

BAB II

CERITA RAKYAT SERAT DAMARWULAN

II.1 Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat. Ada dua jenis cerita rakyat, puisi dan prosa. Purnawanti (seperti dikutip oleh Maulid Alam, 2010) menjelaskan bahwa Cerita rakyat dalam bentuk prosa terdiri atas dongeng, legenda dan mitos.

Cerita rakyat merupakan bagian dari sejarah dan budaya suatu bangsa. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang terjadinya berbagai hal, seperti terjadinya alam semesta, tempat, maupun suatu peristiwa penting. Adapun tokoh-tokoh dalam cerita rakyat biasanya ditampilkan dalam berbagai wujud, baik berupa binatang, manusia maupun dewa, yang kesemuanya disifatkan seperti manusia

Cerita rakyat merupakan bentuk kesusastraan yang termasuk kedalam sastra lisan. Sedangkan sastra lisan merupakan bagian dari *folklore*. Danandjaja (seperti dikutip oleh Pramanik, 1996) *folklore* merupakan sebagian kebudayaan suatu kelompok yang diwariskan turun temurun baik dalam bentuk lisan maupun tulisan yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat.

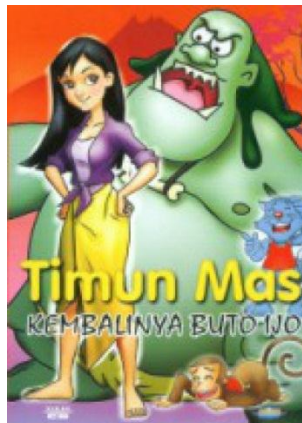
Cerita rakyat sebagai sebuah sarana yang cukup efektif dalam proses penyampaian pesan dan amanat dari suatu generasi kepada generasi selanjutnya. Melalui cerita rakyat kekayaan budaya yang dimiliki dapat dilestarikan dan berbagai ilmu pengetahuan diturunkan serta banyaknya nasihat – nasihat dari para leluhur yang patut untuk diteladani oleh umat manusia di sampaikan dalam kemasan cerita rakyat. Cerita rakyat biasanya tumbuh dan berkembang dalam suatu masyarakat, selain merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat itu sendiri, cerita rakyat ini dijadikan sebagi sarana menyampaikan nilai – nilai budaya yang ada dalam masyarakat tersebut. (Priatna, 2005, hal. 16)

II.1.1 Jenis-Jenis Cerita Rakyat

Bascom dalam Danandjaya (1997) (seperti dikutip oleh Nuranto, 2010) menjelaskan cerita rakyat dalam 3 golongan besar yaitu : Mite atau yang juga dikenal sebagai mitos, legenda, serta dongeng.

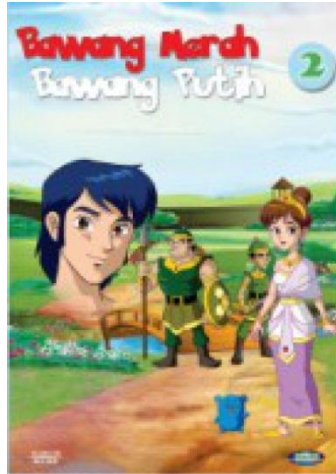
- **Dongeng**

Dongeng ialah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang mempunyai cerita, tidak terikat oleh waktu dan tempat (Bascom dalam Danandjaya, 1994: 50). Haviland (1993: 233) berpendapat bahwa dongeng adalah cerita kreatif yang diakui sebagai hiburan. Pengertian lain bahwa dongeng adalah cerita pendek kesusastraan lisan yang merupakan cerita prosa rakyat dan dianggap tidak benar-benar terjadi serta kejadian yang dialami oleh tokoh cerita berupa hal-hal yang tidak mungkin terjadi dalam kehidupan nyata, contohnya Dongeng Bawang Merah Bawang Putih dan Timun Mas.



Gambar II.1. Timun Mas

Sumber: www.videounnggul.com (diakses 23 November 2014)



Gambar II.2. Bawang Merah Bawang Putih

Sumber: www.videounngul.com (diakses 23 November 2014)

Dongeng berfungsi sebagai sarana hiburan, berisi pelajaran moral, atau sindiran terhadap sesuatu serta isi cerita dan plotnya pun mengenai sesuatu yang wajar. Hal ini menunjukkan bahwa cerita dalam kehidupan sehari-hari yang dikemas secara fiktif pun dapat digolongkan dongeng. (Suliyanto, 2009, h. 39)

- **Mitos**

James Danandjaja (1997:50) menyatakan bahwa mite atau mitos adalah prosa rakyat yang dianggap benar benar terjadi. Mite ditokohi oleh paradewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain atau di dunia yang tidak dikenal sekarang, karena terjadi pada masa lampau. Ditegaskan oleh James Dananjaya bahwa mite pada umumnya mengisahkan terjadinya alam semesta, dunia, manusia pertama, maut, bentuk khas binatang, bentuk topografi, gejala alam, dan sebagainya. Mite juga mengisahkan tentang petualangan para dewa, kisah percintaan mereka, hubungan kekerabatan, kisah perang, dan sebagainya, contohnya seperti Cerita Barong di Bali dan Cerita Nyai Roro Kidul. (Suliyanto, 2009, h. 35)



Gambar II.3. Barong Bali

Sumber: danwhitedesigns.deviantart.com (diakses 23 November 2014)



Gambar II.4. Nyai Roro Kidul

Sumber: inforingankita.blogspot.com (diakses 23 November 2014)

- **Legenda**

Sudjiman (1986: 17) (seperti dikutip oleh Suliyanto, 2009) menyebutkan bahwa legenda adalah cerita prosa rakyat tentang tokoh, peristiwa, atau tempat tertentu yang mencampurkan fakta historis dan mitos. Adanya legenda menimbulkan mitos pada masyarakat agar dapat mengambil bagian dalam peristiwa-peristiwa sekitarnya. Inti dari sikap hidup mistis jika dikaitkan dengan legenda ialah bahwa kehidupan itu ada, ajaib, dan berkuasa, penuh daya kekuatan, dan bersama daya kesadaran tersebut

timbullah cerita mitos beserta perbuatan yang menjamin kehidupan manusia, contohnya Sangkuriang dan Lutung Kasarung.



Gambar II.5. Sangkuriang

Sumber: www.story24.us (diakses 23 November 2014)



Gambar II.6. Lutung Kasarung

Sumber: ikamaulanaks.blogspot.com (diakses 23 November 2014)

II.1.2 Struktur Cerita Rakyat

Nurgiyantoro (2002: 36) menyatakan bahwa struktur karya sastra dapat diartikan sebagai susunan, penegasan, dan gambaran dari semua bahan dan bagian yang menjadikan komponennya secara bersama membentuk suatu kebulatan. Selain itu, struktur karya sastra juga mengacu pada pengertian hubungan antarunsur (intrinsik) yang bersifat timbal-balik, saling menentukan, saling mempengaruhi, dan secara bersama membentuk kesatuan yang utuh. Karya sastra besar merupakan produk strukturisasi dari subjek kolektif. Oleh karena itu, karya sastra mempunyai struktur yang koheren dan padu (Faruk, 2003: 16).

Cerita rakyat memiliki unsur-unsur yang saling mendukung kepaduan cerita. Unsur-unsur yang dibahas dalam penelitian ini meliputi (1) tema, (2) tokoh dan penokohan, (3) alur cerita, (4) latar (*setting*) cerita, dan (5) amanat.

a. Tema

Tema merupakan gagasan sentral pengarang yang akan disampaikan kepada pembaca. Tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Fananie (2001: 84) mengemukakan pendapat yang senada bahwa tema adalah ide, gagasan, pandangan hidup pengarang yang melatar belakangi terciptanya karya sastra. Tema yang diangkat dalam suatu karya sastra sangat beragam, karena sastra merupakan refleksi kehidupan manusia; moral, etika, agama, sosial-budaya, perjuangan, teknologi, dan tradisi (Sugondo, 2003: 168). Dan tema didalam Serat Damarwulan ini yaitu “pengalaman hidup manusia” karena di dalam ceritanya terdapat berbagai pengalaman yang dialami oleh si tokoh utama dalam menjalani hidupnya dari bawah sampai bisa menjadi raja di Majapahit.

b. Tokoh

Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau perlakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita (Budianta, 2002: 86). Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam cerita (Nurgiyantoro, 2002: 165). Istilah 'tokoh' menunjuk pada orangnya, yaitu pelaku cerita, sedangkan penokohan merupakan pelukisan atau gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam cerita. Pengertian tokoh dapat digambarkan dengan pertanyaan "Siapakah tokoh utama cerita itu?" atau "Ada berapa orang yang terlibat dalam cerita itu?" Penokohan merujuk pada watak, karakter, sifat, atau sikap para tokoh yang ditafsirkan oleh pembaca. Dengan demikian, penokohan menunjuk pada kualitas pribadi tokoh yang tercermin dalam sikap-mental.

c. Alur (Plot)

Alur atau plot merupakan kerangka cerita yang saling menjalin, berkaitan erat dengan perjalanan tokoh-tokohnya, dan terdapat hubungan kausalitas dari peristiwa-peristiwa, tokoh, ruang, maupun waktu. Plot merupakan unsur fiksi yang penting, bahkan tidak sedikit orang yang menganggap bahwa plot merupakan unsur terpenting di antara unsur-unsur fiksi yang lain (Nurgiyantoro, 2002: 110). Kaitan antar peristiwa yang dikisahkan secara linear akan mempermudah pemahaman pembaca atau pendengar dalam mengapresiasi cerita, karena kejelasan plot dapat diartikan sebagai kejelasan cerita. Plot yang sederhana menjadikan cerita mudah dipahami, sebaliknya plot yang ruwet dan kompleks menjadikan cerita sulit dipahami. Dan alur yang digunakan dalam cerita Serat Damarwulan ini menggunakan alur maju karena didalam cerita tidak menceritakan kilas balik didalamnya

Waluyo (2002: 147-148) membagi alur menjadi enam tahapan yang secara singkat dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Paparan awal cerita (exposition), ialah tahap yang berisi pelukisan dan pengenalan situasi latar serta tokoh-tokoh cerita.
2. Mulai ada problem (generating circumstances), yaitu tahap

pemunculan masalah-masalah dan peristiwa-peristiwa yang menyulut terjadinya konflik.

3. Penanjakan konflik (*rising action*), yaitu tahap pemunculan konflik yang semakin berkembang.
4. Konflik yang semakin rumit (*complication*), yaitu tahap penyampaian konflik atau puncak ketegangan.
5. Konflik menurun (*falling action*), yaitu tahap konflik mulai menurun.
6. Tahap penyelesaian (*denouement*), yaitu tahap pemberian solusi.

d. Latar (*Setting*)

Latar atau *setting* adalah segala yang berkaitan mengenai waktu, ruang, dan suasana terjadinya cerita dalam karya sastra (Budianta dkk., 2002: 86). Latar berguna untuk memperhidup dan meyakinkan pembaca. Latar memberikan pijakan cerita yang jelas untuk memberikan kesan realitas kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh terjadi.

e. Amanat

Amanat merupakan suatu hikmah dari permasalahan hidup yang dikandung dalam cerita. Melalui amanat, pengarang ingin memberikan sesuatu yang positif kepada pembaca. Dari amanat tersebut diharapkan pembaca akan mampu mengambil manfaat dari cerita yang dibaca atau didengarkannya. Dalam amanat terdapat pandangan hidup dan cita-cita yang diinginkan dari pengarang cerita.

II.2 Serat Damarwulan

Serat Damarwulan merupakan sebuah karya sastra lama yang dimiliki oleh Indonesia sebagai sastra Nusantara, dan merupakan kekayaan serta warisan budaya Indonesia. Sebagai karya sastra berarti juga sebagai karya seni, Serat Damarwulan mempunyai fungsi tertentu yaitu *dulce et utile* yang artinya menghibur dan mendidik. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Wellek dan Warren (1993:25), fungsi seni dan sastra harus dikaitkan pada *dulce* maupun pada *utile*. (Haliyah, 2012, h.11).

Bachtum (seperti dikutip Supadma, 2011) munculnya cerita Damarwulan ini memiliki alasan yang mirip dan bersamaan dengan munculnya cerita pribumi lain. Yakni pada awal kejayaan Majapahit yang menikmati sastra dengan ragam tulisan Jawa kuno dan terinspirasi cerita yang berasal dari India. Setelah bosan dengan materi cerita itu, maka orang Jawa mulai mengkreasikan dengan cerita asli pribumi, maka muncul bentuk cerita yang menggunakan gagasan sendiri. Dapat dikatakan bahwa masa penulisan cerita-cerita pribumi dimulai pada zaman kejayaan Majapahit atau pada zaman setelah Majapahit, kemunculan cerita-cerita pribumi kemudian memotivasi para penulis lain untuk menghasilkan karya sastra baru, dan kemudian memunculkan kisah Damarwulan yang diibaratkan sebagai pahlawan asli dari kebudayaan Jawa walaupun bersifat fantasi.

Pigeaud (seperti dikutip Supadma, 2011) cerita Damarwulan berasal dari Jawa Timur, dan pada abad 17 sangat terkenal di Jawa Tengah dan di Jawa Barat. Penyajian dalam bentuk panggung wayang memungkinkan dapat tersebar ke daerah pesisir utara melalui jalur perdagangan dan menjadi populer. Khususnya dalam bentuk panggung boneka atau wayang *krucil*.

II.2.1 Sinopsis Serat Damarwulan

Damarwulan lahir berdarah pangeran, anak dari Patih Mahundara keponakan dari perdana menteri, Patih Logender, dibesarkan di pertapaan kakeknya. Menurut nasihat kakeknya, Damarwulan pergi ke istana Majapahit mencari pekerjaan dan pengalaman baru.

Patih Logender, yang masih memiliki hubungan keluarga menetapkan Damarwulan sebagai pemotong rumput dan penjaga kuda istana. Meskipun tidak mengenakan pakaian indah, wajahnya masih terlihat sangat tampan. anak Patih Logender. Putri Anjasmara diam-diam menyukai Damarwulan.

Sementara itu, Menak Jingga telah menulis surat kepada Ratu Kencana Wungu untuk meminangnya. Ketika Ratu Kencanawungu menolak pinangannya, Menak Jingga marah dan menyatakan perang terhadap kerajaan Majapahit. Menakjingga berhasil dalam menyerang daerah sekeliling kerajaan Majapahit, dan akhirnya

kerajaan Majapahit merasa terancam oleh pasukan Menakjingga secara langsung. Khawatir bahwa tidak ada penyelamat yang muncul, Ratu Kencanawungu menerima wahyu bahwa seorang ksatria muda bernama Damarwulan dapat mengalahkan Menakjingga.

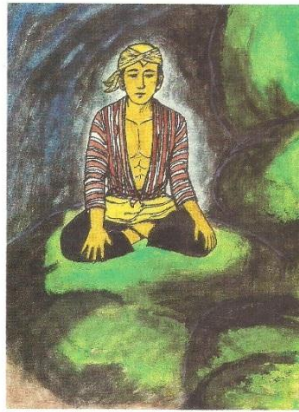
II.2.2 Penokohan dalam Serat Damarwulan

Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita rekaan sehingga peristiwa itu menjalin suatu cerita, sedangkan cara sastrawan menampilkan tokoh disebut penokohan (Aminudin, 1984, h. 85). Tokoh dalam cerita selalu mempunyai sifat, sikap, tingkah laku atau watak-watak tertentu. Pemberian watak pada tokoh suatu karya oleh sastrawan disebut perwatakan. (Siswanto, 1998, h. 143).

Didalam Serat Damarwulan terdapat beberapa tokoh yang berpengaruh dalam cerita yaitu

a) Damarwulan

Merupakan tokoh utama dan tokoh protagonis dalam cerita sehingga Damarwulan mempunyai watak yang serba halus dan baik serta memiliki wajah yang tampan dan membuat banyak wanita terpesona tetapi Damarwulan tidak mudah terpengaruh, selain itu Damarwulan mempunyai sifat pemberani karena berani menghadapi raja yang jahat bernama Menakjingga. Di dalam buku Serat Damarwulan terlihat tokoh utama ini memakai pakaian bercorak garis coklat-putih serta celana berwarna hitam dengan kain kuning sebagai sabuk dan penutup kepala berwarna kuning.



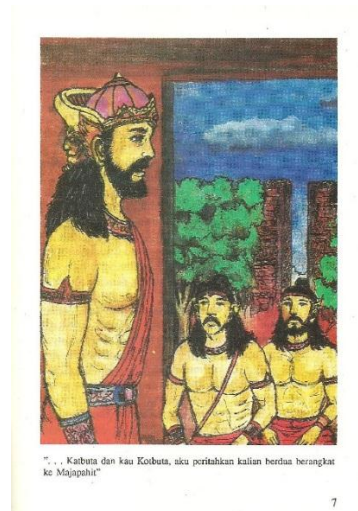
Raden Damarwulan di Pertapaan Paluan

Gambar II.7. Damarwulan

Sumber: Dokumentasi Pribadi (diakses 7 November 2014)

b) Menakjingga

Merupakan tokoh utama dan tokoh antagonis dalam cerita, Menakjingga mudah marah jika merasa dihina atau diremehkan dan ketika Menakjingga ditolak lamarannya oleh Kencanawungu kemarahannya pun memuncak dan berniat membalas dendam dengan memberontak kepada Majapahit. Di dalam buku Serat Damarwulan terlihat tokoh Menakjingga ini memakai selendang terusan berwarna merah sampai ke bagian bawah badan yang diikat dengan sabuk bercorak dan memakai hiasan di pergelangan serta di bagian lengan dengan mahkota di bagian kepala dengan hiasan bergambar wajah di bagian belakangnya.

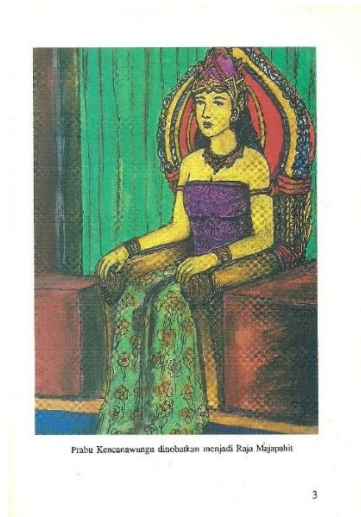


Gambar II.8. Menakjingga dan dua anak buahnya

Sumber: Dokumentasi Pribadi (diakses 7 November 2014)

c) Ratu Kencanawungu

Merupakan pemimpin kerajaan Majapahit yang baru menggantikan ayahnya yang menghilang. Ratu Kencanawungu memiliki sifat religius yang tinggi karena ketika memberontaknya Menakjingga, Kencanawungu selalu berdoa sehingga mendapat petunjuk akan Damarwulan yang akan mengalahkan Menakjingga. Di dalam buku Serat Damarwulan karangan Ekawati tahun 1992 terlihat tokoh Kencanawungu ini memakai sejenis *kemben* bercorak bunga berwarna ungu dengan dibagian bawahnya berwarna hijau dengan corak bunga berwarna kuning dan memakai perhiasan di bagian lengan dan pergelangan tangan dan sebuah mahkota yang didominasi dengan warna ungu.



Gambar II.9. Ratu Kencanawungu

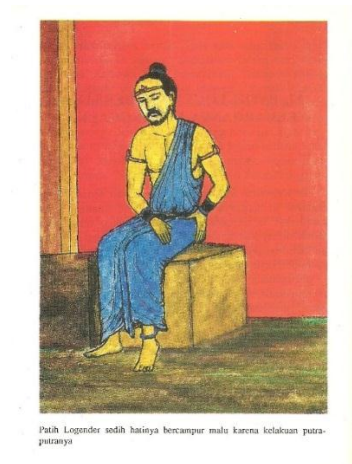
Sumber: Dokumentasi Pribadi (diakses 7 November 2014)

d) Dewi Anjasmara

Merupakan putri dari Patih Lohgender yang dekat dengan Ratu Kencanawungu, Anjasmara diam-diam menaruh hati kepada Damarwulan tetapi tidak berani menyatakannya karena sifat pendiamnya itu.

e) Patih Lohgender

Merupakan Patih yang dekat dan paling dipercaya oleh Ratu Kencanawungu, sifatnya yang bijaksana dapat menghargai saudaranya sendiri Damarwulan yang ingin mencari pengalaman sehingga tidak mengangkatnya dengan jabatan yang tinggi. Di dalam buku Serat Damarwulan terlihat tokoh Patih Lohgender ini memakai selendang terusan berwarna biru dengan sabuk dan memakai perhiasan di bagian pergelangan, lengan, dan di kepala.



Gambar II.10. Patih Lohgender

Sumber: Dokumentasi Pribadi (diakses 7 November 2014)

f) Layang Seta dan Layang Kunitir

Merupakan kedua putra dari Patih Lohgender dan menjadi Adipati di Daha, sifatnya yang sombong dan iri hati membuat Seta dan Kunitir berbuat jahat kepada Damarwulan dan berbohong kepada Ratu Kencanawungu sehingga membuat ayahnya, Patih Lohgender sangat kecewa dan merasa malu.

II.2.3 Nilai Moral dalam Serat Damarwulan

Di dalam cerita Serat Damarwulan terdapat beberapa pesan dan nilai moral yang terkandung, yaitu:

- Patuh pada Orangtua, dimana ketika Damarwulan meminta izin kepada eyangnya Resi Mahayeksi dan sangat tunduk serta patuh terhadap nasihatnya, Damarwulan pun tunduk dan patuh pada ibunya ketika itu. Terbukti, ketika bekerja di Kepatihan Majapahit Damarwulan melaksanakannya dengan sebaik-baiknya, dengan jujur, sopan dan segala tindak-tanduk yang baik. Tidak hanya itu saja, tetapi sifat-sifat Damarwulan juga membuktikan nilai yang terkandung dalam masyarakat Jawa tentang menjaga kehormatan leluhur.

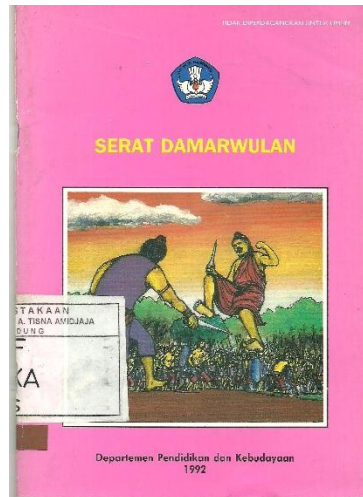
- Adil, terlihat ketika Patih Logender memisahkan pertempuran antara kedua puteranya yaitu Layang Seta dan Layang Kunitir dengan Damarwulan, Logender tidak memihak anaknya, tetapi ia berlaku adil, tidak “pilih kasih”. Ini mencerminkan nilai masyarakat Jawa yang dapat membaaur, menyesuaikan diri dengan lingkungan, dengan sesamanya, dan tidak boleh “pilih kasih”.
- Selalu Ingat kepada Tuhan, terlihat ketika Ratu Kencanawungu yang sering berdoa memohon petunjuk akibat memberontaknya Menakjingga dan akhirnya mendapatkan petunjuk bahwa Damarwulan akan mengalahkan Menakjingga.

Dari yang telah disampaikan dalam cerita Damarwulan ini adalah nilai yang terkandung dalam Serat Damarwulan sangatlah banyak, terlebih mengenai nilai keberanian dan kejujuran. Cerita Damarwulan mengisahkan seorang Raden Damarwulan yang sangat baik hati dan sopan padahal merupakan anak dari Patih Majapahit Mahundara yang sangat terkenal.

II.3 Analisis Media

Cerita Serat Damarwulan banyak diangkat ke dalam media seperti film, sinetron dan komik. Salah satu media yang menceritakan Damarwulan adalah buku cerita oleh Ekawati tahun 1992 dengan Drs. A. Murad sebagai penyunting yang ditujukan untuk pendidikan sekolah dengan ukuran buku 22cm x 15,5cm

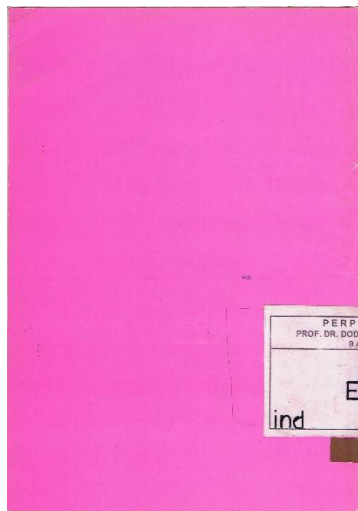
- Sampul depan pada buku Damarwulan memakai warna pink, warna pink ini menurut Nugroho (2008, h. 36) digunakan untuk sedikit memberi kesan kewanitaan, apresiasi, serta kekaguman, walaupun terkesan feminim warna ini menyatakan sebuah kehati-hatian dalam menggunakan buku ini.



Gambar II.11. Sampul depan Serat Damarwulan

Sumber: Dokumentasi Pribadi (diakses 7 November 2014)

- Sampul belakangnya tidak menunjukkan sinopsis cerita seperti buku cerita maupun novel yang ada dan membuat pembaca akan merasa kebingungan dengan isi dari buku tersebut seperti apa jika buku tersebut dijual dan disegel.



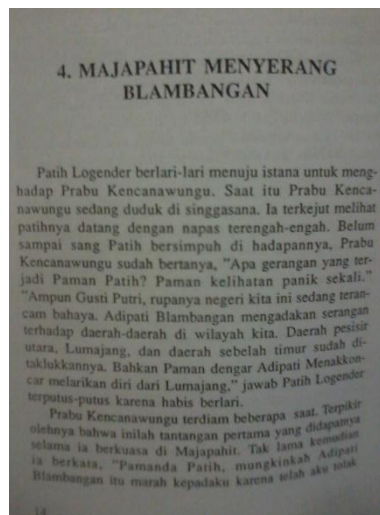
Gambar II.12. Sampul belakang Serat Damarwulan

Sumber: Dokumentasi Pribadi (diakses 7 November 2014)

- Tipografi pada sampul menggunakan jenis huruf *sans serif* yang dapat terbaca dengan jelas tapi dan tidak menunjukkan bahwa itu merupakan sebuah cerita rakyat karena menurut Anggraini & Nathalia (2014, h. 60) jenis huruf ini menimbulkan kesan modern serta tipografi pada isi buku

menggunakan jenis huruf *serif* dimana menurut Anggraini & Nathalia (2014, h. 60) jenis huruf ini menimbulkan kesan klasik dan elegan.

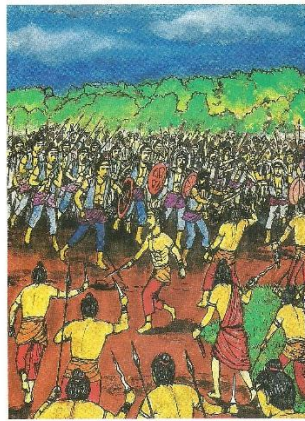
- Tata letak pada buku *simple* menggunakan tata letak tengah dan menggunakan tiga kolom yaitu judul, isi, dan ilustrasi dengan tulisan yang menggunakan paragraf di tengah dan halaman dengan ilustrasi. Penggunaan tata letaknya sangat baik karena menggunakan prinsip tata letak *Sequence* dimana menurut Anggraini & Nathalia (2014, h. 75) urutan perhatian dalam tata letak atau aliran pandangan mata ketika melihat tata letak tersebut sehingga dapat mengarahkan pandangan mata ke dalam informasi yg disajikan.



Gambar II.13. Tata Letak pada buku Serat Damarwulan

Sumber: Dokumentasi Pribadi (diakses 1 Desember 2014)

- Ilustrasi yang digunakan menggunakan ilustrasi gambar oleh Catur Imam Susilo, dan menurut Kusrianto ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual, tetapi jumlah ilustrasi yang ada di dalam buku sangat sedikit.



Dalam pertempuran yang seru ini, banyak korban berjatuhan. Adipati Ranggalawe gugur dalam pertempuran itu

19

Gambar II.14. Ilustrasi pada buku Serat Damarwulan”

Sumber: Dokumentasi Pribadi (diakses 7 November 2014)

- Gaya bahasa yang digunakan sebagian besar menggunakan gaya bahasa Eufemisme yang merupakan gaya bahasa yang menggunakan sepatah kata untuk menggantikan kata lain agar terdengar lebih sopan

II.4 Remaja

Mar’ at (2012) Remaja (*Adolesen*) merupakan tahap perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa, yang ditandai oleh perubahan-perubahan fisik umum serta perkembangan kognitif dan sosial. Batasan usia remaja ini antara 12 hingga 21 tahun (h, 190). Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu:

- Remaja awal: 12-15 Tahun
- Remaja pertengahan: 15-18 Tahun
- Remaja akhir: 18-21 Tahun

Masa remaja adalah suatu periode kehidupan dimana kapasitas untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan secara efisien mencapai puncaknya. Hal ini adalah karena selama periode remaja ini, proses perkembangan otak mencapai kesempurnaan. Sistem saraf yang berfungsi memproses informasi berkembang

dengan cepat sehingga remaja memiliki kemampuan penalaran yang memberi suatu tingkat pertimbangan moral dan kesadaran sosial baru (Mar'at, 2012, h. 194).

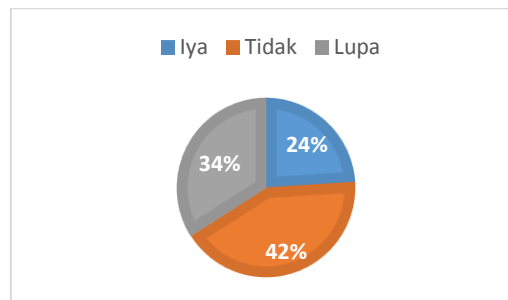
Pada masa remaja muncul keterampilan-keterampilan kognitif baru yang mempunyai pengaruh besar terhadap perubahan kognisi sosial, menurut Dacey & Kenny (1997) (seperti dikutip oleh Mar'at, 2012) Kognisi sosial merupakan kemampuan untuk berpikir secara kritis mengenai isu-isu dalam hubungan interpersonal, yang berkembang sejalan dengan usia dan pengalaman, serta berguna untuk memahami orang lain dan menentukan bagaimana melakukan interaksi dan menjadi salah satu ciri penting dari perkembangan remaja dan salah satu bagian penting dari perubahan perkembangan aspek kognisi sosial remaja ini disebut egosentrisme dimana kecenderungan remaja untuk menerima dunia dari sudut pandang sendiri.

Dan hal tersebut terjadi ketika mulai masuknya era globalisasi dimana remaja memproses informasi-informasi baru dan terus menyerapnya sehingga cenderung menerima apa yang menarik seperti cara berpakaian, teknologi, maupun musik sehingga sebagian remaja perlahan-lahan mulai melupakan kebudayaannya sendiri karena kurang diangkat kembali kedalam bentuk yang lebih modern.

II.5 Hasil Kuisioner kepada Remaja di Bandung

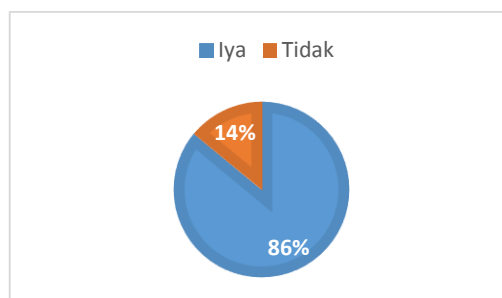
Berikut hasil persentase kuisioner kepada 50 responden remaja laki-laki dan perempuan pada tanggal 3-8 November 2014 yang telah dilakukan di kota Bandung.

1. Apakah Anda Tahu Cerita Rakyat Damarwulan?



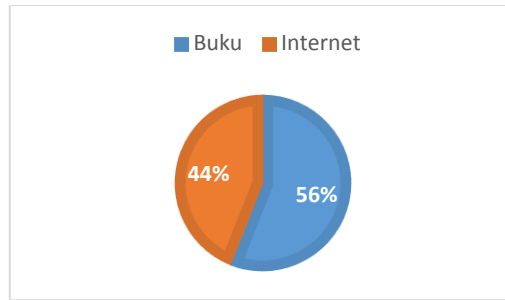
Gambar II.15. Presentasi Survey 1

2. Apakah Anda Tahu/Pernah Membaca Cerita Rakyat dari Luar Daerah/Indonesia?



Gambar II.16. Presentasi Survey 2

3. Darimana Anda Pernah Membaca/Mengetahui Cerita Rakyat tsb?



Gambar II.17. Presentasi Survey 3