

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

Kebudayaan selalu ada dalam tatanan kehidupan manusia yang di dalamnya tumbuh aspek – aspek kehidupan yang dihasilkan dari buah pikir manusia tersebut. Hal ini sesuai dengan dari kata kebudayaan yang berasal dari kata budaya – *buddhayah* yang bermakna sebagai bentuk jamak dari buddhi (Sanskerta) yang memiliki makna ‘*akal*’. Dalam pengertian tentang kebudayaan yang lebih dalam lagi diungkapkan oleh Tylor (1871) mengatakan, “Kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat”( h.410). Dari definisi tersebut, dapat diperoleh urgensi tentang kebudayaan yakni sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia.

Kebudayaan Sunda termasuk salah satu kebudayaan tertua di Nusantara (Rohaedi, 2005, h. 37). Hal ini menjadi penyebab terdapat banyaknya unsur – unsur budaya yang menyangkut segala aspek kehidupan manusia diantaranya: kepercayaan, bahasa, kesenian, kemasyarakatan, ekonomi, ilmu pengetahuan, teknologi. Dalam kehidupan sehari – hari, unsur – unsur dari kebudayaan ini sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat Sunda. Sehingga menimbulkan banyak kepercayaan – kepercayaan yang berhubungan dengan unsur – unsur kebudayaan tersebut. Menurut Ekadjati (1984) menjelaskan bahwa dalam perkembangan unsur budaya Sunda, salah satu aspek yang sangat penting dalam kepercayaan dari unsur budayanya adalah timbul mitos dan ritual dalam upacara-upacara yang ada di lingkungan kehidupan masyarakat Sunda (h. 283). Masyarakat Sunda percaya adanya roh – roh yang memiliki kekuatan magis ada didalam kehidupan sehari – harinya, dari sebab hal inilah munculnya istilah *Jurig, Dewa - Dewi, Karuhun* sebagai representatif makhluk halus/*ghaib*. Disebut demikian karena perwujudannya yang halus sehingga tidak dapat dilihat dengan secara langsung. Hal tersebut selaras dengan pendapat Kasmana, dkk (2016):

“Disebut demikian karena karakternya yang halus sehingga tidak dapat terlihat, dalam Islam disebut sebagai gaib yang berarti tidak kelihatan atau

tersembunyi. Selain Allah yang Maha gaib, dikenal pula makhluk halus lain seperti, malaikat, jin, setan (pengaruh Islam), dewa – dewi, *karuhun* atau arwah leluhur serta *Jurig*”. (h. 281)

Keyakinan masyarakat Sunda tentang adanya *Jurig*/makhluk halus yang ada di kehidupannya sudah ada sejak lama, hal ini bisa dikaitkan karena pada setiap pelaksanaan unsur – unsur kebudayaan seperti ritual keagamaan, melahirkan, pernikahan, hingga saat orang meninggal terdapat kepercayaan yang berkaitan dengan makhluk yang tidak tampak dalam bentuk fisik ini. Contoh lain seperti halnya dalam budaya kemasyarakatan tentang berprofesi sebagai nelayan, masyarakat Sunda percaya bahwa yang memberikan keselamatan dalam melaut adalah *Nyi Roro Kidul* sebagai ratu dari laut selatan. Lain halnya dengan *Sandekala* yang merupakan *Jurig* yang mengganggu manusia, khususnya anak – anak, *Sandekala* muncul dikarenakan dari kebudayaan kemasyarakatan yang percaya bahwa waktu malam bukan waktunya anak – anak untuk bermain lagi, makanya muncullah sosok *Sandekala* yang bermakna *Shandya* yakni pertanda dan *kala* yang bermakna waktu maka *Sandekala* adalah *Jurig* yang muncul pada waktu saat matahari akan tenggelam hingga tenggelam untuk menangkap anak – anak yang masih bermain pada saat waktu itu (Kasmana, 2018, h. 57).

*Jurig* dalam kebudayaan Sunda digambarkan oleh masyarakatnya berupa sosok yang beragam, yakni menyeramkan, bangsawan, raksasa, manusia yang penuh luka. Dalam pemberian rupa dari setiap *Jurig* pada kebudayaan Sunda didalamnya terdapat sastra lisan yang diberikan secara turun – temurun pada kalangan masyarakat Sunda sebagai identitas kebudayaan Sunda. Faktor dari sastra lisan ini merupakan pengaruh khususnya pada saat ini dalam pemberian perwujudan dari *Jurig*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sastra lisan sendiri merupakan gabungan dari kata Sastra dan Lisan dengan makna sastra yaitu kata-kata, bahasa, tulisan, ilmu pengetahuan atau huruf. Sedangkan makna dari lisan yaitu ucapan, maka apabila digabungkan dan ditafsirkan kata sastra lisan bermakna hasil kebudayaan lisan pada masyarakat tradisional dan diwariskan secara lisan, yang berupa seperti pantun, nyanyian rakyat, cerita rakyat ataupun mitos (Alwi, 2008). Khusus dari sastra lisan yang berkaitan dengan *Jurig* ini banyak yang bersumber

dari cerita rakyat dan mitos, dalam sastra lisan biasanya terkandung makna-makna yang mempengaruhi berkaitan dengan kehidupan kebudayaan yang biasanya meliputi kebiasaan, penghormatan, dan lingkungan.

Dalam perkembangannya *Jurig* pada kebudayaan Sunda sebagai sastra lisan pada masyarakat Sunda cukup populer, namun dalam sisi visualnya tidak cukup diketahui oleh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Sunda. Salah satu metode yang dapat dilakukan untuk mengenalkan sastra lisan dalam sisi visualnya adalah, dengan melakukan alih wahana atau pengadopsian kedalam sebuah media untuk mengenalkan lebih dalam mengenai sastra lisan ini. Karena hal ini merupakan sebuah kekayaan budaya yang menjadikan identitas kebudayaan pada masyarakat Sunda yang perlu di lestarikan.

Berangkat dari permasalahan yang telah diuraikan maka penulis akan mengemas sastra lisan mengenai *Jurig* Sunda ke dalam media atau wahana baru yang disukai oleh khalayak yang lebih luas, dengan tujuan untuk mengenalkan dan mengangkat sastra lisan dari dari kebudayaan Sunda agar lebih populer lagi sebagai langkah pelestarian kebudayaan Sunda dan juga sebagai langkah untuk mengenalkan kepada masyarakat umum, maka dari itu perlu dirancanganya sebuah solusi yakni sebuah rancangan untuk mengadopsi/mengangkat sastra lisan dari *Jurig – jurig* pada kebudayaan Sunda yang kemudian akan diangkat dan disajikan kedalam bentuk produk yang lebih populer yakni berupa sebuah media informasi dengan konten sastra lisan pada kebudayaan Sunda.

## **I.2. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan poin poin permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- Visual dari sastra lisan untuk memperkaya kebudayaan Sunda, namun hal tersebut masih jarang ditemukan.
- Memperluas konsep kebudayaan, yakni sastra lisan pada kebudayaan Sunda untuk dikenalkan kepada khalayak umum, namun masyarakat Sunda masih belum mengenal lebih lanjut tentang konsep kebudayaan kepercayaan kepada *Jurig*.
- Berdasarkan dari sastra lisan, *Jurig* memiliki keragaman dalam bentuk diantaranya bentuk *Jurig* buruk rupa dan *jurig* rupawan, namun kebanyakan masyarakat Sunda mengetahui *Jurig* memiliki rupa yang buruk rupa saja.
- *Jurig* memiliki sifat layaknya manusia memiliki sifat baik dan buruk, namun kebanyakan masyarakat Sunda mengetahui apa yang disebut hantu atau *Jurig* itu bersifat jahat.

## **I.3. Rumusan Masalah**

Dalam penentuan rumusan masalah penulis akan mengadopsi sastra lisan pada kebudayaan Sunda yang bermuat tentang *Jurig* sebagai batasan, maka rumusan masalah yang ditentukan sebagai berikut:

Bagaimanakah pengadopsian/pengangkatan sastra lisan *Jurig* dengan mengambil unsur visual dan non-visual baik bentuk *Jurig* buruk rupa maupun rupawan yang diterapkan pada media informasi yang disukai oleh khayalak yang lebih luas.

## **I.4. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang ditentukan adalah bagaimana merancang sebuah media informasi pengangkatan/pengadopsian bentuk visual dari *Jurig*, berdasarkan sastra lisan pada kebudayaan Sunda dari *Jurig* – *jurig* yang populer seperti *Kuntianak*, *Pocong*, *Kelongwewe*, *Genderuwo*, *Nyi Roro Kidul*, *Tuyul*, *Aul*, *Lulun Samak*, *Dedemit*, *Buta Hejo*, *Ipri* dan juga *Jurig-jurig* yang ditemukan penulis selama

penelitian berdasarkan sastra lisan di kalangan masyarakat Sunda berikut unsur visual dan *non-visualnya*.

### **I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Tujuan yang hendak dicapai dalam perancangan media informasi dengan pengadopsian/pengangkatan sastra lisan pada kebudayaan Sunda dan dikenalkan secara visual adalah:

Untuk mengenalkan dan mendeskripsikan bagaimana wujud dari *Jurig* pada kebudayaan Sunda berdasarkan dari sastra lisan *Jurig-jurig* yang populer seperti *Kuntianak, Pocong, Kelongwewe, Genderuwo, Nyi Roro Kidul, Tuyul, Aul, Lulun Samak, Dedemit, Buta Hejo, Ipri* dan juga *Jurig-jurig* yang ditemukan penulis selama penelitian berdasarkan sastra lisan di kalangan masyarakat Sunda, kedalam sebuah produk yang lebih populer yakni berupa media informasi. Selanjutnya dalam perancangannya penulis berharap dapat memberikan manfaat baik untuk penulis sendiri dan khalayak umum.

#### **1. Manfaat untuk masyarakat**

Manfaat dari direncangnya sebuah media informasi dengan pengadopsian/pengangkatan sastra lisan *Jurig* Sunda yang selanjutnya disajikan dalam bentuk yang lebih populer dan baru yang diminati masyarakat umum, yakni masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Sunda. Agar dapat mengenali dan menikmati bagaimana sebuah sastra lisan diangkat/diadopsi kedalam sebuah produk baru yang lebih populer, yaitu sebuah media informasi yang dapat memperkaya wawasan kebudayaan dari budaya Sunda tentang sastra lisan *Jurig* sebagai identitas kebudayaan Sunda.

#### **2. Manfaat untuk praktisi**

Dengan direncangnya sebuah media informasi yang mengadopsi sastra lisan sebagai konten utamanya, diharapkan nantinya dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh para praktisi desain sebagai acuan dalam mencari sebuah gambaran secara visual bagaimana bentuk *Jurig* berdasarkan sastra lisan pada kebudayaan Sunda.

### **3. Manfaat untuk Penulis**

Penulis berharap dengan dirancangnya sebuah media informasi yang mengadopsi sastra lisan sebagai konten utamanya dan disajikan secara visual, dapat meningkatkan wawasan serta menambah ilmu dari penulis. Sehingga nantinya dapat bermanfaat untuk penulis dan juga untuk khalayak umum.