

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Palasik adalah sebuah mitos yang berasal dari budaya Minangkabau. Mitos ini sendiri cukup dikenal dengan nama Kuyang, serta Leak dari kebudayaan Bali. Dalam budaya Minang, berawal dari sebuah ilmu yang awalnya digunakan oleh petani untuk menahan lapar di ladang (Deddy Desmal 2014:19). Namun seiring waktu, ilmu ini mulai di salah gunakan oleh sebuah kelompok untuk melakukan ritual ilmu hitam dengan mengincar ibu hamil ataupun bayi dan anak-anak. Palasik berupa sosok yang bertingkah aneh dan mengincar anak pada umur 3 tahun ke bawah dengan kekuatan batin. Hal-hal inilah yang membuat persepsi mitos ini di masyarakat bermakna negatif, karena berhubungan erat dengan mistis dan berbahaya.

Pada umumnya, palasik memiliki bentuk sebuah kepala dengan organ tanpa badan. Namun dalam budaya Minang, terbagi menjadi dua jenis yaitu Bangkai dan *Kuduang*. Palasik Bangkai memakan bangkai anak manusia. Sedangkan *Kuduang* adalah hantu kuyang yang sering ditemukan dengan ciri-ciri kepala terbang . Kedua jenis ini memiliki tujuan yang sama yaitu menyerang wanita hamil dan anak-anak menggunakan kekuatan batin mereka melalui tatapan. Korban yang diserang jika itu ibu yang sedang mengandung akan mengalami keguguran, sedangkan anak-anak nantinya akan jatuh sakit yang tidak biasa dan tidak dapat di obati oleh dokter (Anas Nafis 2004).

Melalui observasi, mitos ini mulai terlupakan di daerah Sumatera Barat dikarenakan cerita ataupun pembelajaran mengenai budaya cerita rakyat mulai jarang ditemui dan tidak adanya media alternatif yang dapat melestarikan budaya melalui cara modern. Beberapa cerita tentang mitos ini juga menjelaskan bahwa ilmu ini sudah mulai dilupakan dan jarang terjadi di sekitar warga. Mitos ini berhenti untuk diceritakan pada generasi selanjutnya karena kurangnya adaptasi dari budaya itu sendiri, terutama pada anak-anak.

Mitos ini sendiri sebenarnya memiliki makna atau pesan-pesan yang dapat diambil dan dipelajari. Awalnya sebuah cerita rakyat digunakan dalam mengajarkan atau memberikan nasehat dikarenakan himbauan biasa yang tidak efektif dalam memberikan larangan terhadap hal buruk, sehingga dibuatlah sebuah cerita yang menyeramkan dan di luar nalar. Masyarakat pada saat itu sangat mudah mempercayai hal-hal mistis seperti ini dan lebih mendengarkan sebuah nasehat atau larangan dengan cara ini. Namun akibatnya banyak cerita mitos menjadi bermakna negatif, yang membuat pesan dari sebuah cerita rakyat ini menghilang. Pergeseran terhadap makna cerita ini terjadi dikarenakan budaya yang senang dengan hal mistis tadi di banding hal yang logis (Wasana 2017)

Sisi positif dari mitos ini berupa sebuah pembelajaran kepada perempuan yang akan mengandung anak serta mengajarkan anak-anak dalam bertutur kata dan menghormati orang yang lebih tua (Wasana 2017:20). Palasik menyerang ibu hamil yang tidak menjaga atau hati-hati terhadap kandungan, yang menyebabkan serangan palasik yang berupa keguguran ataupun kejadian-kejadian yang serupa. Cerita ini nantinya diceritakan agar calon ibu untuk selalu berhati-hati agar mencegah kelalaian. Sedangkan pada anak-anak, diceritakan agar mereka selalu bersikap sopan dan baik terhadap orang-orang di sekitar mereka, terutama dalam menghormati orang tua ataupun orang yang lebih tua. Jika mereka tidak berlaku baik, maka serangan palasik berupa sebuah penyakit yang sulit untuk di sembuhkan. Inilah inti pesan dari cerita rakyat atau mitos yang di ambil.

Berdasarkan salah satu wawancara yang dilakukan peneliti, mitos ini sangat berbeda dengan banyak cerita yang menyebutkan tentang Palasik. Dengan membuat perancangan *boardgame* yang sesuai, diharapkan dapat menjelaskan kembali dengan benar makna dari cerita palasik yang sebenarnya. Memperbaiki gambaran mitos Palasik dari negatif menjadi sebuah mitos yang layak untuk di pelajari dan diturunkan. Diharapkan dalam pembuatan media ini dapat mengkomunikasikan melalui visual yang baik serta ditujukan untuk anak-anak agar meneruskan pelajaran yang baik tentang mitos dan cerita rakyat.

1.2. Identifikasi Masalah

Kurangnya bentuk edukasi yang baik terhadap mitos/legenda untuk menceritakan nilai positif dari mitos.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara mengedukasi nilai positif dengan visual dan penyampaian yang cocok dan sesuai bagi anak-anak tentang mitos di Sumatera Barat

1.4 Ruang Lingkup

Perancangan dari media ini dilakukan dengan target tertentu, di mana target merupakan sebuah pembatas dari perancangan media edukasi ini, sehingga permasalahan utama dapat di selesaikan.

A. Apa

Objek dari perancangan adalah Mitos Palasik yang memiliki kesan negatif di masyarakat Sumatera Barat.

B. Siapa

Media *boardgame* edukasi ini di tujukan pada anak-anak di daerah Sumatera Barat.

C. Dimana

Penelitian dan perancangan ini di targetkan di daerah Sumatera Barat.

D. Kapan

Penelitian dan perancangan media edukasi ini di lakukan pada bulan Maret — Juni 2023. Meliputi pengumpulan data, analisa data, dan proses perancangan media.

E. Mengapa

Mitos pada umumnya sudah mulai jarang di ditemui sebagai salah satu bentuk kebudayaan, hal ini disebabkan mitos sendiri biasanya membawa kesan negatif atau menyeramkan, maka perlu adanya media alternatif dalam pengenalan mitos untuk mengajarkan budaya ke anak-anak.

F. Bagaimana

Penelitian ini ditujukan untuk membuat sebuah media edukatif yang bertujuan mengadaptasi budaya mitos ke dalam bentuk yang lebih mudah di

terima terutama pada anak-anak, memberikan kesadaran perlunya mitos dibuat sebagai ajaran yang sebenarnya baik.

1.5 Tujuan Penelitian

Melalui permainan papan yang merupakan sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, serta permainan di mainkan bersama-sama yang membuat pengenalan nilai positif dari mitos budaya. Selain itu penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti lain di masa depan. Diharapkan media edukasi yang dikembangkan dapat membantu mengenalkan mitos Palasik.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan mengumpulkan data terkait tema. Penelitian menggunakan metode ini berarti penelitian berada dalam bidang sosial di mana data yang di kumpulkan berbentuk kata-kata secara tertulis ataupun lisan melalui cerita hingga aktivitas manusia.

1.6.1 Pengumpulan Data

A. Pengamatan

Penelitian ini membutuhkan observasi terhadap bentuk-bentuk media edukatif yang sudah ada, yaitu *boardgame* berbasis budaya. Melalui observasi ini akan didapatkan data yang di gunakan sebagai referensi terhadap mitos budaya yang di angkat yaitu Palasik.

B. Wawancara

Kegiatan melakukan sesi tanya jawab dengan narasumber tentang tema dari penelitian yaitu mitos Palasik. Beberapa narasumber itu adalah, ibu Indriyeti sebagai narasumber tentang mitos dan folklore, ibu Yul Maniyar dan Yusnidar sebagai narasumber dengan cerita mitos, serta Kane Sunjaya narasumber perancangan *boardgame*.

C. Studi Pustaka

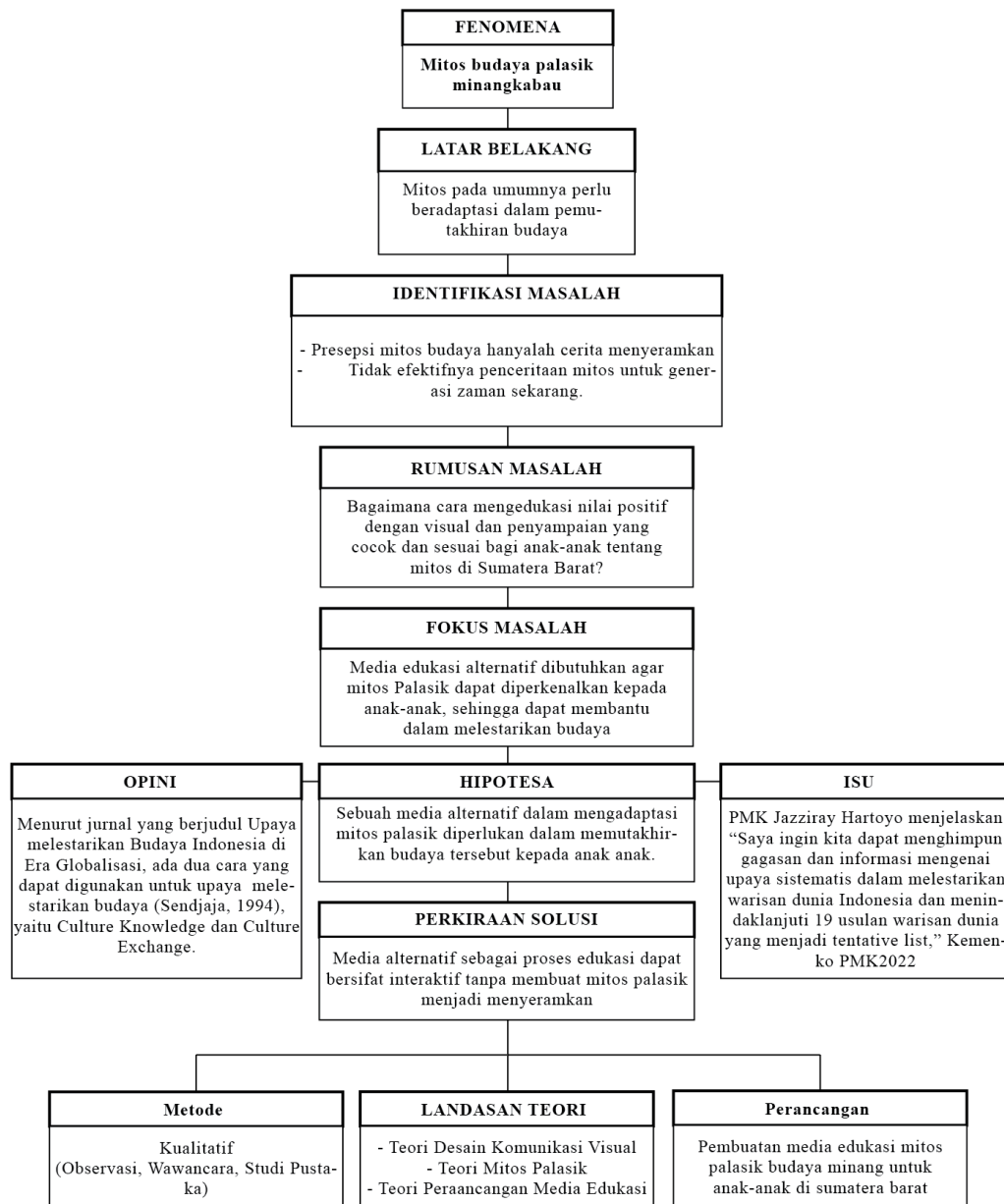
Studi pustaka dilakukan sebagai bentuk penggalan data terhadap hal yang terkait yaitu media edukasi dan mitos Palasik dengan tujuan

memahami lebih dalam tema yang di ambil dan pengaplikasian yang akurat.

1.6.2 Analisis Data

Metode kualitatif akan dilakukan dalam analisis data. Serta analisis matriks akan digunakan sebagai acuan perbandingan dari media edukasi yang akan dibuat yaitu mitos Palasik dengan media-media edukasi serupa. Serta analisis SWOT yang digunakan sebagai metode analisis mencari tahu kelemahan, kekuatan, oportunitas dan ancaman.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

(Dokumen Pribadi)