BAB II PEMBAHASAN DAN SOLUSI MASALAH

II.1 LANDASAN TEORI

II.1.1 Makhluk Halus

Indonesia negri yang kaya akan budaya, dimulai dari ragam suku bangsa, ragam agama dan adat istiadatnya, banyak sekali kisah-kisah atau cerita yang berkembang dilingkungan masyarakat Indonesia salah satunya cerita tentang keberadaan makhluk halus. Makhluk halus atau makhluk gaib, sering disebut dengan makhluk yang tak kasat mata, istilah ini digunakan untuk makhluk yang keberadaanya tidak dapat dijangkau oleh mata telanjang. Kata makhluk berasal dari bahasa Arab yang memiliki arti "sesuatu yang telah diciptakan" dan *ghaib* yang artinya "tidak terlihat atau tidak tampak". Apabila dilihat dari sudut pandang indra pengelihatan manusia. Dalam kebudayaan Sunda makhluk halus terbagi menjadi dua golongan yaitu *lelembut* dan *lelembutan*. Dahlia (2018).

II.1.2 Lelembut

Lelembut, memiliki arti yaitu makhluk halus yang pada awalnya bukan berasal orang yang meninggal dalam bahasa Belanda disebut dengan *natuur goesten.* Dipercaya *lelembut* memiliki wujud berupa hewan atau manusia, atau gabungan dari keduanya Kasmana (2018*). Lelembut* terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya:

1. *Jin*, menurut bahasa Arab berasal kata yaitu *ijtinan* yang memiliki arti tersembunyi atau tidak terlihat oleh pandangan manusia, karna pada dasarnya *jin* adalah makhluk yang tidak dapat dilihat oleh panca indra manusia, adapun *jin* yang dapat terlihat oleh manusia dikarnakan *jin* tersebut sedang menjelma menjadi wujud yang dapat dilihat oleh manusia. Suraya (2011).
2. *Siluman*, adalah makhluk halus yang mengusai kawasan tertentu seperti hutan, gunung, danau dan sungai. Kasmana (2018, h.71).
3. *Dedemit*, adalah istilah umum yang digunakan untuk penampakan makhluk halus yang biasanya menjadi sebuah kepercayaan atau pun mitos bagi

penduduk-penduduk di daerah pedalaman di Indonesia, seperti di daerah pedesaan atau atau kota-kota yang terkenal angker.

4. *Dewa-Dewi,* adalah keberadaan sosok makhluk halus yang tinggal di *khayangan,* sungai, dan pohon besar. Kasmana (2018, h.71).

II.1.3 Lelembutan

Memiliki arti yaitu makhluk halus yang berasal dari arwah manusia yang sudah meninggal Kasmana (2018). *Lelembutan* terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya:

1. *Karuhun,* adalah seseorang yang hidup lebih dulu dan meninggal dunia jauh sebelum peradaban modern lahir, atau istilah yang lebih umumumnya adalah Nenek Moyang. Muljaya (2013).
2. *Sileman,* arwah manusia yang tilem (meninggal dengan nga-*hyang*). Kasmana (2018). Dalam penafsiran masyarakat Sunda *tilem* atau *ngahyang* memiliki arti hilang kemudian memasuki alam ghaib. Jannah (2013).
3. *Ririwa,* Arwah manusia yang meninggal tidak wajar akibat bunuh diri, dibunuh, tenggelam, diracun, dimakan harimau. Namun ada yang menyebutkan bahwa *ririwa* adalah orang yang meninggal namun urusannya belum selesai di dunianya. Kasmana (2018).

II.2 Objek Penelitian

Ririwa

Indonesia adalah sebuah Negara kepulauan yang sangat besar di dunia. Ribuan pulau tersebar dari Sabang sampai Merauke. Wilayah Indonesia yang sangat luas menyebabkan budaya yang berkembang di Indonesia sangat beragam. Salah satunya adalah cerita rakyat yang berkembang dan disampaikan secara turun temurun dari generasi ke generasi selanjutnya. Bahkan ada cerita rakyat yang tertulis secara baik dan terdokumentasi dalam sebuah buku cerita yang dikemas menarik. Salah satunya adalah cerita tentang *ririwa* yang melekat kuat dalam kehidupan masyarakat Sunda.

Dalam komik Tatang Suhenra ilustrasi visual *ririwa* digambarkan sebagai seorang wanita yang mati tidak wajar karena dibunuh oleh orang lain dan pada akhirnya wanita tersebut menuntut balas dendam untuk mencari pembunuhnya dengan wujud *ririwa.* Berikut ini adalah gambar dari komik yang digambar oleh Tatang Suhenra:



Gambar II.1Cuplikan dari komik ririwa Tatang Suhendra

Sumber:https://permainan-bocah.blogspot.co.id/2017/09/hantu-ririwa-baca-komik-tatang-s.html diakses: 17 November 2017

Dalam masyarakat Sunda kata *ririwa* lahir dari adanya cerita tentang arwah penasaran dari seseorang yang telah meninggal namun dalam keadaan yang tidak sempurna, Contohnya seperti bunuh diri atau meninggal dalam keadaan tidak wajar (Warsa, 2017). Menurut Kasmana (2018, h.67), *ririwa* biasanya memiliki wujud dengan tubuh rusak dipenuhi darah dan mengenakan kain kafan. *Ririwa* disebut juga *memedi,* yang berasal dari orang yang meninggal karena kejadian tertentu.

Diceritakan bahwa selama kurun waktu 40 hari, arwah penasaran diberikan kesempatan untuk menyelsaikan segala urusannya yang belum terselesaikan semasa hidupnya. Dalam kebudayaan kejawen, dipercaya bahwa arwah manusia yang sudah meninggal akan melanjutkan perjalanan kedalam alam baka, jika telah melewati hari ke 40 terhitung sejak hari setelah kematiannya. Dan selama 40 hari roh akan tetap tinggal dilingkungan keluarganya. Dalam masyarakat Sunda kepercayaan tentang diterimanya arwah orang yang sudah meninggal oleh langit dan bumi sudah ada dan berkembang sebelum agama Islam menyebar dan mulai berkembang di daerah tatar Sunda.

Menurut Masrul (2017, h.2), beliau menjelaskan kalimat pertama yang akan terucap dari lisan ketika mendengar kata kematian adalah seram dan mengerikan, bahwa tidak ada yang menginginkan ketika kematian datang jasadnya ditolak dibumi atau bahkan bumi memuntahkan kembali jasadnya. Kematian adalah kedaan nyawa pergi dari badan. Jika nyawa pergi tanpa amal, tanpa pamit, inilah kematian yang celaka dunia akhirat. Mati yang ditolak bumi, kematian yang tidak hanya mengerikan untuk dilihat. Bahkan untuk orang yang ditinggal mati, bisa menjadi kematian ini sungguh-sungguh ditolak bumi, sungguh matinya sangat mengerikan. Entah mati dimakan hewan buas sampai habis termakan, entah mati tenggelam kemudian dimakan ikan. Sungguh kematian dalam keadaan menyedihkan, mengerikan dan terkesan bumipun tidak menerima jasadnya untuk dikuburkan di bumi. Disebabkan bumi menolaknya, itulah mati yang jasadnya ditolak bumi. Arwah penasaran akan menakut-nakuti manusia supaya terjerumus kedalam sebuah perbuatan yang mereka lakukan semasa hidupnya,

orang tua dahulu sering memberikan nasehat pada anak-anaknya dengan sebuah kalimat, *sing alus kalakuan dina hirup, bisi dina waktuna maot bisi engke jadi ririwa.* harus memiliki sifat yang baik semasa hidup, takut nanti pada saat waktu kematian datang menjadi *ririwa).*

Di tatar Sunda biasanya *ririwa* sering dipasangkan dengan istilah *sandekala* untuk menakut-nakuti anaknya. Biasanya para orang tua sering menakut-nakuti anaknya dengan kata-kata sederhana *tong kaluar imah geus sareupna bisi diculik ku ririwa jeung sandekala* (jangan keluar setelah waktu sore takut nanti di culik oleh *ririwa* dan *sandekala*) ungkapan sederhana ini efektif untuk membuat anak-anaknya lari ketakutan dan menghampiri orang tuanya sehingga tidak keluar di waktu maghrib tiba. Namun pada dasarnya anak-anak yang polos mudah sekali dibohongi dengan kata-kata *sandekala* yang dibenak anak-anak sebagai sosok yang menakutkan dan suka menculik mereka jika tidak menurut pada orang tuanya.

Namun pada kenyataanya kata *sandekala* memiliki arti yang sebenarnya dalam bahasa Sunda yaitu *shandya* memiliki arti yaitu pertanda dan *kala* adalah waktu yang berarti memiliki arti yaitu" pertanda waktu". *Sandekala* sendiri sering dikaitkan dengan makhluk halus yang senang menculik anak-anak yang masih berkeliaran di luar rumah, pada saat hari mulai gelap.

Dibalik cerita tersebut orang tua ingin anaknya menaati perintahnya, ada cerita yang beredar jika anaknya tidak menaati peraturan orang tuanya selalu ada kejadian anak menjadi sakit dan suhu badannya menjadi panas tanpa sebab, terkadang pandangan anak menjadi kosong dan seperti melihat susatu yang menakutkan, dan banyak orang tua beranggapan bahwa anaknya sedang diganggu oleh sosok yang disebut *ririwa*.

II.2.1 Kuntianak

Menurut Kasmana, (2018, h.68) *kuntianak* adalah hantu yang suka menyembunyikan anak, asalnya adalah hantu dari seorang wanita yang sedang hamil, dan meninggal karena bayi yang dikandungnya sulit keluar dari Rahim.

Diceritakan *kuntianak* senang meneror sebuah kampung untuk menuntut balas, umumnya kedatangan. *Kuntianak* selalu diiringi dengan wangi bunga kamboja. Konon laki-laki yang tidak berhati-hati saat berjalan sendirian ditengah malam bisa dibunuh oleh *kuntianak* untuk dihisap darahnya. *Kuntianak* sering diceritakan sebagai wanita cantik yang berjalan tengah malam, dijalan yang sunyi dan sepi (Yudistira, 2018).



Gambar II.2 Ilustrasi kuntianak
Sumber: pribadi

Kuntianak menurut tradisi Sunda tidak memiliki lubang dipunggungnya, banyak masyarakat Indonesia mengenal *kuntianak* yang memiliki lubang dipunggungnya dengan sebutan *sundel bolong. kuntianak* sangat menyukai pohon yang cenderung tumbuh kesamping atau sering disebut sebagai *waru doyong.* Cerita tentang *kuntianak* sendiri pernah diangkat kelayar lebar, dengan judul “Malam Satu Suro”, yang diperankan oleh almarhum Suzana. Dalam film tersebut Suzana berperan sebagai sosok *kuntianak* yang bernama Suketi, diceritakan sosok Suketi adalah sosok *Kuntianak* yang

dibangkitkan kembali oleh seorang dukun, dengan cara menancapkan paku pada bagian ubun-ubun kepalanya, dan kembali hidup menjadi seorang manusia, lalu sosok Suketi diangkat menjadi anak angkat dari orang pintar tersebut.

Pada suatu hari Suketi bertemu dengan seorang lelaki yang berasal dari Jakarta dan jatuh hati kepadanya. Pernikahan mereka dilaksanakan pada malam satu suro di Alas roban, namun pernikahan mereka terancam gagal karena ada seseorang yang mencabut paku dari kepala Suketi dan kembali menjadi sosok *kuntianak* yang sering disebut dengan *sundel bolong* yaitu sosok makhluk halus berwujud wanita dengan lubang pada bagian punggungnya.

Ada beberapa fakta dibalik kemunculan *kuntianak* yang pertama ditandai dengan suara tangisan seorang perempuan, diiringi dengan tawa *kuntianak* yang amat menyeramkan, *kuntianak* sangat menyukai bangunan setengah jadi, seperti sekolah dan rumah sakit yang sepi saat malah hari juga menjadi tempat penampakan sosok *kuntianak*, menurut cerita *kuntianak* sangat senang mengganggu wanita yang sedang hamil. Menurut beberapa mitos *kuntianak* dapat menculik janin yang sudah berusia tua pada masa kehamilan, pada beberapa kepercayaan yang berkembang dimasyarakat Indonesia wanita hamil harus terus membawa benda tajam seperti gunting ataupun gunting kuku, *Kuntianak* sangat senang mencuri bayi yang belum genap satu tahun, dan dirawat layaknya anak sendiri, menyukai pohon rindang dan besar sebagai tempat tinggalnya dan sebagai tempat terjadinya penampakan *kuntianak* Wisangeni (2017).

Menurut kepercayaan masyarakat melayu, *kuntianak* dapat ditangkal dengan benda tajam seperti paku, dengan cara menancapkan paku tepat pada lubang yang berada di belakang leher *kuntianak*. Sedangkan menurut kepercayaan masyarakat Indonesia, tempat untuk menancapkan paku berada dibagian atas ubun-ubun *kuntianak*. Dan adapun untuk cara menagkal *kuntianak* menurut agama, yaitu dengan cara berdo'a dan selalu mengingat sang pencipta sesuai dengan kepercayaannya masing-masing. seperti contoh didalam agama Islam selalu mengajarkan untuk berdo'a sebelum berpergian keluar rumah dan selalu mengingat Allah SWT.

II.2.2 Jurig Gulutuk Sengir

Jurig Gulutuk Sengir, makhluk halus ini cukup popular dikalangan masyarakat Sunda. Beberapa orang menyebutkan wujud jurig gulutuk sengir adalah sebuah potongan kepala yang terpisah dari badannya, dan menggelinding dengan sorotan mata yang melihat arah korbannya lalu tersenyum (Suwanda dalam Kasmana, 2018 h.62).

Jurig gulutuk sengir berawal dari kata, *gulutuk* yang memiliki arti menggelinding, dan *sengir* diambil dari kata *nyegir* yang memiliki arti senyuman sinis atau senyuman yang memiliki arti menghina. *Jurig gulutuk sengir* adalah hantu yang berwujud kepala saja tanpa memiliki badan, konon penampakannya di hadapan manusia hanya sekilas saja, dengan cara mendekati korbannya lalu memperlihatkan ekspresi senyuman yang mengerikan di hadapan korbannya, lalu menghilang di balik rimbunnya semak belukar.

Hantu kepala ini begitu popular dikalangan masyarakat Sunda, terutama dikalangan masyarakat Sumedang dan Majalengka. Menurut cerita, *jurig gulutuk sengir* berasal dari masa penjajahan dahulu, *jurig gulutuk sengir* dipercaya sebagai arwah penasaran dari para tahanan, yang dihukum mati dengan cara dipancung karena tidak taat dan melawan kaum penjajah pada masa itu .



Gambar II.3 Ilustrasi sosok Jurig Gulutuk Sengir

Sumber: pribadi

Jurig gulutuk sengir ini adalah mereka yang dipancung namun jasad dan kepalanya tidak di kuburkan secara bersamaan, menurut cerita hukuman pancung dilakukan di hutan-hutan yang lebat dan kebun salak, setelah eksekusi berlangsung kepala korban eksekusi dibiarkan begitu saja di dalam hutan sedangkan bagian tubuhnya dikuburkan tanpa kepala.

Berdasarkan dari cerita tersebut diyakini penampakan *jurig gulutuk sengir* ini sering mucul di daerah Conggeang dan Buahdua, karena daerah Conggeang dan Buahdua merupakan daerah yang memiliki hutan yang lebat dan salah satu sentra penghasil buah salak di Sumedang (Yanuarlan, 2014).

II.2.3 Bobongkong

Menurut Kasmana (2018, h.68), *Bobongkong* yakni sosok makhluk halus berwujud tengkorak yang dibalut kain kafan, *bobongkong* biasanya sebutan bagi *ririwa* yang telah lama tinggal didunia. Dan berasal dari arwah orang yang telah meninggal dan semasa hidupnya banyak melakukan dosa.

Menurut Andhy (2017), *bobongkong* adalah sosok makhluk halus yang menyerupai tengkorak dengan daging-daging yang terkelupas disekujur tubuhnya. Dipercaya makhluk halus ini berasal dari seorang dukun santet yang jasadnya tidak diterima oleh bumi.



Gambar II.4 Ilustrasi sosok Bobongkong
Sumber: pribadi

Sehingga arwahnya bergentanyangan dan menjadi sosok *bobongkong* dan mengganggu setiap orang yang ditemuinya, menurut cerita orang yang ditemui oleh *bobongkong* akan diludahi dan bau busuk serta bau anyir dari ludahnya tersebut akan terus menempel sampai orang tersebut mati atau melakukan ritual khusus.

II.2.4 Jurig Conge/Torek/Budeg

Jurig Conge/Torek/Budeg, adalah makhluk halus yang dipercaya berada di rel kereta api. Menurut Kasmana, (2018, h9) Biasanya makhluk halus ini mengganggu manusia dengan membuat tuli orang-orang yang berjalan di rel kereta api, sehingga mereka tindak mendengar suara kereta api dari arah belakang. Dalam sejarahnya diceritakan *jurig conge* adalah orang pribumi yang dijadikan tumbal pada masa jaman penjajahan Belanda, dalam memulai pembangunan rel kereta, dan dalam perjalanannya arwahnya terus bergentayangan dan terus menerus mencari korban untuk menemaninya di rel kereta (Iko dalam, Kasmana 2018, h.59).



Gambar II.5 Ilustrasi sosok Jurig Conge

Sumber: pribadi

Menurut cerita *jurig conge* merupakan arwah penasaran dari orang yang sudah meninggal akibat kecelakaan, karena belum bisa merima kematiannya yang berakhir tragis pada akhirnya *jurig conge* diliputi rasa dendam dan mengganggu orang-orang yang melintas disekitar rel kereta api agar berakhir tragis sama seperti kematiannya.

Ada cerita asal usul *jurig conge* berasal dari seorang penjual *aseupan* atau sering dikenal dengan nama *dulang,* dalam bahasa Indonesia *aseupan* adalah tempat untuk mengukus nasi yang berbentuk seperti kerucut dan terbuat dari anyaman bambu, pada saat itu pedagang aseupan tersebut sedang berjalan disebuah stasiun kereta api sambil menjajahkan dagangannya, karena merasa lelah pedagang memutuskan untuk beristirahat dan tidur disebuah rel kereta api, sambil menutup bagian kepalanya dengan *dulang*. Karena *dulang* tersebut menutupi seluruh wajahnya, sehingga pedagang tersebut tidak dapat mendengar suara yang ada disekitarnya.

Pada saat pedagang sedang beristirahat, tiba-tiba dari kejauhan terlihat kereta sedang melaju kencang menuju kearahnya, pada saat itu masinis kereta sudah memberikan peringatan kepada pedagang tersebut dengan cara membunyikan peluit sekeras mungkin, namun karena *dulang* menutupi pendengarannya pada akhirnya pedagang tersebut tidak dapat menghindar dan mati mengenaskan tertabrak oleh kereta (Hill, 2016).

Menurut cerita setelah kejadian kecelakaan yang merenggut nyawa tukang *dulang*, kerap kali hantu penjual *dulang* sering mengganggu orang-orang yang sedang berjalan di rel kereta api, dengan cara menutup telinga mereka dan tidak sadar dengan keadaan sekeliling mereka, sehingga kecelakaanpun tidak dapat dihindari.

II.2.5 Pocong

Pocong termasuk kedalam jenis *ririwa, pocong* berwujud manusia di balut kain kafan, wajahnya rusak ,dengan kulit dipenuhi darah, pada lubang matanya banyak terdapat belatung. (Iko dalam Kasmana, 2018, h.67). Menurut kisah yang beredar sosok *pocong* berasal dari orang yang meninggal dunia, pada saat proses penguburannya kain kafan mayat tidak dibuka, sehingga arwahnya penasaran dan bergentayangan menjadi *pocong*. Penampakan *pocong* di bedakan menjadi dua bagian, yaitu karena memang benar tali kain pocongnya lupa dibuka dan selama hidupnya masih memiliki banyak dosa pada keluarga atau orang-orang di sekitarnya sehingga mencoba meminta maaf

dengan wujudnya seperti *pocong*. Penampakan *pocong* muncul setelah adzan maghrib berkumandang, dan setelah umat muslim melaksanakan sholat maghrib. Menurut cerita *pocong* muncul di tengah-tengah pusaran kuburan berbentuk asap, kemudian melompat dari tengah kuburan, setelah itu dia berjalan mengelilingi kuburannya sebanyak satu kali, meskipun kakinya dalam posisi terikat, dia masih bisa berjalan dengan kakinya. Setelah sosoknya sempurna *pocong* bisa terbang melayang-layang ke udara, dengan tubuhnya yang memanjang seperti seledang putih.



Gambar II.6 Ilustrasi pocong

Sumber: pribadi

Ciri-ciri *pocong* biasanya terlihat menyerupai tengkorak dan bola matanya menonjol seperti mau keluar. Di sekitar keningnya tidak tedapat alis dan daging kulit, terkadang sesekali dari bola matanya keluar belatung yang keluar masuk. Menurut cerita jika bertemu sosok *pocong* yang menyerupai keluarga sebaiknya jangan merasa takut dan cepat-cepat berlari, karena sosok *pocong* tersebut akan terus mengejar sampai mendapatkan sebuah pertolongan atau ucapan maaf dari salah seorang keluarganya. (Tijar, 2012).



Gambar II.7 Komik Pocong keliling Tatang S

Sumber: https://permainan-bocah.blogspot.co.id/2017/04/baca-komik-tatang-s-setan-pocong.html

diakses: 3 juni 2018

Dalam komik Tatang S, diceritakan bahwa pocong adalah sosok yang jahil dan suka mengganggu warga kampung, terlihat dari sosok *pocong* tersebut mengganggu tokoh utama Gareng sehingga membuatnya ketakutan lalu meninju sosok *pocong* tersebut sehingga lupa dengan uang yang dia bawa, diceritakan bahwa sosok *pocong* dalam cerita komik Tatang S semasa hidupnya adalah seorang wanita penghibur dan bangkit kembali dalam sosok makhluk halus berwajah buruk rupa.

II.2.7 Makna Positif dan Rasionalisasi dibalik cerita *Ririwa*

Pada umumnya cerita hantu adalah cerita yang menjadi momok yang menakutkan bagi sebagian orang, namun pada kenyataannya tidak semua terlihat seperti itu. Dibalik cerita rakyat pasti tersimpan pesan positif yang ingin disampaikan.

Menurut Dadang (2018) setiap cerita rakyat pasti memiliki unsur positif dan pesan yang ingin disampaikan di dalamnya, setiap apa yang di ucapkan oleh orang tua pasti memiliki sisi yang baik, seperti contoh larangan tentang keluar di sore hari yang disangkutkan dengan cerita akan di culik oleh makhluk halus. Memang pada dasarnya menjelang sore hari atau menurut orang Sunda *Sareupna*, anak-anak atau masyarakat sekitar di wajibkan untuk sholat maghrib, walaupun memang dijelaskan dalam Al-Quran bahwa sore hari memang waktunya setan berkeliaran.

Dibalik cerita *kuntianak* yang menakutkan, ternyata menyimpan tujuan yaitu untuk menghindari kaum wanita yang berjalan sendirian pada malam hari, dari gangguan pemuda-pemuda yang akan tengah berbuat jahat padanya, sehingga pemuda yang takut pada cerita *kuntianak*, mengurungkan niatnya untuk mengganggu wanita tersebut.

Penampakan *jurig gulutuk sengir* sering disangkutkan dengan dearah Conggeang dan Buahdua Sumedang, karna didaerah itulah *jurig gulutuk sengir* sering menampakan wujudnya, pada kenyataannya derah Conggeang adalah tempat wisata gunung yang sangat indah salah satunya adalah, Mata Air Sirah Cipelang, lokasi wisata ini tepat berada di Desa Cipamekar, Kecamatan Conggeang, Kabupaten Sumedang.

Penampakan kedua *jurig gulutuk sengir* sering disangkutkan dengan daerah sentra penghasil buah salak di Sumedang, buah salak yang terkenal didaerah Sumedang adalah salak bongkok, banyak sekali pelancong yang kebetulan singgah di Sumedang karena ingin merasakan rasa salak bongkok yang berbeda dengan buah salak pada umumnya, yaitu memiliki rasa yang dominan asam dan perpaduan rasa manis asam yang menyegarkan. Melihat keunggulan dan nilai ekonomis yang cukup tinggi, sebagian masyarakat di daerah Bongkok banyak menjadi petani salak, sehingga bisa terlihat banyak pohon salak berjejer disepanjang jalan Conggeang-Buahdua (Yanuarlan, 2014). Penampakan *jurig gulutuk sengir* yang disangkutkan dengan perkebunan buah salak adalah berawal dari keresahan para petani yang sering merasa dirugikan oleh para pencuri buah salak, dimana kejadian pencurian tersebut sering terjadi pada malam hari, mengingat harga jual buah salak bongkok cukup tinggi (Widanigrum, 2018).

Bobongkong adalah sosok *ririwa* yang memiliki wujud seperti tengkorak dengan kulit yang terkelupas. Menurut cerita *bobongkong* berasal dari roh manusia yang semasa hidupnya memiliki banyak dosa (Kasmana, 2018), ada juga yang berpendapat bahwa *bobongkong* adalah roh dari seorang dukun santet, karena jasadnya tidak diterima oleh bumi pada ahirnya sehingga arwahnya bergentayangan dan mengganggu setiap orang yang ditemuinya dengan cara meludahi orang tersebut Andhy (2017).

Cerita *bobongkong* pada dasarnya mengingatkan untuk selalu ingat akan dosa-dosa yang telah diperbuat, dalam Islam dosa adalah perbuatan buruk yang dapat merusak ruhani pelakunya, perbuatan dosa dilarang karena dapat bersifat merusak dan menyebabkan kehancuran seperti pertengkaran, mengkasarkan hati, menjauhkan manusia dari Tuhan, dan menghancurkan orang-orang disekitarnya.

Jurig bonge adalah makhluk halus yang menggangu manusia di sekitar rel kereta api, menurut cerita yang beredar *jurig bonge* mengganggu manusia dengan cara menutup indra pendengaran, sehingga korban dari *jurig bonge* tidak tahu bahwa kereta api sedang melintas. Cerita *jurig bonge* pada dasarnya mengingatkan pada semua orang yang melintas di rel kereta api agar tetap konsentrasi,waspada dan tidak melamun, apalagi saat melintas atau berjalan melalui rel kereta api yang tidak memiliki palang pintu. Tidak adanya palang pintu di beberapa lintasan kereta adalah menjadi salah satu penyebab terjadinya kecelakaan kereta.

Dengan tidak adanya palang pintu banyak orang yang menerobos, baik itu pejalan kaki atau pengguna kendaraan sehingga kecelakaan tidak dapat lagi dihindari (Mardianto, 2016). Menurut Widaningrum (2018) di kota Sukabumi pernah terjadi kecelakaan yang mengakibatkan satu orang meninggal dunia, kejadian ini terjadi karena seorang pejalan kaki yang sedang menggunakan *headseat* hendak melintasi rel kereta api, karena suara musik yang kencang menghalangi pendengarannya, tanpa dia sadari kereta melintas tepat di depannya, sehingga tabarakan tidak dapat dihindari.

Pocong adalah jurig yang berasal dari orang yang meninggal dunia karena kain kadang mayatnya tidak dibuka, sehingga arwahnya bergentayangan. Ada cerita bahwa *pocong* bergentayangan untuk meminta maaf kepada orang-orang di sekitarnya, karena semasa hidupnya memiliki banyak dosa.

Menurut Dadang (2018) saat orang meninggal putus segala amalnya kecuali tiga yaitu, sodaqoh jariyah, punya ilmu dimanfaatkan, punya anak yang sholeh dan mendoakan orang tuanya. Dijelaskan bahwa orang yang sudah meninggal putus segala amalnya

yang berarti, hendaklah seorang muslim memperbanyak amal sholeh sebelum dia meninggal dunia (Tausikal, 2011). Dalam cerita *pocong* mengingatkan agar selalu berbuat kebaikan selama dalam kehidupan sehingga jangan sampai meninggalkan sesal dikemudian hari, dan menyesali segala dosa yang telah diperbuat.

II.3 Analisa

II.3.1 Masalah

Cerita hantu memang selalu menjadi cerita yang hangat di kalangan masyarakat Indonesia. Terlihat dari dari dunia perfilman Indonesia, dimana film *horror* selalu laku dipasaran, salah satunya film yang sedang naik daun adalah film yang diangkat kembali dari tahun 1982 yaitu film Pengabdi Setan, yang disutradarai oleh Sisworo Gautama Putra. Terbukti film bergenre *horror* selalu menjadi film yang tidak pernah lepas dari masyarakat Indonesia, dilihat dari kesuksesan film Pengabdi Setan dengan jumlah 4,2 juta penonton.

Dibalik kesuksesan film *horror* di Indonesia yang selalu menampilkan dan mengangkat sosok-sosok hantu yang menyeramkan, ternyata menyimpan ketakutan tersendiri bagi anak-anak yang menyaksikan film tersebut, sehingga saat mereka mendengar kata hantu, *jurig,* atau *ririwa* dalam benak mereka sosok tersebut adalah sosok yang sangat menakutkan seperti yang terlihat pada film. Pada dasarnya cerita hantu bukanlah momok yang harus ditakuti oleh anak, karena didalam cerita hantu yang selalu di angkat dalam kebudayaan daerah sangat lah berbeda dengan cerita hantu yang ada pada layar lebar, yang selalu menampilkan bahwa sosok hantu senang membunuh dan menyeramkan. Namun pada kenyataannya tidak semua cerita hantu adalah cerita yang menjadi momok menakutkan bagi anak-anak, di balik cerita hantu yang selalu disampaikan orang tua kepada anaknya seperti dalam kebiasaan masyarakat Sunda, ternyata tersimpan pesan positif yang pada umumunya anak-anak belum mengetahui apa arti dari cerita yang disampaikan oleh orang tuanya.

II.3.2 Media Cerita yang Pernah Menganggat Tentang *Ririwa*

Media yang pernah mengangkat cerita tengtang *ririwa* salah satunya adalah komik yang diciptakan oleh Tatang S, komik Tatang S sangat indentik dengan tokoh utamanya Petruk dan Gareng yang berasal dari salah satu tokoh pewayangan di Indonesia. Komik Tatang S sangat dikenal di era tahun 80-90-an.



Gambar II.8 Tatang S
Sumber: https://forum.idws.id/threads/misteri-buku-tatang-sutarman.176938/page-2
diakses: 3 juli 2018

Ciri khas komik Tatang S adalah selalu mamasukkan unsur kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia dengan dikemas berbentuk sebuh cerita komik, bergenre *horror* dan *action*.

II.3.3 Analisa Komik *Ririwa*

Pada komik Tatang S perwujudan karakter *ririwa* di visualkan seperti wujud kepala manusia tanpa tubuh, dengan luka bakar di sekitar area wajahnya, sosok *ririwa* ini adalah sosok Wasitoh mantan kekasih Petruk yang sudah meninggal karena dibunuh oleh Wati, dengan cara disiram oleh cairan air keras dan memisahkan antara kepala dengan tubuhnya, kejadian ini didukung oleh pengakuan Wati di panel komik halaman 8.



Gambar II.9 halam 8 komik *ririwa* Tatang S
Sumber: https://komikkoplak.blogspot.com/2017/09/ririwa.html
diakses: 3 juli 2018

Pada cerita komik Tatang S, sosok *ririwa* digambarkan sebagai sosok yang akan terus mengejar pelaku yang telah membunuhnya, sampai bisa membalaskan dendamnya, terlihat pada panel halaman 13, sosok Wati terjatuh kedalam jurang akibat didorong oleh sosok *ririwa* dari Wasitoh.



Gambar II.9 halam 8 komik *ririwa* Tatang S Sumber:
https://komikkoplak.blogspot.com/2017/09/ririwa.html
diakses: 3 juli 2018

Gaya visual yang digunakan dalam penggambaran karakter komik, cenderung menggunakan gaya gambar realis, dengan warna hitam putih pada setiap panelnya komiknya, dan latar seting tempatnya yang tidak telalu ramai dan simple dan lebih menggunakan unsur alam untuk setiap latar, seperti gambar pepohonan, rumput dan tebing-tebing curam.

II.3.4 Analisa Konsol Game yang Mengangkat Cerita Tentang *Ririwa*

Pocong termasuk kedalam kategori makhluk halus yang disebut *ririwa*, dan salah satu konsol *game* telah mengadaptasi karakter pocong ini kedalam sebuah *game pc* yang berjudul "Misteri raja pocong". Diceritakan seorang pendekar bernama Bamboo Ganteng yang menemukan sebuah gulungan surat yang dihanyukat dilaut, ternyata surat tersebut berisi sebuah misi yang harus dilaksanakan oleh Bamboo yaitu membasmi semua *pocong* di pulau *pocong*. *Game* ini memiliki 3 fitur bahasa yaitu bahasa Indonesia, Inggris dan bahasa Jawa, sedangkan untuk control *game* hanya memerlukan control pada *keyboard*.



Gambar II.10 Game Misteri Raja Pocong

Sumber: http://pojok-download-dot-cum.blogspot.com/2010/05/indonesian-game-misteri-raja-pocong.html

Diakses: 3 juli 2018

Konten yang disajikan dalam *game* misteri raja *pocong* sangat cocok sekali untuk dimainkan oleh anak-anak, karena gaya visualnya yang bersahabat dan menggunakan ilustrasi kartun pada setiap karakternya, sedangkan untuk latar pada *game* yang menggunakan latar alam sebagai latar utamanya, seperti hutan, gua, pepohonan rindang dan bulan.



Gambar II.11 latar tempat pada game misteri raja pocong

Sumber: http://forum-7a.forumid.net/t16-misteri-raja-pocong

diakses: 3 juli 2018

II.3.5 Komik *Ririwa Nu Mawa Pati*

Komik *Ririwa Nu Mawa Pati,* adalah komik bergenre horror, yang diterbitkan pada tahun 1992. Dan hadir sebanyak 29 kali terbitan, yang bertemakan seputar kehidupan masyarakat Sunda. Komik ini sangat kental sekali dengan nuansa alam pedesaan dan adat istiadat masyarakat Sunda di daerah pedesaan. Komik ini menceritakan tentang seorang perempuan yang bernama Bi Jarsih, yang berubah menjadi sosok *ririwa* karena kematiannya yang tidak diinginkan Mustapa (dalam Kasmana, 2010, h.99).

Kematian Bi Jarsih disebabkan oleh *Jurig* (hantu) yang bernama *Lulun Samak,* yakni hantu yang berwujud tikar yang mengapung disungai, masyarakat Sunda mempercayai bahwa hantu *Lulun Samak*, mendiami sebuah *situ* (danau kecil). Saat jasadnya selesai di kebumikan, ada beberapa orang pencuri yang mencuri kain kafan yang dikenakan oleh jasad Bi Jarsih. Dalam sebuah cerita dipercaya bahwa kain kafan dari orang yang meninggal di hari kamis atau malam jumat bisa di jadikan sebuah jimat untuk menjadi penglaris sebuah usaha. Dalam sosok yang sudah menjadi *ririwa,* Bi Jarsih mencari

pencuri yang telah mencuri kain kafannya, dan menghantui para pencuri tersebut agar mengembalikan kain kafan yang telah di curi, namun para pencuri itu tidak mau mengembalikan kain kafan tersebut, dan kemudian Bi Jarsih membunuh para pencuri tersebut.



Gambar II.12 Komik strip *Ririwa Nu Mawa Pati* Karya Iwan Darmawan (dalam, Kasmana, 2018, h.99)

Setelah para pencuri meninggal, keadaan desa pun kembali menjadi tentram dan damai, dan para warga desa berniat untuk banyak beribadah, membaca Al-Quran untuk menjauhi dari gangguan-gangguan hantu tersebut. Latar yang dibangun dalam komik ini adalah latar waktu, sosial dan latar tempat pedesaan, seperti hadirnya petani, hutan-hutan, rumah panggung yang menjadi ciri khas masyarakat Sunda. Kasmana (2018).

II.3.6 Hasil Kuisioner dan Analisa Kuisioner

Data penelitian ini didapatkan dari hasil kuesioner penelitian yang diberikan kepada 60 orang warga di desa Ciaul pasir Kelurahan Cisarua Kecamatan Cikole Kota Sukabumi yang terdiri dari, 60 orang narasumber yang berumur 7-12 tahun dan orang tua anak berumur 25-30 tahun dalam kuesioner tersebut peneliti memberikan beberapa

pertanyaan dengan jawaban ya dan tidak beserta alasan mengangapa narasumber memilih pertanyaan tersebut :

- 90% responden menyatakan mengetahui apa itu *ririwa*
- 90% rata-rata responden mendefinisikan *ririwa* sebagai sosok makhluk halus yang keluar saat sore hari datang, dan suka menculik anak-anak yang bandel
- 80% responden mengetahui cerita *ririwa* saat mereka masih anak-anak
- 65% responden tidak mengetahui makna dibalik cerita *ririwa* yang beredar dikalangan masyarakat
- 95% mendefinisikan bawa *ririwa* adalah sosok yang menakutkan
- 90% mengakui bahwa karya sastra cerita tentang mitos dan legenda yang ada di masyarakat Sunda sangat susah ditemui termasuk cerita tentang *ririwa*
- 100% setuju bahwa cerita *ririwa* adalah kekayaan lisan masyarakat Sunda yang harus tetap dijaga

Kesimpulan dari hasil kuisioner adalah sebagai berikut:

- Nama *ririwa* cukup melekat dalam kehidupan masyarakat, pada umumnya masyarakat menyimpulkan *ririwa* sebagai sosok makhluk halus yang datang pada sore hari, dan menculik anak-anak.
- Rata-rata responden mengetahui cerita ririwa saat masih anak-anak, terbukti bahwa cerita rakyat dimasyarakat Sunda selalu diceritakan secara turun temurun.
- Rata-rata responden belum mengetahui makna sebenarnya dibalik cerita *ririwa*, walaupun sebagian masyarakat mengetahui makna sebenarnya dibalik cerita *ririwa*.
- Rata-rata masyarakat mendefinisikan *ririwa* sebagai sosok yang menakutkan.
- Rata-rata masyarakat Sunda mengakui bahwa cerita sastra tentang cerita rakyat Sunda sudah mulai sulit ditemui.
- Responden setuju bahwa cerita *ririwa* adalah bagian dari kekayaan lisan masyarakat Sunda yang harus dijaga.

II.4 Resume

Berdasar uraian di atas maka dapat disimpulkan yakni, cerita *ririwa* memang sangat melekat sekali dalam kehidupan masyarakat Sunda, mengingat cerita tersebut selalu diceritakan turun temurun oleh orang tua zaman dahulu, sehingga sudah menjadi kekayaan budaya lisan yang ada dalam masyarakat Sunda. *Ririwa* yang digambarkan sebagai sosok makhluk yang menyeramkan dan keluar saat matahari terbenam. *Ririwa* memang menjadi momok yang cukup menakutkan bagi anak-anak, karena didaerah pedesaan banyak sekali orang tua yang sering menggunakan istilah *ririwa* untuk menakut-nakuti anaknya yang masih berkeliaran diluar rumah saat matahari mulai terbenam. Namun pada umumnya cerita rakyat selalu mengandung sumber informasi karena didalamnya mengandung nilai-nilai kebudayaan dan sejarah masyarakat pada zaman itu, selain mengandung sumber informasi cerita rakyat juga selalu mengandung makna dan usur positif yang terkandung di dalamnya.

II.5 Solusi

Dari hasil penilitian yang telah dilakukan perlu adanya tempat untuk menyampaikan makna positif yang terkandung didalam cerita *ririwa*, karena banyak orang beranggapan cerita hantu adalah cerita yang menakutkan. Sebagai media untuk membangkitkan kembali cerita rakyat yang ada dilingkungan masyarakat Sunda salah satunya adalah cerita tentang *ririwa*, mengingat cerita rakyat yang mulai hilang, diharapkan dengan adanya buku cerita bergambar ini dapat mengangkat kembali cerita rakyat yang ada dikalangan masyarakat Sunda.