

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Kota Bogor memiliki berbagai macam tempat wisata, mulai dari sejarah, wisata pendidikan, wisata kuliner, dan wisata alam. Puncak Bogor juga sering banyak dikunjungi oleh wisatawan. Puncak adalah sebuah daerah wisata pegunungan yang termasuk kedalam wilayah kabupaten Bogor dan kabupaten Cianjur provinsi Jawa Barat. Di Puncak Bogor memiliki wisata yang bernama Telaga Warna. Dalam bahasa Sunda, Telaga artinya adalah danau. Telaga Warna yaitu sebuah objek wisata alam yang terletak pada kawasan puncak di Bogor, Jawa Barat. Menurut informasi kawasan konservasi lingkup BBKSDA Jabar (2016), Telaga Warna ditetapkan sebagai Taman Wisata Alam pada tahun 1981, Taman Wisata Alam Telaga Warna juga berdekatan dengan Gunung Megamendung, Gunung Hambalang dan Ciawitali.

Di sisi lain, terdapat pula sebuah legenda unik yang berkembang secara turun temurun di kalangan masyarakat sekitar mengenai asal mula terbentuknya Danau Telaga Warna. Menurut Yus Rusyana (2000), legenda merupakan cerita tradisional karena cerita tersebut sudah dimiliki masyarakat sejak dahulu. Legenda bisa menjadi sebuah identitas pada suatu daerah. Kisah sebuah cerita pada daerah diambil dari mitos yang dimana ciri khas setiap daerah seperti tempat, alam, binatang, sesuatu yang berkaitan dengan sejarah yang sudah terjadi pada daerah tersebut. Walaupun hanya sebuah cerita warisan secara turun-temurun, cerita legenda merupakan cerita yang sangat menarik yang mempunyai pesan edukasi pada setiap ceritanya yang sangat baik untuk diceritakan pada anak. Terdapat 2 buku yang menceritakan terbentuknya danau Telaga Warna yaitu buku “Misteri Telaga Warna” yang ditulis oleh Eem Suhaemi (2009) dan “Legenda Telaga Warna” yang ditulis oleh Yuliadi Soekardi (2005). Pada buku Eem Suhaemi Legenda Telaga Warna menceritakan seorang putri yang angkuh. Rakyatnya memberi perhiasan cantik, seorang putri selalu menolak karena tidak sesuai yang diharapkannya. Terjadi sebuah bencana yang mengakibatkan istana dan semua yang berada disana ikut tenggelam. Oleh sebab itu kerajaan itu sekarang

tergenang air dan menjadi Telaga yang berwarna, Telaga yang berwarna karena perhiasan yang mengkilap itu sehingga Telaga itu seakan terlihat berwarna. Walaupun hanya sebuah cerita warisan secara turun-temurun, cerita legenda merupakan cerita yang sangat menarik yang mempunyai pesan edukasi pada setiap ceritanya yang sangat baik untuk diceritakan pada anak. Setiap daerah di Indonesia mempunyai cerita yang mengandung unsur magis, masyarakat mempercayai hal-hal gaib. Di telaga ini hidup 2 ekor ikan purba berwarna hitam dan kuning. Menurut mitos, apabila ada orang yang mampu melihat ikan besar tersebut meloncat ke atas permukaan telaga, maka segala cita-citanya akan tercapai dan terkabul. Mitos lain yang dipercayai masyarakat setempat adalah bagi siapa yang membasuh muka dengan air telaga ini, akan selalu terlihat awet muda.



Gambar I.1 Telaga Warna  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Kurang konsistennya cerita legenda pada Legenda Telaga Warna juga membuat orang menjadi bingung akan cerita legenda Telaga Warna yang asli. Seperti pada Legenda Telaga Warna, cerita ini juga ada versi lain seperti pada bagian cerita “sang raja mengadakan pesta dan memberikan hadiah kepada puteri semata wayangnya tersebut sebuah perhiasan “kalung” terdapat versi lain pada sebuah buku Misteri Telaga Warna yang ditulis oleh Eem Suhaemi, tidak adanya adegan pemberian sebuah perhiasan kalung tetapi dalam adegan itu menjadi perhiasan untuk menghias rambut anak sang raja. Legenda merupakan cerita yang sangat menarik yang mempunyai pesan edukasi pada setiap ceritanya yang sangat baik

untuk diceritakan pada anak. Pada zaman sekarang banyak anak yang tidak menghargai orang tuanya hanya karena keinginannya tidak terpenuhi sehingga membuat orang tua sakit hati akan perilaku anak ketika keinginannya tidak terpenuhi. Menurut Stanly Ravel (2018) berita pada situs kompas.com, seorang anak yang berumur 19 tahun memukul sang ibu menggunakan sebuah besi pada bagian kepala dan juga mencekik ibunya lantaran pelaku minta uang Rp 10.000,- untuk membeli makanan kepada ibunya tapi tidak dikasih sehingga kejadian tersebut terjadi. Dengan adanya cerita legenda Telaga Warna anak-anak yang menggunakan aplikasi ini bisa belajar hikmah dari cerita legenda Telaga Warna ini, dan diharapkan kejadian yang membuat orang tua sakit/kecewa bisa berkurang. Di Indonesia legenda mempunyai unsur magis, mempercayai sesuatu hal-hal gaib. Pada legenda tidak kalah menariknya karena mempunyai cerita yang menghibur dan juga imajinatif. Menurut Ella Syafputri (2013) legenda merupakan sebagai salah satu media cukup efektif dalam membangun karakter anak. Melalui legenda dapat ditanamkan nilai kejujuran, tanggung jawab, percaya diri, sopan santun, dan masih banyak lagi sisi positif yang bisa diambil.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

- Adanya beberapa versi Legenda Telaga Warna yang berbeda di masyarakat.
- Cerita Rakyat Legenda Telaga Warna yang kurang terkenal dibanding dengan cerita lain dalam menarik perhatian anak-anak.
- Media penceritaan Legenda Telaga Warna yang monoton dan tidak mengikuti perkembangan zaman.
- Lokasi wisata Telaga Warna lebih dikenal dibanding dengan cerita legendanya.
- Ada dua versi cerita dari legenda Telaga Warna yang dapat membuat masyarakat bingung.

### **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang dirancang yaitu mengenai “Bagaimana cara menginformasikan nilai-nilai moral dalam Legenda Telaga Warna dengan media yang menarik dan media penceritaan yang tidak monoton”.

### **I.4 Batasan Masalah**

Banyak versi legenda Telaga Warna yang beredar di masyarakat, maka pada perancangan ini bersumber dari Legenda Telaga Warna pada sebuah buku dengan judul “Misteri Telaga Warna” yang ditulis oleh Eem Suhaemi (2009), Buku tersebut diterbitkan oleh Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Pada buku tersebut penceritaan yang lebih rinci dan mudah dimengerti dibandingkan buku versi lainnya yang memiliki alur cerita yang rumit.

### **I.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan dalam perancangan ini sebagai berikut.

- Penyusunan media kreatif untuk mengenal Legenda Telaga Warna agar membuat anak-anak tertarik untuk belajar dan mengetahui legenda pada daerahnya.
- Memberikan nilai-nilai positif dan pesan moral dibalik Legenda Telaga Warna agar nilai positif yang ada pada legenda tersebut bisa tersampaikan kepada pembaca dan menjadi pelajaran.

#### **I.5.1 Manfaat Perancangan**

Manfaat dalam perancangan ini antara lain.

- Hasil dari perancangan diharapkan dapat membuat masyarakat lebih mengenal legenda Telaga Warna, sehingga dapat menceritakan kepada generasi penerus secara benar tidak hanya berdasarkan cerita dari masyarakat yang kurang diketahui juga memiliki berbagai versi cerita.
- Bagi Masyarakat, diharapkan perancangan ini akan menghasilkan media kreatif yang bisa digunakan masyarakat untuk mengetahui tentang informasi mengenai legenda Telaga Warna.