaya keberadaanya dan diturunkan ke generasi-generasi selanjutnya. Di Bali terdapat kepercayaan terhadap mitos hantu leyak, daerah Solo mempunyai mitos hantu ganaspati, dan juga banyak daerah lain di Indonesia yang memiliki mitos hantu yang cukup dikenal oleh masyarakat daerah tersebut. Mulai dari mulut ke mulut hingga diadaptasi dalam sebuah film, mitos hantu semakin banyak dikenal oleh khalayak ramai, tidak terkecuali hantu-hantu yang sudah cukup dikenal hingga keluar daerah tempat mitos hantu tersebut tercipta. Diantaranya mitos hantu kuntilanak, genderuwo, tuyul, sundel bolong, dan pocong. Menurut Leonardo Rimba dalam bukunya Membuka Mata Ketiga, Menyingkap Rahasia Alam Spiritual menyebutkan bahwa hantu adalah roh yang suka menghantui. Hantu bisa disebut juga energi negatif, bisa sisa-sisa emosi dari orang-orang yang pernah tinggal di daerah tertentu di masa lalu dan karena melekat pada keduniawian akhirnya berputar-

putar di lokasi tersebut. Leo juga menekankan pengertian hantu berbeda-beda tergantung budaya dimana istilah itu berada.

Berangkat dari definisi yang disebutkan sebelumnya dan melihat fenomena-fenoma yang terjadi sekarang, sosok hantu bisa disebut sosok yang menyeramkan. Meskipun hanya dianggap sebagai sebuah mitos dan sulit dibuktikan keberadaanya secara ilmiah, hantu berhasil menjadi peringkat pertama dalam mimpi buruk dan peringkat kedua dalam hal yang paling ditakutkan oleh anak-anak pada rentan usia 4 hingga 12 tahun (berdasarkan riset yang dilakukan oleh Muris, Merckelbach, Gadet, dan Moulaert, Department of Psychology, Maastricht University, 2000). Banyak film yang mengangkat hantu sebagai inti ceritanya, sebuah stasiun radio swasta yang mempunyai jadwal penyiaran acara yang bertema hantu juga mistis, buku-buku cerita yang bercerita soal hantu, terutama mudahnya media komunikasi sekarang menjadi faktor yang tidak terbantahkan bisa dengan mudah di akses oleh banyak orang, dari anak-anak,remaja, hingga dewasa.

Budaya orang tua yang menggunakan medium hantu untuk menakut-nakuti anaknya agar tidak berbuat nakal dan menurut kepada orang tuanya juga berperan serta dalam penanaman kedalam benak seseorang bahwa betapa menyeramkan nya hantu. Hantu identik dengan hal-hal mistis dan misterius, seorang profesor psikologi organisasi dan sosial dari University of Utrecht Belanda bernama Jeffrey Goldstein berpendapat bahwa suatu media hiburan ditonton atau dibaca oleh penonton lebih karena berharap produk tersebut dapat mempengaruhinya. Dan efek pengaruh paling luar biasa, pada umunya didapat dari film horor. Maka dari itu tidak sedikit sineas perfilman, penulis buku, dan juga para pekerja stasiun televisi banyak menampilkan acara yang bertema hantu. Kebanyakan hantu yang diangkat adalah hantu populer Indonesia karena bisa masuk ke pasar yang lebih luas karena memang sudah dikenal secara luas dibanding mengangkat tema hantu yang cenderung belum terlalu terekspos keluar daerah asal mitos hantu itu berasal.

Piaget menjelaskan bahwa pemikiran magis merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan fungsi kognitif seorang anak yang belum mampu membuat hubungan sebab akibat berdasarkan alasan yang logis dan

realistis. (dalam Nemeroff & Rozin, 2000). Dari penjelasan tersebut wajar apabila anak-anak takut akan hantu karena mereka memang memiliki pemikiran magis yang imajinasi yang kuat, karena pada fase ini mereka masih belum bisa dengan baik membedakan antara fantasi dan realita. Semua itu bisa berangsur-angsur berkurang seiring bertambahnya usia dan kematangan pola pikir individunya. Tetapi jika ketakutan akan hantu tersebut tidak hilang atau bahkan menjadi semakin parah seiring bertambahnya usia, itu akan menyebabkan seseorang menderita *phasmophobia*, yang dimana adalah fobia terhadap hantu. Penelitian epidemiologis di Amerika Serikat menemukan populasi menderita gangguan fobia. Fobia adalah ketakutan dan penolakan terhadap objek atau situasi yang tidak mengandung bahaya yang sesungguhnya, para psikopatologi mendefinisikan fobia sebagai penolakan yang mengganggu yang diperantai oleh rasa takut yang tidak proposional dengan bahaya yang dikandung oleh objek atau situasi tertentu dan diakui oleh si penderita sebagai sesuatu yang tidak mendasar (Davidson, Neale, Kring, 2006:128). Remaja yang takut hantu memiliki kemungkinan besar menjadi pengidap *phasmophobia*.

Fobia disebabkan karena pernah mengalami ketakutan yang hebat atau pengalaman pribadi yang disertai perasaan malu atau bersalah yang semuanya kemudian ditekan kedalam alam bawah sadar. Peristiwa traumatis di masa kecil dianggap sebagai salah satu kemungkinan penyebab terjadinya fobia. Imajinasi berlebihan dapat juga menyebabkan fobia (Whiteland, 1991:6). Dengan budaya Indonesia yang memang kuat dengan budaya mitos dan mistisnya, juga banyaknya tayangan misteri di stasiun televisi swasta, seakan remaja memang tidak bisa terlepas dengan apa yang dinamakan mitos, baik itu mitos keseharian ataupun juga mitos hantu yang menimbulkan ketakutan tersendiri bagi yang memang takut akan hal itu. Perasaan takut yang terbawa sejak kecil dan tidak bisa diatasi, serta dibiarkan hingga dewasa bisa mengakibatkan gangguan seperti rasa takut yang sering dan melumpuhkan, kecemasan, dan panik, menjadi selalu mencegah tempat-tempat dan situasi tertentu dikarenakan ketakutannya, penghindaran tersebut telah mengganggu rutinitas normal atau menimbulkan stress yang signifikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah latar belakang dipaparkan, terdapat beberapa masalah yang muncul, antara lain :

- Banyaknya tayangan misteri yang dapat menimbulkan perasaan takut.
- Efek buruk karena ketakutan berlebih akan hantu.
- Kemungkinan remaja menjadi pengidap *phasmophobia*.
- Ketakutan berlebih yang berdampak negatif pada psikologi seseorang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah perancangan difokuskan pada rasa takut akan hantu pada remaja yang tidak dapat hilang atau bahkan semakin kuat yang dimana bila dibiarkan akan menjadi sebuah fobia.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat ditetapkan pembatasan masalah seputar rasa takut akan hantu yang tidak hilang atau bahkan bertambah kuat seiring bertambahnya umur seseorang. Fokus utama adalah pada fase remaja akhir baik pria maupun wanita di daerah perkotaan di Indonesia, menurut Konpka (Pikunas, 1976) usia remaja akhir berada pada rentan usia 19 hingga 22 tahun. Mitos hantupun yang menjadi penyebab ketakutan itu dibatasi pada mitos-mitos hantu yang sudah dikenal tidak hanya di daerah asal mitos itu muncul, seperti mitos hantu kuntilanak, pocong, tuyul, genderuwo, dan sundel bolong. Selain karena mitos hantu itu yang lebih sering muncul dalam berbagai media seperti televisi, radio dan media cetak.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun yang menjadi tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah untuk setidaknya meminimalisir rasa takut berlebih pada hantu melalui media video *game*. Karena jika dibiarkan dapat menimbulkan efek negatif kepada psikologi dan medis remaja untuk menjalani kehidupan dewasanya kelak.