

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Sunda dikenal dengan berbagai macam kebudayaannya, yang bisa terlihat dari bahasa, perilaku masyarakat, adat istiadat, seni, tradisi, dan masih banyak lagi. Menurut Koentjaraningrat, terdapat tujuh unsur kebudayaan yang ada dalam masyarakat diantaranya, (1) Sistem bahasa, (2) Sistem Pengetahuan, (3) Teknologi, (4) Sistem mata pencaharian hidup, (5) Sistem kepercayaan, (6) Sistem kesenian, dan (7) Sistem sosial (Syakhrani & Kamil, 2022). Sistem kepercayaan adalah salah satu hal yang melekat pada masyarakat. Tradisi lisan adalah salah satu produk dari sistem kepercayaan yang dapat berupa dongeng, mite, legenda, dan kebiasaan, serta bentuk lainnya. Tradisi-tradisi lisan tersebut selalu didasari oleh kepercayaan setempat dan diyakini oleh masyarakat. Penerapan tradisi lisan di masyarakat Sunda bertujuan untuk membentuk anak-anak yang memenuhi harapan masyarakat Sunda, yaitu menjalani kehidupan yang *cageur* (sehat), *bageur* (baik), *bener* (jujur), *singer* (mawas diri), dan *pinter* (pandai) (Sudaryat, 2015:127), orang tua menciptakan sebuah aturan berdasarkan pengalaman yang bertujuan membentuk perilaku disiplin dan bermoral. kehidupan seperti di atas

Pamali merupakan salah satu tradisi lisan yang diyakini oleh masyarakat etnis Sunda. *Pamali* muncul dari pengalaman-pengalaman masyarakat terdahulu yang diintegrasikan dalam bentuk larangan (Dewantara & Nurgiansah, 2021). *Pamali* dalam istilah bahasa Sunda memiliki kesamaan makna dengan kata *pantrang* dan *cadu* berarti larangan dan tabu yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari yang apabila dilanggar akan menimbulkan suatu hal yang tidak diinginkan dan akan berpengaruh pada kesehatan, rezeki, jodoh, keturunan, dan lain-lain. *Pamali* seringkali diungkapkan dengan larangan-larangan tidak rasional dan tidak masuk diakal, namun ketidakrasional tersebut dianggap efektif untuk mengajarkan aturan sosial dan moral pada anak-anak. *Pamali* dibagi menjadi enam klasifikasi yaitu (1) 30 *pamali* untuk wanita hamil,

(2) 14 *pamali* untuk anak-anak, (3) 79 *pamali* untuk kegiatan sehari-hari, (4) 24 *pamali* yang ditujukan kepada pengaturan waktu, (5) 13 *pamali* untuk lelaki dan perempuan, dan (6) 28 *pamali* yang ditujukan khusus desa tertentu (Widiastuti, 2015:71).

Pamali mengatur berbagai aspek pada kehidupan khususnya pada waktu-waktu tertentu. Terdapat pembagian waktu dalam budaya Sunda yang dikenal sebagai *wanci*, yang dibagi menjadi dua pembagian yaitu, *wanci beurang* (pagi) dan *wanci peuting* (malam). *Sareupna* merupakan suatu istilah menjelang waktu malam atau waktu yang menunjukkan waktu shalat maghrib, *sareupna* dimulai pukul 18.00 (Muhtadi, 2021). Pada waktu tersebut, menurut masyarakat Sunda diyakini sebagai waktu keluarnya makhluk-makhluk gaib, sehingga munculnya suatu larangan atau *pamali* mengenai waktu tersebut. Dalam masyarakat sunda tidak asing dengan ungkapan “*Ulah kaluar pas maghrib bisi diculik sandekala*” (jangan keluar maghrib, nanti diculik *sandekala*), ungkapan tersebut adalah untuk melarang anak-anak keluar rumah saat menjelang waktu maghrib. *Sandekala* merupakan makhluk dalam mitologi Sunda yang selalu dikaitkan dengan *pamali* *sareupna*. Selain *sandekala*, makhluk-makhluk gaib seperti *wewe gombel*, *kalong wewe*, *genderuwo*, *kuntilanak*, dan lain-lainnya, seringkali diasosiasikan dengan *pamali* tersebut.

Dari larangan tersebutlah muncul suatu etika yang membangun batas-batas perilaku pada anak-anak pada zaman dahulu. Namun seiring berkembangnya zaman, generasi masa kini mulai tidak familiar terkait *pamali* tersebut, sehingga generasi sekarang mulai tidak menghiraukan terkait larangan *pamali*, dan menganggapnya sebagai takhayul belaka. Perkembangan zaman dan pesatnya arus modernisasi menjadi faktor yang membuat perubahan signifikan dalam cara generasi muda memandang sebuah tradisi, termasuk *pamali*.

Penciptaan tugas akhir ini, berupaya menggambarkan fenomena tersebut dengan menggabungkan visual mitologi horror yang mempunyai daya pikat visual dan naratif. Ide atau gagasan untuk mengangkat suatu isu *pamali* dan kaitannya dengan anak-anak dan waktu malam (*wanci peuting*) menjadi penting untuk diekspresikan melalui karya seni lukis. Lukisan yang diciptakan

memadukan elemen tradisi dengan pendekatan gaya parodi. Karya lukisan ini merupakan sebuah refleksi kritis tentang hilangnya kearifan lokal, serta sebuah eksplorasi bagaimana pendekata seni rupa kontemporee menjadi dialog antara masa lalu dan masa kini.

1.2 Batasan Masalah Penciptaan

Agar penciptaan karya ini lebih terfokus, maka dapat dirumuskan batasan masalah penelitian ini yaitu dengan tema mengangkat tradisi Sunda yaitu pamali wanci peuting (waktu malam), dengan objek utama yaitu makhluk-makhluk gaib yang direinterpretasikan. Penciptaan tugas akhir ini direalisasikan melalui media lukisan cat akrilik di atas kanvas berukuran 100x120cm sebanyak 3 (tiga) buah.

1.3 Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan karya seni lukis reinterpretasi tradisi *pamali*?
2. Bagaimana proses penciptaan karya seni lukis reinterpretasi tradisi *pamali*?
3. Bagaimana bentuk karya seni lukis reinterpretasi tradisi *pamali*?

1.4 Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan masalah yang disebutkan, maka tujuan dari penciptaan karya seni lukis tugas akhir sebagai berikut:

1. Menjelaskan konsep karya seni lukis reinterpretasi tradisi *pamali wanci peuting*.
2. Menjelaskan proses penciptaan karya seni lukis reinterpretasi tradisi *pamali wanci peuting*.
3. Menjelaskan bentuk karya seni lukis reinterpretasi tradisi *pamali wanci peuting*.

1.5 Manfaat Penciptaan

Dari ide/gagasan penciptaan tersebut, penciptaan karya seni luki ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Manfaat bagi pribadi yaitu memperoleh pengalaman berkaitan tentang penyusunan karya akhir, mulai dari riset hingga penciptaan karya lukis dan lebih mendalami tentang kebudayaan Sunda khususnya *pamali*.

2. Bagi lembaga pendidikan

Bagi lembaga pendidikan diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dan menjadi referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa/I dalam menggarap tema sejenis.

3. Bagi masyarakat

Bagi masyarakat diharapkan dapat memahami lebih dalam mengenai budaya Sunda dan menjadi inspirasi terciptanya karya seni baru.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini berisi hal-hal diantaranya:

1. **BAB I, berisi PENDAHULUAN**, yang terdiri dari latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan karya.
2. **BAB II, berisi KONSEP PENCIPTAAN**, terdiri dari kajian sumber penciptaan, landasan penciptaan, korelasi tema, ide, dan judul, konsep penciptaan, dan batasan karya.
3. **BAB III, berisi METODE PENCIPTAAN**, memuat proses kreasi, perancangan karya, perwujudan karya, dan konsep penyajian karya.
4. **BAB IV, berisi PEMBAHASAN KARYA**, yang berisi penjelasan karya, dan nilai kebaruan karya dan keunggulan karya.
5. **BAB V, berisi PENUTUP**, yang berisi kesimpulan dan saran.