BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Cerita hantu memang menjadi cerita yang tidak pernah terpisahkan dari kehidupan rakyat Indonesia. Mengingat perkembangan cerita hantu di Indonesia sangat pesat, hal ini disebabkan karena banyaknya masyarakat Indonesia yang masih percaya akan roh para leluhur terdahulu, atau sering disebut dengan paham animisme dan dinamisme. Kata animisme berawal dari kata *anima,* dari bahasa latin *animus* dan bahasa Yunani, yang memiliki arti sebenarnya yaitu kehidupan yang berawal dari nafas atau jiwa. Paham animisme mempercayai bahwa setiap benda yang ada di muka bumi (seperti lautan, gunung, hutan, gua dan tempat-tempat tertentu), mempunyai sebuah jiwa dan kehidupan yang harus di hormati akan keberadaanya, agar kelak tidak mengganggu kehidupan manusia di bumi. Dan kata dinamisme sendiri berasal dari bahasa Yunani, yaitu *dunamos,* sedangkan dalam Bahasa Inggris memiliki arti yaitu *dinamic* dan jika di terjemahkan kedalam Bahasa Indonesia memiliki sebuah arti yaitu kekuatan atau kekuasaan. Definisi dari dinamisme memiliki arti, tentang sebuah paham atau kepercayaan manusian tentang benda-benda yang ada disekitarnya, yang dianggap memiliki sebuah kekuatan gaib (Mufarida, 2011).

Paham kepercayaan animisme dan dinamisme memang sangat sulit sekali dilepaskan dari kepercayaan masyarakat Indonesia. Salah satunya adalah suku yang mendiami pulau Jawa bagian Barat yaitu suku Sunda atau sering disebut sebagai *urang* Sunda. Selain ketaatan kepada agamanya yang selalu dijadikan pandangan hidup orang Sunda juga, tidak pernah lepas dari kebudayaan-kebudayaan yang diwariskan oleh nenek moyangnya terdahulu. Secara tidak langsung kepercayaan animisme dan dinamisme berkembang dilingkungan masyarakat Sunda, dan menciptakan sebuah kepercayaan tentang menghormati roh para leluhur dan roh orang yang sudah meninggal, bahwa dalam kepercayaan orang Sunda jika orang meninggal dalam keadaan tidak wajar maka rohnya akan menjadi arwah penasaran. (Wanti, 2018).

Dalam kebudayaan Sunda ada dua istilah yaitu *lelembut* dan *lelembutan*, kedua istilah ini memang terlihat tidak berbeda jauh jika dilafalkan, namun sebenarnya memiliki sebuah arti yang berbeda yaitu, *lelembut* adalah makhluk halus yang sering mengganggu, merusak dan bahkan sering disebut sebagai penyebab kesurupan. Berbeda jauh dengan *lelembutan*, yang memiliki dua arti yaitu roh, atau batin manusia yang sudah meninggalkan jasadnya (Ilukman, 2015), dan dari sinilah mulai muncul cerita dan mitos-mitos tentang *jurig* yang beredar dimasyarakat Sunda.

Di masyarakat Sunda *jurig* sangat lekat sekali dengan istilah makhluk halus yang memiliki rupa menakutkan. Dalam penggunaannya, istilah nama *Jurig* memiliki makna yang luas dan multi tafsir, mengingat nama *Jurig* mewakili kata yang mencakup jenis hantu seperti *ririwa* ,siluman, sileman, jin dan setan yang memiliki definisi serta konsep yang beragam (Kasmana, 2018).

Jurig didefinisikan sebagai bentuk atau rupa dari *lelembut* yang suka mengganggu manusia. Menurut banyak cerita yang beredar, *jurig* atau hantu sering di definisikan sebagai roh atau arwah yang meninggalkan badan karena adanya proses kematian. meskipun secara umum *jurig* sering disebut sebagai sosok yang sering mengganggu kehidupan manusia. (Kosasih 2006).

Hantu dipercaya hampir oleh semua kalangan, dan lapisan masyarakat, meskipun masih sebagian kecil yang mengakui pernah melihat keberadaan hantu atau sampai diganggu oleh hantu. Keberadaan tentang cerita hantu memang selalu menjadi sebuah pertanyaan dibanyak negara tentang ada atau tidaknya keberadaan makhluk gaib ini. Namun berbeda dengan di tatar Sunda cerita *jurig* selalu menjadi cerita yang lekat dengan kehidupan masyarakatnya, dan merupakan sebuah kearifan dan kebuyaan lokal yang selalu tetap terjaga, salah satunya adalah mitos tentang *ririwa.*

Arti kata *ririwa* berasal dari kata *riwan* yang memiliki arti yaitu, menghantui atau mimpi buruk (Kasmana, 2018). *ririwa* menurut (Rusyana dalam Kasmana, 2018 h.67). adalah makhluk halus yang berasal dari roh orang yang baru meninggal, akibat kurang sempurna dalam menguburkannya. Sedangkan menurut (Kosasih 2006), *ririwa* adalah

makhluk halus yang berasal dari *lelembutan* yang baru meninggal dalam keadaan yang tidak wajar.

Ada cerita yang beredar di kalangan masyarakat Sunda bahwa *ririwa* sangat senang sekali menculik anak-anak diwaktu malam akan datang. Oleh sebab itu anak-anak dilarang bermain di luar rumah saat waktu mendekati malam atau sering disebut ba'da maghrib. Ba'da maghrib adalah istilah pergantian waktu dari sore hari menuju malam hari dan dimana bagi umat Islam menjalankan kewajibannya yaitu shalat maghrib. Banyak larangan orang tua untuk anaknya agar tidak baermain diwaktu ba'da maghrib terutama bermain di sekitar pohon besar, mata air, batu besar, dan kuburan.

Dibalik cerita menakutkan tentang *ririwa* tersimpan makna positif yang ingin disampaikan salah satunya adalah, tentang rasa kasih sayang orang tua yang cemas akan keadaan anak-anaknya, jika bermain sampai lupa waktu untuk pulang kerumah, pada umumnya dimasa pertumbuhan anak-anak sangat senang sekali bermain bersama teman-teman sebayanya, pada kenyataanya banyak anak-anak yang belum mengerti dan belum mengetahui makna sebenarnya dibalik cerita tentang *ririwa* yang disampaikan oleh orang tuanya.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, penulis menyimpulkan beberapa masalah sebagai berikut:

- Sastra visual dan lisan tentang cerita *ririwa* yang mulai sulit ditemui.
- Kurangnya informasi tentang perwujudan sosok *ririwa* yang beredar di masyarakat Sunda khususnya di daerah kota Sukabumi.
- Ungkapan lisan cerita rakyat Sunda yang kini semakin menghilang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana mengemas sastra lisan Sunda mengenai cerita *ririwa* sebagai kekayaan budaya masyarakat yang dikemas menarik dalam sebuah buku cerita bergambar.

1.4 Batasan masalah

Agar perancangan ini dapat dilakukan lebih fokus dan sempurna, maka penulis melihat permasalahan yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, penulis membatasi penelitian hanya berkaitan seputar tentang *ririwa,* antara lain cerita tentang *Kuntianak, Jurig Gulutuk Sengir, Bobongkong, Jurig Conge, dan pocong,* dalam kehidupan masyarakat Sunda, yang disangkutkan dengan makna positif yang terkandung didalamnya" dengan target segmentasi masyarakata kota Sukabumi dengan rentan umur 7 sampai 12 tahun, karena dalam umur 7 sampai 12 tahun anak mulai senang berinteraksi dan bermain bersama teman-teman sebayanya sampai waktu sore tiba sehingga lupa waktu.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dari perancangan adalah sebagai berikut:

- Untuk menyampaikan makna positif yang terkandung dalam cerita *ririwa.*
- Menyediakan informasi tentang asal usul-usul yang sebenarnya tentang cerita *ririwa* di kalangan masyarakat Sunda.
- Untuk mengubah pandangan agar tidak membayangkan bahwa *ririwa* adalah sosok yang menakutkan.

Manfaat dari perancangan adalah sebagai berikut:

- Masyarakat dapat mengetahui tentang asal usur dari cerita *ririwa* yang berkembang di masyarakat Sunda.
- Dapat mengetahui sisi positif dari cerita *ririwa*.
- Membantu untuk memelihara dan melestarikan cerita budaya yang merupakan sebuah kekayaan yang dimiliki oleh masyarakat Sunda.