

(Mengulik Data Suku di Indonesia, 2015) Kajian Lapisan Budaya atas Mitos Wewe Gombel

Elisabeth Katie Soleman

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
elisabethkatie11@gmail.com

Alfiansyah Zulkarnain

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
Alfiansyah.zulkarnain@uph.edu

ABSTRAK

Indonesia memiliki keberagaman akan suku, kepercayaan dan budaya. Mitos yang merupakan pesan informal dari mulut ke mulut memiliki tujuan sebagai pesan atau sarana pembelajaran bagi manusia. Dari beragam kepercayaan yang tersebar luas antar nusantara, terdapat kepercayaan mitos akan Wewe Gombel dari Jawa Tengah. Mitos Wewe Gombel mengisahkan sosok roh jahat yang suka menculik anak yang ditelantarkan oleh orang tuanya.

Analisis menggunakan kerangka lapisan budaya menurut Rung Tai Lin (2007) membagi tiga lapisan budaya yaitu lapisan *outer*, *mid*, *inner*. Lapisan budaya ini bertujuan untuk menciptakan produk dengan unsur nilai budaya dalam pasar global. Disini penulis menganalisa lapisan budaya (*inner, mid, outer*) yang dibuat oleh Rung Tai Lin dari budaya mitos Wewe Gombel dari beberapa referensi. Referensi yang diambil berupa dari pencarian lewat jurnal, buku maupun website.

Kata Kunci: Wewe Gombel, Lapisan Budaya, Mitos, *inner*, *mid*, *outer*

PENDAHULUAN

Isi Dari Makalah

Indonesia memiliki keberagaman suku, budaya dan kepercayaan, sesuai dengan data Badan Pusat Statistik Indonesia, bahwa Indonesia memiliki 1331 suku yang terdiri akan subsuku dan sub-sub suku. Dengan pengelompokan dan klasifikasi menyatakan bahwa Indonesia memiliki total 633 suku besar (Badan Pusat Statistik, 2015) . Aneka ragam akan setiap suku yang memiliki kepercayaan masing-masing berdasarkan dengan latar belakang dan lingkungan mereka.

Di sisi lain mitos berasal dari bahasa Yunani yaitu *muthos* yang artinya mulut ke mulut, dimana mitos ini merupakan suatu cerita informal yang diteruskan secara turun temurun (Paul Christensen, 2008). Tujuan dari mitos ini adalah memberikan latar belakang dari mana manusia berasal sehingga dunia dapat lebih mudah dimaknai. Mitos yang diberikan secara turun temurun memiliki pesan positif atau 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 memiliki makna yang sama dengan makna budaya yaitu memiliki kepercayaan dan juga adat istiadat. Tentu saja mitos sangat berhubungan erat dengan kepercayaan dan kebudayaan suatu suku tertentu. Sehingga mitos dan budaya tidak bisa dipisahkan.

Dengan perkembangan zaman dan waktu, banyak hal yang beradaptasi sesuai dengan kemajuan teknologi begitu juga dengan mitos. 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. Termasuk mitos Wewe Gombel.

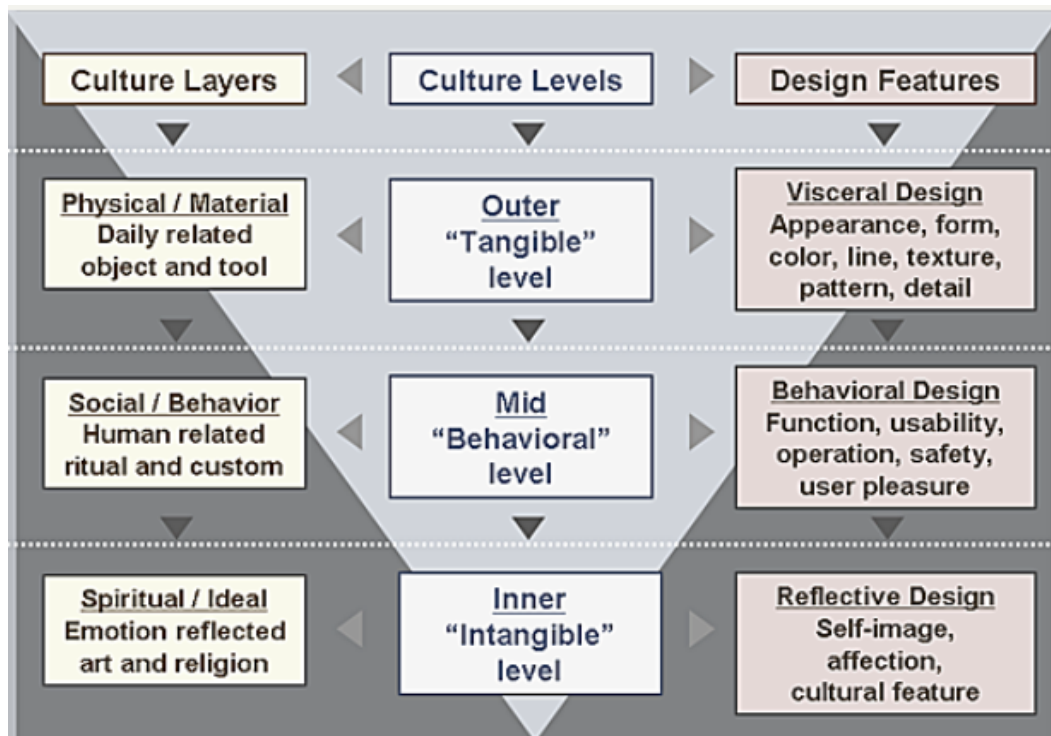
Setiap daerah pasti memiliki mitos yang berbeda-beda berdasarkan dari latar belakang wilayah tertentu. Salah satunya mitos yang ada di kota Semarang, tepatnya di Bukit Gombel yaitu mitos akan Wewe Gombel. Sesuai kepercayaan setempat, Wewe gombel merupakan sosok wanita yang bunuh diri sesuai membunuh suaminya. Diduga, Wewe Gombel merupakan seorang istri yang tidak bisa mengkaruniai anak. Suaminya yang bosan, akhirnya berselingkuh dengan wanita lain. Wewe Gombel akan menculik anak kecil yang ditelantarkan oleh orang tuanya atau anak yang berkeliaran tengah malam. Wewe Gombel akan mengembalikan anaknya ketika orang tua pemilik anak merasa menyesal atau menginginkan kembali anak mereka. Secara fisik, Wewe Gombel berupa nenek dengan bentuk payudara yang panjang hingga menyentuh kaki untuk menyembunyikan anak-anak (urbanlejen, 2013).

Budaya tradisional bisa menjadi suatu strategi dalam menciptakan identitas produk di pasar global. Seniman telah mencatat pentingnya mengaitkan sebuah produk dengan fitur budaya untuk meningkatkan nilai produk. Sehingga meneliti budaya memerlukan penelitian yang spesifik.. Lingkungan industri desain memiliki peran yang penting dalam proses penanaman unsur budaya dalam produk dan menaikkan nilai budaya untuk produk global (Rung-Tai Lin, 2007). Maka dari itu, Rung Tai Lin menetapkan lapisan lintas budaya yang dapat memberikan seniman referensi untuk merancang sebuah produk budaya yang baik. Teori ini merupakan suatu acuan yang akan dipakai dalam meneliti dan membedah mitos Wewe Gombel dalam budaya masyarakat Indonesia.

KAJIAN TEORI

Isi dari Kajian Teori

K/.Lee menciptakan struktur budaya dengan beberapa lapis. Lapisan tersebut termasuk menjelaskan artefak, nilai, dan asumsi. Lapisan dapat diidentifikasi oleh atribut desain utama, termasuk atribut yang mencerminkan fungsi, estetika, dan simbol. Lalu Leong dan Clark (2003) mengembangkan kerangka untuk mempelajari benda atau budaya yang dibedakan menjadi tiga tingkatan khusus yaitu : *the outer "tangible" level, the mid "behavioral" level, dan the inner "intangible" level* (Lin, 2007).



Gambar 1 Tingkat Lapisan Objek Budaya Desain. (Sumber: ijdesign.org.2007)

Dalam studi tersebut, lapisan budaya dapat dibagi menjadi tiga lapisan yaitu: (1) *Physical / Material* yang mencakup barang dan benda yang berhubungan dengan objek tersebut. (2) *Social/Behavior* yang mencakup antara hubungan manusia atau dengan organisasi sosial, dan (3) *Spiritual / Ideal*, yang mencakup refleksi emosi ke seni dan agama. Objek budaya dapat dimasukkan ke dalam desain budaya yang bisa dibagi menjadi tiga fitur desain yaitu: (1) *Visceral Design*, mencakup cerita, emosi dan fitur budaya, (2) *Behavioral Design*, mencakup kegunaan, pemakaian, dan keamanan, (3) *Reflective Design*, mencakup warna, tekstur, bentuk, dekorasi dan detail suatu objek budaya.

METODOLOGI

Dalam kajian lapisan budaya dari mitos Wewe Gombel ini, penulis melewati tahapan analisis berdasarkan studi pustaka. Tahap pertama dimulai dengan pengumpulan data artefak budaya yang berhubungan dengan mitos Wewe Gombel. Data mengenai mitos Wewe Gombel ini mencakup *website*, buku maupun jurnal yang berhubungan dengan topik yang diambil. Tahap berikutnya, penulis akan melakukan analisis perilaku, makna serta pesan yang dikonstruksikan melalui mitos Wewe Gombel. Analisis Wewe Gombel ini bertujuan untuk mengenal informasi lebih spesifik dan fungsi dari setiap aspek budaya Wewe Gombel.

PEMBAHASAN

Wewe Gombel yang dikenal juga *Kalong Wewe* merupakan suatu mitos Jawa yang dipercayai oleh masyarakat setempat. Nama Wewe Gombel ini yang merupakan

Wewe adalah wanita dan *Gombel* yang berarti sampah, *Wewe Gombel* ini memiliki makna seorang wanita yang jorok dan tidak teratur, gila akan ditinggal oleh suaminya. *Wewe Gombel* ini dahulu merupakan roh seorang istri yang meninggal karena bunuh diri setelah membunuh suaminya yang berselingkuh. Setelah itu suaminya meninggalkan istrinya dan membiarkan istrinya menjadi tidak teratur dan terawat. Dalam adat Jawa, dimana sosok istri yang harus mematuhi permintaan dari suami tidak sesuai dengan perilaku istri yang membunuh suaminya, sehingga warga mengejar wanita ini, dan akhirnya dia memutuskan untuk bunuh diri (Turahmat Turahmat et al., 2018).

Sosok *Wewe Gombel* memiliki sosok wanita yang memiliki payudara yang besar untuk menyembunyikan anak kecil. *Wewe Gombel* akan menakuti terlebih dahulu orang tua sebelum *Wewe Gombel* akan menculik anak tersebut. *Wewe Gombel* tidak menyakiti anak, melainkan memberi makanan berupa kotoran manusia yang diubah menjadi makanan enak di mata anak tersebut agar mereka bisu dan tidak bisa menceritakan apa yang telah dialami oleh mereka selama diculik *Wewe Gombel*. Untuk mendapatkan anaknya Kembali, keluarga harus berkeliling dan membunyikan bunyi dari peralatan dapur, darisitu anak yang diculik oleh *Wewe Gombel* akan keluar dengan sendirinya (Yesaya Wisnu, 2021).

Nama dari sosok *Wewe Gombel* diambil dari asal muasal *Wewe Gombel* yaitu Bukit Gombel di Semarang. Sosok *Wewe Gombel* ini tidak menyakiti anak-anak yang merupakan sasaran targetnya. Sebaliknya, *Wewe Gombel* menculik anak untuk dirawat olehnya. Sehingga para masyarakat sekitar percaya bahwa anak yang diculik oleh *Wewe Gombel* adalah anak yang tidak diperhatikan atau tidak mendapatkan kasih orang tuanya (Resti Nurfaidah, 2022) .

Mitos *Wewe Gombel* merupakan mitos yang cukup terkenal di kalangan masyarakat terutama daerah perdesaan yang dikelilingi oleh hutan. Dalam meneliti mitos budaya *Wewe Gombel* diperlukan analisis lapisan budaya yang dikemukakan oleh Rung Tai Lin. Lapisan budaya Rung Tai Lin terbagi menjadi tiga lapisan yaitu lapisan *inner*, *mid*, *outer*. Pembahasan mitos *Wewe Gombel* dapat dilihat dalam bentuk rangkuman pada Tabel 1. Dari analisis mitos budaya *Wewe Gombel* bertujuan bagi seniman mengaitkan suatu produk mereka dengan budaya mitos *Wewe Gombel*.

Tabel 1 Tabel Analisis Lapisan Budaya akan Mitos Wewe Gombel. (Sumber: Data Pribadi, 2022)

Analisis Lapisan Budaya	Identifikasi / kategorisasi Tingkatan Budaya	Analisis Fitur Desain
<p>Fisik / Material:</p> <p>Sosok wanita atau nenek yang memiliki wajah yang seram dan payudara Panjang hingga menyentuh kaki.</p> <p>Bentuk fisik Wewe Gombel memiliki beragam bentuk fisik sesuai dengan era dan waktu, hal ini disesuaikan dari film dan observasi narasumber setempat:</p>	<p><i>Outer</i></p>	<p>Penampilan Objek Desain:</p> <p>Sosok wanita atau nenek yang memiliki wajah yang seram dan payudara Panjang hingga menyentuh kaki.</p> 
<p>Perilaku masyarakat dipahami oleh masyarakat bahwa Wewe Gombel merupakan sosok roh jahat yang menyembunyikan anak kecil lewat payudaranya dalam hutan.</p>	<p>Mid</p>	<p>Konsep nilai yang dianut:</p> <p>Nilai untuk orang tua dengan tidak menelantarkan anaknya, atau peringatan untuk tidak keluar setelah malam hari karena berbahaya.</p>
<p>Kepercayaan bagi orang tua yang ingin anaknya kembali perlu berkeliling sembari membunyikan alat peralatan dapur.</p>	<p>Inner</p>	<p>Reflective:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kewaspadaan untuk tidak keluar malam hari • kewaspadaan disaat keluar sesudah maghrib

Pada lapisan *Outer* yang merupakan lapisan terluar dari mitos Wewe Gombel ini terdiri atas fisik atau material dengan desain mendalam. Secara fisik, Wewe Gombel memiliki penampilan sebagai sosok nenek tua atau wanita dengan wajah yang menyeramkan dan payudara yang panjang hingga menyentuh lututnya.

Sesuai dengan teori mitos yang bersifat fleksibel, bahwa mitos Wewe Gombel ini berubah seiring waktu dan perkembangan zaman. Hal ini terlihat dari visual Wewe Gombel dari beberapa adaptasi film yang diangkat. Salah satu visualisasi sosok Wewe Gombel tampak dalam acara televisi “Legenda” yang membahas tentang mitos Wewe Gombel. Film ini diproduksi oleh Dhamoo Punjabi dan Manoj Punjabi pada tahun 2006.



Gambar 2 Cuplikan sosok Wewe Gombel dalam “Legenda”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2006)

Sosok Wewe Gombel dalam film “Legenda” ini memiliki fisik nenek tua dengan rambut putih yang berantakan serta baju yang lusuh serta muka yang menyeramkan yang kerap menculik anak kecil.

Visualisasi modern sosok Wewe Gombel mulai terlihat dari film Wewe yang diproduksi pada tahun 2015 oleh Rizal Mantovani. Sosok Wewe Gombel diceritakan sebagai sosok yang bisa berubah wujud dan tidak menampilkan wujud fisik secara jelas.



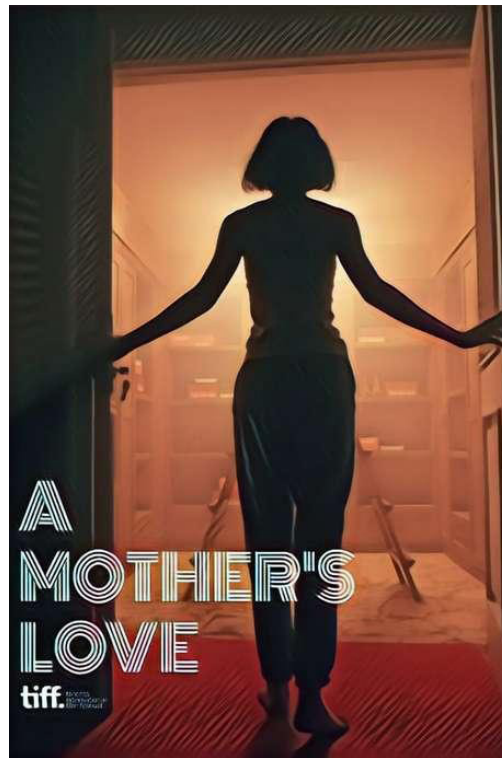
Gambar 3 Poster Film “Wewe” (Sumber: imdb.2015)

Sosok hantu Wewe Gombel ini juga divisualisasikan lewat sebuah unggahan video youtube milik Gus Sholeh Pati yang kerap melakukan banyak kunjungan dan menggambar sosok makhluk halus yang ia lihat lewat gambarnya. Video unggahan tersebut berjudul “Wewe-Gombel Culik Ehsan? (Magelang)”.



Gambar 4 Sosok Wewe Gombel lewat lukisan Gus Sholeh Pati (Sumber:Dokumentasi Pribadi.2020)

Selain itu, mitos akan Wewe Gombel juga pernah diadaptasi menjadi film serial berjudul "Folklore: A Mother's Love" yang diproduksi oleh Joko Anwar yang ditayangkan lewat HBO pada tahun 2018. Sosok Wewe Gombel yang menculik Jody, anak dari tokoh utama Murni, memiliki tampak yang tidak spesifik. Joko Anwar tidak memperlihatkan fisik dari Wewe Gombel secara jelas.



Gambar 5 Poster Film "Folklore: A Mother's Love) oleh Joko Anwar Pati (Sumber: filmaffinity.2018)

Mitos Wewe Gombel di lapisan *middle* yang mencakup sosial atau perilaku berupa perilaku masyarakat yang mempercayai bahwa sosok Wewe Gombel adalah roh jahat yang menculik anak-anak setelah maghrib dan menyembunyikannya lewat payudaranya dalam hutan. Dan akan memberikan anak tersebut makan cacing dan serangga (ikh, 2019). Sebagai lapisan *middle* ini juga mencakup nilai bagi orang tua untuk tidak meninggalkan anaknya atau menelantarkan anaknya ketika malam hari, atau peringatan bagi anak untuk tidak keluar setelah malam hari karena banyaknya hewan berbahaya di hutan.

Pada lapisan "*inner*" sebagai emosi, perasaan dan kognisi yang muncul ketika berhadapan dengan mitos Wewe Gombel ini, masyarakat yang semakin waspada untuk tidak keluar pada malam hari. Kewaspadaan ini bisa seperti orang tua yang melarang anaknya untuk main ketika malam hari dengan menakuti mereka dengan mitos Wewe Gombel. Selain itu, kewaspadaan masyarakat agar tidak keluar sesudah maghrib. Lapisan *inner* ini mencakup lapisan budaya spiritual berupa kepercayaan masyarakat apabila orang tua dari anak korban yang ingin anaknya kembali perlu berkeliling serta membunyikan alat peralatan dapur, dari situlah anak mereka akan keluar dengan sendirinya (Yesaya Wisnu, 2021).

SIMPULAN & REKOMENDASI

Indonesia memiliki beragam mitos salah satunya adalah mitos Wewe Gombel. Sosok Wewe Gombel yang dipercaya merupakan sosok roh jahat yang suka menculik anak ketika ditelantarkan oleh orang tuanya dan menyembunyikannya dalam hutan. Dari sini penulis menyebutkan lapisan budaya mitos Wewe Gombel berdasarkan lapisan Budaya (*Inner, Mid, Outer*) yang dikemukakan oleh Rung Tai Lin.

Mulai dari lapisan budaya *outer*, sosok fisik Wewe Gombel yang merupakan wanita yang memiliki payudara hingga menyentuh lututnya. Lapisan *middle* mencakup relasi hubungan Wewe Gombel dengan masyarakat, dan terakhir lapisan *inner* yang mencakup munculnya pesan dan emosi dari keberadaan mitos budaya Wewe Gombel ini.

Sesuai dengan pernyataan Angeline (2015), mitos akan beradaptasi sesuai perubahan lingkungan manusia. Pernyataan tersebut sesuai dengan mitos Wewe Gombel yang beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Hal ini tampak dari visualisasi Wewe Gombel yang tampak dalam berbagai film. Sosok Wewe Gombel mengalami perubahan pada setiap adaptasi film Wewe Gombel yang sudah dibahas.

Meskipun demikian, mitos Wewe Gombel tetap memiliki kesamaan yang membuat penonton dapat mengecap sosok Wewe Gombel. Berdasarkan dari lapisan budaya, sosok Wewe Gombel merupakan sosok wanita yang suka menculik anak kecil. Sehingga walaupun zaman sudah berubah, namun mitos Wewe Gombel tetap memiliki kekhasan sendiri yang tidak dimiliki oleh mitos lainnya.

Kajian ini memerlukan studi lebih lanjut dari mitos Wewe Gombel ini. Dengan pesan dan juga informasi yang terkandung dalam mitos local termasuk mitos Wewe Gombel, diharapkan dapat menjadi suatu kekayaan interpretasi karya naratif yang dapat dikembangkan menjadi karya film, ilustrasi dan pengembangan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Angeline, M. (2015). Mitos dan Budaya. *Humaniora*, 6, 190. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3325>
- Badan Pusat Statistik. (2015). *Mengulik Data Suku di Indonesia*. <https://www.bps.go.id/News/2015/11/18/127/Mengulik-Data-Suku-Di-Indonesia.html>. <https://www.bps.go.id/news/2015/11/18/127/mengulik-data-suku-di-indonesia.html>
- Edward Burnett Tylor. (1920). *Primitive Culture Vol.1* (Vol. 1).
- ikh. (2019, October 30). *Asal Usul Wewe Gombel, Hantu yang Suka Culik Anak Kecil*. <https://www.insertlive.com/hot-gossip/20191030110236-7-64486/asal-usul-wewe-gombel-hantu-yang-suka-culik-anak-kecil>
- PAUL CHRISTENSEN. (2008). *The "Wild West": The Life and Death of a Myth* (Vol. 93). Southern Methodist University.

Resti Nurfaidah. (2022). *The Long-Lasting Gender: Cases of the Female Legendary Spirits on Indonesia Stories*.

Rung-Tai Lin. (2007). *Transforming Taiwan Aboriginal Cultural Features into Modern Product Design: A Case Study of a Cross-cultural Product Design Model*. 1. <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/46/26>

Turahmat Turahmat, Agus Nuryatin, Suminto Sayuti, & Teguh Supriyanto. (2018). *Surealism in Wewe Gombel Drama Script by M.S. Nugroho*. 14. <https://ccsenet.org/journal/index.php/ass/article/view/72234>

urbanlejen. (2013). *Hantu ... dari Suster Ngesot sampai Sundel Bolong*. MediaKita.

Yesaya Wisnu. (2021, November 10). *Misteri Wewe Gombel, Penculik Anak Kurang Kasih Sayang di Bukit Gombel*. <https://www.solopos.com/misteri-wewe-gombel-penculik-anak-kurang-kasih-sayang-di-bukit-gombel-1192066>