BAB II. PERMAINAN BERBASIS CERITA RAKYAT MUNDINGLAYA DI KUSUMAH

II.1 Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah salah satu bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki oleh bangsa Indonesia yang terdapat di setiap daerah, khususnya tanah Sunda. Pada umumnya, cerita rakyat menceritakan akan terbentuknya suatu tempat tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Cerita rakyat adalah suatu golongan cerita yang hidup dan berkembang secara turun-temurun daru suatu generasi ke generasi selanjutnya. Dikatakan sebagai cerita rakyat karena cerita itu hidup dan berkembang di kalangan masyarakat dan semua lapisan masyarakat mengenal ceritanya (Djamaris, 1993 : 15). Fungsi Cerita rakyat selain sebagai hiburan juga menjadi pembelajaran yang mengandung pesan-pesan pendidikan moral.

Ajaran serta kandungan yang terdapat pada suatu cerita rakyat dapat membentuk pribadi seseorang menjadi lebih baik, hal ini dikarenakan seseorang yang mempelajari cerita rakyat akan mengaplikasikan nilai kandungan dalam cerita rakyat kepada kehidupan nyata yang dialami. Kosasih (2003 : 222) menyatakan bahwa fungsi sastra digolongkan dalam lima kelompok besar, yaitu: (1) fungsi rekreatif, yaitu memberikan rasa senang, gembira, serta menghibur, (2) fungsi didikatif, yaitu mendidik para pembaca karena nilai-nilai kebenaran dan kebaikan yang ada didalamnya, (3) fungsi estetis, yaitu memberikan nilai-nilai keindahan, (4) fungsi moralitas, yaitu mengandung nilai moral yang tinggi sehingga para pembaca dapat mengetahui moral yang baik dan buruk, (5) fungsi religiuditas, yaitu mengandung ajaran yang dapat dijadikan teladan bagi pembacanya.

Dengan adanya kandungan nilai yang dapat diserap oleh khalayak, maka ajaran tersebut secara tidak langsung khalayak akan belajar mengenai nilai-nilai kehidupan sehingga dapat lebih bijak dalam membedakan hal yang baik dan buruk. Oleh karena itu cerita rakyat dapat menjadi cara yang tepat dalam pembelajaran karakter dikarenakan didalam cerita terdapat konflik-konflik yang dapat memberikan edukasi. Ada begitu banyak cara dalam mendidik karakter

seseorang, namun melalui cerita rakyat khalayak dapat mempelajarinya melalui kisah-kisah yang di wariskan turun-temurun tersebut. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Nyoman Kutha Ratna (2014 : 219) bahwa *Genre* yang tepat dalam pendidikan karakter adalah karya-karya yang menampilkan tokoh-tokoh dan peristiwa dengan konfliknya masing-masing, seperti : cerpen, novel, drama, cerita rakyat dan berbagai bentuk narasi bebas yang lain.

II.1.1 Jenis Cerita Rakyat

Cerita rakyat sendiri memiliki beberapa jenis sesuai dengan isi cerita didalamnya, pada umumnya terdapat 3 jenis cerita rakyat yaitu mite, legenda, dan dongeng. Sudah tentu pembagian cerita prosa rakyat ke dalam tiga kategori itu hanya merupakan tipe ideal (*ideal type)* saja, karena dalam kenyataan banyak cerita yang mempunyai lebih dari satu kategori sehingga sukar digolongkan kedalam salah satu kategori (Danandjaja, 1984:50). Berikut adalah jenis-jenis cerita rakyat beserta jenisnya :

- Mite

  Mite (*myth)* atau yang sekarang sering disebut mitos menurut Bascom adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwanya terjadi di dunia lain atau dunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang.
- Legenda

  Legenda (*legend)* adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler (keduniawian) dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang.
- Dongeng

  Dongeng (*folktale)* adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran.

Melalui ketiga besar jenis cerita rakyat tersebut, dapat diketahui bahwa tidak semua cerita rakyat sama. Setiap cerita rakyat memiliki ciri khas serta menampilkan konflik dan logika yang berbeda-beda. Dalam mite yang menceritakan tentang latar cerita para dewa-dewi yang dianggap suci pada zaman dahulu mengajarkan kepatuhan kepada yang diatas, meskipun jika dilihat dari sudut pandang agama Islam, tentu hal itu bukanlah sesuatu yang dianjurkan, namun untuk dijadikan hiburan.

Dalam legenda yang menceritakan latar tempat kehidupan dunia sehingga tokoh dan kejadian didalamnya meliputi kehidupan yang terjadi pada manusia. Namun meskipun berlatar cerita dunia manusia, tidak jarang dalam cerita legenda dikisahkan tentang manusia yang berkonflik dengan dewa ataupun mahluk gaib. Nilai-nilai kehidupan yang diajarkan dalam cerita ini dapat mudah diterima dan disesuaikan oleh khalayak, meskipun nilai-nilai kehidupan mengalami perubahan seiring berjalannya waktu.

Dogeng merupakan salah satu dari ketiga jenis cerita rakyat, berbeda dengan dua jenis sebelumnya, dongeng bertujuan untuk hiburan, mengajarkan pelajaran hidup melalui cerita yang jenaka. Dongeng sendiri biasanya diajarkan oleh orang tua terhadap anaknya, dan dongeng yang sering dijumpai adalah dongeng sebelum tidur yang diceritakan orang tua hingga sang anak lelap tertidur.

Khalayak sasaran diharapkan dapat membedakan cerita rakyat melalui ketiga jenis cerita rakyat di atas. Kegemaran dalam cerita tersebut juga dapat dibedakan menurut *genre* nya, meskipun ketiganya dapat diteliti demi mengembangkan cerita tersebut agar dapat bertahan meskipun menggunakan wajah waru sebagai medianya.

II.1.2 Manfaat Cerita Rakyat dalam Pendidikan

Dalam dunia pendidikan, seseorang yang belajar tidak harus serius serta tegang dalam mencari ilmu untuk dipahami. Banyak cara yang dapat ditempuh untuk mendapatkan hasil yang baik, tentu dengan cara yang baik pula. Mencari ilmu dapat melalui cara yang menyenangkan dan tidak harus selalu dalam buku. Misalnya, dalam bermain olahraga yang membutuhkan kerja sama tim dapat

mengajarkan khalayak bagaimana kekokohan yang di bangun dalam sebuah tim demi mencapai kemenangan. Hal tersebut juga terdapat dalam pembelajaran nilai-nilai kehidupan. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mendapat pelajaran nilai kehidupan bisa melalui cerita rakyat. Namun apakah cerita rakyat yang sekarang masih efektif dan diminati oleh orang-orang. Karena terjadinya pergeseran budaya yang membuat semakin maraknya cerita dari luar yang masuk ke Indonesia, cerita rakyat mulai perlahan dilupakan. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Anies Baswedan yang menyatakan bahwa cerita rakyat yang dimiliki oleh negara ini harus tumbuh dan berkembang sesuai dengan zaman sekarang. Apabila cerita rakyat tetap statis, maka anak-anak justru akan mengkonsumsi cerita dari budaya lain karena dari budaya indonesia sendiri tidak ada perubahan.

Mengingat betapa pentingnya nilai yang diajarkan dalam suatu cerita rakyat, evolusi perlu terjadi pada cerita rakyat sehingga meskipun memiliki cerita yang lebih modern yang berlatar kehidupan sekarang, nilai-nilai kandungan dalam cerita rakyat itu sendiri tetap dipertahankan. Dengan terjadinya evolusi, maka selain menanamkan kandungan nilai, khalayak juga dapat menyadari betapa kayanya negara Indonesia yang memiliki beraneka macam kebudayaan serta warisan budaya bangsa dapat terjaga dan terpelihara. Sebagai contoh adalah Negara Jepang yang menyatukan cerita kekaisaran dengan wajah baru namun tetap kental karena menampilkan kombinasi yang berpadu antara zaman dulu dan zaman sekarang. Dengan begitu cerita rakyat tidak akan terlupakan dan akan memunculkan wajah-wajah baru cerita rakyat.

II.1.3 Konsep Nilai

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) nilai untuk manusia sebagai pribadi yang utuh, misalnya kejujuran; nilai yang berhubungan dengan akhlak; nilai yang berkaitan dengan benar dan salah yang dianut oleh golongan atau masyarakat. Sedangkan menurut Kattsoff dalam Soejono Soemargono (2004:318) mengatakan bahwa nilai itu sangat erat kaitannya dengan kebaikan atau dengan kata ‘baik’, walaupun fakta baiknya bisa berbeda-beda satu sama yang lainnya. Karena Cerita rakyat sangat kental akan kandungan nilainya, hal ini patut

diperhatikan agar nilai-nilai kandungan tersebut dapat dipertahankan. Tentu saja nilai yang masih sesuai dengan kehidupan sekarang.

II.2 Mundinglaya Di Kusumah

Mundinglaya Di Kusumah adalah sebuah cerita rakyat yang berasal dari tanah Sunda. Kisah ini dimulai pada saat Nyimas Padmawati ngidam setelah bertahun-tahun tidak kunjung hamil, dan Prabu siliwangi pun sangat mengharapkan keturunan darinya. Mundinglaya adalah nama seorang anak atau pangeran dari perkawinan Prabu Siliwangi dengan Nyimas Padmawati. Prabu Siliwangi memiliki dua orang istri, yang menjadi permaisuri adalah ibunda dari Mundinglaya, sedangkan istri satunya lagi bernama Nyimas Tejamantri sekaligus ibunda dari pangeran Guru Gentangan. Perbedaan usia antara Pangeran Mundinglaya dan pangeran Guru Gentangan sangat jauh, ketika pangeran Guru Gentangan sudah menikah dan ditunjuk jadi bupati di Kutabarang oleh Prabu Siliwangi, Mundinglaya masih anak-anak ketika itu.

Prabu Siliwangi memiliki salah satu selir yang sangat muda yang bernama Nyimas Ratna Mayang, bahkan usianya hampir sebaya dengan pangeran Mundinglaya. Sejak kecil hingga menjelang dewasa, Mundinglaya selalu menghadap kepada sang ibunda di Karang Kaputren yang merupakan tempat tinggal permaisuri serta para selir Prabu Siliwangi. Semakin bertumbuhnya Mundinglaya, ketampanannya semakin nyata seakan-akan bersinar wajahnya menandakan budi luhur dan kewibawaan. Singkat cerita Nyimas Ratna Mayang memendam rasa terhadap Mundinglaya, semakin lama semakin menjadi. Pada suatu malah seusai Mundinglaya menemui ibundanya, Nyimas Ratna Mayang memanggil Mundinglaya masuk ke tempat tinggalnya. Ratna Mayang mengungkapkan isi hatinya namun Mundinglaya menolak dan tidak ingin menghianati ayahnya.

Kejadian itu dipergoki oleh salah satu bawahan Nyimas Tejamantri, kemudian Nyimas Tejamantri mengadu kepada Prabu Siliwangi yang berakibat dijebloskannya Mundinglaya ke penjara. Namun pada suatu malam ibunda Mundinglaya mendapatkan sebuah mimpi yang terasa nyata, yaitu seseorang yang memberikan sebuah layangan dari luar jendela kamarnya. Orang tersebut memberi

tahu bahwa benda tersebut adalah pusaka. Prabu Siliwangi mengumpulkan seluruh putranya dari 150 selir, namun tidak satupun yang sanggup berangkat untuk mengambil pusaka tersebut.

Disinilah awal mula kisah perjuangan Mundinglaya dimulai saat di penjara sampai ditunjuk untuk mengambil jimat Layang Salaka Domas, untuk mencegah negara dari malapetaka dan Mundinglaya bertemu jodohnya saat dalam perjalanan mencari jimat Layang Salaka Domas.

II.2.1 Kandungan dalam cerita Mundinglaya Di Kusumah

Pada setiap wilayah, cerita rakyat mempunyai nilai luhur yang beragam. Dalam cerita rakyat Mundinglaya Di Kusumah terdapat nilai pendidikan karakter dalam keluarga ataupun pada sekitar, dalam hal ini pengetahuan tentang sifat-sifat pendahulu yang di ceritakan dalam cerita rakyat ini dan diwakilkan oleh beberapa peran karakter pada cerita tersebut, sehingga pendidikan karakter mengenai bagaimana yang benar dan salah dapat di salurkan melalui cerita rakyat ini. Berikut adalah nilai-nilai positif yang terdapat dalam buku cerita Mundinglaya Di Kusumah karya Ajip Rosidi yang diambil dan di pertahankan :

- Patuh

  Patuh diidentikan dengan prilaku menuruti perintah ataupun anjuran seseorang. Dalam cerita ini, patuh terdapat dapat ditemukan ketika Mundinglaya mendapatkan tekanan saat berada dalam penjara namun Mundinglaya tetap patuh terhadap perintah sang Ayah.
- Pemberani

  Dalam cerita rakyat saka karakter utama biasanya memiliki keberanian yang tinggi. Dalam cerita ini Mundinglaya sendirian meninggalkan kedua pamannya dan mencari pusaka, kemudian bertemu raksasa penjaga dan dengan keberaniannya raksasa pun bisa dikalahkan dengan kekuatan yang teguh.
- Rela berkorban

  Rela berkorban adalah salah satu sikap yang di miliki oleh Mundinglaya yang merelakan kepentingan pribadinya demi orang di sekitarnya,

Mundinglaya mempertaruhkan nyawanya sendiri demi mencegah malapetaka kerajaan Padjajaran.

- Adil dan Bijaksana

  Mundinglaya mengajarkan keadilan setelah mendapatkan jimat, Mundinglaya menjadi pemimpin yang adil dan bijaksana dalam memimpin rakyatnya menggantikan ayahnya. Meskipun keadilan pada saat zaman kerajaan dan sekarang sudah berbeda karena berbedanya hukum yang berlaku.

- Menepati Janji

  Janji adalah hutang, maka dari itu apabila membuat janji maka haruslah melunasinya. Mundinglaya menepati janjinya untuk mendapatkan pusaka dan kembali kepada Dewi Asri yang menunggunya sekian lama dan tetap setia.

- Kesetiaan dan Kepercaan

  Dewi Asri tetap setia menunggu sang pangerannya pulang mencari pusaka, meskipun isu-isu yang beredar mengenai kematian Mundinglaya oleh Guriang Tujuh, namun Dewi Asri tetap percaya kepada Mundinglaya bahwa suatu saat pasti akan kembali.

- Keteguhan

  Ibunda Mundinglaya selalu teguh melewati berbagai macam fitnah yang di hujatkan kepada anaknya. Meskipun anaknya telah bebas dari penjara namun kemudian melanjutkan tugas yang bisa dibilang mustahil untuk di selesaikan. Rindu tidak bisa di tahan, namun itu adalah perintah dari sang Rumuhan dan ada yang harus sanggup menyelesaikannya.

- Kesabaran

  Kesabaran dalam cerita ini terlihat ketika Mundinglaya di fitnah, dan menjadi bahan hinaan seluruh kerajaan, meskipun tidak semua yang mempercayai fitnah yang dituduhkan kepada Mundinglaya. Namun Mundinglaya tetap sabar mengahapi semua itu dan menjadikannya pelajaran saat berada dalam penjara.

Untuk menampilkan sisi baik dan buruk, maka tolak ukur atas nilai-nilai tadi harus ditambahkan. Berikut adalah nilai-nilai negatif yang dapat diambil untuk dijadikan tolak ukur nilai-nilai kebaikan yang sudah dijabarkan diatas :

- Pelanggar

  Nilai ini ditambahkan sebagai lawan dari nilai kepatuhan. Didalam cerita, Mundinglaya difitnah dan disebut pelanggar karena dianggap tidak menghormati ayahnya.
- Penakut

  Penakut dijadikan lawan dari nilai pemberani, hal ini dapat dilihat pada paman Mundinglaya yang tidak berani ikut menghadapi raksasa demi menemukan jalan menuju langit dimana Pusaka berada.
- Egois

  Selain memiiliki sifat-sifat yang baik, Mundinglaya juga memiliki sifat egois karena dia mementingkan kepentingannya sendiri tanpa melihat sebab dan akibat disekitar.
- Licik dan Pembual

  Kedua sifat ini ditambahkan untuk menjadi pembanding dari nilai adil dan bijaksana. Didalam cerita terdapat bualan yang dilayangkan oleh Sunten Jaya terkait Mundinglaya, dia juga terlihat licik dengan menghalalkan segara cara demi merebut Dewi Asri.
- Ingkar

  Ingkar merupakan lawan dari menepati janji. Hal ini ditambahkan tidak lain sebagai pembanding agar mempertegas mana nilai baik dan mana nilai buruk yang terdapat dalam cerita.
- Berkhianat dan Keraguan

  Berkhianat dan kerahuan menjadi lawan dari kesetiaan dan kepercayaan. Didalam cerita Dewi Asri selalu setia menunggu kepulangan Mundinglaya dalam pencarian Pusaka. Meskipun Dewi Asri sempat dibohongi oleh Sunten Jaya. Berkhianat ditambahkan untuk menjadi pembanding dari kesetiaan yang dimiliki oleh Dewi Asri.

- Putus Asa

  Putus adalah saat dimana seseorang telah menyerah terhadap sesuatu yang sudah diharapkan. Dewi Asri sempat putus asa ketika mendengar bahwa Mundinglaya telah meninggal dalam perjalanannya mencari Pusaka Layang-layang Salaka Domas.
- Amarah

  Amarah ditambahkan sebagai pembanding dari nilai kesabaran yang dimiliki oleh Mundinglaya setelah fitnah telah dilayangkan kepadanya. Amarah dimaksudkan untuk membuat nilai kebaikan dan keburukan menjadi seimbang, dan saling mengisi satu sama lain.

II.2.2 Definisi Permainan

Permainan (*game)* merupakan salah satu bentuk hidup yang sering dijumpai dalam bentuk nyata maupun digital, ada permainan yang bisa dilakukan sendiri, namun ada juga yang hanya dapat dimainkan apabila ada rekan ataupun lawan bermain. Seseorang biasanya melakukan permainan disaat waktu luang ataupun ketika sedang merasa bosan. Andang Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, prmainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang - kalah.

Karena ditujukan untuk mencari kesenangan, permainan dapat suatu aktivitas hiburan namun dapat memasukan pelajaran didalamnya, sehingga ketika seseorang bermain, secara tidak langsung orang tersebut akan mendapatkan pelajaran. Permainan juga dapat bersifat edukatif apabila konten didalamnya terdapat pelajaran seperti nilai kehidupan, dan semangat untuk mencapai kemenangan. Dalam banyaknya jenis permainan, salah satunya terdapat permainan papan (*board game)* yang menggunakan kartu dan dalam media utama permainannya.

II.3 Analisis

Menemukan Jawaban untuk memecahkan masalah yang terjadi merupakan tujuan dari penelitian ini dilakukan. Untuk mengetahui jawaban terkait cerita rakyat Mundinglaya Di Kusumah, maka tahap awal harus dilakukan adalah melihat fenomena yang terjadi kemudian melakukan kuisioner untuk mendapatkan data.

II.3.1 Kondisi saat ini

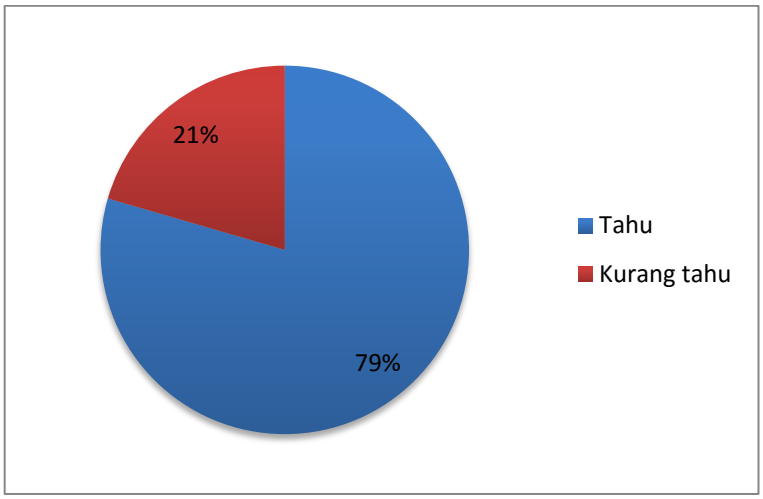
Untuk mengetahui kondisi yang terjadi saat dapat dilihat dengan memperhatikan ketertarikan anak muda pada zaman sekarang. Selain melihat sekeliling, hal ini dapat dicapai melalui kuisioner untuk mendapatkan alasannya. Masyarakat zaman sekarang sangat antusias apabila suatu film tentang cerita modern yang mengandung unsur kepahlawanan.



Gambar II.1 Antrian Pada Loket Tiket The Avengers
(Sumber : www.jagatreview.com)

Dalam penelitian ini telah dilakukan survey berupa kuisioner yang dilakukan pada tanggal 9 April 2016 dan telah mendapatkan 83 tanggapan dengan rentan usia 15-25 tahun. Jumlah pertanyaan dalam kuisioner ini sebanyak sembilan pertanyaan. Kuisioner ini dibagikan secara *online* dengan *link* kuisioner https://docs.google.com/forms/d/1C6bRV5Xgt92fTKfmBUrMq6ZzMMMEAsc9k9c7JG6Z0j8. Kuisioner ini dilakukan untuk mendapatkan pendapat masyarakat terkait cerita rakat.

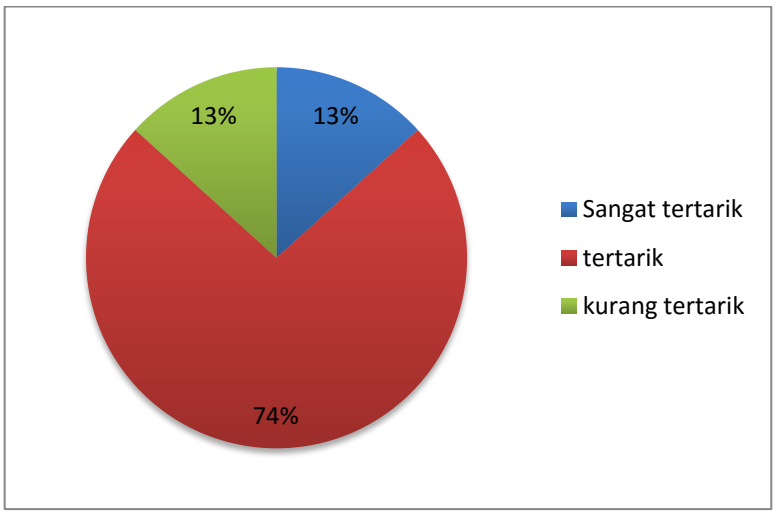
1. Pengetahuan tentang cerita rakyat



Gambar II.2 Diagram Pengetahuan Tentang Cerita Rakyat
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Berdasarkan hasil kuesioner mengenai pengetahuan tentang cerita rakyat, data yang diperoleh menunjukan bahwa 79% tanggapan mengetahuinya sedangkan 21% kurang mengetahui cerita rakyat.

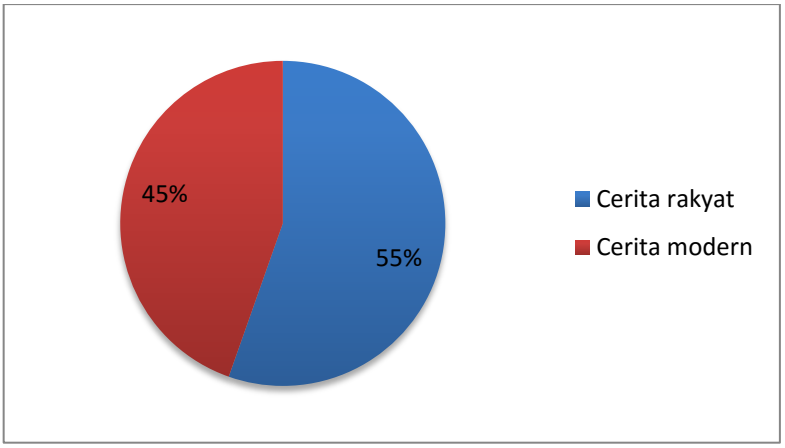
2. Ketertarikan terhadap cerita rakyat



Gambar II.3 Diagram Ketertarikan Terhadap Cerita Rakyat
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Dilihat dari hasil kuisioner mengenai ketertarikan masyarakat terhadap cerita rakyat dideroleh hasil bahwa 74% tanggapan tertarik, 13% sangat tertarik, dan 13% sisanya kurang tertarik terhadap cerita rakyat.

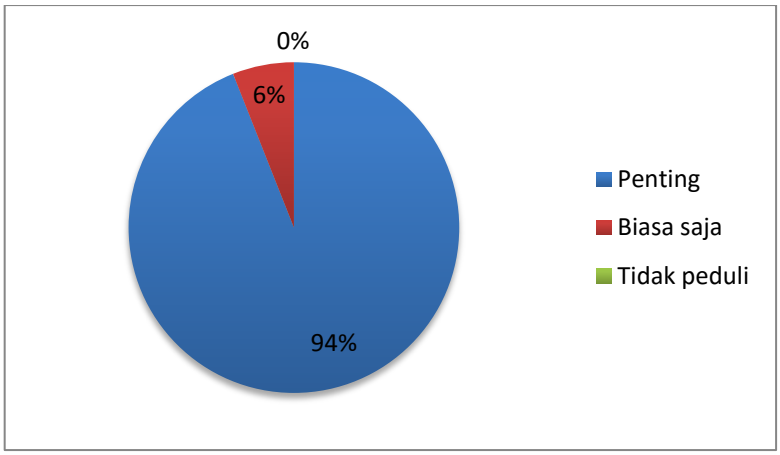
3. Pemilihan khalayak antara cerita rakyat dan cerita modern



Gambar II.4 Diagram Pemilihan Anatara Cerita Rakyat dan Modern
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Diperoleh data bahwa 55% khalayak lebih memilih cerita rakyat dibandingkan cerita modern. Dengan ini dapat dilihat bahwa masyarakat yang lebih mencintai budaya negri sendiri lebih besar dibandingkan khalayak yang memilih budaya luar.

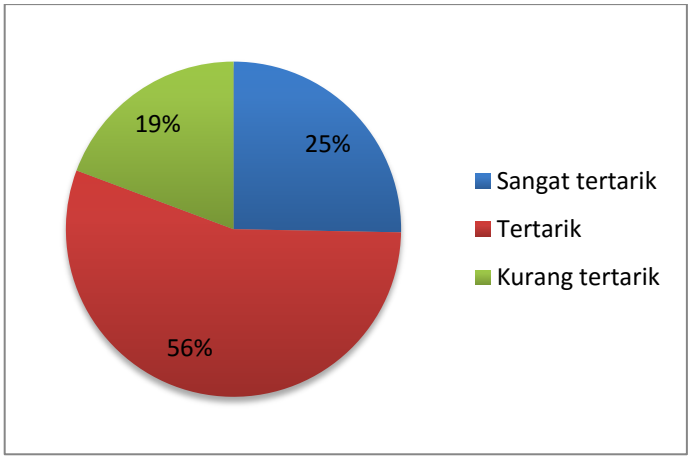
4. Pentingnya kandungan nilai dalam suatu cerita rakyat



Gambar II.5 Diagram Pentingnya Kandungan Cerita Rakyat
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Berdasarkan hasil kuesioner mengenai pentingnya kandungan nilai dalam suatu cerita rakyat, hasil menunjukan bahwa 94% tanggapan setuju bahwa kandungan nilai penting dalam cerita rakyat, sedangkan 6% lagi menjawab biasa saja, kemudia tidak ada yang tidak peduli pada kandungan nilai cerita rakyat.

5. Adaptasi cerita rakyat menjadi lebih baru



Gambar II.6 Diagram Adaptasi Cerita Rakyat Menjadi Baru
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Berdasarkan hasil kuisioner mengenai adaptasi cerita rakyat menjadi lebih baru dengan perkembangan zaman, diperoleh hasil yang menyatakan bahwa 25% tanggapan sangat tertarik, 56% tanggapan tertarik, dan 19% kurang tertarik.

II.4 Solusi

Berdasarkan besarnya pendapat khalayak umum terhadap adaptasi cerita rakyat menjadi lebih baru memunculkan ide untuk menciptakan permainan berbasis cerita rakyat Mundinglaya Di Kusumah ini. Permainan tersebut bisa dimainkan secara bersama-sama demi menunjukkan kebersamaan dan dapat berinteraksi secara langsung.

Dalam hal ini digunakan metode 5W 1H + E sebagai strategi agar informasi dapat tersampaikan dengan baik terhadap khalayak sasaran. Berikut ini adalah uraiannya.

- *What*

  Cerita rakyat sudah mulai ditinggalkan karena tidak bisa bersaing dengan cerita modern yang sudah banyak diminati oleh khalayak umum saat ini. Sebagai contoh bahwa cerita dari luar telah banyak beradaptasi menjadi sebuah film 3 dimensi, animasi, bahkan menjadi permainan. Untuk menarik perhatian khalayak, cerita Mundinglaya Di Kusumah perlu melakukan adaptasi agar dapat bersaing.

- *Who*

Bagi remaja awal hingga dewasa awal saat ini sudah banyak yang tertarik pada cerita modern yang semakin marak. Oleh karena ini rentan usia du12 tahun ke atas dapat menjadi celah dimana adaptasi cerita rakyat Mundinglaya Di Kusumah dapat masuk kedalamnya.

- *When*

Pada saat ini dimana banyak cerita modern masuk ke tanah air, bahkan saat ini menjadi zamannya digital karena segala sesuatu menjadi lebih instan dan mudah untuk didapatkan dengan bantuan internet. Namun interaksi antara satu sama lain menjadi jauh berkurang.

- *Where*

Masyarakat Jawa Barat khususnya kota Bandung ini yang telah menjadi kota kreatif dimana kebanyakan interaksi antara manusia sudah banyak melalui digital dan konektifitas internet.

- *Why*

Karena banyak nya cerita modern yang semakin marak membuat cerita rakyat seperti Mundinglaya Di Kusumah mulai tersisihkan, kemudian pada era digital ini interaksi antara satu sama lain semakin berkurang.

- *Effect*

Membuat cerita rakyat lebih berkembang lagi menjadi sesuatu yang baru dan dapat bersaing dengan cerita modern saat ini. Kemudian menumbuhkan interaksi secara langsung antara satu sama lain.

II.5 Khalayak Umum

Kondisi khalayak dalam penelitian ini meliputi remaja hingga dewasa khususnya Kota Bandung agar dapat mengetahui bahwa cerita rakyat dapat menjadi inspirasi yang memunculkan cara baru dalam belajar yaitu melalui bermain. Diharapkan apabila remaja hingga dewasa sudah mengetahui dan dapat menikmatinya, hal ini akan berdampak baik bagi generasi seterusnya.

II.6 Resume

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa sebenarnya masyarakat masih peduli dan sadar bahwa cerita rakyat memiliki nilai-nilai penting yang mengajarkan agar bisa menjalani kehidupan dengan lebih baik. Dari hasil tanggapan khalayak sasaran, sebagian besar dari mereka mengharapkan cerita rakyat yang lebih berinovasi sehingga dapat membuat cerita rakyat tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Bapak Anies Baswedan sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) yang mengatakan bahwa cerita rakyat yang dimiliki oleh negara ini harus tumbuh dan berkembang sesuai dengan zaman sekarang agar cerita rakyat tidak kalah oleh cerita modern dari luar.