

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan ketiga teks cerita *Kalong Wewe* dari tiga kecamatan yang ada di Kabupaten Garut didapat kesimpulan bahwa tokoh-tokoh dalam cerita sebagai representasi masyarakat memandang wujud sosok *Kalong Wewe* berbeda-beda, cerita pertama memiliki ciri fisik berambut panjang, memiliki payudara yang menjuntay panjang, wajahnya hancur dan kakinya menyerupai kaki kelelawar dan sering muncul di pepohonan. Kemudian di cerita dua digambarkan memiliki gambaran fisik bertubuh mungil dan mempunyai sayap sangat lebar hingga 4 meter berwarna abu muda, wajahnya hancur, matanya seperti akan keluar dan berwarna merah, payudaranya menjuntay ke bawah dan berambut panjang dan gimbal. Dan dalam cerita ketiga, *Kolong Wewe* digambarkan memiliki gambaran fisik berwujud seekor *entog* yang punggungnya bolong jika sedang dalam kolong rumah dan di dalam air. Untuk lebih jelasnya, peneliti akan menguraikan jawaban dari lima pertanyaan penelitian yang dikemukakan dalam rumusan masalah.

1. Struktur

Cerita I menunjukkan bahwa dari analisis struktur cerita I dapat disimpulkan bahwa analisis sintaksis teks menunjukkan pengaluran pada cerita I cenderung linear. Hal ini ditunjukkan dengan sifat cerita lisan yang sederhana dan tidak serumit cerita rekaan. Hasil analisis aspek semantik menunjukkan bahwa hasil analisis tokoh pada cerita I dapat disimpulkan beberapa hal penting. Pertama, terdapat perbedaan (oposisi) antara tokoh manusia dengan tokoh hantu. Perbedaan ini bermakna bahwa terdapat perbedaan manusia dengan sesuatu hal yang diluar jangkauan kekuatan manusia (adikodrati). Kedua, terdapat perbedaan watak pemberani tokoh manusia dengan watak penakut tokoh hantu saat keduanya mengalami interaksi. Ketiga, adanya perbedaan hubungan antartokoh. Hubungan yang terjalin antar tokoh dapat berupa hubungan erat dan renggang.

Keeratan dan kerenggangan yang terdapat pada cerita I ini dapat dilihat dari hubungan darah dan atau peristiwa yang terjadi dalam cerita.

Dalam analisis ruang cerita I, dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara ruang terbuka dengan ruang tertutup. Ruang terbuka diwakili dengan di pohon dekat rumahnya, yang merupakan tempat di mana sang istri bunuh diri. Dan ruang tertutup diwakili oleh di kamar. Kamar merupakan tempat untuk beristirahat dan tidur dapat dimaknai sebagai keterbatasan gerak. Keterbatasan tersebut terungkap saat sang istri memergoki suaminya sedang tidur bersama wanita lain atau wanita selingkuhannya. Dalam ruang terbuka terdapat interaksi antara tokoh manusia dengan tokoh hantu. Hal ini bermakna bahwa, pada ruang terbuka kekuatan akrodati dengan manusia dapat terjadi interaksi. Ha tersebut dapat menjadi faktor terpenting adanya ruang terbuka yang hadir pada cerita.

Dari hasil pembahasan waktu terdapat beberapa hal berikut. Pertama, waktu peristiwa dalam cerita berlangsung penutur tidak mengingat kapan terjadinya secara rinci. Kedua, penutur mengalami bertemu dengan KW saat waktu-waktu maghrib. Ketiga, kepercayaan masyarakat tentang dilarangnya keluar rumah saat waktu-waktu maghrib, karena setan-setan yang sedang berkeliaran seperti mencari mangsa.

Analisis aspek verbal teks cerita I menunjukkan bahwa terdapat dua tipe penceritaan pada teks cerita I ini yakni wicara yang dilaporkan dan wicara yang dinarasikan. Wicara yang dilaporkan berupa tuturan deklaratif yang diucapkan Ema kepada *Kalong Wewe* ketika KW tertawa dan Ema bertindak membuka seluruh pakaiannya untuk menakut-nakuti KW. Wicara yang dinarasikan tersebar di seluruh cerita dan tidak terdapat bagian percakapan dan tuturan langsung dalam cerita.

Analisis struktur cerita II dapat disimpulkan bahwa analisis sintaksis teks menunjukkan bahwa pengaluran cerita II cenderung linear. Linearitas cerita tersebut dikarenakan cerita lisan bersifat sederhana dan tidak sekompleks cerita rekaan kontemporer.

Keseluruhan analisis aspek semantik menunjukkan bahwa hasil analisis tokoh pada cerita II dapat disimpulkan beberapa hal penting. Analisis interaksi antartokoh menunjukkan adanya oposisi interaksi, yakni rapat dan renggang.

Kerapatan interaksi akibat adanya hubungan dalam cerita dan adanya hubungan darah. Kerapatan yang timbul akibat hubungan cerita adalah interaksi TA/KW dengan tokoh *Apa, barudak*, sesama penari, dukun, para lelaki, sekumpulan lelaki pemabuk, tetangga dan warga. Sedangkan kerapatan hubungan yang ditandai dengan hubungan darah adalah interaksi TA/KW dengan tokoh jabang bayi. Interaksi yang renggang dalam cerita II terjadi akibat adanya ketidaklangsungan interaksi antar tokoh. Hal tersebut ditunjukkan dari interaksi antara tokoh Ayu/KW dan tokoh jabang bayi. Kedua tokoh tersebut sama sekali tidak berinteraksi dalam cerita. Selain itu, terdapat interaksi yang tidak langsung antara tokoh dukun dengan tokoh para lelaki. Hubungan keduanya terjalin renggang karena keterjalinan cerita yang kurang intensif. Tokoh dukun dapat memeleet tokoh para lelaki dari jarak jauh tanpa harus berinteraksi langsung.

Dalam analisis ruang cerita II, dapat disimpulkan bahwa terdapat oposisi antara ruang terbuka dengan ruang tertutup. Ruang terbuka diwakili dengan ke hutan, yang merupakan tempat dimana Ayu diperkosa oleh sekelompok lelaki pemabuk yang pada peristiwa inilah Ayu bermasalah sampai akhirnya ia hamil kemudian diusir dari kampung dan disiksa sampai ia meninggal. Dan ruang tertutup diwakili oleh di rumah. Fungsi rumah sebagai tempat untuk berlindung atau bernaung dan tempat untuk beristirahat. Tempat berlindung tersebut terungkap saat Ayu berlindung di rumah karena ia malu dengan kondisi ia sekarang yang sedang hamil di luar nikah. Karena hal tersebut merupakan aib di masyarakat, apalagi jika mengetahui bahwa kehamilannya tersebut dari hasil pemerkosaan beberapa lelaki.

Dari hasil analisis waktu cerita II, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa waktu yang dipakai dalam cerita. Terdapat frasa seperti *dulu, esok hari, beberapa bulan, seumur hidup, pukul dua malam, dan pada satu waktu* yang merujuk pada waktu cerita. Pada frasa *setelah maghrib, dan malam* merupakan petunjuk waktu penceritaan. Frasa-frasa tersebut merupakan frasa yang dapat mengisi fungsi keterangan waktu pada sebuah kalimat. Frasa-frasa di atas merujuk pada masa lalu di mana cerita tersebut diyakini pernah terjadi. Frasa pada *hiji waktu* dan *baheula* merupakan sebuah awalan yang bisa diujarkan bila seseorang menuturkan sebuah legenda/dongeng. Hal tersebut memang sesuai karena cerita

Tissa Agita, 2019

PERILAKU HANTU WANITA PENCULIK ANAK DALAM CERITA HANTU KALONG WEWE SEBAGAI LEGENDA ALAM GAIB DI KABUPATEN GARUT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ini merupakan legenda alam gaib. Secara kelogisan waktu, frasa-frasa yang terdapat cerita tidak menunjukkan suatu kurun waktu tertentu. Frasa *adulu, esok hari, pukul dua malam, dan pada satu waktu* seperti dapat terjadi kapan saja. Mengingat cerita ini merupakan cerita lisan yang bersifat nonsakral, maka waktu seolah dianggap tidak penting oleh penutur.

Analisis aspek verbal teks cerita II menunjukkan bahwa terdapat dua tipe penceritaan dalam teks cerita II ini yakni wicara yang dilaporkan dan wicara yang dinarasikan. Wicara yang dilaporkan berupa tuturan deklaratif yang tidak ada respon tuturan dari lawan tutur hanya saja Ayu merespon dengan sikapnya yang hanya terdiam yang menginsyaratkan bahwa pertanyaan yang diajukan oleh tetangganya itu benar adanya. Wicara yang dinarasikan tersebar di seluruh cerita, kecuali percakapan dan tuturan langsung.

analisis struktur cerita III dapat disimpulkan bahwa analisis sintaksis teks menunjukkan bahwa pengaluran cerita III cenderung linear. Linearitas cerita tersebut dikarenakan cerita lisan bersifat sederhana dan tidak sekompleks cerita rekaan kontemporer.

Hasil analisis aspek semantik menunjukkan bahwa hasil analisis tokoh pada cerita III dapat disimpulkan beberapa hal penting. Pertama, terdapat perbedaan (oposisi) antara tokoh manusia dengan tokoh hantu. Perbedaan ini bermakna bahwa terdapat perbedaan manusia dengan sesuatu hal yang diluar jangkauan kekuatan manusia (adikodrati). Kedua, terdapat perbedaan watak pemberani tokoh manusia dengan watak penakut tokoh hantu saat keduanya mengalami interaksi. Ketiga, adanya perbedaan hubungan antartokoh. Hubungan yang terjalin antar tokoh dapat berupa hubungan erat dan renggang. Keeratan dan kerenggangan yang terdapat pada cerita III ini dapat dilihat dari hubungan darah dan atau peristiwa yang terjadi dalam cerita.

Dalam analisis ruang cerita III, dapat disimpulkan bahwa terdapat oposisi antara ruang terbuka dengan ruang tertutup. Ruang terbuka diwakili dengan air kolam Ciojar. Kolam Ciojar merupakan kolam yang menjadi sumber mata air di Desa Sukawangi Dan ruang tertutup diwakili kolong rumah yang dapat dimaknai sebagai ruang yang terbatas, perubahan wujud *Kolong Wewe* menjadi sosok

seekor *entog* pun ada kaitannya dengan ruang tertutup tersebut yang memiliki ketinggian yang sempit.

Dari hasil analisis waktu cerita III, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa waktu yang dipakai dalam cerita. Terdapat frasa seperti *harita*, *baheula*, *tiap adzan*, *jam 12 peuting* dan *peuting* yang merujuk pada waktu cerita. Pada frasa *harita*, *baheula* dan *tiap adzan* merupakan petunjuk waktu penceritaan. Frasa-frasa tersebut merupakan frasa yang dapat mengisi fungsi keterangan waktu pada sebuah kalimat. Frasa-frasa di atas merujuk pada masa lalu di mana cerita tersebut diyakini pernah terjadi. Frasa pada *harita* dan *baheula* merupakan sebuah awalan yang bisa diujarkan bila seseorang menuturkan sebuah legenda/dongeng. Hal tersebut memang sesuai karena cerita ini merupakan legenda alam gaib. Secara kelogisan waktu, frasa-frasa yang terdapat cerita tidak menunjukkan suatu kurun waktu tertentu. Dan frasa *tiap adzan*, *jam 12 peuting* dan *peuting* merupakan petunjuk waktu cerita.

Analisis aspek verbal teks cerita III menunjukkan bahwa terdapat dua tipe penceritaan dalam teks cerita III ini yakni wicara yang dilaporkan dan wicara yang dinarasikan. Wicara yang dilaporkan berupa tuturan deklaratif yang tidak ada respon tuturan dari lawan tutur hanya saja tokoh *Kolong Wewe* merespon dengan tindakan terbang pergi menjauh dan berubah wujud menjadi sosok hantu wujud manusia. Wicara yang dinarasikan tersebar di seluruh cerita, kecuali percakapan dan tuturan langsung.

2. Proses Penciptaan

Dari hasil analisis proses penciptaan cerita I dapat disimpulkan bahwa penciptaan cerita I terjadi secara spontan. Hal ini dapat ditandai dengan adanya partikel “Oh enya” pada cerita yang digunakan penutur untuk jeda dan mengingat cerita yang akan diceritakannya lagi. Selain itu adapun tiga tahap proses penciptaan dalam cerita yaitu (1) penutur berusaha mengingat cerita; (2) penutur menuturkan cerita tentang KW; dan (3) penutur menuturkan cerita berdasarkan sebuah skema yang terdiri dari lima bagian. Kelima bagian tersebut ialah (1) deskripsi tentang waktu pada cerita, (2) peristiwa yang menjadi penggerak cerita, (3) sebuah keanehan yang dialami oleh penutur, (4) penutur melihat sosok hantu

yaitu KW dengan wujud fisik yang menyeramkan, dan (5) penjelasan mengenai hantu KW tersebut menghilang karena suatu hal. Kelima bagian tersebut dapat digolongkan kembali menjadi tiga tahap. Tahap awal (bagian I), tahap puncak cerita (bagian II, III dan IV) dan tahap akhir (bagian V).

Analisis proses penciptaan cerita II dapat disimpulkan bahwa penciptaan cerita II terjadi secara spontan. Hal tersebut juga ditandai dengan ekspresi penutur yang tampak seolah sedang berusaha mengingat peristiwa yang pernah dialaminya. Selain itu adapun tiga tahap proses penciptaan dalam cerita yaitu (1) penutur berusaha mengingat cerita; (2) penutur menuturkan cerita tentang KW; dan (3) penutur menuturkan cerita berdasarkan sebuah skema yang terdiri dari lima bagian. Kelima bagian tersebut ialah (1) deskripsi tentang waktu pada cerita, (2) peristiwa yang menjadi penggerak cerita, (3) sebuah keanehan yang dialami oleh penutur, (4) penutur melihat sosok hantu yaitu KW dengan wujud fisik yang menyeramkan, dan (5) penjelasan mengenai hantu KW tersebut menghilang karena suatu hal. Kelima bagian tersebut dapat digolongkan kembali menjadi tiga tahap. Tahap awal (bagian I), tahap puncak cerita (bagian II, III dan IV) dan tahap akhir (bagian V).

Analisis proses penciptaan cerita III dapat disimpulkan bahwa penciptaan cerita III terjadi secara spontan. Hal tersebut juga ditandai dengan ekspresi penutur yang tampak seolah sedang berusaha mengingat peristiwa yang pernah dialaminya. Selain itu adapun tiga tahap proses penciptaan dalam cerita yaitu (1) penutur berusaha mengingat cerita; (2) penutur menuturkan cerita tentang KW; dan (3) penutur menuturkan cerita berdasarkan sebuah skema yang terdiri dari lima bagian. Kelima bagian tersebut ialah (1) deskripsi tentang waktu pada cerita, (2) peristiwa yang menjadi penggerak cerita, (3) sebuah keanehan yang dialami oleh penutur, (4) penutur melihat sosok hantu yaitu KW dengan wujud fisik seekor *entog*, dan (5) penjelasan mengenai hantu KW tersebut menghilang karena suatu hal. Kelima bagian tersebut dapat digolongkan kembali menjadi tiga tahap. Tahap awal (bagian I), tahap puncak cerita (bagian II, III dan IV) dan tahap akhir (bagian V).

3. Konteks Penuturan

Konteks penuturan yang terdiri dari konteks situasi dan konteks budaya. Konteks situasi menunjukkan bahwa tidak terdapat waktu, tujuan dan peralatan khusus dalam cerita *Kalong Wewe* karena sifatnya profan. Teknik penuturan terdiri dari tiga teknik, yakni prapenuturan, penuturan dan pasca penuturan.

Adapun konteks budaya yang terdiri dari lokasi penuturan cerita adalah di tiga kecamatan di Kabupaten Garut, yakni Kecamatan Banyuresmi, Kecamatan Mekarmukti dan Kecamatan Tarogong Kaler. Interaksi penutur dengan audiens terjadi searah dari penutur ke audiens, namun saat prapenuturan, terjadi komunikasi dua arah antara penutur dan peneliti. Latar sosial budaya menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan digunakan oleh penutur dan dipakai saat penuturan cerita adalah bahasa Sunda. Bahasa Sunda yang digunakan penutur merupakan bahasa Sunda standar yang masih dapat dikenali sampai saat ini. Sedangkan tingkatan bahasa yang digunakan penutur merupakan bahasa Sunda ragam *loma* (tidak menggunakan *undak usuk* bahasa). Walau terkadang bercampur dengan bahasa Indonesia.

Adapun sistem teknologi yang terdapat di tiga kecamatan tersebut menunjukkan adanya pergeseran dari teknologi tradisional ke teknologi modern. Sistem ekonomi masyarakat di tiga kecamatan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat masih beragraris mengingat masih banyaknya luas lahan untuk bertani maupun berladang.

Sistem organisasi sosial di tiga kecamatan tersebut adalah sistem organisasi sosial yang modern. Individu-individu yang memiliki hubungan darah membentuk kepala keluarga (KK). Himpunan dari KK-KK tersebut membentuk sebuah RT. RT-RT tersebut membentuk sebuah wilayah administratif yang lebih luas, yakni RW. Gabungan dari RW-RW tersebut membentuk wilayah administratif yang lebih luas, yakni kelurahan. Beberapa kelurahan tersebut kemudian berhimpun menjadi sebuah kecamatan.

Sistem pengetahuan yang terdapat di tiga kecamatan tersebut umumnya adalah sistem pengetahuan yang masih meyakini adanya aturan *pamali*. Misalnya larangan gadis yang duduk di depan pintu menjelang maghrib, di larang keluar

rumah sebelum dan setelah maghrib khususnya anak-anak, dilarang bersiul di dalam rumah sama dengan memanggil makhluk halus dan jangan memotong kuku di malam hari.

Kesenian yang berkembang di tiga kecamatan tersebut adalah kesenian tradisional dan modern. Kesenian tradisional sudah semakin terpojokkan oleh kesenian modern. Modernisasi juga membuat kesenian tradisional dapat dinikmati dalam kemasan yang modern.

Sistem religi yang dianut oleh masyarakat di tiga kecamatan tersebut pada umumnya menganut agama Islam, Kristen Katholik, Kristen Ptotestan, Hindu dan Buddha. Namun, ajaran agama Islam sebagai agama yang paling banyak dianut pada umumnya bersinggungan dengan kepercayaan lokal.

4. Fungsi

Secara keseluruhan. Ketiga cerita *Kalong Wewe* memiliki fungsi pengesah kebudayaan, fungsi pendidikan anak, dan fungsi hiburan. Fungsi pengesah kebudayaan yang tampak dalam cerita adalah adanya upaya peneugan kepercayaan masyarakat terhadap cerita asal mula *Kalong Wewe*, wujud fisik *Kalong Wewe*, orang yang sering diculik *Kalong Wewe*, dan tempat yang disukai oleh *Kalong Wewe*. Selain itu, cerita juga memiliki fungsi sebagai alat pendidikan anak. Alat pendidikan anak yang diajarkan oleh teks adalah tidak boleh bermain sampai lupa waktu agar tidak tertinggal dalam menjalankan ibadah solat, mengaji dan lain sebagainya. Fungsi ketiga yang tergambar dalam teks cerita adalah fungsi hiburan. Hiburan yang ditampilkan dalam penuturan cerita hantu adalah efek ketakutan dan penasaran. Walaupun cerita hantu terkadang sangat menyeramkan, namun hal itu tidak pernah menyurutkan minat untuk mendengarkan penuturan cerita hantu. Hal itu terjadi karena manusia memiliki ketertarikan dengan rasa takut. Freud (dalam Endraswara, 2004, hlm. 34) mengatakan bahwa sejak manusia primitif memang telah ada bekal rasa takut terhadap misteri. Bekal rasa takut inilah yang menimbulkan efek rasa penasaran pada hantu. Selain itu, di kalangan dewasa, cerita hantu juga dapat dijadikan bahan perbincangan atau gosip.

5. Makna

Terdapat beberapa makna berbeda yang terkandung dalam tiga cerita *Kalong Wewe* ini. Pada cerita pertama adalah terdapat makna kepercayaan masyarakat terhadap makhluk gaib, anggapan masyarakat yang salah bahwa kemandulan merupakan aib. Kemudian, pada cerita kedua adalah terdapat makna sudah masuknya ajaran agama di masyarakat Sunda, adanya kedekatan masyarakat dengan alam, kepercayaan masyarakat terhadap makhluk gaib dan anggapan masyarakat bahwa kehamilan di luar nikah merupakan aib. Selanjutnya, pada cerita ketiga adalah terdapat makna kepercayaan masyarakat terhadap makhluk gaib, adanya kedekatan masyarakat dengan alam, dan adanya kepercayaan masyarakat bahwa adzan merupakan waktu munculnya *Kolong Wewe*.

Adapun perilaku hantu *Kalong Wewe* ini pada setiap cerita adalah sering menculik bayi, anak kecil, dan orang dewasa. Pada tindakan *Kalong Wewe* menculik dengan cara atau perilaku yang berbeda-beda. Misalnya pada cerita I diceritakan *Kalong Wewe* menculik anak-anak pada waktu *sareupna* dengan cara berubah wujud menjadi sosok wanita muda yang cantik untuk mengelabui anak yang akan diculikinya, kemudian ia akan memberikan makanan kesukaan anak kecil tersebut padahal itu adalah kotoran manusia. Selain itu, tokoh *Kalong Wewe* juga menampakkan diri kepada wanita yang sedang menstruasi salah satunya kepada penutur, dan penutur melawan dengan cara telanjang agar *Kalong Wewe* pergi menjauh. Adapun perilaku *Kalong Wewe* yang sering menyembunyikan laki-laki dewasa yang sering bermain judi.

Pada cerita II, *Kalong Wewe* diceritakan berperilaku menculik anak karena ia benci dengan anak kecil, ia berusaha menculik anak-anak dengan cara mengintai anak-anak tersebut terlebih dahulu dengan berwujud yang menyeramkan yaitu wanita mungil dan memiliki sayap yang sangat panjang hingga 4 meter dengan mata yang melotot, merah, dan warna tubuh serta sayapnya berwarna abu ke putih.

Pada cerita III, *Kolong Wewe* diceritakan berperilaku menculik anak bayi dan anak-anak dengan cara berubah wujud menjadi sosok seekor *entog*. Ia akan mengendap-ngendap di kolong rumah panggung untuk mengintip wanita yang akan melahirkan dan mengincar bayi yang akan diculiknya. Selain berubah wujud ketika akan hendak menculik anak, *Kolong Wewe* juga akan berubah wujud ketika sedang di dalam air.

Selain perilaku hantu *Kolong Wewe* yang melatarbelakangi judul penelitian ini, ketiga cerita ini juga diperkuat dengan adanya kuatnya budaya patriarki seperti pada cerita I yang digambarkan bahwa kemandulan adalah murni kesalahan wanita/istri. Dan pada cerita II wanita digambarkan sangatlah lemah dan tidak berdaya sehingga para lelaki berani untuk melecehkan perempuan dengan bertindak memerkosa. Adapun didukung dengan konteks sosial budaya yang berpengaruh terhadap cerita. Seperti pada cerita III sosok atau wujud *Kolong Wewe* sebagai sosok seekor *entog* yang dipercaya masyarakat karena adanya sistem mata pencaharian masyarakat yang mayoritas adalah sebagai peternak.

B. Implikasi

Adapun implikasi dalam penelitian ini adalah :

1. Sebagai inventarisasi nilai budaya masyarakat Kabupaten Garut mengenai legenda alam gaib yang tidak bisa dipisahkan dari masyarakat itu sendiri.
2. Sebagai variasi atau perbandingan bentuk cerita antara daerah yang satu dengan cerita daerah lain.

C. Rekomendasi

Setelah menyelesaikan penelitian ini, ada beberapa rekomendasi yang peneliti ajukan bagi peneliti lain dan masyarakat akademik secara umum yang menaruh minat pada kajian tradisi lisan, khususnya legenda alam gaib. Adapun beberapa rekomendasi yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut.

1. Peneliti dapat mengangkat fenomena-fenomena hantu yang datang pada waktu *sareupna* dan sering mengganggu anak kecil seperti ummu Sibyan, jurig jarian.

2. Peneliti lain dapat menggunakan teori-teori lain yang lebih komprehensif dan fokus.