

BAB II. LEGENDA TELAGA WARNA DAN OPINI PADA MASYARAKAT

II.1 Legenda

Legenda bersifat sekuler “keduniawian” terjadinya pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang dikenal sekarang. Legenda sering dipandang tidak hanya merupakan cerita belaka namun juga dipandang sebagai “sejarah” kolektif namun hal itu juga sering menjadi perdebatan mengingat cerita tersebut telah mengalami distorsi. Maka, apabila legenda akan dijadikan bahan sejarah harus dibersihkan dulu dari unsur-unsur folklorinya (Danandjaja, 1986). Menurut Yus Rusyana (2000), Legenda merupakan cerita tradisional karena cerita tersebut sudah dimiliki masyarakat sejak dahulu. Legenda bisa menjadi sebuah identitas pada suatu daerah.

Berdasarkan kedua kutipan tersebut walaupun cerita legenda hanya sebuah cerita warisan dalam bentuk sejarah secara turun-temurun tentang terbentuknya suatu daerah, kisah seorang tokoh yang sangat berpengaruh pada suatu peristiwa sehingga cerita itu dipercaya oleh masyarakat. Cerita legenda merupakan cerita yang sangat menarik yang mempunyai pesan edukasi pada setiap ceritanya yang sangat baik untuk diceritakan pada anak. Seperti pada legenda Telaga Warna, legenda Telaga Warna memiliki pesan moral yaitu pemberian dari orang tua harus diterima dengan senang hati walaupun tidak menyukainya itu merupakan sebagai tanda untuk menghormati apa yang telah diberikan.

Seperti di Indonesia ini, terdapat bermacam-macam daerah, setiap daerahnya juga memiliki legenda tersendiri. Seperti pada legenda Malin Kundang yang sudah terkenal dari dulu karena mengisahkan anak yang durhaka kepada orang tuanya. Legenda juga menceritakan tokoh pada setiap daerah agar menjadi sejarah yang dimana pada sejarah itu mengandung nilai-nilai positif dan bisa menjadi pelajaran bagi masyarakat sekitar.

II.1.2 Pesan Moral

Dalam setiap karya cerita legenda selalu disisipkan pesan moral untuk disampaikan kepada pembaca, karena didalam cerita legenda didalamnya terdapat pesan moral baik pesan moral yang baik maupun buruk yang disampaikan oleh pengarang kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2015, h.429).

Tidak hanya disampaikan kepada pembaca saja, namun juga bertujuan untuk menjadikan lingkungan menjadi nyaman, karena pesan moral dari sebuah cerita legenda bertujuan untuk memberikan contoh dari lingkungan sekitar yang diinginkan (Nurgiyantoro, 2015, h.430).

Jadi, pesan moral adalah suatu unsur dalam suatu pembuatan cerita yang bertujuan untuk menyampaikan suatu makna kepada pembaca, sehingga lingkungan sekitar dapat terwujud dan damai, serta harmonis dalam segala hal tanpa adanya permasalahan yang memberikan dampak buruk terhadap perkembangan seseorang menjadi lebih buruk. Dengan adanya pesan moral pada suatu cerita pembaca tidak hanya mendapatkan hiburan dari suatu cerita yang menarik saja, namun pembaca akan mendapatkan suatu manfaat setelah membaca cerita tersebut berupa pelajaran kehidupan yang dapat merubah seseorang menjadi lebih baik lagi dalam bersikap.

II.2 Legenda Telaga Warna

Pada lokasi Telaga Warna terdapat sebuah informasi legenda yang menjelaskan tentang terjadinya/terbentuknya Telaga Warna. Pada buku “Misteri Telaga Warna” yang ditulis oleh Eem Suhaemi menceritakan sebuah kerajaan Kuta Tanggeuhan tepat di lereng gunung Lemo kompleks pegunungan Mega Mendung yang dipimpin oleh Prabu Swarnalaya dan ratu Purbamanah. Prabu sudah lama menikah akan tetapi prabu belum mendapatkan keturunan sehingga prabu pergi ke sebuah gua dan melakukan semedi, hingga akhirnya prabu mendapatkan keturunan. Pada suatu masa putri kerajaan yang bernama Gilang Rukmini akan memasuki usia 17 tahun. Raja Prabu Swarnalaya mengadakan acara syukuran untuk menyambut anaknya yang akan memasuki usia 17 tahun. Raja

menghadiahi perhiasan dan permata hadiah dari penduduk negeri sebagai hadiah acara dari putri Gilang Rukmini. Putri menerima pemberian dari raja lalu membuangnya karena putri menganggap perhiasan tersebut jelek dan tidak sesuai yang diharapkan oleh putri.

Ratu Purbamanah menangis atas kelakuan putrinya diikuti oleh semua orang. Tiba-tiba bumi bergetar lantai istana tersebut mendadak terbelah. Sementara hujan badai terjadi dan diiringi dengan sambaran-sambaran kilat dan gelegar petir yang tiada henti. Makin lama air pun menggenang makin sehingga istana kerjaan. Air yang menggenangi tempat tersebut kemudian membentuk sebuah danau atau telaga. Keanehan pun terjadi, badai yang tadi sangat hebat pun berhenti, lalu air danau itu terlihat warna-warni. Konon warna-warni danau tersebut bersal dari perhiasan putri yang tersebar di dasar danau.



Gambar II.1 Buku Telaga Warna
Sumber: Buku “Misteri Telaga Warna” karya Eem Suhaemi (2019)



Gambar II.2 Informasi Legenda Telaga Warna
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Perancangan cerita ini dibatasi pada buku cerita yang berjudul “Misteri Telaga Warna” yang ditulis oleh Eem Suhaemi, karena pada buku cerita tersebut mudah dipahami karena menggunakan bahasa yang mudah dicerna. Berikut analisa dari cerita “Misteri Telaga Warna”.

a. Tema

Tema cerita Misteri Legenda Telaga Warna menceritakan kejadian di kerajaan Kuta Tanggeuhan di daerah Jawa Barat.

b. Alur

Alur maju, karena cerita Misteri Legenda Telaga Warna bergerak maju dari awal sebelum prabu mendapatkan keturunan hingga tenggelamnya istana dan sekitarnya dan menjadi danau yang dinamakan Telaga Warna.

c. Latar Tempat

- Kerajaan Kuta Tanggeuhan

Lokasi tersebut merupakan tempat tinggal prabu Swarnalaya dan ratu Purbamanah.

- Taman Istana Kerajaan Kuta Tanggeuhan

Lokasi tersebut merupakan tempat ratu Purbamanah pingsan setelah keesokannya prabu pulang dari bersemedi

- Hutan

Lokasi hutan berdekatan dengan tempat prabu bersemedi yaitu gua yang berada pada tengah hutan

- Gua

Lokasi prabu melakukan persemediannya agar prabu diberi keturunan.

- Sekitar Istana

Lokasi dimana orang-orang berlarian karena kejadian bencana hujan badai yang terjadi karena putri membuang perhiasan yang diberi oleh masyarakat.

d. Penokohan

○ Prabu Swarnalaya

Merupakan pemimpin dari kerajaan Kuta Tanggeuhan. Dengan istri bernama Purbamanah.



Gambar II.3 Swarnalaya pada Buku Telaga Warna
Sumber: Buku “Misteri Telaga Warna” karya Eem Suhaemi (2019)

Sifat:

- Bijaksana: karena masyarakat kerajaan hidup makmur dan damai.
- Baik hati: menerima hadiah yang mau diberikan kepada putri atas acara perayaan ulangtahunnya.
- Pantang menyerah: melakukan persembelian di goa kecil agar mendapatkan keturunan.
- Patuh: berhenti melakukan persembelian karena perintah dari ayahanda prabu.
- Bersyukur: usaha yang telah dilakukan di Gunung Mas mendapatkan hasil, yaitu ratu Purbamanah bisa hamil dan akan

mendapatkan keturunan. Hingga mengundang seluruh rakyat kerajaan ke dalam pesta syukuran bayi prabu Swarnalaya yang akan memasuki umur 17 tahun.

○ Ratu Purbamanah

Purbamanah adalah ratu cantik di kerajaan Kuta Tanggeuhan dan juga istri dari prabu Swarnalaya



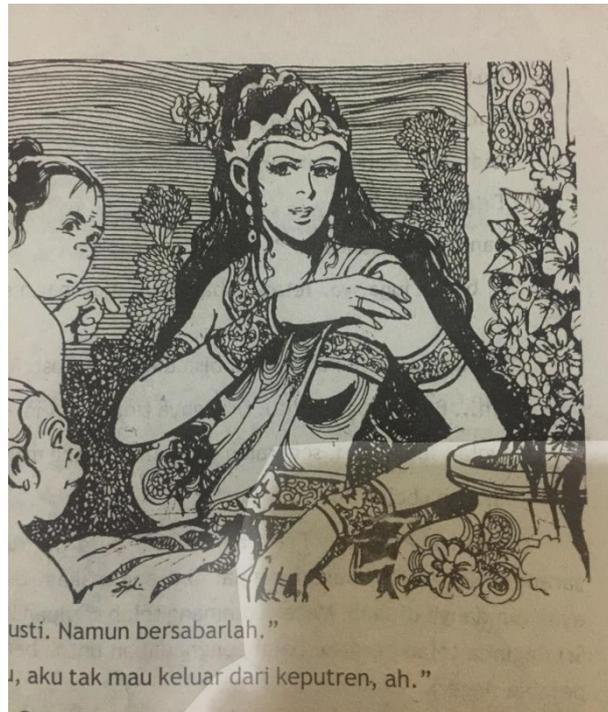
Gambar II.4 Purbamanah pada Buku Legenda Telaga Warna
Sumber: Buku “Legenda Telaga Warna” karya Yuliadi Soekardi (2019)

Sifat:

- Penyayang: tidak suka melihat prabu sedih. Selalu menanti prabu pulang bersemedi dari Gunung Mas, selalu memberi nasihat kepada putri Gilang Rukmini mengenai tata cara bersikap dan berperilaku.

o Putri Gilang Rukmini

Gilang Rukmini adalah putri dari prabu Swarnalaya dan ratu Purbamanah. Gilang Rukmini yang membuat prabu dan ratu kecewa dan marah lantaran telah membuang perhiasan yang diberikan oleh masyarakat untuk putri.



Gambar II.5 Gilang Rukmini pada Buku Legenda Telaga Warna
Sumber: Buku "Legenda Telaga Warna" karya Yuliadi Soekardi (2019)

Sifat

- Manja.
- Ambisius: Sesuatu yang terjadi harus sesuai yang diinginkan.
- Tidak berterimakasih: membuang hadiah ulang tahun dari rakyat kerajaan.

II.2.1 Pesan Moral Legenda Telaga Warna

Pesan moral dari cerita legenda Telaga Warna yang ingin disampaikan oleh pengarang yaitu untuk memberikan contoh tindakan / kehidupan yang lebih baik agar tidak menanamkan sifat buruk untuk perkembangan seseorang. Berikut pesan moral dalam legenda Telaga Warna.

a. Pemimpin yang bijak

Pemimpin yang bijak dalam cerita tersebut terlihat dari rencana prabu yang memimpin kerajaan Kuta Tanggeuhan sehingga masyarakat istana hidup damai dan tentram.

b. Sabar

Prabu sabar akan musibah yang ditimpanya karena sudah beberapa tahun pernikahan ratu Purbamanah belum mendapatkan keturunan juga hingga akhirnya prabu bersemedi untuk mendapatkan keturunan.

c. Patuh Terhadap Orang Tua

Ayahanda prabu meminta prabu untuk menghentikan persemiannya dan pulang dari gua tersebut, hingga akhirnya prabu mendapatkan apa yang diinginkan oleh prabu yaitu ratu Purbamanah melahirkan.

d. Bersyukur

Setelah sekian lama tidak mendapatkan keturunan hingga pada akhirnya mendapatkan keturunan prabu mengundang seluruh masyarakat untuk ikut merayakan ulang tahun putrinya yang akan memasuki usia 17 tahun.

e. Peduli

Ratu Purbamanah sangat menyangi prabu Swarnalaya sehingga ratu menghampiri prabu karena melamun duduk sendirian di taman istana.

II.2.2 Kerajaan Kuta Tanggeuhan

Menurut buku cerita legenda “Misteri Telaga Warna” karangan Eem Suhaemi yang dibuat pada tahun 2009, Di Puncak Bogor, Jawa Barat terdapat sebuah kerajaan yang bernama Kutatanggeuhan. Kerajaan Kuta Tanggeuhan dipimpin oleh seorang raja bernama Prabu Swarnalaya. Didampingi oleh seorang permaisuri bernama ratu Purbamanah dan seorang putri yang cantik, yaitu Gilang Rukmini.

II.2.3 Nilai Moral Legenda Telaga Warna

Dalam setiap karya cerita legenda selalu disisipkan pesan moral untuk disampaikan kepada pembaca, karena didalam cerita legenda didalamnya terdapat pesan moral baik pesan moral yang baik maupun buruk yang disampaikan oleh pengarang kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2015, h.429).

Nilai moral mengarah juga kepada suatu hal yang bersifat positif. Contohnya, membunuh merupakan suatu perbuatan keji dan sangat merugikan orang lain. Oleh karena itu, manusia sangat dilarang untuk melakukan perbuatan demikian karena adanya nilai kejahatan yang terkandung di dalamnya.

Hurlock (1990), moral adalah sopan santun, kebiasaan, adat istiadat dan aturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya. Nilai-nilai yang terkandung dalam Legenda Telaga Warna diantaranya adanya ajaran moral yaitu pemberian dari orang tua harus diterima dengan senang hati walaupun tidak menyukainya itu sebagai tanda untuk menghormati pemberian.

Pada legenda Telaga Warna, tokoh yang ada dalam cerita ini sangat fenomenal sehingga tokoh ini akan dikenal oleh pembaca. Prabu Swarnalaya adalah raja dari kerajaan Kuta Tanggeuhan. Prabu Swarnalaya memiliki sifat yang penyayang karena mengikuti semua kehendak dari ratu Purbamanah dan Prabu juga memiliki sifat bijaksana.

Ratu Purbamanah adalah ratu dari kerajaan Kuta Tanggeuhan yang dipimpin oleh prabu Swarnalaya. Ratu Purbamanah juga memiliki sifat yang sama dari prabu Swarnalaya yaitu penyayang dan bijaksana, karena suatu kerajaan yang dipimpin oleh prabu dan ratu terlihat aman, makmur, dan tentram. Putri Gilang Rukmini adalah anak dari prabu Swarnalaya dan ratu Purbamanah. Putri Gilang Rukmini memiliki sifat manja dan durhaka, karena terlihat dari cerita bahwa dia tidak menghargai hadiah pemberian dari orang tua dan seluruh orang yang ikut serta dihari acaranya hanya karena permintaannya tidak sesuai yang diharapkannya.

II.3 Perbandingan Media Penceritaan Legenda Telaga Warna

Media visual yang menceritakan legenda Telaga Warna memiliki berbagai macam bentuk gaya ilustrasi visual pada buku legenda Telaga Warna. Penceritaan setiap media berbeda-beda dari kostum tokoh pada zaman dahulu hingga menggunakan kostum yang lebih *modern*, serta gaya visual yang berbeda di tiap media akan tetapi tetap memiliki kesamaan yaitu menggunakan ciri khas dari tokoh prabu pada cerita yaitu menggunakan ikat kepala. Berikut contoh media buku Telaga Warna.

- Buku cerita legenda Telaga Warna
 - a. Buku Misteri Telaga Warna karya Eem Suhaemi



Gambar II.6 Buku Misteri Telaga Warna karya Eem Suhaemi
Sumber: Buku Misteri Telaga Warna karya Eem Suhaemi (2019)

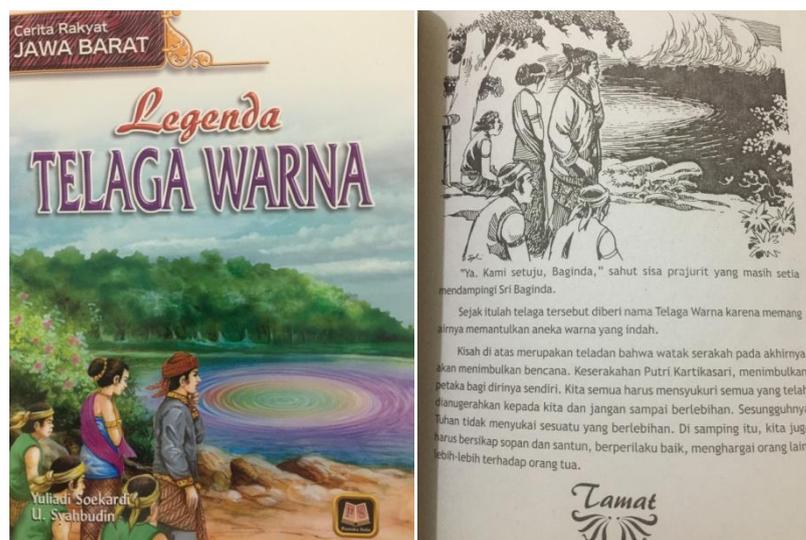
Buku yang berjudul Misteri Telaga Warna karangan Eem Suhaemi dibuat pada tahun 2009, buku tersebut sedikit menggunakan ilustrasi pada ceritanya, lebih menggunakan tulisan untuk menceritakannya, dan buku tersebut menggunakan bahasa Indonesia yang belum disempurnakan jadi terkesan seperti buku lama. Gaya visual ilustrasi pada buku tersebut terlihat abstrak dan ilustrasi yang dibuat tidak seperti realita. Cerita pada buku tersebut memiliki alur cerita dari awal hingga akhir yang sangat jelas dan mudah untuk dimengerti dibandingkan buku

versi lainnya seperti karangan Yuliadi Soekardi dimana alur cerita dari awal hingga akhirnya susah dimengerti.

Sehingga perancang mengambil cerita yang ditulis oleh Eem Suhaemi dengan terbitan terbaru buku cerita “Misteri Telaga Warna”, yang diterbitkan pada tahun 2016. Kelebihan dari buku terbitan terbaru yaitu kata-kata yang digunakan sudah menggunakan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan). Sehingga cerita tersebut mudah dipahami.

Buku cerita “Misteri Telaga Warna” karya Eem Suhaemi diterbitkan oleh Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional sehingga buku cerita tersebut akan keaslian cerita yang disampaikan.

b. Buku Legenda Telaga Warna karya Yuliadi Soekardi



Gambar II.7 Ilustrasi Visual Pada Buku Telaga Warna Yuliadi Soekardi
Sumber: Buku Legenda Telaga Warna karya Yuliadi Soekardi (2019)

Buku yang berjudul Legenda Telaga Warna karangan Yuliadi Soekardi dibuat pada tahun 2005, buku tersebut menggunakan ilustrasi visual cukup banyak pada ceritanya dibandingkan buku karya Eem Suhaemi. Gaya visual ilustrasi pada buku karangan Yuliadi Soekardi terlihat realistis dan lebih detail. Akan tetapi penyampaian cerita dari awal hingga akhir yang susah untuk dimengerti oleh para pembaca. Buku cerita tersebut menceritakan dengan menggabungkan tulisan

sebagai penjelasan suasana cerita dan dialog. pada perhiasan yang diberi oleh masyarakat berupa kalung dan perhiasan lainnya putri buang karena raja tidak menyukai putri mengenakan perhiasan yang banyak ditubuhnya, sedangkan pada buku cerita Eem Suhaemi dengan judul “Misteri Telaga Warna” akhir dari ceritanya adalah putri tidak menyukai perhiasan yang diberikan oleh masyarakat karena warna perhiasan rambut dan perhiasan lainnya tidak sesuai yang diharapkannya sehingga putri membuang perhiasan tersebut.

Film Televisi Legenda Telaga Warna

a. FTV Putri Telaga Warna

Selain dari buku, legenda Ciung Wanara dibuat dalam versi film televisi oleh stasiun televisi di Indonesia, yaitu MNCTV. Film televisi tersebut dibuat dalam versi fantasi dengan lokasi sesuai pada zaman dahulu dan ada yang dibuat dengan latar tempat menyesuaikan suasana pada zaman sekarang. Berikut 2 serial FTV cerita tersebut.



Gambar II.8 Cuplikan FTV Putri Telaga Warna
Sumber: Film Televisi Putri Telaga Warna (2019)

Serial FTV diatas merupakan serial yang tayang pada 12 Oktober 2015. Serial ftv tersebut dibuat agak berbeda pada buku cerita legenda "Misteri Telaga Warna" yang dikarang oleh Eem Suhaemi, dengan adanya karakter tambahan dari tokoh diluar kisah asli Telaga Warna yaitu ada 2 anak dari orang tua tersebut, dimana pemeran dari kakak yang bernama Bunga dan adik bernama Sekar. Pada cerita legenda pada Telaga Warna raja prabu Swarnalaya dan ratu Purbamanah hanya memiliki 1 orang anak. tidah hanya itu, anak yang didapat bukan dari melakukan ritual bersemedi tetapi dengan mengasuh anak yang terlantar sehingga istri dapat hamil, sesuai yang dikatakan pada pengemis yang diberi makan oleh suami istri itu. Pada film televisi tersebut Sekar tidak menyukai Bunga kakak angkatnya dan memaksa orang tua Sekar untuk memberi perhatian lebih kepada Sekar. Bunga akhirnya diusir dari rumah karena permintaan Sekar. Orang tua sekar mengiyakan permintaan sekar karena telah berjanji kalau nanti istri hamil maka anak tersebut akan dipenuhi semua keinginannya. Sekar meminta perhiasan kepada orang tua, tetapi perhiasan tersebut tak kunjung tiba. Hingga saat perhiasan itu tiba, tubuh sekar langsung dihiasi dengan perhiasan tersebut. Pada helai rambut Sekar diberi perhiasan, tiba-tiba Sekar tidak menyukai perhiasan tersebut dikarenakan perhiasan tersebut tidak asli dan beranggapan akan membuat muka Sekar kelihatan buruk ketika mengenakan perhiasan tersebut. Sekar murka dan membuang semua perhiasan tersebut ke depan orang tuanya. Tiba-tiba muncul air dari tanah dan menenggelamkan semuanya. Bunga mengetahui kejadian tersebut lalu menolong kedua orang tua angkatnya dari banjir dan mengangkat Bunga sebagai anak kandung.

Cerita tersebut dibuat lebih dramatis seperti pada saat Sekar bisa berbicara kepada peliharannya yaitu kelinci. Namun cerita dari film televisi tersebut berbeda dengan buku "Misteri Telaga Warna" yang dikarang oleh Eem Suhaemi. Pada suasana hingga latar tempatnya fim televisi tersebut menggunakan suasana pada zaman dahulu.

b. FTV Kisah Putri Telaga Warna

Serial FTV diatas merupakan serial yang tayang pada 10 November 2015. Serial FTV tersebut dibuat agak berbeda pada buku cerita legenda "Misteri Telaga Warna" yang dikarang oleh Eem Suhaemi, dengan adanya karakter tambahan dari tokoh diluar kisah asli Telaga Warna yaitu ada 2 anak dari orang tua tersebut, dimana pemeran dari kakak yang bernama Bela dan adik bernama Cika.



Gambar II.9 FTV Kisah Putri Telaga Warna
Sumber: Film Televisi Kisah Putri Telaga Warna (2019)

Cerita pada film televisi "Kisah Putri Legenda Telaga Warna" sama seperti pada FTV yang berjudul "Putri Telaga Warna". Tetapi pada akhir cerita Cika meminta orang tuanya untuk membelikan mahkota dan perhiasan lainnya pada saat acara memperingati hari lahirnya Cika. Orang Tua Cika mengabulkan permintaan Cika. Pada saat acara berlangsung tiba-tiba badan Cika berasa terbakar karena perhiasan yang dikenakan oleh Cika. Sehingga Cika menyalahkan orang tuanya, orang tua

Cika marah dan mengutuk anaknya. Setelah itu tiba-tiba badai datang dan menghancurkan acara tersebut dan menghanyutkan Cika. Ending dari cerita tersebut sama seperti "Putri Telaga Warna" pada saat Bela menolong orang tua angkatnya dari badai, lalu Bela diangkat oleh orang tua angkatnya menjadi anak kandung.

Cerita tersebut dibuat lebih dramatis seperti pada saat Bela menggunakan kekuatan kalungnya untuk melindungi dari perbuatan jahat Cika. Namun cerita dari film televisi tersebut berbeda dengan buku "Misteri Telaga Warna" yang dikarang oleh Eem Suhaemi. Pada suasana hingga latar tempatnya film televisi tersebut menggunakan suasana pada zaman sekarang dilihat dari pakaian dan rumahnya.

II.3.1 Kuisisioner

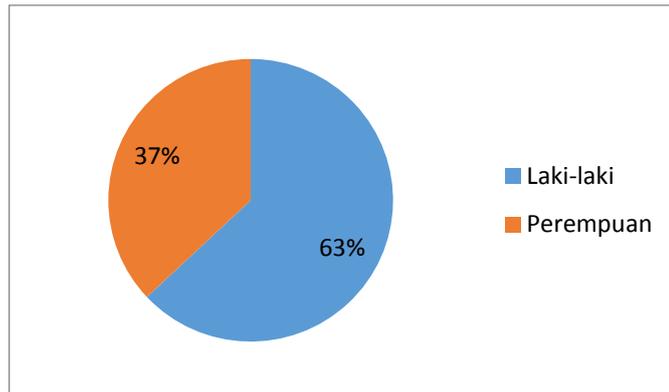
Berdasarkan jenis metode kuantitatif dengan menyebarkan kuisisioner kepada masyarakat yang berfungsi untuk mencari masalah yang terjadi saat ini dan sebagai penunjang perancangan agar bermanfaat bagi masyarakat, karena menurut Sugiyono (2016) penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berdasarkan pada teknik pengambilan sampel pada umumnya yang dilakukan secara random, dengan tujuan untuk menguji jawaban sementara atas masalah yang telah ditetapkan". Maka dengan metode kuantitatif perancang dapat lebih fokus menganalisa hasil kuisisioner agar menemukan permasalahan yang terjadi sekarang.

II.3.1.1 Data Demografis

a. Jenis kelamin

- Laki-laki
- Perempuan

Dalam pencarian data permasalahan dimasyarakat mengenai kisah Telaga Warna ditujukan untuk semua jenis kelamin tanpa adanya batasan, berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut.

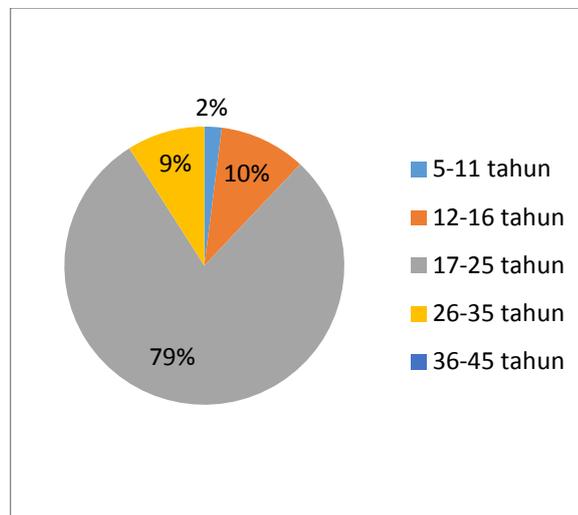


Gambar II.10 Diagram Jenis Kelamin
Sumber: Data Responden (2019)

Seperti yang sudah dijelaskan pada diagram diatas masyarakat berjenis kelamin laki-laki (63% responden) lebih banyak mengisi data mengenai Telaga Warna ketimbang perempuan (37% responden).

b. Usia

Pertanyaan tersebut dibuat untuk mengetahui batasan usia yang mengerti akan permasalahan yang ada di Telaga Warna. Berikut diagram hasil tersebut.



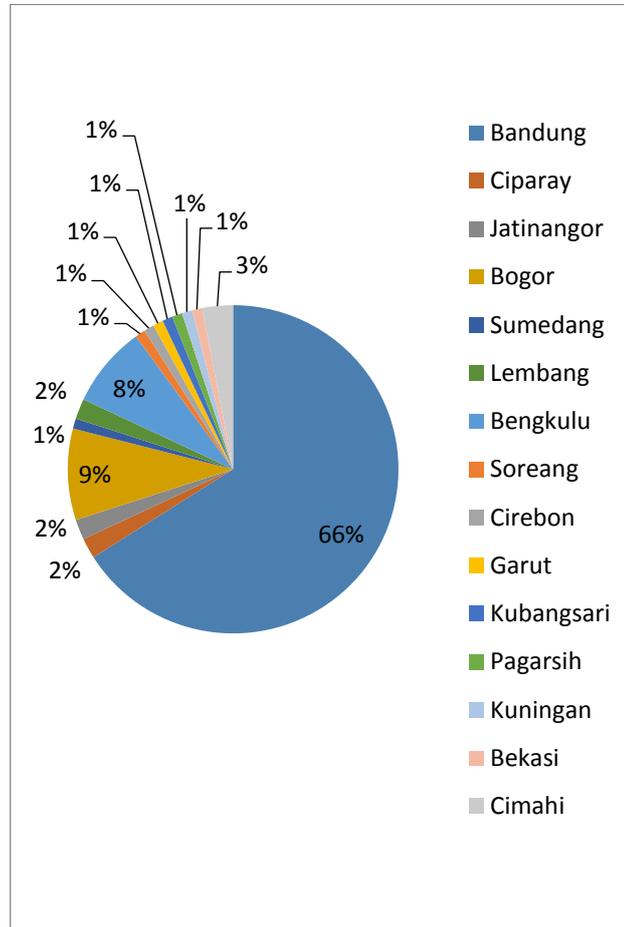
Gambar II.11 Diagram Usia
Sumber: Data Responden (2019)

Berdasarkan diagram tersebut responden yang menjawab dengan persentase tertinggi adalah berusia 17-25 tahun (79% responden), dimana umur 17-25 tahun adalah dikategorikan sebagai masa remaja akhir menurut Departemen Kesehatan Indonesia (2009).

c. Data Mengenai Domisili Responden

Pertanyaan tersebut dibuat untuk mengetahui batasan domisili dari responden.

Berikut diagram hasil tersebut.

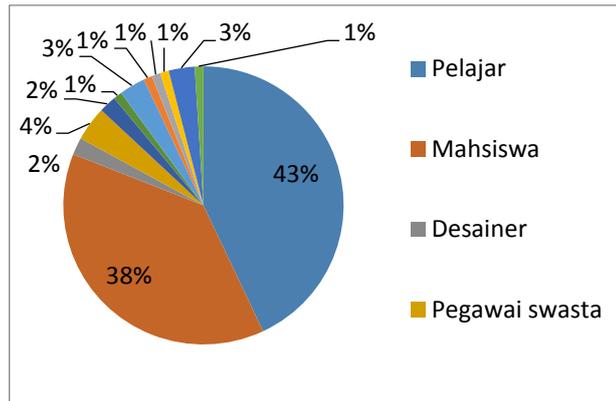


Gambar II.12 Diagram Domisili
Sumber: Data Responden (2019)

Berdasarkan diagram tersebut responden paling banyak yang mengisi kuisioner tersebut adalah yang berdomisili di Bandung, dengan presentase responden 66%.

d. Data Mengenai Pekerjaan Responden

Pertanyaan tersebut dibuat untuk mengetahui pekerjaan dari responden. Berikut diagram hasil tersebut.



Gambar II.13 Diagram Pekerjaan
 Sumber: Data Responden (2019)

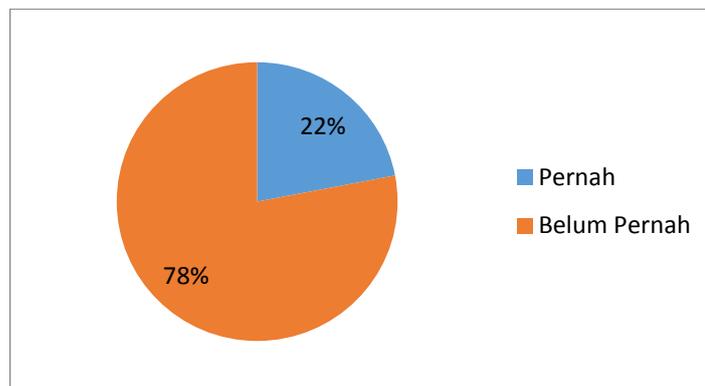
Pada diagram diatas bisa disimpulkan bahwa pekerjaan responden yang mengisi kuisisioner tersebut yang paling tinggi adalah pelajar, dengan 43% responden.

II.3.1.2 Data Mengenai Kunjungan ke Tempat Wisata Telaga Warna

a. Apakah anda pernah ke tempat wisata Telaga Warna puncak Bogor?

- Pernah
- Belum Pernah

Pertanyaan tersebut dibuat dengan tujuan untuk mengetahui seberapa banyak responden yang pernah ke wisata tersebut.



Gambar II.14 Diagram Pernahkan ke Tempat Wisata Telaga Warna
 Sumber: Data Responden (2019)

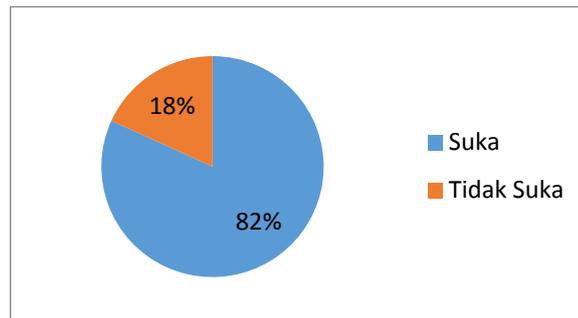
Pada diagram diatas persentase tertinggi adalah responden yang belum pernah pergi ke tempat wisata Telaga Warna (78% responden). Karena rata-rata responden yang menjawab adalah masyarakat Bandung maka kebanyakan responden belum pernah ke tempat wisata tersebut karena lokasi yang jauh dan

akses menuju tempat wisata yang macet pada saat liburan. Sedangkan 22% responden pernah ke tempat wisata Telaga Warna.

b. Apakah anda menyukai tempat wisata Telaga Warna pucak Bogor?

- Suka
- Tidak Suka

Pertanyaan tersebut dibuat dengan tujuan untuk mengetahui seberapa banyak responden yang tertarik ke wisata tersebut. Berikut diagramnya.



Gambar II.15 Diagram Data Mengenai Ketertarikan Terhadap Wisata Telaga Warna
Sumber: Data Responden (2019)

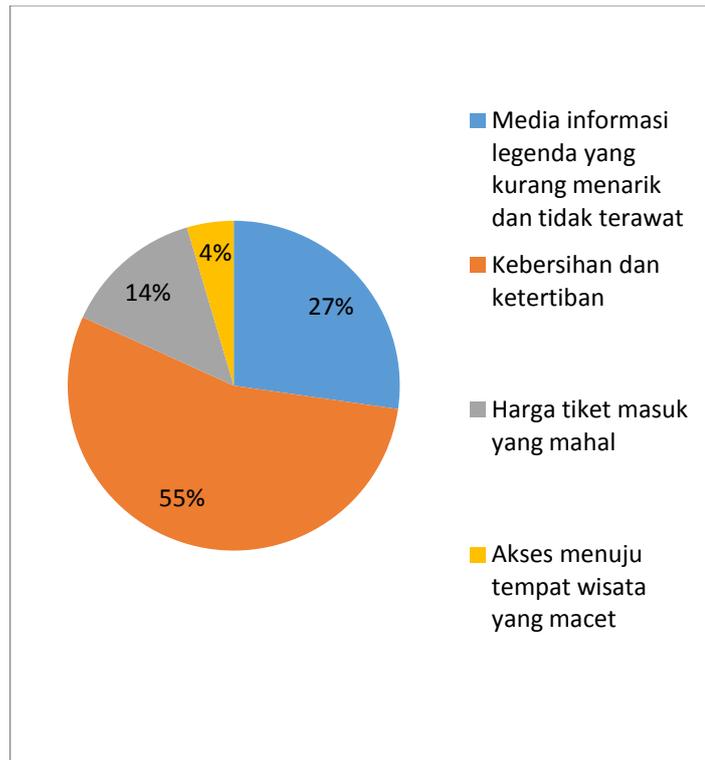
Dari diagram diatas terlihat responden yang menyukai tempat wisata tersebut lebih tinggi (82% responden) ketimbang tidak suka. Dengan alasan sebagai berikut:



Gambar II.16 Diagram Data Mengenai Alasan Ketertarikan Terhadap Wisata Telaga Warna
Sumber: Data Responden (2019)

Pada diagram di atas bisa disimpulkan bahwa alasan yang diisi terbanyak karena menyukai tempat wisata tersebut adalah karena tempat yang indah dan nyaman (48% responden), karena tempat wisata yang berada di atas puncak dan memiliki pemandangan yang indah.

b. Menurut anda, masalah apa yang ada di wisata Telaga Warna puncak Bogor?



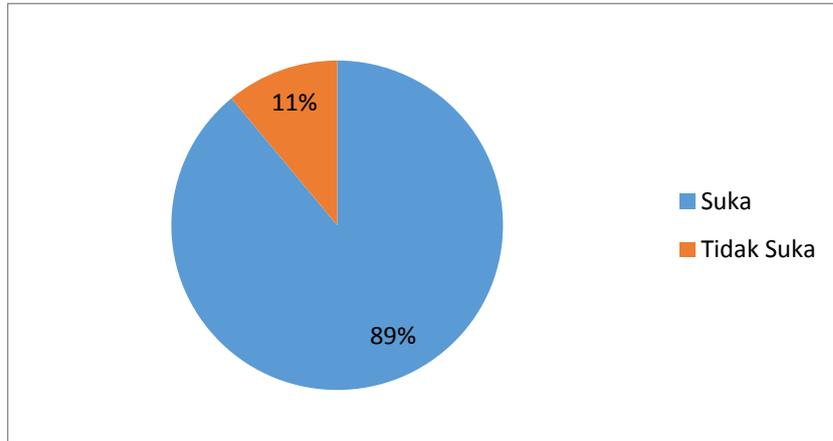
Gambar II.17 Diagram Data Mengenai Masalah pada Wisata Telaga Warna
Sumber: Data Responden (2019)

Bisa disimpulkan bahwa masalah yang ada di wisata Telaga Warna puncak Bogor adalah karena media informasi legenda yang kurang menarik dan tidak terawat (27% reponden), kebersihan dan ketertiban (55% responden), harga tiket masuk yang mahal (14% responden), dan akses menuju tempat wisata yang macet (4% responden).

II.3.1.3 Data Mengenai Ketertarikan Terhadap Cerita Legenda

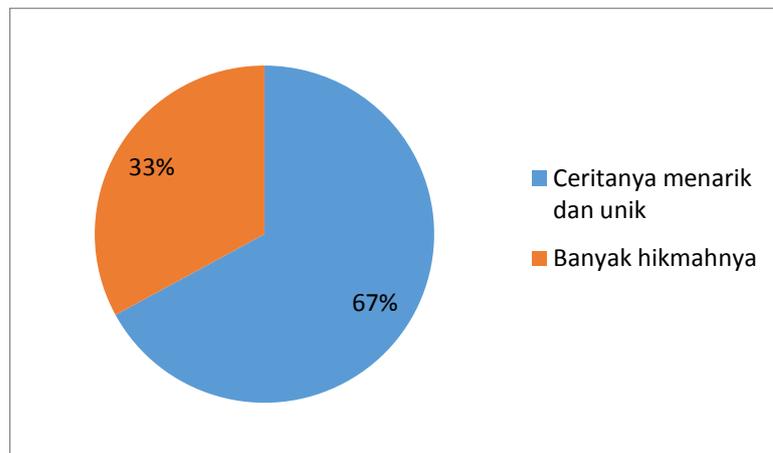
a. Apakah anda menyukai cerita legenda?

- Suka
- Tidak Suka



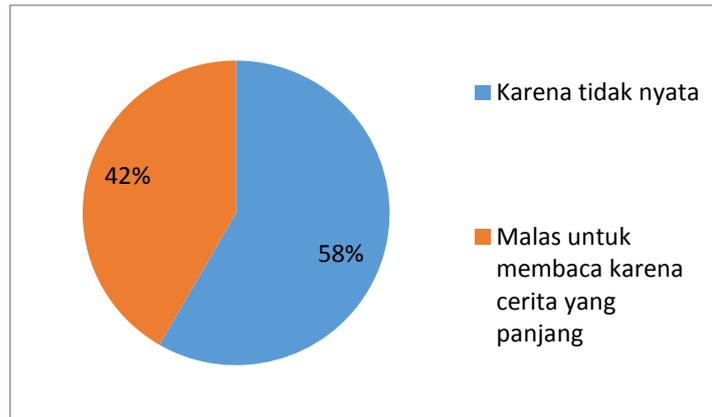
Gambar II.18 Diagram Data Menyukai Cerita Legenda
Sumber: Data Responden (2019)

Dari diagram diatas terlihat responden yang menyukai cerita legenda lebih tinggi ketimbang tidak suka. Berikut alasan mengapa responden menyukai cerita legenda.



Gambar II.19 Diagram Data Alasan Menyukai Cerita Legenda
Sumber: Data Responden (2019)

Bisa disimpulkan bahwa yang menyukai cerita legenda dengan pilihan terbanyak adalah karena ceritanya menarik dan unik, karena pada setiap daerah memiliki cerita legenda dan juga memiliki ciri khas tersendiri.

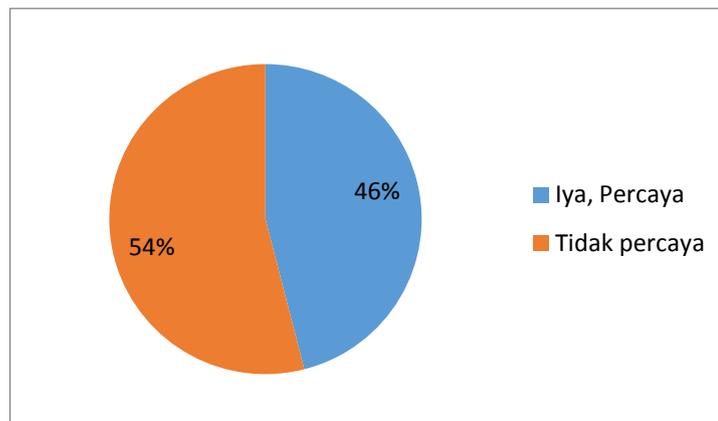


Gambar II.20 Diagram Data Alasan Tidak Menyukai Cerita Legenda
 Sumber: Data Responden (2019)

Sedangkan responden yang tidak menyukai cerita legenda adalah karena cerita legenda itu tidak nyata dan cerita legenda yang disajikan panjang sehingga membuat malas untuk membacanya.

b. Apakah anda percaya akan cerita legenda?

Pertanyaan tersebut dibuat dengan tujuan untuk mengetahui seberapa banyak responden yang percaya akan terhadap cerita legenda. Berikut diagramnya.



Gambar II.21 Diagram Data Mempercayai Cerita Legenda
 Sumber: Data Responden (2019)

Pada diagram di atas terlihat bahwa banyak responden yang percaya akan cerita legenda 46% dan yang tidak percaya dengan cerita legenda sebanyak 54%. Berikut alasan responden akan mempercayai dan tidak mempercayai terhadap cerita legenda.



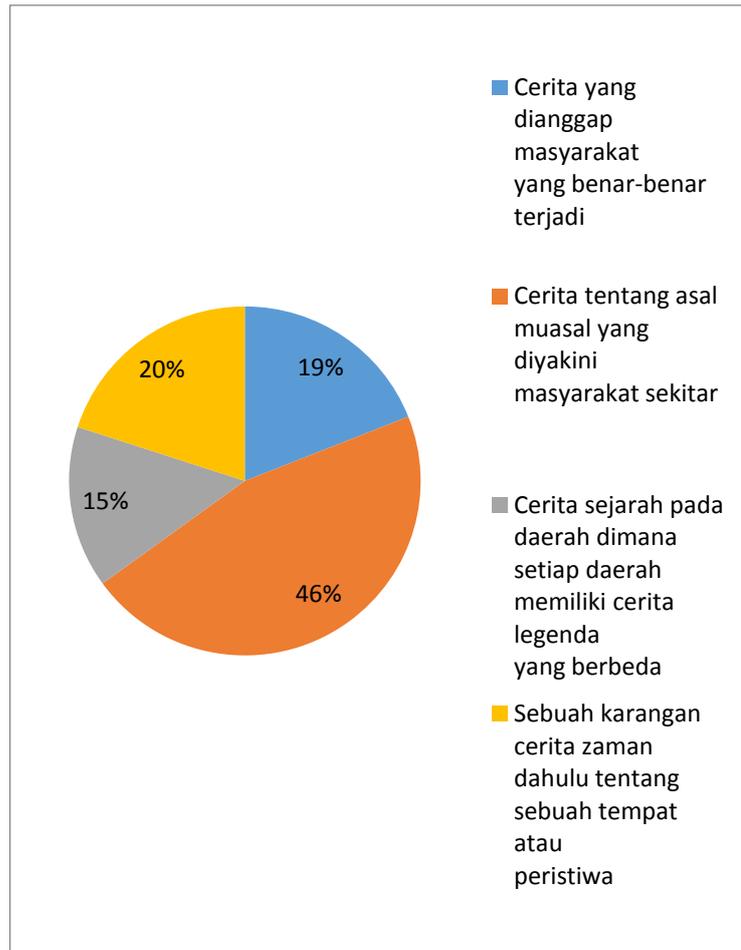
Gambar II.22 Data Kepercayaan Terhadap Cerita Legenda
 Sumber: Data Responden (2019)

Jadi, bisa disimpulkan bahwa masyarakat percaya akan cerita legenda karena adanya bukti lokasi atau peninggalan dari sebuah legenda. Dengan 47% responden yang memilih alasan tersebut. Sedangkan masyarakat yang tidak mempercayai cerita legenda karena masih banyak cerita yang simpang siur akan cerita legenda itu sendiri (9% responden), karena tidak nyata (12% responden), dan hanya sebuah cerita yang tidak tahu kebenarannya (32% responden).

II.3.1.4 Data Mengenai Pengetahuan Terhadap Legenda

a. Menurut anda cerita Legenda itu apa?

Pertanyaan tersebut dibuat dengan tujuan untuk mengetahui seberapa banyak responden yang mengetahui legenda. Berikut diagramnya.

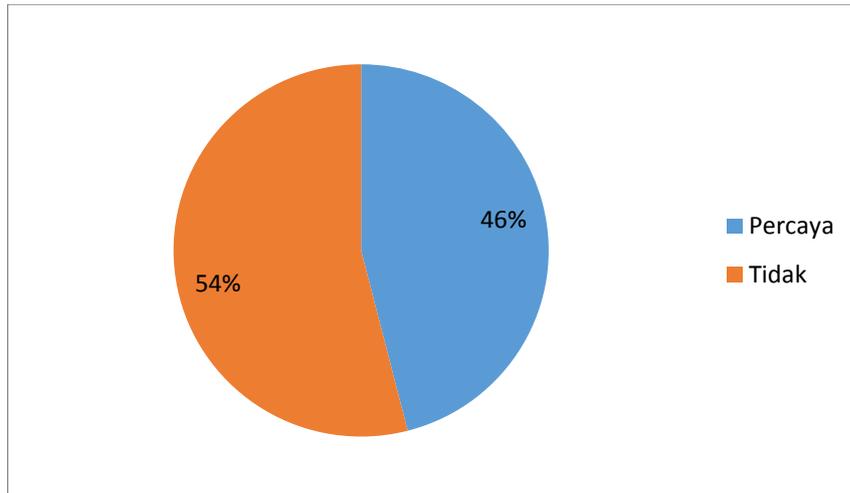


Gambar II.23 Diagram Data Mengenai Pengetahuan Terhadap Legenda
Sumber: Data Responden (2019)

Dari diagram diatas terlihat responden yang berpendapat bahwa cerita legenda itu adalah cerita asal muasal yang diyakini oleh masyarakat sekitar, dimana pendapat itu memiliki persentase yang tinggi yaitu 46% responden dan responden yang memilih cerita sejarah pada daerah dimana setiap daerah memiliki cerita legenda yang berbeda dengan persentase terendah yaitu 15% responden.

Menurut Yus Rusyana (2000), legenda merupakan cerita tradisional karena cerita tersebut sudah dimiliki masyarakat sejak dahulu. Jadi, bisa disimpulkan bahwa cerita legenda merupakan cerita asal muasal yang diyakini masyarakat sejak dahulu.

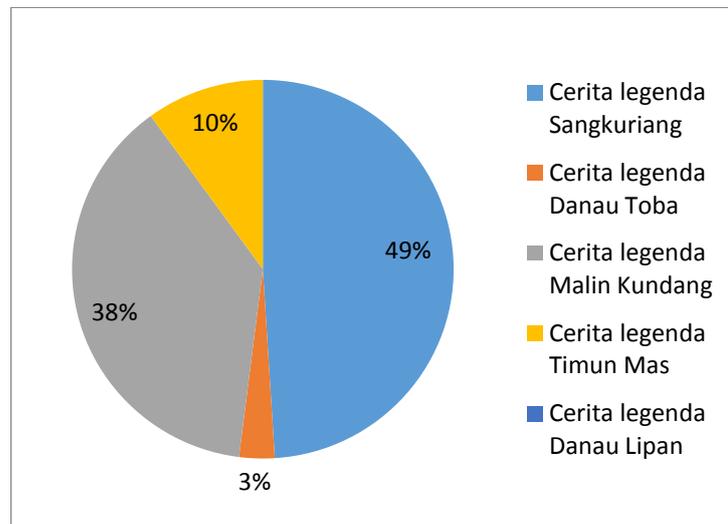
b. Apakah anda percaya cerita Legenda?



Gambar II.24 Diagram Data Mengenai Percaya Legenda
Sumber: Data Responden (2019)

c. Pilihlah cerita legenda yang paling anda ketahui?

Pertanyaan tersebut untuk mengetahui seberapa tertarikkah responden dengan cerita legenda selain Legenda Telaga Warna.



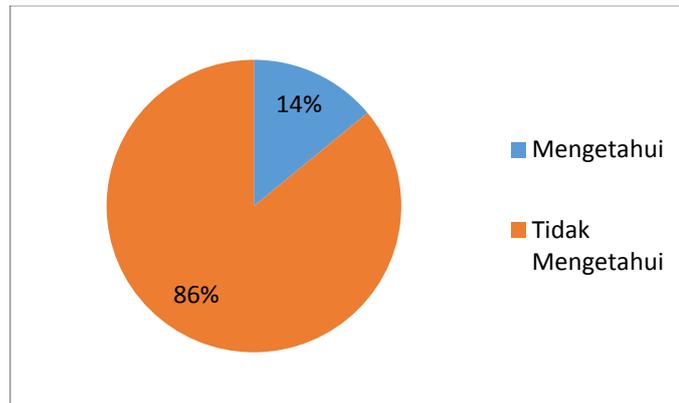
Gambar II.25 Diagram Data Mengenai Pengetahuan Terhadap Legenda Lainnya
Sumber: Data Responden (2019)

Pada diagram di atas responden yang mengetahui cerita selain Legenda Telaga Warna adalah cerita legenda Sangkuriang (49% responden), karena responden rata-rata masyarakat Bandung. Sedangkan pada diagram pengetahuan tentang Telaga Warna hanya 14% saja yang tahu tentang Telaga Warna. Bisa disimpulkan

bahwa pengetahuan tentang legenda Telaga Warna sedikit dibandingkan legenda Sangkuriang.

II.3.1.5 Data Mengenai Pengetahuan Terhadap Legenda Telaga Warna

a. Di Telaga Warna terdapat sebuah Legenda. Apakah anda mengetahui cerita Legenda Telaga Warna?

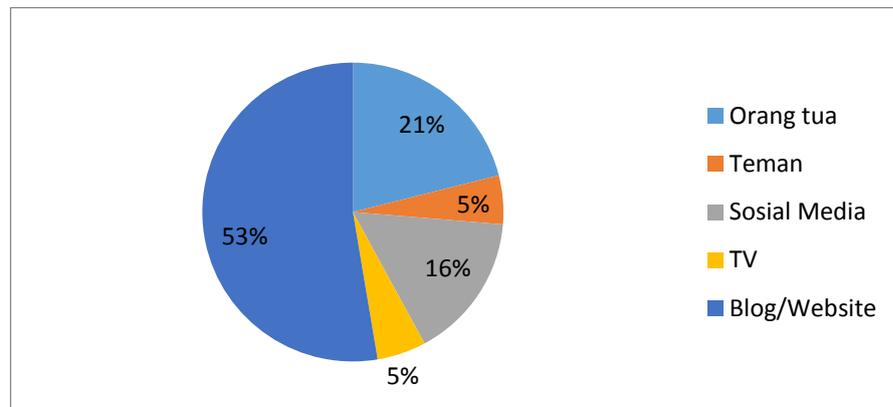


Gambar II.26 Diagram Data Mengenai Pengetahuan Terhadap Legenda
Sumber: Data Responden (2019)

Pada diagram di atas responden yang mengetahui cerita Legenda Telaga Warna adalah sebesar 86% responden dan yang tidak mengetahui cerita legenda Telaga Warna adalah 14% responden.

b. Dari mana anda mengetahui Legenda Telaga Warna?

Pertanyaan tersebut dibuat dengan tujuan untuk mengetahui dari mana responden mengetahui legenda tersebut. Berikut diagramnya.



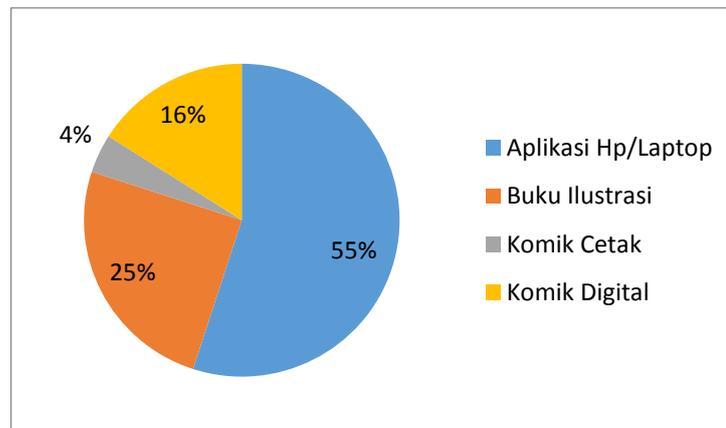
Gambar II.27 Diagram Data Mengenai Pengetahuan Terhadap Dari mana Mengetahui
Legenda Telaga Warna
Sumber: Data Responden (2019)

Dari diagram diatas terlihat responden yang mengetahui cerita legenda itu melalui Blog dengan 53% responden, dimana pendapat itu memiliki persentase yang tinggi ketimbang pendapat lainnya.

II.3.1.6 Data Mengenai Media Yang Dibutuhkan

a. Jika cerita Telaga Warna dibuat kembali akan lebih menarik jika dibuat menjadi media apa?

Pertanyaan tersebut dibuat dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan dari responden. Berikut diagramnya.

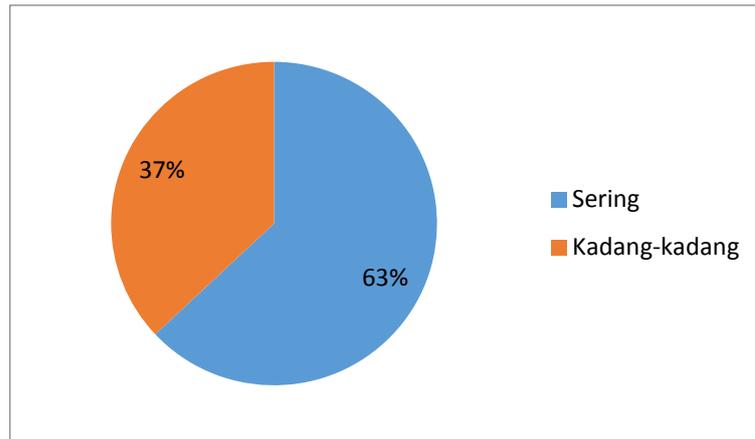


Gambar II.28 Diagram Data Mengenai Pendapat Media Legenda Telaga Warna
Sumber: Data Responden (2019)

Dari diagram di atas maka dapat disimpulkan bahwa responden yang membutuhkan media penceritaan legenda Telaga Warna dengan berbentuk Aplikasi untuk Handphone/Laptop (55% responden).

b. Apakah anda sering menggunakan gadget?

Pertanyaan tersebut dibuat untuk mengetahui seberapa sering responden menggunakan *gadget*, karena cerita tersebut akan diceritakan melalui gadget seperti Handphone/Laptop. Berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut.



Gambar II.29 Diagram Data Mengenai Keseringan Menggunakan *Gadget*
 Sumber: Data Responden (2019)

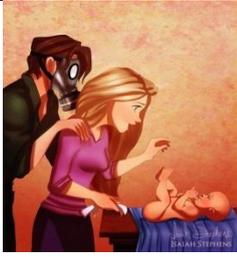
Berdasarkan diagram diatas 63% responden menyatakan sering menggunakan gadget, sehingga data tersebut akan menjadi alasan jika cerita legenda tersebut diceritakan melalui sebuah aplikasi handphone/laptop.

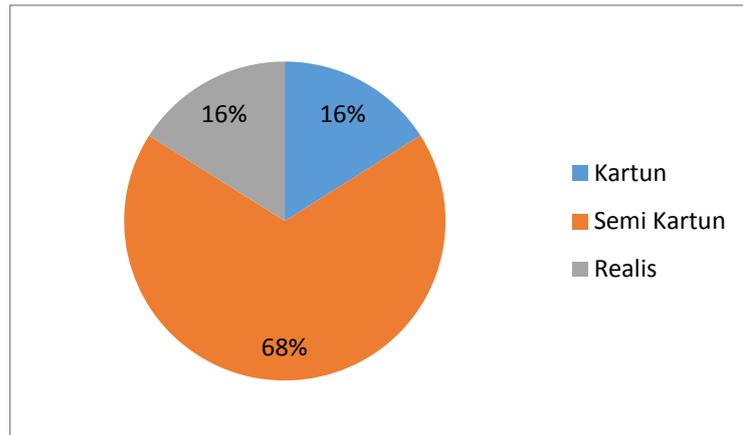
II.3.1.7 Data Mengenai Gaya Visual Yang Dibutuhkan

Centang(✓) salah satu gambar gaya visual yang menurut anda menarik untuk diminati masa sekarang!

Pertanyaan tersebut dibuat untuk mengetahui sebuah gaya visual dari ilustrasi cerita legenda yang diinginkan masyarakat saat ini, agar animasi dari Legenda Telaga Warna terlihat mengikuti perkembangan zaman sehingga media yang dihasilkan tidak monoton. Berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut.

Tabel II.1 Gaya Visual
 Sumber: Data Responden Mengenai Media yang dibutuhkan (2019)

		
<input type="radio"/> Kartun	<input type="radio"/> Semi Kartun	<input type="radio"/> Realis



Gambar II.30 Diagram Data Mengenai Gaya Visual yang diinginkan
 Sumber: Data Responden (2019)

Berdasarkan tabel diatas, 68 % responden memilih cerita legenda tersebut diceritakan dengan bentuk gaya visual semi kartun, karena semi kartun terlihat seimbang dengan gaya visual kartun dan realisnya dapat sehingga terlihat menarik.

II.3.2 Kuisisioner Gabungan

Dengan melakukan kuisisioner langsung ke masyarakat sehingga mendapatkan beberapa informasi yang lebih akurat. maka diperoleh informasi mengenai legenda Telaga Warna, hingga adanya perbedaan versi legenda Telaga Warna yang beredar dimasyarakat sekitar wisata Telaga Warna dan masyarakat yang pernah berkunjung ke wisata Telaga Warna juga kurang mengetahui adanya cerita legenda pada wisata tersebut.

Masyarakat juga mengeluh akan fasilitas yang diberikan oleh tempat wisata Telaga Warna yang kurang membantu, Media informasi legenda Telaga Warna juga sudah rusak dan susah untuk dibaca sehingga membuat wisatawan susah untuk mengerti tentang legenda dan Telaga Warna hingga terjadinya kesalahan komunikasi antara media informasi legenda Telaga Warna dengan wisatawan lalu terjadinya perbedaan pendapat akan legenda Telaga Warna sehingga muncullah legenda yang bermacam-macam versi. Beberapa pengunjung Telaga Warna rata-rata mengetahui legenda Telaga Warna dari teman, orang tua, *blog/website*, dan sosial media.

II.4 Resume

Legenda Telaga Warna adalah legenda yang berasal dari Bogor, Jawa Barat. Tentang seorang putri kerajaan yang manja dan memaksa orang tua untuk mengabdikan semua permintaan putri. Hingga kerajaan dan setiap tempat direndam banjir karena putri durhaka, lantaran tidak menghargai dengan membuang pemberian dari penduduk sekitar kerajaan sehingga membuat orang tua putri menangis, lalu terjadilah badai yang menghancurkan semuanya.

Setelah melakukan riset, wawancara, dan melakukan kuisioner mengenai legenda Telaga Warna. Maka dapat disimpulkan bahwa banyak masyarakat Bandung yang kurang mengetahui mengenai legenda Telaga Warna.

Fasilitas media informasi legenda yang diberikan oleh tempat wisata Telaga Warna yang kurang membantu, media informasi legenda Telaga Warna pada tempat wisata juga sudah rusak dan susah untuk dibaca sehingga membuat wisatawan susah untuk mengerti tentang legenda Telaga Warna hingga terjadinya kesalahan komunikasi antara media informasi legenda Telaga Warna dengan wisatawan sehingga terjadinya beberapa versi legenda Telaga Warna.

Rata-rata warga Bandung yang mengisi kuisioner adalah berusia 11 hingga 35 tahun. Warga Bandung mengetahui wisata Telaga Warna dan legenda Telaga Warna dari sosial media, *blog/website*, cerita teman, dan juga dari cerita orang tua. Warga Bandung yang mengetahui tentang wisata Telaga Warna tetapi kurang mengetahui legendanya, dikarenakan kurang mengetahui dan juga karena adanya versi legenda Telaga Warna yang bervariasi sehingga membuat orang bingung akan versi asli dari legenda Telaga Warna. Warga Bandung juga mengetahui akan legenda dan tempat wisata Telaga Warna akan tetapi belum pernah untuk pergi langsung ke tempat wisata tersebut. Dikarenakan akses tempat wisata yang jauh dan lalu lintas macet saat liburan sehingga membuat para warga untuk enggan pergi ke tempat wisata tersebut, dan kurangnya pengetahuan tentang informasi pada wisata Telaga Warna.

Oleh sebab itu perlu adanya sebuah media informasi yang menarik dan tidak monoton agar masyarakat tertarik dan ingin mengetahui isi dari cerita legenda Telaga Warna tersebut.

II.5 Solusi Perancangan

Setelah dilakukan berbagai analisa terhadap legenda Telaga Warna ini, maka telah didapatkan solusi perancangan yang baik sesuai permasalahan yang ada yaitu dengan memberikan pengetahuan dan informasi legenda Telaga Warna kepada masyarakat. Dengan acuan cerita legenda Telaga Warna dari buku Misteri Telaga Warna karya Eem Suhaemi yang diterbitkan oleh Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, agar masyarakat mengetahui tentang legenda dan mengurangi adanya cerita yang bervariasi.

Banyak orang mengetahui dan ingin ke tempat wisata Telaga Warna akan tetapi tidak mengetahui, sedangkan legenda adalah cerita yang harus selalu dilestarikan kepada anak-anak penerus sehingga legenda terus ada dan tidak dilupakan. Maka dari itu diperlukannya untuk membuat media informasi mengenai legenda Telaga Warna yang menarik dan tidak monoton agar menarik perhatian masyarakat hingga anak-anak, sehingga menumbuhkan rasa ingin mengetahui cerita dan cerita yang disampaikan bisa diterima dengan baik.

Menurut responden akan lebih menarik dan tidak ketinggalan zaman jika dibuat dengan media aplikasi interaktif, dan memudahkan untuk membaca cerita tersebut. Maka penyampaian cerita legenda tersebut bisa tersampaikan dengan baik, sehingga berkurangnya cerita legenda yang berbeda dengan memberikan pengetahuan tentang cerita legenda dengan batasan buku cerita “Misteri Telaga Warna” karya Eem Suhaemi, buku cerita tersebut diterbitkan oleh Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional di Jakarta sehingga menjamin keaslian dari cerita yang disampaikan. Serta fokus terhadap inti pada cerita legenda tersebut dan juga pesan moral dari sebuah legenda bisa dipahami dengan baik.