BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Folklor adalah tradisi lisan dari suatu masyarakat yang tersebar atau diwariskan secara turun temurun, folklore adalah adat istiadat tradisional dan cerita rakyat atau dalam pengertian besar folklore yang dijelaskan William R. Bascom (Danandjaja, 1984) dibagi dalam 3 golongan besar yaitu; mitos, legenda, dan dongeng. Sejak dahulu hingga saat ini cerita rakyat yang ada dan berkembang di masyarakat adalah cerita yang secara turun temurun dari generasi sebelumnya, maka tidak menutup kemungkinan apabila suatu kejadian ataupun kisah yang dialami pada saat ini, diceritakan kembali secara berulang-ulang yang telah menjadi bagian yang tak bisa terpisah dari sekelompok masyarakat sehingga menjadi cerita rakyat di masa mendatang. Di setiap negara atau kebudayaan sekalipun memiliki suatu cerita rakyat tersendiri dan masing-masing berbeda, contohnya dalam legenda rakyat makhluk supranatural yang ada di setiap negara seperti: *Dracula, Werewolf, Zombie,* dan di Negara Jepang terdapat cerita makhluk legenda seperti Yuki-Onna, Kappa, Oni, dan sebagainya

Salah satu legenda yang terkenal di Jepang adalah cerita mengenai makhluk-makhluk gaib atau hantu. Hantu secara umum lebih diibaratkan kepada roh atau arwah yang meninggalkan raga atau badan karena kematian. Beberapa masyarakat dan kalangan tertentu ada yang menceritakan asal-usul munculnya hantu-hantu tersebut dalam beberapa versi yang berbeda. Bahkan dalam beberapa tahun ini, deretan film bergenre horor di dunia menampilkan cerita tentang makhluk-makhluk tersebut, dan didalamnya terdapat pula asal-usul sejarahnya. Makhluk gaib atau hantu yang terkenal di jepang diantaranya ialah Yuki-Onna, Oni, Tengu, Kappa dan baku, Namun sosok makhluk-makhluk tersebut masih diragukan bentuk aslinya, contohnya Yuki-Onna, keberadaan misteri legenda Yuki-Onna tak lepas dari pengaruh kepercayaan masyarakat Jepang terhadap hal-hal gaib, Legenda Yuki-Onna berasal dari periode Muromachi (1333-1573) Masehi, Kisah

Yuki Onna (Wanita Salju) merupakan salah satu cerita hantu klasik di Jepang, Kisah cerita dari Yuki-Onna sendiri terdapat bermacam versi dimana dari macam versi tersebut tidak diketahui kebenarannya bahkan sampai sekarang, Namun pada abad ke 19 dikutip dari seorang Jurnalis *Lafcadio Hearn* asal yunani Tahun (1850-1904) yang membuat buku kisah Yuki-Onna dengan judul *Kwaidan: Story and Study of Strange* pada tahun (1904), karna bukunya itulah kisah Yuki-Onna menjadi benar-benar dicintai oleh generasi baru Jepang pada kala itu. Kisah ini kemudian di film kan pada tahun (1964) berdasarkan buku *Kwaidan: Story and Study of Strange Things* terbukti sangat populer sehingga semua orang di Jepang antusias untuk tahu kisah dari Yuki-Onna versi *Lafcadio Hearn* tersebut. Sepenggal cerita dari buku *Kwaidan: Story and Study of Strange* menceritakan bagaimana kisah Yuki-Onna jatuh cinta dengan seorang pemuda tampan, dan menjadi manusia untuk menjadi istrinya, sampai ia mengkhianati kepercayaannya. Karena dalam kisah tersebut melibatkan perjanjian, percintaan dan tragedi.

Wujud Yuki-Onna yang berada di film *Kwaidan: Story and Study of Strange* tersebut tidak menampilkan sosok Yuki-Onna yang terkesan *vulgar* dalam segi tampilan, karena menurut legenda Jepang Yuki-Onna berpenampilan telanjang, Namun di film tersebut Yuki-Onna memakai kimono putih oleh sebab itulah film tersebut diterima oleh masyarakat Jepang.

Namun Masyarakat di Indonesia pada umumnya hanya sekedar tahu akan legenda makhluk Jepang atau hantu yang terkenal di Jepang melalui manga dan anime tidak tahu asal sejarahnya dan suatu konsep dibalik karakteristiknya mereka. terutama dalam konteks alur cerita khususnya kisah Yuki-Onna, selain itu bentuk dan karakteristik menarik dari Yuki-Onna yang aneh dan juga unik. menimbulkan rasa keingintahuan lebih untuk meneliti keberadaan makhluk tersebut.

Yuki-Onna dizaman sekarang banyak ditampilkan sosoknya, keunikan dari karakteristik Yuki-Onna diminati berbagai media, meskipun Yuki-Onna adalah legenda urban akan tetapi demi menampilkan hiburan bagi publik, para kreatif muda dunia menampilkan karyanya dalam beberapa media dalam bentuk yang unik, Yuki-Onna divisualisasikan dalam beberapa karya dalam beberapa media dengan ciri khasnya yang menampilkan kesan keseraman, namun ada pula citra

Yuki-Onna yang diselewengkan dari sifat inti yaitu kesan horrornya yang mencolok menjadi komedi yang kocak dan anime yang terkesan lucu secara visual, namun tidak menghilangkan intisari dari kesan Yuki-Onna yang seram.

Melihat uraian diatas, bisa dikatakan bahwa legenda urban hantu Yuki-Onna termasuk produk budaya negara Jepang yang menjadi keunikan tersendiri apabila membahasnya, Namun dibalik itu sejarah dan konsep yang terkandung di dalam sosok tersebut belum sampai di benak masyarakat Indonesia, berangkat dari itu, timbul ketertarikan akan menginformasikan kembali misteri sosok tersebut dengan berupa media baik itu berupa buku ilustrasi, komik, mural, dan sebagainya agar masyarakat bisa melihat suatu sisi atau pandangan berbeda didalam legenda Yuki-Onna ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Ada beberapa masalah yang ditemukan berdasarkan uraian diatas yaitu :

1. Cerita makhluk legenda Yuki-Onna merupakan salah satu budaya Jepang yang keberadaanya masih sulit terbukti hingga kini, sehingga asal-usul Yuki-Onna yang sudah ada masih belum terperinci kejelasannya.
2. Persoalan mengenai perjanjian yang mengakibatkan pengkhianatan.
3. Pembentukan wujud, sosok dan rupa makhluk legenda Yuki-Onna belum jelas.
4. Tidak adanya informasi yang menerangkan kisah cerita legenda Yuki-Onna di indonesia.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dirumuskan permasalahan yaitu :

Bagaimana menyajikan suatu paparan hal-hal spesifik berdasarkan kisah cerita tentang legenda Yuki-Onna yang diangkat dari studi mengenai kehidupan perjalanan manusia, serta dapat menjadi sumber referensi dan informasi yang berguna bagi masyarakat indonesia kedepannya.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka permasalahan dibatasi pada:

Membuat buku ilustrasi cerita tentang kisah Yuki-Onna serta bagaimana merancang dan memaparkan kisah dari Yuki-Onna secara menarik dari segi konten serta materi pembawaannya agar diharapkan dapat diterima dengan mudah oleh target audiens.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk memaparkan salah satu legenda kuno jepang yaitu Yuki-Onna, dengan konsep pemikiran logis yang didalamnya terdapat kisah perjalanan Yuki-Onna yang dikemas dalam sebuah media yang menarik, cocok untuk kalangan tertentu maupun semua kalangan serta dapat menyentuh benak masyarakat Indonesia khususnya. Sebagai bentuk media informasi yang berguna dan selain itu dapat digunakan serta dapat dieksplorasi secara luas sebagai bentuk pengolahan kreativitas serta emosionalitas pribadi masing-masing.