

## **BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH PERANCANGAN MEDIA INFORMASI JURIG SUNDA POPULER MELALUI BUKU ENSIKLOPEDIA**

### **II.1. Landasan Teori**

#### **II.1.1. Kebudayaan**

Secara umum, pengertian kebudayaan adalah cara yang timbul dari akal untuk hidup, yang dihasilkan secara bersamaan dalam suatu kelompok pada suatu tempat yang diwariskan secara turun temurun. Dalam pembentukan kebudayaan hal utama yang mempengaruhi dalam pembentukannya yaitu dari unsur – unsur budaya sangat erat yang ada pada masyarakat, diantaranya yang ada dalam mempengaruhi pembentukan kebudayaan seperti religi, kepercayaan, adat istiadat, bahasa, pakaian dan lain – lain.

Secara Antropologis, keberadaan kehidupan manusia, berkembang dan dapat beradaptasi dengan lingkungan alam sekitarnya karena manusia memiliki sistem akal dan sistem naluri. Dengan adanya sistem akal dan sistem naluri pada manusia, pada keberlangsungan hidupnya manusia dapat menyikapinya dengan beradaptasi sehingga menciptakan kebudayaan untuk beradaptasi untuk menjaga eksistensi hubungan dengan lingkungan sekitarnya (Daeng, 2008, h. 43). Dari hal ini muncul sebuah rancangan konsep bahwa terdapat kaitan yang erat antara manusia, lingkungan dan kebudayaan sebagai sistem relasi kebudayaan.

Kebudayaan merupakan hasil cipta dari karsa, dan rasa. Kebudayaan juga bukanlah suatu hal yang asli, namun merupakan suatu *learned behavior* yang didapat dari kebiasaan. (Wissler. 1916). Sedangkan perwujudan kebudayaan menurut Koentjaraningrat (1979, h. 186-187) wujud kebudayaan terbagi menjadi beberapa bagian yakni nilai-nilai budaya, sistem budaya, sistem sosial, dan kebudayaan fisik. Dengan adanya perwujudan dari kebudayaan ini sebagai mahluk yang berbudaya maka terciptanya salah satu kebudayaan yang mengakar kuat diantaranya budaya kepercayaan.

### **II.1.2. Kepercayaan**

Sistem kepercayaan merupakan salah satu unsur yang melekat pada unsur kebudayaan, secara mendasar sistem kepercayaan selalu berdampingan dengan unsur religi. Berdasarkan proses kehidupan manusia yang ditumpu oleh akal, pada saat keberlangsungan hidupnya manusia akan merasakan ketidak berdayaan dan merasa memiliki kemampuan yang terbatas, hal ini lah yang menimbulkan munculnya sebuah unsur kepercayaan dan keyakinan akan adanya sebuah kekuatan yang berkuasa atas manusia tersebut dalam mengendalikan proses kehidupannya.

Berdasarkan dari unsur kepercayaan pada kebudayaan, manusia mulai menciptakan sebuah unsur lain yakni norma – norma dan nilai – nilai kehidupan yang didalamnya terdapat sebuah keyakinan, tata cara, sistem nilai, etika, dan norma yang mengatur kehidupannya dan meyakini apabila pelanggaran dari unsur – unsur keyakinan tersebut dapat menimbulkan sebuah kemarahan atau kemurkaan dari sang penguasa.

Keberadaan unsur kepercayaan pada kebudayaan didasari dari kesadaran manusia akan hadirnya roh atau makhluk yang tidak tampak di alam ini, terutama adanya Dzat Maha kuasa yang mengatur kehidupan manusia dan juga manusia menyadari adanya roh dari orang – orang yang sudah meninggal. Bermula dari tahapan ini manusia mulai menganut kepercayaan – kepercayaan yang mempengaruhi dalam unsur kebudayaannya, dari tahapan ini muncul adanya kepercayaan monoteisme, animisme, dinamisme. (Tylor, 1871, h 79)

### **II.1.3. Makhluk Halus**

Dalam kebudayaan di Indonesia terdapat unsur yakni berupa sistem kepercayaan yang mengakar kuat. Menurut Geertz (1960, h. 86) menyatakan dalam masyarakat Indonesia, kebudayaan kepercayaan hampir dapat ditemukan dalam setiap aspek kehidupan. Seperti yang ada pada masyarakat Jawa yang mengenal adanya upacara – upacara adat, kepercayaan terhadap makhluk gaib, dan kepercayaan adanya ilmu sihir.

Hal ini termasuk juga kepada masyarakat Sunda sebagai masyarakat yang hidup di era kemoderenan, masyarakat Sunda sebagai masyarakat yang kehidupannya diturunkan secara turun temurun sebuah adat istiadat dan tradisi dari warisan leluhur, pada kehidupannya masyarakat Sunda percaya bahwa adanya kehadiran

dari makhluk yang tidak dapat terlihat, baik pandangan kepada Allah, Malaikat, Jin, Setan dalam pandangan Islam. Terdapat juga pandangan kepercayaan terdapat adanya makhluk gaib lainnya seperti *Karuhun*, yang merupakan roh dari leluhur yang sudah meninggal kemudian adanya Dewa – Dewi dan juga kepercayaan adanya makhluk gaib yaitu hantu atau *Jurig*. Keseluruhan makhluk yang dipercaya tersebut merupakan makhluk yang tidak dapat dijangkau dan tersembunyi dari indera manusia.

Menurut Kasmana, dkk. (2016), Selain percaya adanya yang Dzat Maha gaib Allah, masyarakat Sunda percaya juga dengan adanya makhluk halus lain seperti Malaikat, Jin, Setan (pengaruh Islam), Dewa – Dewi, *Karuhun* atau arwah dari leluhur serta *Jurig*. Kepercayaan masyarakat Sunda kepada makhluk halus yang hidup disekitar lingkungan mereka dalam aspek adat istiadat dan tradisi meliputi banyak hal diantaranya kegiatan melahirkan, aturan bermain anak – anak, bertani, khitanan, pernikahan, hingga pada saat meninggalnya seseorang.

#### **II.1.4. *Jurig***

*Jurig* adalah istilah atau terminologi dari bahasa Sunda untuk hantu atau makhluk halus. Istilah *Jurig* menurut kepercayaan Orang Sunda merupakan sebutan atau sebutan secara komunikasi dan ekspresi pengetahuan terhadap makhluk yang tidak tampak secara fisik namun hadir dalam kepercayaan (Kasmana, dkk., 2016, h. 281). Dalam pembagiannya terdapat bermacam – macam jenis *Jurig* pada kebudayaan Sunda diantaranya adalah *lelembut* dan *lelembutan*.

Penggunaan sebutan *lelembut* dan *lelembutan* digunakan untuk menyebutkan makhluk halus pada kebudayaan Sunda, namun dalam makna kedua sebutan tersebut memiliki perbedaan yang dapat membedakan masing – masing dari ke dua makhluk tersebut. *Lelembut* digunakan untuk sebutan makhluk halus yang bukan berasal dari orang yang meninggal pada alam dunia (Surjaman, dikutip dalam Kasmana, 2018, h. 53). Sedangkan sebutan *lelembutan* berasal dari orang yang meninggal di alam dunia, *lelembutan* digambarkan layaknya seorang manusia yang secara postur tubuh sama dengan manusia karena pada dasarnya *lelembutan* memiliki kesamaan dengan seseorang yang sedang tertidur, atau seperti *astral projection*. Hal lainnya yang dapat mendefinisikan *lelembutan* adalah, roh karena

dalam agama Islam ketika seseorang sedang tertidur itu merupakan sebuah proses mati sementara yang kemudian rohnya keluar dari jasad dan terlibat di alam mimpi kemudian masuk kembali kedalam jasad (Kasmana, 2018, h. 53).

Berdasarkan dari sifat dan kemampuannya baik dari *lelembut* maupun *lelembutan* memiliki perbedaan masing – masing, ada yang bersifat baik ataupun jahat kepada manusia. Kemudian adapula yang memiliki kemampuan untuk memberikan kekayaan ataupun menjadi pelindung untuk manusia. Kategori dari *lelembut* dan *lelembutan* yang penulis pilih diantaranya, *lelembut: Kelongwewe, Aul, Jurig Ipri, Buta Hejo, Lulun Samak, Genderuwo, Dedemit* untuk *lelembutan: Jurig Kuntianak, Pocong, Tuyul dan Nyi Roro Kidul*.

### **II.1.5. Ensiklopedia**

Ensiklopedia berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna buku (serangkaian buku) yang didalamnya terhimpun keterangan-keterangan atau rangkaian uraian mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan bidang ilmu pengetahuan atau seni yang disusun berurutan secara alfabetik atau abjad (Alwi, 2008, h.375).

Secara bahasa ensiklopedi berasal dari bahasa Yunani yakni, *enkylios paideia* yang bermakna lingkaran atau pengajaran secara lengkap. Artinya ensiklopedia adalah sebuah pendidikan yang mencakup semua lingkaran ilmu pengetahuan secara paripurna. Hal ini selaras dengan gagasan Sugijanto (2008), ensiklopedia juga adalah sebuah bacaan yang memberikan informasi terkait berbagai hal yang mencakup berbagai hal khususnya dalam bidang ilmu dengan dilengkapi dengan ilustrasi, gambar, dan unsur – unsur media lain yang dapat membantu untuk memahami konsep (h, 14).

Berdasarkan gagasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia merupakan kumpulan tulisan berisi penjelasan berbagai informasi baik tentang ilmu pengetahuan atau informasi secara khusus atau subjek yang disajikan secara lengkap, tersusun, dan luas berdasarkan kategori tertentu atau abjad.

### **II.1.5.1. Bentuk Ensiklopedia**

Ensiklopedia merupakan salah satu dari jenis buku referensi yang berfungsi untuk memperkaya informasi dalam cakupan berbagai hal. Di dalamnya terdapat informasi yang dapat mencakup berbagai bidang ilmu, diantaranya ilmu pengetahuan teknologi, budaya, atau seni. Terdapat juga ensiklopedi yang membahas yang didalamnya hanya membahas cakupan ilmu pengetahuan secara khusus atau bidang ilmu tertentu seperti bidang sosial, biologi, atau disiplin ilmu tertentu seperti linguistik.

Diketahui bahwa sudah sangat lama, ensiklopedia sudah diterbitkan kedalam bentuk rangkaian buku atau diterbitkan kedalam banyak volume, namun pada akhir abad ke-20 banyak ensiklopedia yang muncul kedalam bentuk – bentuk baru, seperti dalam bentuk digital CD, atau ensiklopedia di internet (Trianto, 2007, h.35).

### **II.1.5.1. Jenis – jenis Ensiklopedia**

Ensiklopedia dapat dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya yakni ensiklopedia umum, ensiklopedia khusus atau subjek, ensiklopedia universal, dan ensiklopedia daring atau *online* (Saleh dan Sujana, 2009, h.178).

#### **1. Ensiklopedia Umum**

Ensiklopedia umum adalah ensiklopedia yang memuat informasi – informasi secara mendasar mengenai hal – hal, konsep, atau kejadian – kejadian secara umum. Dalam cakupan batasannya tidak ada batasan secara khusus, banyak ensiklopedia jenis ini yang diterbitkan untuk digunakan di dalam Negara yang menyebabkan pada ensiklopedia ini menggunakan kata nasional atau sebuah Negara tertentu dalam judulnya. Informasi yang terkandung didalamnya berisi informasi mengenai Negara yang bersangkutan dan ada pula informasi yang berkaitan antara Negara bersangkutan dengan Negara lain.

Contoh ensiklopedia umum:

*Ensiklopedia Indonesia*. Jakarta: Ichtiar Baru-Van Hoeve, 1986.

## 2. Ensiklopedia Khusus atau Subjek

Ensiklopedia khusus atau subjek merupakan ensiklopedia yang cakupan informasinya terbatas pada sebuah masalah atau terhadap subjek tertentu.

Contoh ensiklopedia khusus atau subjek:

- a. *The Great Yokai Encyclopaedia*: Richard Freeman, 2010.
- b. *The encyclopedia of the motorcycle*: Hugo Wilson, 1995.

## 3. Ensiklopedia Internasional

Ensiklopedia yang memuat informasi secara luas yang berisi hampir semua informasi (yang didapat) di dunia tanpa ada kekhususan terhadap informasi tertentu yang berasal dari kelompok atau Negara tertentu, secara umum hanya memberikan informasi penekanan kepada Negara diterbitkannya.

Contoh ensiklopedia internasional:

*Encyclopædia Britannica*: Berdasarkan dari 2008, tertulis 4.411 kontributor, 1768–2010.

## 4. Ensiklopedia Daring atau *Online*

Ensiklopedia daring atau *online* merupakan jenis ensiklopedia yang menggunakan fasilitas daring agar dapat diakses secara *digital* melalui perangkat khusus yakni alat canggih atau *gadget*. Secara fungsi ensiklopedia daring atau *online* memiliki peran yang sama dimana ensiklopedia merupakan sebuah bahan rujukan yang didalamnya tersaji berbagai informasi ilmu pengetahuan yang kemudian tersusun secara sistematis.

Contoh ensiklopedia daring atau *online*:

Wikipedia

Yokai.com

## II.2. Objek Penelitian

### II.2.1. *Jurig*

Sebagai makhluk halus yang ada pada kebudayaan Sunda, *Jurig* memiliki banyak keragaman dalam pecitraanya oleh masyarakat Sunda, diantaranya ada yang berupa buruk rupa, cantik, raksasa, hitam, dan lain – lain. Seperti dalam perwujudan Kuntianak yang merupakan *Jurig* yang cukup populer dikalangan masyarakat Sunda *Dalam Ensiklopedia Hantu dan Makhluk Gaib* divisualkan berupa wanita menyeramkan dengan rambut terurai panjang dan menggunakan baju putih.

Kepercayaan terhadap adanya makhluk yang tidak tampak secara fisik atau *Jurig* pada masyarakat Sunda sudah ada sejak dahulu, karena sebelum datangnya pengaruh agama Hindu-Budha dan Islam sekalipun Masyarakat Sunda sudah percaya dengan keyakinan terhadap Agama Sunda Wiwitan yang didalamnya terkandung pemahaman alam dunia ini dengan adanya 3 jenis dunia.

Disebutkan dalam alam dunia ini terbagi menjadi tiga dunia, yakni *Sakala* ‘dunia nyata’, yang dihuni oleh makhluk yang mempunyai jasad dan ruh, diantaranya manusia, hewan, dan tumbuhan ataupun benda lain yang dapat bergerak. Selanjutnya ada dunia *Niskala* ‘dunia gaib’, yang dipercaya oleh masyarakat Sunda dihuni oleh makhluk metafisik atau tidak berjasad, berupa dewa – dewi, ruh – ruh netral, bidadara – bidadari. Serta alam terakhir yakni alam *Jatiniskala* yaitu dunia kegaiban sejati, dihuni oleh Dzat Maha Tunggal yang biasa disebut oleh masyarakat Sunda sebagai *Sanghyang Manon* Dzat maha pencipta sebagai pencipta batas namun tidak terkena batas. (Darsa dan Ekajati, 2006, h. 25)

Dalam gambaran tersebut masyarakat Sunda khususnya saat ini masyarakat Sunda Kanekes percaya bahwa mereka tidak tinggal sendirian di alam dunia ini, terdapat makhluk lain atau makhluk halus yang disebut sebagai *Lelembut* atau *Lelembutan* (Kasmana, 2016, h. 283). Dari perkembangannya, kepercayaan terhadap *Lelembutan* dan *Lelembut* memunculkan beragam sastra lisan yang muncul dari kalangan masyarakat Sunda, yang kemudian menjadi sebuah tradisi yang khas diturunkan secara turun - temurun. Pada Kebudayaan Sunda tentang pemahaman *Lelembutan* dan *Lelembut* terbagi menjadi beberapa kategori yakni ada yang baik dan ada yang jahat, terdapat pula banyak jenis dan nama yang diketahui oleh

masyarakat Sunda, khususnya masyarakat Sunda Kanekes yang berada di Banten yang percaya bahwa *Jurig* terbagi menjadi beberapa kategori yakni *Lelembut* dan *Lelembutan*. Dalam pengambilan kategori *Jurig* populer penulis memilih beberapa *Jurig* yang memiliki tingkat kepopuleran dikalangan masyarakat yang cukup dikenal, diantaranya adalah:

### **II.2.1.1. Lelembut**

#### **1. Kelongwewe**

*Kelongwewe* adalah makhluk halus berupa wanita dengan payudara yang sangat besar dengan rambut yang panjang dan bisa terbang, terkadang di sebutkan memiliki sayap dan ada yang tidak memiliki sayap. Payudara yang besar yang dimiliki oleh *Kelongwewe* digunakan untuk menyembunyikan anak – anak yang bermain di luar rumahnya dikala waktu mendekati maghrib atau senja (Kasmana, 2018, h. 57). Disebutkan dalam sastra lisan Sunda bahwa *Kelongwewe* memiliki perbedaan penjelasan dalam penyembunyian anak manusia, ada yang menjelaskan sebenarnya tidak berniat untuk jahat dengan menyembunyikan dan akan diambil ke alam *Jurig*, namun *Kelongwewe* tersebut menyembunyikan anak – anak yang bermain sendirian tanpa pendampingan dari orang tuanya dikarenakan ingin mengingatkan orang tuanya agar senantiasa menjaga anaknya. Adapula sastra lisan yang menyebutkan bahwa *Kelongwewe* menyembunyikan anak – anak karena keinginannya memiliki seorang anak. Dalam sastra lisan Jawa terdapat makhluk halus yang memiliki kesamaan dengan *Kelongwewe* yakni *Wewegombel* hanya saja tidak memiliki sayap seperti *Kelongwewe*.

#### **2. Genderuwo**

*Genderuwo* merupakan salah satu *Jurig* yang mendiami daerah pegunungan dan hutan. Dalam perkembangannya *Genderuwo* juga dikenal selain di sastra lisan Sunda, yakni pada sastra lisan Jawa juga. (Iko, dikutip dalam Kasmana, 2018, h. 56). *Genderuwo* memiliki perawakan yang amat besar layaknya raksasa, dan disebutkan anggota tubuh *Genderuwo*, yakni bulu kakinya memiliki ukuran sebesar batang pohon kelapa.



### 3. Aul

*Jurig Aul* merupakan *Jurig* dengan wujud berupa manusia setengah hewan anjing (bagian kepalanya saja). Namun kepala dari *Jurig* ini menghadap ke belakang atau berlawanan dengan tubuhnya (Didin, dikutip dalam Kasmana, 2018, h. 60).

### 4. Lulun Samak

*Lulun Samak* merupakan *Jurig* dengan wujud berupa tikar dari pandan yang berada pada lingkungan sungai, dan selalu berusaha untuk menenggelamkan siapapun yang bertemu dengannya ketika berenang disungai, biasanya *Lulun Samak* diam di sungai – sungai yang masih angker.

### 5. Ipri

Merupakan *Jurig* yang memiliki kemampuan untuk memberikan kekayaan kepada manusia, dan selalu digunakan untuk pesugihan. *Jurig Ipri* memiliki rupa seperti putri duyung yakni manusia dengan setengah badannya berupa tubuh ikan, adapula yang mengatakan bahwa *Jurig Ipri* memiliki wujud berupa manusia dengan setengah badannya berupa tubuh ular seperti *Siren*.

### 6. Buta Hejo

Sama layaknya seperti Genderuwo yang tinggal di pengunungan atau hutan, Buta Hejo merupakan *Jurig* dengan wujud raksasa dengan tubuh yang berwarna hijau, hal yang sering dilakukan manusia ketika bertemu dengan *Buta Hejo* adalah memintanya sebagai media pesugihan, dalam sastra lisan Jawa juga disebutkan ada *Jurig Buta Hejo* yang bernama *Buto Ijo*.

### 7. Dedemit

Dedemit merupakan *Jurig* yang terdapat pada kedua jenis *Jurig*, yakni ada dedemit dari kalangan *Jurig Lelembut* atau berasal dari kalangan *Jurig Lelembutan*. Dedemit merupakan *Jurig* yang menempati suatu tempat yang angker atau istilahnya adalah *ngagegeuh*, seperti pada kuburan, pohon besar, tempat yang kosong atau rumah kosong. Dipercaya wujud dari dedemit biasanya berupa binatang, dedemit memiliki sifat cenderung mengganggu manusia apabila daerah kekuasaan yang ia tempati diganggu oleh manusia (Iko, dikutip dalam Kasmana, 2018, h. 61).

### II.2.1.2. Lelembutan

#### 1. Jurig Kuntianak

*Jurig Kuntianak* atau dikenal Kuntianak adalah makhluk halus/gaib yang dipercaya oleh masyarakat Sunda berasal dari wanita yang meninggal ketika sedang hamil atau pada saat proses melahirkan. Dalam *folklore* yang ada dimasyarakat Indonesia *Jurig Kuntianak* muncul pertama kali di pulau Kalimantan yakni provinsi Pontianak, hal ini yang menyebabkan nama dari provinsi tersebut dinamakan Pontianak dikarenakan kemunculan *Jurig Kuntianak* pertama kalinya ada disana.

*Jurig Kuntianak* merupakan salah satu *Jurig* yang paling terkenal di kalangan masyarakat Sunda maupun Indonesia, hal ini bisa dicermati dengan setiap kemunculan makhluk halus pada sebuah film, *gim*, ataupun acara dalam televisi selalu memperlihatkan *Jurig Kuntianak* sebagai sosok makhluk halus, *Jurig Kuntianak* juga sering dirupakan sebagai sosok wanita yang awal mula berupa wanita cantik namun kemudian menunjukkan sosok sebenarnya yang menyeramkan.

#### 2. Jurig Pocong

Dalam sejarah penyebab munculnya *Jurig Pocong* di Indonesia diawali oleh mitos yang berada di tanah Jawa yang disebutkan bahwa *Jurig Pocong* muncul dikarenakan belum dilepaskannya tali yang mengikat ikatan pada kepala dan kaki dari jenazah yang dikuburkan, sehingga menyebabkan jiwa yang ada dalam jasad yang dikuburkan terperangkap, hal inilah yang *Jurig Pocong* bergentayangan untuk diminta dibukakan tali yang mengikat pada kepala dan kaki pocongnya. *Jurig Pocong* merupakan salah satu *Jurig* yang paling dikenal sama halnya dengan *Jurig Kuntianak*.

#### 3. Tuyul/Kecit

Tuyul adalah makhluk halus atau *Jurig* yang mempunyai peran sebagai makhluk halus untuk pesugihan, dalam pemberian rupanya ada yang memiliki rupa seperti anak kecil dengan kepala botak atau gundul dan ada pula anak kecil dengan kulit kuning agak perak yang hidup normal seperti biasa. Dalam mitos yang berkembang dimasyarakat Sunda, *Jurig Tuyul* merupakan *Jurig* yang senang bermain, hal ini disebutkan karena untuk menangkal *Jurig Tuyul* bisa menggunakan *Keuyeup Sawah* (Kepiting Sawah/Sungai) dengan diletakan pada setiap sudut rumah,

sehingga pada saat *Jurig Tuyul* menginginkan untuk memasuki rumah akan terganggu karena dengan adanya *Keuyeup Sawah* tersebut *Jurig Tuyul* akan lupa dengan tugasnya dan memilih bermain dengan *Keuyeup Sawah*.

#### 4. Nyi Roro Kidul

Nyi Roro Kidul oleh masyarakat Sunda dianggap sebagai ratu penguasa laut selatan yang terletak disekitar pesisir pantai selatan dan memiliki kerajaan dengan lokasi di Pelabuhan Ratu, Jawa Barat. Nyi Roro Kidul memiliki penampilan layaknya seorang ratu dengan wajah yang cantik dan menggunakan pakaian dengan gaya keraton berwarna hijau.

### II.3. Analisa

Pada bab ini akan diuraikan pembahasan dari penelitian data di lapangan yang disesuaikan dengan batasan masalah. Agar dalam penelitian ini bersifat objektif dan faktual, peneliti melakukan wawancara kepada narasumber yang memiliki pemahaman, berpengalaman, dan ahli dalam ranah budaya Sunda yang kemudian dilakukan dan juga melakukan kuisisioner kepada masyarakat umum mengenai informasi *Jurig* populer pada kebudayaan Sunda, diantaranya narasumber yang diambil sebagai sumber data dari wawancara adalah, Marwan Farid, Ade Rustandi, Amir, Ucup Yusup, dan Kankan Kasmana.

Dalam keperluan untuk dapat mendeskripsikan hasil dari penelitian dan mendapatkan deskripsi wujud dari *Jurig* di penelitian ini, peneliti membutuhkan narasumber yang memiliki pemahaman tentang budaya Sunda sebagai narasumber. Keseluruhan pemilihan narasumber tersebut berdasarkan dengan teknik *purposive*. Untuk pengambilan data melalui kuisisioner, penulis menggunakan teknik kuisisioner tertutup dengan memberikan pertanyaan kepada tiga puluh (30) orang responden yang merupakan masyarakat yang tinggal didaerah Bandung.

Setelah memiliki narasumber yang menjadi sumber informasi untuk penelitian, kemudian dilanjutkan tahap analisis dengan membuat daftar pertanyaan yang digunakan untuk wawancara kepada narasumber dan sebagai pengumpulan data, yang selanjutnya akan dianalisis. Untuk mengetahui informasi yang diberikan narasumber, peneliti melakukan beberapa tahapan diantaranya:

1. Membuat susunan daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber dan responden sesuai dengan informasi yang dibutuhkan.
2. Melakukan wawancara mendalam kepada narasumber, memberikan angket pertanyaan kepada responden untuk didapatkan suaranya mengenai pertanyaan tentang *Jurig* Sunda, selain melakukan wawancara peneliti berkesempatan mendokumentasikan hasil kegiatan wawancara berupa rekaman suara pada saat melakukan wawancara.
3. Data yang didapat selanjutnya diolah untuk dilakukan analisis hasilnya.

### **II.3.1. Analisis Deskripsi Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diperoleh melalui teknik pengumpulan data dengan wawancara dan kuisioner. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, maka penulis dapat menganalisa bagaimana sastra lisan *Jurig* Sunda berdasarkan pemahaman para ahli dan juga wawasan yang dikenal pada masyarakat umum.

Penulis telah mendapatkan data berupa bagaimana perwujudan dari *Jurig* pada kebudayaan Sunda dan juga bagaimana wawasan masyarakat terhadap *Jurig* tersebut. Keseluruhan dari data yang didapat oleh penulis akan diolah dan kemudian diadopsi kedalam bentuk alih wahana menjadi media yang lebih populer dan diminati masyarakat lebih luas.

### **II.3.2. Data lapangan**

#### **II.3.2.1 Wawancara**

##### **1. *Jurig***

Definisi *Jurig* menurut Kankan Kasmana menjelaskan bahwa *Jurig* itu terbagi beberapa definisi yang terbagi menjadi 2 bagian. Menurut buku Kamus Basa Sunda yang ditulis oleh R.A. Dana Dibrata menjelaskan bahwa *Jurig* adalah sebutan bentuk dari rekaan manusia yang menyebutkan segala bentuk makhluk halus yang dikenali oleh masyarakat Sunda yang memiliki bentuk yang tidak terlihat secara kasat mata.

Definisi lainnya dari *Jurig* adalah istilah atau terminologi bagi sifat manusia yang memiliki kecenderungan sifat berlebihan (maniak) yang memiliki kecenderungan bersifat buruk, seperti sebutan bagi seseorang yang kecanduan memakan buah

durian maka disebut *Jurig* duren atau seseorang yang kecanduan bermain konsol gim, maka disebut *Jurig* PS.

Definisi *Jurig* menurut Ucup Yusup (2017) mengutarakan bahwa:

“*Jurig* adalah manusia yang sudah meninggal yang masuk ke alam kubur, dan akan masuk ke alam tunggu. Bagi manusia yang meninggalnya memiliki amalan baiknya lebih banyak dari amalan buruknya maka akan ditidurkan pada saat di alam baqo atau barzah, sedangkan manusia yang meninggalnya memiliki amalan buruknya lebih banyak daripada amal baiknya maka akan disaqor atau dikembalikan ke alam dunia atau bumi dalam bentuk *Jurig*”.

*Jurig* dapat bertempat diberbagai tempat seperti di sungai, danau, gunung maupun lautan. Pada dasarnya manusia yang menjadi *Jurig* adalah manusia yang ditolak jiwa atau ruhnya oleh bumi sehingga di Saqor atau dikembalikan ke alam dunia, hal inilah yang menjadi penyebab kenapa *Jurig* tidak memiliki bayangan dan tidak menginjakkan kaki ke tanah atau bumi.

## **2. *Jurig* Berdasarkan Sastra Lisan**

Berdasarkan penelitian dengan melakukan wawancara kepada narasumber, *Jurig* pada dasarnya merupakan makhluk biasa yang memiliki rupa seperti halnya manusia. Namun pada sastra lisan pada kalangan masyarakat Sunda menyebutkan bahwa *Jurig* itu memiliki rupa yang tidak sedap untuk dipandang atau menyeramkan dan buruk rupa. Padahal pada dasarnya hal ini terjadi dikarenakan *Jurig* sedang melakukan *self-defence* ketika merasa terancam atau menunjukan kekuatannya saat bertemu dengan makhluk asing atau manusia. Selanjutnya setelah merasa cukup aman dan keadaan membaik, maka rupa dari *Jurig* akan menjadi seperti biasanya layaknya manusia yang memiliki rupa yang bagus karena sebenarnya rupa dari *Jurig* itu mirip dengan manusia (Amir, 2018).

Gambaran *Jurig* berdasarkan sastra lisan diantaranya, *Jurig* yang penulis pilih untuk diangkat adalah *Jurig* yang cukup populer di kalangan masyarakat Sunda.

### **1. *Pocong***

*Jurig Pocong* muncul berdasarkan sastra lisan adat istiadat mengenai proses pemakaman seorang manusia pada Kebudayaan Sunda. Penyebabnya adalah tidak

melaksanakan tiga syarat dalam proses melakukan penguburan mayat manusia yang sudah meninggal. Syaratnya yaitu Syahadat Bumi, Adzan, dan jangan menginjak papan penahan tanah. Bila dalam proses penguburan ke tiga syarat tersebut terlaksana maka pada saat dikuburkan akan ada makhluk berupa dua Jin dan dua Setan yang menunggu untuk merasuki jasad tersebut sehingga menjadi Pocong (Kasmana, 2017).

Wujud dari *Jurig Pocong* berupa manusia yang dibungkus dengan kain kafan putih dengan wajah yang memiliki keragaman diantaranya, berwajah hitam, berwajah pucat, berwajah buruk rupa dan adapula yang mewujudkan dengan manusia tanpa kulit.

*Jurig Pocong* memiliki cara berjalan melayang dan memiliki ciri khas kepala yang *ngaplek* atau lunglai lemas, juga memiliki kemampuan untuk terbang serta memiliki kemampuan untuk membuat manusia mejadi kaku.

## 2. *Kuntianak*

*Kuntianak* muncul berdasarkan sastra lisan pada adat istiadat mengenai proses melahirkan dan proses meninggalnya manusia yang ada di Kebudayaan Sunda. Berdasarkan sastra lisan dari *Jurig Kuntianak* adalah diakibatkan karena adanya wanita hamil yang meninggal, atau ada wanita melahirkan yang meninggal pada saat proses melahirkan (Kasmana, 2017).

Wujud dari *Kuntianak* berupa seorang wanita yang menggunakan baju putih panjang dengan rambut panjang yang terurai kedepan dan memiliki wajah putih pucat.

Adapula bentuk lain dari *Kuntianak* yang cukup berbeda yakni *Kuntianak* yang mengenakan pakaian berwarna merah jambu. *Kuntianak* yang mengenakan pakaian merah jambu cenderung bersifat sangat jahat dan *Kuntianak* ini merupakan makhluk halus yang sering digunakan untuk bekerja sama dalam ritual pesugihan (Amir, 2018).

*Kuntianak* mempunyai ciri khas tertawa ketika muncul, dan cenderung memiliki sifat jahil terhadap manusia.

### 3. Buta Hejo

*Jurig Buta Hejo* muncul berdasarkan sastra lisan pada masyarakat Sunda yang berkaitan dengan proses *pesugihan*. *Pesugihan* adalah prosesi seorang manusia yang meminta atau menginginkan kekayaan secara cepat kepada makhluk gaib, diantaranya yang sering dimintai untuk dijadikan *pesugihan* adalah *Jurig Buta Hejo* (Kasmana, 2017).

Wujud dari *Jurig Buta Hejo* berupa raksasa besar berwarna hijau dan memiliki lidah dan mata berwarna merah, komparasi besarnya Buta Hejo bisa digambarkan dari besarnya bulu kakinya yang sebesar pohon kelapa. *Jurig Buta Hejo* juga merupakan Siluman yang mendiami atau *kuncen* disuatu tempat atau daerah yang biasanya berupa pegunungan atau hutan. *Jurig Buta Hejo* cenderung lebih senang tidak menampakkan dirinya kepada manusia dan selalu berdiam ditempat yang jauh dari tempat manusia tinggal.

### 4. Kelongwewe

*Jurig Kelongwewe* muncul karena sastra lisan yang menyebutkan kebiasaan pada Kebudayaan masyarakat Sunda yang berkaitan dengan melarangnya orang tua kepada anak – anak untuk bermain jauh – jauh, ditempat yang gelap dan tumbuhannya tinggi, atau bermain pada saat waktu sore hari, *Kelongwewe* sendiri bermakna *Kelong* = Kelelawar, *Wewe* = *Awewe* (Yusup, 2017).

Wujud dari *Jurig Kelongwewe* berupa seorang wanita yang memiliki payudara sangat besar, memiliki taring dan sayap yang menyerupai sayap dari hewan kelelawar.

*Jurig Kelongwewe* mempunyai kecenderungan untuk menyukai anak manusia, hal ini sering menjadi sebab hilangnya anak – anak ketika bermain.

### 5. Dedemit

Dedemit merupakan makhluk halus atau *Jurig* yang menempati suatu tempat atau yang menguasai suatu tempat yang di sebutkan angker karena makna dari nama dedemit sendiri adalah berasal dari kata *demit* yang berarti tempat. Wujud dari dedemit dapat beragam namun secara garis besar wujud dedemit memiliki wujud berupa binatang (Kasmana, 2018, h. 61).

*Jurig* Dedemit dapat memiliki wujud yang berbeda – beda berdasarkan dimana *Jurig* Dedemit itu tinggal, dapat berwujud binatang dan dapat berupa makhluk yang bersatu dengan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan dari sifat *Jurig* Dedemit memiliki kecenderungan jahil atau mengganggu manusia.

#### 6. *Genderuwo*

*Jurig Genderuwo* bermula dari sastra lisan yang memiliki kesamaan dengan definisi *Jurig* itu sendiri yakni akibat belum diterimanya ruh manusia tersebut di alam kubur sehingga masih ditempatkan di alam dunia, namun *Jurig* Genderuwo hanya bertempat didaerah hutan dan cukup jarang ditemui (Yusup, 2017).

Wujud fisik dari *Jurig Genderuwo* berupa makhluk raksasa berwarna gelap dengan rambut yang lebat disekujur tubuhnya dan memiliki taring yang sangat panjang. Berdasarkan sifatnya *Jurig Genderuwo* memiliki sifat cenderung pemaarah dan juga *Jurig Genderuwo* memiliki sifat suka terhadap manusia khususnya wanita, hal ini disebabkan karena pernah adanya manusia yang berhubungan badan dengan *Jurig Genderuwo*.

#### 7. *Nyi Roro Kidul*

*Nyi Roro Kidul* merupakan *Jurig* yang termasuk kedalam kategori *lelembutan* yang memiliki sifat baik dan cenderung melindungi manusia, hal ini disebabkan dari sastra lisan yang menyebutkan bahwa *Nyi Roro Kidul* pernah menjadi penolong dari Sultan Hamengkubuwono ketika terkena musibah(Kasmana, 2017). Kemudian ada juga dalam sastra lisan masyarakat pantai selatan yang menyebutkan bahwa *Nyi Roro Kidul* merupakan penolong para nelayan ketika sedang melaut untuk mencari ikan.

Wujud dari *Nyi Roro Kidul* berupa wanita cantik dengan pakaian tradisional kebaya dengan aksesoris warna serba hijau dan menggunakan selendang. *Nyi Roro Kidul* memiliki sifat baik dan melindungi manusia, *Nyi Roro Kidul* juga merupakan sosok ratu yang bijak.

#### 8. Aul

*Jurig* Aul ada berdasarkan dari sastra lisan yang menyebutkan adanya dari seorang manusia yang berkeinginan menggunakan jimat yang dapat menyambungkan



kembali bagian tubuh yang terputus. Namun akibat keteledoran pengguna jimat tersebut saat kepalanya dilepas, kepala yang dilepaskannya menggelinding masuk kedalam tungku api sehingga terbakar. Dikarenakan kepalanya rusak dan memerlukan kepala pengganti maka digunakan kepala Anjing/Serigala. Namun akibat keteledorannya lagi, pada saat memasang kepala Anjing/Serigala terbalik (Kasmana, 2017).

Perwujudan *Jurig Aul* yakni berupa manusia dengan kepala Anjing/Serigala yang terbalik (menghadap kebelakang), *Jurig Aul* sebenarnya merupakan seorang manusia yang menyingkakan kepala yang aslinya kembali, hal ini yang menyebabkan *Jurig Aul* selalu mengeluarkan suara seperti lolongan hewan Anjing/Serigala yang sedang kesakitan.

#### 9. *Lulun Samak*

*Jurig Lulun Samak* bermula dari sastra lisan mengenai samak atau tikar berbahan dari daun pandan yang digunakan sebagai alas untuk jenazah manusia yang akan dimandikan sebelum dikuburkan, namun manusia yang meninggal tersebut tidak diterima oleh bumi sehingga ruhnya merasuki tikar tersebut. Dalam sastra lisan disebutkan bahwa *Jurig Lulun Samak* hidup di sungai, danau/*leuwi* yang memiliki suasana tenang dan berarus tenang (Yusup, 2017).

*Jurig Lulun Samak* merupakan *lelembut* yang memiliki sifat jahat, yakni dengan menggulung manusia dan menenggelamkannya.

#### 10. *Ipri*

*Jurig Ipri* berdasarkan sastra lisan memiliki kesamaan dengan *Jurig Buta Hejo* yang digunakan sebagai media untuk pesugihan. *Jurig Ipri* termasuk kedalam kategori *lelembut* yang berarti bukan berasal dari ruh manusia atau *Jurig Ipri* sudah ada sebelum manusia ada di Bumi.

*Jurig Ipri* memiliki wujud seperti manusia namun setengah dari badannya berupa ikan atau Duyung, ataupun berbadan ular. *Jurig Ipri* memiliki rupa yang cantik dan *Jurig Ipri* memiliki sifat suka terhadap manusia, namun *Jurig Ipri* juga selalu menginginkan tumbal dari manusia

### 11. Tuyul atau *Kecit*

Tuyul atau *Kecit* berdasarkan sastra lisan merupakan *Jurig* yang memiliki wujud anak – anak berkepala botak dengan perut tambun, ada pula sastra lisan yang menyebutkan Tuyul ini berwujud hitam pekat oleh karena itu ada sebutan *Budak Hideung* atau anak hitam. Tuyul juga memiliki fungsi kesamaan dengan *Buta Hejo*, *Ipri* yakni sebagai media untuk mendapatkan kekayaan atau pesugihan namun dengan cara dipelihara untuk mencuri uang. Selanjutnya akan diberikan imbalan berupa disusui oleh manusia yang menjadi majikannya.

### **II.3.2. Data lapangan Kuesioner**

Selain pengumpulan data melalui wawancara agar dapat meningkatkan sumber informasi dan mendapatkan indikator bagaimana kondisi dilapangan tentang pengetahuan mengenai sastra lisan mengenai *Jurig* Sunda, maka digunakan metode kuesioner. Kuesioner yang dilakukan adalah teknik *purposive* yang ditujukan kepada masyarakat umum dengan berdomisili tinggal di Kota Bandung, Kabupaten Bandung, dan Kabupaten Garut sebanyak 30 orang. Kriteria batasan dari etnik tidak dibatasi namun dengan kualifikasi bahwa orang tersebut telah tinggal minimal 3 tahun di Jawa Barat.

Dari hasil Kuesioner data yang dihasilkan cukup bervariasi karena target responden memiliki umur yang beragam dengan batasan umur dari 17 tahun hingga 35 tahun. Pertanyaan yang diajukan kepada responden berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pengetahuan dan pengalaman mengenai *Jurig* Sunda. Berikut ini adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan untuk kuesioner kepada responden:

- Apakah anda mengetahui *Jurig*?



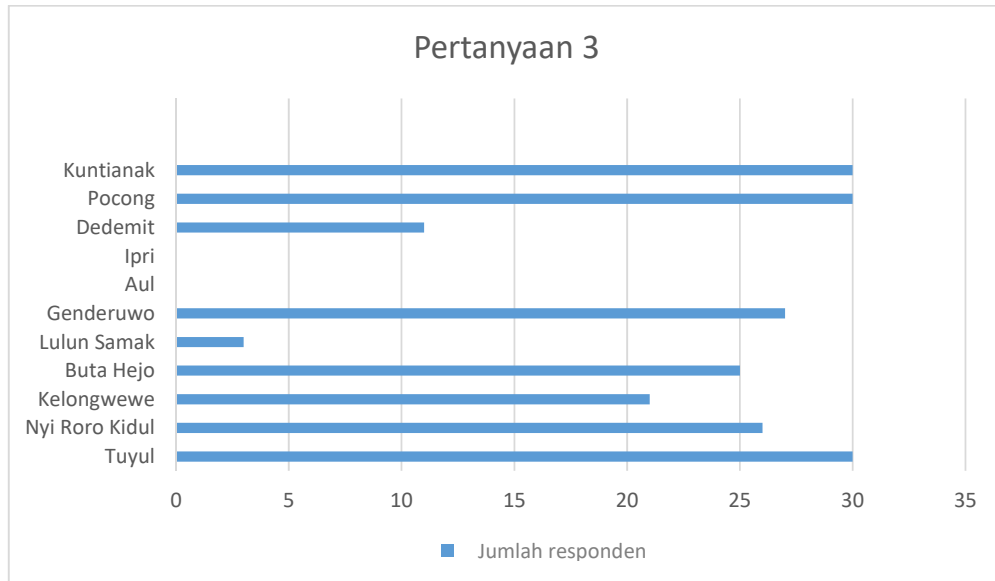
Gambar 2.1 Hasil pertanyaan ke 1(satu)

- Apakah anda pernah melihat dengan *Jurig*?



Gambar 2.2 Hasil pertanyaan ke 2(dua)

- Di bawah ini *Jurig* manakah yang anda ketahui?



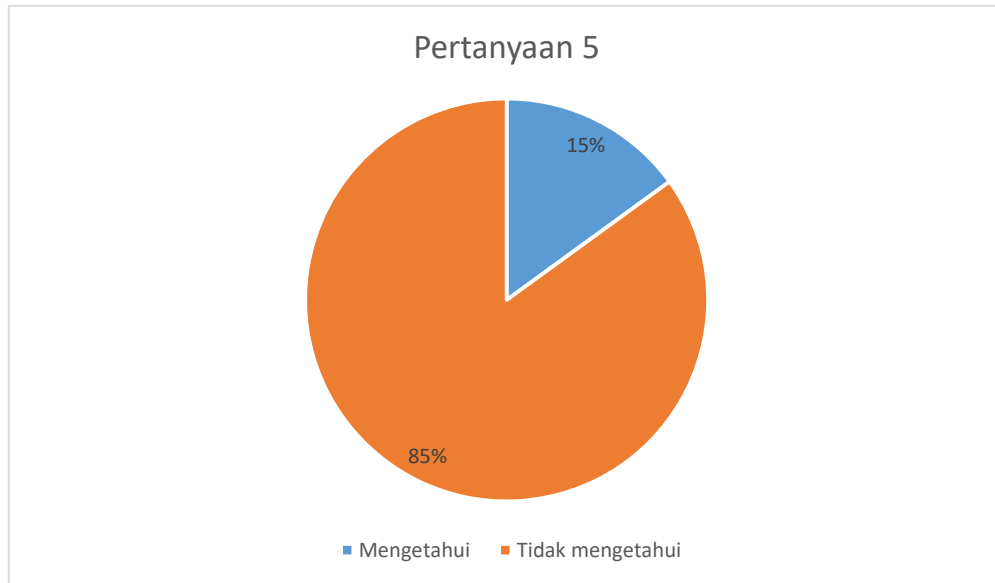
Gambar 2.3 Hasil pertanyaan ke 3(Tiga)

- Apakah anda mengetahui bagaimana wujud *Jurig* yang anda pilih tersebut?



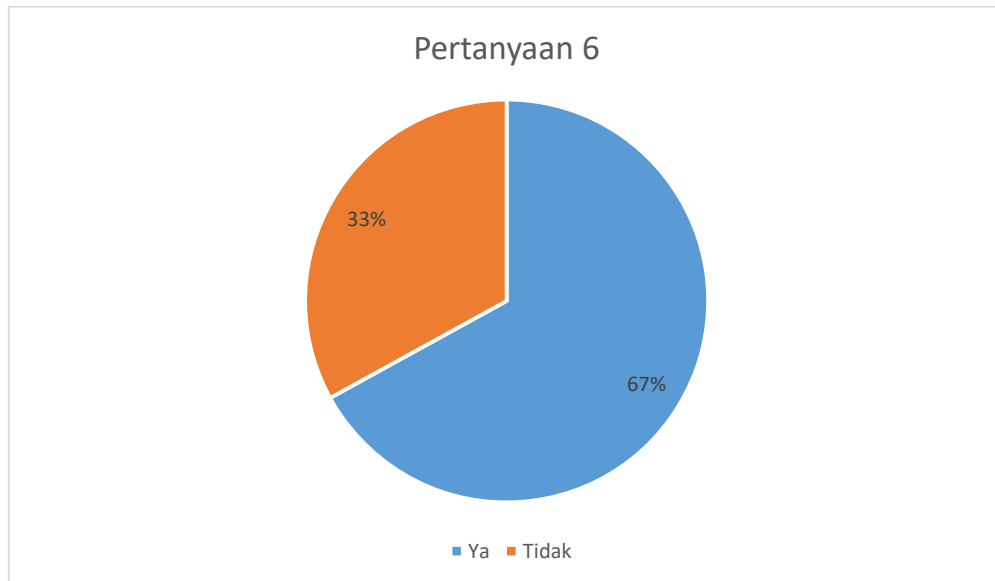
Gambar 2.4 Hasil pertanyaan ke 4(Empat)

- Apakah anda mengetahui bagaimana sastra lisan dari *Jurig-jurig* tersebut itu ada?



Gambar 2.5 Hasil pertanyaan ke 5(Lima)

- Apakah anda berminat untuk dapat melihat wujud *Jurig*?



Gambar 2.6 Hasil pertanyaan ke 6(Enam)

- Menurut anda perlukah pembuatan media informasi yang menjelaskan lebih mendalam lagi tentang *Jurig* berdasarkan sastra lisan pada kebudayaan Sunda?



Gambar 2.7 Hasil pertanyaan ke 7(Tujuh)

#### II.4 Resume

Berdasarkan dari analisa dan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengadopsian/pengangkatan *Jurig* berdasarkan sastra lisan pada kebudayaan Sunda, dapat ditemukan wujud secara visual dari *Jurig* yang memiliki keragaman dan keunikan serta sosok dari *Jurig* tidak semuanya berwujud menyeramkan/menakutkan. *Jurig* juga memiliki keragaman berdasarkan unsur non-visualnya seperti sifat dari *Jurig* itu terhadap manusia, ada yang jahat, ada yang dapat dijadikan tempat pesugihan dan ada pula yang bersifat sebagai pelindung kepada manusia.

Pada dasarnya sosok dari *Jurig* secara keseluruhan di mata masyarakat era moderen ini belum banyak mengetahuinya, karena untuk dapat melihat *Jurig* secara wujudnya aslinya diperlukan kemampuan khusus dan apabila tidak memilikinya bisa dipastikan tidak dapat melihatnya secara langsung, karena *Jurig* atau makhluk halus merupakan sosok yang tidak dapat terlihat secara langsung. Hal ini juga menjadi daya tarik untuk mengadopsi/mengangkat sastra lisan *Jurig* pada

kebudayaan Sunda, yang kemudian dibuatkan menjadi sebuah media yang menarik dan diminati secara luas, karena secara umum masyarakat masih penasaran seperti apa sosok sesungguhnya dari *Jurig*.

Pengadopsian/pengangkatan sastra lisan mengenai *Jurig* merupakan topik yang menarik, karena dengan dibuatkannya sebuah media untuk mengenalkan sebuah kebudayaan kepada masyarakat dengan menggunakan media informasi yang baru, dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat umum untuk menggunakannya dan mendapatkan informasinya. Berdasarkan kuisioner yang penulis lakukan kepada masyarakat umum, pengenalan terhadap visual dari beberapa *Jurig* populer yang penulis angkat untuk diteliti, ada beberapa *Jurig* yang masih belum diketahui mengenai bentuk secara perwujudannya. Diantaranya adalah *Aul*, *Ipri*, *Dedemit*, dan *Lulun samak*, sedangkan untuk *Jurig* seperti *Kuntianak*, *Pocong*, *Genderuwo*, *Buta Hejo*, *Nyi Roro Kidul*, dan *Tuyul* secara garis besar cukup yang mengetahui wujudnya secara.

Dengan diadopsi/diangkatnya sastra lisan mengenai *Jurig* pada kebudayaan Sunda penulis berharap dapat memperkaya wawasan kepada khalayak umum mengenai bagaimana wujud secara visual dari *Jurig* pada kebudayaan Sunda berdasarkan sastra lisan.

## **II.5 Solusi Perancangan**

Media informasi merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data serta menyusun informasi kembali sehingga menjadi sebuah bahan informasi yang bermanfaat bagi penerima informasi, hal ini selaras dengan penjelasan Sobur (2006), “media informasi merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual”.

Berangkat dari permasalahan bagaimana pengadopsian/pengangkatan sastra lisan *Jurig* kedalam bentuk visual pada kebudayaan Sunda kedalam sebuah media yang baru dan diminati oleh seluruh kalangan masyarakat, maka penulis membuat sebuah solusi yang penulis rancang yakni membuat sebuah media informasi berupa, sebuah media informasi yang didalamnya memuat pengadopsian dari *Jurig* berdasarkan sastra lisan pada kebudayaan Sunda yang dikemas dengan memberikan informasi dan visual. Media yang akan penulis gunakan sebagai langkah

pengadopsian/pengangkatan sastra lisan *Jurig* pada kebudayaan Sunda yakni sebuah buku ensiklopedia khusus atau subjek.

Dalam perancangannya akan dibuatkan sebuah adaptasi secara visual dan informasi dengan sastra lisan dari *Jurig* pada kebudayaan Sunda sebagai sajian utamanya dan masing – masing dari *Jurig* yang ditentukan akan diberikan penjelasan secara terperinci dan dilakukan perbandingan antara sastra lisan dengan realitas yang penulis dapatkan, visual yang dibangun akan dibuat secara kreatif agar dapat lebih menarik minat pengguna.



