BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mitos adalah lebih daripada percobaan primitif untuk memahami dunia dan fenomena alam, mitos berisi pemahaman mendalam dan simbol-simbol universal, yang berbicara mengenai kekaguman, misteri, dan dinamika internal jiwa, harapan dan ketakutan manusia (Kevin O'Donnell, 2003). Begitu beragamnya mitos hewan jadi-jadian di bumi ini, mulai dari manusia harimau atau manusia beruang di kawasan asia, manusia hyena yang hidup di Afrika, manusia anjing hutan coyote di Amerika tengah, sedangkan manusia kadal di Selandia baru.

Indonesia memiliki mitos serupa yang berkaitan dengan hewan jadi-jadian, yaitu mitos 'babi ngepet'. Dimana orang yang ingin mempercepat kekayaan dengan cara pesugihan babi ngepet. Ritual pesugihan babi ngepet ini biasanya dilakukan oleh dua orang sepasang suami istri, dan sebelumnya telah melakukan perjanjian terlebih dahulu kepada siluman babi. Pada malam hari kedua orang ini melakukan aksinya, dengan diberi masing-masing tugas, biasanya sang istri menjaga lilin sedangkan sang suami yang berkeliling dengan mengenakan jubah hitam lalu berubah menjadi babi. Pesugihan ini tak semudah yang dipikirkan, orang yang ingin melakukan ini harus menyediakan tumbal nyawa, yang menjadi tumbal adalah anggota keluarga seperti anak kesayangannya. Apabila tidak sanggup menyediakan tumbal, sang pelaku pesugihanlah yang akan menjadi tumbal. Menurut pakar spiritual Gus Yani Geteda (dalam tabloid Mantra,2013) pesugihan babi ngepet itu sejak zaman dulu sudah ada, untuk zaman sekarang sekarang serba modern pun masih ada yang memanfaatkan terutama di daerah pedesaan, karena masyarakat indonesia masih percaya akan hal-hal mistik semacam itulah yang menyebabkan hal itu tetap ada.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Di negara lain di belahan dunia ini banyak memilki mitos hewan jadi-jadian, dengan berbagai bentuk dan siklus budaya daerah itu sendiri pada masanya, seperti mitos manusia serigala di Eropa kuno yang sering disebut *Werewolf*, makhluk yang berwujud setengah manusia setengah serigala. Sepanjang periode klasik (diduga sebagai mana waktu dari kota-kota pertama jatuhnya Roma), manusia serigala itu umumnya dipandang sebagai makhluk yang mengerikan di seluruh Eropa. Dimana awal diverifikasi *werewolf* dari periode ini berasal dari Yunani kuno dan Roma. Di Yunani, cerita Lycaon yang dikutuk oleh Zeus dan bisa berubah menjadi serigala dengan mandi di kolam tertentu, merupakan sumber utama.

Pada bagian awal abad ke-20, sebagian besar ikon *werewolf* muncul dalam cerita pendek dan dimana awal pembuatan film. Penggambaran ini yang memperkenalkan *hybrid, humanoid* bentuk serigala dan menjadi penggambaran standar manusia serigala selama beberapa dekade. Periode ini juga mungkin telah memperkenalkan gagasan tertular *lycanthropy* dari gigitan, sesuatu yang muncul didalamnya dan tidak ada sumber-sumber sebelumnya. Hubungan antara perubahan *lycanthropy* dan fase bulan juga muncul selama era ini. Setelah beberapa dekade muncul pemikiran-pemikiran lain tentang ikon manusia serigala dalam dunia perfilman.Di pertengahan abad ke-20 sampai awal abad ke-21, semakin terlihat jelas, ikon manusia serigala ini dipekerjakan untuk menghibur penonton dengan sosok makhluk yang sangat 'menyeramkan dan jahat', sehingga beberapa penggambaran korban yang dimangsa oleh manusia serigala berujung tragis, dengan wujudnya berupa monster bergigi tajam dan berkuku tajam, membuat siapa saja yang melihatnya pasti ketakutan. Manusia serigala memiliki kekuatan yang melibihi manusia biasa, dipadukannya insting hewani dengan ambisinya seorang manusia, namun kekuatan ini tidak digunakan sebagai tujuan untuk melindungi yang lemah, melainkan membunuh dan memburu yang lemah. Suatu sosok yang tidak dapat dikontrol, dan semakin terlihat seperti layaknya penyakit. Dalam film *Underworld*(2003)sosok manusia serigala ini seperti wabah penyakit bagi masyarakat dalam artian manusia serigala mempunyai kutukan dari gigitannya siapa saja yang terkena, itulah yang nantinya akan menjadi manusia serigala nantinya, ini menggambarkan sebuah kutukan yang tak bisa

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

disembuhkan. Dalam banyaknya tayangan tentang manusia serigala bertema *horror*, terdapat banyak adegan yang menyangkut kanibalisme. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2013) kanibalisme adalah pembunuhan yang sangat kejam dan sadis. Adanya tayangan kanibalisme tidak memberikan hal positif bagi masyarakat khususnya remaja.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dapat diidentifikasikan tentang manusia serigala di Eropa antara lain adalah:

- Manusia serigala memiliki kemampuan melebihi hewan dan manusia biasa yang ditujukan untuk melakukan kejahatan.
- Banyaknya tayangan film tentang serigala yang menggambarkan kanibalisme (menayangkan anggota tubuh yang terurai dan terpotong-potng mengenaskan) yang tidak memberikan hal positif pada masyarakat.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan ke dalam pertanyaan sebagai berikut:

- Bagaimana penggambaran sosok manusia serigala tersebut?
- Bagaimana cara agar alur fiksi cerita manusia serigala tidak mengandung unsur negatif pada masyarakat?
- Bagaimana penggambaran cerita tentang manusia serigala dapat memberikan hal positif pada masyarakat?

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar permasalahan yang dibahas akan tetap fokus terhadap masalah-masalah yang dibatasi. Di fokuskan pada bagaimana bentuk, sifat, kelebihan dari konsep karakter manusia serigala, yang mengacu pada versi pertengahan abad ke-20 sampai awal abad ke-21, dimana pada periode tersebut mitos manusia serigala sudah mengalami perubahan, dikemas melalui film yang akan muncul beberapa masalah.

1.5 Tujuan Perancangan

Dalam tujuan perancangan buku cerita bergambar akan disusun tujuan sebagai berikut:

- Menyajikan cerita baru tentang manusia serigala dalam kemasan yang lebih menarik berupa cergam.
- Menjadikan cergam fiksi manusia serigala sebagai media pembelajaran bagi remaja.
- Menjadikan sarana hiburan dan bahan kreativitas remaja dalam berkarya.
- Pesan moral yang terkandung dalam cerita cergam manusia serigala mudah di pahami oleh masyarakat.
- Ilustrasi yang digunakan merupakan simbolis, fantasi atau perwakilan dari sebuah alur cerita yang akan merangsang imajinasi para remaja.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional