

## BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

### IV.1. Media Utama

#### IV.1.1. Teknis Produksi Media Utama

Pengertian dalam perancangan ensiklopedia ini menggunakan beberapa perangkat lunak yang biasa digunakan dalam pembuatan karya desain atau artwork, diantaranya *Adobe Photoshop CC*, *Adobe Illustrator CC*, dan *Clip Studio Paint*. Selanjutnya untuk perangkat keras yang digunakan untuk merancang dan menggambar beberapa *artwork* adalah komputer *laptop HP Envy 14*, serta *pentablet Wacom Intuos CTH-480*. Tahap yang ditentukan pertama kali adalah penentuan ukuran yang digunakan yaitu kanvas A4 dengan kerapatan *pixel 300-350ppi (Pixel Per Inch)*.

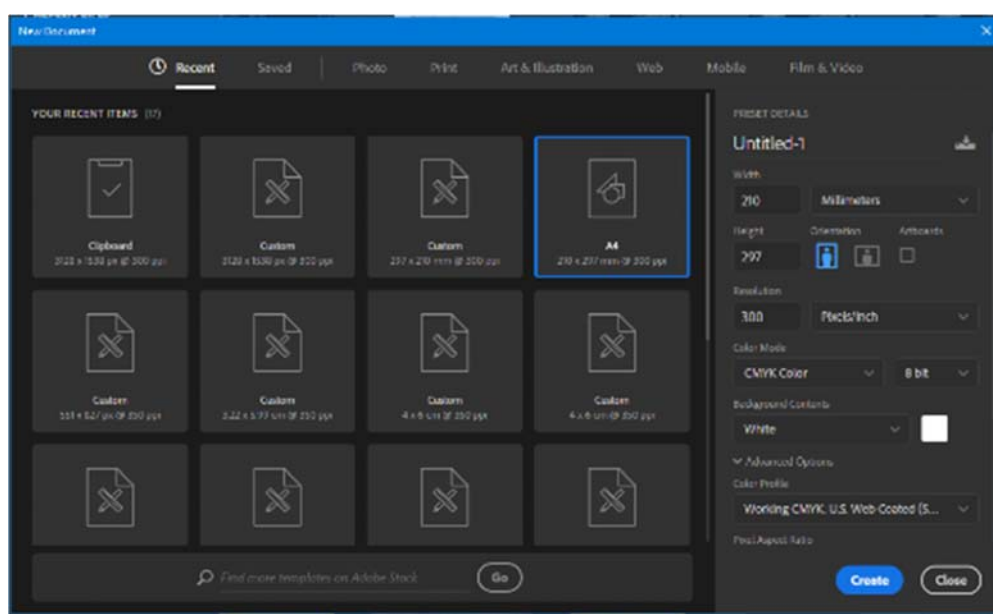
Adapun untuk pembuatan *layout* digunakan software *Adobe Photoshop CC*, sedangkan untuk membuat gambar ilustrasi menggunakan *Clip Studio Paint*, dan *Adobe Illustrator CC* dibuat untuk pembuatan media pendukung.



Gambar 4.1 Laptop HP Envy 14  
Sumber: Dokumentai Pribadi

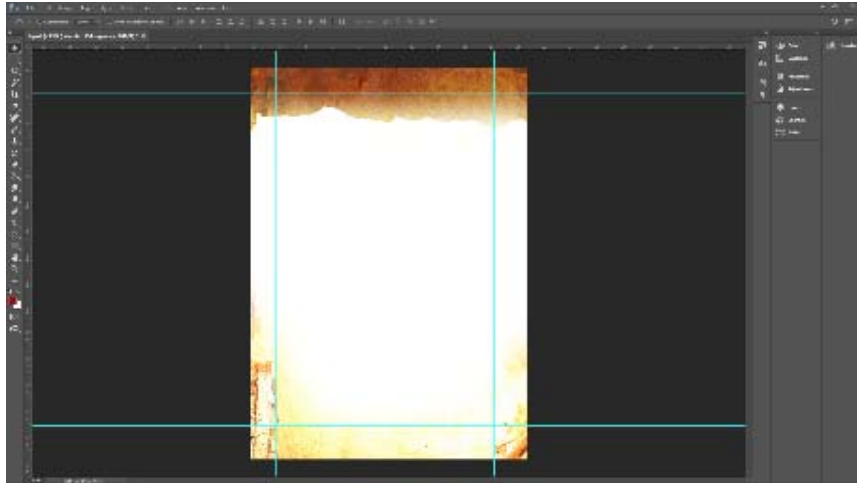


Gambar 4.2 Wacom Intuos CTH 480  
Sumber: Dokumentai Pribadi



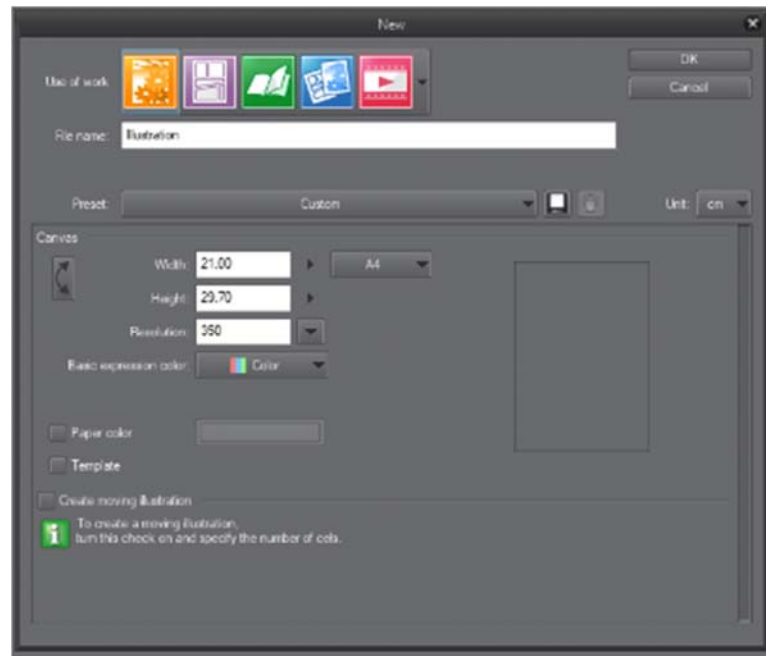
Gambar 4.3. Pengaturan pembuatan kanvas untuk media utama  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya dibuat dengan penyusunan tata letak pada *Adobe Photoshop CC*, dan ditambahkan penempatan elemen visual berupa potongan kertas tua pada latar di kertas yang akan diisi konten media utama.



Gambar 4.4. Pembuatan tata letak dengan menggunakan *grid ruler*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses setelah ini yaitu pembuatan gambar ilustrasi yang akan ditampilkan pada perancangan ini, pertama-tama membuat gambar *rough sketch*, dan dilanjutkan painting.



Gambar 4.5. Pengaturan kanvas pada perangkat lunak *Clip Studio Paint* untuk pembuatan ilustrasi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.6. Pembuatan *rough sketch* hingga *painting* ilustrasi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

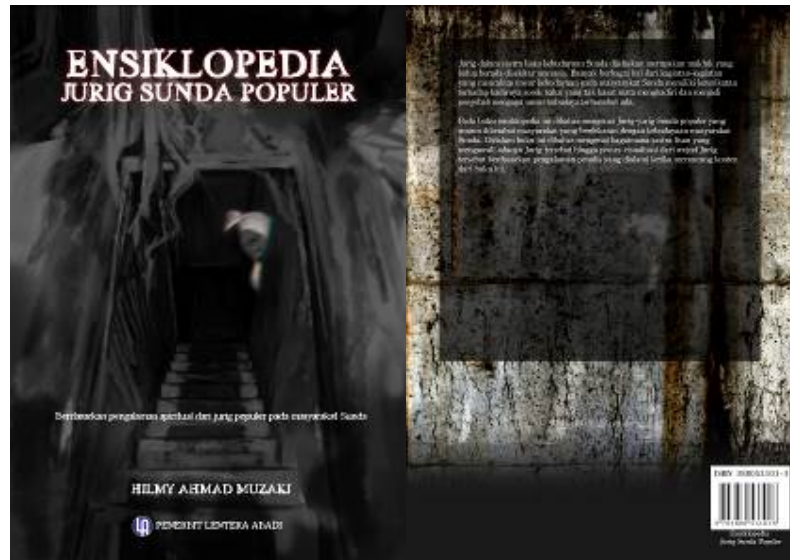
#### IV.1.2. Hasil Akhir Media Utama

Hasil akhir pada perancangan media utama yaitu dengan dicetak menjadi buku berukuran A4 dengan jumlah halaman berkisar antara 20-25 halaman, Media utama yang dicetak pada bagian sampul menggunakan bahan *Art paper* dengan ketebalan 150gram dan untuk sampul menggunakan *Art paper* dengan ketebalan 260gram. Susunan yang tersusun dari isi media utama yaitu sampul, sampul dalam, kolofon, pengenalan jurig secara umum, dan isi buku.



Gambar 4.7 Hasil akhir media utama  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Sampul depan dan belakang Buku



Gambar 4.8 Sampul depan dan belakang buku  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada bagian sampul depan dan belakang ini menggunakan desain tata letak (*Layout*) bahasa latin yang biasa memulai dari sisi kiri ke kanan, hal ini didasari karena pada perancangan ini ditujukan untuk khalayak sasaran yang berada di Indonesia khususnya Jawa Barat yang umumnya menggunakan tata letak bahasa latin. Agar menguatkan nuansa misterius dan seram, pada sampul depan digunakan warna bernuansa gelap karena agar sesuai dengan judul dari yang diangkat dan dengan menggunakan ilustrasi *Jurig* sebagai latar.

Tipografi pada sampul depan ini menggunakan *font Old News* pada bagian *headline* maupun pada *sub-headline*. Maksud dari penggunaan *font* tersebut dirasa sesuai dengan tema yang diangkat pada perancangan ini yang mengedepankan nuansa horor dan misterius. Selanjutnya untuk bagian sampul belakang terdapat *body text* yang menjelaskan sekilas buku ensiklopedia ini menggunakan *font OldStyle*.

Penggunaan ilustrasi *Jurig* pada latar dimaksudkan agar dapat merepresntasikan dan memberikan *insight* yang berkaitan dengan judul yakni Ensiklopedia Jurig Sunda Populer. Selanjutnya pada sampul belakang menggunakan latar gambar dengan nuansa *old rustic* agar dapat menggambarkan suatu tempat tua yang menyeramkan.

- Sampul dalam buku dan kolofon



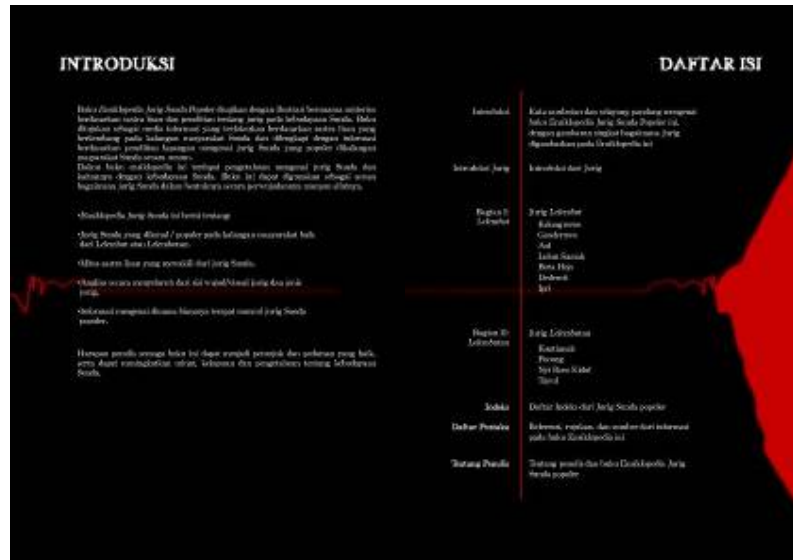
Gambar 4.9 Sampul dalam dan kolofon buku  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada bagian sampul dalam ini menggunakan konsep tata letak yang sama yakni dengan tata letak latin seperti halnya pada sampul depan. Bagian sampul dalam ini menggunakan warna merah sebagai introduksi pembukaan, adapun untuk maksud dari penggunaan warna merah adalah untuk memperkuat kesan horor karena warna merah merupakan warna dari darah.

Tipografi pada sampul depan ini menggunakan *font Old News* pada bagian *headline* maupun pada *sub-headline*. Kemudian pada halaman kolofon untuk bagian *body text* menggunakan *font OldStyle*, adapun Maksud dari penggunaan *font-font* tersebut dimaksudkan agar sesuai dengan tema dari buku ensiklopedia.

Pada bagian halaman kolofon warna yang digunakan merupakan kesinambungan dari sampul dalam, hal ini digunakan agar menunjukkan kesinambungan yang selanjutnya dipadukan dengan warna hitam sebagai memperkuat nuansa horor dan misterius.

- **Introduksi dan daftar isi**

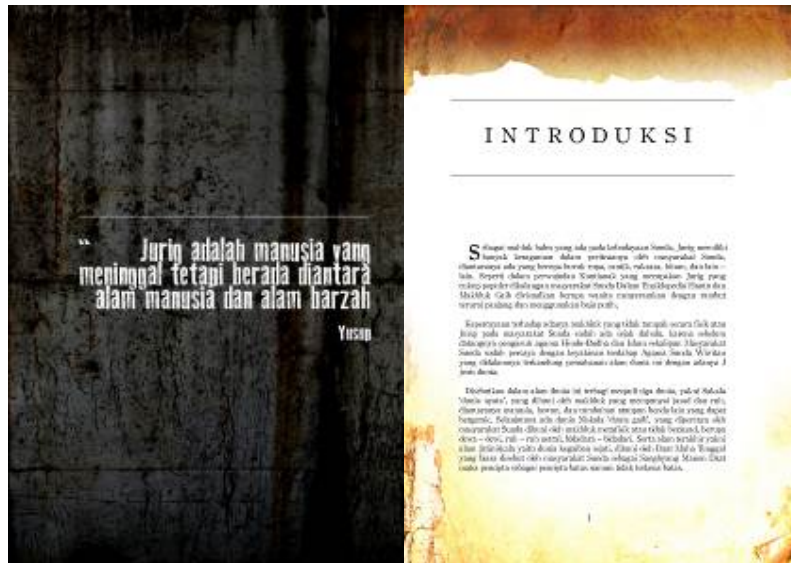


Gambar 4.10 Halaman introduksi dan daftar isi buku  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada bagian halaman introduksi dan daftar isi, menggunakan konsep tata letak yang sama yakni dengan tata letak latin. Pada halaman introduksi dan daftar isi ini menggunakan dominan warna hitam diiringi dengan beberapa aksens warna merah yang berupa garis kasar tidak beraturan yang melintang, adapun maksud dari penggunaan garis berwarna merah ini adalah merupakan kesinambungan dari halaman sebelumnya yakni halaman kolofon, penggunaan dominan warna hitam juga sebagai media untuk memperkuat nuansa horor dan misterius.

Tipografi pada halaman ini menggunakan *font Old News* pada bagian *headline* maupun pada *sub-headline*. Untuk bagian *body text* pada masing-masing halaman menggunakan *font OldStyle*, adapun Maksud dari penggunaan *font-font* tersebut dimaksudkan agar sesuai dengan tema dari buku ensiklopedia.

- Pembukaan dengan *quotes* dan Halaman 1



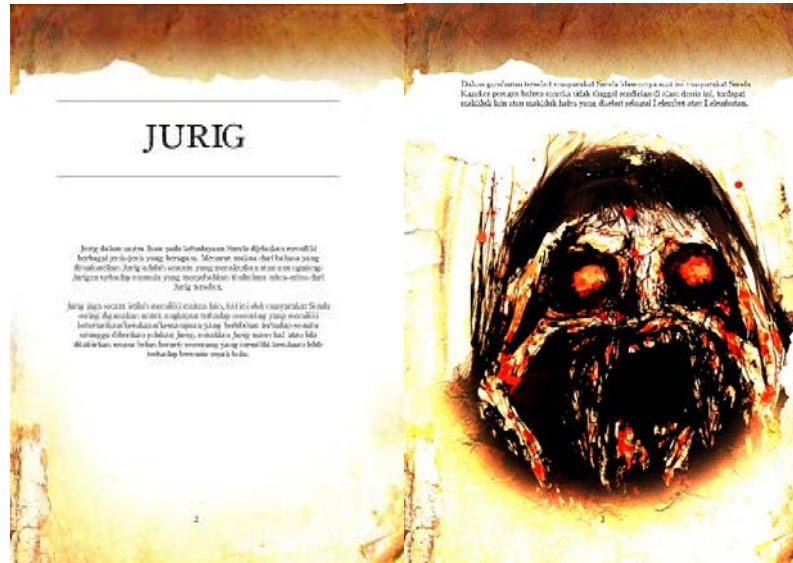
Gambar 4.11 Halaman pembukaan dan Halaman 1  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada bagian pembukaan ini menggunakan konsep tata letak yang sama yakni dengan tata letak latin, khusus untuk pada halaman pembuka dengan *quotes* hanya menggunakan *headline* saja yaitu berupa *quotes* dan ditambah dengan latar berupa gambar dengan nuansa *old rustic* sebagai penguat dari *body text* yang bertuliskan *quotes* dari salah satu narasumber dari perancangan ini. Pada halaman 1 (satu) berisikan tentang introduksi mengenai *Jurig* Sunda secara sekilas. Pada bagian halaman *quotes* menggunakan dominan warna hitam sebagai media untuk memperkuat nuansa misterius, berbeda dengan halaman *quotes* pada halaman 1 (satu) yang berupa introduksi menggunakan warna *vintage* untuk menggambarkan kertas tua.

Tipografi pada halaman ini menggunakan *font Old News* pada bagian *headline*. Kemudian pada halaman introduksi untuk bagian *headine*, *sub-headline* dan *bodytext* menggunakan *font OldStyle*, adapun Maksud dari penggunaan *font-font* tersebut dimaksudkan agar sesuai dengan tema dari buku ensiklopedia dan memiliki tingkat keterbacaan baik.



- **Halaman 2 dan 3**

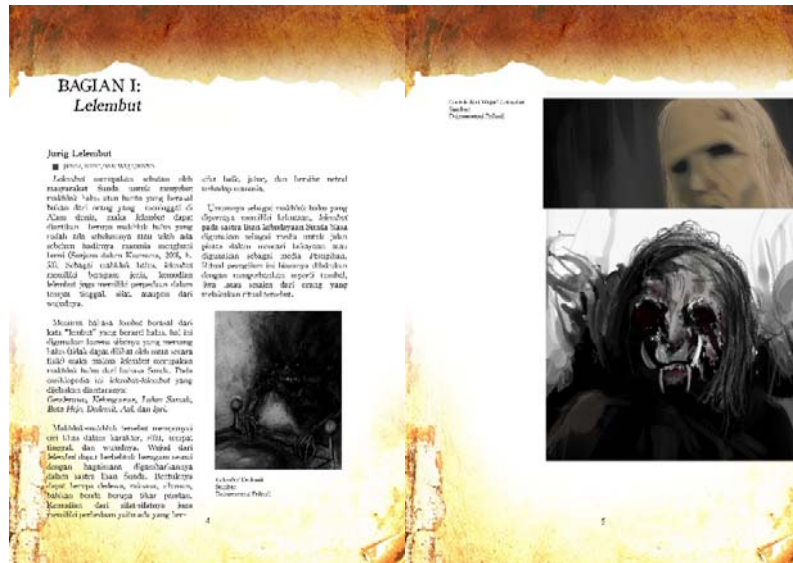


Gambar 4.12 Halaman 2 dan 3  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dimulai dari halaman 1 (satu) hingga halaman 40 (empat puluh) bagian isi dari buku ensiklopedia ini secara keseluruhan menggunakan konsep tata letak yakni dengan tata letak latin hanya saja memiliki perbedaan dari ilustrasi-ilustrasi penjelasnya saja. Bagian isi dari buku ensiklopedia ini menggunakan 2 (dua) jenis kolom, yakni *single column* dan *two column*. Khusus untuk *single column* digunakan untuk bagian pertama dan bagian halaman yang digunakan untuk memperlihatkan ilustrasi, selain itu terdapat perbedaan untuk halaman 1 (satu) dan halaman 2 (dua) bagian pertama dalam pengaturan rata teks menggunakan rata tengah. Untuk pewarnaan pada setiap halaman isi dari buku ensiklopedia digunakan warna *vintage* untuk menggambarkan kertas tua.

Tipografi pada halaman ini menggunakan *font OldStyle* pada bagian *headline*, *sub-headline* dan *bodytext*, adapun Maksud dari penggunaan *font* tersebut dimaksudkan agar sesuai dengan tema dari buku ensiklopedia.

- **Halaman 4 dan 5**



Gambar 4.13 Halaman 4 dan 5  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi yang digunakan pada halaman-halaman isi ini merupakan hasil interpretasi alih wahana dari *Jurig* yang penulis buat berdasarkan sastra lisan yang didapatkan dari narasumber dan pengalaman pribadi selama penelitian. Dalam pembuatannya dibuat dengan menggunakan gaya *rough painting* dan tetap mempertahankan konsep dari buku ensiklopedia ini yakni dengan nuansa dominan berwarna gelap dan agar tetap menguatkan kemisteriusan dan horor. Ilustrasi yang terdapat pada halaman 4 (empat) dan lima (5) ini diantaranya terdapat ilustrasi *Jurig Genderuwo*, dan *Kelongwewe* dengan masing-masing dibuat secara *headshot illustration* (hanya difokuskan bagian kepala saja). Penentuan pembuatan secara *headshot* dimaksudkan agar dapat memperlihatkan secara fokus dan sekilas karena pada halaman ini menjelaskan ringkasan dari salah satu jenis dari *Jurig* yaitu *Lelembut*.

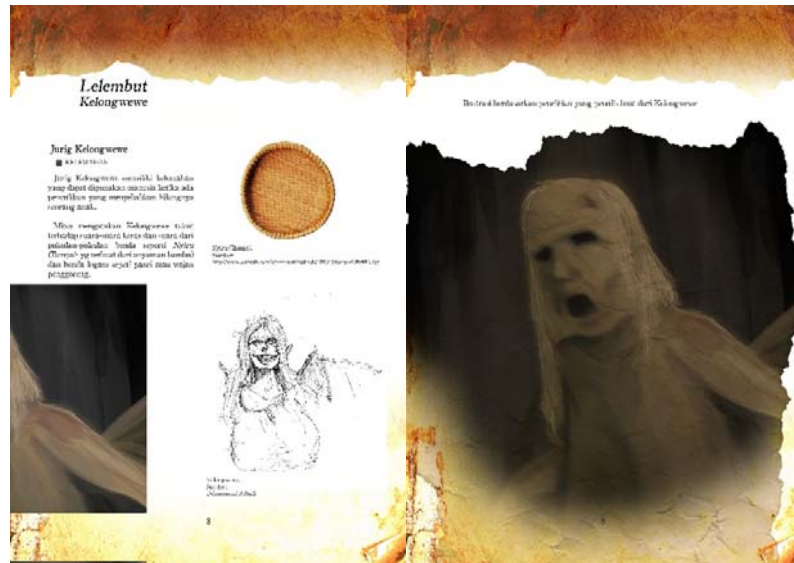
• **Halaman 6 dan 7**



Gambar 4.14 Halaman 6 dan 7  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 6 (enam) dan 7 (tujuh) terdapat ilustrasi anak-anak sedang bermain congkak dan terdapat ilustrasi *Kelongweve*. Penentuan ilustrasi anak-anak ditentukan karena berhubungan dengan salah satu *Jurig* yang sedang dijelaskan yakni *Jurig Kelongweve* yang senang menculik atau menyembunyikan anak-anak yang sedang bermain pada saat senja atau sore hari tanpa pengawasan orang tua. Kedua ilustrasi dibuat dengan gaya *rough painting* dengan ilustrasi anak difokuskan pada gambar anak-anak secara keseluruhan dan latar agar dapat memperlihatkan bahwa anak-anak tersebut sedang bermain pada waktu senja atau sore. Selanjutnya untuk ilustrasi *Kelongweve* digambarkan dengan fokus kepada *closeup headshot* dari *Kelongweve* tersebut.

- **Halaman 8 dan 9**



Gambar 4.15 Halaman 8 dan 9  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 8 (enam) dan 9 (tujuh) terdapat ilustrasi sebuah benda tradisional yaitu tampa dan terdapat ilustrasi *Kelongwewe*. Ilustrasi ini dipilih karena berhubungan dengan salah satu *Jurig* yang sedang dijelaskan yakni *Jurig Kelongwewe* yang memiliki kelemahan dan sebuah metode untuk menyelamatkan anak yang diculik atau disembunyikan oleh *Kelongwewe* yaitu dengan memukul benda-benda dengan keras, salah satu diantaranya adalah tampa. Untuk ilustrasi dari tampa, penulis menggunakan sumber pihak ketiga yang diambil dari internet dan untuk ilustrasi *Kelongwewe* dibuat dengan gaya *rough painting* dan *rough sketch* dengan fokus kepada *closeup headshot* dari *Kelongwewe* tersebut.

- **Halaman 10 dan 11**



Gambar 4.16 Halaman 10 dan 11  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 10 (sepuluh) dan 11 (sebelas) terdapat ilustrasi manusia dengan kepala yang diputar terbalik, foto hewan Ajag dan ilustrasi *Aul*. Ilustrasi ini digunakan karena berhubungan dengan salah satu *Jurig* yang sedang dijelaskan yakni *Jurig Aul* yang memiliki rupa seperti manusia dengan kepala seperti anjing hutan atau Ajag. Untuk ilustrasi dari anjing hutan Ajag, penulis menggunakan sumber pihak ketiga yang diambil dari *internet* dan untuk ilustrasi manusia dengan kepala terbalik serta *Jurig Aul* dibuat dengan gaya *rough painting* dan *rough sketch* dengan fokus kepada *closeup headshot* dari *Aul* tersebut.

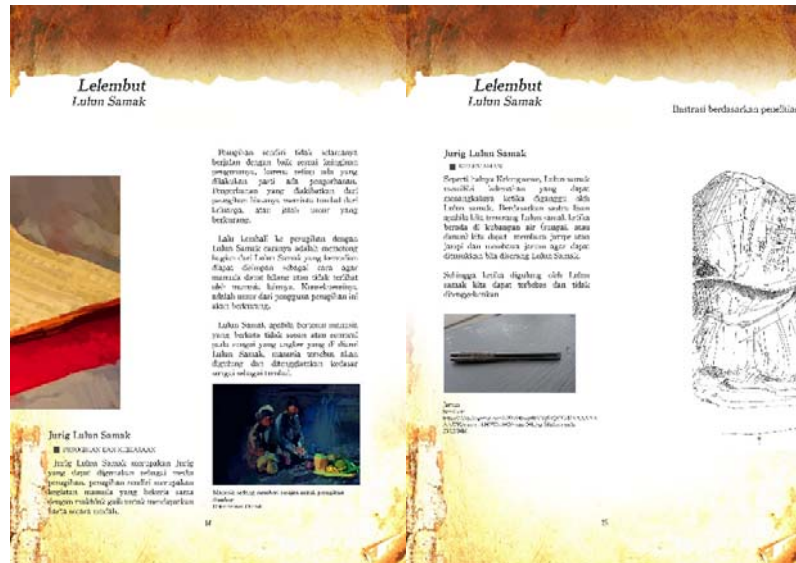
- **Halaman 12 dan 13**



Gambar 4.17 Halaman 12 dan 13  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 12 (dua belas) dan 13 (tiga belas) terdapat ilustrasi *Jurig Aul* dan benda yaitu tikar bambu. Ilustrasi ini digunakan karena untuk menjelaskan dari pembahasan sebelumnya yang membahas *Jurig Aul*, selanjutnya ilustrasi dari tikar bambu merupakan ilustrasi yang berhubungan dengan salah satu *Jurig* yang sedang dijelaskan selanjutnya yakni *Jurig Lulun Samak* yang memiliki rupa seperti tikar bambu. Untuk ilustrasi dari *Jurig Aul* serta ilustrasi tikar bambu, dibuat dengan *rough painting* dan *rough sketch* dengan fokus kepada *full body* dari *Jurig Aul* tersebut dan bentuk tikar bambu.

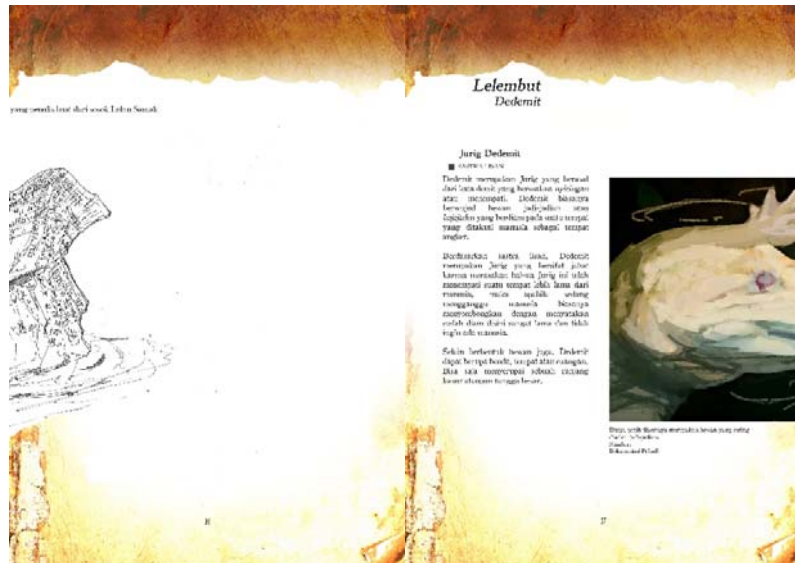
- **Halaman 14 dan 15**



Gambar 4.18 Halaman 14 dan 15  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 14 (empat belas) dan 15 (lima belas) terdapat ilustrasi tikar bambu, foto jarum besar, manusia yang sedang melakukan pesugihan, dan *Jurig Lulun Samak*. Ilustrasi dari tikar bambu merupakan lanjutan dari halaman sebelumnya yang berhubungan dengan salah satu *Jurig* yang sedang dijelaskan yakni *Jurig Lulun Samak*. Selanjutnya untuk ilustrasi dari tikar bambu dan manusia yang sedang melakukan pesugihan dibuat dengan gaya *rough painting*, sedangkan untuk foto paku penulis menggunakan sumber pihak ketiga yang diambil dari *internet* dan ilustrasi dari *Lulun Samak* lainnya yang dibuat dengan gaya *rough sketch* dengan fokus kepada *full body* dari *Jurig Lulun Samak*.

- **Halaman 16 dan 17**

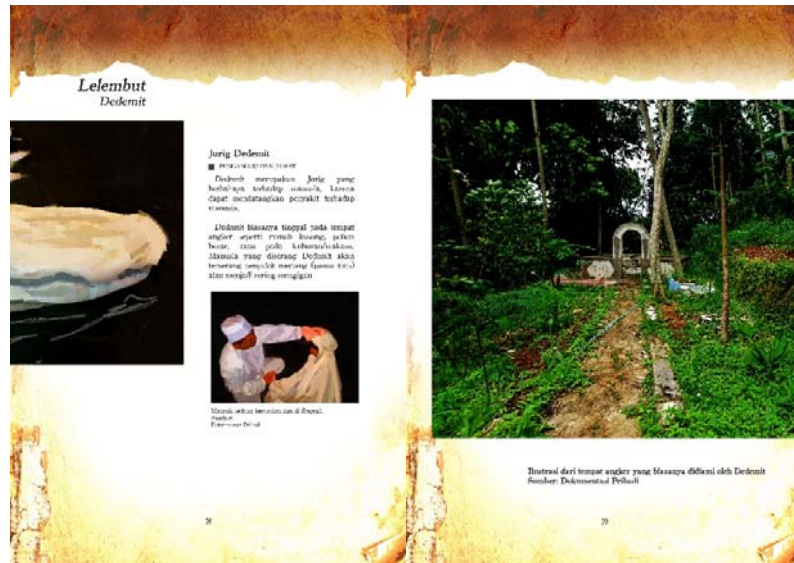


Gambar 4.19 Halaman 16 dan 17  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 16 (enam belas) dan 17 (tujuh belas) terdapat ilustrasi *Jurig Lulun Samak* dan ilustrasi hewan Buaya putih. Ilustrasi dari *Jurig Lulun Samak* merupakan lanjutan dari halaman sebelumnya yakni pembahasan *Jurig Lulun Samak*. Selanjutnya untuk pembahasan pada halaman 17 (tujuh belas) digunakan ilustrasi dari hewan Buaya putih yang merupakan hewan yang sering tiru oleh *Jurig Dedemit* untuk menjadi hewan *kajajaden* atau jadi-jadian yang dibuat kedalam ilustrasi dengan gaya *rough painting*.



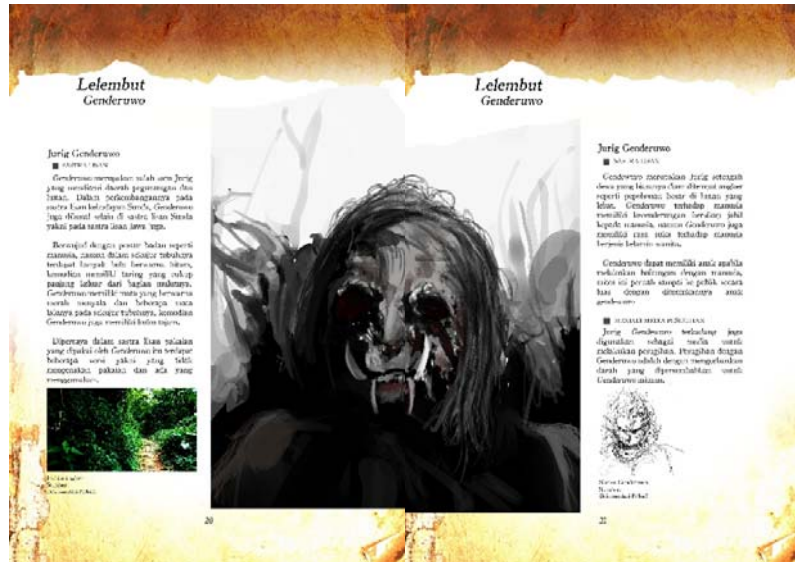
- **Halaman 18 dan 19**



Gambar 4.20 Halaman 18 dan 19  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 18 (delapan belas) dan 19 (Sembilan belas) terdapat ilustrasi hewan buaya putih, manusia sedang melakukan *ruqyah* atau pengusiran makhluk halus, dan foto kuburan angker. Foto dalam halaman ini digunakan untuk menjelaskan salah satu metode lain yang digunakan menjelaskan wujud dari *Jurig Dedemit* yang dapat berwujud bersatu dengan tempat sekitar. Selanjutnya ilustrasi dari Buaya putih yang merupakan lanjutan dari halaman sebelumnya yakni pembahasan *Jurig Dedemit*. Selanjutnya untuk pembahasan pada halaman 18 (delapan belas) digunakan ilustrasi manusia sedang melakukan *ruqyah* atau pengusiran makhluk halus dibuat dengan gaya *rough painting*. Sedangkan untuk foto yang digunakan merupakan foto kuburan yang penulis ambil di Desa Kutawaringin Kabupaten Soreang, Provinsi Jawa Barat.

- **Halaman 20 dan 21**



Gambar 4.21 Halaman 20 dan 21  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 20 (dua puluh) dan 21 (dua puluh satu) terdapat ilustrasi *Jurig Genderuwo*, dan foto hutan angker. Ilustrasi dari *Jurig Genderuwo* dibuat dengan gaya *rough painting* serta dibuat dengan *rough sketch*, kedua ilustrasi ini dibuat fokus kepada *closeup headshot* dari *Jurig Genderuwo*. Sedangkan untuk foto yang digunakan merupakan foto hutan angker yang penulis ambil di Desa Kutawaringin Kabupaten Soreang, Provinsi Jawa Barat, hutan angker sendiri merupakan tempat yang sering ditempati oleh *Jurig Genderuwo* untuk tinggal.

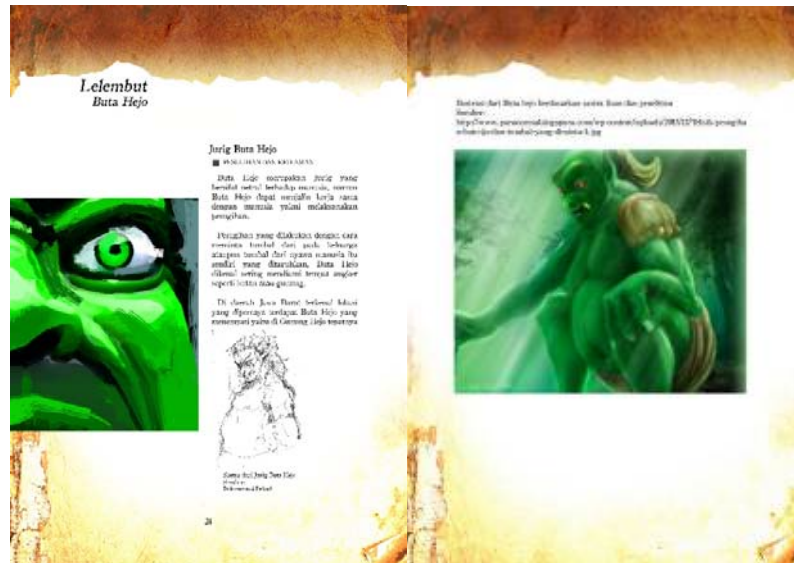
- **Halaman 22 dan 23**



Gambar 4.22 Halaman 22 dan 23  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 22 (dua puluh dua) dan 23 (dua puluh tiga) terdapat ilustrasi *Jurig Genderuwo*, dan ilustrasi *Jurig Buta Hejo*. Ilustrasi dari *Jurig Genderuwo* pada halaman 22 (dua puluh dua) merupakan penjelasan dari halaman sebelumnya yang membahas *Jurig Genderuwo*. Selanjutnya dari kedua ilustrasi ini dibuat dengan gaya *rough painting*, kedua ilustrasi ini dibuat fokus kepada *closeup headshot*.

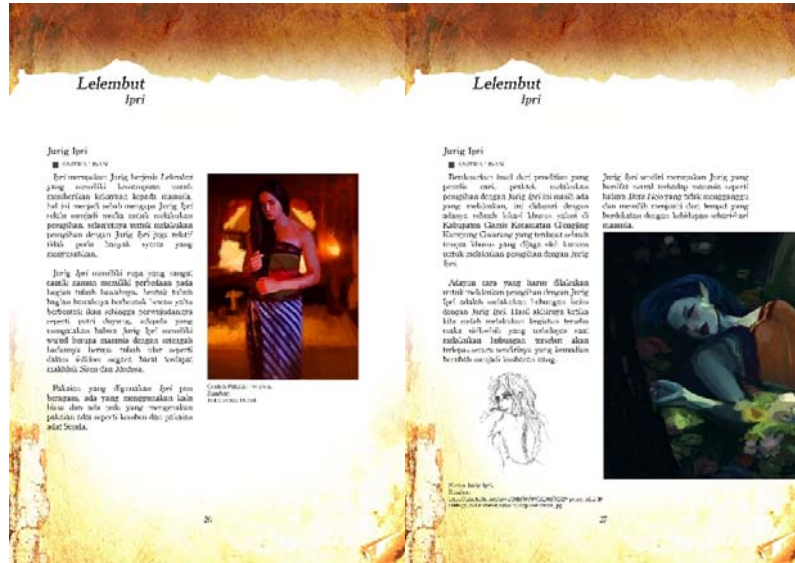
- Halaman 24 dan 25



Gambar 4.23 Halaman 24 dan 25  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 24 (dua puluh empat) dan 25 (dua puluh lima) terdapat ilustrasi *Jurig Buta Hejo*. Ilustrasi dari *Jurig Buta Hejo* pada halaman 24 (dua puluh tiga) merupakan lanjutan dari penjelasan yang membahas *Jurig Buta Hejo*. Selanjutnya dari ketiga ilustrasi ini dibuat dengan gaya *rough painting*, *painting*, dan *rough sketch*. Ilustrasi pada halaman 24 (dua puluh empat) dibuat dengan fokus terhadap *closeup headshot* dari *Jurig Buta Hejo*. Terkhusus untuk ilustrasi *Jurig Buta Hejo* pada halaman 25 (dua puluh lima) penulis menggunakan sumber pihak ketiga yang diambil dari *internet*.

- **Halaman 26 dan 27**



Gambar 4.24 Halaman 26 dan 27  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 26 (dua puluh enam) dan 27 (dua puluh tujuh) terdapat ilustrasi *Jurig Ipri*, dan wanita dengan pakaian tradisional. Ilustrasi dari wanita dengan pakaian tradisional pada halama 26 (dua puluh enam) digunakan untuk menjelaskan gaya berpakaian yang digunakan *Jurig Ipri* dan *Jurig Ipri* pada halaman 27 (dua puluh tujuh) dibuat dengan gaya *rough painting*, dan untuk ilustrasi *Jurig Ipri* lainnya di halaman yang sama juga menggunakan gaya *rough sketch*. Ilustrasi pada pembahasan ini dibuat dengan fokus terhadap *waist up* dan *full body* dari *Jurig Ipri*.

- **Halaman 28 dan 29**



Gambar 4.25 Halaman 28 dan 29  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 28 (dua puluh delapan) dan 29 (dua puluh sembilan) terdapat ilustrasi *Jurig Ipri*, ilustrasi *Jurig Pocong*, dan siluet *Jurig Kuntianak*. Ilustrasi dari *Jurig Ipri* pada halaman 28 (dua puluh delapan) merupakan lanjutan dari halaman sebelumnya yang menjelaskan *Jurig Ipri*. Pada halaman 29 (dua puluh Sembilan) merupakan halaman yang membahas jenis kedua dari *Jurig Sunda* yakni *Lelembutan*, pada halaman ini terdapat ilustrasi dari *Jurig Pocong*, dan *Jurig Kuntianak*. Ketiga ilustrasi pada halaman-halaman ini dibuat dengan gaya *rough painting*.

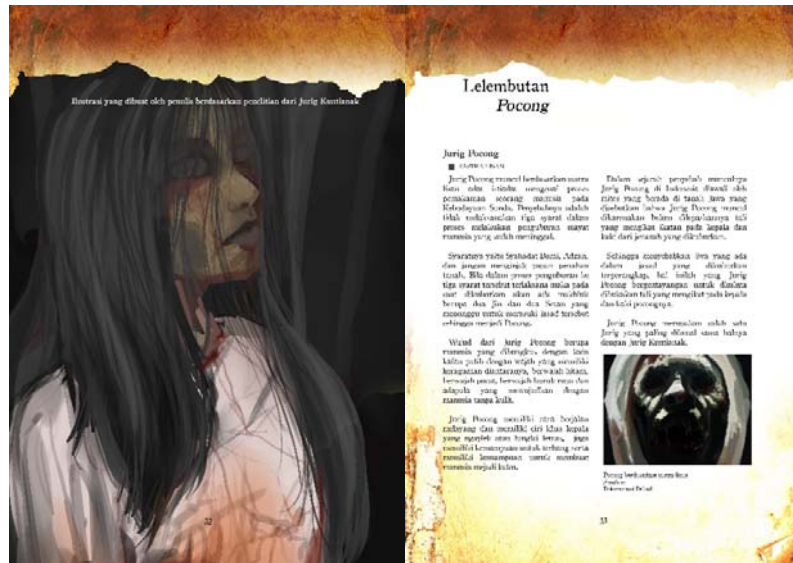
- **Halaman 30 dan 31**



Gambar 4.26 Halaman 30 dan 31  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 30 (tiga puluh) dan 31 (tiga puluh satu) terdapat ilustrasi *Jurig Kuntianak*. Ilustrasi pada halaman ini dibuat dengan gaya *rough painting* dan *rough sketch* dengan fokus full body untuk ilustrasi bergaya *rough painting* dan *headshot* untuk ilustrasi bergaya *rough sketch*.

- Halaman 32 dan 33

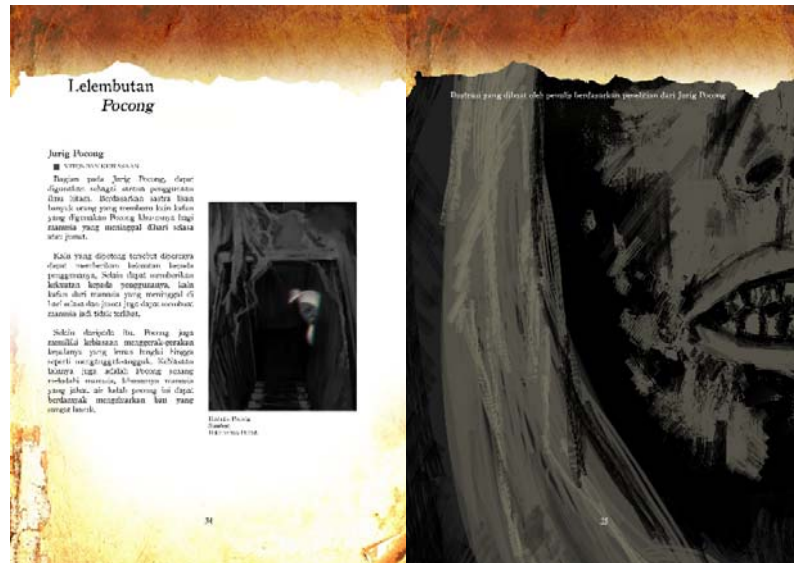


Gambar 4.27 Halaman 32 dan 33  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 32 (tiga puluh dua) dan 33 (tiga puluh tiga) terdapat ilustrasi *Jurig Kuntianak* dan *Jurig Pocong*. Ilustrasi pada halaman 32 (tiga puluh dua) merupakan lanjutan dari halam sebelumnya yang membahas *Jurig Kuntianak*. Selanjutnya pada halaman-halaman ini kedua ilustrasi dibuat dengan gaya *rough painting* dengan fokus *bust up* untuk ilustrasi *Jurig Kuntianak* dan *headshot* untuk ilustrasi *Jurig Pocong*.



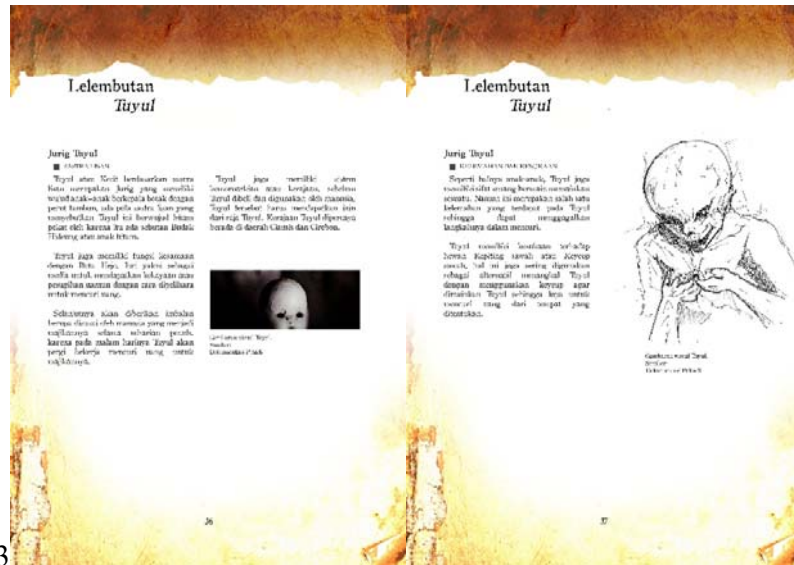
- **Halaman 34 dan 35**



Gambar 4.28 Halaman 34 dan 35  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 34 (tiga puluh empat) dan 35 (tiga puluh lima) terdapat dan *Jurig Pocong*. Pada halaman-halaman ini kedua ilustrasi dibuat dengan gaya *rough painting* dengan fokus *headshot* untuk ilustrasi *Jurig Pocong*.

- Halaman 36 dan 37



Gambar 4.29 Halaman 36 dan 37  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 36 (tiga puluh enam) dan 37 (tiga puluh tujuh) terdapat ilustrasi *Jurig Tiyul*. Ilustrasi dari *Jurig Tiyul* berwujud anak kecil dengan kepala pelontos atau botak, dibuat dengan gaya *rough painting* dengan fokus *close up headshot* dan *waist up* untuk ilustrasi pada halaman 37 (tiga puluh tujuh).

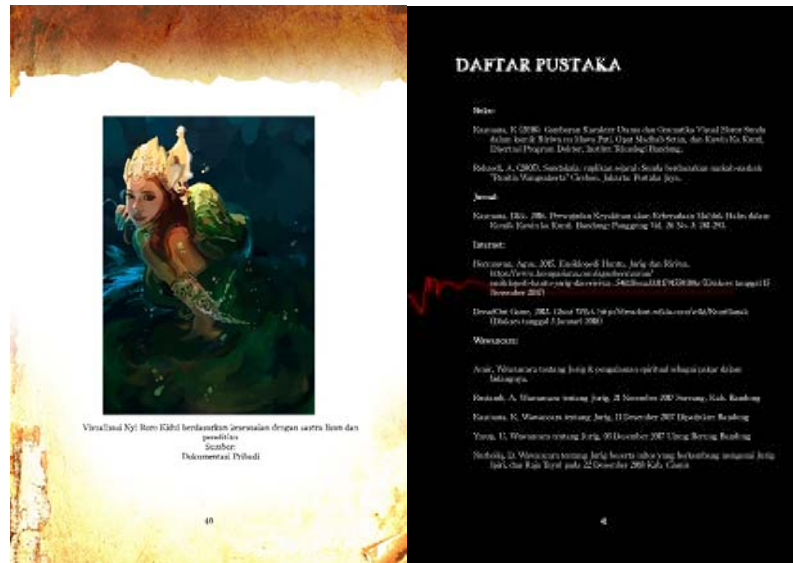
- **Halaman 38 dan 39**



Gambar 4.30 Halaman 38 dan 39  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada halaman 38 (tiga puluh delapan) dan 39 (tiga puluh sembilan) terdapat ilustrasi *Jurig Nyi Roro Kidul*, dan kereta kencana yang digunakan sebagai kendaraan *Nyi Roro Kidul*. Ilustrasi pada halaman 38 (tiga puluh delapan) dibuat dengan gaya *rough painting* dengan *silhouette* fokus *bust up*, kemudian untuk ilustrasi pada bagian bawahnya dibuat dengan gaya *rough sketch* dengan fokus *bust up*. Pada halaman 39 untuk ilustrasi kereta kencana yang digunakan oleh *Nyi Roro Kidul* penulis menggunakan sumber pihak ketiga yang diambil dari *internet*.

- **Halaman 40 dan 41**

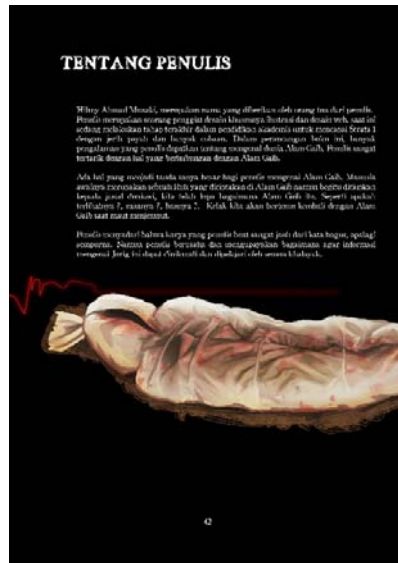


Gambar 4.31 Halaman 40 dan 41  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada halaman 40 (empat puluh) merupakan lanjutan dari halaman sebelumnya yang membahas tentang *Nyi Roro Kidul*, ilustrasi ini dibuat dengan gaya *rough painting*. Selanjutnya pada halaman 41 (empat puluh satu) yaitu halaman daftar pustaka, menggunakan konsep tata letak yang sama yakni dengan tata letak latin, selain itu halaman daftar pustaka ini menggunakan dominan warna hitam diiringi dengan beberapa aksesoris warna merah yang berupa garis kasar tidak beraturan yang melintang, adapun maksud dari penggunaan garis berwarna merah ini untuk memperkuat nuansa horor dan misterius.

Tipografi pada halaman ini menggunakan *font Old News* pada bagian *headline* maupun pada *sub-headline*. Untuk bagian *body text* pada masing-masing halaman menggunakan *font OldStyle*, adapun Maksud dari penggunaan *font-font* tersebut dimaksudkan agar sesuai dengan tema dari buku ensiklopedia.

- **Halaman 42**



Gambar 4.32 Halaman 42  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada bagian halaman tentang penulis tetap menggunakan konsep letak latin, selain itu halaman daftar pustaka ini menggunakan dominan warna hitam diiringi dengan beberapa aksesoris warna merah yang berupa garis kasar tidak beraturan yang melintang dan terdapat ilustrasi *Jurig Pocong*, adapun maksud dari penggunaan garis berwarna merah dan ilustrasi *Jurig Pocong* ini untuk memperkuat nuansa horor dan misterius.

Tipografi pada halaman ini menggunakan *font Old News* pada bagian *headline* maupun pada *sub-headline*. Untuk bagian *body text* pada masing-masing halaman menggunakan *font OldStyle*, adapun Maksud dari penggunaan *font-font* tersebut dimaksudkan agar sesuai dengan tema dari buku ensiklopedia.

## IV.2 Media Pendukung

Pada perancangan buku ensiklopedia ini agar dapat meningkatkan ketertarikan pembaca maka dibuat juga media pendukung sebagai pelengkap terhadap buku ensiklopedia, berikut adalah beberapa media pendukung yang dibuat:

### 1. Gantungan kunci dan Pin

Sebagai aksesoris gantungan kunci dapat digunakan sebagaimana mestinya gantungan kunci, namun dapat digunakan sebagai aksesoris pribadi lainnya seperti gantungan pada tas, gantungan pada *flashdisk* dan lain-lain. Kemudian untuk pin juga dapat digunakan sebagai aksesoris pribadi untuk dipakai pada Tas, tempat pensil, ataupun pada topi. Proses pembuatan menggunakan metode *digital printing* hal ini dipilih dalam proses pencetakan gambar yang ditempel pada media Pin. Selain itu metode ini juga digunakan agar dapat menghemat dan mempercepat proses produksi.

Warna yang digunakan dalam pin ini secara dominan menggunakan hitam agar dapat menguatkan nuansa misterius dan ditambah dengan ilustrasi-ilustrasi dari *Jurig* seperti yang terdapat pada media utama, hal ini dimaksudkan agar dapat merepresentatifkan Pin sebagai pendukung dari media utama.

*Layout* atau tata letak pada Pin ini menggunakan gambar latar berupa ilustrasi dan ditambah dengan *headline* dan *sub-headline* untuk menjelaskan judul yang menjadi identitas dari media utama.

Tipografi yang terdapat pada media pendukung ini menggunakan *font Old News* seperti halnya yang digunakan pada media utama sebagai *headline* dan Noto Sans Sundanese sebagai *sub-headline*.

Spesifikasi media :  
Ukuran : 4.5 cm x 4.5 cm  
Bahan : PVC  
Teknis produksi : *Digital printing*



Gambar 4.33 Media Pendukung Baju  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 2. Stiker

Stiker digunakan sebagai media pendukung karena memiliki nilai ekonomis baik, dalam proses pembuatannya tidak mengeluarkan biaya yang terlalu besar sehingga dapat diperbanyak secara massal. Penggunaan stiker dapat ditempatkan pada media apapun selama tempat yang digunakan memiliki permukaan rata, tidak kotor, dan terdapat benda cair. Untuk meningkatkan durabilitas juga setiap stiker dilapisi laminasi *matte*.

Warna yang digunakan dalam stiker ini secara dominan menggunakan hitam agar dapat menguatkan nuansa misterius dan ditambah dengan ilustrasi-ilustrasi dari *Jurig* seperti yang terdapat pada media utama, diantaranya papan nisan, pocong, dan *closeup* wajah kuntianak. Penggunaan ilustrasi ini juga dimaksudkan agar dapat merepresentasikan stiker ini sebagai pendukung dari media utama.

*Layout* atau tata letak pada stiker ini menggunakan gambar latar berupa ilustrasi dan ditambah dengan *headline* dan *sub-headline* untuk menjelaskan judul yang menjadi identitas dari media utama.

Tipografi yang terdapat pada media pendukung ini menggunakan *font Old News* seperti halnya yang digunakan pada media utama sebagai *headline* dan Noto Sans Sundanese sebagai *sub-headline*.



Spesifikasi media :  
Ukuran : 5 cm x 7 cm  
Bahan : *Vinyl*  
Teknis produksi : *Digital printing*



Gambar 4.34 Media Pendukung Stiker  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### 3. Buku catatan (*notepad*)

Penggunaan buku catatan dalam kegiatan sehari-hari cukup diperlukan, khususnya untuk pelajar atau karyawan untuk keperluan menulis hal-hal penting yang perlu diingat, maka diproduksi buku catatan ini. Selain dapat meningkatkan ketertarikan, buku catatan juga memiliki ukuran kompak atau relatif kecil yang berimbang pada mudahnya dalam penyimpanan dan murah biaya produksi yang digunakan. Penggunaan kertas HVS sebagai isi dari buku catatan ditujukan agar dapat mempermudah proses produksi karena kertas HVS umumnya mudah ditemukan ditempat cetak ataupun *photocopy centre* sekalipun.

Warna yang digunakan pada buku catatan ini secara dominan menggunakan hitam agar dapat menguatkan nuansa misterius dan ditambah dengan ilustrasi dari *Jurig Genderuwo*. Penggunaan ilustrasi ini juga dimaksudkan agar dapat merepresentatifkan stiker ini sebagai pendukung dari media utama.

*Layout* atau tata letak pada buku catatan ini menggunakan gambar latar berupa ilustrasi dan ditambah dengan *headline* dan *sub-headline* untuk menjelaskan judul yang menjadi identitas dari media utama.

Tipografi yang terdapat pada media pendukung ini menggunakan *font Old News* seperti halnya yang digunakan pada media utama sebagai *headline*, *sub-headline* dan Noto Sans Sundanese sebagai penulisan aksara Sunda.

Spesifikasi media :  
Ukuran : 10.5 cm x 14.6 cm  
Bahan : *Art Paper* 260 gram (Sampul), HVS 80 gram (Isi)  
Teknis produksi : *Digital printing*  
Jumlah halaman isi : 100 lembar



Gambar 4.35 Media Pendukung Buku Catatan (*Notepad*)  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

#### 4. Gantungan kunci akrilik

Gantungan kunci berbahan akrilik memiliki daya tarik tersendiri, karena bentuknya yang dapat disesuaikan serta terlihat lebih estetik. Bentuk dari gantungan kunci akrilik juga dapat berbentuk yang serupa dengan outline gambar yang digunakan sehingga hasil akhirnya dapat terlihat unik dan bagus.

Warna yang digunakan dalam gantungan kunci akrilik ini secara dominan menggunakan *vintage* dan hitam agar dapat menguatkan nuansa misterius dan tua. Ditambah dengan ilustrasi-ilustrasi yang berhubungan dengan media utama diantaranya papan nisan, *close up* wajah pocong dan pocong. Hal ini agar dapat memperjelas bahwa merchandise ini merupakan bagian dari Ensiklopedia tentang *Jurig*.

*Layout* atau tata letak pada gantungan kunci akrilik ini menggunakan gambar latar berupa ilustrasi dan ditambah dengan *headline* dan *sub-headline* untuk menjelaskan judul yang menjadi identitas dari media utama.

Tipografi yang terdapat pada media pendukung ini menggunakan *font Old News* seperti halnya yang digunakan pada media utama sebagai *headline*, *sub-headline* dan Noto Sans Sundanese sebagai penulisan aksara Sunda.

Spesifikasi media :  
Ukuran : 3~4 cm x 6cm  
Bahan : Akrilik  
Teknis produksi : *Digital printing dan laser cut*



Gambar 4.36 Media Pendukung Gantungan Kunci Akrilik  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 5. Jam Dinding

Produksi jam dinding sebagai media pendukung berfungsi sebagai pemberitahu kepada pembaca waktu setempat, kemudian latar dari jam juga didesain dengan sedemikian rupa menyamai konsep dari buku ensiklopedia itu sendiri dengan menyertakan aksan aksara Sunda agar dapat memperkuat konsep kesundaan dari media utama yang bersumber dari sastra lisan *Jurig Sunda*.

Warna yang digunakan dalam jam dinding ini secara dominan menggunakan hitam agar dapat menguatkan nuansa misterius dan ditambah dengan ilustrasi pocong. Hal ini agar dapat memperjelas bahwa merchandise ini merupakan bagian dari Ensiklopedia tentang *Jurig*.

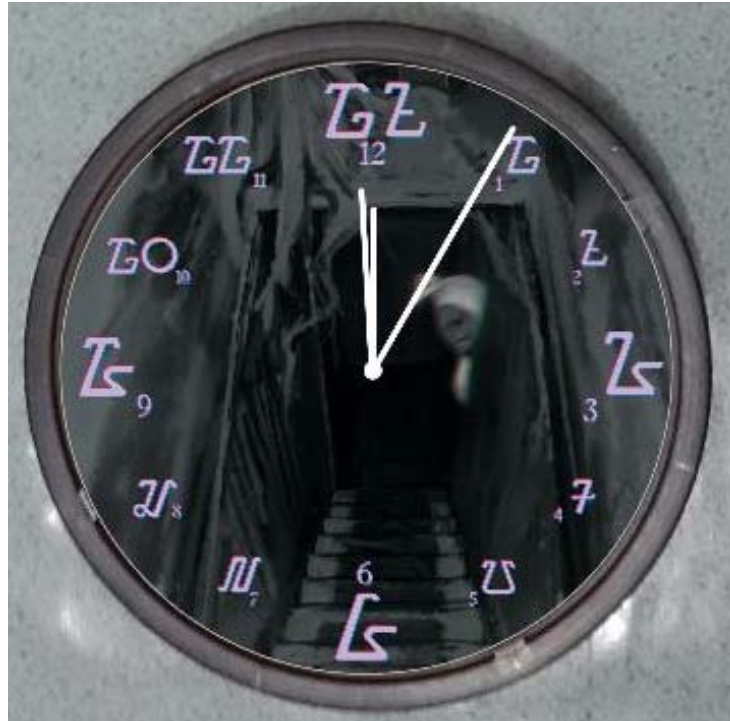
*Layout* atau tata letak pada jam dinding ini menggunakan gambar latar berupa ilustrasi yang terdapat pada media utama, hal ini digunakan untuk menjadi identitas dari media utama. Tipografi yang terdapat pada media pendukung ini menggunakan Noto Sans Sundanese sebagai penulisan aksara Sunda.

Spesifikasi media :

Ukuran : 20 cm x 20 cm

Bahan : ABS (bahan jam), dan *Art paper* 260gram (latar jam)

Teknis produksi : Cetak *offset* (latar jam)



Gambar 4.37 Media Pendukung Jam Dinding  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 6. Botol minum

Penentuan botol minum sebagai media pendukung karena bentuknya cukup unik dan memberikan kesan *Nice to have* kepada pembaca buku ensiklopedia ini. Selain itu botol minum dapat berguna ketika pembaca sedang membaca buku atau sedang melakukan aktifitas sehari-hari. Media yang digunakan adalah *insert paper tumbler* dengan dasar karena jenis ini memiliki bentuk yang bagus dan mudah untuk di produksi. Pada bagian botol minum akan dimasukkan kertas yang terdapat salah satu ilustrasi yang sama dalam media utama agar dapat merepresntasikan media utama dan juga gambar pada bagian dalam didesain khusus agar menyesuaikan bagian tengah pada botol.

Warna yang digunakan dalam botol minum ini secara dominan menggunakan hitam agar dapat menguatkan nuansa misterius dan tua. Ditambah dengan ilustrasi *Jurig Genderuwo* agar dapat memperjelas bahwa merchandise ini merupakan bagian dari Ensiklopedia tentang *Jurig*.

*Layout* atau tata letak pada botol minum akrilik ini menggunakan gambar latar berupa ilustrasi dan ditambah dengan *headline* dan *sub-headline* untuk menjelaskan judul yang menjadi identitas dari media utama.

Tipografi yang terdapat pada media pendukung ini menggunakan *font Old News* seperti halnya yang digunakan pada media utama sebagai *headline* dan *sub-headline*.



Ukuran : 20 cm x 20 cm

Bahan : Plastik PP (botol minum), *Art Paper 160 gram*  
(di dalam botol minum)

Teknis produksi : *Digital Printing*



Gambar 4.38 Media Pendukung Botol Minum (*Tumbler*)  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 7. *Totebag*

Sebagai pelengkap media utama dan juga sebagai pembawa dari media utama, maka *Totebag* dipilih karena memiliki fungsi untuk membawa benda dan dapat digunakan untuk tempat penyimpanan sementara. Berbeda dengan kantong plastik *totebag* ini berbahan kain kanvas yang berbentuk tas jinjing atau *slempang*, kemudian agar memberikan kesan unik sebagai media pendukung dari media utama pada bagian *totebag* akan dicetak gambar dan tulisan berkaitan dengan konsep media utama.

Warna dominan dari media ini berwarna putih agar dapat menguatkan nuansa misterius maka dipadukan dengan warna hitam pada area cetak *polyflexnya*. Ditambah dengan ilustrasi *Jurig Kuntianak* agar dapat memperjelas bahwa merchandise ini merupakan bagian dari Ensiklopedia tentang *Jurig*.

*Layout* atau tata letak pada *totebag* ini menggunakan gambar ilustrasi dari salah satu yang terdapat pada media utama yakni *Jurig Kuntianak* dengan dibuat bergaya stensil berwarna hitam.

Spesifikasi media :  
Ukuran : 40 cm x 40 cm  
Bahan : Totebag (Kain kanvas), Cetak sablon (*Polyflex*)  
Teknis produksi : Cetak sablon *polyflex cutting*



Gambar 4.39 Media Pendukung *Totebag*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 8. Pembatas baca buku

Agar dapat mempermudah pembaca dalam membaca buku ensiklopedia dan juga untuk meningkatkan ketertarikan, maka pembuatan media pendukung pembatas baca buku dibuat. Pembatas baca buku ini juga dapat digunakan pada buku lain yang dibaca pembaca, dalam pembuatan desainnya dibuat sedemikian rupa dengan koridor konsep yang sama yang digunakan media utama. Bahan yang digunakan menggunakan kertas *Art paper* 260 gram agar memiliki ketebalan yang cukup dan untuk meningkatkan durabilitas maka hasil produksi akan dilaminasi dengan menggunakan laminasi *matte*.

Warna yang digunakan dalam pembatas buku ini secara dominan menggunakan abu-abu dan hitam agar dapat menguatkan nuansa misterius. Untuk memperkuat nuansa misterius dari warna maka ditambahkan dengan ilustrasi *Jurig Genderuwo*, hal ini agar dapat memperjelas bahwa merchandise ini merupakan bagian dari Ensiklopedia tentang *Jurig*.

*Layout* atau tata letak pada botol minum akrilik ini menggunakan gambar latar berupa ilustrasi dan ditambah dengan *headline* dan *sub-headline* untuk menjelaskan judul yang menjadi identitas dari media utama.

Tipografi yang terdapat pada media pendukung ini menggunakan *font Old News* seperti halnya yang digunakan pada media utama sebagai *headline*, *sub-headline* dan Noto Sans Sundanese sebagai untuk penulisan aksara Sunda.

Spesifikasi media :  
Ukuran : 20 cm x 4 cm  
Bahan : *Art paper* 260gram  
Teknis produksi : *Digital printing*



Gambar 4.40 Media Pendukung Pembatas Buku  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 9. Baju

Pemilihan baju sebagai media pendukung dikarenakan dapat memberikan kesan spesial kepada pembaca yang membaca buku ensiklopedia ini. Hal ini juga akan bermanfaat sebagai sarana promosi secara tidak langsung bila baju ini digunakan pembaca di lingkungan umum. Pada bagian depan dan belakang baju akan dicetak gambar dan tulisan tentang media utama yaitu buku ensiklopedia *Jurig Sunda* populer. Penggunaan bahan yang digunakan untuk baju ini berjenis katun (*cotton*) dengan jenis *combed 30s* hal ini bertujuan agar dapat nyaman digunakan, selanjutnya pemilihan penggunaan sablon *polyflex* ditujukan agar gambar yang ditampilkan memiliki tekstur dan juga mudah untuk diproduksi secara cepat dan masal.

Warna dominan dari media ini berwarna hitam agar dapat menguatkan nuansa misterius maka dipadukan dengan warna putih pada area cetak *polyflexnya*. Ditambah dengan ilustrasi *Jurig Kuntianak* agar dapat memperjelas bahwa merchandise ini merupakan bagian dari Ensiklopedia tentang *Jurig*.

*Layout* atau tata letak pada baju ini menggunakan gambar ilustrasi dari salah satu yang terdapat pada media utama yakni *Jurig Kuntianak* dengan dibuat bergaya stensil berwarna putih. Tipografi yang terdapat pada media pendukung ini menggunakan *font OldStyle* seperti halnya yang digunakan pada media utama sebagai *headline*.

- Spesifikasi media :  
Ukuran : 55 cm x 48 cm  
Bahan : Baju (*Cotton Combed 30s*), cetak sablon (*Polyflex*)  
Teknis produksi : Cetak sablon *polyflex cutting*



Gambar 4.41 Media Pendukung Baju  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 10. Poster

Penggunaan Poster sebagai media pendukung dikarenakan Poster merupakan media yang dapat digunakan sebagai promosi dan dekorasi suatu tempat atau ruangan agar terlihat baik. Agar dapat meningkatkan ketertarikan pembaca maka dibuat yang diberikan desain khusus yang berkaitan dengan media utama yakni buku ensiklopedia *Jurig Sunda* populer. Bahan yang digunakan yaitu kertas *Art paper* dan kertas HVS dengan harapan agar hasil cetak dapat memiliki kualitas baik dan spesifikasi dari kertasnya memiliki ketebalan 160 gram untuk *Art paper* dan 100 gram untuk HVS.

Warna yang digunakan dalam poster ini secara dominan menggunakan hitam dan *vintage* agar dapat menguatkan nuansa misterius dan tua. Ditambah dengan ilustrasi-ilustrasi yang berhubungan dengan media utama diantaranya *Jurig Genderuwo* agar dapat memperjelas bahwa merchandise ini merupakan bagian dari Ensiklopedia tentang *Jurig*.

*Layout* atau tata letak pada poster ini menggunakan gambar latar berupa ilustrasi dan ditambah dengan *headline* dan *sub-headline* pada bagian kiri atas untuk menjelaskan judul yang menjadi identitas dari media utama.

Tipografi yang terdapat pada media pendukung ini menggunakan *font Old News* seperti halnya yang digunakan pada media utama sebagai *headline*, *sub-headline* dan Noto Sans Sundanese sebagai penggunaan aksara Sunda.

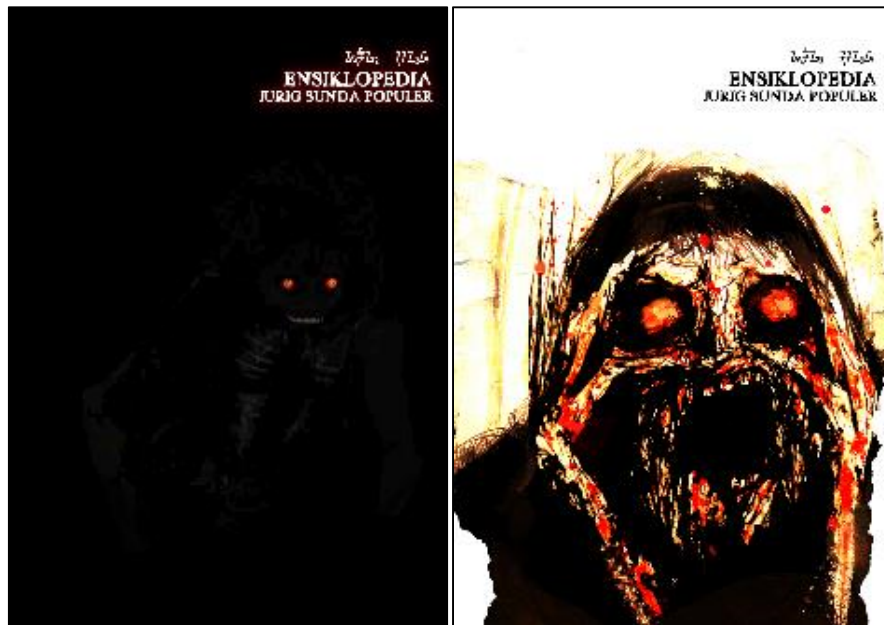


Spesifikasi media :

Ukuran : A3+ dan A2

Bahan : *Art paper* 160 gram dan HVS 100 gram

Teknis produksi : *Offset printing*



Gambar 4.42 Media Pendukung Poster A2 dan A3+  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### IV.3. Media Promosi

Sebagai penunjang sarana promosi, maka diperlukannya media pendukung lain berupa sarana promosi yang menyebarkan informasi kepada khalayak umum. Salah satu sarana promosi yang efektif yaitu penggunaan jejaring social yang sering digunakan masyarakat umum. Salah satunya yang paling populer adalah *Facebook*. Atas alasan ini maka *Facebook* digunakan sebagai salah satu media promosi yang digunakan.



Gambar 4.43 Media Promosi daring *Facebook*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

- Alwi, H. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke-3*. Jakarta: Gramedia
- Daeng, H.J. (2008). *Manusia, Kebudayaan dan Lingkungan Tinjauan Antropologis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Edi, S. E. (1984). *Masyarakat Sunda Dan Kebudayaanannya*. Jakarta: Giri Mukti Pusaka.
- Essays,UK. (2015). *How to Color Affects Mood and Emotion Film Studies Essay*. Nottingham, Inggris. Website: ukessays.com
- Geertz, C. (1976). *The Religion of Java*. United States: University of Chicago Press.
- Graver, A dan Jura, B. (2012). *Grids and Page Layouts*. Massachusetts. Rockport Publishers.
- Kasmana, K. (2018). *Gambaran Karakter Utama dan Gramatika Visual Horor Sunda dalam komik Ririwa nu Mawa Pati, Opat Madhab Setan, dan Kawin Ka Kunti*, Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- Koentjaraningrat. (2002). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rohaedi, A. (2005). *Sundakala: cuplikan sejarah Sunda berdasarkan naskah-naskah "Panitia Wangsakerta" Cirebon*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Saleh, A. R., & Sujana, J. G. (2009). *Pengantar Kepustakaan*. Jakarta: Sagung Seto.
- Sugijanto, (2008). *Pusat Kurikulum Perbukuan Depdiknas*, Jakarta: Puskurbuk Balitbang Kemdikbud
- Suryana, Y. Iskandarwassid, dan Wibisana, W. (1997). *Ensiklopedi Sastra Sunda*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Suwondo, B. (1981). *Sejarah Daerah Jawa Barat*. Jakarta: Departemen Penelitian Sejarah dan Budaya, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Trianto, (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Grasindo.
- Tylor, E. B. (1871). *Primitive Culture: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*. London: Oxford University.
- Wissler, C. 2013. *Societies of the Plains Indians, Volume 11*. United States: General Books.
- Widjaja, A.W. (1993). *Komunikasi dan hubungan masyarakat*. Jakarta: Gema insan.

**Sumber Jurnal:**

Kasmana, K, Dkk. 2016. *Perwujudan Keyakinan akan Keberadaan Mahluk Halus dalam Komik Kawin ka Kunti*. Bandung: Panggung Vol. 26 No. 3: 281-293.

**Sumber Wawancara:**

Amir, Wawancara tentang Jurig & pengalaman spiritual sebagai pakar dalam bidangnya.

Rustandi, A, Wawancara tentang *Jurig*, 21 November 2017 Soreang, Kab. Bandung

Kasmana, K, Wawancara tentang *Jurig*, 11 Desember 2017 Dipatiukur Bandung

Yusup, U, Wawancara tentang *Jurig*, 03 Desember 2017 Ujung Berung Bandung

Nurholiq, D, Wawancara tentang *Jurig* beserta mitos yang berkembang mengenai Jurig Ipiri, dan Raja Tuyul pada 22 Desember 2018 Kab. Ciamis

**Sumber Internet:**

Hermawan, A. 2015. *Ensiklopedi Hantu, Jurig dan Ririwa*.  
[https://www.kompasiana.com/agushermawan/ensiklopedi-hantu-jurig-dan-ririwa\\_54fd3feaa33311791550f88a](https://www.kompasiana.com/agushermawan/ensiklopedi-hantu-jurig-dan-ririwa_54fd3feaa33311791550f88a) (Diakses tanggal 15 November 2017)

DreadOut Game, 2013. *Ghost Wiki*. <http://dreadout.wikia.com/wiki/Kuntilanak>  
(Diakses tanggal 3 Januari 2018)

Jennifer, B. 2010. *Bourn Creative, Color Meaning: Meaning of The Color Black*.  
<https://www.bourncreative.com/meaning-of-the-color-black/> (Diakses tanggal 10 Februari 2019)

## **LAMPIRAN**

### Lampiran Ringkasan Wawancara

Dalam pengambilan data yang ditentukan dari batasan masalah diambil dari daerah yang dikuasai oleh peneliti yakni daerah Kab. Bandung, dan Kota Bandung. Berdasarkan studi lapangan saat ini sumber data baru bersumber dari 3 Orang narasumber yang memiliki pemahaman dan pengalaman dalam khasanah budaya Sunda. Narasumber yang dipilih diantaranya:

1. Bpk. Ade Rustandi selaku tokoh masyarakat berprofesi Petani dan Mekanik elektronik
2. Bpk. DR. Ucup Yusup ,M.Kes. selaku tokoh masyarakat berprofesi sebagai Dosen pada Perguruan tinggi Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Bpk. Kankan Kasmana ,S.Sn.,M.Ds. selaku tokoh masyarakat berprofesi sebagai Dosen pada Perguruan tinggi Universitas Komputer Indonesia

Bentuk wawancara yang digunakan dalam pencarian data dilapangan menggunakan wawancara terstruktur, berikut beberapa pertanyaan yang diajukan kepada Narasumber:

1. Apakah anda tahu apa itu Jurig ?
2. Ada berapa jenis Jurig yang anda ketahui ?
3. Bagaimana asal mula Jurig itu ada, apakah ada keterkaitannya dengan budaya Sunda ?
4. Apakah anda tahu Jurig manakah yang paling populer pada kalangan masyarakat Sunda ?
5. Apakah anda pernah melihat Jurig ?
6. Bagaimana cara melihat Jurig ?
7. Apa jurig selalu memiliki rupa yang buruk ?
8. Apakah ada Jurig yang bersifat baik ?

### **Jurig**

Berdasarkan pencarian data dilapangan definisi Jurig terbagi menjadi beberapa persepsi, diantaranya persepsi Jurig yang sudah dipengaruhi oleh Islam dan persepsi Jurig yang masih murni dari mitos budaya Sunda. Namun ada juga definisi Jurig sebagai terminologi bagi sifat manusia yang memiliki kecenderungan sifat berlebihan (maniak) atau sifat buruk.

Namun dari kedua persepsi ini memiliki kesamaan bahwa Jurig adalah makhluk halus yang muncul dikarenakan membutuhkan bantuan manusia untuk memenuhi keinginannya baik itu keinginan yang baik maupun buruk.

#### **A. Jurig yang dipengaruhi Islam**

Definisi Jurig menurut DR. Ucup Yusup, M.Kes. mengutarakan bahwa “Jurig adalah manusia yang sudah meninggal yang masuk ke alam kubur, dan akan masuk ke alam tunggu. Bagi manusia yang meninggalnya memiliki amalan baiknya lebih banyak dari amalan buruknya maka akan ditidurkan pada saat di alam baqo atau barzah, sedangkan manusia yang meninggalnya memiliki amalan buruknya lebih banyak daripada amal baiknya maka akan disaqor atau dikembalikan ke alam dunia atau bumi dalam bentuk Jurig”.

Jurig dapat bertempat diberbagai tempat seperti di sungai, danau, gunung maupun lautan. Pada dasarnya manusia yang menjadi Jurig adalah manusia yang ditolak jiwa atau ruhnya oleh bumi sehingga disaqor atau dikembalikan ke alam dunia, hal inilah yang menjadi penyebab kenapa Jurig tidak memiliki bayangan dan tidak menapakkan kaki ke tanah atau bumi.

#### **B. Jurig yang belum dipengaruhi oleh Islam**

Definisi Jurig menurut Kankan Kasmana, S.Sn., M.Ds. menjelaskan bahwa Jurig itu terbagi beberapa definisi yang terbagi menjadi 2 bagian. Menurut buku Kamus Basa Sunda yang ditulis oleh R.A. Dana Dibrata menjelaskan bahwa Jurig adalah sebutan bentuk dari rekaan manusia yang menyebutkan segala bentuk makhluk halus yang dikenali oleh masyarakat Sunda yang memiliki bentuk yang tidak terlihat secara kasat mata. Definisi lainnya dari Jurig adalah istilah atau terminology bagi sifat manusia yang memiliki kecenderungan sifat berlebihan (maniak) atau sifat buruk, seperti sebutan bagi seseorang yang kecanduan memakan buah durian maka disebut Jurig duren atau seseorang yang kecanduan bermain konsol gim, maka disebut Jurig PS.

#### **Jenis Jurig**

Dalam proses wawancara terhadap narasumber diperoleh beberapa jenis jurig yang ada dikebudayaan Sunda, diantaranya:

1. Lelembut

Lelembut adalah makhluk yang bukan berasal dari manusia atau sudah ada sebelum manusia turun ke bumi, diantaranya ada Nyi Pohaci, Nyi Rangka Manik, Jurig Kuris, Jurig Jarian, Sandekala, Jurig Conge, Lulun Samak, Jurig Aden – aden, Jurig Aul, Dedemit.

## 2. Lelembutan

Lelembutan adalah makhluk yang berasal dari ruh manusia yang sudah mati seperti Nyi Roro Kidul, Prabu Siliwangi, Kuntianak, Pocong, Ririwa, Siluman.

### **Asal Mula Jurig**

Asal mula Jurig dapat beragam sesuai dengan mitos yang berkembang di tiap daerah namun memiliki esensi yang sama. Dalam penelitian ini hanya dibahas asal mula Jurig dari Jurig yang cukup populer dikalangan masyarakat Sunda seperti Pocong, Kuntianak, Buta Hejo, Dedemit, Kelongwewe, Gandaruwo, Buta Hejo, Tuyul, Ipri, Nyi Roro Kidul, Aul, Lulun Samak.

#### 1. Pocong

Asal mulanya muncul mitos Jurig Pocong adalah diakibatkan tidak melaksanakan 3 syarat dalam proses melakukan penguburan mayat manusia yang sudah meninggal. Syaratnya yaitu Syahadat Bumi, Adzan, dan jangan menginjak papan penahan tanah. Bila dalam proses penguburan ke 3 syarat tersebut terlaksana maka pada saat dikuburkan akan ada makhluk berupa 2 Jin dan 2 Setan yang menunggu untuk merasuki jasad tersebut sehingga menjadi Pocong.

Pocong berupa mayat manusia yang dibungkus kain kafan dengan fisik yang buruk rupa dengan berjalan melompat – lompat dan juga memiliki kemampuan untuk terbang.

#### 2. Kuntianak

Asal mulanya muncul mitos Jurig Kuntianak adalah diakibatkan karena adanya wanita hamil yang meninggal, atau ada wanita melahirkan yang meninggal pada saat proses melahirkan.

Kuntianak berupa seorang wanita yang menggunakan baju putih panjang dengan rambut panjang yang terurai kedepan.

### 3. Buta Hejo

Asal mulanya muncul mitos Jurig Buta Hejo adalah sebagai sebutan kepada Siluman yang mendiami atau *kuncen* disuatu tempat atau daerah yang biasanya berupa pegunungan atau hutan. Buta Hejo biasanya ada untuk dijadikan pesugihan oleh manusia.

Buta Hejo berupa raksasa besar berwarna hijau dan memiliki lidah dan mata berwarna merah, komparasi besarnya Buta Hejo bisa digambarkan dari besarnya bulu kakinya yang sebesar pohon kelapa.

### 4. Kelongwewe

Asal mulanya muncul mitos Jurig Kelongwewe adalah diakibatkan dari larangan anak – anak untuk bermain diwaktu *sareupna* atau menjelang matahari terbenam hingga waktu isya. Kelongwewe sendiri bermakna Kelong = Kelalawar, Wewe = Awewe.

Kelongwewe berupa seorang wanita yang memiliki payudara sangat besar, memiliki taring dan sayap kelalawar.

### 5. Dedemit

Asal mulanya muncul mitos Jurig Dedemit dapat berbeda ditiap daerah yang didiami Jurig Dedemit tersebut, namun Dedemit merupakan Jurig yang diam didaerah tertentu yang dikuasainya. Dedemit dapat berupa bentuk yang berbeda – beda berdasarkan mitos yang berkembang didaerah tersebut.

### 6. Gandaruwo

Asal mulanya muncul mitos Jurig Gandaruwo mulanya memiliki kesamaan dengan define Jurig itu sendiri yakni akibat belum diterimanya ruh manusia tersebut di alam kubur sehingga masih ditempatkan di alam dunia, namun Jurig Gandaruwo hanya bertempat didaerah hutan dan cukup jarang ditemui.

Wujud fisik dari Gandaruwo berupa makhluk raksasa berwarna gelap dengan rambut yang lebat dan panjang disekujur tubuhnya.

### 7. Nyi Roro Kidul

Nyi Roro Kidul merupakan lelembutan yang bersifat baik yang memiliki kecenderungan untuk melindungi manusia, hal ini disebabkan dari mitos awal mula munculnya bahwa Nyi Roro Kidul pernah menjadi dari Sultan Hamengkubuwono.



Wujud dari Nyi Roro Kidul berupa wanita cantik dengan pakaian tradisional kebaya Sunda dengan aksesoris warna serba hijau dan menggunakan selendang.

#### **8. Jurig Aul**

Asal mulanya muncul Jurig Aul adalah diakibatkan dari seorang manusia yang berkeinginan menggunakan jimat yang dapat menyambung kembali bagian tubuh yang terputus. Namun akibat keteledoran pengguna jimat tersebut saat kepalanya dilepas, kepala yang dilepaskannya menggelinding masuk ke dalam tungku api sehingga terbakar. Dikarenakan kepalanya rusak dan memerlukan kepala pengganti maka digunakan kepala Anjing/Serigala. Namun akibat keteledorannya lagi, pada saat memasang kepala Anjing/Serigala terbalik sehingga dari perwujudan Aul yakni berupa manusia dengan kepala Anjing/Serigala yang terbalik.

#### **9. Lulun Samak**

Asal mulanya muncul Jurig Lulun Samak bermula dari mitos samak atau tikar yang digunakan sebagai alas untuk jasad manusia yang akan dimandikan sebelum dikuburkan, namun manusia yang meninggal tersebut tidak diterima oleh bumi sehingga ruhya merasuki tikar tersebut. Dalam mitos yang berkembang Jurig Lulun Samak hidup di sungai, danau/leuwi dan memiliki rupa berbentuk tikar.

#### **Pernah melihat Jurig**

Dalam pencarian data lapangan didapatkan data yang beragam mengenai penyinggungan dari pernah atau tidaknya melihat sosok Jurig tersebut namun dari semua narasumber dapat bahwa secara kasat mata dan apabila belum dibuka mata batin yang menyebabkan dapat melihat sosok gaib tersebut, bentuk dari Jurig adalah berupa bayangan hitam pekat yang bentuknya setinggi manusia dan tidak menginjakkan kakinya ke bumi atau melayang.

Adapula penyebab manusia dapat melihat jurig meskipun mata batinnya belum dibuka yakni dengan menghilangkan hasrat duniawi dan berada pada titik lemah dan pasrah, maka penampakan dari Jurig tersebut dapat disaksikan.

#### **Bagaimana cara melihat Jurig**

Dalam prosesnya banyak cara yang beragam untuk membuka mata batin agar dapat melihat Jurig, diantaranya cara paling praktis adalah dengan menghilangkan hasrat duniawi

dan berada pada titik lemah dan pasrah, atau dengan membaca Al – Quran Surat Jin secara kontinu sebanyak 3 kali pada malam hari.

Ada pula proses yang harus melibatkan Orang yang lebih ahli untuk membukakan mata batinnya. Namun dari keseluruhan proses membuka mata batin kecuali dengan cara dengan menghilangkan hasrat duniawi dan berada pada titik lemah dan pasrah, setiap dibukanya mata batin maka akan memiliki efek pada setiap keturunan bagi yang mata batinnya dibuka secara langsung dapat melihat Jurig tanpa dibukakannya mata batin.

### **Apa Jurig selalu memiliki rupa yang buruk**

Rupa dari Jurig dapat beragam sesuai dari tempat dan daerah yang ditempatinya, jadi tidak semua Jurig dapat berupa buruk rupa.

Rupa dari Jurig dapat mempengaruhi bagaimana Jurig tersebut mendekati manusia, apabila berbentuk buruk rupa bisa dipastikan bahwa Jurig tersebut ada keinginan untuk menjahili atau berbuat jahat kepada manusia, namun adapula yang berbentuk cantik ataupun gagah.

Lampiran Angket Kuisisioner (\*dilakukan pada saat Penelitian Desain)