BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki berbagai macam legenda yang sebagian besar sudah diceritakan secara turun-temurun dari suatu daerah. Legenda memiliki berbagai macam jenisnya dimulai dari legenda keagamaan, legenda alam gaib atau yang sering di sebut mitos, dan legenda dari suatu daerah. Menurut Danandjaja (1997) legenda merupakan cerita rakyat yang menurut leluhur merupakan kejadian yang pernah terjadi di suatu daerah namun belum terbukti kebenarannya (h.66). Maka dari itu legenda mempunyai peranan sebagai ciri khas yang terjadi di suatu daerah sehingga dapat dijadikan sebagai jati diri suatu daerah karena memiliki kisah yang dapat membuat daerah tersebut dikenal, dengan adanya suatu cerita legenda pada suatu daerah maka daerah tersebut bisa menjadi dikenal oleh masyarakat diluar daerah tersebut sehingga membuat daerah tersebut menjadi lebih terkenal.

Cerita dari suatu legenda dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat yang mengetahuinya, karena mempunyai pesan moral disetiap ceritanya sehingga dapat dijadikan sebagai contoh kehidupan yang diidealkan, salah satunya legenda di daerah Jawa Barat terdapat kisah mengenai Ciung Wanara. Menurut Rosidi (1977) Ciung Wanara adalah anak kedua dari raja kerajaan Galuh amat subur makmur dan luasnya terbentang dari sungai Citanduy hingga sungai Cipamali (h.9). Legenda tersebut menceritakan tentang anak dari istri pertama raja Galuh Pakuan yang bernama Ciung Wanara dibuang oleh istri kedua raja Galuh Pakuan, karena kelak anak dari istri kedua raja Galuh Pakuan akan menjadi penguasa kerajaan Galuh Pakuan dan legenda tersebut merupakan asal muasalnya Cipamali sungai yang memisahkan antara kerajaan bagian barat dan kerajaan bagian timur. Cerita dari buku tersebut alur ceritanya lebih mudah dipahami dibandingkan dengan buku karangan lain yang terlalu bertele-tele. Selain itu dari cerita legenda tersebut memiliki beberapa pesan moral yang dapat dijadikan contoh kehidupan yang diidealkan, seperti Ciung Wanara yang berhasil merebut kembali kerajaan Galuh Pakuan dengan bantuan ayam saktinya. Serta dari pesan moral perjuangan Ciung Wanara untuk mendapatkan hak Ciung Wanara sebagai raja kerajaan Galuh Pakuan, dan sifat bijak sang raja Prabu Barma Wijaya Kusumah untuk

menyelesaikan permasalahan pembagian wilayah kekuasaan pada bagian timur dan barat kepada kedua anaknya agar tidak terjadi pertikaian berkepanjangan yang dibatasi oleh sungai Cipamali.

Namun faktanya cerita rakyat di Indonesia tidak banyak diketahui oleh remaja berusia 12-15 tahun di Jawa Barat, berdasarkan hasil kuisioner yang disebar pada siswa SMPN 16 Bandung di Jl. PH.H.Mustofa No.53, Neglasari, Cibenying Kaler, Kota Bandung. Hanya 20% dari 100 siswa SMPN 16 Bandung yang mengetahui legenda tersebut dan menyatakan hanya mengetahuinya saja dan kurang memahami pesan moral legenda tersebut, dan menyatakan bahwa alur cerita legenda tersebut kurang menarik, serta tidak banyak media visual yang menceritakan legenda tersebut, sehingga remaja berusia 12-15 tahun hanya bisa mengetahuinya dari buku dan cerita lisan saja. Berdasarkan pendapat budayawan sunda Mamat Sasmita mengenai media visual yang mengisahkan legenda tersebut menyatakan "pengemasan visual dan gaya gambarnya kurang mengikuti perkembangan zaman sehingga kurang menarik" (Sasmita, wawancara, 11 November 2017). Sedangkan dari aspek ceritanya legenda tersebut memiliki banyak keunggulan-keunggulan dari pesan moral, yang bisa dijadikan sebagai pembelajaran bagi para pembaca sebagai contoh ideal dari suatu kehidupan yang damai.

Masyarakat di Jawa Barat khususnya remaja awal berusia 12-15 idealnya mengetahui kisah dari legenda Ciung Wanara dan tetap menceritakan legenda tersebut secara turun temurun agar tidak diklaim oleh negara lain, serta untuk mempertahankan jati diri adanya legenda dari suatu daerah di Indonesia. Karena pada masa remaja tersebut menurut Hurlock (1980 adalah masa perubahan konsep moral dalam berperilaku umum tentang benar dan salah, yang lebih sulit dari pada yang seharusnya (h.225). Jadi berdasarkan kutipan tersebut, jika remaja mengetahui pesan moral dari legenda Ciung Wanara, maka pesan moral dari cerita tersebut dapat dijadikan pembelajaran bagi remaja sebagai contoh kehidupan yang ideal.

Kehidupan ideal yang dimaksud adalah dengan adanya sebuah kedamayan dalam menjalani kehidupan, karena menurut Ali dan Asrori (2017) perilaku moral yang

baik diperlukan demi terwujudnya kehidupan yang damai, tertib dan harmonis (h. 136). berdasarkan kutipan tersebut pesan moral adalah suatu unsur dalam suatu pembuatan cerita yang bertujuan untuk menyampaikan suatu makna kepada pembaca, bagaimana kehidupan yang ideal sehingga dapat terwujud kehidupan yang lebih damai serta harmonis dalam segala hal, tanpa adanya permasalahan yang memberikan dampak buruk terhadap perkembangan seseorang menjadi lebih buruk. Perancangan ini sangat penting untuk menginformasikan kembali legenda tersebut agar tidak dilupakan masyarakat indonesia dan untuk menyampaikan pesan moral dari kisah Ciung Wanara, melalui media visual yang menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman sekarang. Sehingga remaja di Jawa Barat ingin mengetahui legenda tersebut, selain itu pentingnya masyarakat mengetahui legenda tersebut adalah untuk mempertahankan ciri khas dari kisah yang terjadi pada suatu daerah di Indonesia khususnya di Jawa Barat.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan dari latar belakang di atas, masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- Tidak banyak media visual yang menceritakan legenda tersebut, sehingga masyarakat hanya bisa mengetahuinya dari buku dan cerita lisan saja.
- Masyarakat yang mengetahui legenda Ciung Wanara, menyatakan tidak banyak memahami pesan moral dari legenda tersebut.

I.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapat sesuai dengan uraian identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

“Bagaimana cara mengenalkan kembali legenda Ciung Wanara kepada masyarakat melalu media visual yang baru, agar dapat menyukai cerita legenda tersebut dan mengetahui pesan moralnya”.

I.4 Batasan Masalah

Agar perancangan ini dapat terfokus, maka masalah dibatasi sebagai berikut:

- Perancangan berdasarkan sumber cerita pada novel berjudul Tjiung Wanara dengan penulis Ajip Rosidi tahun 1977, karena cerita pada novel tersebut lebih rinci dibandingkan buku versi lainnya, sehingga mempermudah untuk membantu perancangannya, kerena cerita dari setiap adegannya lengkap.
- Ruang lingkup perancangan ini dikhususkan pada remaja awal berusia 12-15 tahun di kota Bandung, karena legenda tersebut dari Jawa Barat dan Bandung merupakan ibu kota Jawa Barat.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1Tujuan Perancangan

Tujuan yang diharapkan dari perancangan media ini adalah:

- Menceritakan kembali kisah Ciung Wanara kepada masyarakat melalu media visual yang baru, agar legenda tersebut dapat dikenal kembali dan disukai oleh masyarakat zaman sekarang.
- Menyampaikan pesan moral yang terdapat pada cerita Ciung Wanara, agar pesan moral tersebut dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi masyarakat dari kesalahan dimasa lalu sehingga tidak terulang lagi pada masa sekarang.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari perancangan media ini adalah:

- Legenda Ciung Wanara dapat diminati oleh masyarakat zaman sekarang, sehingga tetap diketahui secara turun-temurun dan dapat membuat daerah yang memiliki legenda tersebut lebih dikenal.
- Agar masyarakat memahami dan mengaplikasikan pesan moral dari legenda tersebut dalam kehidupan bersosialisasi, sehingga dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi masyarakat sebagai contoh ideal dari suatu kehidupan yang damai.