

LAPORAN PENELITIAN

**PERANCANGAN MEDIA ACTION FIGURE  
UNTUK REPRESENTASI BUDAYA  
STUDI KASUS: ARTEFAK VERNAKULAR SUNDA**

BERDASARKAN  
SK. REKTOR ITENAS  
NOMOR: 0183/B.06.01/REKTORAT/II/ITENAS/IV.2008

OLEH  
**EDI SETIADI PUTRA**  
NPP: 00 08 04



LEMBAGA PENELITIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
2010

**Lembar Pengesahan**

**Judul Penelitian**

**PERANCANGAN MEDIA MODEL TRIMATRA  
UNTUK REPRESENTASI ARTEFAK  
BUDAYA INDONESIA  
Dengan kasus artefak tradisional Sunda**

**SURAT KEPUTUSAN REKTOR INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
Nomor : 107/B.06.01/BAP/ITENAS/IV.2007 Tanggal 20 April 2007  
Tentang Pelaksanaan Penelitian Unggulan**

**Oleh:  
Edi Setiadi Putra.,Drs**

**Mengetahui,**

**Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Teknologi Nasional  
Dekan,**



**Saryanto, S.Sn.,M.T**

**Mengesahkan,**

**Lembaga Penelitian dan Pemberdayaan Masyarakat  
Institut Teknologi Nasional  
Ketua,**



**Dwi Prasetyanto, Ir.,M.T**

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur senantiasa saya panjatkan ke khadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan ridhoNya, saya dapat menyampaikan laporan penelitian ini.

Penelitian yang saya laksanakan, berjudul: **Perancangan Media Action Figure untuk Representasi Artefak Vernakular Budaya Sunda.** Dari judul tersebut, saya secara khusus bermaksud mengkaji secara lebih mendalam mengenai potensi dari artefak vernakular yang berlatar budaya Sunda untuk diperkenalkan kembali kepada masyarakat masa kini, melalui suatu konsep desain yang menggunakan media representasi populer yang disebut *figurine* atau *action figures*, berupa model dengan skala tertentu yang memuat karakteristik yang amat rinci tentang objek yang direpresentasikan.

Pada masa kini, jenis action figure atau figurine buatan luar negeri yang membanjiri pasar domestik Indonesia, adalah yang memuat secara lengkap karakteristik budaya masing-masing pengeksport. Figurine asal Jepang dan China telah berhasil memasuki pasar kalangan anak-anak dan remaja Indonesia, padahal figurine produksi mereka yang dijual di Indonesia adalah sangat kuat memuat karakter budayanya, misalnya karakter pahlawan-pahlawan klasik Jepang dan China, yang tampaknya hadir mendampingi berbagai judul *videogame* yang memuat karakter yang sama. Pengenalan budaya Jepang dan China ini sangat berhasil, dimana anak-anak Indonesia menjadi sangat mengenal nama-nama tokoh bersejarah dari negara Jepang dan China. Ini mungkin sisi positifnya, sisi negatifnya adalah dikhawatirkan anak-anak Indonesia lebih mengenal budaya dan tokoh asing daripada bangsanya sendiri.

Fakta fenomena masyarakat Indonesia yang lebih menyukai budaya asing daripada budaya sendiri, merupakan gejala kehancuran

budaya yang sangat memperhatikan. Nasionalisme dan rasa cinta tanah air yang demikian membahana tatkala perjuangan kemerdekaan, dikhawatirkan akan pupus atau hilang dari kehidupan generasi muda mendatang. Saya melihat fenomena ini terjadi karena tidak adanya imbalan dari dalam yang dapat mengurangi bahkan menangkal perluasan gelombang pengaruh asing tersebut.

Melalui kajian ini, saya mencoba mengembangkan apa yang terjadi di masyarakat kita melalui pendekatan etnografis, berupa wawancara dan observasi terhadap perkembangan figurine asing ini, merumuskan pengaruhnya dan menganalisa hal-hal yang dapat diusulkan untuk mengurangi pengaruh luar secara realistis.

Adanya figurine yang bercitarasa Indonesia merupakan salah satu jawaban atau solusi yang penting, namun bagaimana konsep yang sekiranya dapat menumbuhkan minat anak-anak dan remaja tentang budayanya sendiri, merupakan faktor yang jauh lebih penting. Dengan demikian dibutuhkan upaya kajian komprehensif guna menggali berbagai kemungkinan potensial untuk menghadirkan konsep figurine Indonesia yang mengandung nilai-nilai budaya (*cultural values*), melalui studi kasus budaya Sunda.

Dari kesimpulan yang saya paparkan dalam bab akhir laporan penelitian ini, yang mengharapakan penelitian ini dilanjutkan atau dievaluasi guna menemukan hal-hal penting yang tidak berhasil saya temukan dalam pola pikir saya. Semoga penelitian ini bermanfaat untuk peningkatan pemahaman budaya generasi muda.

Atas terlaksananya penelitian ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak langsung, telah turut serta membantu dan memberikan dorongan semangat, yaitu antara lain:

1. Prof.Dr. Harsono Taroepratjeka M.T, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional
2. Dr. Irvan Hilmy M.T selaku Ketua LPPM Institut Teknologi Nasional

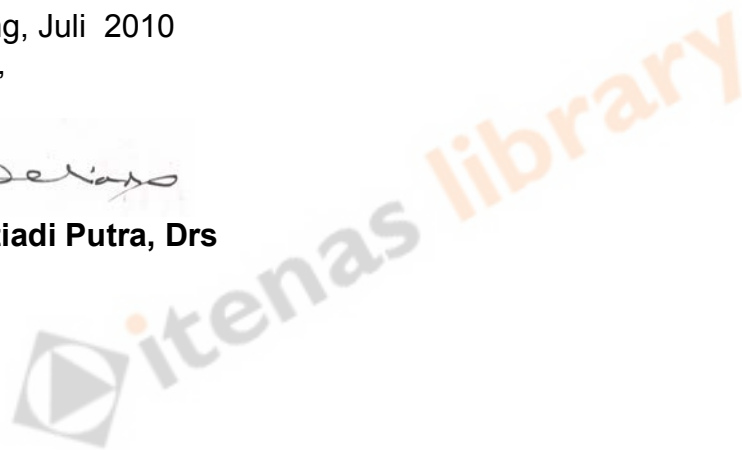
3. Drs. Muhammad Djalu Djatmiko, M.Ds, selaku Dekan FSRD-ITENAS
4. Drs. Sulisty Setiawan, M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Desain Produk FSRD-ITENAS
5. Masyarakat komunitas penggemar action figure, yang tergabung dalam Indonesian Network Modeller Kits (netmork. Org)
6. Civitas Akademika Institut Teknologi Nasional
7. Serta berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga penelitian ini memberikan arti bagi perkembangan ilmu pengetahuan desain, serta kepedulian terhadap potensi kearifan dan kecerdasan lokal bangsa Indonesia.

Bandung, Juli 2010  
Penulis,



**Edi Setiadi Putra, Drs**



## Abstrak

Penelitian ini berangkat dari fenomena action figure sebagai mainan unik masyarakat modern. Action figure adalah mainan berkarakter yang berpose, terbuat dari plastik atau material lainnya, dan desain karakternya sering diambil berdasarkan film, buku komik, video game atau acara televisi. Action figure pada umumnya dipasarkan untuk mainan anak laki-laki dan kolektor pria dewasa.

Action figure sangat terkenal di kalangan anak lelaki karena selalu melambangkan sifat-sifat maskulin. Pada awalnya action figure dibuat hanya untuk pasaran anak-anak, kemudian berkembang menjadi suatu barang koleksi bagi para kolektor dewasa, dan telah diproduksi secara khusus untuk orang dewasa.

Dalam penelitian ini dikaji keberadaan action figure Sunda di Bandung, yang ditengarai memiliki desain yang beragam dan unik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan perkembangan action figure khas Sunda, melalui upaya identifikasi karakteristik action figure Sunda sebagai objek analisis. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis visual terhadap karakter bentuk yang merepresentasikan budaya Sunda.

## Abstract

*This research is about action figures as a unique toy of modern people. An Action figures is a posable character figurine, made of plastic or other materials, and often based upon characters from a movie, comic book, video game, or television program. These action figure are usually marketed towards boys and male collectors.*

*Action figures are particularly popular with boys because they represent traditional masculine traits and are closely associated with the public sphere. While most commonly marketed as a children's toy, the action figure has grown wide acceptance as an adult collector item, and has been produced specifically with this ismind. Action figures not only for display but have symbolical function as cultural visualization.*

*This research studies the existence of Sundanese action figures in Bandung, which has various figures and unique design. The aim of this research is to describe the development of Sundanese action figures and identify the characteristic and the merit of action figures. This research use visual analyzed to the figure characters of Sundanese culture.*

## DAFTAR GAMBAR

No	Keterangan Gambar	Halaman
2.01	Timeline Sejarah Peradaban Sunda	26
2.02	Kerajaan Salakanagara dan Tarumanagara di Tatar Sunda	30
2.03	Kerajaan Sunda Pajajaran (Sunda-Galuh)	32
2.04	Kerajaan Sumedanglarang 1580-1620	34
2.05	Pembagian Wilayah Tatar Sunda	36
2.06	Tiga Gatra Katagori Masyarakat Sunda	38
2.07	Kawasan Tapa Mandala dalam Masyarakat Sunda	41
2.08	Tiga Katagori Hutan Dalam Budaya Sunda	42
2.09	Mandala Hyang	43
2.10	Mandala Hindu-Hyang	44
2.11	Konsep Dasar Mulasara Buana	46
2.12	Konsep Pancakusika Hindu-Hyang	50
2.13	Konsep Ganggaman dari Sanghyang Siksa Kanda ng Karesian	52
2.14	Pakakas Tatanen Huma Sunda	53
2.15	Upacara Ritual Adat Pada Agenda Ngahuma	54
2.16	Pranatamangsa Huma	55
2.17	Pranatamangsa Bentang Kidang	56
2.18	Pranatamangsa Kala Kidang	56
2.19	Beberapa Jenis Kudi	57
2.20	Konsep Aplikasi Tanduk Kijang Sebagai Kujang	58
2.21	Konsep Karakter Kujang	59
2.22	Trigatra Jenis Kujang	60
2.23	Komponen Kujang	60
2.24	Fungsi Dan Karakter Komponen Kujang	61
2.25	Fungsi Dan Makna Simbolis Struktur Kujang	61
2.26	Beberapa Jenis Senjata Nusantara	62
2.27	Panday Besi di Relief Candi Sukuh	63
2.28	Beberapa Jenis Pakarang Sunda	64
2.29	Beberapa Jenis Pakasaban Sunda	64
3.01	Figurine Action Figure Yang Memiliki Sendi Putar	66
3.02	Prinsip Sendi Putar Figurine	66
3.03	Contoh Stop Model Kit	67
3.04	Contoh Part Assy Stopmodel Kit	67
3.05	Contoh Part Assy Model Kit Ranpur	68
3.06	Contoh Part Assy Model Kit Pesawat Terbang	68
3.07	Contoh Visual Aid Anatomi Tubuh Manusia	69
3.08	Contoh Human Figure Pahlawan Jepang	70
3.09	Human Figure Robotic Dan Manga Jepang	71
3.10	Human Figure Heroisme & Patriotik Eropa dan USA	72
3.11	Human Figure Tokoh Terkemuka Dunia	72
3.12	Human Figure Tokoh Utusan Tuhan	73
3.13	Human Figure Tokoh Film Hollywood	73
3.14	Creature Figure Sebagai Tokoh Dalam Film Hollywood	74
3.15	Artefact Figure Dalam Film Hollywood	74

3.16	Artefact Figure Senjata Klasik	75
3.17	Miniatur Produk	75
3.18	Miniatur Produk Dari Budaya Jepang	76
3.19	Contoh Desain Diorama Modern dan Klasik	76
4.01	Boneka Pajang Tarian Sunda	79
4.02	Miniatur Wayang Golek	80
4.03	Desain Figurine Gatot Kaca	81
4.04	Desain Figurine Wayang Pandawa	81
4.05	Desain Figurine Pesilat dan Urang Kanekes Baduy	82
4.06	Desain Figurine Sepasang Pengantin Sunda	83
4.07	Desain Figurine Profil Si Kabayan	84
4.08	Desain Miniatur Kujang	85
4.09	Desain Tema Pertarungan Pencak Silat (Maenpo)	86
4.10	Tema Pendekar Silat Dan Kujang Pakarang	86
4.11	Beberapa Desain Kujang Pakarang	86
4.12	Beberapa Desain Miniatur Perlengkapan Rumah tangga	87
4.13	Beberapa Desain Miniatur Alat Musik Sunda	88
4.14	Desain Miniatur Topeng Sunda	88
4.15	Desain Figurine Prasasti	88
4.16	Desain Miniatur Patung Indonesia	89
4.17	Desain Miniatur Rumah Adat Sunda	90
4.18	Desain Bangunan Kolonial di Tatar Sunda	90
4.19	Desain Figurine Tokoh Hang Tuah & Hang Jebat	91
4.20	Desain Figurine Tokoh Legenda Sunda Sangkuriang	91
4.21	Desain Figurine Tokoh Super Hero Indonesia	92
4.22	Desain Figurine Tokoh Gundala Putera Petir	92
4.23	Desain Figurine Kopasus TNI-AD	93
4.24	Desain Figurine Pasukan Gegana Brimob-Polri	93
4.25	Desain Figurine Indonesian Fighter Pilot	94
4.26	Desain Figurine Indonesian Soldier	94



## DAFTAR ISI

Identifikasi Penelitian .....	1
Pengesahan Penelitian .....	2
Kata Pengantar .....	3
Abstrak ( <i>abstract</i> ) .....	6
Daftar Gambar .....	7
Daftar Isi .....	9
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	10
1.1. Latar Belakang .....	10
1.2. Perumusan Masalah .....	19
1.3. Batasan Masalah .....	19
1.4. Tujuan Penelitian .....	20
1.5. Manfaat Penelitian .....	20
1.6. Asumsi Penelitian .....	21
1.7. Metode Penelitian .....	21
1.8. Sistematika Penelitian .....	24
<b>BAB II. ARTEFAK VERNAKULAR BUDAYA SUNDA</b> .....	25
<b>2.1. Latar Belakang Peradaban Sunda</b> .....	25
2.1.1. Peradaban <i>Pitarapuja Hyang</i> .....	26
2.1.1.1. Padukuhan Pulasari .....	27
2.1.1.2. Kerajaan Salakanagara .....	28
2.1.2. Peradaban <i>Hindu-Hyang</i> .....	29
2.1.2.1. Kerajaan Tarumanagara .....	29
2.1.2.2. Kerajaan Sunda-Pajajaran .....	31
2.1.3. Peradaban Sunda Islam .....	32
2.1.3.1. Kerajaan Sumedanglarang .....	33
2.1.3.2. Kesultanan Cirebon dan Banten .....	34
2.1.4. Peradaban Sunda Eropa .....	35
2.1.4.1. Parahiyanan Mataram .....	36
2.1.4.2. Priangan Hindia Belanda .....	36
2.1.5. Peradaban Sunda-Indonesia .....	37
<b>2.2. Filosofi Kosmologi Masyarakat Sunda</b> .....	38
2.2.1. <i>Trigatra Ratu-Resi-Rama</i> .....	38
2.2.2. <i>Mandala Hyang</i> .....	40
2.2.3. <i>Patikrama Mulasara Buana</i> .....	45
2.2.4. <i>Pancakusika</i> .....	48
<b>2.3. Filosofi Artefak Vernakular Sunda</b> .....	51
2.3.1. <i>Ganggaman</i> .....	51
2.3.2. <i>Pakakas Tatanen</i> .....	52
2.3.3. <i>Kujang</i> .....	57
2.3.4. <i>Pakarang</i> .....	62
2.3.5. <i>Pakasaban</i> .....	64

<b>BAB III. MEDIA TRIMATRA ACTION FIGURE .....</b>	<b>65</b>
<b>3.1. Pengertian Action Figure .....</b>	<b>65</b>
<b>3.2. Jenis Action Figure .....</b>	<b>65</b>
3.2.1. <i>Figurine</i> .....	65
3.2.2. <i>Stopmotion kit</i> .....	67
3.2.3. <i>Model kit</i> .....	68
3.2.4. <i>Visual Aid</i> .....	69
<b>3.3. Klasifikasi Action Figure .....</b>	<b>69</b>
3.3.1. <i>Human Figure</i> .....	69
3.3.2. <i>Creature Figure</i> .....	74
3.3.3. <i>Artefact Figure</i> .....	74
3.3.4. <i>Miniature</i> .....	75
3.3.5. <i>Diorama</i> .....	76
<b>3.4. Problematik Action Figure di Indonesia.....</b>	<b>77</b>
3.4.1. Potensi konsepsi desain <i>action figure</i> Sunda .....	77
3.4.2. Potensi material dan produksi <i>action figure</i> .....	78
<b>BAB IV. KONSEP ACTION FIGURE TERAPAN BUDAYA SUNDA ....</b>	<b>79</b>
<b>4.1. Human Figure Sunda.....</b>	<b>79</b>
4.1.1. Boneka pajang tema tarian Sunda.....	79
4.1.2. <i>Figure</i> wayang golek .....	79
4.1.3. <i>Figurine</i> pakaian adat Sunda .....	82
<b>4.2. Artefak Figure Budaya Sunda .....</b>	<b>84</b>
4.2.1. Desain <i>artefact figure</i> Kujang.....	84
4.2.2. Desain peralatan rumahtangga khas Sunda .....	87
4.2.3. Desain <i>figurine</i> perangkat kesenian.....	87
4.2.4. <i>Figurine</i> arkeologis .....	88
<b>4.3. Konsep Desain Arsitektur Vernakular Sunda .....</b>	<b>89</b>
<b>4.4. Konsep Globalisasi Action Figure .....</b>	<b>91</b>
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>95</b>
<b>5.1. Kesimpulan .....</b>	<b>95</b>
<b>5.2. Saran .....</b>	<b>97</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>101</b>

# **BAB I. PENDAHULUAN**

## **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan globalisasi universalisme di segala bidang, telah membuat berbagai bangsa dan negara melakukan banyak persiapan dengan membenahi konsep umum kebudayaan lokalnya, sehingga siap untuk menghadapi perubahan kebudayaan yang berlangsung revolusioner.

Riset yang dilakukan oleh beberapa pakar sosiologi, menyimpulkan adanya potensi bahaya bagi negara yang tidak memiliki kematangan budaya atau yang sangat rentan dengan pengaruh perubahan. Beberapa negara maju menyikapi masalah ini dengan justru memperkuat eksistensi budayanya, walau dianggap usang oleh kalangan generasi mudanya. Menurut John Naisbitt (1994), Kebudayaan dan peradaban global yang berkolaborasi dengan budaya kontemporer dan budaya tradisi lokal, merupakan cikal bakal terbentuknya kebudayaan baru yang tidak memiliki batas-batas geografis.

Peradaban global muncul sebagai pengaruh dari fenomena globalisasi yang berasal dari percepatan perubahan yang mendunia di segala aspek kehidupan manusia modern. Dunia mengalami perubahan yang sangat pesat, akibat dari perkembangan persaingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang dimotori oleh negara-negara maju. Perkembangan kemajuan yang cepat di bidang teknologi informasi, telah mendorong terjadinya transformasi dari masyarakat industri menuju masyarakat informasi, sehingga abad Industri telah berubah menjadi abad informasi. Proses ini merebak di seluruh penjuru dunia, dimana seluruh dunia terhubung satu sama lain membentuk jejaring yang sangat rumit, sehingga berpotensi terjadinya semacam efek domino, yaitu apabila terjadi perubahan di suatu tempat, maka peristiwa tersebut akan mempengaruhi kejadian di belahan dunia lain secara cepat. Pada Era

Informasi ini, jarak telah dikompresi secara dramatis oleh teknologi media elektronik.

Revolusi di bidang teknologi telah melahirkan fenomena abad teknologi nano (*nano technology*), yaitu suatu konsep teknologi yang didasari oleh perkembangan teknologi informatika dan elektronika. Percepatan teknologi ini didukung oleh adanya pergerakan globalisasi, yaitu globalisasi media informasi, globalisasi sistem ekonomi dan finansial serta globalisasi politik. Pada kondisi ini, ruang dan waktu menjadi semakin pendek. Keunggulan-keunggulan spesifik yang dimiliki suatu bangsa telah menjadi penting dalam rangka menciptakan aliansi strategis, untuk menghadapi gerakan arus modal (*financial & capitalism system*) yang semakin cepat, bebas dan kokoh. Gelombang ini memberikan tekanan pada semua negara dan tatanan masyarakatnya, untuk bersikap reaktif yang bermuara pada kesiapan ketahanan budaya.

Reaksi yang terbentuk dari ketahanan budaya merupakan suatu tindakan solusi yang optimal untuk menjaga kelestarian budaya sekaligus memperkuat daya tahan budaya bangsa dari pengaruh globalisasi tersebut. Contohnya: Berbagai issue budaya Amerika (USA) yang divisualisasikan melalui film-film Hollywood, telah membuat beberapa negara dan bangsa memiliki pandangan yang sama tentang sesuatu yang dipertentangkan atau kontroversi, sebagai hasil pengaruh kuat media informasi cinematografi Amerika. Langkah ini kemudian memacu perkembangan spektakuler di dunia cinematografi, dimana berbagai negara seakan berlomba untuk menampilkan dimensi keluhuran budayanya melalui film-film tertentu, misalnya beberapa yang tumbuh berkembang memasuki alam cara pandang Indonesia, adalah berbagai karya sineas dari Korea Selatan, China, India dan Jepang.

Dalam konversasi kebudayaan yang sering diselenggarakan melalui temu wicara dan wacana, makna budaya yang universal dapat diungkapkan sebagai unsur yang memberikan nilai tambah dalam budaya lokal yang cenderung tidak memiliki arah perkembangan budaya yang

kelas. Nilai-nilai budaya dari masyarakat berbudaya lokal lebih banyak diungkapkan sebagai suatu bentuk kelemahan atau sisi negatif yang memuat keusangan dalam cara pandang dan cara berfikir. Nilai berbudaya lokal masih dianggap sesuatu yang tidak layak zaman, karena konsep berfikirnya dianggap terlalu kolot dan teramat kuno. Muatan negatif ini sayangnya lebih banyak diungkap daripada muatan positif atau kandungan nilai-nilai budaya yang cemerlang di zamannya. Hal ini menyebabkan mentalitas generasi muda menjadi gamang dan rentan terhadap pengaruh budaya asing, baik yang cenderung positif maupun negatif. Secara sadar maupun tidak, generasi muda kita menjadi sasaran empuk infiltrasi budaya asing. Hal ini terbukti dari gencarnya bentukan nuansa budaya asing yang memperoleh respon positif dari masyarakat kita, tanpa kita paham akan potensi kandungan makna budayanya.

Sebagian masyarakat kita dinilai telah mampu menahan gempuran pengaruh budaya asing, karena memiliki kemapanan budaya. Contohnya adalah masyarakat *kabuyutan* atau *padukuhan* di Jawa Barat yang kuat memegang teguh *patikrama adat Sunda*. Sebagian lagi adalah masyarakat yang justru berupaya melepaskan diri dari kungkungan adat yang dianggapnya merongrong kemajuan budaya bangsa yang sesuai perkembangan zaman. Sebagian masyarakat yang sangat mendukung perubahan ini, terkadang menerima berbagai unsur asing tanpa saringan atau pertimbangan apapun.

Perkembangan budaya masyarakat Sunda, telah membagi setidaknya tiga kelompok masyarakat dengan kecenderungan budaya yang berbeda, yaitu:

1. **Masyarakat adat tradisional** yang sifatnya konservatif sehingga sulit dipengaruhi budaya lain secara langsung. Masyarakat ini tinggal di kawasan *padukuhan mandala* atau kawasan yang dianggap sakral atau keramat, baik oleh masyarakat setempat maupun masyarakat lain di luar kelompoknya. Masyarakat adat Sunda memiliki *patikrama*

(aturan adat istiadat) yang diwarisi secara turun temurun dari *karuhun* (leluhur), sehingga tidak terjadi pengaruh perubahan yang signifikan.

2. **Masyarakat modern universal** yang sifatnya sangat terbuka, toleran dan moderat dalam menerima asupan budaya asing, baik yang selaras maupun yang bertolakbelakang. Masyarakat ini sifatnya majemuk karena terbentuk dari akulturasi dan asimilasi dengan berbagai latarbelakang budaya yang sangat beragam. Kemajemukan budaya ini telah melahirkan konsep budaya baru yang umum terjadi di berbagai kota besar di dunia. Budaya ini disebut budaya urban kontemporer (*contemporary urban culture*). Segala macam bentuk budaya, baik asing, terasing dan lokal, terdapat di kawasan perkotaan, sebagai ekosistem dari masyarakat modern yang multikultur.
3. **Masyarakat transisi modern-tradisional**, atau masyarakat modern yang memiliki kecenderungan untuk mempertahankan sisi unik dari budaya lokal dan mengemasnya menjadi identitas baru. Konsep yang cenderung sinkretik ini, merupakan kumpulan selektif dari nilai-nilai budaya asing dan lokal nasional yang berkembang di kawasan budaya urban. Kelompok masyarakat ini memiliki kecenderungan sebagai masyarakat post modern.

Ketiga kelompok masyarakat Sunda ini dapat dilihat kecenderungannya secara kasat mata. Masyarakat Sunda modern kecenderungan berada di kawasan perkotaan sedangkan masyarakat adat berada di kawasan padukuhan. Sedangkan masyarakat transisi pada dasarnya berada di kawasan padesaan dan sebagian perkotaan.

Masyarakat Sunda modern pada dasarnya bersifat sangat terbuka menerima masukan budaya-budaya asing tanpa reserve apapun, karena telah timbul keyakinan yang telah mengakar kuat, bahwa inkulturasi kebudayaan asing dalam globalisasi universalisme merupakan suatu keharusan. Ketertinggalan masyarakat Sunda dalam suatu bidang, merupakan faktor yang memacu peralihan perhatian generasi muda Sunda kepada budaya asing yang datang dari bangsa dan negara maju,

penyambutan perubahan budaya ini ditimbulkan oleh adanya keyakinan yang sangat kuat, bahwa budaya dari negara maju merupakan budaya yang telah matang, mapan dan telah teruji kegemilangannya dalam lintas zaman. Generasi muda yang dapat larut dalam persenyawaan atau peleburan budaya, merupakan keniscayaan bagi masyarakat Sunda modern.

Masyarakat Sunda postmodern justru berupaya menyadarkan generasi mudanya akan potensi ancaman bahaya bila kita kehilangan jatidiri atau kekhasan budaya, akibat pengaruh kuat dari budaya asing yang didukung oleh segenap aspek infrastruktur modern. Menurut kelompok ini, asimilasi budaya yang evolusioner serta infiltrasi budaya secara revolusioner merupakan pokok permasalahan yang berpotensi menghancurkan peradaban Sunda khususnya, dan peradaban Indonesia pada umumnya. Kelompok pemerhati budaya ini sangat mengkhawatirkan akan lemahnya mentalitas kita dalam menerima pengaruh budaya asing tanpa filter yang kuat dan relevan. Gerakan perlawanan terhadap asupan budaya asing menjadi fenomena sosial yang sangat menarik dan juga mengglobal, peristiwa ini terjadi di beberapa kawasan yang budaya aslinya terancam oleh desakan budaya asing. Gerakan-gerakan anti budaya asing ini mencuat dalam tatanan politik, wacana nasionalisme dan permasalahan solidaritas sosial.

Masyarakat Sunda padukuhan yang memegang teguh adat kabuyutan, merupakan masyarakat yang sejak awal memiliki sikap kuat untuk bertahan dari perubahan budaya yang terlalu cepat. Masyarakat adat Sunda seakan memiliki prediksi untuk menjaga tradisi dalam rangka menghadapi kemungkinan perubahan budaya. Masyarakat adat merupakan kelompok masyarakat yang mewarisi *patikrama* (adat istiadat) leluhur dan bertekad mempertahankan nilai-nilai budaya luhur yang telah mampu bertahan selama ratusan tahun. Budaya tradisional yang dipertahankan turun temurun dengan teguh, telah menyebabkan masyarakat pewaris ini memiliki daya tahan yang sangat kuat, sehingga

tidak terimbas oleh pengaruh asing. Konsep pranata sosial dan pranata budaya tradisi yang dipertahankan sangat kuat, membentuk nuansa yang sangat kontras jika dibandingkan dengan nuansa di sekitarnya yang mengalami inkulturasi budaya asing dan kecenderungan materi budaya yang berubah-ubah.

Masyarakat dengan budaya tradisional menjadi masyarakat yang eksklusif terhadap masyarakat lain di sekitarnya. Dari pandangan masyarakat modern, masyarakat tradisional merupakan masyarakat terasing, yang memiliki materi-materi budaya asli yang sangat asing dalam pandangan majemuk modernisme. Hal ini menampakkan unsur dialektis atau paradoksial yang sangat berbeda dalam menilai keasingan suatu budaya. Masyarakat ini cenderung menerima keasingan dari luar negeri daripada memahami nilai-nilai yang belum dikenalnya dalam masyarakatnya sendiri.

Nilai-nilai eksklusif yang muncul akibat cara pandang masyarakat modern, telah membuat masyarakat adat terpisah dari struktur umum masyarakat kita. Tampak terkucil atau terisolasi, tetapi pada dasarnya merupakan upaya pertahanan yang optimal terhadap pengaruh masyarakat modern yang telah menjadi agen perubahan yang sangat agresif. Konsep eksklusif ini telah memperkuat posisi masyarakat adat, karena nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki telah mampu menahan imbas inkulturasi, bahkan justru mampu memberikan perubahan terhadap gaya hidup masyarakat modern untuk mencoba kembali ke budayanya semula.

Realitas seperti itu telah diungkapkan *John Naisbitt* (1994) dalam *Global Paradox* yang menunjukkan bahwa semakin kuat desakan dari luar, justru akan semakin kuat pula peran lokal. Diramalkannya bahwa kekuatan dan perhatian saat ini justru akan bergeser dan terfokus pada ciri-ciri lokal. Gejala aksi-reaksi ini merupakan peristiwa yang normal dalam rangkaian dinamika perubahan. Hikmah dari proses global inkulturasi ini telah menyebabkan peran masyarakat konservatif yang dulu dianggap terasing dan usang, justru kini memiliki peran yang sangat besar



dan penting dalam membentuk dinamika kebudayaan yang berlandaskan kekuatan budaya lokal universal.

Dinamika perkembangan budaya lokal universal, muncul dengan bentuk aplikasi unsur budaya lokal yang berkarakter kuat ke dalam kehidupan modern yang berimbang pada perubahan budaya secara universal, dimana budaya-budaya lokal menjadi unsur yang penting dalam membentuk konsep kebudayaan baru yang dinamis. Dalam hal ini, nilai-nilai budaya Sunda juga berpotensi kuat untuk dapat memasuki kancah kebudayaan universal.

*Rajae Farhang* (2000) dalam *Globalization on Trial*, menyebutkan bahwa tekanan gelombang globalisasi perlu disikapi sebagai suatu tantangan alamiah pada zamannya yang bersifat ancaman, akan tetapi sekaligus menyiratkan peluang untuk mengembangkan budaya lokal. Tekanan globalisasi yang berhasil memecahbelah mentalitas masyarakat dalam beberapa perilaku budaya yang berbeda, menimbulkan daya tarik tersendiri untuk dikaji lebih mendalam. Oleh karena itu, banyak peneliti domestik maupun asing yang mempelajari tatalaksana budaya adat, sebagai subjek dan objek kajian ilmiah. Budaya tradisional yang unik, eksotis dan orisinal merupakan unsur yang memberi warna cemerlang dalam budaya global di masa kini dan masa mendatang.

Proses transformasi budaya yang terjadi baik dari globak ke lokal dan dari lokal ke global, merupakan fenomena perubahan pranata sosial yang saling mempengaruhi dan saling membutuhkan. Eksistensi masyarakat budaya konservatif pada dasarnya terganggu oleh gelombang globalisasi yang diusung masyarakat moderat modern, namun dari sudut pandang yang lain, masyarakat modern dapat memperkuat eksistensi budaya adat melalui upaya memperkenalkan budaya asli (*local genius*) ini ke arena budaya global.

Fenomena kebangkitan *local genius* ini memiliki daya tarik yang besar. Kurikulum Jurusan Desain Produk FSRD-Itenas, menunjukkan adanya perhatian yang sangat besar terhadap potensi kearifan lokal dan

kecerdasan lokal dari kebudayaan kita, sebagai sumber inspirasi dalam konsepsi desain. Sudut pandang keilmuan Desain Produk cenderung melihat unsur *local genius* sebagai potensi untuk memacu pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan ilmu desain dalam kancah internasional. Tatanan global sesungguhnya telah memberi tempat yang terhormat bagi keberadaan kejeniusan lokal yang bermutu tinggi. Potensi ini merupakan aspek yang dapat dijadikan solusi terbaik dalam rangka meningkatkan ketahanan budaya dari beberapa kasus dampak globalisasi yang sangat penting untuk mendapat perhatian kita.

Kasus globalisasi budaya yang sangat penting dicermati adalah terdapatnya gelombang yang sangat kuat yang mengusung nilai-nilai patriotisme dan paradigma budaya asing dalam produk-produk *action figure* atau *figurine*, yang mulai mengakar pada relung bathin generasi muda. *Figurine* adalah suatu desain boneka yang terbuat dari plastik *PVC*, *resin*, karet (*rubber silicone*) dan *pewter*, yang dapat memuat detail ragam hias dan nilai-nilai budaya. Sosok tokoh-tokoh asing seperti pahlawan-pahlawan klasik China (misalnya: *Liu Bei* raja *Shu*, *Cao Cao* raja *Wei* dan *Sun Jian* raja *Wu*, dalam legenda Three Kingdom 'Sam Kok' atau ksatria-ksatria Jepang masa *Sengo Jidai* seperti *Oda Nobunaga*, *Hanzo Hattori*, dan lain-lain) lebih banyak dikenal masyarakat muda Indonesia, daripada sosok pahlawan dari bangsanya sendiri.

Berdasarkan kasus ini, perlu ditelaah lebih mendalam tentang desain *figurine* yang dipergunakan beberapa negara sebagai media untuk memperkenalkan budaya bangsanya secara utuh, sehingga produk ini pun dapat diterima oleh kalangan generasi muda modern kita.

Upaya memperkenalkan kearifan lokal (*local wisdom*), kecerdasan lokal (*local intelligence*), kejeniusan lokal (*local genius*), dan kebudayaan local (*local culture*) ini perlu dilakukan sejak dini kepada generasi penerus bangsa. Khususnya terkait dengan perlunya memperkenalkan sejarah bangsa kepada generasi muda Indonesia, karena konon masyarakat Indonesia memiliki kecenderungan untuk melupakan sejarah. Dimana

babak bangsa kita, Bung Karno menyebutkan bahwa '*Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai para pahlawannya, jangan sekali-kali melupakan sejarah*'. (Pidato Bung Karno bertajuk '*Jas merah*', Hut Kemerdekaan RI 1966)

## **1.2. Perumusan Masalah**

Penelitian ini menitikberatkan pada pemahaman tentang desain *figurine* atau *action figure* sebagai media untuk merepresentasikan artefak Indonesia, khususnya artefak vernakular budaya Sunda, sebagai salah satu upaya untuk menggali nilai-nilai budaya dan konsepsi patriotik heroik lokal sebagai masukan pendamping dalam meningkatkan ketahanan budaya dan penggalan potensi-potensi lokalitas untuk implementasi ke dalam tatanan global.

Pendekatan masalah akan dilakukan dengan mengkaji bentuk, fungsi, jenis, karakter dan nilai makna yang terkandung dalam beberapa sampel *action figure* yang berasal dari luar negeri yang dikomparasikan dengan jenis yang berasal dari dalam negeri.

Sesuai dengan fokus permasalahan, maka variabel yang akan diperhatikan dan dikaji, mengacu pada hal-hal berikut :

- (1) Bagaimanakah wujud *artefak vernakular Sunda*
- (2) Bagaimanakah perwujudan bentuk *action figure* yang berakar pada budaya asli Sunda
- (3) Nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam desain *action figure Sunda*.

## **1.3. Batasan Masalah**

Fokus penelitian ini meliputi perkembangan media *action figure* yang berkembang di Bandung (sebagai sampel masyarakat Sunda), Pengaruh *action figure* pada generasi muda serta kecenderungan kebutuhan *action figure* yang bernuansa lokal.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi karakteristik serta keunggulan fungsional dari ragam *action figure* yang dapat dipergunakan untuk representasi artefak budaya Sunda khususnya dan artefak nasional Indonesia pada umumnya.
2. Mendata, mengklasifikasikan dan mengenalkan kembali artefak vernakular yang berasal dari akar budaya Sunda

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan meliputi :

- (1) Untuk memberikan penjelasan tentang hakikat bentuk, fungsi dan makna artefak vernakular Sunda.
- (2) Sebagai pertimbangan pemikiran bagi perajin *action figure* dan masyarakat umum yang tertarik untuk melestarikan dan mengembangkan *artefak vernakular Sunda*, juga menjadi titik awal bagi peneliti lain untuk melaksanakan penelitian lanjutan yang lebih mendalam.
- (3) Untuk meningkatkan peran sumber daya desain berbasis budaya lokal tradisional, yang diperlukan oleh kalangan desainer, masyarakat akademis, praktisi *action figure* dan masyarakat umum.
- (4) Untuk meningkatkan ketertarikan desainer produk untuk mengembangkan produk *action figure* berbasis budaya dan potensi kompetensi kecerdasan lokal, terkait dengan adanya peluang revitalisasi pengembangan aspek pendidikan sejarah sebagai prioritas ketahanan mentalitas generasi muda Indonesia di masa kini dan masa mendatang.

## 1.6. Asumsi Penelitian

Desain action figure yang merepresentasikan artefak Budaya Sunda, dapat dikembangkan dengan mengikuti perkembangan zaman, sehingga sesuai dengan pola asupan imajinatif bagi generasi muda masa kini, seperti apa yang telah dikembangkan oleh beberapa negara asing. Nilai-nilai budaya yang dikembangkan dengan konsep desain modern dan futuristik dapat meningkatkan pemahaman budaya dan penerimaan nilai budaya dengan lebih terbuka.

## 1.7. Metode Penelitian

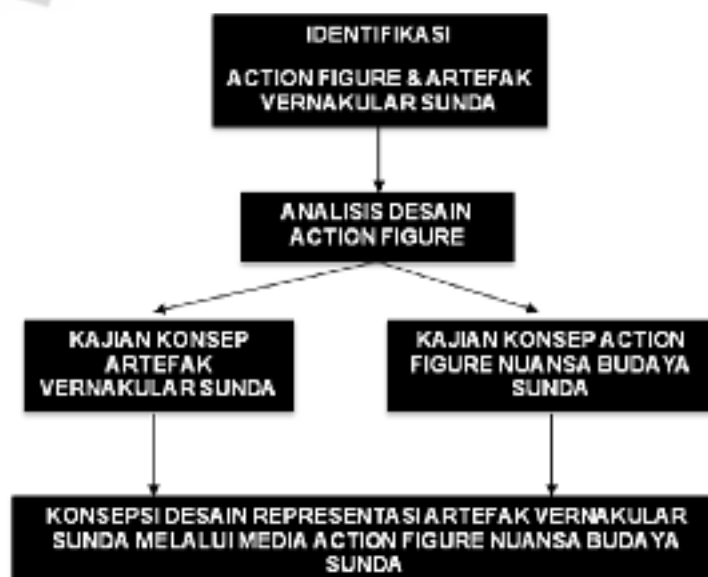
Penelitian ini diawali dengan studi pustaka, yaitu membaca dan mencatat sejumlah karya tulis dan dokumen tertulis yang memiliki kaitan erat dengan objek penelitian. Hasil studi pustaka dijadikan bekal pengetahuan untuk melakukan observasi, wawancara, pencatatan, pendokumentasian dan perekaman. Dalam rangka memperoleh data komprehensif, yang merupakan satu kesatuan yang utuh dan terintegrasi, digunakan metode deskriptif karena masalah yang diteliti masih berlaku dalam kehidupan masyarakat Sunda masa kini. Kegiatan yang dilakukan adalah mencari dan mengumpulkan data seluas-luasnya untuk mempelajari kondisi-kondisi sosial, ekonomi dan budaya yang berhubungan dengan kehidupan generasi muda Sunda.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara dengan menggunakan pedoman pengumpulan data. Teknik observasi, terutama dilakukan untuk mengetahui berbagai fenomena *action figure*, baik yang bersifat fisik, sosial, ekonomi maupun budaya berdasarkan pengamatan langsung yang dapat melengkapi dan memperjelas data yang diperoleh melalui wawancara, serta untuk memperoleh data yang tidak mungkin terungkap melalui wawancara atau tatap muka. Teknik wawancara dipergunakan untuk memperoleh data primer, yaitu langsung dari sumbernya sendiri, baik mengenai pandangan atau pendapat maupun

mengenai kenyataan-kenyataan yang dialami informan, sehingga data yang didapat memiliki nilai validitas cukup tinggi dan dapat dipercaya.

Wawancara yang dilakukan bersifat terbuka (*open interview*), dalam arti memberi keleluasaan bagi para informan untuk menjawab pertanyaan dan memberi pandangan-pandangan secara bebas dan terbuka serta memungkinkan untuk mengajukan pertanyaan secara mendalam (*in-depth interview*).

Informan ditentukan secara purposive, yaitu tipe sampling yang didasarkan atas pertimbangan atau penilaian peneliti dengan anggapan informan yang dipilih representatif untuk populasi. Walaupun demikian, penilaian dan pertimbangan peneliti tidak lepas dari saran, pengetahuan dan informasi yang diberikan tokoh-tokoh masyarakat, baik tokoh formal maupun informal. Mengingat hal itu, informan ditentukan secara berantai dari responden yang ditunjuk oleh informan pertama yang telah diwawancarai. Cara ini seperti yang disebut dengan *snowball sampling technique* (Bagdan & Bilken, 1986). Data dan informasi yang diperoleh, dianalisis secara kualitatif, kemudian dideskripsikan serta disusun sesuai dengan kerangka laporan yang telah ditetapkan. Seperti pada diagram berikut :



**LATAR :**

Globalisasi universalisme budaya telah mempengaruhi masyarakat Sunda. Salah satu kasus penting adalah gencarnya unsur-unsur budaya asing memasuki imajinasi generasi muda Sunda melalui media action figure. Konsep action figure sangat efektif diterima generasi muda, sehingga media ini memungkinkan dipergunakan untuk mengenalkan kembali budaya Sunda melalui cara yang kreatif dan sesuai perkembangan zaman.

**ASUMSI :**

Desain action figure yang merepresentasikan artefak Budaya Sunda, dapat dikembangkan dengan mengikuti perkembangan zaman, sehingga sesuai dengan pola asupan imajinatif bagi generasi muda masa kini, seperti apa yang telah dikembangkan oleh beberapa negara asing. Nilai-nilai budaya yang dikembangkan dengan konsep desain modern dan futuristik dapat meningkatkan pemahaman budaya dan penerimaan nilai budaya dengan lebih terbuka.

TAHAP	URAIAN	PERANGKAT METODA	TINDAKAN
Tahap 1	Mendeskripsikan konsep filosofi action figure, sehingga layak sebagai media representasi budaya Sunda	Kajian literatur ( <i>documentary analysis</i> )	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengumpulan data literatur tentang action figure/figurine</li><li>• Kajian teoritis dan filosofis budaya (<i>literature review</i>)</li></ul>
Tahap 2	Mengidentifikasi <i>artefak vernakular Sunda</i> , yang dapat dipresentasikan melalui media action figure	<ul style="list-style-type: none"><li>• Observasi lapangan (<i>survey</i>)</li><li>• Wawancara etnografis</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengumpulan data visual</li><li>• Pengumpulan data <i>open interview</i> dan <i>in-depth interview</i>.</li></ul>
Tahap 3	Menjelaskan konsepsi desain action figure untuk representasi artefak vernakular budaya Sunda	<i>Product design methodology</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengumpulan data visual <i>action figure</i></li><li>• Kajian karakter artefak vernakular Sunda</li></ul>

**TEMUAN**

Menginterpretasikan hasil temuan dari penelitian ini, untuk menjelaskan fungsi dan manfaat desain action figure sebagai media efektif dan efisien dalam merepresentasikan artefak vernakular budaya Sunda khususnya dan budaya Indonesia pada umumnya. Identifikasi artefak vernakular pun menunjukkan gatra sosok manusia sebagai bagian dari budaya, sehingga tokoh-tokoh bersejarah dalam masyarakat sunda dapat dikembangkan dalam media action figure sehingga dapat dikenal oleh generasi muda.

## 1.8. Sistematika Penelitian

<b>BAB I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, tujuan penelitian, pendekatan penelitian serta alur pikir dan sistematika penulisan. Bab ini menguraikan hal-hal yang mendasari proses kajian dan penelitian.
<b>BAB II</b>	<b>ARTEFAK VERNAKULAR BUDAYA SUNDA</b>	Merupakan telaah kepustakaan untuk mendeskripsikan karakteristik kebudayaan Sunda dan hal-hal penting yang terkait dengan pemahaman artefak vernakular berbasis Budaya Sunda.
<b>BAB III</b>	<b>MEDIA TRIMATRA ACTION FIGURE</b>	Merupakan uraian analisa tentang media action figure yang berkembang di masa kini sebagai produk visualisasi budaya.
<b>BAB IV</b>	<b>KONSEP ACTION FIGURE TERAPAN BUDAYA SUNDA</b>	Merupakan uraian analisa dan sintesa data, mengenai perkembangan action figure yang berasal dari masyarakat Sunda, sebagai sampel terapan representasi Budaya Sunda.
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	Merupakan konfirmasi akhir berupa kesimpulan penelitian, disertai saran-saran pengembangannya sebagai implikasi hasil penelitian.



## **BAB II**

### **ARTEFAK VERNAKULAR BUDAYA SUNDA**

#### **3.1. Latar Belakang Peradaban Sunda**

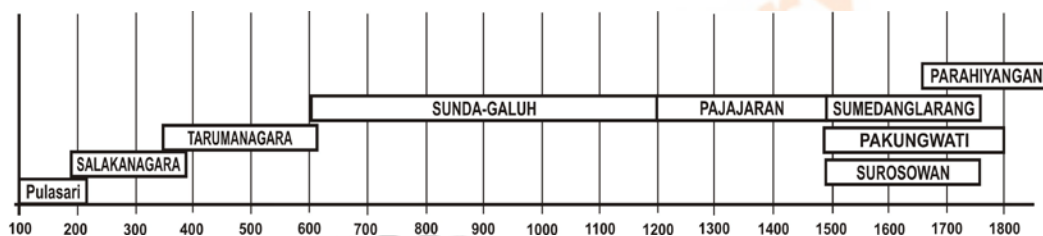
Menurut budayawan Sunda Edi S.Ekajati (1995), seorang peneliti Belanda bernama *RW Van Bemmelen* (1949) menyebutkan *Sunda* sebagai suatu istilah yang dipergunakan untuk menamai dataran bagian barat laut India Timur, sedangkan bagian tenggara dinamai *Sahul*. Dataran Sunda dikelilingi oleh sistem pegunungan Sunda yang melingkar (*circum Sunda mountain system*) sepanjang hampir 7.000 km. Dalam geografi modern menyebutkan bahwa Sunda Besar (*Greater Sunda Islands*) adalah himpunan pulau-pulau besar (yaitu Sumatra, Jawa, Kalimantan) sedangkan Sunda Kecil (*Lesser Sunda Islands*) adalah pulau-pulau yang berukuran kecil (yaitu Bali, Nusa Tenggara, Timor).

Istilah 'Sunda' yang digunakan untuk menamai dataran dan pulau-pulau besar di kawasan barat Indonesia, merujuk pada peradaban Sunda yang disimpulkan para ahli arkeologi telah berkembang di masa awal peradaban manusia di wilayah Asia Tenggara.

Peradaban manusia di kepulauan Nusantara (Indonesia) terkait erat dengan perkembangan kebudayaan India dan paham Hinduisme, yang dimulai dengan penyebaran masyarakat India ke berbagai wilayah di Indonesia. Koloni masyarakat India di wilayah nusantara itu, memberi nama wilayah itu sesuai dengan nama daerah atau nama negara asal, termasuk untuk penamaan gunung, pegunungan, rimba dan sungai-sungai. Hal ini dibuktikan dengan adanya kesamaan nama pada peta India kuno, seperti Kerajaan *Sunda* beribukota *Ponda* di dekat Goa (ENI,IV,1921:14-15) atau Kerajaan *Sindh* (*Sindhu*, *Sudra*) di India barat, Kerajaan *Javanagada* di wilayah Gujarat (terkait dengan istilah *java/jawa*, *jawadwipa*), Kerajaan *Indraprasta* (di India tengah dan di kawasan Cirebon), Kerajaan *Kalinga* (di pesisir timur India, pesisir utara Jawa dan di wilayah kepulauan Philipina), Kerajaan *Madhura* (di India selatan dan

pulau Madura), juga terdapat kesamaan nama *Malaka*, *Malaya*, *Rajatapura*, *Kosala*, *Alengka*, *Sungai Gomati*, *Sungai Serayu*, *Gunung Malabar*, *Gunung Mandalagiri*, dan lain sebagainya.

Ayatrohaedi (2005) dan Edi S.Ekajati (2005) yang meneliti naskah-naskah kuno seperti *Pustaka Rajyarajya i Bhumi Nusantara*, *Pustaka Pararatwan*, *Carita Parahiyangan*, dan *Pustaka Nagarakretabhumi*, menemukan kronologi kesejarahan peradaban Sunda di Tatar Sunda yang sesuai dengan temuan arkeologis sebagai fakta sejarah yang dapat dipercaya, baik sebagai sumber primer maupun skunder. Kronologi peradaban Sunda dapat divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi time-line sebagai berikut :



Gambar 2. 01  
Timeline Sejarah Peradaban Sunda  
(Sumber: elaborasi penulis, dari berbagai data sejarah)

Periodisasi peradaban Sunda berdasar karakteristik tatanegara berbagai komunitas masyarakat Sunda, yang bersumber dari naskah kuno *Pustaka Rayja-rayja I Bhumi Nusantara*, dapat diuraikan secara ringkas sebagai berikut :

### 3.1.1. Peradaban *Pitarapuja Hyang*

Masyarakat Sunda buhun mengenal konsep transenden spiritualisme yang melakukan pemujaan terhadap roh *karuhun* (leluhur Sunda) yang disebut *Hyang* atau *Sanghyang*. Kepercayaan terhadap kekuatan spiritualisme roh nenekmoyang bersifat animisme dan dinamisme dengan nama *Pitarapuja Jati Sunda* atau Kepercayaan Sunda

Wiwitan. Kepercayaan ini merupakan agama asli masyarakat Sunda sebelum masa Hindu-Buddha.

Peninggalan peradaban pitarapuja Hyang adalah berupa menhir yang disebut *tutunggul*, *tunggul* atau *tengger* (*tetengger*), yang artinya adalah tiang pancang atau pilar yang menghubungkan bumi dengan langit atau *buana pancatengah* dengan *kahyangan* (surga para hyang). Menhir ini merupakan pertanda adanya pemuja pitarapuja dalam konsep mikrokosmos, sedangkan dalam konsep makrokosmos menhir berujud gunung. Gunung-gunung berapi yang menjulang di Tatar Sunda adalah tempat keramat bagi pitarapuja Jati Sunda.

Pengaruh *pitarapuja Hyang* yang sangat mengakar dalam masyarakat Sunda, menjadikan gunung-gunung sebagai tempat peribadatan yang alamiah karena merupakan tempat tinggal para Hyang atau *mandala hyang*. Konsep inilah yang menyebabkan masyarakat Sunda tidak membangun Kuil atau Candi untuk tempat beribadah.

#### **2.1.1.1. Padukuhan Pulasari (130 M)**

Dukuh Pulasari merupakan awal peradaban Sunda. Awalnya merupakan masyarakat *pamayang* (nelayan) yang terletak di pesisir pantai Teluk Lada, Merak Pandeglang. Masyarakatnya penganut *Pitarapuja Jati Sunda*. Tokoh pemimpin suku yang terkenal bernama *Sang Aki Tirem Luhur Mulya* yang berasal dari puak Melayu. Dibawah kepemimpinannya, perkampungan Pulasari berkembang menjadi pusat kegiatan masyarakat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, sehingga perkampungan Pulasari disebut sebagai Padukuhan, atau perkampungan mandala yang sifatnya sakral.

Masyarakat Padukuhan Pulasari ini mengembangkan pengetahuan *pakasaban* (ahli pertukangan) yang meliputi *panday* (pandai besi), *anjun* (ahli gerabah), *paledang* (ahli perkakas perunggu) dan *pamayang* (pelaut atau nelayan). Kemampuan dalam pengolahan logam telah membuat masyarakat *Padukuhan Pulasari* lebih kuat dari perkampungan lain di

sekitarnya, sehingga membentuk struktur kemasyarakatan yang berpotensi menjadi suatu negara yang kuat. Potensi ini dikembangkan oleh seorang menantu Aki Tirem Luhurmulya yang bernama *Devavarman* (Dewawarman) yang berasal dari Pallawa India, sehingga padukuhan Pulasari berkembang menjadi suatu kerajaan besar.

Fakta arkeologis yang ditemukan dari peninggalan peradaban Dukuh Pulasari adalah menhir bernama *Sanghyang Dengdek, Sanghyang Heuleut, Batu Goong, Batu Cihanjuran, Batu Lingga Banjar* dan *Batu Parigi*. Refleksi kehidupan masyarakat Dukuh Pulasari yang memuja Hyang dapat dilihat dari kehidupan masyarakat Sunda Padukuhan Kanekes.

#### **2.1.1.2. Kerajaan Salakanagara** (*Argyre* atau *Yehtiao*, 130-363 M)

Kerajaan Salakanagara didirikan oleh Dewawarman (*Devavarman*) menantu Aki Tirem Luhur Mulya. Beribukota di *Rajatapura* yang berasal dari nama asal kelahiran Dewawarman yaitu Kerajaan *Rajatapura Pallawa* India. Masyarakat Salakanagara adalah masyarakat *Pamayang* (nelayan) yang sebagian besar menganut *Pitarapuja Kabuyutan Jati Sunda (Sunda Wiwitan)* dan sebagian kecil menganut Agama Hindu Shiwa. Di masa Salakanagara ini *Dewa bakti di Hyang* (para Dewa Hinduisme tunduk pada Hyang).

Kerajaan Salakanagara berarti negeri perak (*Salaka* berarti perak, dan *nagara* berarti negara atau kerajaan), dari namanya Salakanagara merupakan negara yang memiliki kemampuan dalam mengolah logam terutama logam mulia seperti emas dan perak. Masyarakat Salakanagara mengembangkan keahlian sebagai *gending* (ahli perkakas kuningan), *kamasan* (ahli perhiasan emas dan perak), *maranggi* (ahli ukir) dan *sarati* (pawang gajah). Keahlian ini menghasilkan karya-karya perhiasan logam mulia dan perkakas logam yang berkualitas tinggi.

Dalam catatan sejarah Roma, seorang ahli Yunani bernama *Claudius Ptolomeus* memberitakan keberadaan Salakanagara sebagai

*Argyre* (negeri perak), dan berita dari Dinasti Han (China) menyebutkan Raja *Yehtiao* bernama *Tiao Pien* (*Tiao* berarti Dewa dan *Pien* berarti perang atau warman) mengirim surat proklamasi pendirian Kerajaan Salakanagara pada tahun 132 M. Petilasan Salakanagara meliputi Kota *Mérak* ( artinya membuat perak) dan *Pandeglang* (berasal dari kata *Panday Geulang*, sentra industri perhiasan).

### **3.1.2. Peradaban Hindu-Hyang**

Masyarakat Sunda di zaman Salakanagara mendapat pengaruh yang sangat kuat dari Kebudayaan India, karena telah terjadi akulturasi dan asimilasi antara pribumi dengan pendatang. Hubungan ini merupakan adaptasi korelatif antara penganut Hindu dengan pemuja Hyang, sehingga membentuk pola masyarakat yang unik, karena terbentuk dari dua kebudayaan yang berbeda, budaya globalisasi Hinduisme dan budaya lokal (*Pitarapuja Hyang*), sehingga dapat disebut sebagai peradaban yang mengawinkan unsur Hindu dan Hyang.

#### **2.1.2.1. Kerajaan Tarumanagara (358-669 M)**

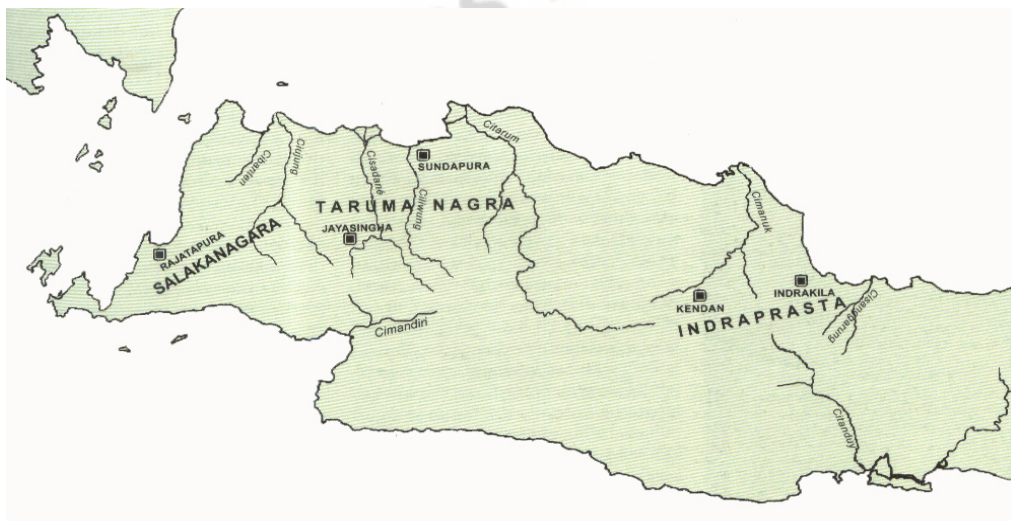
Tarumanagara awalnya merupakan koloni pengungsi dari Kerajaan *Salankayana* India yang mendapat suaka Salakanagara, terletak di kawasan aliran Sungai Citarum. Masyarakat *Hindu-Hyang* ini membentuk negara pada saat Salakanagara mengalami kemunduran.

Tarumanagara beribukota di *Jayasinghapura* (kawasan Jasinga, Bogor) berasal dari nama pendirinya *Maharesi Jayasighawaman*. Namun tatkala dibawah pimpinan *Maharaja Purnawarman* yang gemilang, ibukota Tarumanagara dipindahkan ke tepi sungai *Gomati* di wilayah Bekasi dengan nama *Sundapura* (Kota Sunda). Nama ini merupakan simbol adanya perkembangan masyarakat Hindu Hyang yang bernama masyarakat *Sundapura* atau masyarakat Sunda. Berdasarkan lokasinya, diperkirakan masyarakat Tarumanagara merupakan masyarakat panyawah, karena berada di wilayah sungai dan sangat maju dalam teknologi irigasi,

seperti tertuang dalam Prasasti Ciaruteun, yang memuji keberhasilan Maharaja Purnawarman dalam membangun benteng yang kokoh dan sistem irigasi yang efektif.

Ketenaran Maharaja Purnawarman juga dikarenakan raja Sundapura ini berhasil menaklukan dan mempersatukan lebih dari 300 kerajaan kecil atau perkampungan suku (*tribes*). Prestasi ini membuat nama Sunda berpengaruh dalam berbagai percaturan politik.

Masa puncak kejayaan peradaban Tarumanagara atau Sundapura, ditandai dengan kemampuan tertinggi dalam kepakaran *panday* (*metalsmith* atau *blacksmith*), militer (keahlian strategi militer dan persenjataan logam) dan manajemen tatanegara. Di masa ini, konon desain kujang berkembang dalam bentuk senjata (*pakarang*), tombak komando (*pangarak*), *pakakas tatanen*, dan menjadi simbol identitas masyarakat kota Sundapura atau warganegara Tarumanagara.



Gambar 2.02  
Kerajaan Salakanagara dan Tarumanagara di Tatar Sunda  
(Sumber: Enslikopedi Sunda, 2000)

Di zaman Tarumanagara-Sundapura, terdapat banyak kerajaan taklukan Tarumanagara yang berasal dari nama kerajaan yang ada di India, yaitu *Indraprasta* (beribukota di *Indrakila*, wilayah Cirebon), *Kosala* dan *Alengka*.

### 2.1.2.2. Kerajaan Sunda Pajajaran (669-1579 M)

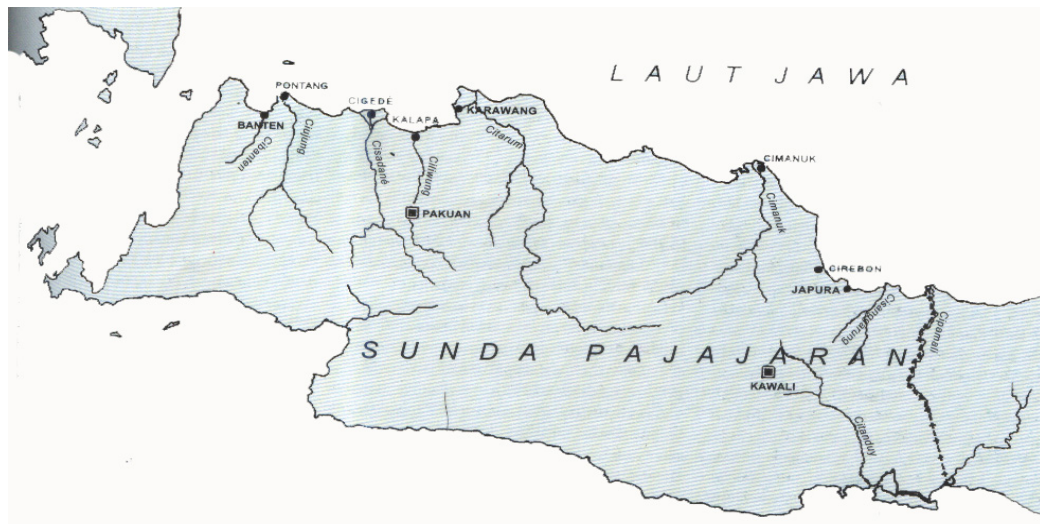
Sejak melemahnya pengaruh Tarumanagara di Nusantara, yang ditandai dengan adanya gerakan ekspansi Kadatuan Sriwijaya terhadap kerajaan-kerajaan di Pulau Sumatera (669 M). Tarumanagara pecah menjadi dua kerajaan besar, yaitu Kerajaan Galuh (669M) yang didirikan oleh *Maharesi Wretikandayun* dan Kerajaan Sunda (670M) yang didirikan oleh *Maharaja Tarusbawa*, seorang raja Kerajaan *Sundasembawa* yang juga menantu raja Tarumanagara.

Kerajaan Sunda yang beribukota di *Sundapura* (bekas ibukota Tarumanagara) berkembang di kawasan barat Pulau Jawa dari wilayah Selat Sunda sampai Sungai Cimanuk sebagai batas wilayah dengan Kerajaan Galuh. Kerajaan Sunda mengembangkan nilai-nilai spiritualisme Hindu Hyang di kawasan mandala (sakral). Sedangkan Kerajaan Galuh mengembangkan pengaruhnya sampai Pegunungan Dieng (*Di Hyang*).

Kerajaan Sunda dan Galuh dipersatukan kembali oleh maharaja Sunda bernama *Rahyang Sanjaya Harisdharma* yang bergelar *Taraju Jawadwipa*, karena berhasil mempersatukan *Sunda-Galuh-Medang* dan *Kalingga* (Jawa).

Rahyang Sanjaya melepaskan Sunda-Galuh di Tatar Sunda untuk putra-putranya, sedangkan ia sendiri bergerak ke timur mempersatukan Medang-Kalingga menjadi Mataram atau *Mataruman* (yang berarti kembali ke kejayaan Taruma). Rahyang Sanjaya mendirikan Dinasti *Sanjaya* (*Sanjayawangsa*) yang membangun banyak candi-candi Hindu, serta menurunkan raja-raja di kawasan timur pulau Jawa.

Kerajaan Sunda-Galuh berkembang menjadi *Kemaharajaan Sunda Pajajaran* beribukota di *Pakuan* (sektor barat, bekas ibukota Sunda) dan *Kawali* (sektor timur, bekas ibukota Galuh).



Gambar 2.03  
 Kerajaan Sunda Pajajaran (Sunda-Galuh)  
 (Sumber : Enslikopedi Sunda, 2000)

Kerajaan Sunda Pajajaran berjaya hingga tahun 1579, sebagai kemaharajaan Hindu-Hyang terakhir di Pulau Jawa. Pusat keraton dan masyarakat Sunda-Pajajaran sebagian besar menempati wilayah pedalaman pegunungan dan dataran tinggi. Di kawasan ini, masyarakat petani Sunda bercocoktanam di *huma* (ladang). Mereka menyukai tinggal di kawasan gunung-gunung berapi, sehingga memiliki karakteristik elemen api, yang tercermin dari simbolisasi bentuk dan karakter waruga *kujang* Sunda pedalaman.

Pola hidup dalam peradaban Hindu-Hyang di masa pemerintahan *Sri Baduga Maharaja* (maharaja Sunda Pajajaran), mencapai kualitas tertinggi dengan beragam patikrama (adat leluhur) yang mencakup berbagai bidang, termasuk bidang bercocoktanam *ngahuma*. Patikrama-patikrama ini dipaparkan oleh naskah kuno *Sangyang Siksa Kanda ng Karesian* (Petunjuk Sanghyang untuk menjadi reshi).

### 2.1.3. Peradaban Sunda Islam (1579 M)

Globalisasi peradaban Islam di kawasan Asia, ditandai dengan keberhasilan islamisasi di wilayah India, wilayah China, Semenanjung



Melayu, kawasan Sumatera bagian utara dan pesisir utara Pulau Jawa. Pengaruh islamisasi yang revolusioner meliputi tumbuhnya gerakan radikal bersenjata melawan supremasi dominasi kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Nusantara. Setelah berhasil menghancurkan kedigjayaan Kemaharajaan Majapahit, mereka akhirnya berhadapan dengan Kemaharajaan Sunda Pajajaran, yang merupakan kerajaan besar bernuansa Hindu-Hyang satu-satunya yang tersisa di Nusantara.

Perkembangan Kesultanan Pakungwati Cirebon dan Kesultanan Surasowan Banten, sebagai dua kerajaan Islam besar di Tatar Sunda, membuat Kerajaan Sunda Pajajaran terancam sehingga mengadakan persekutuan atau pakta pertahanan dengan pihak penjelajah Eropa (Kerajaan Portugis) yang waktu itu sedang berperang dengan kekhalifahan Islam dalam perang salib di Timur Tengah dan Eropa. Persekutuan inilah yang mengakibatkan Sultan Demak dari Jawa mengibarkan bendera perang. Perang besar antara masyarakat Sunda Hindu-Hyang dengan masyarakat Sunda muslim terjadi di berbagai kawasan, yang berakhir dengan kemenangan pasukan koalisi muslim. Sisa-sisa laskar dan bangsawan Sunda Pajajaran mengungsi ke wilayah-wilayah mandala di beberapa kawasan pegunungan, yang mencoba bertahan dengan membangun beberapa padukuhan untuk menyelamatkan kebudayaan Sunda buhun bernuansa Hindu-Hyang.

#### **2.1.3.1. Kerajaan Sumedang Larang**

Kawasan terkuat dari sisa Kerajaan Sunda Pajajaran adalah Kerajaan Sumedanglarang yang sebagian bangsawan dan rakyatnya telah memeluk Islam. Kondisi inilah yang dapat menjalin perjanjian damai dengan Kesultanan Pakungwati Cirebon dan Kesultanan Surosowan Banten.