

BAB II. LANDASAN TEORI

II.1 Pengertian Folklor

Folklore atau dalam bahasa Indonesia biasa disebut dengan istilah folklor, merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengulas serta membahas mengenai kebudayaan. Folklor terdiri dari dua suku kata yaitu *folk* dan *lore*. Dundes menjelaskan (dalam Danandjaja, 1997) *folk* adalah sekumpulan manusia dengan ciri-ciri fisik, budaya serta sosial yang sama sehingga dapat kenali dari kelompok yang lain. Ciri-ciri pengenalan fisik yang disebutkan dapat berupa bahasa, mata pencaharian, warna kulit, bahasa atau logat, dan kepercayaan.

Menurut Wulandari (2017) Pengertian suku adalah suatu kelompok manusia yang dapat mengenali dirinya dengan seksama berdasarkan garis keturunan dari para nenek moyangnya yang dianggap sama dan memiliki ciri khas seperti bangsa, bahasa, perilaku dan agama. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *folk* dapat diartikan sebagai sebuah suku atau ras. Sedangkan pengertian dari *lore* adalah adat ataupun pengetahuan dari nenek moyang yang diwariskan secara turun temurun baik itu secara lisan (verbal), tingkah laku (non verbal) atau melalui bukti- bukti fisik yang ada seperti barang-barang peninggalan dari zaman dulu.

Dari penjelasan diatas, folklor dapat diartikan sebagai sekelompok orang (suku) yang mempunyai tradisi yang diakui oleh bersama serta diwariskan ke setiap generasinya. Sehingga suatu folklor akan tetap ada walaupun perkembangan zaman terus berkembang. Menurut Brunvard (Danandjaja, 1997, h.21) folklor dikategorikan menjadi tiga jenis, yakni :

- Folklor lisan (*verbal folklore*)
Misal: dongeng, mite, anekdot, legenda, pantun, syair
- Folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*)
Misal: Biasanya dalam bentuk permainan
- Folklor bukan lisan (*non verbal folklore*)
Misal: pakaian, makanan dan minuman

II.1.1 Folklor Lisan

Folklor lisan adalah sebuah tradisi yang disampaikan seutuhnya melalui lisan dari generasi ke generasi selanjutnya. Folklor lisan sering disebut juga dengan istilah tradisi lisan. Ciri yang sering ditemukan dalam folklor ini adalah, biasanya seorang pencerita (sumber) akan mengadakan suatu pertemuan langsung dengan pendengarnya, sehingga terjadilah sebuah bentuk pewarisan budaya yang bahkan terkadang diadakan juga pertukaran cerita dalam pertemuan tersebut.

Menurut Danandjaja, (1991, h.17-20), folklor lisan atau tradisi lisan memiliki beberapa fungsi dalam kehidupan masyarakat, yakni:

1. Mengungkapkan norma-norma yang hidup di masyarakat. Misalnya, dalam masyarakat Sunda terdapat sebuah peribahasa “*Aku aku angga*” yang berarti seseorang yang mengakui barang milik orang lain sebagai milik pribadi dengan maksud ingin memilikinya sendiri.
2. Sebagai suatu ungkapan kritik atau dapat berupa protes sosial terhadap suatu kondisi kehidupan
3. Ungkapan pendapat masyarakat terhadap pemerintah
4. Mendidik dan mewarisi nilai-nilai, gagasan, ide dari sebuah generasi ke generasi lainnya.

Jenis-jenis yang termasuk kedalam folklor lisan yakni: (1) bahasa rakyat (2) ungkapan tradisional (3) peranyaan tradisional (4) sajak (5) cerita rakyat (6) nyanyian

II.1.2 Folklor Sebagian Lisan

Folklor sebagian lisan adalah sebuah tradisi yang memiliki perpaduan antara lisan dan unsur isyarat gerak. Isyarat gerak ini memiliki makna hubungan terhadap sesuatu yang bersifat gaib. Misalnya saja, sebuah batu yang dianggap memiliki kekuatan kekebalan terhadap mereka yang memakainya. Sehingga folklor sebagian lisan dapat pula dikatakan sebagai adat kebiasaan. Bentuk-bentuk dari Folklor sebagian lisan ini diantaranya:

- Kepercayaan rakyat
- Permainan rakyat

- Adat istiadat
- Upacara
- Pesta rakyat
- Dll

II.1.3 Folklor Bukan Lisan

Menurut Zaidan (2015) folklor bukan lisan adalah suatu tradisi turun temurun yang menggunakan material ataupun non material sebagai cara dalam pewarisannya. Bentuk-bentuk folklor yang termasuk ke dalam kategori material, yakni:

1. Arsitektur rakyat (bentuk asli rumah daerah ataupun bentuk lumbung padi)
2. Kerajinan tangan rakyat
3. Pakaian dan perhiasan tubuh adat
4. Makanan dan minuman adat
5. Obat-obatan tradisional

Sedangkan yang termasuk ke dalam non-material, yakni:

1. Gerak isyarat tradisional
2. Bunyi isyarat sebagai komunikasi

II.2 Cerita Rakyat

Cerita rakyat termasuk ke dalam folklor lisan. Cerita rakyat merupakan cerita yang tumbuh dan berkembang di masyarakat, Cerita rakyat termasuk kedalam kategori folklor lisan. Folklor lisan di wariskan melalui mulut ke mulut. Menurut William R. Bascom (dalam Danandjaya, 1984, h.50), cerita rakyat dibagi menjadi tiga yakni mite, legenda dan dongeng. Ciri-ciri cerita rakyat antara lain :

- Cerita bersifat anonim, tidak diketahui siapa pembuatnya.
- Sering mengalami perubahan, cerita rakyat termasuk ke dalam folklor lisan, dimana cara penyampainnya dilakukan dengan bercerita. Sehingga tak jarang seorang pencerita menambahkan atau mengurangi cerita yang ada di dalamnya.

- Dimiliki oleh sekelompok individu (tidak diakui oleh perseorangan).
- Disampaikan secara turun temurun
- Mengandung nilai-nilai dan norma dalam masyarakat

II.3 Mite

Mite atau mitos secara etimologi merupakan istilah dari bahasa Yunani *mythos* yang diartikan secara garis besar berarti sebuah cerita atau suatu hal yang diceritakan oleh seseorang namun makna yang lebih lebar mitos bisa dikatakan sebagai sebuah pernyataan, selain itu mitos juga sering dikaitkan dengan *mythology* dalam bahasa Inggris berarti ilmu yang mempelajari tentang mitos ataupun hal yang berkaitan dengan mitos itu sendiri. Mitos biasanya berupa kumpulan ceritayang dikisahkan secara turun temurun pada setiap generasi di suatu kebudayaan ataupun bangsa. (Wadiji, 2011, h. 10-11)

Menurut Haviland (1997) Pada dasarnya mitos memiliki kepercayaan tentang ketuhanan dikarenakan dapat memberikan rasa kepercayaan padan praktek keagamaan. Biasanya masalah yang terkandung pada mitos merupakan masalah yang penting yang ada pada kehidupan manusia seperti, dari manakah manusia berasal dan semua yang ada pada dunia ini, mengapa manusia harus ada disini dan kemanakah akhir tujuan manusia. Fungsi mitos adalah untuk memberikan penerangan. Mitos memberikan penjelasan dan pemahaman tentang jagat raya, selain itu mitos pun memiliki beberapa fungsi tertentu, diantaranya :

1. Memberikan penyadaran tentang kekuatan alam ghaib
Mitos bukanlah tempat untuk menginformasikan kekuatan ghaib namun tentang bagaimana cara kita untuk mempelajari dan berdampingan dengannya.
2. Memberikan jaminan tentang masa kini
Mitos memberikan gambaran tentang berbagai peristiwa apa saja yang pernah terjadi dimasa lampau dan memberikan pengetahuan bagi masa kini.
3. Mitos memberikan pengetahuan tentang realita
Mitos memberikan penjelasan tentang apa yang terjadi di dunia, asal muasalnya, tetapi tidak seperti ilmu sejarah pada biasanya karena ruang dan

waktu pada cerita mitos biasanya sebuah cerita yang dikisahkan untuk memberikan gambaran tentang awalan dan akhiran atau tentang asal muasal serta tujuan sebuah kehidupan. (Fransiskus, 2006, h.45)

Fungsi utama mitos bagi sebuah kebudayaan adalah untuk mengangkat, mengungkap, melindungi dan memberikan moralitas serta menuntun manusia menuju ke jalan yang lebih baik . (Roibin, 2007, h.193)

Menurut Putra (2012) Mitos bukanlah cerita yang sepele karena mitos dapat mengandung banyak sekali pesan tersirat yang ada didalamnya. Pesan-pesan ini tidak hanya ada dalam sebuah mitos saja melainkan berada pada semua mitos karena semua yang ada didalamnya sangatlah bersinggungan. Dalam hal ini biasanya si pencerita pada dahulu kala lalu nenek moyang kita menerima mitos tersebut hingga akhirnya sampailah pada generasi sekarang.

II.3.1 Mitos Dalam Kebudayaan Sunda

Budaya adalah hasil dari pola pikir umat manusia. Budaya datang dari cipta rasa dan karsa manusia yang dibuat menjadi sebuah kebiasaan dihidupnya. Karena manusia adalah makhluk sosial maka budaya sangatlah berpengaruh dalam kehidupan bersosialisasi pada manusia. Menurut Haviland (Sundajaya 2008, h.4) menjelaskan bahwa masyarakat merupakan sekumpulan atau sekelompok manusia yang tinggal dan mendiami suatu tempat atau daerah dan memiliki sebuah atau lebih kebudayaan yang sama. Maka dapat disimpulkan bahwa sebuah masyarakat bisa dikatakan masyarakat jika secara utuh memiliki kebudayaan dan pola hidup yang sama.

Setelah berbagai macam kebudayaan yang ada dan melekat pada masyarakat pada kurun waktu yang cukup lama maka terbentuklah pola-pola yang menjadi unsur bagi kebudayaan itu sendiri, salah satu bentuk dari hasil pemikiran budaya tersebut adalah *folklore* atau sering disebut juga folklor. Folklor merupakan salah satu hasil dari pemikiran budaya yang disampaikan menggunakan lisan. Folklor sendiri terbagi menjadi tiga jenis yaitu folklor non-lisan, setengah lisan dan folklor lisan. Folklor lisan sangatlah erat keberadaanya dengan budaya Sunda, hal ini karena

tradisi lisan ada terlebih dahulu dibandingkan tradisi tulis pada budaya di tanah Sunda. Budaya masyarakat Sunda terhadap tradisi lisan terbukti dengan berbagai macam karya yang ada pada sejarah Sunda seperti *carita pantun*, *pupuh*, *pamali*, *dongeng* dan sebagainya. (Widiastuti, 2015) selain beberapa karya peninggalan sejarah tersebut adapun folklor yang menceritakan tentang mitos yang sering diperbincangkan oleh masyarakat Sunda yaitu *jurig*.

II.4 Jurig

Berbicara mengenai mitos, bagi masyarakat Indonesia khususnya di daerah Sunda, sangat tidak mungkin untuk menghapuskan keberadaan dari mitos itu sendiri karena di Sunda pun banyak sekali mitos-mitos yang berkembang, salah satunya adalah mitos mengenai hantu atau sering disebut *jurig*.

Hantu atau makhluk halus secara umum merujuk pada kehidupan setelah kematian, hantu pun sering duhubungkan dengan arwah atau roh yang meninggalkan jasara seseorang. Pengertian hantu pun pada umumnya berbeda-beda pada setiap kepercayaan, adat istiadat maupun peradaban di suatu tempat.

Hantu seringkali dijabarkan memiliki bentuk menyerupai manusia meskipun ada yang mengatakan menyerupai hewan ataupun benda mati, sering pula digambarkan berupa "kilauan", "bayangan" ataupun "kabut". Hantu tidak mempunyai tubuh yang terlihat jelas seperti manusia pada biasanya, mereka hanya memiliki tubuh berupa bayangan (*astral body*) bahkan terkadang bentuk mereka tidak tampak terlihat sama sekali tetapi dapat dirasakan pada fenomena lain seperti misalnya pada pergerakan objek secara tiba-tiba, lampu hidup dan mati dengan sendiri, suara, dan kejadian lainnya yang sekiranya tidak dapat dijelaskan dengan logika. (Tjungetsu, 2010)

II.5 Jurig *Leled Samak*

Menurut Asep (2018) *Leled samak* merupakan salah satu *jurig* yang berasal dari daerah Jawa Barat. Nama *leled samak* diambil dari dua suku kata yaitu *leled* (menggulung) dan *samak* (tikar) maka *leled samak* diartikan sebagai hantu yang

berbentuk tikar yang menggulung. Awal mula tercipta jurig leled samak ini adalah dari tata cara penguburan jenazah di daerah Jawa Barat yang dimana cara penguburan jenazah tersebut menggunakan samak sebagai alas untuk memandikan ataupun membawa jenazah ke pemakaman, namun dahulukala ketika selesai mengantarkan jenazah ke pemakaman biasanya samak yang digunakan sebagai alas tersebut akan dibuang ke *wahangan* oleh masyarakat, pada awalnya kebiasaan ini tidaklah menimbulkan efek apapun terhadap masyarakat akan tetapi pada suatu hari ada seorang yang meninggal dengan cara yang tidak wajar sehingga arwah dari orang tersebut menjadi penasaran lalu bergentayangan dan ketika samak yang digunakan oleh orang tersebut dibuang ke wahangan maka samak tersebut pun dijadikan sarang bagi leled samak tersebut (Herman, 2018).



Gambar II.1 Bentuk Samak.

Sumber : <https://www.jeryanuar.web.id/2014/09/legenda-leled-samak.html> (Diakses pada 6 Januari 2019)

Waktu kemunculan dari leled samak ini biasanya pada saat *kili mangsa* (saat matahari terbenam) hingga *titi mangsa* (saat subuh). (Herman, 2018)

Mangsa dari leled samak ini adalah orang-orang yang *sompral* (gegabah dalam bertutur kata) atau *kamalinaan* (sikap manusia yang berlaku melebihi sewajarnya) ketika berada di wahangan baik itu anak-anak ataupun orang dewasa. (Asep, 2018)

dan cara jurig ini dalam merenggut korbannya adalah dengan menjadi samak yang berada di wahangan sehingga bagi siapa saja yang menyentuh ataupun menginjak samak tersebut maka ia akan *dileled* (digulung) kedalam sungai. (Mumu, 2018).

Visualisasi dari jurig leled samak ini masih belum memiliki kejelasan yang valid karena banyak yang mengatakan bahwa ia berwujud seperti buaya putih, kura-kura raksasa hingga ikan jadi-jadian, namun menurut Asep (2018) bentuk dari leled samak ini adalah berupa air yang menggulung dengan rapih sehingga berbentuk seperti samak yang sedang digulung lalu dibelakang ombak tersebut ada seorang wanita berperawakan layaknya *kuntilanak* yang merentangkan tangannya untuk mengambil korbannya tersebut ke alam lain dan jasad dari korbannya akan dikembalikan setelah 1 hingga 3 hari di alam lain.



Gambar II.2 Ilustrasi jurig Leled Samak.

Sumber : <http://www.daftarhantu.web.id/daftar-hantu-seram-di-indonesia-yang-tidak-terkenal/> (Diakses pada 6 Januari 2019)

II.6 Cerita Rakyat Sebagai Kekayaan Budaya Sastra Lisan

Kebudayaan, masyarakat dan sastra adalah hal yang terikat dalam setiap langkahnya maka dalam perkembangannya semua hal tersebut saling memiliki pengaruh, saling mendukung serta saling memberikan ketentuan satu sama lain (Semi, 1989, h.58).

Cerita rakyat merupakan sebuah cerita yang dijabarkan secara naratif serta menceritakan tentang kejadian-kejadian yang terjadi pada masa lalu di suatu daerah yang memiliki hubungan dengan budaya yang ada di tempat tersebut. Sujiman (dalam Endraswara, 2013, h.47) menjelaskan bahwa cerita rakyat merupakan cerita yang tidak diketahui siapa dan kapan awal cerita tersebut diceritakan, cara cerita rakyat tersebut ada hingga saat ini adalah dengan cara menceritakannya dari mulut ke mulut secara turun temurun, bentuknya dapat berupa legenda, mitos, seni tradisi ataupun dongeng.

Cerita rakyat sebagai warisan budaya memiliki peranan yang sangatlah amat penting bagi kehidupan manusia. Seperti yang dikatakan oleh Yanagita (Endraswara, 2009, h.109) yang menjelaskan bahwa folklor adalah sebuah guru yang mengajarkan tentang “hari esok” yang dimana dapat diartikan sebagai sebuah disiplin ilmu yang dapat membantu seseorang untuk mengerti akan siapa dirinya serta sejarah tentang dirinya sendiri secara lebih mendalam.

Alasan dilakukannya perancangan media tentang cerita rakyat *Jurig Leled Samak* ini disebabkan karena kekhawatiran tentang akan hilangnya cerita rakyat ini, hal itu dilandasi oleh pencerita yang dianggap sesepuh di Jawa Barat kini sudah mulai hilang, selain itu generasi muda pun sudah hampir tidak dikenalkan lagi tentang cerita warisan budaya ini. Hal itu disebabkan karena telah banyaknya budaya asing yang mulai masuk ke Indonesia sehingga menimbulkan pergeseran budaya di Indonesia. Berbagai perubahan di kehidupan masyarakat Indonesia misalnya seperti globalisasi tatanan kehidupan serta berkembangnya teknologi dan komunikasi sehingga dapat memberikan pengaruh besar bagi masyarakat modern yang akhirnya mulai melupakan tentang cerita warisan dari para leluhurnya sendiri sehingga akhirnya dapat mempercepat proses hilangnya budaya lokal.

Perlu ditekankan bahwa setiap cerita rakyat pastilah berhubungan dengan yang namanya narasumber, pawang ataupun kuncen dari setiap ceritanya. Namun kini hampir disetiap daerah, orang yang dapat menceritakan cerita tersebut mulai hilang atau sudah sangat sedikit sekali jumlahnya. Hal ini disebabkan karena hampir disetiap tempat sang pencerita meninggalkan dunia atau sudah tidak dapat berbicara lagi dikarenakan faktor usia yang telah tua sehingga tidak dapat lagi

menceritakannya ke generasi selanjutnya hingga akhirnya masyarakat pun mulai tidak lagi memberikan perhatian lebih terhadap cerita-cerita tersebut.

Sebagai warisan budaya, cerita rakyat *Jurig Leled Samak* di Jawa Barat ini memiliki nilai-nilai yang dapat memberikan pelajaran serta *amaran* (larangan) tentang suatu hal yang berlebihan. Namun sangat disayangkan seiring berjalannya zaman, cerita ini pun mulai terlupakan sehingga banyak masyarakat Sunda sendiri yang sudah mulai tidak mengenalinya lagi sehingga hal tersebutlah yang menjadi dorongan agar dilakukannya perancangan media tentang cerita *Jurig Leled Samak* ini.

II.7 Analisa

Berdasarkan analisis pada objek cerita jurig leled samak diatas, cerita tersebut merupakan sebuah warisan budaya tentang kearifan lokal yang ada di Jawa Barat namun kini mulai kehilangan eksistensinya. Nilai-nilai yang ada didalam cerita jurig leled samak perlulah dipelihara dan diwariskan ke generasi selanjutnya agar cerita tersebut dapat terus berjalan dan dijadikan cerita yang menghibur serta dapat memberikan pelajaran mengenai betapa pentingnya berbuat baik dan tidak berlebihan.

II.7.1 Analisis Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada 10 orang anak remaja usia 17-21 tahun di daerah Cikutra, Bandung, 8 dari 10 orang menjawab tidak mengetahui cerita serta visualisasi mengenai jurig ini, hal tersebut merupakan fakta lapangan yang membuktikan bahwa mitos tentang jurig ini masihlah kurang diketahui oleh masyarakat di kota Bandung. Maka dari itu diperlukan pencarian mengenai cerita dan visualisasi jurig tersebut kepada narasumber yang terpercaya dalam memberikan informasi yang jelas mengenai cerita jurig Leled Samak. Dalam hal ini wawancara menjadi hal yang tepat dalam pemilihan untuk mencari data primer mengenai asal usul jurig Leled Samak.

Wawancara merupakan kegiatan antara dua orang atau lebih dengan tujuan untuk mendapatkan informasi-informasi yang tepat. Menurut Benney & Hughes (dalam Denzin, 2009, h.501), wawancara merupakan salah satu cara dalam melakukan sosialisasi dengan cara bertemunya antara dua atau lebih manusia yang saling melakukan interaksi satu sama lain dalam jangka waktu tertentu dengan berdasarkan kesetaraan status, baik itu dilakukan di dunia nyata ataupun dunia maya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada tiga orang narasumber yang berbeda yaitu Kang asep yang merupakan penjaga di salah satu pondok pesantren yang berada di daerah Cipasung-Tasikmalaya, Kang Herman yang merupakan *kuncen* di daerah Situ Gede-Tasikmalaya dan Pak Mumu yang merupakan “orang pintar” dari Bangkongrarang-Tasikmalaya dapat diketahui cerita dan visualisasi dari jurig Leled Samak dengan lebih jelas. Berikut merupakan daftar pertanyaan wawancara dan hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber.

Tabel II.1 Analisis Hasil Wawancara.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Tahukah anda tentang jurig Leled Samak?	Tahu
2	Apa itu jurig Leled Samak?	Jurig Leled Samak merupakan cerita rakyat mengenai <i>jurig</i> yang dapat membawa manusia dengan cara menggulung manusia menggunakan air lalu menenggelamkannya.
3	Bagaimana cerita/sejarah dari jurig Leled Samak?	Awal mula cerita ini dibuat oleh <i>kolot baheula</i> dan bertujuan untuk menakut-nakuti anak kecil agar lebih menghormati suatu tempat yang jarang dihuni oleh manusia, terutama di daerah sungai.
4	Dari daerah manakah mitos ini berasal?	Dari daerah tatar Sunda terutama Garut, Sumedang dan Tasik.

5	Siapakah orang yang meninggal dan menjadi “jurig” tersebut?	Tidak ada.
6	Penyebab kematiannya?	Tidak ada.
7	Adakah waktu tertentu munculnya jurig tersebut?	Menurut cerita waktu kemunculan dari leled samak ini biasanya pada saat <i>kili mangsa</i> (saat matahari terbenam) hingga <i>titi mangsa</i> (saat subuh).
8	Adakah “mangsa” tertentu jurig tersebut?	Mangsa dari leled samak ini adalah orang-orang yang <i>sompral</i> atau <i>kamalinaan</i> ketika berada di wahangan baik itu anak-anak ataupun orang dewasa.
9	Visualisasinya seperti apa?	Air yang menggulung secara rapih sehingga berbentuk layaknya tikar dan dibelakang air tersebut ada sesosok wanita berperawakan seperti <i>kuntilanak</i> yang merentangkan tangannya

II.8 Resume

Berdasarkan hasil observasi penelitian ini dibuat untuk menyelesaikan permasalahan yang dimiliki oleh cerita rakyat jurig leled samak. Permasalahan tersebut adalah pudarnya cerita rakyat tersebut di kalangan masyarakat Sunda. Hal tersebut dapat mengakibatkan hilangnya salah satu warisan budaya yang sudah ada sejak lama pada masyarakat Sunda.

II.9 Solusi Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada cerita jurig leled samak, maka media visual yang dapat dijadikan sebagai sebuah solusi bagi permasalahan tersebut adalah dengan melalui media *motion graphic* dengan begitu masyarakat akan lebih mengenal mengenai cerita rakyat yang sudah seharusnya menjadi warisan budaya leluhur.