



Representasi *Jangsanbeom* dan Konstruksi Makna Budaya dalam Media Populer di Busan

¹Kim Boyeon*, ²Abdul Haris, ³Kim Daehwan

¹Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

²Universitas Indonesia Mandiri, Lampung, Indonesia

³Gyeongseong University, Busan, South Korea

E-mail: ¹kimboyeon@mail.ugm.ac.id; ²abdulharis@uimandiri.ac.id; ³aabb2401@ks.ac.kr

*Correspondent email author: kimboyeon@mail.ugm.ac.id

ARTICLE INFO

Article History

Received 25 July 2025

Revised 30 July 2025

Accepted 31 July 2025

Keywords

Cultural Meaning;
Folklore;
Myth;
Representation.

ABSTRACT

In Busan folklore, there is a myth about a supernatural creature called Jangsanbeom. The folktale surrounding this myth has undergone narrative and visual reconstruction in line with the development of technology and digital media. This research is a qualitative descriptive study. Data collection techniques were carried out through literature review and media documentation related to Jangsanbeom. For data analysis, thematic discourse analysis was employed to identify recurring patterns or themes within texts or media discourses. The study finds that the myth of Jangsanbeom, as a cultural symbol of Busan, is intended to be preserved in its original form to safeguard traditional values, history, and cultural heritage for future generations. However, commercialization demands have driven adaptations and modifications of the myth to make it more appealing and accessible to a wider audience. This study contributes to cultural and folklore studies by offering a critical perspective on how local myths are reinterpreted in the digital media context. By employing Stuart Hall's representation theory, the research highlights the ideological tension between preserving cultural identity and responding to globalization. It also emphasizes the importance of adaptive strategies in popular media to ensure the continuity of cultural heritage in a rapidly changing digital era.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Riwayat Artikel

Masuk 25 Juli 2025

Direvisi 30 Juli 2025

Diterima 31 Juli 2025

Kata Kunci

Cerita Rakyat;
Makna Budaya;
Mitos;
Representasi.

Pada cerita rakyat yang berkembang di Busan terdapat salah satu mitos tentang makhluk ghaib yang disebut *Jangsanbeom*. Cerita rakyat yang mengangkat mitos *Jangsanbeom* mengalami proses rekonstruksi naratif dan visual seiring dengan berkembangnya teknologi dan media digital. Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan dokumentasi media yang berkaitan dengan *Jangsanbeom*. Untuk analisis data, digunakan teknik analisis wacana yang dilakukan secara tematik untuk mencari pola atau tema berulang dalam teks atau wacana media. Hasil penelitian menemukan bahwa mitos *Jangsanbeom* sebagai simbol budaya Busan ingin dipertahankan dalam bentuk aslinya agar nilai-nilai tradisional, sejarah, dan warisan budaya terus terjaga dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Tuntutan komersialisasi mendorong adaptasi dan modifikasi mitos tersebut agar lebih menarik dan mudah diterima masyarakat di berbagai kalangan. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian budaya dan sastra lisan dengan menunjukkan bagaimana representasi mitos lokal dapat menjadi arena pertarungan ideologis antara pelestarian identitas budaya dan tuntutan globalisasi, serta menyoroti pentingnya strategi adaptasi budaya dalam media populer sebagai bentuk pelestarian yang relevan di era digital.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.





PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan bagian penting dari warisan budaya suatu bangsa yang diwariskan secara turun-temurun melalui proses lisan. Cerita ini mencerminkan nilai-nilai, kepercayaan, dan kearifan lokal yang ada dalam masyarakat (Dahal & Bhatta, 2021; Gabriel Cristina, 2024). Melalui cerita rakyat, generasi penerus dapat memahami sejarah, adat istiadat, serta pandangan hidup nenek moyang mereka (Setiartin et al., 2024; Sulastri & Apriyani, 2021; Zort et al., 2023). Oleh karena itu, cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan dan pelestarian budaya (Achmad et al., 2025; Ginting, 2025; Sabban, 2024; Yaacob & Lubis, 2022).

Meskipun Busan telah mengalami perkembangan pesat menjadi kota modern dengan infrastruktur dan fasilitas yang canggih, masyarakat setempat tetap mempertahankan kepercayaan terhadap cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun. Cerita-cerita tersebut menjadi bagian penting dari warisan budaya yang menghubungkan generasi-generasi masa lalu dengan masa kini. Keberadaan kisah-kisah mistis ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai dan keyakinan spiritual yang masih hidup di tengah kemajuan teknologi dan perubahan sosial. Masyarakat percaya bahwa cerita-cerita tersebut mengandung pesan moral dan pelajaran hidup yang relevan untuk kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, meskipun hidup di kota yang serba modern, warga Busan tetap menghormati dan melestarikan cerita-cerita rakyat ini sebagai bagian dari identitas budaya mereka yang unik dan kaya. Hal ini menunjukkan betapa kuatnya ikatan emosional antara kemajuan dunia modern dengan akar budayanya (김윤희, 2018).

Pada cerita rakyat yang berkembang di Busan terdapat salah satu mitos tentang makhluk ghaib yang disebut *Jangsanbeom*. *Jangsanbeom* merupakan sosok misterius yang dipercaya tinggal di Bukit Jangsan, sebuah tempat yang dianggap angker oleh masyarakat setempat. Menurut legenda, makhluk ini berwujud seorang wanita berambut panjang yang mengenakan baju putih panjang, sering muncul pada malam hari dan dipercaya memiliki kekuatan supernatural. Cerita tentang *Jangsanbeom* tidak hanya menjadi kisah seram untuk menghibur, tetapi memiliki fungsi sebagai pengingat dalam berperilaku di lingkungan sekitar. Mitos *Jangsanbeom* menyatu erat dengan budaya dan kepercayaan lokal di Busan, terutama berkaitan dengan konsep roh dan alam gaib dalam tradisi Korea. Penyebaran cerita rakyat ini dilakukan secara turun-temurun dan cerita tentang *Jangsanbeom* ini seringkali diceritakan ketika berkumpul dengan kerabat atau teman (염승연, 2022; 오정미, 2018; ⓧ소윤, 2018).

Mitos *Jangsanbeom* mencerminkan proses transformasi budaya akibat pengaruh modernisasi dan globalisasi yang berkembang pada masyarakat Busan. Cerita rakyat yang mengangkat mitos *Jangsanbeom* mengalami proses rekonstruksi naratif dan visual seiring dengan berkembangnya teknologi dan media digital. Dalam bentuk aslinya, *Jangsanbeom* merupakan makhluk mitologis dalam cerita rakyat Korea yang kerap dihubungkan dengan unsur horor, misteri, dan ketakutan terhadap alam atau makhluk gaib. Namun, ketika cerita ini dimediasi ulang melalui berbagai platform digital, seperti film, webtoon, video game, hingga konten media sosial, tampak terjadi pergeseran dalam bentuk penyampaian, makna simbolik, dan fungsi sosial cerita tersebut.



Media digital tidak hanya mengubah cara penyampaian cerita, yakni dari lisan menjadi visual interaktif, tetapi juga mengonstruksi ulang representasi *Jangsanbeom* sesuai dengan kepentingan industri budaya, selera khalayak, dan konteks sosial saat ini (최어진, 2022). Mitos *Jangsanbeom* dapat diinterpretasikan sebagai simbol ketakutan urban modern, keterasingan sosial, atau bahkan metafora atas trauma kolektif. Fungsi sosialnya pun bergeser, dari fungsi edukasi menjadi fungsi hiburan, ekspresi identitas, atau bahkan komoditas budaya dalam industri kreatif. Proses ini mencerminkan bagaimana cerita rakyat bertransformasi menjadi bagian dari wacana budaya kontemporer yang terus dinegosiasi melalui media.

Menurut Hall (2020) makna tidak bersifat tetap, melainkan dihasilkan melalui praktik representasi, yaitu proses bagaimana bahasa, gambar, atau simbol digunakan untuk membentuk dan menyampaikan makna dalam konteks budaya tertentu (Hall, 2019; Hall et al., 2024; O'Donnell, 2020). Menurut Hall (2024), media tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga mengonstruksi realitas sosial dan membentuk pemahaman tentang identitas, nilai, dan ideologi. Hall (2019) pun menegaskan bahwa makna yang diproduksi oleh pembuat media tidak selalu diterima secara pasif oleh audiens. Dalam hal ini, khalayak dapat menafsirkan ulang representasi secara beragam, tergantung pada posisi sosial, budaya, dan pengalaman mereka (Hall et al., 2024; O'Donnell, 2020; Xie et al., 2022).

Dalam konteks representasi *Jangsanbeom* dalam media populer Korea, teori Stuart Hall memberikan kerangka kritis untuk memahami bagaimana sosok mitologis ini dihadirkan kembali dan dimaknai ulang di era modern. *Jangsanbeom* tidak lagi hanya menjadi mitos menyeramkan dari cerita rakyat, tetapi juga menjadi simbol yang memuat ketegangan antara nilai tradisional dan identitas kontemporer Korea. Film, webtoon, atau konten digitallainnya mengonstruksi ulang citra *Jangsanbeom* terhadap modernitas dan urbanisasi. Dengan menggunakan perspektif Stuart Hall, penelitian ini bertujuan untuk menelusuri representasi *Jangsanbeom* berfungsi sebagai arena pertarungan ideologis yakni antara pelestarian identitas budaya lokal dengan tuntutan komersial dan globalisasi media.

Berbagai penelitian membuktikan bahwa cerita rakyat yang berkembang di masyarakat sering mengandung unsur moral dan etika, yang membentuk perilaku sosial dan norma dalam komunitas (Suharti, 2013; Sultana et al., 2019; zikri Wiguna & Alimin, 2018). Penelitian-penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Khasanah et al. (2022); Setyawan et al. (2017); Junaini et al. (2017); dan Indiarti (2017) menekankan bahwa cerita rakyat berfungsi sebagai media transmisi nilai-nilai luhur antar generasi. Selain itu, Yolferi (2018) dan Simanjuntak (2021); menunjukkan bahwa cerita rakyat juga menjadi alat legitimasi budaya dan identitas kolektif dalam masyarakat lokal. Namun demikian, sebagian besar studi tersebut masih berfokus pada dimensi naratif dan fungsi edukatif cerita rakyat secara umum, tanpa menggali secara lebih spesifik bagaimana struktur narasi, simbol, dan representasi tokoh dalam cerita rakyat merefleksikan perubahan nilai sosial akibat arus modernitas dan globalisasi (Afriza & Zulfadhl, 2022; Ahmadi et al., 2021; Kusmiyatun, 2018; Merdiyatna, 2019; Safitri et al., 2023). Belum banyak kajian yang mengkaji cerita rakyat dalam kerangka teoritis kontemporer seperti ekokritik, poskolonialisme, atau pendekatan sosiologi sastra, yang dapat membuka perspektif baru terhadap makna simbolik dan ideologis yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan



menganalisis cerita rakyat tentang *Jangsanbeom* dalam perspektif Stuart Hall, guna melihat bagaimana teks-teks cerita rakyat bukan hanya sebagai produk budaya tradisional, tetapi juga sebagai medan tarik-menarik nilai, ideologi, dan identitas yang terus bergeser. Rekomendasi dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian sastra lisan dengan wawasan baru dan memperkuat posisi cerita rakyat sebagai artefak budaya yang tetap relevan di tengah dinamika sosial modern.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif yang berfokus pada analisis representasi. Objek penelitian pada penelitian ini adalah teks-teks media yang merepresentasikan *Jangsanbeom*, khususnya film dan webtoon yang berkembang di masyarakat Korea. Pendekatan ini dipilih untuk memahami makna ideologis yang terkandung dalam representasi tersebut, terutama dalam konteks pertarungan antara pelestarian identitas budaya lokal dan pengaruh globalisasi yang bersifat komersial. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan dokumentasi media yang berkaitan dengan *Jangsanbeom*. Data primer dikumpulkan dengan memilih media yang paling populer dan berpengaruh dalam masyarakat serta didukung oleh sumber sekunder berupa berbagai hasil penelitian, artikel jurnal, dan buku-buku referensi. Untuk analisis data, digunakan teknik analisis wacana untuk mengkaji bagaimana media membentuk narasi dan simbolisme *Jangsanbeom* yang tidak hanya sebagai cerita rakyat, tetapi sebagai arena pertarungan ideologis antara pelestarian budaya lokal dengan pengaruh globalisasi yang bersifat komersial. Analisis dilakukan secara tematik untuk mencari pola atau tema berulang dalam teks atau wacana media (Hall, 2019). Dengan mengkaji tema-tema tersebut, struktur makna dalam teks media serta konflik dan negosiasi ideologis yang muncul dalam representasi *Jangsanbeom* dapat diidentifikasi secara lebih jelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dengan bersandar pada rumusan yang dikemukakan Stuart Hall menemukan bahwa *Jangsanbeom* bukan semata mitos, melainkan produk makna yang diproduksi secara dinamis melalui proses konstruksi makna dan pemaknaan ulang. Representasi *Jangsanbeom* sebagai makhluk yang dapat meniru suara manusia sekaligus membawa rasa takut ini menjadi simbol protektif terhadap nilai-nilai tradisional yang terancam oleh wacana globalisasi dan komersialisasi budaya. Untuk lebih jelasnya, hasil temuan ini akan diuraikan dalam beberapa sub pokok bahasan di bawah ini.

***Jangsanbeom* sebagai Proses Konstruksi Makna**

Busan merupakan salah satu provinsi di Korea Selatan yang kaya akan warisan budaya dan sejarah. Sejak zaman prasejarah, Busan telah menjadi pusat peradaban terbukti dengan ditemukannya lebih dari 40 situs arkeologi dari Zaman Perunggu, pemukiman kuno *Geumgwan Gaya*; dan benteng *Dongnae-eupseong*. Pada masa Dinasti Joseon, Busan tumbuh menjadi pelabuhan utama yang menjalin interaksi budaya dan perdagangan dengan Jepang dan Tiongkok. Seiring perkembangan zaman, Busan terus bertransformasi menjadi kota yang



menggabungkan tradisi dengan kreativitas dengan tetap berupaya menjaga warisan budaya sambil beradaptasi dengan modernisasi, termasuk cerita rakyat tentang *Jangsanbeom*.

Cerita rakyat *Jangsanbeom* berasal dari kawasan Jangsan (Gunung Jangsan) yang terletak di distrik Haeundae, Busan. Hutan di sekitar gunung ini cukup lebat dan memang terkenal angker, sering diselimuti kabut, terutama saat musim hujan atau dini hari. Penduduk setempat percaya bahwa di gunung tersebut terdapat daerah terlarang tempat *Jangsanbeom* berkeliaran. Cerita tentang *Jangsanbeom* mulai menyebar dalam masyarakat sejak akhir abad ke-20, dan justru semakin populer berkat internet dan media urban Korea. Cerita *Jangsanbeom* diyakini sebagai makhluk gaib peniru suara, yang kemudian berkembang dalam budaya urban menjadi sosok yang menyeramkan dan misterius. *Jangsanbeom* digambarkan sebagai makhluk mirip binatang buas, menyerupai macan putih besar atau beruang, tetapi dengan bulu putih panjang seperti kapas yang menyapu tanah. Matanya tajam, penuh kebencian, dan tubuhnya sangat lincah meski besar. Hal yang paling mengerikan dari *Jangsanbeom* adalah kemampuannya meniru suara manusia. *Jangsanbeom* mendapat perhatian luas setelah banyak laporan masyarakat yang mengaku mendengar suara-suara aneh dari hutan Jangsan, seperti suara perempuan menangis atau memanggil minta tolong untuk memancing korban mendekat. Setelah korban mendekat, *Jangsanbeom* akan menyerang dengan kekuatan brutal, dan tubuh korban tidak pernah ditemukan kembali.

Ada beberapa hal yang harus dilakukan manusia jika tidak ingin bertemu dengan *Jangsanbeom*, misalnya tidak menanggapi suara misterius jika tidak terlihat ada manusia disekitarnya. Tidak dianjurkan untuk mendaki Gunung Jangsan terutama saat malam atau cuaca buruk. Adapun ketika memasuki wilayah hutan, dianjurkan untuk melalui jalur resmi dan tidak memasuki yang dianggap sebagai daerah terlarang. Semua pengunjung dituntut untuk bersikap tenang dan tidak menoleh ke belakang jika merasa sedang diikuti karena jika seseorang menoleh ke belakang dan menunjukkan rasa takutnya, maka *Jangsanbeom* justru akan semakin mendekat.

Cerita tentang *Jangsanbeom* mencerminkan ketakutan manusia terhadap hal-hal yang tak bisa dijelaskan secara logis. Makna yang dikonstruksi dari hal yang harus dihindari agar tidak bertemu *Jangsanbeom* adalah kewaspadaan dan keraguan terhadap segala sesuatu yang tidak jelas sumbernya. Larangan untuk tidak mendaki sendirian ke Gunung Jangsan memiliki makna untuk selalu menanamkan nilai kebersamaan dan solidaritas dalam situasi yang berisiko dengan selalu menjaga norma sosial untuk tidak sembarangan melanggar batas yang sudah diatur dalam masyarakat. Konstruksi makna penghormatan pada batasan sosial dan geografis tercermin pada larangan untuk tidak memasuki daerah terlarang. Sementara larangan untuk tidak menoleh ke belakang memiliki makna agar manusia mempertahankan kendali emosi dan mental saat menghadapi rasa takut.

Makna mitologi *Jangsanbeom* dikonstruksi masyarakat Busan agar dapat menjadi alat pengendalian sosial termasuk cara mengekspresikan ketakutan dan aturan dalam budaya Korea Selatan. *Jangsanbeom* menjadi simbol bagaimana suara yang terdengar akrab atau minta tolong bisa membawa bahaya. Tentu hal ini memiliki makna bahwa manusia untuk tidak selalu percaya pada apa yang terlihat atau terdengar nyata.

Media seperti film yang berjudul *The Mimic* (2017) dan Webtoon Naver *Jeonseolui*



Gohyang (2013) dan webtoon Naver *Jangsanbeom* (2020) berperan penting sebagai arena konstruksi makna pada representasi *Jangsanbeom*. Lewat proses konstruksi makna, baik penulis naskah film ataupun webtoon menyematkan gagasan dan nilai-nilai yang mencerminkan kekhawatiran pelestarian budaya lokal di tengah arus globalisasi dan komersialisasi(염승연, 2022).

Dalam film *The Mimic* (2017) pada poster Gambar 1, *Jangsanbeom* digambarkan tidak hanya sebagai makhluk mitologis yang menyeramkan, tetapi juga simbol dari ancaman yang harus dijaga agar tetap terhubung dengan akar tradisi. Visual dan narasi dalam film menguatkan citra *Jangsanbeom* sebagai penjaga identitas budaya, menegaskan sikap protektif terhadap nilai-nilai asli Korea Selatan yang rawan tergerus oleh budaya luar.



Gambar 1. Film *The Mimic* (2017)

Dalam Webtoon Naver *Jeonseolui Gohyang* (2013) yang terlihat pada Gambar 2 di poster dan webtoon Naver *Jangsanbeom* (2020) yang terlihat pada Gambar 3 di poster, proses konstruksi makna dilakukan dengan memanfaatkan format visual dan narasi serial untuk mengkomunikasikan makna yang lebih luas dan berlapis. Webtoon tersebut menghadirkan *Jangsanbeom* dalam konteks modern yang menggabungkan unsur tradisional dengan kehidupan masa kini, seperti tekanan dari dunia hiburan dan bisnis. Penggambaran ini menciptakan ruang bagi publik untuk merasakan dan memahami *Jangsanbeom* sebagai figur yang tidak hanya menakutkan, tetapi juga memiliki fungsi sosial dan fungsi budaya di masyarakat. Pemilihan genre, gaya visual, dan dialog dalam Webtoon Naver *Jeonseolui Gohyang* (2013) dan webtoon Naver *Jangsanbeom* (2020) turut membungkai makna *Jangsanbeom* sehingga berfungsi sebagai simbol keprihatinan terhadap kehilangan identitas budaya akibat dominasi global (오정미, 2018; 이소윤, 2018).

Proses konstruksi makna *Jangsanbeom* melalui film dan webtoon tersebut juga menampilkan dimensi komersial yang tidak bisa dipisahkan dari globalisasi media. Representasi *Jangsanbeom* di sini merupakan hasil negosiasi antara kebutuhan menjaga keaslian budaya dan tuntutan pasar hiburan yang mengglobal. Media memadukan elemen



tradisi dengan *gimmick* modern untuk menarik minat khalayak yang luas, terutama generasi muda yang terpapar budaya pop global. Pendekatan ini menjadikan *Jangsanbeom* bukan hanya sebagai warisan budaya, tetapi juga produk budaya populer.



Gambar 2. webtoon Naver *Jeonseolui Gohyang* (2013)



Gambar 3. Webtoon Naver *Jangsanbeom* (2020)

Film dan webtoon berperan dalam mengonstruksi makna *Jangsanbeom* sebagai simbol budaya yang turut memperkaya pemahaman masyarakat tentang mitos tersebut. Melalui film dan webtoon *Jangsanbeom* tidak hanya dipertahankan tetapi juga dimodifikasi sesuai dengan konteks kekinian, sehingga memungkinkan interpretasi baru yang relevan dengan pengalaman dan nilai-nilai di masa kini. Film dan webtoon membuat mitos *Jangsanbeom* dapat menjangkau penikmat budaya populer yang lebih luas dan beragam, tidak terbatas pada komunitas lokal, melainkan juga generasi muda yang akrab dengan media digital. Film dan webtoon berfungsi sebagai arena interaksi budaya di mana mitos *Jangsanbeom* berkembang dan mengalami pembaruan, serta transformasi sebagai simbol budaya yang dinamis dan adaptif dalam menghadapi perubahan zaman.

Pemaknaan ulang terhadap representasi *Jangsanbeom* pada masyarakat Busan mencerminkan keragaman interpretasi yang sangat dipengaruhi oleh latar sosial, budaya, dan ideologi masyarakat yang menerima pesan tersebut. Kelompok masyarakat yang memandang *Jangsanbeom* sebagai simbol warisan budaya yang harus dijaga dari pengaruh asing



menafsirkan *Jangsanbeom* bukan sekadar sebagai tokoh legenda atau mitos, tetapi sebagai representasi nilai-nilai luhur dan identitas budaya Korea. Mereka memandang proses pelestarian ini sebagai bentuk perlawanan terhadap homogenisasi budaya akibat globalisasi. Kelompok masyarakat ini berusaha untuk menjaga makna *Jangsanbeom* agar warisan budaya tidak hilang atau terdistorsi oleh kepentingan komersial atau hiburan semata.

Kelompok masyarakat yang aktif menggunakan media massa dan penikmat budaya pop menilai bahwa representasi *Jangsanbeom* sebagai produk budaya yang dapat dieksplorasi secara komersial sesuai perkembangan industri hiburan Korea yang sangat dinamis. Di sisi ini, *Jangsanbeom* berubah wujud menjadi ikon yang mudah dimodifikasi untuk memenuhi selera konsumen yang selalu berubah. Kelompok masyarakat ini lebih melihat *Jangsanbeom* sebagai suatu konsep estetika dan hiburan daripada simbol budaya tradisional. Akibatnya, makna tradisional yang melekat pada *Jangsanbeom* seringkali mengalami perubahan, penyesuaian, atau bahkan pengurangan makna agar bisa diterima oleh khalayak yang lebih luas dan heterogen.

Dengan demikian, pemaknaan ulang menjadi arena demokratisasi makna yang memperlihatkan adanya pluralitas suara dan kepentingan dalam masyarakat Busan. Proses pemaknaan ulang ini menunjukkan adanya representasi *Jangsanbeom* sebagai sebuah fenomena budaya yang dinamis dan terus berkembang sesuai konteks sosial, ekonomi, dan politik yang berubah. Makna yang melekat pada *Jangsanbeom* tidak pernah bersifat final atau monolitik, melainkan terus mengalami proses pembaruan, adaptasi, dan perdebatan. *Jangsanbeom* muncul sebagai simbol ganda yakni ikon pelestarian tradisi dan produk budaya yang bernilai komersial. Konflik makna yang terjadi mengindikasikan bahwa identitas budaya dalam masyarakat Busan bukan sesuatu yang kaku, melainkan hasil interaksi yang lentur antara media, masyarakat, dan pemerintah yang dapat bergeser.

***Jangsanbeom* sebagai Arena Pertarungan Antara Tradisi Lisan dan Industri Kreatif**

Jangsanbeom dalam budaya masyarakat Busan tidak hanya berfungsi sebagai wujud tradisi Korea Selatan tetapi juga sebagai medan pertarungan ideologis. *Jangsanbeom* diposisikan sebagai lambang pelestarian budaya yang khas. Bagi masyarakat Busan, *Jangsanbeom* merepresentasikan nilai budaya yang diyakini masyarakat Busan. *Jangsanbeom* bukan sekadar makhluk mistis atau legenda, melainkan simbol dari kekayaan warisan leluhur yang mengandung makna spiritual, sejarah, dan moral. *Jangsanbeom* mempertahankan hubungan kuat antara generasi masa lalu dan masa kini. Hal ini dapat menjadi penanda yang mengingatkan masyarakat akan akar budaya mereka yang harus dijaga dan diwariskan. Nilai pelestarian ini menyiratkan pentingnya menjaga kemurnian tradisi dari pengaruh luar yang bisa mengaburkan atau merusak makna asli.

Dalam budaya Busan, *Jangsanbeom* merupakan bagian dari sistem nilai sosial yang menghormati keseimbangan alam, kerukunan antarwarga, dan tata nilai moral yang telah diwariskan turun-temurun. Cerita rakyat yang membentuk representasi *Jangsanbeom* mengandung pelajaran tentang sikap hidup yang bijaksana, tanggung jawab sosial, dan rasa hormat kepada tradisi. Oleh karena itu, *Jangsanbeom* dianggap sebagai penjaga nilai-nilai tersebut, sehingga mempertahankan keberadaannya adalah upaya memelihara harmonisasi



sosial dan menjaga keseimbangan kehidupan bermasyarakat di Busan. Hal ini merupakan sebuah upaya menjaga keaslian *Jangsanbeom* dari segala bentuk distorsi untuk melestarikan budaya agar tidak terkikis atau hilang oleh modernisasi dan globalisasi.

Transformasi *Jangsanbeom* dalam industri kreatif khususnya film dan webtoon menunjukkan adanya tekanan adaptasi terhadap logika pasar yang bersifat dinamis dan komersialisasi. Representasi *Jangsanbeom* yang masuk ke dalam konten film ataupun webtoon, menjadikannya sebuah komoditas yang harus memenuhi selera dan kebutuhan pasar yang lebih luas, baik domestik maupun internasional. Dalam konteks ini, *Jangsanbeom* mengalami reifikasi dan modifikasi makna agar dapat diterima secara massal dan menguntungkan secara ekonomi. Proses ini menimbulkan perubahan makna dari simbol budaya menjadi produk hiburan yang komersial.

Perubahan makna ini mengemuka ketika kedua interpretasi bertemu dalam ruang publik. Media massa dan platform hiburan berperan sebagai arena utama terjadinya pertarungan antara pelestarian budaya tradisional dengan dominasi pasar global. Pertarungan ideologis ini kemudian mulai terasa dalam wacana publik dan produksi media, yang memunculkan adanya ketegangan antara kelompok masyarakat yang masih konservatif dan kelompok masyarakat yang modern. Kelompok konservatif akan melakukan kritik terhadap pengubahan citra *Jangsanbeom* yang dinilai mengikis nilai budaya asli dan melemahkan makna budaya. Kekhawatiran kelompok ini tentunya bersandar pada ketergantungan akan logika pasar yang membuat warisan budaya berubah menjadi sesuatu yang dangkal dan kehilangan konteks sejarah. Representasi *Jangsanbeom* yang dikomersialisasi dianggap sebagai bentuk degradasi dan distorsi nilai budaya Busan.

Di sisi lain, kelompok modern memandang bahwa adaptasi dan modifikasi makna merupakan strategi untuk menjaga relevansi budaya di kehidupan manusia yang dinamis. Cara seperti itu dinilai yang efektif untuk mempertahankan budaya di era globalisasi dan digitalisasi, di mana budaya lokal harus beradaptasi agar tetap hidup dan berkembang. Generasi muda Busan lebih terbuka terhadap inovasi budaya dan perpaduan antara elemen tradisional dengan budaya modern, termasuk pengaruh globalisasi. Generasi muda menilai *Jangsanbeom* yang dimodifikasi dalam berbagai media seperti film dan webtoon sebagai cara yang jitu untuk mengenal dan mengapresiasi tradisi dengan tetap sejalan dengan tren pada zamannya. Meski makin fleksibel dan beragam, pemaknaan ulang *Jangsanbeom* menunjukkan adanya usaha mempertahankan akar budaya sebagai fondasi identitas, tanpa mengesampingkan dinamika perubahan sosial dan teknologi yang berkembang pesat. Generasi muda, yang lebih aktif mengakses budaya populer dan globalisasi media pun cenderung menerima representasi *Jangsanbeom* yang telah dimodifikasi dan diadaptasi sesuai konteks modern. Bagi mereka, *Jangsanbeom* bukan hanya situs pelestarian, tetapi juga sumber inspirasi kreatif yang bisa diinterpretasikan ulang secara fleksibel.

Industri kreatif yang menghasilkan webtoon dan film juga memainkan peran penting dalam proses pemaknaan ulang *Jangsanbeom* dengan menjadi mediator antara berbagai interpretasi yang ada. Industri kreatif tersebut tidak hanya mendistribusikan makna yang sudah ada, tetapi turut menghasilkan dan mengarahkan wacana mengenai representasi *Jangsanbeom*. Selain itu, pemerintah turut mengupayakan regulasi dan promosi yang mendorong pelestarian



budaya dengan tetap memperhatikan kebutuhan industri kreatif agar dapat bersaing di pasar global. Industri kreatif juga berusaha menyeimbangkan antara mempertahankan nilai-nilai tradisional dan menciptakan konten yang menarik untuk konsumen yang berasal dari beragam latar belakangnya

Adapun media massa menjadi instrumen penting dalam memanifestasikan pertarungan ini dengan cara membingkai dan menyebarkan representasi *Jangsanbeom*. Media tidak hanya menjadi saluran penyebaran simbol, namun juga arena negosiasi makna dan ideologi. Konten yang diproduksi sering kali memuat elemen-elemen yang menampilkan *Jangsanbeom* dengan cara yang lebih menghibur dan menarik demi memenuhi tuntutan pasar. Konflik ideologis tersebut berimplikasi pada kebijakan di bidang budaya yang ditetapkan pemerintah dan lembaga kebudayaan di Busan. Pemerintah berusaha mencari jalan tengah yang mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif sekaligus menjaga pelestarian budaya tradisional. Contohnya pemerintah Busan menetapkan kebijakan yang mendorong produksi industri kreatif yang mengangkat tema lokal tetapi dikemas dengan cara yang modern (김윤희, 2018; 최어진, 2022).

Dimensi ideologis dari pertarungan ini berakar pada konsepsi bahwa budaya bukan hanya semata-mata warisan masa lalu, melainkan medan aktor-aktor sosial berjuang merebut makna dan pengaruh. Proses ini memperlihatkan bahwa makna budaya bersifat terbuka dan kontingen, bergantung pada konteks sosial-ekonomi serta kekuasaan yang mendominasinya. Dengan demikian, representasi *Jangsanbeom* tidak pernah statis, melainkan terus mengalami reinterpretasi dan rekonstruksi untuk menjawab tantangan zaman. *Jangsanbeom* berfungsi sebagai simbol yang merepresentasikan pertarungan ideologis dinamis antara mempertahankan tradisi budaya lokal dan tuntutan adaptasi terhadap tuntutan globalisasi dan komersialisasi. Konflik ini tidak hanya memperlihatkan ketegangan antara nilai dan pasar, melainkan juga menggambarkan bagaimana budaya sebagai sebuah arena sosial di mana identitas, ekonomi, dan kekuasaan saling berinteraksi dan bernegosiasi. Hal ini menunjukkan *Jangsanbeom* bukan hanya warisan budaya semata, tetapi juga simbol yang hidup dan berubah sesuai dengan dinamika sosial-politik dan ekonomi masyarakat Korea Selatan khususnya masyarakat Busan.

KESIMPULAN

Jangsanbeom tidak hanya berfungsi sebagai warisan budaya masyarakat Busan, tetapi juga sebagai simbol yang diuji oleh proses komersialisasi dan penyebaran melalui media digital global, seperti film dan webtoon. Representasi *Jangsanbeom* dalam film dan webtoon berfungsi sebagai arena pertarungan ideologis yang mencerminkan ketegangan antara pelestarian identitas budaya Busan dan tekanan komersialisasi serta globalisasi. Mitos *Jangsanbeom* sebagai simbol budaya Busan ingin dipertahankan dalam bentuk aslinya agar nilai-nilai tradisional, sejarah, dan warisan budaya terus terjaga dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Tuntutan komersialisasi mendorong adaptasi dan modifikasi mitos tersebut agar lebih menarik dan mudah diterima masyarakat di berbagai kalangan. Adapun globalisasi membawa peluang sekaligus tantangan bagi representasi *Jangsanbeom*. Melalui film dan webtoon, mitos ini dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan lintas budaya.



Jangkauan ini turut berkontribusi pada pengakuan internasional dan popularitas budaya Busan secara umum. Namun, proses ini juga memicu komersialisasi mitos yang dapat mengaburkan makna asli dan fungsi sosialnya.

Penelitian ini merekomendasikan pentingnya dibuka ruang dialog budaya yang kritis terkait bagaimana mitos seperti *Jangsanbeom* seharusnya dikonstruksi dan dikomunikasikan agar tetap hidup sebagai simbol budaya tanpa kehilangan akar dan identitas historisnya di tengah perubahan zaman yang serba cepat dan dinamis. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan studi komparatif terhadap representasi tokoh mitologis serupa di budaya lain, khususnya dalam konteks bagaimana media digital merekonstruksi identitas lokal. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat menggali respons dan interpretasi audiens lintas budaya untuk memahami dinamika global dalam adaptasi mitos serta negosiasi budaya di era digital.

REFERENSI

- Achmad, A. R., Natasia, R., & Halil, A. (2025). Revitalisasi Tradisi Lisan Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal di Era Modern. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 211–230. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26811>
- Afriza, A., & Zulfadhl, M. (2022). Peringkat Cerita Rakyat ‘Patahnya Gunung Daik: Kumpulan Cerita Rakyat Kepulauan Riau’ menurut Persepsi Siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 1(5), 623–638. <https://doi.org/10.55909/jpbs.v1i5.145>
- Ahmadi, M., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. (2021). Nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus. *Progres Pendidikan*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.55>
- Dahal, H., & Bhatta, B. (2021). Folktales: A moral message from the past to the future generation. *Nepal Journal of Multidisciplinary Research*, 4(1), 31–43. <https://doi.org/10.3126/njmr.v4i1.36618>
- Gabriel Cristina. (2024). Acehnese Folklore and Social Behavior. *Journal of Aceh Studies*, 1(1), 51–60. <https://doi.org/10.63924/joas.v1i1.47>
- Ginting, M. I. (2025). Cerita Rakyat Interaktif: Media Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal untuk Anak Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8, 230–239. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/8471>
- Hall, S. (2019). Encoding—Decoding (1980). In *Crime and media* (pp. 44–55). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780367809195-6>
- Hall, S. (2020). The work of representation. In *The applied theatre reader* (pp. 74–76). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429355363-15>
- Hall, S. (2024). Culture, the media and the ‘ideological effect.’ In *New Critical Writings in Political Sociology* (pp. 341–374). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003572923-19>
- Hall, S., Evans, J., & Nixon, S. (2024). *Representation: Cultural representations and signifying practices*.
- Indiarti, W. (2017). Nilai-nilai pembentuk karakter dalam cerita rakyat asal-usul Watu Dodol. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*, 6(1), 26–41. <https://doi.org/10.26499/jentera.v6i1.334>
- Junaini, E., Agustina, E., & Canrhas, A. (2017). Analisis nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat seluma. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 1(1), 39–43. <https://doi.org/10.33369/jik.v1i1.3202>



- Khasanah, U., Fathurohman, I., & Setiawan, D. (2022). Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Genuk Kemiri. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(1), 60–64. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1611>
- Kusmiatun, A. (2018). Cerita rakyat Indonesia sebagai materi pembelajaran BIPA: mengusung masa lalu untuk pembelajaran BIPA masa depan. *Diksi*, 26(1), 24–28. <https://doi.org/10.21831/diksi.v26i1.25439>
- Merdiyatna, Y. Y. (2019). Struktur, konteks, dan fungsi cerita rakyat Karangkamulyan. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v1i2.1283>
- O'Donnell, V. (2020). Cultural studies theory: The production and consumption of meaning. In *Handbook of Visual Communication* (pp. 203–218). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429491115-18>
- Sabban, M. M. (2024). Edukasi bahasa dan sastra untuk masyarakat: Memperkenalkan cerita rakyat lokal. *ABDIMAS UBN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Banda Naira*, 1(1), 9–13. <https://josths.id/ojs3/index.php/bakubantu/article/view/386>
- Safitri, P. I., Rafli, Z., & Setiadi, S. (2023). Cerita rakyat sebagai bahan ajar dalam pembelajaran BIPA. *Membaca; Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 127–134. <https://doi.org/10.30870/jmbsi.v8i1.19711>
- Setiartin, T., Hidayat, E. W., Lisnawati, I., Pitrianti, S., Abidin, Y., & Rahmat, M. F. (2024). Development of Multiliteracy-Based Folklore Interactive Media in Blended Learning. *Journal of Engineering Science and Technology*, 19(5), 1953–1973.
- Setyawan, A., Suwandi, S., & St Y, S. (2017). Muatan pendidikan karakter dalam cerita rakyat di Pacitan. *Jurnal Pendidikan Karakter*. <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.21778>
- Simanjuntak, M. M. (2021). Analisis Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat “Mado-Mado Nias.” *Kode: Jurnal Bahasa*, 10(4), 136–149. <https://doi.org/10.24114/kjb.v10i4.30770>
- Suharti, R. (2013). *Aspek nilai budaya dalam cerita rakyat Sumbawa*.
- Sulastri, Y., & Apriyani, T. (2021). Tradisi kepungan tumpeng tawon desa mangunwени kecamatan ayah Kabupaten Kebumen: kajian folklor. *MIMESIS*, 2(2), 138–146. <https://doi.org/10.12928/mms.v2i2.4328>
- Sultana, S., Rusdiawan, R., & Gunayasa, I. B. K. (2019). Fungsi Cerita Rakyatsabuk Bidadari Dalam Masyarakat Suku Sasak. *LINGUA: Journal of Language, Literature and Teaching*, 16(1), 109–122. <https://doi.org/10.30957/lingua.v16i1.578>
- Xie, Y., Yasin, M., Alsagoff, S., & Hoon, L. (2022). An overview of Stuart Hall's encoding and decoding theory with film communication. *Multicultural Education*, 8(1), 190–198. <http://ijdri.com/me/wp-content/uploads/2022/01/24.pdf>
- Yaacob, A., & Lubis, A. H. (2022). The Development of Web-Based Teaching Materials Integrated with Indonesian Folklore for Indonesian Language for Foreign Speakers Students. *International Journal of Language Education*, 6(1), 46–62. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i1.22957>
- Yolferi. (2018). Kearifan lokal dalam cerita rakyat sebagai media pengenalan budaya dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. *Kongres Bahasa Indonesia*.
- zikri Wiguna, M., & Alimin, A. A. (2018). Analisis nilai-nilai moral dalam cerita rakyat Kalimantan Barat. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(1), 143–158. <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/bahasa/article/view/833>
- Zort, Ç., Karabacak, E., Oznur, Ş., & Daglı, G. (2023). Sharing of cultural values and heritage through storytelling in the digital age. *Frontiers in Psychology*, 14, 1104121. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1104121>



- 김윤희. (2018). 고전 설화의 현대적 변용을 통해 살펴본 우리 사회의 불안-'해님 달님 이야기'와 영화<장산범>. 동아시아고대학, 51, 125–154. <https://doi.org/10.17070/aeaas.2018.09.51.125>
- 염승연. (2022). 호환 (虎患)에 기반한 체험주의적 상상력-'창귀 (伥鬼)'와 설화<호식당할 팔자>를 중심으로. 남도민속연구, 44, 179–205. <https://doi.org/10.46247/NF.44.6>
- 오정미. (2018). '범'군 설화의 연행 연구: 창귀, 백호, 인면괴수, 장산범을 중심으로: 창귀, 백호, 인면괴수, 장산범을 중심으로. 국어문학, 68, 87–117.
- 이소윤. (2018). 뉴미디어 시대에 등장한 도시괴담 장산범 연구. 구비문학연구, 48, 215–261. <https://doi.org/0.22274/KORALIT.2018.48.007>
- 최어진. (2022). 장산범·창귀 이야기의 매체 전환과 그 의미-웹툰 및 대중가요를 중심으로. 문화와융합, 44(5), 385–406. <https://doi.org/10.33645/cnc.2022.5.44.5.385>