

## **BAB II. SANDEKALA SANG PENCULIK MALAM**

### **II.1 Kebudayaan**

Kebudayaan berasal dari bahasa Sansakerta yang berarti *buddhayah*, yang bersangkutan dengan budi dan akal pada setiap manusia. Budaya merupakan salah satu cara hidup yang berkembang dan dimiliki semua dalam suatu kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Menurut Haviland (1985) (dikutip Endraswara, 2006, hal.27) mengatakan bahwa kebudayaan adalah milik semua orang, tanda seperti ini sering diteruskan sampai terbukti bahwa kebudayaan adalah milik bersama, kebudayaan merupakan hasil belajar dan bukan warisan turun-menurun, proses terjadinya penerusan budaya dari generasi ke generasi berikutnya melalui proses enkulturasi.

#### **II.1.2 Sunda**

Sunda adalah salah satu etnis dari beberapa etnis yang tersebar di kepulauan Indonesia yang memiliki ciri kebudayaan mandiri yang berasal dari bagian barat pulau Jawa (Ekadjati, 2004, h. 5). Budaya Sunda adalah budaya yang tumbuh dan berkembang pada kehidupan di tatar Sunda. Budaya Sunda lebih diketahui dengan budaya yang sangat mementingkan etika dan sopan santun, ramah-tamah, murah senyum, lembut, dan sangat menghormati orang tua. Di dalam budaya Sunda juga terdapat satu ungkapan *silih asah, silih asih, silih asuh* yang artinya saling memperbaiki atau menyempurnakan diri (dalam ilmu dan pendidikan), saling mengasihi (mengutamakan sebuah rasa kasih sayang yang menggabungkan empati dan simpati), dan saling melindungi (saling menjaga keselamatan sesama). Dalam hal ini masyarakat Sunda dari zaman dahulu hingga sekarang masih tetap memegang pesan dari *silih asah, silih asih, silih asuh* tersebut.

Kasmana (2018), Secara geografis kata Sunda saat ini merujuk pada wilayah di Indonesia yakni Jawa Barat dan Banten, di kedua wilayah ini hidup penduduk yang mayoritasnya bersuku Sunda, sebagian besar menggunakan bahasa Sunda sebagai pengantarnya. Suku Sunda sebagai sebuah etnis Sunda diasosiasikan dengan mereka yang hidup dengan cara dan aturan yang ada dalam adat istiadat

dan tradisi Sunda, walaupun kini mulai dengan cara dan aturan ini, mereka terdiri dari komunitas masyarakat yang hidup di pinggiran kota dan pedesaan.

Kebudayaan Sunda merupakan contoh masyarakat Sunda ketika mereka bertemu dengan berbagai perubahan. Suatu perubahan itu bisa diambil atau ditolak oleh masyarakat tergantung sejauh mana perubahan itu bisa diterima oleh masyarakat. Oleh karena itu suatu perubahan yang akan dilakukan masyarakat Sunda harus memikirkan aspek tradisi dan budayanya itu sendiri. Begitu pula dengan kepercayaan orang Sunda, semua kepercayaan yang masuk kedalam tanah Sunda akan dilakukan penyaringan oleh masyarakat, mana yang memiliki kesamaan dan berbeda dengan karakter budaya Sunda itu sendiri. Karena kepercayaan yang masuk ke tatar Sunda adalah kepercayaan yang sudah dikemas dengan kebudayaan dimana kepercayaan itu berasal. Agama Islam merupakan suatu kepercayaan yang begitu mudah diterima oleh masyarakat Sunda karena ciri agama Islam tidak jauh berbeda dengan kepribadian pada masyarakat Sunda yang ada pada saat itu. Ajaran Islam itu sendiri yang sederhana dengan mudah diterima oleh masyarakat Sunda yang juga memiliki karakter sederhana. Ajaran Islam hadir dalam kehidupan masyarakat Sunda melalui pendidikan dan dakwah, bukan dengan jalan paksaan. Hal itu yang membuat ajaran Islam di tanah Sunda berbeda dengan Islam yang disebarkan dengan cara peperangan (paksaan). Pada sensus penduduk tahun 2000, Islam di Jawa Barat tercatat dianut oleh 37.606.317 orang yang merupakan 98% dari jumlah penduduk di Jawa Barat. Tercatat pula ada 172.521 mesjid dan 4.772 pesantren yang tersebar di seluruh Jawa Barat. Maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat Jawa Barat (Sunda) hampir seluruhnya memeluk agama Islam (Kahmad, 2005, h.323).

### **II.1.3 Hilangnya Budaya Tradisi di Masyarakat**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam, selain keindahan panorama alam yang dimilikinya Indonesia juga kaya akan budaya dan tradisi. Tradisi merupakan warisan leluhur yang patut dipelihara dengan baik untuk dapat digunakan sebagai pedoman bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi dengan semakin cepatnya kemajuan teknologi pada saat ini, mulai

terkikisnya nilai-nilai tradisi dan budaya tradisional di masyarakat. Seperti yang diketahui budaya dan tradisi yang dikenal di masyarakat salah satunya adalah pamali. Pamali adalah sebuah tradisi yang tidak bisa dijauhkan dan tidak asing lagi bagi kehidupan pada masyarakat Sunda.

Yusuf (2013) berpendapat bahwa pamali adalah suatu tradisi yang bisa diartikan sebagai pantangan. Pada dasarnya pamali bertujuan baik, hampir semua suku di Indonesia mengenal istilah pamali, sehingga pamali bisa dikatakan hukum yang tidak tertulis. Pada zaman dahulu pamali digunakan sebagai cara menakut-nakuti seseorang terutama anak-anak agar tidak melakukan hal atau permainan yang membahayakan dirinya sendiri. (h.56).

Rizaldy (2015) menjelaskan, pamali adalah kalimat yang diucapkan seseorang dan menjadi adat di beberapa tempat seperti Sunda. Kata pamali mengandung arti tidak boleh atau pantangan. Jika diperhatikan kata pamali adalah cara penyampaian larangan dari para ulama di daerah-daerah tertentu kepada umar dimasanya, yang kebanyakan masih sangat awam dan belum mengerti hukum-hukum agama disamping masih melekat pengaruh agama yang mereka anut sebelumnya. Kemudian kata pamali diucapkan atau dikatakan oleh orang tua dalam menyampaikan larangan atau hal yang tidak boleh dikerjakan, baik larangan dalam agama ataupun adat setempat. (h. 4825).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pamali adalah sebuah tradisi dengan bertujuan baik untuk masyarakat, serta terdapat penyampaian larangan-larangan dan arti kehidupan didalamnya dari orang tua maupun ulama di daerah-daerah tertentu. Tentu saja tidak hanya pamali, adapun legenda dan dongeng yang menjadi salah satu tradisi di masyarakat. Akan tetapi legenda dan dongeng adalah sebuah cerita masyarakat yang diceritakan dari leluhur ataupun orang tua kepada anaknya.

Menurut Astuti (2013) Legenda merupakan suatu cerita masyarakat yang disangka benar terjadi yang ceritanya dihubungkan dengan tokoh sejarah, yang telah dicampur dengan keajaiban, kesaktian, dan keistimewaan tokohnya. Legenda sendiri dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu Legenda keagamaan, Legenda Keghaiban, Legenda Perseorangan, dan Legenda Lokal. Serta dongeng merupakan

cerita masyarakat yang fiksi, diceritakan karena berisi ajaran, kebaikan menaklukkan kejahatan, ajaran nilai-nilai kehidupan, dan ajaran bijak lainnya. (h. 41).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pamali, legenda, dan dongeng adalah sebuah tradisi yang tidak bisa dijauhkan dari masyarakat di Indonesia. Sehingga sangat di sayangkan jika sampai ketiganya mulai hilang dari masyarakat, karena terdapat banyak arti kebaikan dan makna kehidupan didalamnya yang dengan sengaja dibuat atau diciptakan oleh para leluhur untuk membuat tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari agar tidak bersinggungan secara langsung dengan apa yang sudah ditetapkan oleh agama dan budaya atau adat-istiadat yang muncul dan bertumbuh di masyarakat.

Sumitri (2016) menjelaskan bahwa dalam era globalisasi, tidak dapat dipungkiri terjadinya pengikisan nilai-nilai budaya nusantara. Hilangnya kebudayaan berarti hilangnya nilai-nilai luhur yang tidak bisa tergantikan oleh apapun. Kepesatan arus balik budaya global sebagai dampak perkembangan ilmu dan teknologi, khususnya teknologi informasi dalam beberapa dasawarsa terakhir, menyebabkan etnik mengalami pergeseran budaya. Pergeseran ini menandakan adanya perubahan pandangan orang dalam memandang dunia. Di sisi lain, perubahan itu menggambarkan pula keterbatasan mereka dalam menginterpretasikan makna ritual sebagai salah satu produk budaya leluhur yang sangat berharga. (h. 23).

#### **II.1.4 Mitologi**

Mitologi atau biasa dikenal mitos merupakan cerita suci yang pada umumnya menafsirkan bagaimana dunia ataupun manusia dapat tercipta sampai sekarang, sekalipun dalam penjelasan yang sangat besar, terminologi tersebut dapat terbentuk pada cerita tradisional di masyarakat. Menurut E. Bethe (dikutip Hendropuspito, 1983, hal.119) mengatakan bahwa mitologi merupakan ajaran kuno, suatu gambaran paling kuno pembongkaran ide manusia, suatu rangkaian usaha untuk mempelajari dunia, menjelaskan kehidupan dan kematian, nasib dan kodrat, dewa-dewa dan suatu kultus.

Menurut Theodore (2008), “Mitologi merupakan ilmu yang menjelaskan orang tak rasional akan apa yang disebut dunia lain (*Otherworld*), adalah dunia lain itu sendiri dan para penduduknya, tradisi dari mereka yang mistis dan aktivitas mereka yang mengherankan disana-sini, rata-rata juga terkandung pembentukan dunia ini”. Dengan sebutan dunia lain, orang tak rasional itu tidak selalu mengarah segala sesuatu yang jauh atau bahkan yang tidak tampak, walaupun banyak hal yang dia jelaskan tercakup dalam istilah itu. Di beberapa negara terdapat sangat banyak mitos, di beberapa negara lain hanya sedikit mitos. Mengapa sebagian orang menceritakan banyak kisah luar biasa tentang dewa-dewi mereka sedangkan orang-orang lain hanya sedikit bercerita tentang dewa-dewi. Perbedaannya dijelaskan dengan karakter mental orang-orang sebagaimana dibentuk lingkungan dan kecenderungan turun-menurun mereka. Masalahnya tentu saja bersifat psikologis, karena seperti yang telah disebutkan, mitos berakar dalam imajinasi, sedangkan imajinasi berkembang menurut tiap tahap kemajuan intelektual, karena kemajuan intelektual mengisyaratkan peningkatan penggambaran pemikiran. Pada tahap-tahap perkembangan manusia yang lebih rendah, imajinasi masih lemah dan tidak produktif, sedangkan pada tahap-tahap yang lebih tinggi imajinasi itu menjadi kuat dan konstruktif. (h. 47).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa mitologi adalah menggabungkan suatu fenomena pada alam dengan pemikiran agama dalam bentuk mitos yang disampaikan secara turun-menurun dari beberapa generasi untuk sebuah tujuan menciptakan suatu sudut pandang yang seragam dalam menyikapi hal-hal yang ada di masyarakat.

### **II.1.5 Makhluk Ghaib**

Makhluk Ghaib merupakan suatu makhluk yang diciptakan Sang Pencipta atau Allah SWT dengan segala kelebihan serta kekurangannya namun tidak bisa dilihat dengan mata telanjang seperti ciptaan-ciptaanNya yang lain. Dan kita sebagai seorang manusia wajib untuk mempercayainya dan mengimaninya karena percaya terhadap hal-hal yang berbau *ghaib* tertera pada rukun iman yang keenam yaitu iman kepada *Qadha'Qadar*. Dalam perspektif Islam makhluk *ghaib* terbagi

menjadi dua bagian, yaitu Iblis dan Jin atau tertulis di kitab-kitab yang mengenai makhluk ghaib.

*“Dan kami telah menciptakan jin sebelum (Adam) dari api yang sangat panas.”*  
(QS. Al-Hijr 15:27).

**a. Iblis**

Pada mulanya Iblis tercipta dari api, dan diciptakan sebagai makhluk yang paling taat kepada Allah SWT dan tempat tinggal Iblis dahulunya didalam Surga, sehingga mendapatkan gelar dari Allah SWT *AL-ABID* (ahli ibadah), keimanan iblis dikalangan para penduduk langit tidak terkalahkan jika dibandingkan dengan ibadahnya para Malaikat, Iblis jauh lebih unggul. Namun dikarenakan kesombongannya yang tidak mau tunduk terhadap Nabi Adam AS atas perintah Allah SWT, Iblis terusir dari Surga dan semenjak itu Iblis sampai hari akhir akan terus mengganggu umat manusia.

**b. Jin**

Pada mulanya Jin tercipta dari *Na'ar* (bunga api), Jin adalah makhluk *ghaib* namun berbeda dengan Iblis yang sudah pasti keseluruhannya menentang Allah SWT, sedangkan Jin tidak semuanya menentang, ada juga yang ta'at terhadap perintah Allah SWT. Karena seperti yang tertulis *“Tidak Aku ciptakan jin dan manusia kecuali untuk beribadah kepada-Ku”* (QS. adz-Dzariyat;56).

Jin sama halnya manusia mereka diciptakan berbeda jenis kelamin, dan berpasang-pasangan, mereka pun memiliki *ghirah* (ketertarikan) kepada lawan jenis dan mereka pun mengadakan pernikahan dengan gaya dan cara mereka sendiri, serta mereka pun memiliki keturunan. Jikalau banyak orang yang sudah pernah melihat wujud asli dari Jin mereka pasti akan menganggap bahwa Jin itu melayang, namun pada kenyataannya jin bukanlah melayang, akan tetapi dunia mereka lebih tinggi dari dimensi manusia yang seakan-akan mereka terlihat melayang. Seperti yang tertulis *“Sesungguhnya ia (jin) dan*

*pengikut-pengikutnya melihat kalian (hai manusia) dari suatu tempat yang kamu tidak bisa melihat mereka." (QS. Al-A'raf 7:27).*

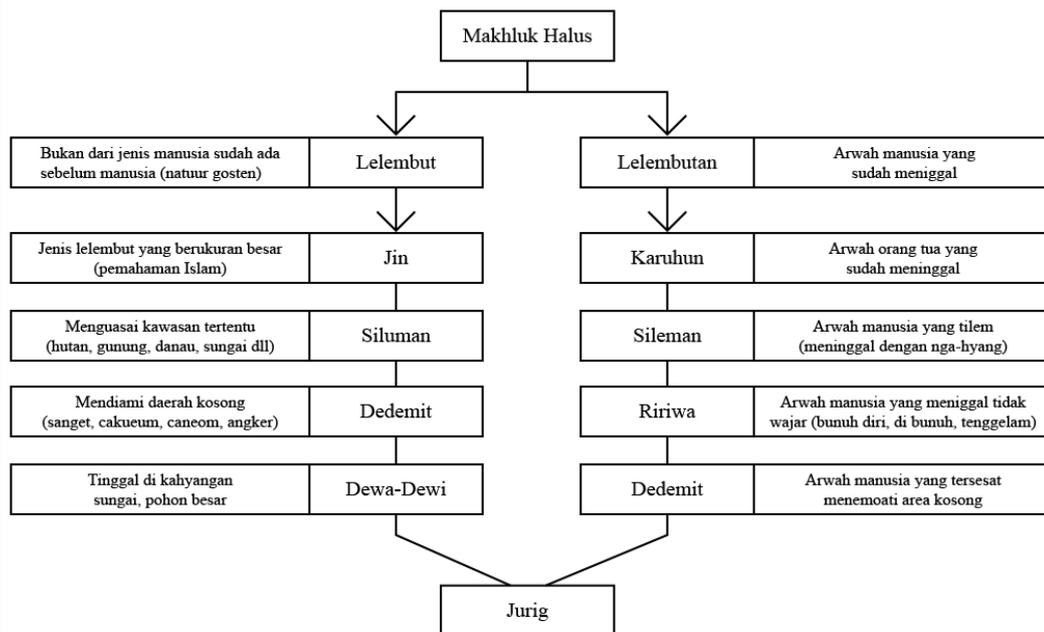
Jin diberikan kelebihan oleh Sang Pencipta agar bisa merubah wujud aslinya menjadi apa yang mereka kehendaki. Dan perwujudan mereka tergantung kepada rasa takut manusia yang melihatnya. Allah SWT memberikan kelebihan ini pada bangsa Jin semata-mata untuk menambah keimanan dan ketaqwaan manusia terhadap Allah SWT dan agar manusia tidak berlaku sombong, karena dimuka bumi ini manusia bukanlah satu-satunya penghuni, akan tetapi masih banyak makhluk-makhluk Allah SWT yang diciptakan di muka bumi ini agar kita hidup berdampingan satu sama lain dengan mereka (Muhammad Al Musawa. T, 2007, hal.3).

#### **II.1.6 Kepercayaan akan Mahluk Halus di Masyarakat Sunda**

Indonesia merupakan suatu negara yang sangat kaya akan keanekaragaman suku dan budaya, keberagaman suku dan budaya di Indonesia tersebut mencetuskan banyak pemahaman, adat-istiadat, dan pemahaman-pemahaman yang berbeda-beda, perbedaan itu pulalah yang membuat Indonesia juga diketahui dengan negara yang unggul dengan keberbagaian makhluk ghaib/hantu di setiap daerah di Indonesia. Pada kebudayaan di Indonesia memang sangat kental sekali dengan hal-hal yang mistis/ghaib, akibat kepercayaan di masa lalu atau mitos nenek moyang bangsa Indonesia yang mempunyai atau memegang beberapa kepercayaan yang berbeda, dimulai dari animisme, dinamisme, dan hinduisme sampai adanya kepercayaan ajaran agama Islam. Namun tidak terlepas dari kepercayaan ajaran agama, tidak sedikit masyarakat Indonesia yang sekarang sudah modern pun tidak lepas dari unsur budaya yang pernah di ajarkan nenek moyang terdahulu, budaya yang berkaitan dengan roh-roh leluhur, ilmu ghaib, tempat angker, dan sebagainya. Mitos masyarakat pun beredar cepat, terutama tentang makhluk ghaib/hantu yang umumnya tidak memberikan hal positif, meskipun tidak diketahui kebenarannya.

Kasmana (2018), Fenomena keberadaan makhluk halus di Indonesia sudah menjadi bagian kehidupan masyarakat, termasuk di Sunda, suku yang tinggal di

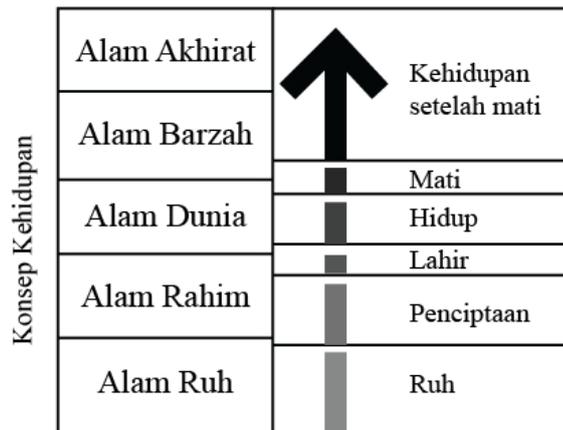
Jawa Barat dan Banten. Sebagian masyarakatnya masih hidup dengan cara adat istiadat dan tradisi peninggalan leluhur. Berbagai aktivitas kehidupan dalam pelaksanaannya tidak lepas dari keyakinan akan keberadaan makhluk halus. Disebut demikian karena karakternya yang halus sehingga tidak dapat terlihat, dalam Islam disebut juga sebagai *ghaib* yang berarti tidak terlihat atau tersembunyi. Selain Allah yang *Maha Ghaib*, dikenal pula makhluk halus lain seperti, malaikat, jin, setan (pengaruh Islam), dewa-dewi, *karuhun* atau arwah leluhur serta *jurig*. *Jurig* adalah terminologi bahasa Sunda yang khas disematkan pada hantu dengan beragam variasinya. Sebelum Islam datang dengan ajaran iman pada makhluk ghaib, keyakinan akan adanya makhluk halus sudah hadir sejak zaman Hindu-Budha. Terdapat ragam *lelembut* dan *lelembutan* yang diyakini oleh masyarakat Sunda (Jawa Barat dan Banten) saat ini. *Lelembut* yang dianggap baik diantaranya: *Guriang*, *Buta* (kepercayaan urang Kanekes), *Dangiang*, *Nyi Pohaci*, *Nini dan Aki Maranak*, *Dedewa*, *Nyi Rangga Manik*. Sedangkan lelembut jahat diantaranya: *Jurig Kuris*, *Jurig Teu Ngalahir*, *Jurig Tanpa Daksa*, *Jurig Kuluhu*, *Sungke Buana*, *Gajah Kuntianak*, *Jungjang Lawayan* (ke 7 hantu ini dipercayai oleh masyarakat Kanekes hingga saat ini), *Jurig Jarian*, *Genderuwo*, *Jurig Cai* (tiga jenis di antaranya *Titi Mangsa*, *Kala Mangsa* dan *Kili Mangsa*), *Sandekala*, *Kalongwewe*, *Kiciwis*, *Jurig Siit*, *Jurig Gonggo*, *Jurig Aden-Aden*, *Lulun Samak*, *Jurig Balukang*, *Jurig Bulak*, *Jurig Conge*, *Juring Kamangmang*, *Jurig Bagong*, *Kecit*, *Jurig Kancing*, *Buta Hejo*, *Jurig Monyet Bodas*, *Jurig Ipri*, *Jurig Aul*, *Kerod*, *Batara Kala*, *Siluman Gunung*, *Siluman Rawa*, *Dedemit*, *Rengkenek*, *Cabol*, *Loklok*, *Bungaok*, *Colek-colek*, *Banaspati*, *Jurig Kerud*, *Wiangga*, *Hantu Geni*, *Hantu Banyu*, *Tongtohot*, *Dongkol* dan lain-lainnya. Sementara itu lelembutan baik diantaranya *Meong*, *Karuhun*, *Nyi Roro Kidul*, *Sang Hyang Kalang*, *Nini dan Aki Paranak*. Sebaliknya lelembutan jahat diantaranya *Ririwa*, *Rabeg*, *Bobongkong*, *Kuntianak*, *Kuntilalakina*, *Centring Manik*, *Siluman Hileud*, *Baralak*, *Pajaratan* dan *Jurig Awi*. Semua hantu tersebut memiliki kekhasan dalam hal karakter, sifat dan kelakuan. Terdapat di setiap daerah, dan ada cara untuk menjauhkannya.



Gambar II.1 Kategorisasi berdasar asal-muasal dan tempat tinggalnya (Kasmana, 2018)

Ekadjadi (seperti dikutip I. Dwisetya, 2015) Orang Sunda percaya pada alam ghaib, hantu, dan kehidupan setelah kematian. Pada masyarakat penutur cerita, pengaruh agama Islam sudah sangat kuat mempengaruhi corak-corak kebudayaan setempat. Jadi Kepercayaan mereka terhadap alam ghaib sangat dipengaruhi ajaran Islam. Dalam kepercayaan Sunda, alam ghaib dipercaya memang ada dan bahkan dapat mempengaruhi mereka di dunia. Dalam kosmologi Sunda, kekuasaan tertinggi dipegang oleh *Sang Hyang Keres* (Yang Maha Kuasa) disebut juga *Batara Tunggal* (Yang Maha Esa), *Batara Jagat* (Penguasa Alam), dan *Batara Séda Niskala* (Yang Maha Ghaib) Nama terakhir memberikan gambaran bahwa orang Sunda (*buhun*) mempercayai sesuatu yang ghaib. Konsep lain dalam ajaran Sunda adalah mengenai tiga alam: *Buana Nyungcung*, *Buana Panca Tengah*, dan *Buana Larang*. *Buana Nyungcung* adalah alam teratas dalam mitologi Sunda. Tempat tersebut adalah tempat bersemayamnya *Batara Séda Niskala*. *Buana Panca Tengah* adalah tempat tinggal manusia, hewan, dan makhluk lain yang tidak kasat mata. Terakhir, *Buana Larang* adalah neraka, seburuk-buruknya tempat kembali.

Darsa dan Ekadjati (2006), menguraikan bahwa perancangan kosmologi dalam naskah Sunda Kuna tidak hanya dimaksud sebagai pengetahuan mengenai struktur jagad raya, tetapi ibarat media agar kehidupan di buana *niskala* dan buana *jatiniskala* yang abadi. Pemahaman tentang dunia ini hadir di abad VI, berkembang dan kini bersinkretis dengan Islam. Masyarakat Sunda kini sudah beranjak pada pandangan pengetahuan yang lebih logis dan empiris. Masuknya Islam sebagai keyakinan menghadirkan sudut pandang baru bagi orang Sunda tentang dunianya. Di dalam Islam menurut (Darsa dan Ekadjati, 2006) alam semesta terdiri dari 5 alam, ialah alam ruh, alam Rahim, alam dunia, Alam barzakh dan alam akhirat. Kosmologi menurut konsep Islam didasarkan pada kronologis/fase kehidupan manusia (dan makhluk lainnya) berdasar pada Quran.



Gambar II.2 Kosmologi Islam (Ekadjati, 2006)

Cerita hantu adalah salah satu jenis cerita masyarakat yang selalu ada dalam setiap tradisi perdaban. Pada masyarakat Sunda itu sendiri cerita hantu sudah seperti menjadi bagian dari kehidupan pada masyarakat Sunda, karena dengan tingkat kepercayaan yang sangat tinggi akan makhluk halus/ghaib dan tidak terlepas dari turun-menurunnya pada setiap generasi yang disampaikan oleh leluhur atau orang tua mereka. Iskandarsyah (2012) “mengungkapkan bahwa kisah-kisah hantu sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari cerita-cerita rakyat (*folks tale*) dan budaya serta ritual di dunia”. (h.1).

Cerita hantu adalah elemen dari legenda dunia ghaib. Legenda dunia ghaib merupakan pengalaman pribadi seseorang yang dianggap benar-benar terjadi.

Legenda alam ghaib seringkali menceritakan pengalaman seseorang bertemu atau berinteraksi dengan makhluk-makhluk ghaib (Danandjaja, 2007, h.71).

## II.2 Sandekala

Sandekala adalah salah satu mitologi Sunda yang dapat diasosiasikan dalam pamali bagi masyarakat Jawa Barat, misalnya ungkapan berikut “*Ulah kaluar pas magrib, pamali bisi diculik sandekala*”. Mungkin tidak sedikit yang pernah mendengar ungkapan tersebut, biasanya ungkapan tersebut di tujukan untuk melarang anak-anak keluar rumah ketika magrib menjelang. Anak-anak yang imajinasinya masih sangat luas mengira-ngira apa sebenarnya sandekala itu. Apakah sejenis hantu ataupun raksasa besar yang suka menculik anak-anak. Sering kali bayangan sandekala dibenak anak-anak adalah sejenis raksasa besar atau sejenis hantu lainnya. Anehnya sampai mereka besar, bayangan dan kepercayaan itu tetap melekat dalam memori bahwa memang sandekala adalah sejenis hantu atau raksasa besar. Namun fenomena Sandekala yang terjadi sekarang di masyarakat Sunda adalah masyarakat tidak paham terhadap fenomena tersebut dan yang terjadi dalam fenomena Sandekala itu sudah mulainya dilupakan dan bahkan sekarang muncul dengan beberapa pemaknaan yang berbeda di masyarakat Sunda. Contohnya masih banyak yang beranggapan bahwa sosok Sandekala adalah sosok wanita atau sejenis dengan *wewegombel* yang suka menculik anak-anak, akan tetapi nyatanya sosok Sandekala adalah sosok makhluk bertubuh besar bertanduk dan mata merah menyala dengan sayap yang suka menculik anak kecil ketika *maghrib* mulai menjelang dan jika terculik oleh Sandekala tersebut bisa membuat anak yang diculik tersebut menjadi *linglung* atau ngelantur dalam berkomunikasi. Jika dilihat dalam bahasa Sunda juga dapat disimpulkan bahwa 'Sandekala' terdiri dari dua suku kata yaitu *sande* = *sandi* (*pertanda*) dan *kala* (*waktu*), jika di artikan Sandekala adalah pertanda waktu.

Sandekala merupakan warisan yang diturunkan oleh nenek moyang Sunda. Dalam legenda masyarakat Sunda, kisah-kisah Sandekala menceritakan tentang mahluk yang gemar mengganggu dan menculik anak-anak yang bermain ketika senja tiba. Sandekala merupakan sebuah cerita yang termasuk kedalam legenda alam gaib. Cerita legenda sandekala ini populer di masyarakat Sunda, biasanya masyarakat

Sunda menyebutnya dengan hantu senja. Panggilan hantu senja ini dikarenakan biasanya sandekala menampakkan wujud di saat senja, karena itulah beberapa orang menyebutnya dengan hantu senja. Wujud hantu sandekala ini sendiri bertubuh raksasa dengan kedua matanya yang menyala.

Menurut Rosmaya dan Iko (seperti dikutip Kasmana, 2018) Sandekala atau *shandya* yakni pertanda dan *kala* berarti waktu yaitu makhluk halus yang hadir saat matahari terbenam, untuk menculik anak kecil yang masih berkeliaran pada malam hari. Sandekala selalu berpindah-pindah 3 bulan sekali, oleh karena sandekala selalu dikaitkan dengan perhitungan arah-hari baik dan buruk dalam mengerjakan hajat tertentu, seperti pindah rumah, kenduri pernikahan atau khitanan, mendirikan rumah dan lain-lain. Pada bulan rajab dan rawah (perhitungan bulan Sunda) sandekala sedang berada di barat, sehingga ketika pantrang melakukan aktivitas yang arahnya di sebelah barat.

Menurut Zaidan (2015) cerita yang berkembang di masyarakat sandekala senang dengan anak-anak yang masih bermain atau masih berada diluar rumah pada saat senja atau saat orang-orang akan menjalankan ibadah *shalat Maghrib*. Biasanya hantu sandekala akan menculik anak-anak, kemudian hantu Sandekala akan menghilang beserta anak-anak yang dibawanya. Masyarakat di Sunda menggunakan legenda ini sebagai sebuah cerita untuk menkuti sekaligus mendidik anak-anak, agar senantiasa berada didalam rumah ketika magrib tiba atau menjelang malam. (hal.10).

Jika mendengar cerita Sandekala dari pendataan nilai-nilai tradisi, adat dan budaya yang dilakukan oleh bidang Kebudayaan Disbudpar Kabupaten Bandung Barat, yaitu Abah Ook, Rabu 10 Februari 2016 di Kampung Cibadak RT 02/01 Desa Kertawangi Kcamatan Cisarua. Beliau menceritakan tentang tradisi, adat dan budaya masyarakat, salah satunya adalah bahasa pantrangan lisan, yaitu Bahwa orang tua melarang, menakut-takuti anak-anak, agar mentaati perintah orang tua. Biasanya pada pergantian sore hari ke malam hari antara pukul 17.45 – 18.30. Orang tua selalu mengingatkan pada anaknya agar tidak bermain diluar pada waktu tersebut dikarenakan ada Sandekala. Ucapan peringatan ini sudah ada sejak zaman dahulu dan menjadi ucapan yang menjadi kebiasaan dari orang tua.

Jika peringatan tersebut dilanggar akan selalu ada kejadian seperti anak menjadi demam tanpa sebab, atau ucapan anak menjadi ngelantur dan tatapan matanya kosong seperti ketakutan karena sudah melihat sesuatu. Ucapan peringatan tersebut sampai saat ini masih diutarakan oleh orang tua khususnya di daerah perkampungan di Jawa Barat. Abah mendengar ucapan Sandekala ketika ia masih kecil dan sekarang ucapan tersebut disampaikan pula oleh Abah kepada anak-anaknya, jika memasuki waktu maghrib harus sudah ada di dalam rumah, jangan sampai bermain berlebihan di luar rumah karena lupa waktu sehingga terkena Sandekala. Setahu Abah Sandekala sangat berdekatan dengan kata sende, yaitu udara/angina yang dihembuskan oleh ilmu teluh, sedangkan kala berartikan waktu. Kadangkala Sandekala di identikan dengan makhluk Buta/Raksasa. Abah berkeinginan pantrangan ini bisa dibuka arti yang sebenarnya, sebab orang tua terdahulu melakukan pelarangan ini kepada anak-anak pasti ada sebab dan tujuannya (Hernandi, 2016, h.1).

### **II.3 Analisa**

Metode yang dilakukan untuk menganalisa dan mengkaji permasalahan tentang mitos Sandekala ini adalah dengan metode analisis kualitatif untuk membuka dan memaparkan dengan teliti bagaimana Sandekala bisa menjadi salah satu fenomena di masyarakat Sunda. Dengan melakukan wawancara dengan Budayawan Sunda, pelaku Spiritual, Ulama Agama Islam. Kemudian membuat dan menyebarkan kuisisioner *online* untuk mengetahui pengetahuan dan pendapat masyarakat di Kota Bandung dan sekitarnya tentang mitos Sandekala.

#### **II.3.1 Wawancara dengan Budayawan Sunda**

Menurut Anca Buana atau biasa dipanggil Kang Anca, ketika diwawancarai pada tanggal 7 Januari 2018, beliau adalah guru sekaligus pendiri padepokan Anca Buana. Menurut beliau Sandekala atau *Sanékala* adalah sebutan bagi suatu hal yang tumbuh dan berkembang ditengah masyarakat Sunda dan dapat dalam wujud apapun, tidak terbatas, tidak pada satu wujud atau satu pengkultusan tertentu. Jadi *Sanékala* itu berwujud namun tidak tetap dalam satu wujud tertentu. Para leluhur Sunda banyak berbicara tentang mitos ini adalah untuk memberi tahukan

pergantian dari sore ke malam hari (maghrib), termasuk didalamnya kepada sesama makhluk ciptaan-Nya yang memiliki ruh namun tidak memiliki jasad agar manusia tidak merasa sombong dalam menjalani hidup didunia ini. Karena nyatanya masih banyak ciptaan – ciptaan-Nya yang tumbuh dan berkembang, hadir ditengah-tengah dan berkesinambungan dengan manusia dalam menjalankan kehidupan masing-masing dengan tidak saling mengganggu.

Manfaat mitos ini bagi masyarakat antara lain untuk memberi tahukan pergantian waktu dari sore menjelang malam adalah agar masyarakat tidak melakukan kegiatan yang tidak bermanfaat atau melakukan kegiatan yang berbau maksiat. Karena cerita yang tumbuh dan berkembang di masyarakat Sandekala itu tidak segan-segan akan menculik atau menyakiti siapa saja yang pada rentan waktu tersebut berada diluar ditambah lagi dengan melakukan hal-hal yang tidak bermanfaat.

Awal mula yang mencetuskan mitos Sandekala ini adalah para leluhur Sunda yang ingin memberikan pembelajaran terhadap masyarakat Sunda. Karena mitos ini menyebar secara cepat pada zaman dahulu dari mulut ke mulut dan turun-menurun lintas generasi walaupun pengaruhnya kurang dirasa pada zaman sekarang. Tentunya masyarakat perlu mengangkat kembali mitos ini karena agar masyarakat tidak melupakan budaya tradisi dari para leluhur yang sudah terpelihara sejak dahulu.

Sebenarnya mitos Sandekala memang masih ada sampai saat ini, akan tetapi masyarakat sudah mulai melupakan budaya tradisi ini bahkan masyarakat sunda sekalipun. *“Kudu dijugjug, kudu diteang, kudu dirasa, pikeun pangajaran luhur lelembut ki sunda”* “Harus dikunjungi, harus dicari, harus dirasakan, untuk pengajaran dari leluhur ghaib ki Sunda” ucap Kang Anca. Kata - kata ini yang perlu dijadikan acuan masyarakat Sunda agar budaya dalam tatar Sunda salah satunya tentang mitos Sandekala tidak menghilang keberadaannya. Selain itu beliau memberi pesan *“Ulah dipohokeun, kudu silih jembar jeung silih asihkeun. Dina turut-tumut titis tulis warisan karuhun”* “Jangan dilupakan, harus selalu memberikan rasa kasih sayang, dalam penjelasan warisan leluhur” untuk mengaskan agar masyarakat tidak melupakan budayanya sendiri. Menurut beliau

penyebab mulai lunturnya kebudayaan yang ada “*Kusabab eweuh deui nu mikarasep jeung geus tara deui dijadikeun pitutur, pikeun pangajaran keur balarea*”. “Karena tidak ada lagi yang tertarik dan tidak ada lagi yang dijadikan pengaruh untuk pengajaran semua masyarakat”.

### II.3.2 Wawancara dengan Ulama

Menurut Deni Elga Firdaus Asmara ketika diwawancarai di Majelis Ilmu pada tanggal 9 Januari 2018, beliau adalah seorang Ulama sekaligus praktisi ghaib. Menurut beliau dalam mitos ini sebenarnya orang tua dahulu sudah memiliki pandangan jauh kedepan agar anak-anak muda berfikir, berfikir memilih negatif atau positif tentang kehidupannya. Ada manfaat dan *maslahat*, jikalau manusia mau mengupayakannya. Arti pada (Sande/ Sané = Pertanda, Kala = Waktu). Ada juga yang mengartikan bahwa Sandekala itu adalah sosok makhluk ghaib dengan kekuatan yang luar biasa, namanya *Sanékala* (*Sané* = Mengajak, *Kala* = Celaka), karena dia mengincar manusia-manusia yang lengah, yang keluar dari *sunnatullah* manusiawi atau keluar dari sifat-sifat manusiawi, maka akan menjadi budak/pengikut makhluk tersebut. Jikalau sudah digolongkan kesana, maka energi negatif akan muncul jika mengikuti si *Sanékala* itu, contohnya selalu jahil, selalu buruk, mudah marah, dari “*kala*” itu menggiring manusia ke hal-hal sifat hewani (tidak tahu batasan, tidak tahu waktu, ukuran) jikalau ditelusuri dari kata *kala* = celaka dan *Sané* = Mengajak ke hal-hal negatif, jadi *Sanékala* itu mengajak celaka.



Gambar II.3 Ilustrasi Visual Sandekala karya Deni Elga Firdaus Asmara  
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Maka harus kembali kepada sifat-sifat manusiawi (penyayang, santun, taat, patuh, dsb). Maka menjadi dua bagian ada yang positif atau negatif, dan waktu maghrib itulah *wanci maghrib* (kunci waktu) itu adalah bagian mereka (jin, iblis, dan syetan). Karena pergantian waktu antara makhluk ghaib (jin, iblis, dan syetan) dengan manusia. Karena siangnya manusia itu malamnya mereka (ghaib) dan kebalikannya, malamnya manusia itu adalah siangnya untuk mereka (ghaib). Maka ada *wanci maghrib* atau pergantian waktu dalam Islam. Jika dalam Al-Quran adalah pergantian para malaikat Allah SWT yang siang ke malam, maka dalam Islam sesungguhnya pergantian waktu atau hari itu adalah waktu *ashar*, bukan tengah malam. Karena Allah SWT menciptakan makhluk itu hakikatnya menjadi dua, yaitu yang taat dan yang menolak. Dia (jin/iblis) beralibi bahwa ini yang hebat (hal negatif), merasa dengan kehancuran dan porak-poranda pada manusia itu adalah suatu kepuasan dan kemenangan untuk mereka.

Manusia tinggal memilih mau kemana arah hidup mereka antara negatif dan positif, karena hidup itu pilihan, orang tua dahulu menyuruh memilih antara negatif dan positif, akan tetapi harus dipertanggung jawabkan dunia sampai akhirat jikalau kembali kepada syariat agama. Menurut beliau akan sangat baik jikalau mitos ini kembali diangkat pada zaman ini, karena ditawarkan pada manusia dari sisi positif maupun sisi negatifnya, akan tetapi harus ditekankan jangan sampai salah pilih didalam hidup karena sesungguhnya hidup itu hanya sekali, maka berjanji dengan waktu.

Salah satunya cerita *Sanékala* ini terkandung di Al-Quran sudah diarahkan kedalam surat *Al-Asr* (Demi Waktu) “(1) *waal’ashri*, (2) *innal-insaana lafi khusrin*, (3) *illaalladziina aamanuu wa’amilusshaalahaati watawaasaw bialhaqqi watawaasaw biashobr*” “(1) Demi waktu, (2) Sesungguhnya manusia itu benar-benar berada di kerugian, (3) kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya menta’ati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran” dengan sumpahnya Allah, Allah bersumpah dengan waktunya sesungguhnya akibat waktu itu ada digenggaman Allah SWT, mengapa Allah SWT bersumpah kepada waktu? Agar hamba-hambanya yang taat meminimalisir kerugian, karena ada batasan waktu di muka

bumi ini. Jikalau kita mengikuti pada hal yang positifnya maka diarahkan kembali kepada do'a *sapu jagad* "*Rabbanaa aatinaa fiddun yaa hasanah, wa fil aakhirati hasanah, waqinaa 'adzaa ban naar*" "Ya Tuhan kami, berilah kami kebaikan hidup di dunia dan kebaikan hidup di akhirat, dan jagalah kami dari siksa api neraka". Itulah tujuan manusia di turunkan ke bumi ini agar selamat dunia dan akhirat. Jikalau mengikuti negatif maka didalamnya ada sifat-sifat hewani yang dibisikkan dengan iblis dan syetan, membawa manusia menggiring kepada kerugian tapi seolah-olah kebanggaan karena dia (iblis dan syetan) penuh dengan janji-janji palsu (surga dunia), karena pada golongan ini meyakini tidak ada kehidupan sesudah kematian/dunia, karena golongan ini diberikan sepenuhnya hak dunia. Itulah garis tengahnya dari *Rahman* dan *Rahimnya* Allah SWT.



Gambar II.4 Wawancara Deni Elga Firdaus Asmara  
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

### **II.3.3 Wawancara dengan Orang Sunda beragama Islam**

KH. R. Ahmad Zakariya bin KH. R. Arif atau biasa dikenal sebagai Mama Eyang Rende 1842 – 1939, beliau masih keturunan dari Eyang Dalem Mahmud Syekh Abdul Manaf. Wawancara dilakukan dengan aktivitas yang biasa disebut dalam bahasa Sunda dengan istilah *nyambat*, *nyambat* adalah suatu istilah untuk memanggil orang-orang tertentu dan pada umumnya sudah meninggal. Yang dilakukan di Majelis Ilmu pada tanggal 5 Desember 2018. Beliau adalah sesepuh atau salah satu dari penyebar syiar Islam yang tinggal di daerah Kabupaten Bandung Barat. Menurut beliau makhluk halus menurut bahasa Sunda adalah sebuah jelmaan atau perwujudan yang tidak kasat mata, kehadirannya dapat

dirasakan oleh semua orang namun perwujudannya hanya dapat dirasakan dan dilihat oleh sebagian orang yang memiliki pemberian lebih dari Allah SWT. Menurut masyarakat Sunda khususnya, makhluk halus lebih kepada arwah-arwah karuhun atau para sesepuh yang semasa hidupnya memiliki suatu ilmu yang membuat dirinya tidak termakan oleh tanah, tetap hidup di alam yang berbeda.

Sebenarnya jika dilihat dari silsilah Sunda, makhluk itu berbeda nama akan tapi sebenarnya masih itu-itu juga, hanya berbeda penyebutannya. *Jurig kebon* dipanggil *Budak Hideung*, Yang berada dipohon duren disebut *Layungsari*, jika diam dipohon bambu disebut *Kuntilanak*, jika di air disebut *Jurig Cai*. Jika Sandekala itu sendiri mempunyai kedudukan yang tinggi dikalangan dunia mereka, karena dia mempunyai kesaktian yang sangat luar biasa, kemana saja dia ingin berkehendak, dimana dia ingin tinggal dilangit, ditanah, didasar laut, dia mampu dan dapat merubah wujudnya menjadi apa yang dikehendaknya, hewan ataupun manusia, laki-laki ataupun perempuan, tua ataupun muda, dia begitu mudah untuk menjadikan apa yang dia inginkan, akan tetapi sesungguhnya rupa dan wujud aslinya mempunyai khas dan tidak ada duanya. Dia menyeramkan bagi orang yang melihatnya.

Sandekala merupakan perwujudan dari salah satu contoh makhluk yang melanggar aturan Tuhan yang membuat dirinya menjadi suatu pribadi yang *musyrik* yang tidak percaya akan kekuatan Allah SWT itu sendiri, sehingga dirinya membuat suatu perjanjian dengan makhluk lain yang menjadikan dirinya sebagai salah satu dari yang mereka sembah. Itu semua adalah sebuah akibat hukuman Allah SWT yang dibayar langsung di dunia kepada orang-orang yang menyekutukan dan menduakannya.

Ada beberapa cerita tentang Sandekala yang masih dipercayai oleh masyarakat Sunda sampai saat ini. Awal mula cerita zaman dahulu yang tersebar di masyarakat dan masih ada yang mempercayainya, ada seorang Pangeran tampan kaya raya dan memiliki kekuasaan bernama Tedja Arum, lalu dia jatuh cinta kepada seorang puteri anak dari penguasa Pantai Selatan. Yaitu Nyi blorong anak dari Kanjeng Gusti Ratu Kidul atau biasa dikenal sebagai Nyi Ratu Roro Kidul,

singkat cerita mereka menikah, dihari dimana pernikahan mereka, datang menyerang seorang Raja Siluman Buaya Putih yang tidak senang akan pernikahan mereka dikarenakan cemburu yang membabi buta dan dikarenakan Pangeran dan Putri tersebut beda kasta, lalu dia menyerang ke kerajaan Pantai Selatan. Akhirnya sang Pangeran bertarung dengan Raja Siluman Buaya Putih tersebut, akan tetapi sang Pangeran tahu kemampuan dirinya yang tak sebanding dengan Siluman Buaya Putih, akhirnya Ibu Ratu memberikan senjata pamungkas berupa setangkai bunga mawar sebagai senjata untuk membunuh Raja Siluman Buaya Putih.

Namun tidak disadari ketika bunga itu digenggam sang Pangeran merubah wujud kulitnya menjadi hitam kehijauan mata memerah dan membesar lalu tumbuh taring dimulutnya dikarenakan efek dari kekuatan senjata yang diberikan Ibu Ratu. Setelah Siluman terbunuh, sang Pangeran tidak bisa kembali kepada wujudnya sedia kala, lalu Ibu Ratu memberikan jalan keluar agar sang Pangeran bertapa didalam Kawah Gunung Galunggung selama 850 tahun dan mengasingkan diri dari hiruk-pikuk dunia terutama menjauhi suara tangisan dan tertawa anak bayi atau anak kecil untuk menghilangkan unsur-unsur kemanusiaan dalam dirinya. Suatu waktu sang Pangeran mendengar suara tangisan dari seorang bayi, kemudian sang pangeran pun mencari darimanakah sumber suara itu. Akhirnya sang pangeran menemukan seorang anak bayi lalu digendongnya untuk meredakan tangisannya.

Namun sang Pangeran dituduh akan menculik atau mencelakai anak tersebut dikarenakan perwujudan dari sang Pangeran yang sekarang, tanpa pikir panjang masyarakat sekitar yang melihat pun membakar, memusnahkannya dengan berbagai macam mantra sakti agar musnah. Akan tetapi sang Pangeran tidak musnah, dia terus mencari anak-anak untuk diculik dan membalaskan dendam yang selama ini terpendam karena kegagalannya dalam bertapa. Perwujudan Sandekala yang kita kenal saat ini adalah representasi dari pangeran tersebut.

Dan ada juga cerita dari Sandekala yang tumbuh dan berkembang ditengah-tengah masyarakat kita yang dipercayai sebagai sebuah kenyataan dari Sandekala itu sendiri. Sandekala adalah satu tidak terbagi dan tidak menjadikan apapun seperti dirinya. Seorang laki-laki yang menginginkan sosok seorang anak, akan tetapi

tidak diberikan rezeki untuk mempunyai anak, pada akhirnya dia meminta tolong kepada sesosok makhluk yang sebenarnya dia pun tidak terlalu percaya kepada makhluk ini bisa memberikan apa yang dia mau. Akan tetapi karena keinginannya yang begitu besar dan disertai juga dengan rasa yang tidak sabar ingin memiliki seorang anak, jalan apapun ia tempuh untuk mewujudkan apa yang ia harapkan.

Dia menyembah ke suatu gunung, meminta kepada yang besar, minta kepada yang kuat, melupakan ke yang Maha Agung, terpengaruhi oleh makhluk yang sesat dan menyesatkan, akhirnya pikirannya terkurung dengan pikiran yang salah, yang menghancurkan keimanannya dan ketaqwaannya ditukar dengan kebohongan yang dianggap nyata, sesungguhnya ia harus melakukan kewajiban manusia yang taat kepada sang pencipta tapi dia tidak melakukannya. Sesungguhnya Allah SWT yang menguasai seluruh makhluknya. Akhirnya dia tertipu oleh harta duniawi sampai dia buta dari kebenaran yang sesungguhnya dipikirkan harta benda itu bisa menjadikan sumber kebahagiaan dan pada akhirnya dia menyesal karena semua itu tidak ada guna dan manfaat tanpa *ridho* Allah SWT.

Adapun juga tanda-tanda dari kemunculan Sandekala yaitu disaat hari menjelang malam dan cahaya langit terlihat mulai memerah pergantian sore menuju malam hari, yang membuka pintu dari siang ke malam hari, yang diinginkan angan-angan, cita-cita, harapan menjadi kenyataan, disaat dahulu yang tidak terbayangkan sekarang terlihat masa lalu, seolah masa lalu itu terlihat indah. Sandekala itu sendiri biasanya muncul dihampir semua tempat, yang dimana banyak manusia sedang lupa, lupa kepada Allah SWT, tempat yang sejuk, dingin dan juga lembab, yang sunyi dan sepi serta menakutkan, tempat yang tidak diinginkan.

Sandekala itu sendiri memiliki ciri-ciri visual bertubuh tinggi besar, hitam legam kehijauan, jika berlari sangat cepat dan terdengar suara kaki yang menggetarkan tanah, jika dekat dia berbau, telinga lebar dan panjang, mata merah menyala, kuku terlihat hitam, bersayap, membawa bunga yang tidak beraroma jika bunga itu ia ketukan, bunga itu bisa dijadikan alat untuk meminta sesuatu, jika diturunkan bunga itu semua bisa celaka karena semua hajat dan permintaan manusia begitu mudah sehingga nyaris semua tergoda.

Tujuan dari Sandekala menculik anak-anak itu sendiri karena dia sangat menginginkan mempunyai seorang anak, ingin mempunyai seorang bayi, tapi oleh Allah SWT tidak diberikan kesempatan mempunyai keturunan, dari hari ke hari, hingga dari tahun ke tahun, anak yang diharapkan tidak kunjung datang, karena dia melupakan tujuan asal yang menjadikan dia menjadi musyrik dan kafir, yang membuat tidak punya rasa kasih sayang kepada anak-anak yang diinginkannya.

Fenomena Sandekala ini juga pernah terjadi di masyarakat, salah satunya pernah terjadi di daerah Gentur Cianjur, pada saat itu ada seorang anak ketika sore hari menjelang maghrib anak keluar dari rumah untuk bermain di halaman rumah, lalu dia menginjak suatu bunga yang tidak beraroma, bunga pembuka pintu, dia dibawa pergi ke alam *ghaib*, disembunyikan dan dibingungkan, dia ingin mewujudkan cita-citanya untuk memiliki anak, yang selama ini diidam-idamkan dan saat ini terwujud. Sesudah memiliki anak, bukannya diajarkan kebaikan akan tapi sebaliknya, dijauhkan dari kebenaran yang sesungguhnya.

Jika yang dekat pernah terjadi dipinggir sungai Citarum pada tanggal 17 September 1956, anak tersebut sedang bermain kelereng dipinggir sungai disaat *maghrib* mulai menjelang, kelereng tersebut menggelinding kepinggir sungai, anak tersebut akan mengambil kelerengnya akan tetapi tangan dari anak tersebut ditarik oleh makhluk itu, sampai sekarang belum ditemukan, pernah disyariatkan oleh Ama, anak tersebut ketemu akan tapi dia tidak mau pulang, karena dia dicukupi segala keinginannya padahal semua barang-barang yang dia punya itu hanya tipu daya muslihat alias bohong karena pengaruh sihirnya.

Mama Eyang Rende pun menambahkan pesan agar kita tidak usah takut oleh makhluk tersebut, sesungguhnya harkat derajat manusia lebih sempurna dibanding makhluk seperti itu, tidak usah takut tapi kita juga tidak boleh sombong dan takabur, merasa mampu dan bisa dibanding makhluk yang tadi, sekalipun kita banyak kelebihannya banyak kesempurnaannya, tapi jangan lupa sebelum Allah SWT menciptakan wujud manusia yang sempurna itu, dia lebih dahulu Allah ciptakan. Basahnya air, dipukul sakit, tertusuk duri terasa sakit, Allah SWT mengizinkan makhluk itu ada dan hidup ditengah-tengah kita semua. Panasnya api, dinginnya air, pahit manisnya kehidupan, dia menjadi pembanding dari

kesempurnaan itu darahnya dia rasanya asam, keringatnya dia tidak pernah berhenti yang menjadikan tubuhnya bau dan dia selamanya abadi didalam kesesatan, dan itulah makhluk yang dikutuk oleh sang pencipta, dan masih banyak pula hal-hal yang masih disembunyikan dan belum kita ketahui.



Gambar II.5 KH. R. Ahmad Zakariya atau Mama Eyang Rende  
Sumber: <http://ulamalangit.blogspot.com/2012/12/wali-athfal.html>  
(Diakses pada 07/12/2018)

### II.3.4 Kuesioner *Online*

Setelah dilakukan riset, dibuatlah kuesioner *online* dengan cara mengajukan pertanyaan yang bertujuan untuk mengumpulkan beberapa data dari masyarakat kota Bandung seputar Fenomena Sandekala. Hasil dari kuesioner *online* dapat dilihat sebagai berikut:

Umur

109 tanggapan

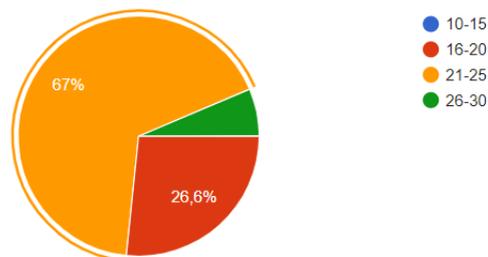


Diagram II.1 Diagram umur  
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Rentang umur dari para pengisi tanggapan kuesioner *online* ini adalah, 26,6% untuk 16-20 tahun, 67% untuk 21-25 tahun, dan 6,4% untuk 26-30 tahun.

Apakah anda tertarik dengan budaya tradisi di Indonesia khususnya cerita masyarakat Sunda?

109 tanggapan

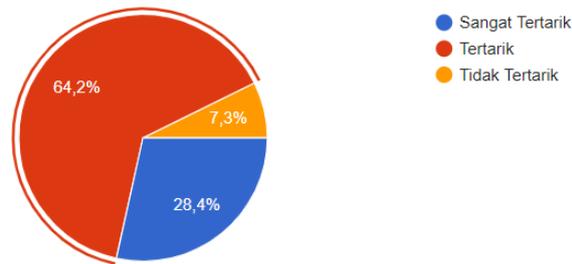


Diagram II.2 Diagram tentang ketertarikan akan budaya tradisi  
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Pertanyaan tentang ketertarikan akan budaya tradisi Indonesia khususnya cerita masyarakat Sunda yang ditujukan kepada masyarakat yaitu sebanyak 28,4% sangat tertarik, 64,2% tertarik, dan 7,3% tidak tertarik akan cerita masyarakat Sunda.

Apakah anda mengetahui mengenai cerita/mitos masyarakat sunda? (Jurig bongre, Jurig samak, Kuntulanak, Sandekala, dsb)?

109 tanggapan

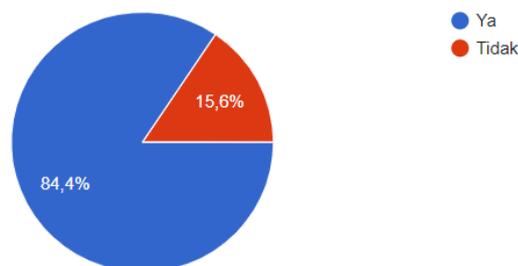


Diagram II.3 Diagram tentang pengetahuan mitos masyarakat Sunda  
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Pertanyaan tentang pengetahuan akan mitos masyarakat Sunda seperti jurig bongge, jurig samak, kuntilanak, dan sandekala ternyata 84% masyarakat tahu akan mitos tersebut.

Jika "iya", dari mana anda mengetahui cerita/mitos tersebut?

98 tanggapan

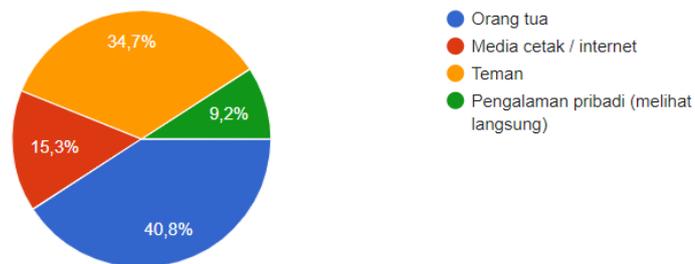


Diagram II.4 Diagram tentang pengetahuan mitos masyarakat Sunda

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Pertanyaan mengenai dari mana mengetahui mitos tersebut ternyata 40% masyarakat tahu akan mitos tersebut dari orang tua mereka, 15,3% dari Media cetak / internet, 34,7% dari teman, dan 9,2% dari pengalaman pribadi mereka.

Apakah anda tahu tentang Mitos Sandekala? "Ulah kaluar maghib, bisi diculik Sandekala"

109 tanggapan

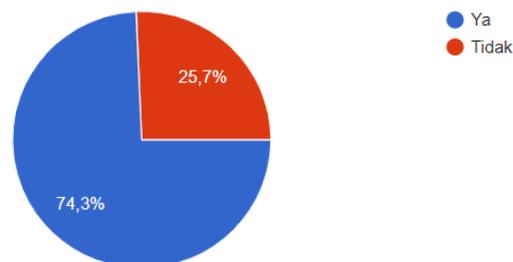


Diagram II.5 Diagram tentang pengetahuan fenomena Sandekala

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Pertanyaan mengenai mitos Sandekala, ternyata 74% dari responden mengetahui akan mitos Sandekala

Menurut anda bagaimana minat generasi muda terhadap kebudayaan bangsanya sendiri di era modern seperti sekarang?

109 tanggapan

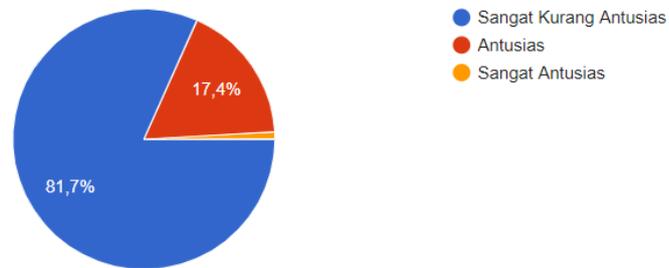


Diagram II.6 Diagram tentang bagaimana minat generasi muda akan kebudayaan  
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Pertanyaan tentang bagaimana minat generasi muda terhadap kebudayaan bangsanya sendiri di era modern seperti sekarang 81,7% menjawab sangat kurang antusias.

Apa penyebab berkurangnya minat generasi muda terhadap kebudayaan bangsanya sendiri?

109 tanggapan

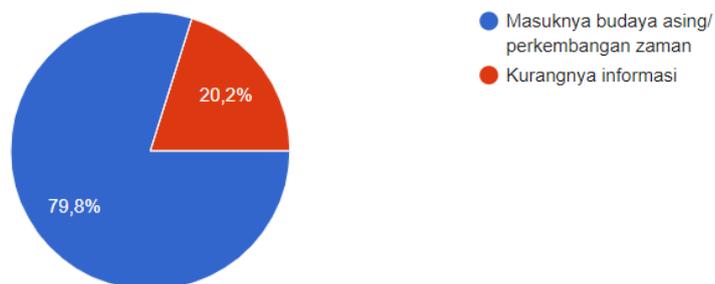


Diagram II.7 Diagram tentang penyebab berkurangnya minat akan kebudayaan  
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Pertanyaan apa penyebab berkurangnya minat generasi muda terhadap kebudayaan bangsanya sendiri adalah 79,8% disebabkan oleh masuknya budaya asing/perkembangan zaman dan 20,2% dikarenakan kurangnya informasi mengenai budaya bangsa ini.

#### **II.4 Resume**

Dari hasil analisa diatas dari wawancara dengan budayawan Sunda, Ulama, serta mengajukan kuesioner kepada masyarakat kota Bandung tentang fenomena Sandekala dapat disimpulkan bahwa, Masyarakat Sunda memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan mitos/pamali dan tradisi yang lahir dan berkembang sejak dahulu sampai saat ini pun kepercayaan terhadap mitos-mitos/pamali masih sangat diperhatikan didalam kehidupan sehari-hari. Namun ketertarikan itu tidak terlalu diperhatikan dikarenakan oleh masuknya budaya-budaya dan kepercayaan-kepercayaan yang berasal dari luar sehingga mengikis ketertarikan dan kepedulian masyarakat tentang jati diri budayanya sendiri. Faktor lain penyebab hampir hilangnya fenomena Sandekala ini adalah tidak diimbangnya budaya dengan kemajuan teknologi pada saat ini. Apabila budaya dan teknologi bisa bersinergi akan membuat fenomena Sandekala ini menjadi hal yang akan terus diingat dan terus diperhatikan serta diterapkannya kembali dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari.

#### **II.5 Solusi Perancangan**

Berdasarkan pengumpulan data tentang fenomena Sandekala dari berbagai sumber, solusi yang terbaik untuk perancangan ini adalah dengan cara membuat media informasi dalam memperkenalkan atau mengangkat kembali cerita rakyat Sandekala yang bertujuan untuk memberi pengetahuan dari segi budaya hingga pesan moral yang terkandung dalam fenomena Sandekala untuk masyarakat. Salah satu cara untuk mempopulerkan mitos ini kembali adalah dengan melalui cerita yang dikemas dengan kreatif mungkin, sehingga target audiens lebih tertarik dengan fenomena Sandekala yang diangkat dalam cerita tersebut.