BAB II

KUJANG SEBAGAI PRODUK REPRESENTASI JATI DIRI SUNDA

2.1 Pengertian Kujang

Kujang merupakan senjata tradisional masyarakat Jawa Barat (Sunda) yang diakui dalam kebudayaan Nusantara. Secara umum, kujang memiliki pengertian sebagai pusaka yang memiliki kekuatan tertentu dari para dewa dan sebagai sebuah senjata yang digunakan sebagai penolak bala seperti penyakit dan menghalau dari serangan musuh.

Suryadi (2008) menjelaskan, “Kujang adalah senjata tajam seperti keris atau parang. Bentuknya unik, berupa tonjolan pada bagian pangkalnya dan lengkungan pada bagian ujungnya” (h.12). Permadi (2010) salah satu kolektor sekaligus pemerhati kujang menjelaskan bahwa kujang adalah senjata tradisional masyarakat Jawa Barat (Sunda) dan dikenal sebagai senjata yang memiliki nilai sakral serta mempunyai kekuatan magis.

Kujang menurut naskah *Sanghyang Siksakandang Karesian* disebutkan sebagai genggaman orang tani, seperti pada kalimat berikut: *“Ganggaman wong tani ma: **kujang**, baliung, patik, kored, sadap. Detya pina[h]ka dewanya, ja paranti ngala kikicapeun iinumeun”.* Artinya: senjata orang tani ialah: **kujang**, baliung, patik, kored, pisau sadap. Detya yang dijadikan dewanya, karena digunakan untuk mengambil apa

yang dapat dikecap dan diminum” (Danasasmita, et.al., dalam Rusmiyati, 2000, h. 25).

2.1.1 Pemahaman Kujang Sunda Tradisional

Kujang Sunda, berdasarkan dari hasil pengamatan lapangan yang dilakukan, banyak sekali mengundang pertanyaan-pertanyaan, mengapa kujang dalam masyarakat Sunda tradisional banyak melibatkan dewa-dewa dari kahyangan dalam kehidupan manusia. Mengapa banyak nama-nama dalam kujang menggunakan nama-nama binatang, seperti kujang Ciung, kujang Jago, kujang Kuntul, kujang Bango, kujang Bangkong, dan lain-lain. Dan masih banyak pertanyaan lainnya yang dapat diajukan.

Berbagai macam pertanyaan tersebut sekarang ini wajar diajukan, mengingat keberadaannya yang sudah tidak semarak seperti dimasa lalu. Kujang telah ada sebelum modernisme memasuki Jawa Barat. Berdasarkan wawancara dengan nara sumber, Setiawan (2010) kujang adalah simbol kedaulatan Negara Pajajaran yang merupakan produk budaya Sunda tradisional oleh masyarakat Sunda zaman dulu yang berbeda dengan paradigma hidup modern sekarang.

Menurut Sumardjo (2003), “Paradigma budaya moderen adalah ilmu pengetahuan yang rasionalistik, objektif, sistematik”

(h.3). Sedangkan nilai budaya pada kujang adalah pengetahuan spiritual keagamaan.

Setiawan (2010) menegaskan bahwa memahami sebuah kujang tidak tepat bila mempergunakan pola keilmuan moderen, misalnya kaidah-kaidah yang berasal dari filsafat barat. Kujang hanya dapat dipahami apabila dikembalikan kepada budaya aslinya, yakni budaya mistis-spiritual masyarakat Sunda tradisional yang digunakan sebagai simbol kedaulatan negara pada masa itu. Inilah sebabnya masih banyak perdebatan dalam memahami kujang.

Masyarakat Sunda tradisional pada dasarnya merupakan masyarakat yang religius. Masyarakat Sunda tradisional sudah memiliki kepercayaan yang dianut oleh nenek moyangnya, sehingga kepercayaan tersebut tidak hilang dengan pergantian masa, disamping datangnya agama Hindu, Budha, Kristen, dan Islam.

Dalam suatu agama selalu ada dua hal pokok yang dapat diamati, yaitu apa yang harus dipercayai dan apa yang harus dikerjakan oleh penganutnya, sehubungan dengan yang dipercayainya atau yang lebih dikenal dengan sebutan Animisme dan Dinamisme.

Animisme adalah suatu bentuk religi berdasarkan kepercayaan terhadap bermacam-macam roh dan makhluk halus

yang menempati alam sekitar tempat tinggal manusia (Melalatoa, 2004). Sedangkan dinamisme berasal dari kata Yunani, dinamis yang berarti daya, kekuatan, kemampuan untuk mengerjakan sesuatu (Harisusanto, 2004).

Latar belakang sejarah keagamaan dan kepercayaan yang terdapat di Indonesia menurut Syahbana dalam Rosyadi, Satriadi, Harsono, Lasmiyati, Purnama, Rachmawati, Masduki, Nisfiyanti (2005), “Bahwa, lama sebelum diproklamasikannya Negara Republik Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945, penduduk Indonesia yang disebut dengan masyarakat Nusantara Purba telah mengenal berbagai macam kepercayaan. Pikiran mereka pada saat itu banyak diarahkan pada bagaimana mereka akan mendapatkan bantuan dari roh-roh jahat. Untuk semua ini maka dilakukan upacara-upacara, membuat sesajen dan sebagainya” (h.304).

Praktek-praktek dalam kegiatan kepercayaan seperti itu masih terus dijalankan atau dikerjakan dalam kehidupan masyarakat sekarang. Hal ini membuktikan telah terjadi penyatuan pemahaman yang sejalan antara kepercayaan asli nenek moyang masyarakat Sunda dengan agama yang datang. Oleh karena itu, dalam menjalankan kehidupannya, masyarakat Indonesia telah beragama dan berkepercayaan yang menjadi ciri khas masyarakat Indonesia pada umumnya.

Pemahaman kepercayaan asli nenek moyang bangsa Indonesia sejalan dengan agama yang datang, salah satunya agama Islam. Hal ini dibenarkan oleh salah satu kuncen Rumah Adat Cikondang yang ada di daerah Pangalengan Kabupaten Bandung Jawa Barat, Ilin Dahsyah atau lebih dikenal dengan sebutan Abah Ilin (2010), menjelaskan bahwa kepercayaan yang ada di dalam lingkungan masyarakat Sunda sejalan dengan ajaran agama Islam yang datang ke Indonesia, ritual keagamaan yang dijalani oleh masyarakat selalu dikaitkan dengan ritual kepercayaan asli nenek moyang masyarakat Sunda. Hal ini ditujukan untuk menghormati jasa-jasa para leluhur atas kehidupan yang dinikmati oleh masyarakat Sunda sekarang yang menghuni perkampungan Cikondang.

Kaitannya dengan kujang adalah kenyataan bahwa kujang merupakan produk budaya masyarakat Sunda tradisional yang paradigma berpikirnya mistis-spiritual, jauh dari paradigma berpikir modern. Pemikiran asli religi budaya mistis-spiritual Sunda dan suku-suku Indonesia pada umumnya adalah *dualisme antagonistik.*

Pokok pemikiran asli religi budaya mistis-spiritual Sunda dan suku-suku Indonesia umumnya adalah *dualisme-antagonistik.* Seluruh yang ada di lingkungan ini selalu terdiri dari dua unsur yang saling bertentangan. Keberadaan itu sendiri terdiri dari keberadaan spiritual, rohani, dan keberadaan kebendaan atau material.

Keduanya memiliki karakteristik yang berbeda dan bertentangan. Begitulah hidup ini yang diyakini oleh masyarakat Sunda tradisional, apabila ingin hidup dalam keselamatan, kebahagiaan, kesejahteraan, kehidupan, maka harus selalu diusahakan adanya kesatuan dasar antagonistik tersebut. Dasar-dasar dari kesatuan yang saling bertentangan dalam sistem keberadaan itu akan menuju ke suatu kondisi tertib, damai, stabil dan tidak terganggu oleh perubahan-perubahan (Sumardjo, 2003, h.5).

Asas kesatuan atau harmoni ini berlaku untuk semesta ini, untuk kehidupan bernegara, kehidupan pribadi, kehidupan bermasyarakat, kehidupan religi dan lain-lain yang terkandung dalam sebuah kujang. Dengan dasar berpikir dalam logika budaya mistis-spiritual ini maka, masyarakat Sunda dan suku-suku lain membagi keberadaan ini menjadi Dunia Atas yang spiritual dan Dunia Bawah yang material. Kedua Dunia tersebut harus selalu menjadi kesatuan agar hidup ini terus berproses.

Berdasarkan kutipan dari Sumardjo (2003) ”Dunia Atas dan Dunia Bawah adalah antagonistik. Kalau dunia atas itu bersifat laki-laki, maka dunia bawah adalah perempuan. Dunia Atas itu matahari, Dunia Bawah adalah bulan. Kalau Dunia Atas itu tanah, maka Dunia Bawah itu air atau sebaliknya. Apabila Dunia Atas itu dilambangkan dalam bentuk burung, maka Dunia Bawah bentuk ular. Burung sebagai lambang Dunia Atas banyak didapat di

lingkungan suku-suku Indonesia, yang seringkali digantikan oleh lambang kuda, harimau, tongkat atau batu berdiri. Sedangkan Dunia Bawah yang berbentuk ular atau naga sering diganti pula dengan bentuk kerbau, laut, air atau segala mahluk air" (h.6-7).

Disini jelas mengapa banyak kujang yang mengacu pada karakteristik bentuk burung dan hewan lainnya. Dalam religi mistis-spiritual masyarakat Sunda, manusia hanya dapat mengundang makhluk atau roh Dunia Atas ke Dunia Bawah, tetapi manusia tidak dapat pergi ke Dunia Atas. Inilah sebabnya dalam pelaksanaan upacara-upacara adat Sunda maupun upacara-upacara kesakralan lainnya selalu menyediakan sesaji untuk disembahkan atau memanggil Dunia Atas untuk datang ke Dunia Bawah.

2.1.2 Asal Usul Nama Kujang

Asal usul nama kujang, saat ini masih menjadi salah satu perdebatan yang masih diperbincangkan di kalangan masyarakat pemerhati kujang, seperti kujang berasal dari kata *Ku Jawa Hyang* atau *Ku Dyah Hyang,* dalam tulisannya Kurniawan (2008) berpendapat bahwa:

> Kujang berasal dari kata *Ku Jawa Hyang* atau *Ku Dyah Hyang*, sebagai wujud dari dimulainnya sistem ketatanegaraan di wilayah Sunda Besar atau *Nusa Kendeng* atau *Dwipantara*, yang sebelumnya merupakan negara yang berkarakteristik agama atau *Kadatuan* atau *Karesian*. Sementara nama *"Dyah"* dalam penamaan Kujang, diambil dari seorang putri yang bernama *Dyah Galuh Kandiawati* putri dari *Prabu Sindula/ Sang Hyang Tambleg Meneng* dari

Nagara Kendan/*Nagrek* atau *Alengkadiraja* yang berada wilayah sekitar Cicalengka sekarang. Pertama kali lambang negara dipegang oleh *Dyah Galuh Kandiawati*, maka sejak itu lambang nagara dinamakan *Ku Dyah Hyang atau Kudi*, untuk wilayah *Nusa Kendeng* disebut juga *Ku Jawa Hyang*, yang mempunyai makna wilayah Sunda Besar. Perkembangan sistem nagara purba kemudian berpengaruh pada istilah dan pemaknaan Kudi dan Kujang. Secara umum, kujang mempunyai pengertian sebagai pusaka yang mempunyai kekuatan tertentu yang berasal dari para dewa atau *hyang*, dan sebagai sebuah senjata dan pusaka sejak dahulu hingga saat ini kujang menempati satu posisi yang sangat khusus dikalangan masyarakat Sunda Purba atau Sunda Besar.

2.1.3 Estetika Bentuk dan Jenis Kujang Berdasarkan Bentuk

A. Estetika Bentuk

Bentuk kujang yang tersebar di masyarakat memiliki banyak versi dari setiap jenisnya, selain perupaan bentuk kujang yang mengacu pada bentuk binatang seperti yang telah diungkapkan, ada pula yang mengacu dari perupaan pewayangan. Seperti yang dijelaskan dalam rangkuman makalah Kurniawan (2008) Banyak versi mengenai asal muasal bentuk perupaan Kujang, diantaranya:

- Manuk atau burung
- Kembang Paku
- Semar dalam pewayangan
- Manusia berjenis kelamin wanita, sebagai lambang *Ibu Pertiwi* / *Dewi Sri Pohaci* / *Dewi Bumi*
- Pulau Jawa diambil wawacan Prabu Kuda Lalean

- Kuku Pancakanaka Bima dalam pewayangan atau Sri Bima
- Bangkong atau kodok
- Badak Jawa bercula satu
- Soang atau angsa
- Wayang Kulit, dan lain sebagainya.

Dilihat dari berbagai versi bentuk kujang tersebut diatas, ada kecenderungan untuk melakukan peniruan terhadap alam. Mengingat alam adalah sumber kehidupannya.

B. Jenis Kujang Berdasarkan Bentuk

Kujang yang banyak dikenal saat ini oleh masyarakat Sunda terdiri dari tujuh jenis kujang, yaitu kujang Ciung, kujang Jago, kujang Kuntul, kujang Bangkong, kujang Badak, kujang Naga dan kujang wayang. Seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Gambar Kujang	Penjelasan
	**Kujang Ciung** Bentuknya menyerupai burung ciung. Kata Ciung dalam penamaan Kujang Ciung mengarahkan kepada seorang tokoh dalam babak Banjar Nagara yang bergelar Ciung Wanara atau Sang Manarah atau Maharaja Panunggalan. Kujang Ciung yang juga merupakan kategori kujang pusaka yang berfungsi sebagai penolak bala. Kata “Ciung” merupakan personifikasi Burung, Esensi makna hakekat dari Ciung adalah kata “Ca’ang”, mengarahkan pada Buana Nyungcung, yang merupakan tempat yang paling tinggi kedudukannya.

	**Kujang Jago** Bentuknya menyerupai bentuk ayam jantan atau jago, merupakan silib dari seorang tokoh sejarah yaitu Pangeran Jagabaya atau Syekh Abdul Muffakir Suryakusumah atau Rangga Megat Sari pada dekade Catur Rangga, yaitu: Rangga Gede, Rangga Gading, Rangga Bungsu. Kata Jago mempunyai makna Karakter atau sifat maskulin, untuk menyatakan bahwa wali nagara atau pelaksana nagara adalah para Jago.
	**Kujang Bango** Bentuknya menyerupai burung kuntul atau bango. Kata Bango atau Kuntul dalam penamaan Kujang Bango mengarahkan kepada seorang tokoh dalam babak Banjar Nagara yang bergelar Ra-Hyang Banga atau Hariang Banga atau MaharajaTamperan Barmawijaya atau Rakai Panangkaran yang mengisyaratkan Buana Larang (Marcapada).
	**Kujang Bangkong** Bentuknya menyerupai katak. Kata Bangkong dalam penamaan Kujang Bankong berasal dari kata ***Purba Hyang Kara – Bang Ka Hyang – Bangkong***, yang berarti ajaran Purba yang Agung atau Sunda Wiwitan – Kara Wiwitan dan sekaligus mengarahkan kepada seorang tokoh ***Prabu Sungging Purbangkara*** atau Aji Saka I atau Haji Raksa Gapura Sagara dalam babak Salaka Nagara – Salaka Domas, yang kemudian menurunkan Dinasti Sunda .
	**Kujang Badak** Bentuknya menyerupai badak Jawa, kata badak dalam penamaan Kujang Badak mengarahkan kepada seorang tokoh dalam babak Pajajaran Nagara atau Dwipantara yang bergelar Prabu Badak Singa/ Sri Jaya Bupati/ Prabu Detya Maharaja/ Prabu Gajah Agung, yang mengemban misi Kartanagara–Kartagama. Kata Badak dalam penamaan Kujang ini merupakan bentuk siloka dari Bagawat Kara Sunda. Bagawat adalah seorang *Pandita ratu*, yang menunjukan posisi *guru resi.*
	**Kujang Naga** Bentuknya menyerupai binatang mitologi naga yang melambangkan dunia atas. Dalam mitologi Hindu, Naga merupakan perpaduan antara binatang burung, ular dan rusa. Karakteristik dari kujang Naga memiliki waruga besar dengan si'ih yang meyebar di bagian tonggong. Kujang Naga merupakan ganggaman/ pusaka para Raja dan para Ratu atau wali nagara.

	**Kujang Wayang** Kata Wayang mengarahkan kepada seorang tokoh yang bernama *Dewi* putri Aki Tirem/ yang kemudian menjadi istri dari Dewawarman/ Aji Saka II yang mendirikan *Kuta* di hulu sungai *Maha Kama atau Kuta Nagara.*

Tabel 2.1 Jenis Kujang (tabel lanjutan h.15-16)

Sumber: Budi Setiawan

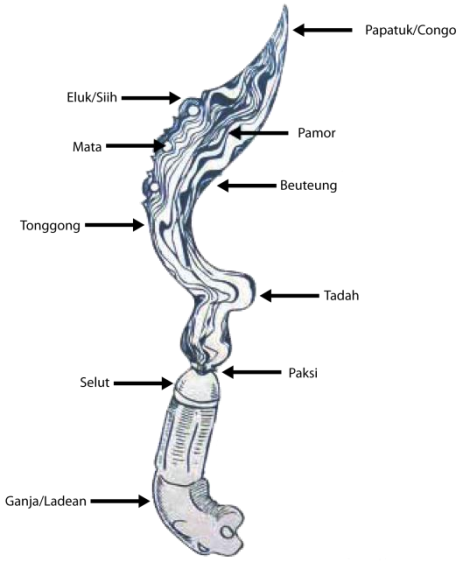
Kujang memiliki struktur bentuk atau lebih dikenal dengan waruga yang berbeda-beda dari tiap jenis kujang yang ada. Dilihat dari tabel diatas, bentuk kujang memiliki perbedaan bentuk yang sangat menonjol, seperti yang dikatakan oleh Suryadi (2008) kujang memiliki struktur waruga, diantaranya sebagai berikut:

1. **Papatuk/ congo** atau dalam bahasa Indonesia disebut paruh adalah bagian ujung yang runcing. Karena bentuk kujang bermacam-macam, bentuk papatuk pun demikian. Ada yang runcing, ada yang tumpul, ada pula yang berbentuk wayang. Ujung kujang yang runcing digunakan untuk menoreh atau mencungkil.
2. **Eluk/ silih** memiliki kombinasi bentuk yang beragam. Nyaris semua bentuk kujang memiliki eluk yang berbeda. Bergantung pada jenis kujang juga mata kujang yang mendampinginya.

3. **Tadah** dalam bahasa Indonesia berarti penahan. Tadah berupa lengkungan kecil pada bagian bawah perut kujang. Bagian ini digunakan untuk menangkis dan memelintir senjata musuh agar terpental dari genggaman.
4. **Mata** kujang adalah bagian senjata yang menjadi karakter kujang. Lubang-lubang kecil pada bilah kujang yang pada awalnya tertutup logam (biasanya emas atau perak) atau batu permata. Namun kebanyakan kujang yang ditemukan hanya menunjukkan sisanya berupa lubang-lubang kecil.
5. **Beuteung** atau perut dalam bahasa Indonesia, memiliki kemiripan dengan sisi tajam pisau. Sisi tajam perut kujang ini digunakan seperti halnya punggung kujang.
7. **Tonggong** dalam bahasa Indonesia berarti punggung. Kujang merupakan senjata dengan dua sisi yang tajam. Hal itu dipertegas dengan ungkapan yang lazim dipakai dalam kehidupan masyarakat Sunda: *kujang dua pangadekna.*
8. **Paksi** yaitu bagian ekor kujang yang lancip untuk dimasukkan ke dalam lubang gagang kujang.
9. **Selut** yaitu ring pada ujung atas gagang kujang. Bagian ini digunakan untuk memperkokoh cengkraman gagang kujang pada ekor (paksi).
10. **Ganja** sering disebut pula ladean, yaitu sebutan khas untuk gagang (tangkai) kujang. Pada umumnya kujang yang

ditemukan sudah tidak memiliki ganja karena ganja terbuat dari bahan kayu yang lazimnya mudah lapuk.

11. **Pamor/ hiasan**, kujang terbuat dari besi, baja, dan bahan pamor (semacam baja putih, nikel, yang ditempakan pada bilah senjata tradisional lainnya). Pamor adalah hiasan pada bilah sentaja tradisional. Cara menghias atau menggambarnya bukan dengan diukir melainkan dengan teknik tempaan yang menyatukan unsur-unsur logam yang berlainan sebagai bahan dasar untuk membentuk pola lapisan pada bilah senjata tradisional.



Gambar 2.1 Struktur Bagian Kujang

Sumber: Budi Setiawan

Selain bentuk waruga yang berbeda-beda, ada pula perbedaan lainnya meskipun bentuknya sama, yaitu mata atau lubang pada kujang. Mata atau lubang yang terdapat pada

kujang biasanya terdiri dari satu lubang hingga sembilan lubang, bahkan ada kujang yang tidak memiliki lubang atau mata disebut dengan “kujang Buta”. Ada yang mengatakan lubang tersebut ditutupi oleh logam (emas atau perak) atau juga batu permata. Akan tetapi dari kebanyakan kujang yang terdapat di masyarakat maupun yang berada di museum lubang tersebut tidak tertutupi seperti yang dikatakan. Selain lubang atau mata yang terdapat pada kujang ditutupi oleh logam, kujang yang memiliki mata satu maupun hingga yang bermata sembilan melambangkan tahap status si pemakainya.



Gambar 2.2 Mata atau Lubang pada Kujang

Sumber: Budi Setiawan

Meskipun banyak yang mengatakan bahwa kujang hanya digunakan oleh para petani, namun menurut berita Pantun Bogor oleh Djatisunda (2000), tidak menjelaskan bahwa kujang dipakai oleh seluruh warga masyarakat secara umum. Perkakas ini

hanya digunakan oleh kelompok tertentu, yaitu para Raja, *Prabu Anom* (Putera Mahkota), Golongan *Pangiwa*, Golongan *Panengen*, Golongan Agama, para Putri serta Golongan Kaum Wanita tertentu, para *Kokolot*. Sedangkan rakyat biasa hanya menggunakan perkakas-perkakas lain seperti Golok, Congkrang, Sunduk. Kalaupun diantaranya ada yang menggunakan kujang, hanya sebatas kujang Pamangkas dalam kaitan keperluan berladang.

Setiap bangsawan, para pejabat negara sampai kepada Kokolot, dalam pemilikan kujang tidak sembarangan memilih bentuk. Namun, hal itu ditentukan oleh status sosialnya masing-masing. Bentuk kujang untuk Raja tidak boleh sama dengan kujang milik *Balapati*. Demikian pula kujang milik *Balapat*i mesti berbeda dengan kujang miliknya Barisan *Pratulup*, dan seterusnya (Djatisunda, 2000, h.6).

Djatisunda (2000) juga mengatakan bahwa para pemilik kujang, tentu saja memiliki tugas dan peran yang berbeda, seperti yang terdapat pada struktur jabatan Pemerintahan Negara Pajajaran sebagai berikut:

1. Raja
2. a. Lengser (Penasehat Raja)

   b. Brahmesta (Pendeta Agung Kerajaan)
3. Prabu Anom (Putera Mahkota)

4. Bupati Panangkes (Bupati di Pakuan yang mengurus masalah-masalah umum) dan Balapati (Pejabat khusus urusan perang).
5. Geurang serat (sekretaris kerajaan).
6. Para Bupati Pakuan dan Bupati luar Pakuan (Bupati di Pakuan dan di luar Pakuan, dalam masalah pemerintahan).
7. Para Patih, termasuk patih Tangtu (patih yang mengurus hal-hal yang sakral) dan mantri paseban (mantri yang mengurus upeti)
8. Para Lulugu
9. Para Kanduru
10. Para Sambilan
11. Para Jaro termasuk Jaro Tangtu
12. Para Bareusan, Para Guru, Para Pangwereg
13. Para Kokolot.

Jabatan Prabu Anom (3) sampai para Bareusan, para Guru, juga para Pangwereg (12), tergabung di dalam golongan *Pangiwa* dan *Panengen.* Tetapi dalam pemilikan dan pemakai kujang ditentukan oleh kesejajaran tugas dan fungsinya masing-masing, seperti:

a. Kujang Ciung mata 9; hanya dipakai khusus oleh Raja.
b. Kujang Ciung mata 7; dipakai oleh Mantri Dangka dan Prabu Anom.

c. Kujang Ciung mata 5; dipakai oleh Geurang Seurat, Bupati Pamingkis dan Para Bupati Pakuan.
d. Kujang Jago; dipakai oleh Balapati, para Lulugu dan Sambilan.
e. Kujang Kuntul; dipakai oleh Patih (Patih Puri, Patih Taman, Patih Tangtu, Patih Jaba dan Patih Palaju). Juga digunakan oleh para Mantri (Mantri Majeuti, Mantri Paseban, Mantri Layar, Mantri Karang dan Mantri Jero).
f. Kujang Bangkong; dipakai oleh Guru Sekar, Guru Tangtu, Guru Alas, Guru Cucuk.
g. Kujang Naga; dipakai oleh para Kanduru, para Jaro, Jaro Awara, Jaro Tangtu, Jaro Gambangan.
h. Kujang Badak; dipakai oleh para Pangwereg, para Pamatang, para Palongok, para Palayang, para Pangwelah, para Bareusan, Prajurit, Paratulup, Pangawin, Sarawarsa, Para Kokolot.

Selain diperuntukkan bagi para pejabat tadi, kujang digunakan juga oleh kelompok agama, tetapi kesemuanya hanya satu bentuk yaitu kujang Ciung, yang pembedaan tahapannya ditentukan oleh banyaknya “mata”. Kujang Ciung bagi Brahmesta (Pendeta Agung Negara) yaitu bermata -9, sama dengan peruntukan Raja. Kujang Ciung bagi para Pandita bermata -7, para Geurang Puun kujang Ciung bermata -5, Para

Puun kujang Ciung bermata -3, para Guru Tangtu Agama dan para Pangwereg Agama, kujang Ciung bermata -1.

2.1.4 Kujang Menurut Fungsi

Melihat latar belakang masyarakat Sunda dalam kehidupannya bergantung dari alam, tentu saja perladangan merupakan salah satu kegiatan untuk mencukupi kehidupan masyarakat Sunda, kujang menjadi salah satu perlengkapan yang tidak dapat dipisahkan karena fungsinya digunakan sebagai alat pertanian. Pertanian menjadi satu mata pencaharian yang sangat berpengaruh untuk menghidupi seluruh masyarakat yang ada pada saat itu. Bukti yang memperkuat pernyataan bahwa kujang sebagai peralatan berladang masih dapat disaksikan hingga saat ini, yaitu pada masyarakat Baduy, Banten dan Kuningan.

Kujang selain difungsikan sebagai perlengkapan perladangan, ada pula kujang yang digunakan oleh masyarakat Sunda tradisional sebagai perlengkapan alat upacara adat dan ritual keagamaan, kujang sebagai alat upacara kenegaraan, kujang sebagai alat mempertahankan diri dan kujang sebagai pelindung keselamatan diri (kujang pusaka) dan marabahaya yang mengancam.

Setiawan (2010) menjelaskan fungsi Kujang dibagi menjadi beberapa hal diantaranya sebagai berikut:

Gambar Kujang	Fungsi Kujang
	**Kujang Pusaka** Digunakan sebagai simbol pelindung keselamatan diri, keluarga, bahkan masyarakat sekitarnya, demi terhindar dari marabahaya yang mengancam.
	**Kujang Pakarang** kujang dengan fungsi sebagai senjata, bukan untuk menyerang tetapi hanya untuk mempertahankan diri "bela diri" atau dikala keadaan sangat terpaksa.
	**Kujang Pamangkas** Kujang pamangkas sebagai sarana upacara seren taun (pamungkas) atau juga upacara membabat hutan untuk membuka lahan pertanian (nyacar), upacara memotong padi dan padi yang pertama akan dipotong oleh kujang ini.
	**Kujang Pangarak** Kujang Pangarak diperuntukkan atau berfungsi sebagai sarana upacara kenegaraan. Cara mempergunakannya dipikul, oleh barisan terdepan dengan menggunakan ladean (tongkat) sebagai gagangnya.
	**Kujang Sajen** Kujang Sajen berfungsi sebagai alat upacara adat dan ritual keagamaan atau *ruwatan* desa. Disajikan atau disimpan diantara sesajen yang disiapkan untuk ritual.

Tabel 2.2 Kujang menurut fungsi

Sumber: Budi Setiawan

2.2 Kujang Identitas Masyarakat Sunda

Identitas secara etimologis (ilmu bahasa yang mempelajari asal-usul suatu kata), kata identitas berasal dari kata *identity,* yang berarti (1)

kondisi atau kenyataan tentang sesuatu yang sama, suatu keadaan yang mirip dengan satu sama lain; (2) kondisi atau fakta tentang sesuatu yang sama diantara dua orang atau dua benda; (3) kondisi atau fakta yang menggambarkan sesuatu yang sama diantara dua orang (individualitas) atau dua kelompok atau benda; (4) pada tataran teknis, pengertian etimologis di atas hanya sekedar menunjukan tentang sesuatu kebiasaan untuk memahami identitas dengan kata ‘identik’, misalnya menyatakan bahwa ‘sesuatu’ itu mirip satu dengan yang lain, (Webster. New World Dictionary dalam Liliweri, 2002, h.69).

Kujang yang mencerminkan ketajaman dan melambangkan kekuatan serta keberanian untuk melaksanakan kewajiban dan melindungi hak dan kebenaran, hal tersebut merupakan salah satu sikap yang harus dijalani oleh masyarakat Sunda. Kujang merupakan identitas masyarakat Sunda. Kujang dianggap sebagai penyambung antara masa lalu dan sekarang, dengan menyebut kujang, masyarakat Sunda diharapkan akan mengingat akar jatidirinya. Teringat akan identitas budaya asalnya yang dihidupi oleh alam. Kujang menjadi spirit dalam mengarungi kehidupan, kehidupan yang diibaratkan sebagai medan peperangan, perang ideologi, budaya dan ekonomi. Kujang yang merupakan teman berperang (*batur ludeung*) menjadi penjaga semangat masyarakat Sunda yang utama, semangat keberanian yang telah diwariskan oleh leleuhur melalui simbol kujang.

2.2.1 Perubahan Sosial Masyarakat Sunda

Perubahan masyarakat Sunda dapat dilihat dari perubahan sosial dan perubahan kebudayaan. Perubahan sosial meliputi perubahan dalam cara hubungan sosial antar individu, kelompok maupun masyarakat. Perubahan sosial merupakan dampak dari kondisi lingkungan sekitar yang berubah pula. Perubahan kebudayaan merupakan perubahan informasi maupun tradisi yang yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat. Perubahan masyarakat merupakan hakikat dan sifat dasar manusia yang selalu ingin menciptakan perubahan, berubah lebih baik dari sebelumnya.

Dewasa ini, perubahan masyarakat Sunda akan menimbulkan perbedaan generasi, yaitu generasi tua dan generasi muda. Generasi tua merupakan generasi yang dibesarkan dan melalui masa lalu, norma dan nilai-nilai adat kebiasaannya telah terbentuk. Generasi muda adalah generasi masa kini menuju masa depan, generasi muda dilahirkan serta berkembang saat ini, sedang membentuk diri dalam perubahan-perubahan masa lalu. Sehingga timbullah hubungan antara generasi tua dan generasi muda, generasi tua dapat memberikan

norma dan nilai-nilai adat yang sebelumnya pernah dialami kepada generasi muda.

Dalam Surjadi (2010), “para ahli mengemukakan faktor-faktor penyebab perubahan masyarakat adalah faktor pendidikan, usaha pembangunan dan media massa” (h.257):

A. Pendidikan

Pendidikan merupakan salah satu sarana sosial yang dapat mempertemukan masyarakat satu dengan masyarakat lainnya, dimulai dari tingkat dasar, menengah, atas hingga perguruan tinggi. Perguruan tinggi merupakan wilayah lingkungan sosial paling banyak dihuni oleh penduduk masyarakat Sunda itu sendiri maupun penduduk dari luar masyarakat Sunda, sehingga terjadinya kontak atau sentuhan dengan kebudayaan lain. Bertemunya budaya yang berbeda menyebabkan masyarakat saling berinteraksi dan mampu menghimpun berbagai penemuan yang telah dihasilkan, baik dari budaya asli maupun budaya asing, dan bahkan hasil perpaduannya

Pendidikan telah membuka pikiran dan membiasakan berpola pikir ilmiah, rasional, dan objektif. Hal ini akan memberikan kemampuan masyarakat untuk menilai apakah

kebudayaan masyarakatnya memenuhi perkembangan zaman, dan perlu sebuah perubahan atau tidak.

B. Usaha Pembangunan

Masyarakat Sunda yang tinggal di perkampungan dan desa, saat ini sudah tidak sulit untuk akses menuju kota. Dibangunnya jalan, jembatan membuat interaksi dengan dunia luar khususnya kota menjadi mudah untuk ditempuh. Pembangunan berbagai pabrik pun dibangun disekitar pinggiran kota, sehingga masyarakat kalangan pemuda yang pendidikannya hanya sebatas lulusan SD, SMP dan SMA yang tinggal di desa, terdorong untuk mengadu nasib dengan bekerja sebagai karyawan buruh pabrik dengan penghasilan yang tetap. Tidak seperti generasi tua yang bekerja sebagai petani maupun peladang yang dinilai tidak memiliki penghasilan yang tetap.

C. Media Massa

Media massa merupakan faktor berikutnya yang mendukung perubahan sosial dan kebudayaan pada masyarakat, seperti televisi, radio, surat kabar bahkan media jaringan (internet). Sebelum teknologi berkembang seperti saat ini, siaran radio di kalangan masyarakat Sunda lebih terjangkau

dibandingkan siaran televisi, karena mayoritas masyarakat Sunda yang hidup sebagai peladang belum mampu untuk memiliki sebuah televisi. Radio merupakan teknologi yang dianggap maju oleh masyarakat dalam menikmati hiburan yang disiarkan.

Saat ini teknologi semakin berkembang dan dapat terjangkau oleh kalangan menengah. Kepemilikan televisi menjadi salah satu kebanggaan, karena dapat menikmati berbagai acara yang disiarkan seperti film dan informasi lainnya.

Media massa menjadi sebuah jembatan penghubung untuk menghinformasikan kebudayaan yang ada didalam maupun diluar kebudayaan masyarakat Sunda, sehingga masyarakat dapat membandingkan apakah kebudayaan yang ada didalam lebih baik atau sebaliknya dengan kebudayaan yang ada diluar.

Apabila perubahan sosial budaya tersebut tidak berpengaruh pada keberadaan atau pelaksanaan nilai dan norma, maka perilaku masyarakat akan positif. Namun, jika perubahan sosial budaya tersebut menyimpang atau berpengaruh pada nilai dan norma maka perilaku masyarakat akan negatif.

2.2.2 Perubahan Fungsi Kujang

Selain perubahan sosial budaya Sunda, pada saat ini, fungsi kujang mengalami perubahan. Kujang dibagi berdasarkan fungsi, dan sekarang ini semakin berkurang objek dan kegiatan yang menggunakan kujang sebagai alat kelengkapannya. Maka fungsi-fungsi seperti kujang pusaka, pangarak, pakarang, dan sajen semakin hilang. Yang tertinggal hanyalah kujang pakakas. Masih ada masyarakat Sunda yang menggunakan untuk keperluan sehari-hari seperti di masyarakat Baduy (Kanekes) dan Kuningan.

Kujang pada masa Sunda tradisional, digunakan untuk membantu keperluan sehari-hari masyarakat, sehingga keberadaannya tidak akan lepas dari kebutuhan masyarakat pada saat itu. Demikian pula dengan kepemilikan kujang tertentu, tidak sembarang masyarakat memilikinya karena ada kelompok-kelompok tertentu yang boleh memiliki kujang berdasarkan kedudukannya.

Kini, kujang dijadikan sebagai salah satu unsur visual dalam beberapa lambang organisasi maupun pemerintahan. Kujang yang sebelumnya disakralkan dan dihormati, hanya terdapat pada kalangan masyarakat tertentu saja. Tetapi kini, hal-hal yang dinilai mendasar tersebut justru ditinggalkan. Kujang memang masih ada, masih beredar di masyarakat tetapi

lebih merupakan replika dari kujang yang sebelumnya, merupakan tiruan seutuhnya ataupun ada perubahan-perubahan sesuai dengan permintaan pemesanan kujang. Selain itu kujang saat ini dijadikan sebagai cenderamata maupun dekorasi hiasan rumah. Masyarakat melihat kujang bukan dari kekuatan magis yang terdapat pada kujang, namun estetika bentuk kujang yang berbeda dengan senjata tradisional lainnya. Hal ini yang menyebabkan banyak kujang digemari oleh masyarakat. Pernyataan ini berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang pengrajin kujang yaitu Jajang Rambo (2011) yang menjelaskan bahwa masyarakat saat ini, memesan kujang hanya sebatas ingin mengkoleksi secara pribadi maupun untuk cendera mata. Masyarakat banyak yang kurang mengetahui sejarah dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, melihat kujang dari segi bentuk estetika yang indah. Selain itu penikmat kujang adalah kalangan kolektor ataupun anggota masyarakat yang berniat untuk menjadikan media pengenang Sunda masa lalu. Dari segi usia, berkisar dua pulih lima tahun hingga enam puluh tahun.

2.2.3 Informasi Kujang di Masyarakat Sunda

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, masyarakat mengetahu informasi mengenai kujang masih sebatas dari segi bentuk dan namanya saja, tidak semua masyarakat mengetahui

nilai-nilai simbolik yang terkandung di dalamnya. Hal ini dibenarkan oleh beberapa narasumber sekaligus pemerhati kujang, bahwa masyarakat Sunda sekarang melihat kujang lebih mengedepankan segi keindahan bentuk kujang itu sendiri. Informasi mengenai makna simbolik kujang, tidak tersebar merata pada semua masyarakat. Masih ada, tetapi terbatas pada para pemerhati kujang yang mengerti akan sejarah budaya Sunda dan naskah-naskah kuno yang menyebutkan kujang. Bahkan, hingga saat ini kujang masih diperdebatkan oleh kalangan pemerhati kujang. Ini yang menyebabkan informasi mengenai kujang masih sedikit untuk dipelajari lebih jauh.

Keberadaan media elektronik seperti situs, blog dan situs-situs lainnya menjadi salah satu pilihan media yang dapat digunakan untuk mempelajari kujang oleh masyarakat Sunda saat ini secara khusus dan masyarakat Indonesia umumnya. Selain itu, hasil penelitian, seminar mengenai kujang dan perkumpulan komunitas mengenai informasi kujang menjadi salah satu cara dalam memberikan informasi kujang.

2.2.4 Media Informasi Kujang

Menurut Arsyad (seperti dikutip Lucyana, 2006), “kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, perantara, atau ‘pengantar’. Menurut Bovee

(dikutip oleh Lucyana, 2006), media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan" (h. 14).

Menurut Amsyah (1977) "informasi adalah data yang sudah diolah, dibentuk atau dimanipulasi sesuai dengan keperluan tertentu. Data adalah fakta yang sudah ditulis dalam bentuk catatan atau direkam ke dalam berbagai bentuk media (contohnya komputer)" (h. 2).

Dengan demikian media informasi kujang adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi berupa data mengenai kujang. Kujang merupakan warisan budaya Sunda sebelum moderen, karya seni budaya sebagai simbol yang memiliki kaya akan makna. Informasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Gerlach dan Erly dalam Lucyana (2006) mengatakan "bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat masyarakat mampu memperoleh pengetahuan dan sikap" (h.15).

Bentuk-bentuk stimulus (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, stimulus adalah perangsang organisme bagian tubuh atau reseptor lain untuk menjadi aktif) dapat membantu sebagai media informasi diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Beberapa bentuk stimulus ini akan membantu dalam

memahami informasi yang diterima. Namun demikian tidaklah mudah menemukan bentuk itu dalam satu waktu atau tempat.

Komputer merupakan teknologi yang sangat berkembang di masyarakat, sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus, sehingga informasi yang akan diberikan dapat diterima lebih optimal. Pemberi informasi adalah orang yang memiliki kemampuan untuk merealisasikan bentuk-bentuk stimulus tersebut dalam bentuk informasi. Namun kebanyakan pemberi informasi mengenai sebuah hasil karya budaya Sunda tidak menghadirkan bentuk-bentuk stimulus itu dengan menggunakan komputer, sedangkan komputer tidak menguasai materi informasi.

Jalan keluarnya adalah merealisasikan stimulus-stimulus itu dalam sebuah program komputer dengan menggunakan piranti lunak yang mudah dipelajari dan dipahami sehingga dengan demikian para informan dapat merealisasikan bentuk ide-ide informasi yang akan disampaikan.

Media informasi yang baik dibuat memenuhi beberapa syarat. Media informasi diupayakan bisa meningkatkan motivasi penerima informasi, penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi bagi penerima informasi. Semakin banyak tujuan informasi yang bisa dibantu dengan menggunakan media makin baiklah media itu.

Thorn dalam Lucyana (2006) “mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, kriteria-kriteria tersebut adalah:

1. Kemudahan navigasi

   Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajaran bahasa tidak perlu belajar komputer terlebih dahulu

2. Kandungan kognisi
3. Pengetahuan dan presentasi informasi

   Kedua kriteria diatas (kognisi dan pengetahuan presentasi informasi) adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan penerima informasi atau belum.

4. Integrasi media

   Dimana media harus mengintegrasikan aspek dan keterampilan aspek dan bahasa yang harus dipelajari.

5. Estetika

   Untuk menarik minat pembelajar, program harus memiliki tampilan yang artistik.

6. Fungsi secara keseluruhan

   Program yang dikembangkan harus memberikan informasi yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seseorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.

2.3 Multimedia

Menurut Vaughan (seperti dikutip Binanto, 2010), Multimedia adalah penggunaan jenis media yang merupakan pengkombinasian teks, seni, gambar, suara, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan atau dikontrol secara interaktif (h.2).

Dari uraian diatas, multimedia dapat diaplikasikan terhadap beberapa bidang, diantaranya:

1 Bidang pendidikan dan pengajaran seperti, tutorial, CD interaktif pengajaran; e-book, e-magazine dan lain-lain. Multimedia dalam bidang pendidikan dan pengajaran sangat dibutuhkan karena, multimedia dapat memberikan pelajaran menjadi lebih menarik dan lebih lengkap. Multimedia dapat membantu pengajar dalam menyampaikan informasi pendidikan lebih interaktif.

2 Bidang hiburan seperti, game, film, animasi; komik interaktif dan lain-lain.

3 Bidang promosi dan pemasaran seperti, web site atau situs, CD interaktif profil perusahaan (*company profile)*, profil produk (*product profile*).

Multimedia dapat digunakan dari berbagai usia, mulai dari anak-anak usia 5 tahun hingga orang dewasa kira-kira 45 tahun. Multimedia sangat berpengaruh besar dalam proses pembelajaran, seperti dari hasil penelitian oleh *Francis M. Dwyer* dalam Binanto (2010), antara lain

menyebutkan bahwa setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10 %, pesan audio 10 %, visual 30 % dan apabila ditambah dengan melakukan, maka akan mencapai 80 %. Berdasarkan hasil penelitian ini maka multimedia interaktif (*user* melakukan) dapat dikatakan sebagai media yang mempunyai potensi yang sangat besar dalam membantu proses informasi (h.1).

Dalam setiap media informasi tentu saja memiliki kelebihannya masing-masing, seperti pada media informasi multimedia, kelebihan komunikasi melalui meultimedia seperti berikut:

1. Interaktif

   Pengguna dapat secara aktif berinteraksi dangan media informasi, sehingga terjadi timbal balik antara pengguna dan perangkat yang digunakan.

2. Bebas dan repetitif

   Pengguna multimedia memiliki kebebasan dalam mengakses informasi yang diinginkan, dan dapat berpindah-pindah kepada informasi-informasi yang lain.

3. Pengekalan ingatan

   Multimedia yang merupakan pengkombinasian media masukan (*input*) dan media keluaran (*output*) hasil jadi (gambar, suara dan teks) maka hal ini dapat menambah daya ingat yang disampaikan terhadap pengguna.

Multimedia saat ini banyak jenis yang digunakan, seperti yang dikatakan Binanto (2010) menjelaskan ada tiga jenis multimedia yaitu:

1. Multimedia interaktif

   Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. Contohnya game, CD interaktif, aplikasi program dan lain-lain.

2. Multimedia hiperaktif

   Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dan elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini memiliki banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada. Contohnya web site, game online dan lain-lain.

3. Multimedia linear

   Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir. Contohnya film, musik, siaran tv.

Dari uraian diatas maka media yang bepotensi untuk menyampaikan informasi dan dapat meningkatkan motivasi penggunanya dalam menerima informasi yang diberikan adalah multimedia interkatif.

2.4 Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah suatu alat atau jalur yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan sekaligus dijadikan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan menggabungkan beberapa atau banyak media secara langsung (timbal balik), dimana pengguna secara aktif akan memperoleh kebebasan dalam mengakses pesan yang diperlukan (pengantar Studi Multimedia interaktif I).

Multimedia interaktif merupakan media berisi data informasi yang telah dihubungkan dan disusun dengan data informasi yang lain. Pengguna (*user*) dapat mengoperasikan setiap tautan (*link-link*) informasi yang telah disediakan sesuai dengan keinginan. Media ini dapat memunculkan tampilan secara interaktif, hidup dan menarik.

Multimedia interaktif dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Multimedia interaktif online

   Media interaktif ini, cara penyampaian informasinya dengan menggunakan jalur jaringan, seperti internet. Jenis multimedia ini termasuk jenis lini atas, karena komunitas sasarannya luas dan dan mencangkup masyarakat luas.

2. Multimedia interaktif offline

   Media interaktif yang cara penyampaiannya tidak menggunakan jalur atau jaringan seperti CD interaktif. Media ini termasuk jenis lini bawah, karena sasarannya tidak terlalu luas dan hanya mencangkup daerah tertentu saja.

2.5 CD Interaktif Kujang

Setelah menyimpulkan dari beberapa landasan teori kujang, perubahan sosial budaya, teori tentang media informasi maka penulis berupaya untuk merancang media informasi interaktif kujang sebagai benda seni budaya masyarakat Sunda yang memiliki fungsi dan nila-nilai yang terkandung didalamnya. Hal yang ingin disampaikan adalah informasi mengenai masyarakat Sunda yang sesuai dengan nilai kesundaan dan pengetahuan mengenai fungsi dan nilai-nilai yang terkandung dalam kujang.

Melihat dari kelebihan media yang dapat berinteraksi sekaligus memberikan motivasi kepada penerima informasi, CD interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat pada zaman moderen saat ini. Informasi kujang yang merupakan warisan budaya masyarakat Sunda, dipadukan dengan media yang saat ini diminati oleh masyarakat, diharapkan dapat terwujudnya suatu pewarisan budaya Sunda tradisional dengan menggunakan media yang lahir pada zaman moderen yang dapat diterima dan dipelajari dengan baik.

Selain CD interaktif, dibuat pendampingan dengan buku pop up. Buku adalah media konvensional yang sampai saat ini masih bertahan karena sifatnya yang luwes. Buku-buku tertentu dapat dibuat sangat menarik sehingga menjadi media yang diminati karena sifatnya yang khusus tersebut.