BAB II
MEDIA INFORMASI PANTANGAN DAN MITOS MAHLUK HALUS

II.1 Pengertian Umum Pantangan

Pantangan atau dalam budaya sunda disebut pamali adalah hal-hal yang sering di dengar dari orang tua atau leluhur. Pantangan tersebut tentunya berawal dari banyaknya kasus yang terjadi karena melanggar pantangan tersebut meski segala sesuatunya adalah bersandarkan atas kehendak Tuhan. Dalam bahasa Sunda, "pamali" merupakan kata sifat. Kata ini sinonim dengan kata "pantrang" dan "cadu" yang dalam bahasa Indonesia sepadan dengan pantang atau tabu (Inggris: *taboo*). Kata bendanya adalah "kapamalian". Kata ini semakna dengan pantrangan (pantangan) dan panyaraman (larangan). Kapamalian berarti sesuatu yang dianggap pamali yang kalau dilanggar akan ada matak-nya (menyebabkan sesuatu) menurut kepercayaan karuhun. Dengan demikian, yang membedakan kapamalian dengan larangan lainnya ialah pada matak-nya itu, yakni akibat yang dipercaya kelak akan menimpa seseorang atau sesuatu bila larangan itu dilanggar. Matak-nya ini ada yang diyakini akan berdampak pada diri si pelanggar, ada pula yang akan berpengaruh pada lingkungannya.

Matak sebuah kapamalian acap kali sulit diterima langsung secara rasional. Itulah sebabnya generasi sekarang tidak begitu menghiraukannya, bahkan kapamalian ini acap dijadikan guyonan di sebagian orang. Selain itu kata pamali sering dikaitkan dengan kata mitos dan adat yang berasal dari Bahasa Arab. Kata adat dipergunakan untuk menghaluskan perbuatan, perlakuan, yang membuat kebaikan dengan orang lain, yang sama adatnya dan tata cara pada umumnya dan beberapa pamali itu berasal dari menirukan para santri ngalogat kitab, mereka pun mengartikannya, "fama", maka ari perkara, éta "li", keur kuring" (perkara itu buat saya). Dalam pengertian ini, sesuatu dikatakan pamali karena hanya boleh diperbuat oleh orang tua yang mengatakannya. Bukan untuk orang lain. Sebagian mengungkapkan kapamalian ini memang semata-mata

berdasarkan pada kepercayan, kalaupun bukan berdasarkan pengalaman, pengetahuan, ataupun ada maksud lain tertentu di baliknya. Menurut sementara orang, konon, kapamalian merupakan cara orang tua di masa lalu dalam menakut-nakuti anaknya. Kelaziman di masa dulu, anak akan lebih takut pada hal yang gaib, belum tentu terjadi, ketimbang pada hal-hal yang nampak atau nyata

Orang bijak tentu punya pandangan lain ihwal kapamalian ini. Sepanjang ia sulit dipahami secara rasional, salah satu caranya ialah dengan mengambil maknanya yang tersembunyi. Ia tidak lagi dipahami dalam pengertian hakiki, melainkan dalam pengertian majaji. Begitulah lumrahnya jika seseorang tidak ingin kehilangan adat dan tradisi leluhurnya, sementara ia sendiri enggan menelannya secara mentah-mentah.

Bagaimanapun orang memahami kapamalian, yang jelas ia merupakan cara orang tua dalam mendidik generasinya. Di dalamnya sarat akan nilai-nilai budi pekerti, pemeliharaan lingkungan hidup, serta kesehatan jasmani dan rohani. Dengan mengikuti kapamalian, seorang anak diharapkan dapat mencapai keselamatan dan kesejahteraan hidup. Kendatipun ungkapan kapamalian yang ditujukan khusus bagi anak-anak tidak bisa diselami oleh pikiran anak itu, tetapi pada masanya boleh jadi sangat berguna ketika konsep pendidikan yang lebih baik belum terumuskan.

Bagi masyarakat sekarang, mengikuti kapamalian merupakan sesuatu yang tidak ada salahnya. Bahkan, kendati tanpa menghiraukan dahulu makna-makna simbolisnya. Kenyataannya, kapamalian ini sesungguhnya sangat mungkin dijabarkan secara ilmiah. Ia bisa dilihat dari sudut pandang ilmu kedokteran, biologi, fisika, astronomi, dll., tergantung jenis ungkapan kapamaliannya itu.

II.2 Pengertian Umum Mitos

Mitos dimaknakan sebagai sekolompok kepercayaan (*beliefs*) yang dianut oleh-orang yang menuturkan cerita tersebut. Hal ini bersifat subjektis dan terkadang menimbulkan rasa tersinggung jika suatu cerita yang dianggap benar oleh seseorang, dianggap sebagai ’mitos’ oleh orang lain (Wikipedia dictionary, 2009).

Lebih lanjut, mitos mengandung beberapa karakteristik (Magoulick, 2008), antara lain:

- Sebuah cerita yang dianggap sebagai penjelasan yang ‘benar’.
- Bersifat fungsional dalam interaksi sosial, misalnya bagaimana hidup dengan ’benar’, asumsi dan nilai-nilai (values) yang dianggap ’benar’, inti makna dari individu, keluarga dan komunitas sosial.
- Menimbulkan misteri dan ’ketidaktahuan’.

Banyak dijumpai seputar mitos yang berkembang khususnya pada masyarakat awam, yang keberadaannya berbeda dari masa ke masa. Setiap masing-masing daerah mempunyai ciri khasnya sendiri yang disesuaikan dengan kebudayaan leluhurnya pada masa itu. Sehingga masih kentalnya mitos yang dipercayai oleh masyarakat di setiap daerah. Tidak semua mitos yang kebenarannya belum tentu benar adanya yang terbukti salah atau tidak efektif. Karena masih banyaknya masyarakat yang percaya terhadap pola fikir zaman dahulu sehingga masih bertahan hingga saat ini. Dampak yang ditimbulkan menjadi sebuah mitos.

Dalam kaitan dengan dunia pendidikan, karakteristik mitos yang bersifat fungsional yang dicetuskan oleh Malinowski (Yero, 2002a) tampaknya menjadi dominan, dimana nilai-nilai, asumsi, pedoman hidup yang mengarahkan perilaku manusia dalam kehidupan sosial menjadi ciri utama dari sebuah mitos.

II.3 Mahluk Halus Dalam Kepercayaan Masyarakat

Mahluk halus dipercaya keberadaannya oleh hampir semua umat manusia yang mempercayai adanya Tuhan, meskipun hanya sebagian kecil yang mengakui pernah melihat hantu secara langsung. Keberadaan hantu menjadi pro dan kontra di banyak negara maju dan pemikiran masyarakat modern, berbeda dengan masyarakat tradisional keberadaan serta wujudnya sangat di yakini oleh kebanyakan orang. Mahluk halus secara umum merujuk kepada roh atau arwah.

Definisi dari mahluk halus pada umumnya berbeda untuk setiap agama, peradaban, maupun adat istiadat. Meskipun secara umum mahluk halus merujuk kepada sesuatu yang mengganggu kehidupan duniawi dalam banyak kebudayaan dan kebanyakan dalam agama, meminta pertolongan pada mahluk halus adalah dilarang dan dosa besar hukumnya.

Kepercayaan animisme dan dinamisme sudah ada sebelum agama Hindu-Budha dan agama Islam masuk ke Nusantara, dari sinilah kepercayaan mitos akan hantu mulai muncul dan tetap dipercaya sebagai mitos hingga sekarang. Animisme sendiri berasal dari bahasa latin, yaitu anima yang berarti roh. Kepercayaan animisme adalah kepercayaan terhadap makhluk halus dan roh. Sedangkan dinamisme berasal dari bahasa Yunani, yaitu dunamos, sedangkan dalam bahasa Inggris berarti dynamic dan apabila diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia dengan arti kekuatan, daya, atau kekuasaan. Kepercayaan dinamisme adalah kepercayaan terhadap benda-benda di sekitar manusia yang diyakini memiliki kekuatan gaib.

Kepercayaan animisme dan dinamisme tidak dapat dipisahkan dari sejarah bangsa Indonesia. Paham animisme dan dinamisme sudah ada sebelum masuknya agama Hindu dan Buddha ke nusantara, menurut para sejarawan nenek moyang Indonesia berasal dari kawasan tengah benua Asia. Menurut sejarah, nenek moyang bangsa Indonesia berpindah-pindah mengikuti aliran sungai di India, sampai pada abad ke 40 sebelum masehi mereka pindah dan kemudian menetap di wilayah nusantara. Mereka

tersebar disepanjang pesisir pulau Sumatra dan Jawa, ada juga yang menempati daerah pedalaman Kalimantan dan Sulawesi.

Kepercayaan animisme dan dinamisme berasal dari pengaruh bangsa lain yang telah menjalin interaksi dengan para nenek moyang bangsa Indonesia. Terdapat dua kepercayaan terkait asal muasal paham ini, ada berpendapat berasal dari ajaran Taonisme yang lahir di kawasan Tiongkok, dan ada yang mengatakan berasal dari bangsa Aria. Pada saat itu masyarakat awal Indonesia sudah mengenal istilah dewa, roh jahat, dan roh baik, dan kesaktian atau kekuatan luar biasa. Misalnya kepercayaan terhadap kekuatan matahari dan bulan atau biasa disebut dengan kepercayaan Adityachandra.

Tumbuh bersama sejarah terbentuknya bangsa Indonesia dengan berkembangnya zaman hingga sekarang, paham animisme dan dinamisme telah menghasilkan mitos-mitos yang beragam, salah satunya adalah mitos hantu. Adanya kepercayaan untuk menghormati orang yang sudah meninggal, kepercayaan jika orang meninggal secara tidak wajar akan menjadi penasaran dan menjadi hantu. Itu semua karena perkembangan kebudayaan yang ada di Indonesia, khususnya pulau Jawa dan Sumatra karena dari sinilah awal penyebaran animisme dan dinamisme di Indonesia.

Dari kebudayaan-kebudayaan masyarakat yang dipercaya sebagai mitos itu maka muncullah mitos-mitos hantu dari daerah yang bersangkutan, dan seiring berjalannya waktu, mitos-mitos itu tersebar dan menjadi semakin kuat sehingga tidak lagi hanya menjadi mitos daerah setempat mitos itu muncul tetapi sudah menjadi mitos bagi banyak orang.

II.4 Jenis Mahluk Halus Yang Diyakini Masyarakat

Banyak jenis mahluk halus yang di percaya oleh sebagian masyarakat, jenis dan wujudnya sendiri sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan alamnya. Dilihat dari sifat mahluk halus yang mampu

berubah ubah bentuk menjadikannya banyak keaneka ragaman jenis dan wujudnya di setiap daerah dan budaya.

Berdasarkan kepercayaan asal-usul mahluk halus dibagi dalam dua kelompok pokok yang pertama adalah makhluk halus yang aslinya adalah roh atau berasal dari sukma manusia dan yang kedua makhluk halus yang asli tercipta sebagai makhluk halus, dalam kategori pertama makhluk halus yang aslinya adalah roh atau sukma manusia adalah arwah manusia dan bangsa siluman. Bangsa siluman disini asal-usulnya adalah sukma manusia, yang karena sesuatu sebab, mungkin juga karena kutukan, setelah kematiannya kemudian wujud sukmanya berubah menjadi sosok lain yang tidak sama lagi dengan sosoknya dulu ketika masih hidup, atau mungkin karena kekuatan ilmunya, kemudian sifat energinya berubah menjadi seperti bangsa jin, yang tidak lagi sama dengan sifat energi sukma manusia pada umumnya. Dalam kategori kedua makhluk halus yang asli tercipta sebagai makhluk halus, adalah jenis-jenis mahluk halus lain yang sejak awal memang sudah tercipta sebagai mahluk halus.

Banyak jenis mahluk yang dipercaya oleh masyarakat, berbagai cerita baik lisan dan tulisan mendeskripsikan wujud dan bentuk mereka, mulai dari wujud yang menyeramkan, cantik atau ganteng, menyerupai manusia, banyak juga yang menyerupai binatang. Banyak orang menganggap bahwa bila ada mahluk halus sosoknya besar, gagah, seram, pasti juga sakti.

Di indonesia sendiri mahluk halus yang paling fenomenal adalah pocong dan kuntilanak, kedua mahluk halus ini banyak ditemukan di berbagai media, hingga dibuat berbagai judul film pada masanya. Seiring zaman banyak ditemukan jenis jenis baru yang sempat heboh di berbagai media dan menjadi momok disebagian masyarakat, seperti hantu kolor ijo.

II.4.1 Kuntilanak

Kuntilanak digambarkan sebagai wanita cantik berambut panjang dan berbaju panjang warna putih. Kuntilanak digambarkan senang meneror penduduk kampung untuk menuntut balas. Kuntilanak dikatakan sering menjelma sebagai wanita cantik yang berjalan seorang diri dijalan yang sunyi, dengan rambut yang terurai panjang dan menutupi hampir seluruh wajah.



Gambar II.1 Wujud kuntilanak yang diyakini masyarakat
Sumber: http://blog.centroone.com/wp-content/uploads/2012/11/kuntilanak1-e1353905766435.jpg (16 Januari 2014)

kuntilanak senang sekali tinggal di pohon dan punya kebiasaan nongkrong ongkang-ongkang kaki di atas genteng rumah orang, mereka lebih banyak berdiam diri ditempat yang sepi, kotor, dan lembab. Menurut kepercayaan memedi ini akan menggoda atau mengganggu laki-laki yang berjalan malam sendirian, wanita hamil dan anak-anak. Datangnya si

kuntilanak biasanya disertai dengan semerbak wangi bunga kamboja dan kadang-kadang suara tawa yang membuat merinding.

Kata kuntilanak (atau pontianak) mungkin berasal dari kata bunting (hamil) dan anak, sesuai dengan legenda kuntilanak yang katanya berasal dari wanita hamil yang meninggal sebelum melahirkan atau saat melahirkan. Yang menarik – konon ibukota Kalimantan Barat, Pontianak dikabarkan dinamakan sesuai memedi ini karena pendiri Kasultanan Pontianak, Sultan Syarif Abdurrahman Alkadrie, diganggu oleh sang hantu ketika sedang mencari tempat untuk mendirikan kerajaannya. Ini terjadi saat beliau menyusuri Sungai Kapuas, melihat penampakan mengerikan ini Beliau memperintahkan anak buahnya untuk mengusirnya dengan meriam sebelum melanjutkan perjalanan. Tidak jauh dari insiden ini, kota Pontianak akhirnya didirikan.

Berdasarkan kepercayaan dan tradisi masyarakat Jawa, kuntilanak tidak akan mengganggu wanita hamil bila wanita tersebut selalu membawa paku, pisau dan gunting bila berpergian kemana saja. Hal ini menyebabkan seringnya ditemui kebiasaan meletakkan gunting, jarum, pisau di dekat tempat tidur bayi. Menurut kepercayaan Melayu, benda tajam seperti paku bisa menangkal serangan kuntilanak. Ketika kuntilanak menyerang, paku ditancapkan di lubang yang ada dibelakang leher kuntilanak. Sementara dalam kepercayaan masyarakat Indonesia lainnya, lokasi untuk menancapkan paku bisa bergeser ke bagian atas ubun-ubun kuntilanak.

II.4.2 Sundel Bolong

Sundel bolong adalah mitos hantu asal Indonesia, mahluk halus yang memiliki kesamaan dengan kuntilanak, perbedaannya hanya terdapat di bagian punggung yang berlubang besar sehingga organ tubuh bagian belakang terlihat menembus ke bagian dalam tubuh memperlihatkan bagian perutnya yang kadang berdarah-darah, oleh karena itu mahluk halus ini diberi nama sundel bolong. Penamaan Sundel Bolong berasal dari

kata sundal dan bolong, sundal merujuk ke ‘wanita jalang’ atau ‘pelacur’. Seperti juga kuntilanak, hantu sundel bolong adalah arwah penasaran dari wanita yang mati karena diperkosa (dan kemudian melahirkan anak di dalam kubur). Sundel bolong digambarkan suka menculik bayi yang baru saja dilahirkan, juga sangat malu dengan lubang di punggungnya dan berusaha untuk menutupinya.



Gambar II.2 Sundel bolong dalam film tahun 1981
Sumber: http://1.bp.blogspot.com/-sQE5y7tlnGg/T0jHfKSaD_I/AAAAAAAAAak/A-R4yecmV7I/s640/sundel.jpg
(16 Januari 2014)

Kemunculannya banyak dikenal setelah munculnya film sundel bolong yang diperankan oleh ratu film horor indonesia yaitu suzzana, aktris kawakan spesialis film horor yang berulangkali tampil sebagai hantu ini dalam film-filmnya. Adegan yang paling terkenal adalah ketika sosok sundel bolong ini tiba-tiba saja muncul di sebuah warung atau penjaja makanan keliling dan memesan makanan (sate atau makanan lain) dan ketika ia makan, tentu makanannya tersebut jatuh dari lubang menganga yang ia miliki.

II.4.3 Pocong

Dari deretan hantu yang khas Indonesia, pocong bisa dibilang yang paling ikonik. Hantu khas Indonesia ini sebenarnya mengikuti budaya muslim, namun penganut agama yang lain pun mengakuinya sebagai salah satu sosok mahluk halus paling menakutkan yang menjadi legenda terutama di tanah Jawa dan Sumatra.



Gambar II.3 Wujud Pocong yang diyakini masyarakat
Sumber:http://static3.wikia.nocookie.net/__cb20130604152651/tolololpedia/images/3/34/Pocong_item.png (17 Januari 2014)

Mahluk halus yang berwujud pocong adalah mahluk halus yang diadaptasi dari jenazah yang dibungkus kain kafan, penggambaran pocong bervariasi. Dikatakan, pocong memiliki wajah berwarnah hijau dengan mata yang kosong. Penggambaran lain menyatakan, pocong berwajah "rata" dan memiliki lubang mata berongga atau tertutup kapas dengan wajah putih pucat, tetapi penggambaran umum dari pocong mahluk halus yang terbungkus kain kafan, penggambaran lainnya bervariasi menurut kepercayaan daerah masing- masing.

Kebanyakan mitos tentang pocong mengatakan kalau memedi ini sebenarnya melayang tanpa menyentuh tanah, bukan meloncat. Kesalahan ini diakibatkan oleh film tentang pocong yang muncul di tanah air, karena sang pemeran pocong tidak bisa menggerakkan kakinya, dia harus berjalan meloncat-loncat. Di masyarakat, justru pocong yang meloncat-loncat ini yang banyak dikenal.

II.4.4 Genderuwo

Genderewo adalah mahluk halus kepercayaan dari masyarakat jawa, sejenis dari bangsa jin yang berwujud manusia mirip kera yang bertubuh besar dan kekar dengan warna kulit hitam kemerahan, tubuhnya ditutupi rambut lebat yang tumbuh di sekujur tubuh. Masyarakat meyakini jika mahluk genderuwo ini memiliki sifat yang cabul, senang menggoda wanita terlebih lagi kepada istri – istri yang kesepian atau janda yang telah ditinggal suami. Hal yang menyeramkan dari Genderuwo selain perwujudannya adalah kemampuannya untuk merubah diri menyamar menjadi manusia dan sifatnya yang iseng serta cabul. Dalam wujud apapun, Genderuwo sangat senang menggoda kaum perempuan mulai dari menepuk, mencolek, mengelus bahkan sampai berhubungan badan berkat kemampuannya menggendam (hipnotis), biasanya menjadi pasangan si wanita yang ia incar.



Gambar II.4 Figur patung Genderuwa yang diarak dalam Upacara Tradisional Bekakak di Desa Ambarketawang, Gamping, Kabupaten Sleman, Yogyakarta, Indonesia

Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Genderuwa (17 Januari 2014)

Dalam mitos Jawa, ketika seseorang tidur dan terbangun dalam mimpi, merasakan bangun dalam keadaan sadar namun tak mampu menggerakkan tubuh, hal ini disebut tindihan, menurut kepercayaan masyarakat, Gendruwo inilah tukang tindihnya.

II.4.5 Wewe Gombel

Wewe gombel atau nenek gombel adalah mahluk halus berwujud wanita tua yang memiliki payudara besar yang menjuntai sampai pinggang.



Gambar II.5 Illustrasi wewe gombel oleh Giovanni Battista de' Cavalieri
Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Wewe_Illustration.jpg (17 Januari 2014)

Dia suka menculik anak kecil untuk di sembunyikan. Butuh sejenis alat-alat dapur seperti dandang, tempeh dan gotekan yang dipukul-pukul sambil keliling ke tempat diduganya anak kecil itu hilang, berharap anak tersebut dilepaskan atau di kembalikan oleh wewe gombel tersebut. Peristiwa tersebut acap kali digunakan untuk peringatan kepada anak-anak untuk tidak bermain di waktu malam, atau tidak bermain sembarangan.

II.5 Pantangan Dan Mitos Mahluk Halus Yang Berkembang Di Masyakat Sunda

Setiap daerah mempunyai kepercayaan masing-masing sesuai dengan kepercayaan nenek moyangnya pada masa itu, sehingga terdapat mitos yang berbeda-beda dari setiap daerah yang telah meluas di masyarakat. Berbagai mitos tersebut diantaranya yaitu mitos tentang

seputar alam, mitos cerita rakyat, mitos kehamilan, dan mitos-mitos yang lainnya. Pantangan atau larangan berhubungan dengan rizki, jodoh, keturunan dan keselamatan.

Di Indonesia khususnya di masyarakat sunda berlaku begitu banyak pantangan dan mitos yang beredar. Dari segi makanan, keseharian, tindak tanduk, ataupun semua hal yang berkaitan dengan keseharian. Tradisi ini amat kuat diterapkan oleh masyarakat. Beberapa mitos bahkan dipercaya sebagai amanat atau pesan dari nenek moyang yang jika tidak ditaati akan menimbulkan dampak atau karma yang tidak menyenangkan. Berikut adalah beberapa mitos yang ditemui dari adat istiadat Jawa yang berhubungan dengan mahluk halus yaitu:

1. **Anak-anak jangan bermain keluar rumah setelah waktu Maghrib, Pamali! nanti diculik oleh kalong wewe (wewe gombel).**

   Ulah ulin kaluar wanci maghrib, pamali! Bisi diculik ku kalong wewe.

   Logika: Waktu maghrib adalah waktunya untuk menunaikan ibadah sholat, bukan waktunya bermain, lebih baik waktunya untuk belajar dan mengaji.

   Dari segi kesehatan dalam jadwal kerja organ tubuh manusia pada pukul 17.00 s.d 19.00, waktu sore ini dimana ginjal sedang bekerja dengan maksimal sehingga pada jam ini sangat baik apabila digunakan untuk belajar, hal ini dikarenakan sedang terjadi proses pertumbuhan otak dan pembentukan sumsum tulang. Selain fungsi tersebut pada jam ini organ usus besar sedang bekerja minimal. Pukul 21.00 s.d 23.00 Waktu ini dimana limpa sedang bekerja minimal karena sedang terjadi proses pembuangan racun dan regenerasi sel di daerah limpa. Maka sebaiknya istirahatlah sambil mendengarkan musik untuk relaksasi. Apabila tubuh Anda berada dalam keadaan

rileks di saat jam ini maka akan dapat meningkatkan imunitas tubuh (sahabathawa.com 2013).

Oleh karena itu malam adalah waktunya mengurangi dari segala aktifitas bermain untuk anak anak karena sudah waktunya istirahat. Disamping itu aktifitas kriminal banyak terjadi pada malah hari, banyaknya hewan buas untuk yang tinggal di kampong atau di hutan.

2. **Jangan lari-lari di malam hari, Pamali! nanti tidak sengaja menginjak kulit jin.**

   Ulah lulumpatan wanci maghrib, pamali! Bisi nincak kulit jin.

   Logika: Waktu malam adalah waktunya dimana matahari telah terbenam. Mengandalkan cahaya obor atau lampu minyak saat dahulu, untuk saat ini hanya mengandalkan cahaya lampu jadi sangat berbahaya sekali untuk berlari-lari dengan cahaya yang minim, dikhawatirkan jatuh, tersandung atau menginjak benda tajam dan melukai tubuh.

3. **Jangan menyisir rambut diruang gelap di hadapan cermin dengan cahaya lilin, Pamali! nanti diganggu bayangan kuntilanak.**

   Ulah nyisiran bu'uk di tempat poek di hareup cermin ku lilin, pamali! Bisi diganggu ku kunti.

   Logika: Ruang gelap memang tidak baik digunakan untuk beraktifitas, apalagi menyisir rambut dengan cahaya lilin. Bahayanya jika tak sengaja rambut terbakar oleh api dari lilin, karena pencahayaan yang minim.

4. **Anak-anak jangan bermain petak umpet di malam hari, Pamali! nanti di sembunyikan/ di culik oleh kalong wewe (wewe gombel).**

Ulah ulin ucing sumput dina wanci maghrib, pamali! Bisi disumputkeun ku kalong wewe.

Logika: Seperti pantangan keluar di malam hari, bermain kurang pantas dilakukan pada malam hari.

5. **Jangan tidur didalam masjid, Pamali! nanti di pindahkan oleh jin ke dalam bedug.**

   Ulah sare di jero masjid, pamali! Bisi dipindahkeun ku jin ka jero bedug.

   Logika: Menjaga kebersihan dan keheningan masjid dari liur atau dengkuran yang ditimbulkan orang yang tidur, atau menghindari pencuri (microfon atau ampli, mesin elektronik pengeras suara) yang berpura-pura tidur. Lebih baik masjid dijadikan tempat ibadah bukan untuk tempat tidur jika tidak terdesak.

6. **Jangan menampi beras di malam hari, Pamali! nanti mendatangkan mahluk halus.**

   Ulah nampi béas dina waktu peuting, pamali! Bisi ngadatangkeun jurig.

   Logika: Menampi beras memerlukan ketelitian khusus, dimana memilah-milah bagian mana yang harus dibuang, jika ini dilakukan pada malah hari dengan pencahayaan yang minim dikhawatirkan bagian yang tidak untuk di buang malah terbuang.

7. **Jika pulang dari pemakaman lekaslah mandi, Pamali! nanti mahluk halus dari kuburan akan ikut kedalam rumah.**

   Buburu mandi mun balik ti kuburan, mun henteu jurig nu di kuburan asup ka imah.

Logika: Sisa tanah dari kuburan yang terbawa ke tanah baik di bagian sandal ataupun anggota tubuh bisa mengotori rumah jika tidak di bersihkan, dalam bahasa sunda bisa disebut juga “rujit” tampak kotor atau terlihat kotor membuat tidak nyaman dalam rumah. Dari segi kesehatan dan agama pun demikian, kebersihan baik untuk dijaga, mandi bermanfaat melepaskan sisa kotoran yang hinggap dalam tubuh dan perlunya bersuci dari hadast kecil dan besar ketika hendak beribadah.

8. **Jangan pacaran di bawah pohon di malam hari, Pamali nanti nyawa kita di ambil oleh mahluk halus.**

   Ulah bobogohan di handap tangkal dina waktu peuting, pamali! Bisi nyawana di cokot ku jurig.

   Logika: Tumbuhan adalah makhluk hidup yang butuh bernafas. pada siang hari tumbuhan melakukan fotosintesis yang menghasilkan oksigen. oksigen yang dihasilkan dari fotosintesis ini lebih banyak daripada oksigen yang digunakan untuk respirasi. sehingga tumbuhan lebih banyak menghasilkan oksigen dari fotosintesis daripada karbondioksida dari respirasi. pada malam hari fotosintesis tidak terjadi, sehingga tumbuhan tidak memproduksi oksigen. sedangkan proses respirasi yang membutuhkan oksigen tetap berjalan. ketika siang hari pohon mengisap karbondioksida (CO2) dan mengeluarkan oksigen (O2), inilah yang mebuat berteduh dibawah pohon pada siang hari itu sangat sejuk karena manusia juga membutuhkan oksigen. Nah bagaimana kalau malam? Pada malam hari siklus pernafasan pohon berubah. Pohon pada malam hari juga menghirup oksigen. Jadi, manusia dan pohon saling berebut menghirup oksigen pada malam hari. Makanya terkadang secara tidak sengaja kita menemukan manusia pingsan ketika sendang berada di bawah pohon pada saat malam hari. Dan kita langsung berasumsi bahwa itu adalah perbuatan mahluk halus.

9. **Jangan duduk tepat didepan pintu, Pamali! nanti ada makhluk lewat yang melewati pintu tersebut dan anda akan jatuh sakit.**

   Ulah diuk dina lawang panto, pamali! Bisi aya jurig nu ngaliwat, ngaliwatan panto der gering.

   Logika: Pintu menjadi tempat dimana seseorang keluar dan masuk kedalam rumah atau ruangan, bukan untuk berdiam diri karena menghalangi akses orang utuk keluar dan masuk. Menghindari kecelakaan akbat menghalangi akses seseorang untuk keluar masuk, seperti menabrak, tersandung, dan yang lainnya.

10. **Janganlah berteriak-teriak berkata-kata kotor pada saat berada di dalam hutan, Pamali! nanti dimasuki mahluk halus (kesurupan).**

    Ulah jojorowokan, ulah mijah mun keur di jero leuwueng, pamali! Bisi kasurupan.

    Logika: Hutan merupakan suatu kumpulan tumbuhan dan juga tanaman yang menempati daerah yang cukup luas. Didalamnya hidup banyak hewan termasuk hewan buas. Dengan berteriak-teriak dikhawatirkan mengganggu bahkan mendatangkan hewan buas. Berbuat atau berbicara sembarangan, ada unsur bercanda, kadang di luar nalar dan mustahil, serta sering kali tidak ada kandungan niat, masyarakat menyebut dengan kata "sompral", sangat tidak baik untuk dilakukan.

II.6 Definisi Informasi

Menurut Gordon B. Davis dalam Rahmat, mengenai Defini Informasi 2, 2005 bahwa Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

Penulis lain, Burch dan Strater dalam Rahmat, mengenai Defini Informasi 2, 2005 menyatakan bahwa Informasi adalah pengumpulan atau pengolahan data untuk memberikan pengetahuan atau keterangan.

Sedangkan George R. Terry, Ph. D dalam Rahmat, mengenai Defini Informasi 2, 2005 menyatakan bahwa informasi adalah data yang penting yang memberikan pengetahuan yang berguna.

Jadi, secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang.

Untuk memperoleh informasi yang berguna, tindakan yang pertama adalah mengumpulkan data, kemudian mengolahnya sehingga menjadi informasi. Dari data-data tersebut informasi yang didapatkan lebih terarah dan penting karena telah dilalui berbagai tahap dalam pengolahannya diantaranya yaitu pengumpulan data. George R. Terry, Ph. D menjelaskan, berguna atau tidaknya informasi tergantung pada beberapa aspek yaitu:

a. Tujuan si penerima

   Apabila informasi itu tujuannya untuk memberikan bantuan, maka informasi itu harus membantu si penerima dalam usahanya untuk mendapatkannya.

b. Ketelitian penyampaian dan pengolahan data

   Penyampaian dan mengolah data, inti dan pentingnya info harus dipertahankan.

c. Waktu

   Informasi yang disajikan harus sesuai dengan perkembangan informasi itu sendiri.

d. Ruang dan tempat

Informasi yang didapat harus tersedia dalam ruangan atau tempat yang tepat agar penggunaannya lebih terarah bagi si pemakai.

e. Bentuk

Dalam hubungannya bentuk informasi harus disadari oleh penggunaannya secara efektif, hubungan-hubungan yang diperlukan, kecenderungan-kecenderungan dan bidang-bidang yang memerlukan perhatian manajemen serta menekankan informasi tersebut ke situasi-situasi yang ada hubungannya.

Jelaslah bahwa agar informasi itu menjadi berguna harus disampaikan kepada orang yang tepat, pada waktu yang tepat, dan dalam bentuk yang tepat. Tidak semua data merupakan informasi. Ada kantor-kantor yang menyimpan data-data atau catatan yang sebenarnya tidak ada gunanya. Sebaliknya informasi yang diperlukan dilengkapi dengan data.

II.7 Media Informasi

Dengan semakin berkembangnya jaman maka media informasi juga akan terus berkembang mengikuti jaman, media informasi memiliki peranan yang penting dan sangat diperlukan oleh manusia karena melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi yang sedang berkembang. Melalui media informasi juga sebuah pesan akan tersampaikan dengan baik jika media yang dibuat sesuai dan tepat kepada sasaran juga informasi yang disampaikan bermanfaat bagi target.

II.7.1 Definisi Media Informasi

Kata “media” merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al., 2001). Media merupakan salah satu komponen

komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996).

Sedangkan pengertian dari "informasi" secara umum, informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang ataupun masa yang akan datang (Gordon B. Davis, 1990: h.11).

Maka pengertian media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi, adapun penjelasan Sobur (2006) media informasi adalah "alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual".

II.7.2 Jenis-Jenis Media Informasi

Media informasi dapat dibedakan dari cara penyampaiannya. Secara umum media informasi dikelompokan menjadi dua kategori, yaitu Media Lini Atas (*Above The Line*) dan Media Lini Bawah (*Below The Line*), pengelompokan media informasi menjadi Media Lini Atas (Above The Line) dan Media Lini Bawah *(Below The Line).*

1. Media Lini Atas *(Above The Line)*

Media Lini Atas *(Above The Line)* adalah media informasi yang digunakan tergolong dalam media, pesan yang disampaikan dalam waktu bersamaan dapat diterima oleh banyak orang. Contoh Media Lini Atas (*Above The Line*) adalah Televisi, Radio, Koran, Majalah, Film, dan lain-lain.

2. Media Lini Bawah *(Below The Line)*

Media Lini Bawah *(Below The Line)* adalah media infomasi yang digunakan tidak tergolong kedalam media massa, tidak serempak juga jangkauannya terbatas secara jumlah dan waktu. Contoh Media Lini

Bawah *(Below The Line)* adalah poster, spanduk, buku, pameran, dan lain-lain.

II.7.3 Komunikasi

1. Definisi Komunikasi

   Komunikasi yang berarti menyampaikan suatu pesan dari komunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima pesan) melalui suatu media dengan maksud tertentu. Komunikasi sendiri berasal dari bahasa Inggris communication yang diambil dari bahasa Latin "*communis*" yang berarti "sama" (dalam Bahasa Inggris : *common*). Kemudian komunikasi kemudian dianggap sebagai proses menciptakan suatau kesamaan (*commonness*) atau suatu kesatuan pemikiran antara pengirim (komunikator) dan penerima (komunikan) (Kismiaji, 2008).

2. Komunikasi Visual

   Komunikasi visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual dimana visual sendiri bermakna segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh indera penglihatan kita yaitu mata. Maka komunikasi visual adalah komunikasi yang menggunakan gambar dengan makna dan maksud tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat terbaca atau terlihat.

3. Komunikasi Verbal

   Komunikasi verbal adalah komunkasi yang menggunakan simbol verbal, baik secarea lisan maupun tulisan. Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih.

4. Desain Komunikasi Visual

   Menurut Leonardo Widya dan Indarsjah dalam pengantar DKV, (2007) "Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan

mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna, layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

II.7.4 Definisi Buku

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Dalam bahasa Indonesia terdapat kata kitab yang diserap dari bahasa Arab, memiliki arti buku. Kemudian pada penggunaan kata tersebut, kata kitab ditujukan hanya kepada sebuah teks atau tulisan yang dijilid menjadi satu. Biasanya kitab merujuk kepada jenis tulisan kuno yang mempunyai implikasi hukum, atau dengan kata lain merupakan undang-undang yang mengatur. Istilah kitab biasanya digunakan untuk menyebut karya sastra para pujangga pada masa lampau yang dapat dijadikan sebagai bukti sejarah untuk mengungkapkan suatu peristiwa masa lampau. Beberapa contoh buku diantaranya, novel, majalah, kamus, komik, ensiklopedia, kitab suci, biografi.

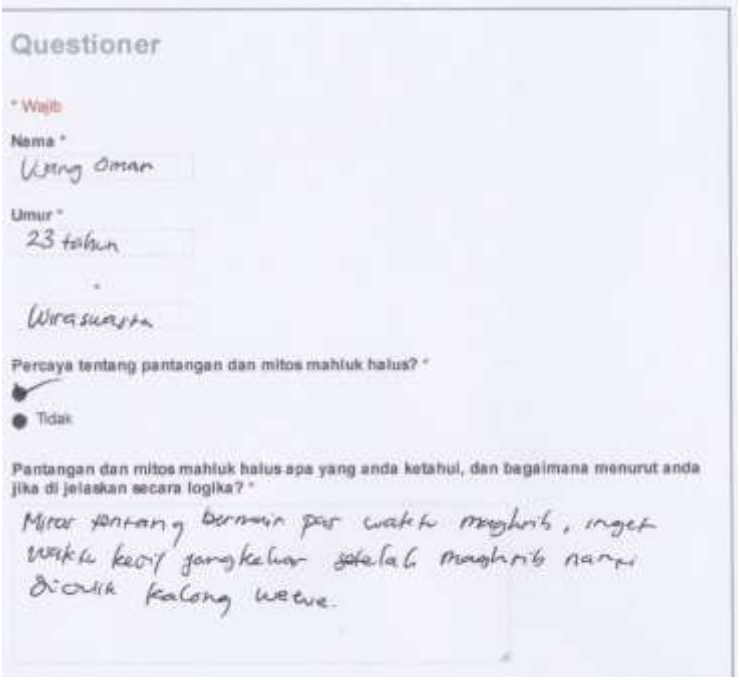
II.7.5 Buku Illustrasi

Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik sini rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Ilustrasi padas sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Fungsi khusus ilustrasi antara lain:

- Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
- Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah.
- Memberikan bayangan langkah kerja.
- Mengkomunikasikan cerita.
- Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.

II.8 Hasil Angket dan Kuisioner

Untuk mendapatkan data yang diinginkan, dengan tujuan untuk mengetahui berapa persenkah masyarakat yang mempercayai akan adanya pantangan dan mitos-mitos mahluk halus yang telah beredar di masyarakat, maka dilakukan teknik pengumpulan data dengan cara menyebarkan questioner/angket kepada target sasaran yang berada di daerah Alun-alun Kota Cimahi, Cimahi, Jawa Barat. Angket tersebut berisikan umur, pekerjaan, percaya atau tidak percayakah terhadap pantangan dan mitos mahluk halus, dan yang terakhir mitos apa yang dipercayai serta penjelasan secara logika. Untuk itu dilakukan observasi secara langsung kepada audiens melalui questioner/angket. Berikut adalah contoh gambar questioner/angket yang disebarkan kepada target sasaran, yaitu:



Questioner

* Wajib

Nama *

Umur *

23 tahun

Wirasuasta

Percaya tentang pantangan dan mitos mahluk halus? *

Tidak

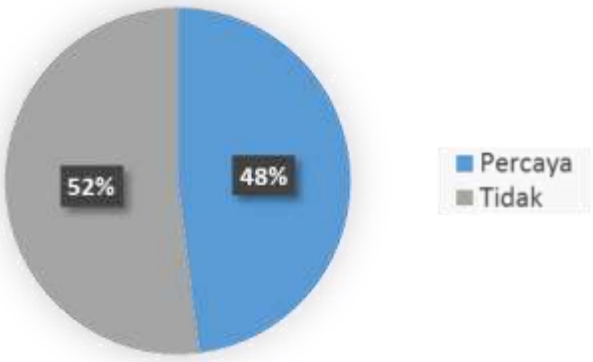
Pantangan dan mitos mahluk halus apa yang anda ketahui, dan bagaimana menurut anda jika di jelaskan secara logika? *

Gambar II.6 Contoh Questioner

Sumber: Dokumen Pribadi (5 April 2014)

Dari 50 responden masyarakat maka dapat dibuat grafik sebagai berikut:

a. Tingkat Kepercayaan Terhadap Mitos



Grafik II.7. Grafik Tingkat Kepercayaan Terhadap Mitos

Sumber: Dokumen Pribadi (10 Agustus 2014)

Penjelasan: Dari hasil questioner diketahui ada 24 orang yang percaya terhadap mitos, maka didapat:

24 x 100% = 48%

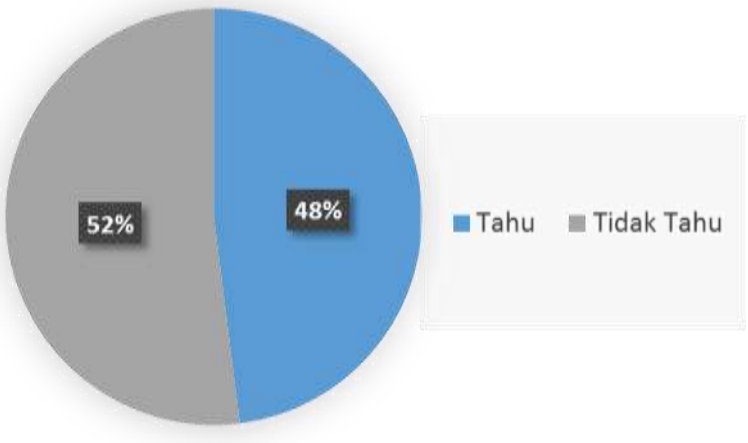
Beberapa orang yang percaya menjelaskan bahwa mereka pernah mengalami kejadian apa yang di pantangkan, seperti cerita kesurupan dan jatuh sakit.

Kemudian diketahui ada 26 orang yang tidak percaya terhadap mitos. maka didapat:

26 x 100% = 52%

Beberapa orang yang tidak percaya mengakui bahwa mereka tahu dan pernah mendengar seputar pantangan dan mitos mitos mahluk halus, dan menjawab bagaimana menjelaskan pantangan dan mitos secara logika.

b. Tingkat Pegetahuan Akan Penjelasan Secara Logika Dari Pantangan Dan Mitos-Mitos Mahluk Halus



Grafik II.8. Grafik Tingkat Pegetahuan Akan Penjelasan Secara Logika
Sumber: Dokumen Pribadi (10 Agustus 2014)

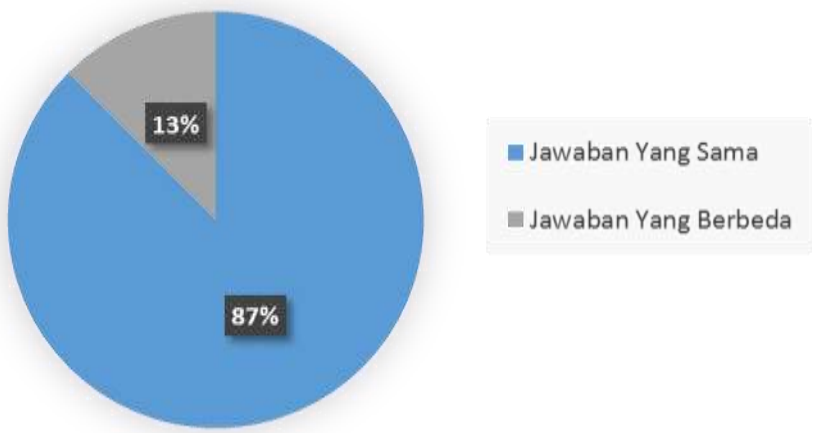
Diketahui ada 24 orang yang tahu akan penjelasan secara logika, maka didapat:

24 x 100% = 48%

Lalu diketahui ada 26 orang tidak tahu akan penjelasan secara logika, maka didapat:

26 x 100% = 52%

Dari hasil diatas diketahui ada 24 orang yang mampu menjelaskan secara logika tentang pantangan dan mitos mahluk halus, terbagi lagi menjadi dua bagian, maka didapat:



Grafik II.9. Grafik Jawaban Akan Penjelasan Secara Logika
Sumber: Dokumen Pribadi (10 Agustus 2014)

Diketahui ada 21 orang memberi penjelasan yang sama secara logika, maka didapat:

21 x 100% = 87.5%

Lalu diketahui ada 2 orang memberi penjelasan yang berbeda secara logika, maka didapat:

3 x 100% = 12.5%

II.9 Analisis Permasalahan

Dari Penjelasan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa dari 50 masyarakat yang terdapat di sekitar alun-alun Kota Cimahi. Cimahi, Jawa Barat dengan cara menyebarkan questioner diketahui ada 24 orang yang percaya terhadap pantangan dan mitos mahluk halus, sedangkan 26 orang yang tidak percaya terhadap pantangan dan mitos.

Untuk hasil pengamatan tentang pengetahuan dan penjelasan secara logika akan sebuah pantangan dan mitos diketahui 24 orang mampu menjelaskan secara logika, sedangkan 26 orang lainnya tidak mengetahui penjelasan secara logika tentang pantangan dan mitos. Beberapa diantaranya memberikan cerita atau bukti dilapangan bagaimana pantangan dan mitos yang beredar di masyarakat.

Dari hasil diskusi ditemukan juga bahwa diketahui ada 24 orang yang mampu menjelaskan, 21 orang diantaranya memiliki jawaban yang serupa, namun 3 orang lainnya memberikan penjelasan yang berbeda. Dapat disimpulkan bahwa masih banyak orang yang belum mengetahui penjelasan secara logika dari sebuah pantangan dan mitos-mitos mahluk halus. Dibagian lain masih adanya masyarakat yang tidak tahu beberapa pantangan dan mitos yang beredar dan berkembang di masyarakat, karena hal ini sangat menarik untuk menjadi sebuah cerita lisan dari hasil kebudayaan masyarakat sunda akan sebuah pantangan dan mitos-mitos mahluk halus.