

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Budaya Sunda merupakan budaya yang lahir dan berkembang pada kehidupan dimasyarakat Sunda. Budaya Sunda lebih dikenal dengan budaya yang sangat menjunjung sopan santun, ramah-tamah, murah senyum, lembut, dan sangat menghormati orang tua. Salah satu budaya yang masih terkenal dengan budaya Sunda adalah tentang kepercayaan masyarakatnya akan makhluk halus atau *ghaib*. Fenomena keberadaan makhluk halus di tanah Sunda seperti sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Beberapa masyarakat masih hidup berdampingan dengan adat istiadat, pamali dan mitos-mitos yang merupakan suatu cerita tradisional masyarakat yang berkaitan dengan hal-hal *ghaib* atau tentang larangan-larangan di kehidupan.

Sandekala adalah salah satu cerita masyarakat Sunda yang dapat diasosiasikan kedalam pamali bagi masyarakat Jawa Barat, pamali sendiri dapat diartikan sebagai pantangan, misalnya ungkapan berikut “*Ulah kaluar pas magrib, pamali bisi diculik Sandekala*”. Tidak sedikit yang pernah mendengar ungkapan tersebut, biasanya ungkapan tersebut ditujukan oleh orang tua untuk melarang anak-anak keluar rumah ketika *maghrib* menjelang. Jika dilihat dalam bahasa Sunda Sandekala terdiri dari dua suku kata yaitu *sande = sandi (pertanda)* dan *kala (waktu)*, jika diartikan kembali maka Sandekala adalah pertanda waktu. 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 Sunda menggunakan legenda ini sebagai sebuah cerita untuk menakuti sekaligus mendidik anak-anak, agar senantiasa berada didalam rumah ketika magrib tiba atau menjelang malam.

Namun bukan tanpa sebab orang tua terdahulu menceritakan Sandekala ini kepada anak-anaknya. Jika dilihat dari sudut pandang kesehatan larangan keluar pada waktu *maghrib* memiliki alasan yaitu pembiasaan untuk mengistirahatkan tubuh dari aktivitas, hal ini dilakukan karena aktivitas manusia telah dimulai sejak dini

hari khususnya bagi umat muslim yang ada di tanah Sunda. Larangan ini disampaikan orang tua atau para leluhur kepada anak-anaknya semenjak kecil dalam membiasakan diri mengistirahatkan tubuhnya disaat waktu *maghrib* untuk melakukan kepentingan ibadah maupun bagi kesehatan tubuh. Menurut Rachman (2011) Disaat waktu menuju *maghrib* menjelang akan ada perubahan spektrum cahaya berwarna merah yang terjadi. Cahaya ini adalah gelombang elektromagnetis yang mempunyai spektrum cahaya yang berbeda satu dengan yang lainnya. Setiap warna dalam spektrum ini memiliki energi, frekuensi dan panjang gelombang yang berbeda-beda. Disaat waktu menuju *maghrib* menjelang terjadinya perubahan spektrum pada warna menjadi berwarna merah, itulah yang menyebabkan munculnya beberapa sumber penyakit.

Dengan semakin berkembangnya zaman digital yang serba instan saat ini sebagai generasi penerus bangsa yang tentunya mewarisi tradisi dan nilai-nilai budaya sunda seharusnya berusaha untuk menjaga nilai-nilai budaya yang telah terbentuk dan tentunya lebih mudah untuk dipelajari pada saat ini, namun dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat menyebabkan mulai terkikisnya nilai-nilai tradisi dan budaya contohnya menjadikan anak-anak, remaja dan bahkan orang dewasa lebih mementingkan teknologi dan mengesampingkan tradisi seperti mitos-mitos dan pamali yang sudah turun-menurun sejak dahulu dan menjadi acuan dalam kehidupan para leluhur.

Tidak sedikit juga dari orang tua itu sendiri yang sudah tidak pernah menceritakan tentang mitos-mitos dan pamali kepada anak-anak mereka yang salah satunya Sandekala ini sebagai nilai-nilai tradisi dan budaya sunda di masyarakat Jawa Barat. Jika dilihat dalam fenomena Sandekala saat ini banyak juga dari orang tua yang tidak peduli ketika anaknya masih berada diluar rumah ketika malam menjelang. Akibatnya banyak anak-anak pada zaman ini yang kurang mau mendengar nasihat dari orang tua atau kurang taat terhadap perintah orang tua.

I.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari latar belakang yang ada di dapatkan sebagai berikut:

- Fenomena Sandekala menjadi kurang dipahami dan kurang dijadikan kedalam bentuk kearifan pada masyarakat Sunda saat ini.
- Orang tua saat ini banyak yang mengabaikan aktivitas dari anak-anaknya yang masih berada diluar rumah.

I.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang yang ada didapatkan, disusun permasalahan penelitian. Bagaimana mengangkat kembali fenomena Sandekala di masyarakat Sunda saat ini?

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat didalam proses perancangan ini adalah:

- Penelitian dan perancangan ini dilakukan di kota Bandung pada tahun 2018.
- Informasi tentang Sandekala.
- Untuk anak-anak sekolah dasar rentang usia 6 - 10 tahun.
- Untuk masyarakat perkotaan di kota Bandung.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berdasarkan pemaparan mengenai penelitian di atas terkait mitos Sandekala ini dapat ditentukan tujuan dan manfaat dari perancangan sebagai berikut:

I.5.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan yaitu:

- Untuk memberikan pengetahuan mengenai gambaran dan nilai-nilai kehidupan kepada remaja khususnya di tanah Sunda tentang apa itu fenomena Sandekala.
- Untuk mengangkat kembali fenomena Sandekala yang mulai terkikis. Mengingatkan kembali akan pentingnya mengajarkan nilai-nilai budaya dan tradisi terhadap masyarakat khususnya di Jawa Barat.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Bagi Keilmuan Desain:

- Dengan adanya perancangan dari fenomena Sandekala ini diharapkan dapat kembali mengangkat budaya dan tradisi tentang fenomena lainnya di masyarakat Sunda.
- Dengan adanya perancangan dari fenomena Sandekala ini diharapkan menjadi referensi bagi bidang keilmuan berikutnya dan muncul perancangan baru mengenai budaya dan tradisi.

Bagi Masyarakat:

- Masyarakat khususnya orang tua dapat mengambil nilai positif dari makna dan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam fenomena Sandekala untuk diceritakan kepada anak-anak.
- Dengan menginformasikan kembali fenomena Sandekala dalam perancangan media ini diharapkan masyarakat tertarik kembali akan pentingnya melestarikan budaya dan tradisi.