

**PENGENALAN MAKHLUK HALUS
DALAM TRADISI SUNDA
MELALUI BUKU ILUSTRASI**

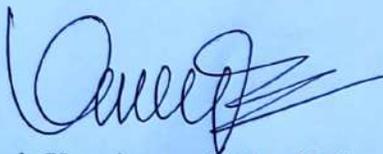
Tugas Akhir

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana/Magister Teknik
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 23 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



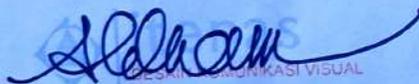
Aris Kurniawan, S. Sn., M. Sn.
NID/NIDK: 0424057001

Dosen Pembimbing II



Wuri Widyani Hapsari, S. Ds., M. Ds.
NID/NIDK: 0403058910

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,**



Aldrian Agusta, S. Sn., M. Ds.
NID/NIDK: 0411608690

Pengenalan Jenis Makhluk Halus Dalam Tradisi Sunda Melalui Buku Ilustrasi

THUFAIL HAKIM G¹, ARIS KURNIAWAN², WURI WIDYANI HAPSARI³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur Dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung.

Email: thghazyulhaq@gmail.com

ABSTRAK

Keberadaan makhluk halus dalam tradisi masyarakat di Indonesia bukanlah hal yang asing, salah satunya bagi masyarakat Sunda. Kelompok etnik yang berasal dari daerah Jawa Barat ini memiliki banyak cerita tentang makhluk halus, beberapa diantaranya adalah sandekala, lulun samak, dan juga jurig jarian. Namun karena kurangnya kemampuan masyarakat Indonesia dalam mengemas informasi tentang makhluk halus yang disajikan membuat keberagaman ini tidak banyak diketahui oleh masyarakat. Visualisasi dari makhluk halus diperlukan karena dalam satu cerita dari suatu sosok, terdapat beberapa versi wujud.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengenalkan keberagaman Jawa Barat melalui jenis-jenis makhluk halus yang ada di dalam tradisi Sunda kepada dewasa awal. Hasil dari perancangan ini adalah buku ilustrasi yang menyajikan informasi tentang makhluk halus yang ada dalam tradisi Sunda disertai dengan ilustrasi untuk menggambarkan wujudnya.

Kata kunci: Masyarakat Sunda, Tradisi, Makhluk Halus, Ilustrasi

ABSTRACT

The existence of spirits in the traditions of society in Indonesia is not new, one of them is for the Sundanese people. This ethnic group originating from West Java has many stories about spirits, some of which are sandekala, lulun samak, and also jurig jarian. However, due to the lack of Indonesian people having the ability to package information about the spirits presented, this diversity is not widely known by the public. Visualization of spirits is needed because in one story of a figure, there are several versions of its form.

The purpose of this design is to introduce the diversity of West Java through the types of spirits that exist in the Sundanese tradition to early adults. The result of this design is an illustrated book that provides information about spirits in the Sundanese tradition accompanied by illustrations to describe their form.

Keywords: Sundanese People, Traditions, Ghost, Illustrations

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan makhluk halus dalam tradisi masyarakat di Indonesia bukanlah hal yang asing. Tradisi sendiri segala sesuatu yang menyangkut kehidupan dalam masyarakat yang dilakukan secara terus menerus, seperti adat, budaya, kebiasaan dan juga kepercayaan (WJS Poerwadarminto, 1976) Dengan demikian, tradisi dapat menjadi sebuah identitas suatu kelompok. Masyarakat di Indonesia sendiri masih memiliki budaya dan tradisi yang sangat dekat dengan hal-hal spiritual. Cerita yang ada biasanya diturunkan dari satu generasi ke generasi secara lisan dan berlangsung sudah sejak lama, salah satunya yang ada di dalam tradisi masyarakat Sunda. Kelompok etnik yang berasal dari daerah Jawa Barat ini, dikenal dengan bahasanya yang khas dan termasuk suku yang menjunjung tinggi adat istiadat peninggalan leluhur. Dalam tradisi Sunda, sudah banyak cerita yang menceritakan tentang makhluk halus dan menjadi bagian dari kehidupan di masyarakat.

Dewasa ini, globalisasi memberikan dampak besar kepada ilmu pengetahuan khususnya kebudayaan yang diterima masyarakat. Dengan arus informasi yang sangat cepat dan deras, masyarakat dapat mengetahui berbagai wawasan mengenai budaya dari berbagai belahan dunia. Hal ini dapat menjadi peluang yang sangat besar untuk masyarakat Indonesia mengenalkan identitas diri ke dunia luar. Akan tetapi, karena kurangnya antisipasi akan hal ini membuat masyarakat Indonesia lebih banyak menikmati budaya dari luar dibandingkan dengan budaya yang dimiliki. Akibatnya, pengetahuan akan wawasan budaya lokal lambat laun akan terlupakan karena kurang mampunya masyarakat Indonesia dalam mengemas budaya yang dimiliki menjadi sesuatu yang menarik.

Mengenal sebuah budaya sangat beragam caranya. Setiap budaya memiliki adat, kisah, tradisi, serta ekspresi budaya yang berbeda. Hal ini dapat diolah menjadi sebuah sajian kreatif untuk mengenalkan keberagaman kepada dunia luar. Dengan melihat berbagai macam kemudahan dalam mendapat ataupun menyebarkan informasi, hal ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengenalkan nilai-nilai budaya dan tradisi kepada dunia luar. Sangat disayangkan apabila keragaman ini dilupakan begitu saja karena ketidak inginan masyarakat akan berbagai budaya yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, sebagai upaya dalam mengenalkan serta menjaga keberagaman budaya lokal, diusulkan untuk melakukan perancangan buku ilustrasi untuk mengenalkan jenis makhluk halus dalam tradisi Sunda.

1.2 Rumusan Masalah

Dari data yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya kebaruan dalam penyajian informasi tentang makhluk halus yang terdapat pada tradisi Sunda, biasanya hanya berupa teks saja. Hal ini dapat mengurangi minat yang sudah tumbuh sebelumnya karena kesulitan untuk mendapat dan memahami informasi yang sedang dicari.

1.3 Tujuan Perancangan

Perancangan ini merupakan bentuk dari upaya untuk mengenalkan Jawa Barat melalui cerita-cerita yang terdapat di dalam tradisi Sunda kepada generasi remaja akhir. Dengan mempelajari, dapat menjadi bentuk kecintaan kita kepada tanah air untuk senantiasa merawat keragamannya. Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai bahan bacaan untuk menambah wawasan akan tradisi Sunda yang ada di Jawa Barat. Dengan begitu, wawasan tersebut dapat digunakan sebagai bahan inspirasi contohnya dalam membuat suatu karya dengan menggunakan tema mistis.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Masyarakat Sunda

Masyarakat Sunda merupakan salah satu suku yang ada di Indonesia. Kelompok etnik yang berasal dari daerah Jawa Barat ini, dikenal dengan bahasanya yang khas dan termasuk suku yang menjunjung tinggi adat istiadat peninggalan leluhur. Nama sunda berasal dari bahasa Sansekerta, yang asal katanya adalah *sund* atau sudah yang bermakna terang, putih, bersinar, dan berkilau. Kata sunda juga terdapat dalam bahasa Bali dan Jawa Kuno atau Kawi, yang artinya murni, suci, bersih, tak bercela. Hal ini dijadikan Orang Sunda sebagai pedoman yang dianut sebagian besar masyarakatnya, yaitu *cageur* (sehat), *bageur* (baik), *bener* (benar), *singer* (mawas diri), *wanter* (berani), dan *pinter* (pintar). Masyarakat suku Sunda dikenal memiliki karakter yang ramah, periang, sopan, optimis, dan sederhana.

Dikutip dari jurnal Sistem Kepercayaan Awal Masyarakat Sunda oleh Deni Miharja, sementara, jika merujuk kepada pengakuan warga Kanekes dan kartu penduduk, mereka sistem kepercayaan Sunda Wiwitan. Sunda Wiwitan merupakan sistem kepercayaan yang masih dianut hingga sekarang ini di beberapa daerah Sunda terutama Kanekes (Banten). Kepercayaan tersebut, juga diakui keberadaannya oleh pemerintah. Pada saat ini, penduduk Sunda sebagian besar telah memeluk agama Islam. Hal ini dikutip dari buku Antropologi oleh Emmy Indriyawati. Kemudian, penduduk yang lainnya menganut agama Katolik, Kristen, Hindu, dan Budha. Suku Sunda mengenal adanya berbagai alur kehidupan yang digambarkan dengan adanya beragam upacara dan selamatan meliputi, acara perkawinan, turun tanah, kelahiran, dan juga sunatan. Dalam upacara serta selamatan tersebut, biasanya dipimpin oleh seorang guru ngaji yang disebut dengan modin desa. Adapun makanan yang kerap disuguhkan dalam acara-acara tersebut berupa tumpeng.

2.2 Tradisi

Tradisi merupakan sebuah pola perilaku dari suatu kelompok. Menurut WJS Poerwadarminto (1976) semua sesuatu hal yang bersangkutan dengan kehidupan pada masyarakat secara berkesinambungan contohnya budaya, kebiasaan, adat, bahkan kepercayaan yang turun dari nenek moyang. Dengan demikian, sebuah tradisi dari suatu kelompok dapat diartikan sebagai identitas mereka.

2.3 Kepercayaan Masyarakat Sunda terhadap Makhluk Halus

Di dalam tradisi Sunda, masyarakatnya masih memiliki beberapa tradisi yang dilakukan, disebut dengan *talari*, yaitu kebiasaan turun temurun dari pendahulunya. Terlepas dari zaman yang sudah modern, semangat terhadap tradisi masih hadir sebagai bentuk kebanggaan terhadap identitas sebagai masyarakat Sunda. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya kegiatan tradisi dan kebudayaan, seperti pagelaran kesenian, upacara adat yang merayakan berbagai fase kehidupan manusia mulai dari kehamilan, kelahiran, pernikahan, hingga kematian. Kegiatan tersebut dilaksanakan bersinkretis dengan ajaran Islam, dan disesuaikan dengan kondisi yang ada.

Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa hal yang khas karena beberapa tradisi baik itu sebelum maupun sesudah mengenal Islam, masih terdapat beberapa aspek yang berkaitan dengan keyakinan pada keberadaan gaib. Surjaman (1962:25) mengistilahkannya sebagai makhluk halus, hal itu dikarenakan dengan karakternya yang saking halus dan lembutnya hingga tidak dapat dilihat. Hal ini berkaitan juga dengan kepercayaan orang Sunda yang pada awalnya melihat alam sebagai kesatuan dari tiga dunia. Disebutkan di dalam naskah

Sunda pada kropak 422, yang berisi tentang kosmologi Sunda Kuna (perpaduan Sunda-Hindu dan Budha) menjadi tiga dunia, yakni :

- a. **Jantiniskala (*dunia kegaiban sejati*)** : Dunia yang dihuni oleh dzat yang Maha Tunggal disebut sebagai Sanghyang Manon.
- b. **Sakala (*dunia nyata*)** : Dunia yang dihuni oleh makhluk yang memiliki jasmani dan rohani, seperti manusia.
- c. **Niskala (*dunia gaib*)** : Dunia yang dihuni oleh berbagai makhluk yang tidak memiliki jasad anasir-anasir halus, seperti dewa-dewi, bidadara-bidadari, dan ruh-ruh netral yang disebut syanu, bayu, sadap, dan hedap

Masyarakat Sunda sejak awal sudah percaya bahwa mereka tidaklah hidup sendirian, terdapat makhluk lain (makhluk halus) yang biasanya disebut dengan *lelembut* dan *lelembutan*. Perbedaannya adalah untuk *lelembut*, merupakan makhluk yang bukan berasal dari manusia yang artinya sudah ada sebelumnya. Sedangkan *lelembutan* berasal dari arwah manusia yang sudah meninggal. (Dindin, 2015). Sifatnya pun ada yang baik dan melindungi, ada pula yang jahat dan mengganggu. Habitat dari makhluk halus ada yang bertempat di darat, air, langit, dan di pohon. Beberapa makhluk ada yang bersifat ngageugeuh, yaitu mendiami dan menguasai suatu tempat dan sangat kultural yang artinya dipercayai sehingga muncul berbagai adat istiadat dan tradisi yang dikhususkan untuk menjauhkannya.

2.4 Pengaruh Globalisasi Terhadap Budaya Daerah

Arus globalisasi yang membuat pertukaran informasi semakin cepat memiliki dampak yang beragam pada kebudayaan di suatu tempat. Nurhaidah dan M. Insya Musa menyebutkan pada jurnal "Dampak Pengaruh Globalisasi bagi Kehidupan Bangsa Indonesia (2015)" bahwa dampak dari globalisasi bagi budaya daerah adalah meningkatnya tatanan sosial budaya di masyarakat. Dengan memanfaatkan globalisasi juga dapat memudahkan untuk mengenalkan kebudayaan yang dimiliki suatu daerah kepada daerah lainnya. Globalisasi memiliki dampak negatif juga. Dengan terbukanya batasan untuk mengakses informasi dari berbagai belahan dunia, membuat seseorang mendapat banyak sekali informasi dalam satu waktu. Akibatnya dapat terjadi pergeseran pola hidup sehingga mengaburkan prioritas seseorang sebagai bangsa Indonesia. Sudah menjadi kewajiban dari sebuah bangsa untuk menjaga kekayaan budaya yang dimiliki. Oleh karena itu, kesadaran akan prioritas menjaga kebudayaan bangsa Indonesia perlu ditingkatkan sehingga dapat mengantisipasi globalisasi yang sedang terjadi.

2.5 Horror Sebagai Budaya Populer

Indonesia memiliki budaya yang beragam, berikut dengan *folklore* yang dimiliki oleh setiap daerahnya. Banyak kisah yang terdapat, tradisi yang beragam, mitologi, maupun ekspresi dari setiap budaya di tanah air yang dapat dijadikan sebagai sajian kreatif. Minat terhadap sajian bertemakan horror pada masyarakat Indonesia sangatlah tinggi. Kultur masyarakat yang memang masih dekat serta kaya akan hal-hal berbau mistis menjadi faktor mengapa konten bertemakan horror diminati oleh masyarakat Indonesia. Joko Anwar, seorang sutradara film, dalam konferensi pers film "Pengabdian Setan 2: Communion"(25/7) menjelaskan pada potensi kekayaan cerita mistis di Indonesia dapat menjadi sebuah nilai jual kepada dunia luar sebagai budaya populer. Dengan beragamnya karakter-karakter makhluk mistis dapat dijadikan sebagai ide cerita yang tidak mudah habis untuk dikembangkan menjadi sebuah sajian kreatif.

2.6 Ilustrasi

Secara bahasa, ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris yaitu *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya yaitu *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin *Illustrare* yang berarti membuat terang. Pengertian inipun berkembang menjadi: membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dan sebagainya, memberi hiasan dengan gambar (Webster). Dalam arti yang luas, ilustrasi diartikan sebagai gambar yang bercerita (Gruger, 1936: 284).

3. METODOLOGI

3.1 Metode Pengumpulan Data

Perancangan ini dilakukan dengan melalui beberapa cara. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian. Beberapa data yang dibutuhkan diantaranya adalah permasalahan yang dihadapi, insight dari target audience yang dituju, pesan apa yang harus disampaikan, serta dengan cara apa pesan tersebut akan disampaikan kepada para target audience. Berikut adalah cara beserta hasil dari pengumpulan data :

a. Penyebaran Angket

Teknik ini dilakukan dengan cara membuat angket pertanyaan untuk menggali baik data kepada target audiens yang dituju. Teknik ini dilakukan secara online menggunakan Google Form sebagai media angketnya dan disebarakan melalui media sosial untuk wilayah Jawa Barat dan sekitarnya.

b. Wawancara

Teknik ini dilakukan untuk mendapatkan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan orang yang ada di lapangan atau berpengalaman. Pada wawancara, data yang akan diperoleh sangatlah mendalam karena dipengaruhi faktor-faktor dalam diri.

c. Kajian Literatur

Tahapan ini dilakukan untuk memperkuat data yang sudah didapatkan melalui cara-cara sebelumnya. Sumber dari pencarian data ini mengandalkan jurnal-jurnal penelitian, dokumen tugas akhir, serta artikel-artikel dari internet.

3.2 Analisis Data

Dari data yang sudah diperoleh, kemudian memasuki tahapan analisis data dengan menggunakan metode 5W+1H. Metode ini dipilih karena tujuan dari penyampaian data yang sudah dikumpulkan merupakan sebuah narasi, dan teks perlu disusun secara sistematis agar dapat dipahami oleh pembaca.

3.3 Metode Perancangan

- a. Penyusunan Narasi :** Data yang telah diperoleh pada proses pencarian data, kemudian diolah dan disusun menjadi sebuah narasi untuk menjelaskan sosok makhluk yang sedang dideskripsikan.

- b. **Proses Desain** : Proses desain, meliputi konsep visual dan ilustrasi memiliki beberapa tahap. Tahapan-tahapan ini dilakukan untuk menghasilkan visual yang akan memudahkan pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan melalui narasi yang diberikan dalam menjelaskan sosok makhluk yang sedang dibahas. Adapun tahapan-tahapan pembuatan ilustrasi sebagai berikut :
- i. Pencarian Referensi
 - ii. Proses sketsa
 - iii. Proses Finishing
- Untuk proses penentuan konsep visual, ditentukan dengan tujuan untuk mengikat keseluruhan perancangan dalam satu konsep desain melalui typografi, warna, dan icon.
- c. **Proses Layout** : Dilakukan untuk menyusun data teks narasi, ilustrasi, dan dipadukan dengan konsep desain yang telah ditentukan sehingga menjadi sebuah komposisi yang dapat terlihat menarik dan memudahkan pembaca untuk memahami informasi yang sedang disampaikan.
- d. **Proses Cetak** : Tahapan ini dilakukan untuk mencetak desain yang telah dirancang kedalam media cetak sebelum nantinya akan disebarluaskan.
- e. **Pengecekan Ulang** : Tahapan ini dilakukan untuk memeriksa hasil cetak yang telah dibuat, apakah memiliki kesalahan cetak. Apabila terdapat kesalahan, perlu diperbaiki.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

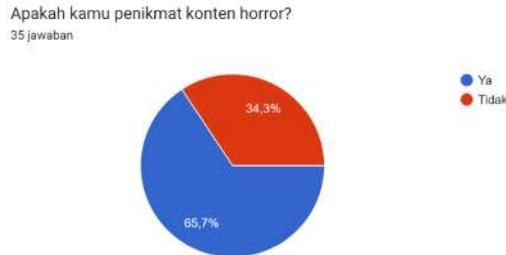
a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber yang merupakan seorang *indigo*, sebutan bagi mereka yang memiliki kemampuan indra ke enam, yang memiliki pengalaman dengan makhluk halus, pada 29 Maret 2023 di Alissha Coffe & Friends, Bandung. Pria ini berumur 26, saat ini merintis usaha bisnis, menjadi salah satu host live tiktok di sebuah perusahaan, dan menjadi konten kreator horror. Menurutnya makhluk yang ada di sunda ini beragam jenis dan variatif, total bisa mencapai 300. Untuk boy pribadi, ia mengetahui 9 sampai 10 jenis yang populer menjadi momok menakutkan bagi warga Bandung.

Dari jenis-jenis makhluk yang ada di tradisi Sunda, banyak yang memiliki sifat jahil dan mengganggu anak kecil. Contohnya adalah sosok Sandekala. Sosok ini menculik anak kecil, dan korbannya pun akan kembali atau bisa ditemukan lagi namun dengan bekas luka yang ia dapat akibat diculik. Boy mengatakan bahwa hantu pun beraktifitas seperti manusia baik siang dan malam, berbeda dari stigma masyarakat yang hanya keluar saat malam saja. Untuk tempat tinggal, seperti pohon, mereka menempati beberapa jenis pohon karena menurut mereka nyaman dan bisa digunakan untuk kamufase contohnya genderuwo yang menempati pohon beringin.

b. Penyebaran Angket

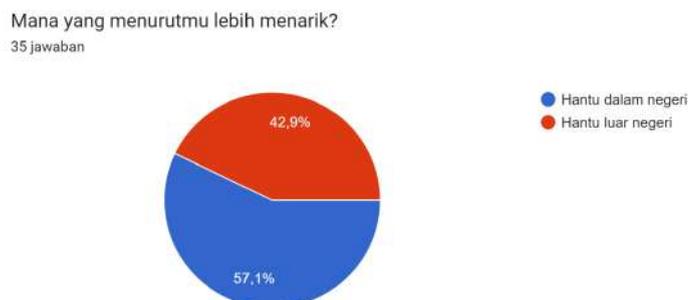
Berikut adalah data-data yang diperoleh melalui penyebaran angket kepada target audience yang disebarakan melalui *Google Form* dengan total partisipan sebanyak 35 orang.



Sebanyak 65,7% dari total responden merupakan penikmat konten horror. Mediana pun bermacam-macam, dengan kebanyakan responden menikmati konten horror melalui video sebanyak 50%, dilanjut dengan buku, lalu komik/webtoon.

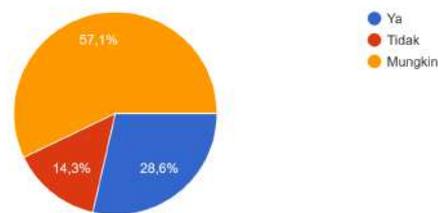


Selanjutnya adalah dari pilihan yang disediakan antara hantu dalam negeri atau hantu luar negeri, sebanyak 57,1% tertarik dengan bahasan atau cerita hantu dalam negeri. Beberapa alasan diantaranya karena variatif, unik, dan terasa lebih dekat karena berasal dari budaya yang sama.



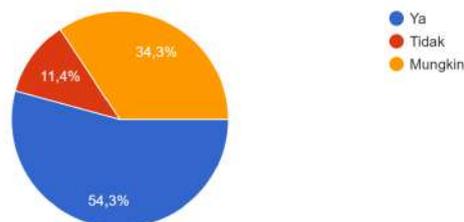
Berikutnya adalah wawasan target audience mengenai jenis-jenis makhluk halus dari daerah Jawa Barat.

Apakah kamu tidak asing dengan jenis makhluk halus yang berasal dari daerah Jawa Barat?
35 jawaban



Sebanyak 57,1% dari total responden kurang yakin terhadap jenis-jenis makhluk halus yang berasal dari daerah Jawa Barat. Hal ini dapat menjadi peluang untuk mengenalkan kembali jenis-jenis makhluk halus apa saja yang berasal dari daerah Jawa Barat. Untuk media yang ditawarkan adalah buku ilustrasi dan respon yang diberikan oleh target audience adalah 54,3% tertarik dengan perancangan ini.

Apakah kamu tertarik dengan buku ilustrasi makhluk halus dalam tradisi sunda?
35 jawaban



4.2 Pembahasan

a. Problem Statement

i. Masalah Umum

Ketersediaan informasi tentang makhluk halus yang sedikit dan kurang terjaga membuat jenis-jenis makhluk halus dari tradisi Sunda kurang diketahui bahkan oleh masyarakat Jawa Barat sendiri.

ii. Masalah Khusus

Kurangnya kebaruan dalam penyajian informasi tentang makhluk halus yang terdapat pada tradisi Sunda, biasanya hanya berupa teks saja. Hal ini dapat mengurangi minat yang sudah tumbuh sebelumnya karena kesulitan untuk mendapat dan memahami informasi yang sedang dicari.

Problem Statement

Kurangnya media informasi tentang makhluk halus dengan visual yang dapat menjelaskan sosoknya sehingga tidak terjaganya pengetahuan akan jenis-jenis makhluk halus dari tradisi Sunda.

Problem Solution

Menyediakan media informasi tentang makhluk halus dengan visual yang dapat menjelaskan sosoknya sehingga munculnya ketertarikan untuk mengenal jenis-jenis makhluk halus dari tradisi Sunda.

Tawaran Solusi

Sebuah buku yang mengenalkan jenis-jenis makhluk halus dari tradisi Sunda yang disertai dengan visual yang memudahkan audience untuk memahami informasi yang disampaikan.

Kelebihan Buku Ilustrasi

Dalam buku ilustrasi, narasi yang disajikan bersamaan dengan ilustrasi dapat membantu untuk menjelaskan informasi kepada pembaca sehingga mudah untuk dipahami. Berasal dari asal katanya sendiri yang diambil dari bahasa Inggris yaitu *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya yaitu *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin *Illustrare* yang berarti membuat terang. Pengertian inipun berkembang menjadi: membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dan sebagainya, memberi hiasan dengan gambar (Webster). Dalam arti yang luas, ilustrasi diartikan sebagai gambar yang bercerita (Gruger, 1936: 284).

b. Segmentasi Target

i. Demografis :

1. Usia : 18-23 Tahun
2. Gender : Pria & Wanita
3. Status Pekerjaan : Mahasiswa, Fresh Graduate, Freelance.

ii. Geografis

1. Urban
2. Sub-Urban

iii. Psikografis

Memiliki banyak ide serta pemikiran-pemikiran baru dikarenakan masa transisi dari masa remaja menuju dewasa.

iv. Teknografis

Terbiasa menggunakan perangkat gawai, mengakses informasi melalui internet, dan menggunakan media sosial.

c. Insight

i. Wants

Mengetahui lebih lanjut sosok makhluk halus yang ditemui di sebuah media seperti film.

ii. Needs

Media informasi yang menyajikan penjelasan makhluk halus yang disertai visual yang menggambarkan sosoknya.

iii. Hope

Terjawabnya keingintahuan terhadap informasi dari sosok makhluk halus yang sedang menimbulkan rasa penasaran.

iv. Fear

Media informasi yang sedikit penjelasannya dan tidak disertai visual sehingga tidak dapat dimengerti.

4.3 Hasil Perancangan

a. Message Planning

General Message

Mengenalkan jenis-jenis makhluk halus yang ada di dalam tradisi Sunda sebagai bagian dari kekayaan budaya yang ada di Jawa Barat.

What To Say

“Makhluk halus sebagai salah satu ikon tradisi Jawa Barat.”

How To Say

Buku ilustrasi tentang jenis-jenis makhluk halus dalam tradisi Sunda untuk mengenalkan keragaman budaya di Jawa Barat.

Buku ilustrasi ini berusaha untuk mengenalkan keragaman budaya yang ada di Jawa Barat melalui jenis-jenis makhluk halus yang ada di dalam tradisi Sunda. Adapun jenis-jenis makhluk halus yang akan dijelaskan di dalam buku ini ialah :

- i. *Aden-aden* : Hantu bermuka rata.
- ii. *Aul* : Manusia serigala dengan posisi kepala terbalik menghadap kebelakang.
- iii. *Buta Hejo* : jin dengan wujud besar berwarna hijau, biasa dijadikan sebagai media pesugihan.
- iv. *Budak Hideung* : Sosok anak kecil berwarna hitam.
- v. *Genderuwo* : Jin dengan wujud seperti kera berukuran besar dengan bulu berwarna hitam dan lebat di sekujur tubuhnya.
- vi. *Gulutuk Sengir* : Hantu kepala yang terpisah dari badannya.
- vii. *Ipri* : Jin dengan sosok setengah manusia setengah ular.
- viii. *Jurig Jarian* : Hantu yang menghuni tempat-tempat kotor seperti tempat sampah.
- ix. *Karuhun* : Makhluk halus yang berasal dari sosok yang dihormati semasa hidupnya, tidak jarang dianggap suci.
- x. *Kelongwewe* : Makhluk halus berwujud wanita dengan sayap seperti kelelawar yang suka menculik anak-anak.
- xi. *Kuntilanak* : Hantu berwujud wanita menggunakan kain berwarna putih.
- xii. *Lulun Samak* : Hantu berwujud tikar yang berada di air.
- xiii. *Maung Bodas* : Khodam atau Jin penjaga dari Prabu Siliwangi.
- xiv. *Munding Dongkol* : Jin dengan wujud setengah kerbau dan setengah manusia yang hidup di air.
- xv. *Nyi Pohaci* : Dewi kesuburan
- xvi. *Nyi Roro Kidul* : Ratu Penguasa Pantai Selatan.
- xvii. *Pocong* : Makhluk halus yang berwujud manusia dibungkus kain kafan.
- xviii. *Ririwa* : Arwah penasaran yang meninggal dengan cara yang tidak wajar.
- xix. *Sandekala* : Jin dengan tubuh besar, bertanduk, memiliki sayap, dan bermata merah yang muncul saat senja dan suka menculik anak-anak.
- xx. *Tuyul* : Makhluk halus dengan sosok anak-anak yang suka dipelihara untuk mendapat kekayaan

b. Creative Approache

i. Tone and Manner

Mysterious, Traditional, Informative

ii. Target Luaran

Target luaran dari perancangan ini adalah sebuah buku ilustrasi. Adapun kerangka buku yang akan disusun adalah:

1. Hard Cover
2. Daftar isi.
3. Bahasan Masyarakat Sunda dan Makhluk Halus
4. Penjelasan Makhluk Halus dalam tradisi Sunda sebanyak 20 sosok.
5. Glosarium.
6. Daftar Pustaka.

iii. Typeface

Headline :

**CORMORANT
Unicase**

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890`~!@#%&*()_+{|}~|;:”
<.>/?

Bodycopy :

**Noto Sans
Sundanese**

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890`~!@#\$%^&*()-_+=[
{ } \ | ; : ” , < . > / ?

Gambar 1. Typeface Headline dan Bodycopy

Typeface yang digunakan untuk headline adalah Cormoran Unicase, memanfaatkan jenis serif untuk memunculkan kesan tradisional. Sedangkan untuk bodycopy menggunakan Noto Sans Sundanese karena memiliki keterbacaan yang cukup jelas.

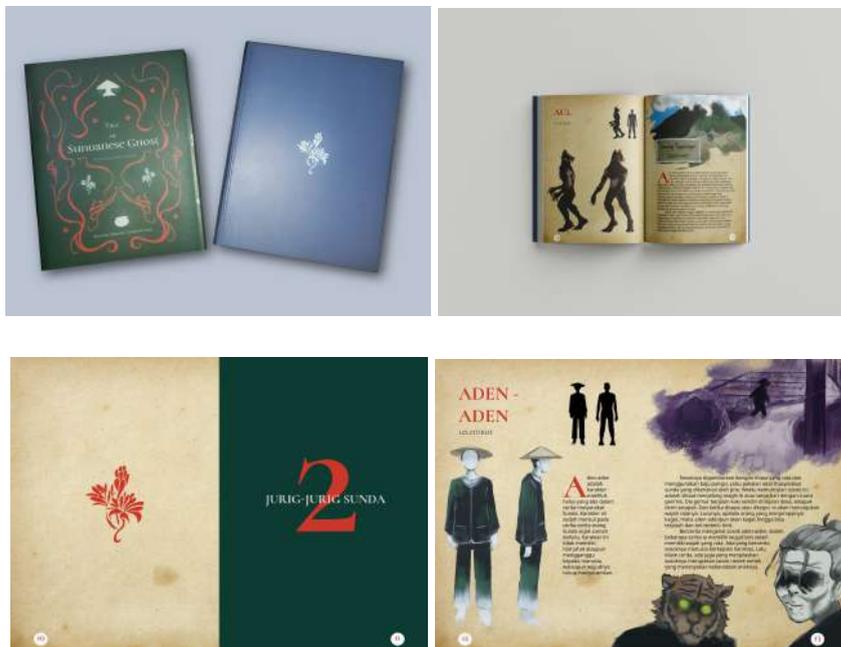
iv. Character Design



Gambar 2. Desain Karakter Makhluk Halus

Desain dari karakter makhluk halus yang dimuat di dalam buku digambarkan semi realis, jadi tidak terlalu kartun atau juga tidak terlalu realis.

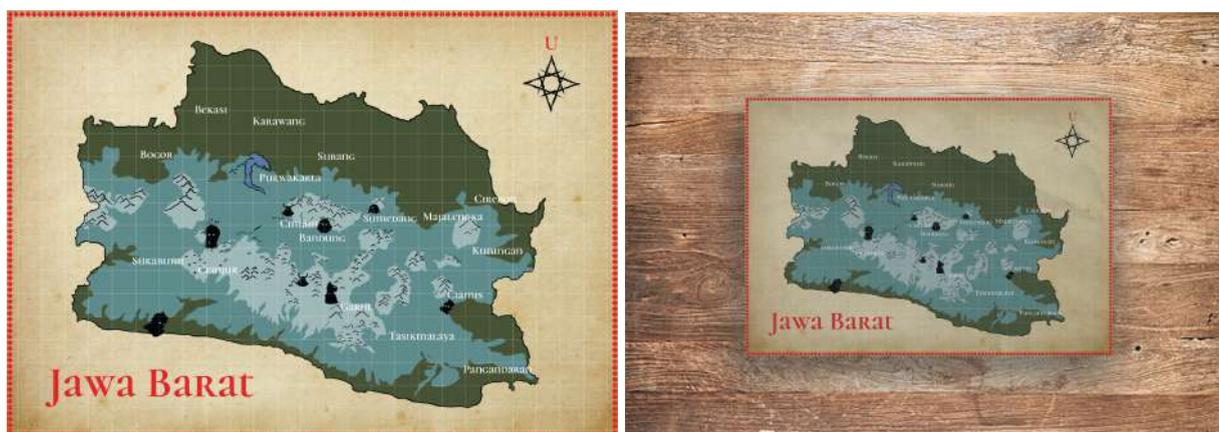
v. Layout



Gambar 3. Tampilan Selimut Cover, Cover Buku, dan Layout Halaman Buku

Buku dicetak menggunakan kertas ukuran B5 dengan jenis *Aster Cream*. Cover buku menggunakan hardcover dengan laminasi *doff*. Teknik penjilidan yang digunakan adalah *Perfect Binding*. Karena bahan kertas yang tebal, sehingga kertas harus dilebihkan beberapa cm untuk bisa digabungkan menjadi buku. Maka ukuran hasil dari buku ini adalah 19x25,3 cm.

vi. Media Pendukung



Gambar 4. Merchandise Peta

Merchandise peta Jawa Barat dengan keterangan lokasi dari beberapa makhluk halus yang tercantum dalam buku.

4. KESIMPULAN

Wawasan tentang makhluk halus dalam tradisi Sunda memiliki peran besar. Banyak sosok-sosok makhluk halus tersebut digunakan untuk menjelaskan peringatan, atau juga disebut dengan *pamali*, seperti orang tua yang mengingatkan anaknya untuk tidak bermain ketika waktu maghrib karena takut diculik oleh Sandekala. Tujuan sebenarnya adalah untuk melatih anak agar berada di rumah dan lebih memilih untuk melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat seperti sholat maghrib, tadarus, dan mengaji. Jadi, kemunculan sosok-sosok makhluk halus dalam tradisi Sunda tidak sepenuhnya untuk menakuti-nakuti saja, tetapi ada juga pelajaran yang bisa diambil.

Dengan adanya buku ilustrasi untuk mengenalkan jenis-jenis makhluk halus dalam tradisi Sunda, diharapkan akan menumbuhkan ketertarikan masyarakat terhadap mempelajari budaya Indonesia dengan memberikan kesan bahwa belajar tentang budaya merupakan hal yang menyenangkan. Pengetahuan akan jenis-jenis makhluk halus yang beragam dapat juga dimanfaatkan sebagai ide untuk sajian kreatif untuk mengenalkan kekayaan budaya Indonesia melalui cara yang lebih unik dan menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama ucapan terima kasih sebesar-besarnya saya sampaikan kepada Allah SWT, karena pertolongan-Nya saya dapat menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Nasional Bandung. Kemudian terima kasih kepada para pihak yang membantu saya dalam menyelesaikan studi saya di Institut Teknologi Nasional Bandung. Terima kasih kepada keluarga saya yang sudah banyak membantu saya dari awal kuliah pada tahun 2018 hingga saya berada di penghujung masa studi saya. Terima kasih kepada para dosen yang telah memberikan banyak sekali ilmu yang sangat bermanfaat dan membantu saya dalam menyelesaikan studi saya. Kemudian teman-teman saya, terima kasih banyak karena sudah membantu saya.

DAFTAR RUJUKAN

1. W.J.S Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasan Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), 1088.
2. Wijaya, A.H. (2022) Konten Horor Sebagai kekuatan kultur pop Indonesia, Validnews. Edited by R. Widodo.
<https://validnews.id/kultura/konten-horor-sebagai-kekuatan-kultur-pop-indonesia>
3. Muzaki, Hilmy Ahmad (2019) Perancangan Informasi Jurig Sunda Populer Melalui Media Buku Ensiklopedia
4. Kasmana, K., Sabana, S., Gunawan, I. and Ahmad, H.A. (2018) THE BELIEF IN THE EXISTENCE OF SUPERNATURAL BEINGS IN THE COMMUNITY OF MOSLEM SUNDANESE, 7(4), pp. 11–21. doi:<http://dx.doi.org/10.18533/journal.v7i4.1375>.
5. A, Angel. (2021) The Color Wheel of horror - creating mood with color lighting, Fotodiox, Inc. USA. Fotodiox, Inc. USA.
<https://fotodioxpro.com/blogs/news/the-horror-color-wheel-the-color-lighting-used-in-horror>.
6. Putri, A.F. (2018) "Pentingnya Orang Dewasa Awal menyelesaikan Tugas perkembangannya," SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling, 3(2), p. 35. <https://doi.org/10.23916/08430011>.
7. Salam, S. (2017) SENI ILUSTRASI: ESENSI, SANG ILUSTRATOR, LINTASAN, PENILAIAN . Makassar: Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar.
8. Rohman, T. (2020, July 9). Sejarah Kerajaan Pajajaran dan Asal-Usul Urang Sunda di Jawa Barat.Phinemo.Com.<https://phinemo.com/sejarah-kerajaan-pajajaran-dan-asal-usul-urang-sunda-di-jawa-barat/>
9. Christomy, T. (2008). Karuhun, Space, Place and Narratives. In Signs of the Wali: Narratives at the Sacred Sites in Pamijahan, West Java (pp. 65–90). ANU Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt24h38j.8>
10. Mada Zidan (Pengarang).Kisah Tanah Jawa Jagat Lelembut : Datang Tidak Dijemput, Pulang Minta Diantar / Penulis, @kisahtanahjawa & Dapoer Tjerita (Mada Zidan (Mbah KJ) Dan Bonaventura D. Genta) ; Editor, Ry Azzura ; Desainer Sampul & Ilustrator, Day Malukah .2019.