

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki jumlah pulau terbanyak sedunia. Sesuai dengan data Badan Pusat Statistik Indonesia, bahwa Indonesia memiliki 1331 suku yang terdiri akan subsuku. Dengan pengelompokan dan klasifikasi menyatakan bahwa Indonesia memiliki total 633 suku besar (BPS 2015). Keberagaman dari pulau-pulau yang terbentang dari Sabang sampai Merauke ini memiliki tiap kebudayaan, kepercayaan dan keunikan sesuai dari latar belakang dan kondisi geografis mereka sendiri.

Mitos yang merupakan *muthos* dari arti kata Yunani, yang artinya mulut ke mulut berdasarkan bahasa Yunani. Yang berarti mitos ini merupakan satu cerita informal yang diceritakan secara turun temurun (Paul Christensen 2008). Tujuan dari mitos ini adalah memberikan suatu latar belakang atau sejarah dari mana manusia berasal sehingga dunia dapat lebih mudah dimaknai. Mitos yang diberikan secara turun temurun memiliki pesan positif sebagai sarana pembelajaran bagi manusia. Menurut Edward Tylor Burnett, budaya merupakan ilmu sosial yang melingkupi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat dan kemampuan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat (Edward Burnett Tylor 1920).

Mitos akan berubah seiring perkembangan waktu dan zaman. Mitos bersifat ambigu dan juga fleksibel, yang artinya mitos akan beradaptasi dengan

pengetahuan baru dan perubahan dalam lingkungan manusia (Angeline 2015). Yang berarti mitos akan menyesuaikan era perkembangan teknologi masa kini. Di era modern ini, banyak masyarakat yang mulai melupakan akan kepercayaan lama, sehingga menjadi mitos belaka. Banyak juga isu sosial yang tidak diperhatikan bagi masyarakat masa kini. Mulai dari perkembangan infrastruktur dan juga budaya modern, mereka lupa akan mitos yang bertujuan sebagai pesan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satunya mitos yang ada di kota Semarang, tepatnya di Bukit Gombel yaitu mitos akan Wewe Gombel. Sesuai mitos dan kepercayaan Wewe Gombel konon diceritakan merupakan roh jahat yang meninggal bunuh diri dikarenakan dikejar oleh masyarakat setelah ia membunuh suaminya yang berselingkuh. Secara fisik, Wewe Gombel berupa nenek dengan bentuk payudara yang panjang hingga menyentuh kaki untuk menyembunyikan anak-anak. Di sisi lain ada beberapa sumber referensi fisik Wewe Gombel yang berbeda-beda. Visualisasi Wewe Gombel dapat dilihat di Gambar 1.1.



**Gambar 1. 1 Visualisasi Wewe Gombel ( Sumber : @urbanlejen )**

Wewe Gombel akan menculik anak-anak yang ditelantarkan atau tidak dirawat oleh orang tuanya menuju sarangnya. Ia akan menculik dan merawat anak-anak tersebut bagaikan anak atau cucunya sendiri. Wewe Gombel akan memberikan apapun yang mereka inginkan, seperti makanan kesukaan hingga pakaian dan mainan. Sehingga anak-anak dapat menikmati masakan yang nikmat dan juga memiliki pakaian yang mewah. Namun pada realitanya, anak-anak tersebut diberi makanan dari kotoran, dan pakaian serta mainan dari lumpur dan tanah untuk mengelabui anak-anak tersebut. Wewe Gombel akan mengembalikan anak kepada orang tua mereka ketika orang tua mereka merasa bersalah dan berjanji akan merawat anaknya (urbanlejen 2013).

Cerita pendek berjudul “Ibu?” merupakan cerita yang mengisahkan sekeluarga yang sedang berlibur di daerah Semarang. Karena kurangnya pengawasan orangtua, anak mereka pun diculik oleh Wewe Gombel masuk kedalam hutan. Pada akhirnya anak ini kembali kepada orangtuanya, karena mereka mencari anak tersebut. Dan di akhir cerita anak ini mengetahui sosok misterius yang menculiknya adalah sosok Wewe Gombel saat mobil sudah mulai berangkat meninggalkan tempat dimana anak tersebut diculik. Cerita pendek ini dibuat oleh penulis dan telah diperiksa dan dilihat oleh Bapak Paul Heru Wibowo.

Cerita Ibu? ini ditujukan kepada masyarakat umur 20 tahun ke atas sebagai calon orang tua. Cerita ini memiliki pesan kepada masyarakat muda tentang pengaruh pengetahuan tentang merawat dan mengasuh anaknya. Selain itu cerita Ibu? ini juga bertujuan untuk mengingatkan kembali kepada masyarakat masa kini akan budaya dan mitos tradisional Indonesia yang sudah mulai pudar.

Menurut survey yang dilakukan oleh Rita Pranawati, bahwa pengawasan orang tua kepada anak mereka masih tergolong rendah. Survey ini mengatakan bahwa kualitas pendidikan atau pengetahuan orangtua tentang ilmu mengasuh anak masih rendah, dikatakan persentase ibu 36,9% dan ayah 27,9% yang mencari informasi tentang merawat dan mengasuh anak (Rita Pranawati, Naswardi, and Sander Diki Zulkarnaen 2015). Hal ini menjadi masalah bahwa orang tua kurang memperhatikan pola asuh anak, dan juga pengawasan kepada pola tumbuh anak. Bukan dari orang tua saja, melainkan menurut data Susernas 2020, masih terdapat 3,73 persen balita yang mendapatkan pola pengasuhan yang tidak layak, selain itu ada 15 provinsi yang masih memiliki pola pengasuhan dibawah rata-rata di Indonesia (Kemenpppa 2022). Menurut Jane Brooks (2018) menyatakan bahwa orang tua merupakan partner interaktif yang memberikan kepekaan akan pengasuhan untuk memberikan rasa aman kepada anak, dan kepercayaan dalam berhubungan dengan orang lain (Jane B. Brooks 2006). Sehingga orang tua merupakan aspek penting dalam pertumbuhan anak, disayangkan sekali bahwa masa kini masih banyak pengawasan dan juga ilmu mengasuh pada orang tua yang masih tergolong rendah.

Mitos dan pesan banyak disampaikan lewat berbagai media, seperti buku ilustrasi, animasi, film dan lainnya. Sebuah film animasi memiliki dampak efektif dalam menyampaikan pesan kepada penonton. Hal ini disampaikan oleh Hong, Thong dan Yam, bahwa animasi dapat meningkatkan perhatian ketika target yang dicari dianimasikan (Weiyin Hong, James Y. L. Thong, and Kar Yan Tam 2004). Tentu saja animasi dapat menarik perhatian para penonton sebagai sarana iklan

yang berujung kepada dunia digital (Kuisma et al. 2010). Animasi yang meningkatkan perhatian para penonton menjadi salah satu media belajar yang efektif. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Cruz (2017), bahwa orang dewasa menganggap animasi berperan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini dipastikan bahwa animasi cocok untuk segala usia. Sehingga animasi yang bersifat modern dan mudah dicerna dapat dilakukan untuk menyampaikan mitos.

Oleh karena itu, diperlukan adanya visualisasi akan budaya mitos kepada masyarakat dalam bentuk film pendek animasi. Pemilihan konsep cerita “Ibu?” ini bertujuan untuk mengingatkan kepada masyarakat akan mitos tradisional Indonesia dan pesan akan orang tua untuk menjaga anak mereka. Konsep cerita “Ibu?” ini dibuat oleh penulis sendiri dan diperiksa dan diperhatikan oleh Bapak Paul Heru Wibowo. Dengan konsep dari Wewe Gombel ini yang memberikan pesan kepada masyarakat untuk menjaga dan merawat anak mereka, gagasan ini akan menggabungkan mitos dan budaya masa lalu tentang Wewe Gombel dengan masa kini menggunakan animasi sebagai media informasi yang mudah ditangkap oleh penonton. Diharapkan animasi ini dapat menjadi media bagi para kalangan generasi kini untuk mengingat akan budaya dan mitos tradisional Indonesia tentang Wewe Gombel itu sendiri.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka di rumuskan permasalahan :

1. Bagaimana desain animasi ini dapat memvisualisasikan akan cerita pendek “Ibu?”

Pembuatan animasi yang diangkat dari cerita “Ibu?” perlu dipahami terlebih baik sesuai dengan cerita “Ibu?” agar penonton dapat menangkap cerita dari “Ibu?” ini. Diharapkan penonton dapat menangkap visualisasi desain dari cerita pendek “Ibu?”.

2. Bagaimana desain animasi ini dapat membawa visualisasi budaya asal dari sosok karakter dari cerita “Ibu?”

Penggunaan animasi dan juga konsep yang baik akan menjadi visualisasi bagus dalam penyampaian pesan kepada masyarakat. Dengan membawakan budaya dan mitos Indonesia, bagaimana visualisasi ini dapat menyampaikan pesan dan mitos dengan baik sesuai dengan referensi yang dipilih.

## 1.3 Rumusan Masalah

Gagasan proyek animasi ini bertujuan untuk mengangkat cerita pendek “Ibu?” menjadi animasi dua dimensi berupa mp4 dengan ukuran *high resolution* 1920x1080 px dengan visualisasi yang lekat dengan budaya Indonesia dan mitos Wewe Gombel itu sendiri. Proyek animasi ini akan disertai dengan keilmuan animasi, *storyboard*, *lighting* dan konsep karakter dan latar. Selain berupa animasi, proyek ini juga menghasilkan buku konsep dengan ukuran A4 atau 29,7x21 cm.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

Menghasilkan animasi film pendek visualisasi dari cerita pendek “Ibu?” berupa animasi dua dimensi sesuai dengan visualisasi cerita pendek “Ibu?”

## **1.5 Manfaat Perancangan**

### **1.5.1 Terhadap Masyarakat**

1. Memperkenalkan budaya nusantara mitos tentang Wewe Gombel
2. Membangun kesadaran cinta budaya tradisi kepada generasi muda
3. Memberikan pesan singkat akan pentingnya peran orangtua.

### **1.5.2 Terhadap Keilmuan Desain Komunikasi Visual**

Media aplikasi konsep desain yang ada didalam pembelajaran desain komunikasi visual.

