

A. HAKEKAT KABUDAYAAN

Unggal masrakat mibanda kabudayaan sewang-sewangan, ti mimiti budaya nu tradisional nepi ka nu moderen. Hakekatna kabudayaan teh universal, hartina di unggal wewengkon mana wae aya, ngawujud tina tingkah laku sarta diperlukeun pikeun ngawujudkeun tingkah laku, geus aya samemeh generasi anyar dating, oge mangrupa ajen-inajen/paraturan atawa tindakan anu hukumna diwajibkeun, dimeunangkeun (ngidinan), jeung teu dimeunangkeun (nyaram). Kabudayaan sipatna parsial, nya eta umumna lumaku husus di wewengkonna sewang-sewangan, sarta jolna ti jero masarakatna sorangan. Kabudayaan sipatna dinamis, nya eta ngalaman parobahan luyu jeung mekarna jaman. Aya oge kabudayaan anu statis, teu ngalaman parobahan ku kamajuan jaman. Ku lantaran kitu bisa dicindekkeun yen hakekatna kabudayaan teh universal, parsial, dinamis, jeung statis.

Nilik kana kaedahna kabudayaan teh mangrupa sagala aturan ngeunaan tingkah laku atawa tindakan anu kudu dipilampah dina hiji kaayaan. Iwal ti eta kabudayaan mangrupa tarekah atawa cara pikeun ngahontal tujuan, jeung mangrupa alat pikeun ngalengkepan aturan-aturan anu lega pisan.

1. Wangenan Kabudayaan

Nurutkeun Kamus Umum Basa Sunda, kabudayaan téh nya éta sagala rupa hasil pikiran, akal, pangaweruh manusa saperti basa, lembaga agama, winaya, wiyasa, husada, tatapraja, jeung sabangsana.

Melvine J. Herkovits (1955) netelakeun yen kabudayaan nya éta bagian tina wengkuan kasil gawe manusa (man made point of the environment).

Sedengkeun R. Lington (1990) netelakeun harti kabudayaan dina bukuna “The Cultural Background of Personality”, nya éta konfigurasi tina hasil tingkah polah manusa anu unsur-unsur pangwangunna dirojong sarta ditangtukeun ku masarakat anu tangtu.

Kitu oge Drg. Vendak ngebrehkeun pamanggihna yen kabudayaan téh nya éta kumpulan tina ebrehan jiwa manusa nu ragamna rineka sarta lumaku di masarakat anu tangtu.

Ditilik tina elmu antropologi, kabudayaan nya éta sakabeh sistem gagasan, paripolah, jeung hasil karya manusa dina raraga kahirupan masarakat nu dijadikeun milik manusa ngaliwatan diajar.

EB. Tylor (1971), netelakeun yen kabudayaan nya éta sagala rupa hal anu ngandung elmu pangaweruh, kapercayaan, kasenian, moral, kaelmuan, adat istiadat, jeung kamampuh nu sejenna, sarta kabiasaan sejenna nu dihasilkeun manusa salaku anggota masarakatna. Sedengkeun ST. Takdir Alisyahbana, netelakeun kabudayaan mangrupa manifestasi (ngawujud tina hiji pernyataan jeung pamadegan) nu ngaliwatan cara mikir manusa.

Koentjaraningrat, tokoh Antropolog netelakeun yen kabudayaan téh nya éta sagemblengna susunan hasil mikir manusa nu mangrupa karya, nu teu ngakar kana halusinasi (pangalaman panca indra) sarta ngan bisa diebrehkeun ngaliwatan proses diajar. JJ. Honigman, dina buku “The World of Man” (1959: 11-12) netelakeun aya tilu rupa anu bisa dibedakeun tina kabudayaan, nye éta *ideas, activities*, jeung *artifact*.

Kluchohn jeung Kelly (1945) ngebrehkeun yen kabudayaan nya éta sakabeh rarancang hirup nu ngajanggelek ngaliwatan proses sejarah, boh kauni boh teu kauni, rasional atawa teu rasional nu aya dina hiji waktu sarta dijadikeun padoman nu potensial pikeun prilaku manusa. Ari Selo Sumarjan jeung Sulaeman Sumardi ngebrehkeun yen kabudayaan téh mangrupa sistem gagasan nu jadi padoman jeung pangaruh pikeun manusa dina nangtukeun sikap jeung prilaku boh sacara individu boh kelompok.

Anton Moeliono (1994:149) netelakeun yen kabudayaan nya éta hasil kagiatan jeung ciptaan batin manusa, saperti kapercayaan, kasenian, adat iastiadat, atawa disebut oge sakabeh pangaweruh manusa salaku mahluk sosial. Sedengkeun Freeman Butts netelakeun *culture is the whole matrix of political, economic, social religi, institution as well to the belief, ideas and edeals that guide a people in their private and public endeavours*. Nya éta yen kabudayaan miboga pungsi pikeun ngaping sagala tingkah paripolah manusa sajeroning hirupna salaku mahluk individu jeung mahluk sosial enggoning nyngsi hirup babarengan.

2) Sistem Budaya

Sacara sederhana sistem mangrupa kumpulan bagian-bagian anu babarengan silih rojong ngalakukeun hiji maksud atawa tujuan. Eta watesa sistem teh sifatna operasional. Ku lantaran kitu sistem mibanda kurang leuwih sapuluh ciri, nya eta: fungsi (function), beungkeutan (unit), watesan (boundary), wangun (structure), lingkungan (environment), hubungan (relation), proses (process), saran (input/advice), hasil (output), jeung baganti (exchange)

Sistem budaya mangrupakeun wujud anu abstrak dina budaya. Sistem budaya atawa cultural system mengarupa ide-ide jeung gagasan manusa anu hirup babarengan di hiji masarakat. Eta gagasan teh teu madeg mandiri kitu wae tapi silihrojong jeung salilana aya patula-patalina. Ku lantaran kitu, sistem budaya mangrupa bagian tina kabudayaan, atawa adat istiadat. Adat-istiadat eta ngawengku system nilai budaya, system norma-norma dumasar kana pranata-pranata nu aya di hiji masarakat.

3) Peradaban

Lumrah pikeun unggal masarakat mibanda peradabanana sorangan. Unggal masarakat atawa seler bangsa bisa dibedakeun tina tingkat peradabanana. Aya masarakata nu mibanda peradabanana leuwih luhur ti masarakatna sejenna.

Peradaban atawa civilization mibanda harti anu rupa-rupa. Peradaban bisa dipake pikeun masarakat primitip anu ngagambarkeun tradisi, minat, jeung cita-citana. Peradaban oge bisa dipake salaku tingkat kamekaran kabudayaan anu maju (Frederick Hertz, 1957). Sedengkeun Henry Pratt Freerchild (1962) ngawatesanan peradaban jadi tilu bagian, nya éta:

- 1) peradaban dinamis; *society at the upper cultural level which is characterized by constant change or cultural alteration;*
- 2) peradaban ideal; *a condition of human society conforming to any ideal pattern;*
- 3) peradaban statis; *statis, society at the upper culturral change.*

Istilah peradaban dipake pikeun bagian-bagian jeung unsur-unsur tina kabudayaan nu geus leuwih mekar atawa maju. Bisa oge disebut galeuha budaya atawa ajen-inajen (nilai-nilai) budaya. Peradaban sipatna leuwih abstrak sabab leuwih raket patalina jeung konsep sarta hasil mikir, saperti mekarna ilmu pangaweruh jeung teknologi, luhurna ajen karya seni, tingkat ajen kahirupan manusa saperti tingkah laku, sopan santun, budi basa jeung norma-norma sejenna nu lumaku di masarakat. Tingkat peradaban bisa ngabedakeun antara kelompok hiji manusa jeung manusa, atawa hiji bangsa jeung bangsa sejenna.

Clyde Kluckhohn nandeskeun yen ajen-inajen budaya téh mangrupa hiji konsep nu eksplisit atawa implisit nu ngajadikeun jati diri saurang individu atawa sakelompok masarakat dina hal-hal anu dipikaresepna sarta mangaruhan kana milih (nangtukeun) rupa-rupa cara, alat, jeung tujuan-tujuan anu dipilampahna.

Ajen-inajen budaya mibanda orientasi, nya éta mangrupa beungkeutan konsepsi umum anu mangaruhan kana kagiatan manusa sabudeureunana saperti hubungan antar manusa, jeung ngeunaan hal-hal anu dipiharep jeung nu teu dipiharepna.

Implementasi ajen-inajen budaya ngawengku sawatara hal saperti:

- 1) ajen teori nu nangtukeun identitas hiji karya;
- 2) ajen ekonomi nu mangrupa utilitas (guna jeung paedah) hiji barang;
- 3) ajen seni nu ngajirim tina hiji ekspresi (saperti gerak, wujud, motif, jsb);
- 4) ajen kuasa atawa politik nu timbul balukar ayana hiji kawijakan atawa aturan ;
- 5) ajen solidaritas nu ngajanggelek tina ayana duduluran, asmara, gotong-royong, jsb.
- 6) ajen agama nu ngawangun kasucian, kamurnian atawa kakudusan.

Peradaban atawa ajen-inajen budaya téh raket patalina jeung hakekat manusa nu mibanda orientasi spiritualisme jeung materialisme. Orientasi spiritualisme leuwih museur kana kagiatan-kagiatan religi, nepikeun ka timbul istilah kahadean jeung kagorengan (saperti dina karep, i'tikad atawa prilaku) Sedengkeun orientasi materialisme leuwih museur kana kumaha carana nyumponan pangabutuh jasad atawa pisik, saperti rupa-rupa tujuan dina kasab atawa pakasaban. Aya nu kasab pikeun kapentingan hirup wungkul, aya oge nu pikeun kalungguhan, atawa ngahontal tarap kahirupan anu leuwih onjoy ti batur.

Masalah-masalah anu disanghareupan dina peradaban raket patalina jeung dimensi waktu budaya, nya éta mangsa kamari, kiwari, jeung bihari, sarta kumaha carana ngungkulan perkara-perkara nu karandapanana sacara linealism (saurang keur sarerea), collateralism (kelompok), jeung individualism (hak individu).

4) Kapribadian

Kabudayaan jeung kapribadian mibanda hubungan anu kacida raketna. Kapribadian atawa personality mangrupikeun watak anu dipibanda ku saurang individu kalawan konsisten sarta mangrupa identitas diri anu ajeg mandiri anu ngabedakeun tina individu-individu sejenna. Hal ieu sacara husus geus dikaji dina widang ilmu Antropologi, nya éta dina *Culture and Personality* atawa Antropologi Psikologi. Premis dasar nu kapanggih dina ieu kajian ngabuktikeun yen cara ngasuh budak dina hiji kabudayaan nu tangtu baris ngahasilkeun hiji struktur kapribadian nu luyu jeung ajen-inajen poko kabudayaan jeung institusi-institusina. Proses ngasuh budak ti mimiti bayi (child rearing practice) atawa ngarawat orok ti mimiti ngalahirkeun, mangku, ngahuapan, ngamandian, ngajak nyarita, basa nu dipake, nepi ka nyarekeun, gede pisan pangaruhna kana kamekaran kapribadian budak. Hal ieu bisa katangen dina sikep éta budak sanggeus dewasa. Sabab prilaku kolot ka budak bakal mangaruhan kana kapribadianana sanggeus éta budak dewasa. Anu katangen biasana saperti rasa percaya diri (PD), mandiri, kabebasan, persaingan sehat, jeung sajabana.

Abraham Kardiner dina Imran Manan (1989:47) netelakeun yen pangalaman sosial di hiji kulawarga, utamana mangsa ngasuh jeung dina teknik subsistensi baris ngahasilkeun struktur kapribadian anu sarua jeung anggota masarakat tempat éta budak digedekeun.

Unsur-unsur Kapribadian

Unsur-unsur anu nyangkaruk dina kapribadian saurang jalma nya eta pangaweruh, perasaan, jeung dorongan naluri. Unsur anu aya dina pangaweruh ngawengku persepsi: sakabeh proses akal nu dilaksanakeun kalawan sadar; apersepsi: ebrehan hasil pamikiran nu anyar nu dibarengan ku pamahaman anyar; pangamatan: ngebrehkeun kalawan intensif kana hiji hal nu dibarengan ku kagiatan museurkeun pamikiran; konsep: ebrehan pamikiran anu sifatna abstrak; fantasi: ebrehan anyar nu teu realistic. Sedengkeun dorongan naluri nya eta hiji tarekah nu geus nyampak dina diri saurang jalma sacara alamiah pikeun hirup, sex, nengan dahareun, interaksi, nyonto, babakti, jeung kaendahan.

5) Fungsi jeung Peranan Kabudayaan

Budaya anu dipibanda ku masarakat salaku mahluk sosial mibanda fungsi enggoning ngajaga lumangsungna kahirupan, neruskeun jeung ngabina turunan, nyusun jeung ngararancang sagala prilakuna. Lian ti eta budaya oge bisa nyumponan kasugemaan masarakatna enggoning nganteur naluri, karep jeung sikep kana pangabutuh hirupna.

Kerber jeung Smith netelakeun sababaraha fungsi jeung peranan kabudayaan dina kahirupan manusa, nya éta:

- pikeun neruskeun jeung ngasuh turunan enggoning ngabina jeung ngajaga lumangsungna kahirupan biologis di kelompok sosialna;
- pikeun kamekaran kahirupan ekonomi, ngahasilkeun jeung ngamekarkeun barang-barang ekonomi;
- pikeun transmisi kabudayaan, cara-cara ngadidik, jeung ngawangun generasi anyar ngajadikeun jalma-jalma dewasa anu ngabudaya;
- pikeun kadali sosial, nya éta cara-cara anu ditetepkeun pikeun panyalindungan individu jeung kelompok enggoning ngahontal hirup nu sajahtera;
- pikeun hiburan, saperti rekreasi, nyalurkeun aktivitas atawa karancagean enggoning nyumponan pangabutuh nu nimbulkeun kasugemaan batin.
- pikeun kagiatan kaagamaan, nya éta ngungkulan hal-hal anu patalina jeung kakuatan anu sipatna gaib.

6) Tujuan Kajian Budaya Sunda

Tujuan kajian budaya Sunda nya eta pikeun mikanyaho kana kasang tukang kabudayaan Sunda, numuwuhkeun kasadaran pentingna kabudayaan Sunda, mibanda sikep berbudaya, nembongkeun sikep kasundaan, jeung netepkeun raga katineung kana budaya Sunda.

7) Wujud Kabudayaan

Lumangsungna kagiatan budaya geus dipilampah ku masarakatna ti bihari nepi ka kiwari. Hal éta nuduhkeun yen kabudayaan mangrupa sistem gagasan anu geus mekar sacara historis, sarta mibanda organisasi jeung struktur nu ditalungtik ku anggota masarakatna. Siatem gagasan nu sumberna tina akal manusa ngalahirkeun wangun tingkah laku anu tangtu, boh wangun *material* boh *non material*. Koencaraningrat ngasongkeun tilu wujud kabudayaan, nya éta:

- 1) wujud idiil atawa komplek ide-ide nu sipatna abstrak;
- 2) wujud soial (sistem kamasarakatan atawa komplek aktivitas tingkah laku; jeung
- 3) wujud konkrit (barang-barang material) hasil karya manusa karingali ku panca indra.

Wujud nu kahiji aya dina alam pikiran manusa atawa anggota masarakat. Ieu wujud bisa katalingakeun ngaliwatan media cetak atawa elektronik. Pungsi wujud nu kahiji ieu nya éta pikeun ngatur paripolah manusa di wewengkon masarakatna, sapertina wae nu mangrupa ajen (nilai), norma, hukum, atawa atura-aturan, ideologi anu mibanda ma'na.

Ajen-inajen nu aya dina éta wujud mibanda fungsi salaku palasipah hiji kelompok masarakat. Kitu oge aya patalina jeung kapercayaan sarta tujuan-tujuan kamasarakatanana. Contona wae aturan-aturan nu teu tinulis nu lumaku di masarakat Sunda, saperti tatakrama atawa sopan santun.

Wujud nu kadua netelakeun kumaha prak-prakanana ngimplementasikeun aturan nu geus matok. Hal ieu bisa ditalungtik ngaliwatan tingkah paripolah saperti hubungan atawa interaksi anggota masarakatna dina kahirupan sapopoe. Interaksi anggota masarakat di daerah

Sunda bisa katingali sapertina wae dina wangun gotong royong, musawarah, kumaha nyarita ka saluhureun, ka sasama, ka sahandapeun, hirup silih ajenan, silih jeujeuhkeun, jeung sajabana.

Wujud budaya nu katilu mangrupa hasil karya cipta nu bisa karasa ku panca indra. Wujudna nembrak, bisa katingali, karampa, jeung karasa. Upamana wae wawangunan saperti; imah, kantor, mesjid; pakean saperti; baju, calana, dudukuy; pakakas saperti, pacul, bedog, cukil, jeung sajabana.

8) Parobahan Kabudayaan

Parobahan kabudayaan atawa parobahan sosial kabudayaan biasana lumangsung lantaran ayana rupa-rupa faktor, boh nu jolna ti jero, boh ti luar masarakat. Murdock dina Imran Manan (1989:50) netelakeun yen faktor-faktor anu ngalantarankeun robahana sosial budaya hiji masarakat téh nya éta:

1. Nambahna jeung ngurangana jumlah penduduk,
2. Robahna lingkungan geografis,
3. Pindah ka lingkungan anyar,
4. Kontak jeung budaya sejen,
5. Panca baya , saperti banjir, gagal panen, perang, depresi ekonomi, epidemi, jrrd.,
6. Gunta-gantina pamingpin
7. Ayana pamanggih anyar.

9) Tahap-tahap Parobahan Kabudayaan

Tahap Mitis, nya eta jaman anu kahirupan masarakatna masih percaya keneh kana dewa-dewa, roh-roh karuhun, barang-barang karamat.

Dina ieu jaman digambarkeun jalma-jalma anu ngalaksanakeun hubungan langsung jeung kakuatan-kakuatan alam nu serba ngandung rusiah sarta can karambah ku rupa-rupa teknologi jeung pamikiran asup akal/rasional.

Numutkeun kaum romantis, jalma-jalma anu aya dina alam mitis nya eta jalma-jalma anu pola pikirna basajan, siga nu bubudakeun, can kapanggih masalah-masalah anu musingkeun saperti jalma moderen. Dunya maranehna masih pinuh ku kakuatan-kakuatan gaib, dilimpudan ku rupa-rupa rusiah alam nu interesan pisan.

Numutkeun kaum rasional (anu ngabedakeun rasio atawa akal budi sarta kamampuh alam pikiran ilmiah), nganggap handap kana kabudayaan mitis, nganggap alam pikiran mitis the primitif, teu ilmiah. Levy Bruhl (Sarjana Prancis) nyebutkeun yen alam pikiran mitis teh nya eta “pralogis”, sanajan ahirna mah eta pamanggihna the dicabut deui sanggeus nalungtik yen alam pikiran dina tahap mitis oge sarwa logis teu eleh ku cara mikir alam moderen.

Dina mitos, urang bisa merhatikeun kumaha jalma nyusun hiji strategi, ngatur hubungan antara daya-upaya/kakuatan manusa jeung alamna. Mitos disebut oge carita anu ngagambarkeun padoman jeung arah anu tangtu ka sakelompok jalma. Eta carita gumelarna sacara lisan, oge bisa ngaliwatan rupa-rupa tarian atawa pagelaran sejenna saperti wayang, wawacan, jeung sajabana. Eusi carita mangrupa symbol-simbol kahadean, kajahatan, ajal jeung kahirupan jeung sajabana anu mangrupa hasil pangalaman ku jalma mangsa baheula.

Mitos mibanda fungsi nya eta pikeun nyadarkeun jalma kana ayana kakuatan-kakuatan gaib. Mitos teu nepikeun bahan informasi ngeunaan kakuatan-kakuatan, tapi ngabantu jalma sangkan ngaapresiasi daya/kakuatan anu mangaruhan jeung ngawasa alam jeung kahirupan jalma harita.

Kahirupan dina tahap mitis dibagi dua kelompok, nya eta kahiji kagiatan nu sifatna sacral (sanget)/profan. Ieu kagiatan mangrupa kabiasaan nu geus maneuh, saperti tatarian pikeun nolak bala, upacara adat ngadegkeun imah, ngaruat, nyawah, panen, jeung sajabana. Anu

kadua nya eta kahirupan sapopoe anu nganggap biasa kana sagala rupa hal, tapi dina mangsa-mangsa anu tangtu sok nyampuradukeun kayakinanana jeung kakuatan gaib alam sabudeureunana.

Tahap Ontologis, nya eta Jaman anu masarakatna geus mikir sacara rasional, ngaleupaskeun diri tina tahap mitis kana alam nyata nu sabenerna. Dina ieu jaman timbul ayana ilmu pangaweruh saperti filsafat jeung cabang ilmu-ilmu sejenna boh elmnu social boh ilmu eksakta. Dina ieu jaman masih keneh aya jeung napel pangaruh taha mitis.

Tahap Fungsional, nya eta jaman anu masarakatna geus maju (modern). Mangrupa jaman anu masarakatna geus ngecagkeun pikiran-pikiran anu sipatna mitis jeung ontologis.

10) Faktor anu Mangaruhan kana Parobahan Kabudayaan

Faktor-faktor anu mangaruhan kana parobahan kabudayaan nya eta:

- a. atikan
- b. status social
- c. ekonomi
- d. toleransi
- e. penduduk (jumlah, hetrogen)
- f. ajen hirup
1. pamanggih anyar

11) Faktor anu Nyengker kana Parobahan Kabudayaan

Faktor-faktor anu nyengker kana parobahan kabudayaan nya eta:

- a. tertutup
- b. sikep tradisional
- c. kasieun
- d. rasa curiga
- e. sikep api lain
- f. teu mekarna ilmu pangaweruh
- g. aya kapentingan nu patalina jeung dirina (pasted intern)
- h. beda ideology (sikep hirup)

12) Kokocoran Parobahan Kabudayaan

Robahna atawa ngeserna kabudayaan tee ngaliwatan rupa-rupa cara, di antarana:

- a. atikan
- b. pamarentahan
- c. ekonomi
- d. agama
- e. kapariwisataan.

SUMBER BACAAN

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: *Sejarah dan Kebudayaan, Jakarta*
Koentjaraningrat: 1989: *Kebudayaan mentalitats dan Pembangunan*. Jakarta. PT Gramedia.
----- : *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta. Radar Jaya Offset.
----- : *Strategi Kebudayaan*, Jakarta. Gramedia.
Rosidi, Ajip: 1984. *Manusa Sunda*. Jakarta. Giri Mukti Pusaka
PPPKN Pop. Jabar: 1976. *Sejarah Jawa Barat, Sekitar dan Permasalahannya*.
Muhammad , Abdulkadir. 1987. *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Fajar Agung.

Ekadjati, Edi S. 1984. *Masyarakat Sunda dan kebudayaannya*. Jakarta:Giri Mukti Pusaka.
----- 1993. *Kebudayaan Sunda (Suatu Pendekatan Sejarah)*. Jakarta: Pustaka Jaya.