

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu mitos yang terkenal di daerah Gyeongsang-do pada awal tahun 2000-an dan sempat menghebohkan masyarakat di masa itu adalah *Jangsanbeom*. Mitos tentang *Jangsanbeom*, makhluk misterius yang digambarkan sebagai harimau putih dengan kemampuan meniru suara manusia, dimulai dari kota Daegu, dan berkembang hingga kota Busan bahkan dikenal di seluruh wilayah Korea Selatan (Kookje, 2017).

Menurut penelitian dari Sartini (2021), mitos merupakan narasi budaya yang dianggap benar oleh masyarakat setempat dan sering digunakan untuk menjelaskan hal-hal yang tidak mudah dipahami manusia seperti asal-usul alam, kekuatan gaib, atau hubungan manusia dengan alam. Mitos seringkali diturunkan secara lisan sebelum akhirnya dicatat dalam bentuk tulisan, dan dipandang sebagai bagian dari kebudayaan lisan yang perlu dilestarikan. Dalam hal ini, mitos dapat dilihat sebagai bagian penting dari kehidupan budaya yang terus berlanjut, meskipun di era modern, mitos-mitos tersebut tetap bisa berkembang melalui adaptasi media.

Dengan hadirnya internet dan media digital, cara penyebaran cerita rakyat juga berubah drastis. Menurut Voichici (2020), tradisi penyebaran lisan dari mulut ke mulut yang menjadi cara utama penyebaran cerita di masa lalu kini digantikan oleh media digital melalui situs web, forum daring, dan media sosial. Internet memungkinkan cerita-cerita tersebut diakses secara instan dari berbagai penjuru

dunia dan berubah menjadi cerita yang terus tersebar di dunia maya, sehingga cerita rakyat kini tidak lagi mengandalkan penyampaian secara lisan tetapi bisa berkembang sebagai mitos dengan bentuk narasi yang lebih mudah dipertahankan.

Mitos *Jangsanbeom* berakar dari desas-desus lokal yang muncul di sekitar Gunung Jangsan, Busan, Korea Selatan, sejak awal 2010-an. Menurut beberapa *forum online* yang menjadi tempat awal berbagi cerita, laporan pertama tentang makhluk berbulu putih yang bisa meniru suara muncul di sekitar Gunung Jang pada sekitar September 2010, dan penampakan yang lebih ramai dibicarakan terjadi di wilayah Haeundae, Busan, sebelum akhirnya kisah ini menyebar lebih luas secara daring (The Korea Times, 2013).

Dikutip dari artikel Busan Ilbo (2017), *Jangsanbeom* mulai dikenal lebih luas ketika cerita ini mendominasi pencarian online pada tahun 2013 setelah dibagikan melalui webtoon dan forum internet. Selain itu, media sosial juga berperan besar dalam penyebaran mitos ini, dengan banyak pengguna yang mengklaim pernah melihat makhluk tersebut atau mendengar cerita tentang penampakannya di sekitar Gunung Jangsan, yang semakin memperkuat eksistensi cerita ini. Fenomena ini semakin diperjelas oleh Lee (2018), yang menyatakan bahwa mitos *Jangsanbeom* awalnya tersebar melalui forum daring dan komunitas online di Korea, di mana pengguna saling berbagi pengalaman, foto, dan deskripsi tentang makhluk tersebut. Diskusi yang berkembang pesat ini akhirnya melampaui batas komunitas lokal dan menjadikan *Jangsanbeom* lebih dari sekadar cerita rakyat, melainkan mitos digital yang dibaca dan dibahas secara nasional, terutama di kalangan generasi muda yang aktif di platform media sosial (Lee, 2018:215-225).

Meskipun *Jangsanbeom* adalah fenomena yang muncul di era modern, kemunculannya tidak dapat dilepaskan dari sejarah panjang simbol harimau dalam budaya Korea. Sejak era pra-sejarah, harimau sering dijadikan fokus utama dari cerita rakyat yang berkembang di wilayah Semenanjung Korea. Tidak hanya dianggap sebagai binatang semata, harimau dalam cerita masyarakat Korea sering juga dipandang sebagai makhluk yang menakutkan, kuat, ataupun sakral. Contoh cerita rakyat yang bersangkutan dengan harimau di Korea adalah seperti cerita Dangun (단군신화), Harimau dan buah kesemek (호랑이와 꽃감), dan masih banyak lagi (Yi, 2025:1-5).

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Yi (2025) dalam jurnalnya, *Thinking Through the Tiger*, simbol harimau dalam budaya Korea awalnya adalah representasi dari ketakutan terhadap kekuatan alam dan roh, tetapi seiring dengan berjalannya waktu, harimau beradaptasi menjadi sebuah simbol modern yang digunakan untuk menginterpretasikan ketakutan terhadap hal yang tidak dapat dijelaskan, dan kekhawatiran terhadap ancaman yang tidak terlihat.

Kekuatan dan kehebatan harimau juga menjadikannya digunakan sebagai penjaga gunung (산신) dan pelindung desa. Harimau, dalam banyak cerita rakyat dan mitologi Korea, tidak hanya sekadar dianggap sebagai hewan liar, tetapi sebagai simbol kekuatan dan keberanian yang dapat melindungi masyarakat dari ancaman luar atau roh jahat. Oleh karenanya, tidak aneh jika harimau sering dilihat sebagai figur penting dalam kepercayaan dan legenda masyarakat di Korea, yang juga berfungsi sebagai entitas yang menggabungkan hubungan manusia dengan lingkungan dan kekuatan supranatural. Dalam berbagai cerita rakyat, harimau

sering digambarkan sebagai makhluk yang memiliki kekuatan luar biasa dan hubungan yang erat dengan alam, yang memberinya peran sebagai penjaga dan pelindung bagi desa atau masyarakat tertentu. Dalam konteks ini, harimau tidak hanya berfungsi sebagai entitas fisik, tetapi juga sebagai simbol spiritual yang membantu menyeimbangkan hubungan manusia dengan dunia gaib, memberikan makna lebih dalam mengenai kekuasaan alam dan spiritualitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Yi (2025) yang menyebutkan bahwa mitologi harimau di Korea sering kali berperan sebagai makhluk yang menjaga hubungan manusia dengan dunia supranatural, serta berfungsi sebagai simbol kekuatan pelindung yang melindungi komunitas dari ancaman baik yang bersifat duniawi maupun gaib.

Di era modern ini, narasi tentang harimau kemudian memunculkan mitos *Jangsanbeom*. Mitos yang berkembang menjadi populer di internet di awal tahun 2013-an terus ada dalam masyarakat hingga menjadi topik menarik bagi karya-karya digital. Kisah *Jangsanbeom* ini juga dijadikan komik atau *manhwa* pada tahun 2023 dengan judul *The Tiger God of Jangsan*. Dalam *manhwa* ini, karakteristik utama *Jangsanbeom* tidak digambarkan sama persis seperti mitos yang beredar, namun terdapat beberapa perbedaan signifikan yang disesuaikan dengan tema cerita dan alur dari *manhwanya* sendiri. Hal ini jadi menarik untuk diteliti lebih mendalam karena walaupun mengalami beberapa perubahan, *manhwa The Tiger God of Jangsan* masih bisa untuk mempertahankan beberapa elemen utama dalam mitos *Jangsanbeom* sehingga hubungan dengan cerita aslinya masih sangat terlihat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, perubahan penggambaran *Jangsanbeom* di dalam *manhwa* menarik untuk dikaji lebih lanjut karena memperlihatkan bagaimana sebuah mitos yang berkembang di masyarakat dapat diubah dan dijadikan karakter fiksi dalam sebuah *manhwa* modern. Oleh karena itu, masalah utama yang dikaji di dalam penelitian ini adalah “bagaimana bentuk adaptasi *Jangsanbeom* dalam *Manhwa The Tiger God of Jangsan?*”. Untuk mendukung rumusan masalah utama ini, pertanyaan penelitian yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mitos *Jangsanbeom* muncul dan berkembang di Korea Selatan?
2. Apa saja unsur-unsur yang membentuk mitos *Jangsanbeom* di Korea Selatan?
3. Bagaimana adaptasi mitos *Jangsanbeom* dalam manhwa *The Tiger God of Jangsan?*

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan fokus pada adaptasi mitos *Jangsanbeom* yang diadaptasi ke dalam bentuk *manhwa*. Yang akan dibahas meliputi, bagaimana asal-usul mitos *Jangsanbeom* sebelum diadaptasi dalam *manhwa*, bagaimana mitos tersebut diadaptasi dalam *manhwa*, dan bagaimana makna *Jangsanbeom* yang awalnya dalam mitos menjadi sosok yang berbeda dalam *manhwa*. Fokus penelitian ini

hanya akan mengupas tentang mitos *Jangsanbeom* dan bagaimana mitos ini di mitos *Jangsanbeom* ke dalam media lain, seperti kartun atau film.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui mitos *Jangsanbeom* muncul dan berkembang di Korea Selatan.
2. Untuk mengetahui unsur-unsur yang membentuk mitos *Jangsanbeom* di Korea Selatan.
3. Untuk mengetahui adaptasi mitos *Jangsanbeom* dalam manhwa *The Tiger God of Jangsan*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai bagaimana mitos yang telah berkembang dalam masyarakat dapat disebarkan, diterima, dan dimaknai kembali melalui media populer seperti komik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan wawasan baru mengenai budaya mitos Korea, khususnya mengenai perubahan dan pengembangan cerita mitologi yang diadaptasi ke dalam bentuk *manhwa* modern.

2. Manfaat Praktis

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berharap dapat menjadi referensi atau sumber informasi serta wawasan tentang mitos *Jangsanbeom*. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang valid dan

komprehensif mengenai mitos *Jangsanbeom*. Melalui pemaparan mitos aslinya dan analisis adaptasinya dalam *manhwa*, masyarakat dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai adaptasi mitos, nilai budaya, dan evolusi cerita rakyat tersebut dalam konteks modern, sehingga tidak hanya melihatnya sebagai cerita horor semata.

1.6 Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2018), metode kualitatif deskriptif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis, di mana proses dan makna dari perspektif subjek menjadi fokus utama, bukan angka (Sugiyono, 2018:96). Metode ini digunakan karena bertujuan memungkinkan peneliti untuk menganalisis bagaimana adaptasi dan pemaknaan mitos *Jangsanbeom* dalam *manhwa The Tiger God of Jangsan* melalui artikel atau jurnal di internet dan analisis *manhwa* secara gambar, teks, visual, simbol, serta konteks sosial-budaya.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah mitos *Jangsanbeom* yang diadaptasi menjadi *manhwa The Tiger God of Jangsan*. Penelitian ini akan menganalisis bagaimana mitos *Jangsanbeom*, yang awalnya berasal dari mitos masyarakat Korea, dan mengalami adaptasi menjadi sebuah mitos digital yang dipublikasikan dalam bentuk *manhwa*. Adaptasi ini termasuk perubahan dalam representasi visual dan

naratif yang ada dalam *manhwa*, serta perubahan karakter *Jangsanbeom* dari makhluk mitologis menjadi sosok yang lebih sesuai dengan audiens masa kini.

3. Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah *manhwa The Tiger God of Jangsan* yang menggambarkan mitos *Jangsanbeom*. *Manhwa* ini dipilih karena menjadi adaptasi populer yang merepresentasikan adaptasi mitos *Jangsanbeom* menjadi bentuk media visual yang lebih bagus dan modern yang diminati banyak orang serta dapat diakses oleh semua orang. Data yang akan dianalisis berasal dari gambar-gambar visual, narasi teks, dan dialog yang ada dalam *manhwa* tersebut.

Sumber data sekunder yang digunakan untuk mendukung penelitian ini meliputi, artikel atau jurnal tentang *Jangsanbeom*. Penelitian dan artikel tentang asal-usul dan perkembangan mitos *Jangsanbeom*, termasuk artikel akademik yang membahas fenomena ini di Korea. Sumber ini akan memberikan konteks tentang bagaimana mitos *Jangsanbeom* pertama kali berkembang dalam budaya Korea.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka mengenai asal-usul, dan karakteristik tentang mitos *Jangsanbeom* dalam budaya Busan. Data diperoleh melalui penelusuran, artikel berita, jurnal tentang *Jangsanbeom*, jurnal akademik tentang mitos Korea, serta buku-buku referensi yang mendukung untuk penelitian. Dan dokumentasi media peneliti melakukan pengambilan tangkapan layar dari panel-panel gambar, teks dialog, desain karakter, dan alur cerita yang merepresentasikan sosok *Jangsanbeom* di dalam *manhwa The Tiger God of Jangsan*.

5. Teknik Analisis Data.

Analisis data dilakukan dengan menggabungkan teknik analisis wacana dan analisis tematik, yang berlandaskan pada teori *adaptation as produk* dari Hutcheon dan teori Ferdinand de Saussure yaitu *signifier* dan *signified*. Pertama, peneliti melakukan analisis tematik untuk mencari pola atau tema yang berulang dalam visualisasi dan narasi *Jangsanbeom* di *manhwa* menggunakan teori Hutcheon *adaptation as produk*. Setelah pola ditemukan, peneliti melakukan analisis wacana menggunakan teori Ferdinand de Saussure yaitu *signifier* dan *signified*. Peneliti mengkaji bagaimana mitos *Jangsanbeom* di adaptasi dalam *manhwa* dan bagaimana tanda-tanda visual (seperti warna mata, bentuk taring, ekspresi wajah) dan tanda bahasa digunakan sebagai bentuk makna yang terjadi.

1.7 Kebaharuan Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan, penelitian-penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada objek yang berbeda dan analisis representasi dalam media komik atau media populer dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes maupun teori representasi Stuart Hall. Penelitian oleh Muhammad Lutfi Habibi (2020) menyoroti representasi sosial dalam komik digital terkait fenomena COVID-19. Di sisi lain, penelitian oleh Kim, Haris, dan Kim (2025) telah mengkaji representasi *Jangsanbeom* dalam media populer, namun masih dalam konteks umum (film dan media populer secara luas), belum secara spesifik membahas adaptasi mitos tersebut dalam bentuk *manhwa* tertentu. Selain itu, penelitian Sulasmono dan Soesantari (2023) lebih berfokus pada aspek resepsi

audiens terhadap representasi dalam komik, bukan pada adaptasi makna dalam teks itu sendiri.

Dengan demikian, kebaruan dalam penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara spesifik menganalisis adaptasi dan pemaknaan mitos *Jangsanbeom* dalam *manhwa The Tiger God of Jangsan* sebagai objek penelitian, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Penelitian ini tidak hanya mengkaji representasi semata, tetapi juga menelusuri pergeseran makna budaya ketika mitos diadaptasi ke dalam media digital modern. Selain itu, penelitian ini menggunakan teori Ferdinand de Saussure yaitu *signifier* dan *signified* dan *adaptation as produk* dari Hutcheon untuk melihat bagaimana makna diadaptasi dalam bentuk *manhwa*, sehingga memberikan perspektif yang lebih mendalam dibandingkan pendekatan yang dominan digunakan dalam penelitian sebelumnya.

Lebih lanjut, kebaruan lainnya terletak pada upaya menghubungkan antara mitos lokal Korea, industri *manhwa* sebagai media global, serta dinamika budaya populer, sehingga penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada kajian sastra dan budaya, tetapi juga pada studi media dan globalisasi budaya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan (*research gap*) terkait kajian spesifik mengenai adaptasi dan pemaknaan mitos *Jangsanbeom* dalam *manhwa* serta memperkaya kajian representasi budaya dalam media digital kontemporer.

1.8 Sistematika Penyajian

Penelitian ini disusun ke dalam empat bab yang saling berkaitan. Bab I berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang mengenai asal-usul *Jangsanbeom* serta penyebarannya melalui berbagai media. Selain itu, bab ini

memuat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik secara teoretis maupun praktis, metode penelitian yang digunakan, serta kebaruan penelitian dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Bab II membahas tinjauan pustaka yang meliputi kajian penelitian terdahulu, landasan teori yang digunakan sebagai dasar analisis, serta penjelasan mengenai keaslian penelitian. Bab III menyajikan hasil penelitian yang mencakup pemaparan, analisis, dan pembahasan data yang telah diperoleh. Selanjutnya, Bab IV berisi kesimpulan yang merangkum hasil penelitian serta menjawab rumusan masalah berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

