BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Suku Sunda merupakan salah satu suku yang ada di Indonesia. Mayoritas masyarakat Sunda tinggal di provinsi Jawa Barat. Setiap suku yang ada akan memiliki kebudayaan sebagai ciri khas. Bentuk budaya ada beragam, salah satunya cerita maupun naskah kuno yang menjadi peninggalan sejarah suku tersebut. Bahkan naskah kuno tersebut masih dipercayai sebagai sebuah bentuk ajaran yang masih dijalankan oleh kelompok tertentu dalam masyarakat Sunda. Misalnya kepercayaan pada mistis ataupun hal gaib. Adanya beberapa bentuk ajaran dan kepercayaan Sunda yang masih eksis hingga kini seperti Sunda Wiwitan dan Ciptagelar.

Budayawan Sunda, Jakob Sumardjo dan Ajip Rosidi memiliki pendapat yang sama mengenai kebudayaan Sunda sebagai identitas manusia Sunda. Budaya Sunda tidak lepas dari sebuah bentuk kepercayaan mistis dan religi. Tak heran jika Sumardjo (2015, h.4) mengungkap mengenai kandungan religius-magis dalam kebudayaan Sunda. Maka muncul berbagai kisah mitologi mengenai dewa maupun dewi dalam budaya Sunda. Kisah mitologi Sunda tidak akan jauh dari makna kosmologi Sunda. Naskah-naskah kuno Sunda ini mengandung kisah mitologi yang menjadi sebuah bentuk ajaran dan pemahaman hidup masyarakat Sunda. Naskah ini berbahasa Sunda *buhun* atau bahasa Sunda lama (kuno) sehingga memiliki makna konotatif yang tidak dapat diartikan begitu saja secara langsung maupun diartikan hanya kata demi kata. Budayawan Sunda telah mengartikan naskah-naskah ini ke dalam bahasa yang lebih mudah dimengerti bahkan sudah berbentuk sebuah tafsiran. Oleh karena itu, akan ada beberapa perbedaan pemaknaan pada kisah dewa-dewi Sunda dalam naskah kuno. Ditambah dengan budaya Sunda yang cenderung lebih kuat pada budaya tutur ketimbang budaya yang berbentuk visual.

Naskah pantun yang dipilih ada tiga menurut rekomendasi ahli. Ketiganya memiliki kandungan kosmologi dan mitologi yang kuat untuk dikaji. Contohnya dalam

naskah Sulanjana terdapat kisah Dewi Sri Pohaci, dalam naskah Mundinglaya terdapat kisah mengenai Guriang Tujuh dan manusia dewata, lalu yang ketiga yakni naskah Nyai Sumur Bandung yang mengandung dan menceritakan sifat keibuan dari Sunan Ambu.

Istilah dewa yang berkembang di Indonesia merupakan salah satu bentuk pengaruh agama Hindu dan Budha. Kata dewa berasal dari bahasa sansakerta *dev, dyiw* atau *daiwa* yang memiliki arti terang. Mereka dianggap sebagai makhluk yang dapat memberikan bantuan, perlindungan, nasihat maupun petunjuk kepada manusia. Istilah dewi menunjukan adanya kepribadian feminim (wanita) dalam kategori dewa. Dalam konsep kosmologi Sunda, beberapa tokoh dalam naskah Sunda memiliki posisi yang dianggap sebagai dewa dan dewi. Biasanya karakter tersebut menyematkan gelar dewa mau pun dewi atau dengan istilah lain seperti *pohaci*, batara maupun *hyang*. Contohnya, dalam kisah Dewi Beras yang cukup populer yakni kisah Nyi Pohaci atau Sri Pohaci juga Dewa Guru dan Dewa Anta yang muncul dalam pantun Sulanjana.

Kisah kuno Sunda pun tak luput dari pengaruh akulturasi budaya, sehingga muncul berbagai versi ajaran maupun pemaknaan lain mengenai hal ini. Pengaruh ini ikut mempengaruhi perubahan teori ketuhanan dan dewa-dewi Sunda yang ada. Pranalar dan presepsi mengenai tokoh atau makhluk mitologi yang dianggap sebagai dewa dan dewi Sunda ini memiliki beberapa perbedaan.

Pengetahuan masyarakat, khususnya generasi muda pada umumnya sekedar mengetahui nama dewa-dewi Sunda tertentu. Hal ini dibuktikan dari hasil kuisioner yang telah disebarkan kepada para audiens. Seperti kebanyakan masyarakat Sunda mengenal nama Dewi Beras (Nyi Pohaci) ataupun Dewa Guru, tanpa adanya pengetahuan mendalam mengenai nilai sejarah dan asal-usul dewa dan dewi tersebut. Kekayaan nilai budaya Sunda terdapat dalam kisah dewa dan dewi Sunda. Sebagai sebuah bentuk kekayaan yang dimiliki oleh masyarakat Sunda, maka harus dibuat sebuah bentuk media yang dapat menarik perhatian masyarakat mengenai kisah dewa dan dewi Sunda. Dengan adanya teknologi yang berkembang pesat,

terjadi sebuah fenomena yakni masyarakat lebih cenderung mengetahui kisah mitologi barat akibat bentuk media yang ditawarkan cenderung lebih menarik. Seperti dalam buku cerita, *game* maupun film. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media informasi yang dapat mengangkat kembali mengenai hal ini.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, maka terdapat beberapa poin yang menjadi identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media informasi mengenai dewa-dewi Sunda, terutama yang memunculkan atau menggambarkan bentuk visual dari dewa dan dewi Sunda.
2. Kurangnya dokumentasi mengenai kisah dewa dan dewi Sunda. Dokumentasi yang dimaksud ialah kurangnya jumlah buku dan kualitas buku yang membahas hal ini. Contoh kasus, sulitnya mencari buku tersebut di toko buku besar dan bersifat sangat langka sehingga hanya dimiliki oleh komunitas tertentu.
3. Potensi interpretasi yang berbeda mengenai kisah dewa-dewi Sunda akibat beberapa naskah kuno Sunda yang memiliki ceritanya sendiri juga pengaruh akulturasi budaya keagamaan pada saat itu.
4. Pemaknaan nilai budaya dalam naskah yang memiliki tokoh atau makhluk yang dianggap dewa – dewi Sunda dalam naskah kuno biasanya menggunakan istilah lain.
5. Sisi menarik dan kekayaan makna dari tokoh dewa dan dewi ini harus diangkat kembali ke dalam media yang lebih mudah diterima oleh masyarakat, khususnya kalangan generasi muda.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah yang muncul adalah bagaimana menyajikan dan mengkomunikasikan ulang mengenai kisah dewa dan dewi Sunda ini ke dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah diterima oleh masyarakat.

I.4 Batasan Masalah

Pembatasan permasalahan ini terletak pada naskah kuno Sunda yang mengandung kisah dewa-dewi Sunda. Naskah kuno Sunda yang dikaji dan digunakan peneliti yakni tiga naskah pantun kuno yang disakralkan oleh masyarakat kuno Sunda. Adapun naskah tersebut adalah naskah Sulanjana, naskah cerita Mundinglaya Di Kusumah dan pantun Nyai Sumur Bandung. Ketiga naskah ini dipilih akibat adanya pengaruh akulturasi budaya yang kuat pada naskah tersebut yang menjadikan ketiga kisah ini memiliki makna kosmologi Sunda lama dan bentuk akulturasi yang menarik untuk dikaji. Diperkuat oleh rekomendasi dari ahli yakni budayawan Sunda, Mamat Sasmita. Untuk perancangan difokuskan kepada setiap tokoh yang ada dan dimaknai sebagai dewa, dewi dan roh sempurna (manusia-dewata).

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Setiap perancangan akan memiliki tujuan juga manfaat. Pada perancangan ini, audiens terdapat beberapa poin yang menjadi tujuan utama dan manfaat. Berikut adalah poin-poin tersebut:

I.5.1 Tujuan Perancangan

- Menyuguhkan sebuah pengalaman baru dalam mempelajari atau mengetahui mengenai kisah mitologi yang ada di Indonesia dalam bentuk media yang menarik dan mudah diterima oleh masyarakat.
- Menggali lebih dalam mengenai daya tarik kekayaan budaya Sunda dalam kisah dewa-dewi Sunda dan kembali mengangkat kisah dewa-dewi maupun manusia sempurna (dewata) dalam budaya Sunda ini agar nilai budaya dan moral Sunda tidak hilang dan tertelan oleh kebudayaan lain.
- Sebagai bentuk dokumentasi ulang yang dapat digunakan sebagai wawasan dan pustaka bagi audiens juga bagi masyarakat umum.

I.5.2 Manfaat Perancangan

- Menambah wawasan masyarakat mengenai kisah dewa dan dewi Sunda.

- Dapat menjadi referensi baru untuk masyarakat dalam mengenal dewa, dewi dan dewata Sunda Sunda baik dari segi visual maupun teks.
- Masyarakat dapat menerima kisah ini sebagai sebuah bentuk budaya Sunda dan tidak menjauhkan diri dari kisah ini.
- Menambah wawasan masyarakat mengenai kebudayaan Sunda dari sisi kisah mitologinya.