BAB II PESAN MORAL PADA LEGENDA CIUNG WANARA

II.1 Landasan Teori Tentang Objek

Teori dasar objek perancangan ini adalah informasi mengenai legenda Ciung Wanara, sehingga akan menjelaskan mengenai ceria rakyat, jenis cerita rakyat, pengertian legenda, novel, pesan moral dan legenda Ciung Wanara sebagai acuan perancangan mengenai permasalahan pada legenda Ciung Wanara.

II.1.1 Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan suatu kisah yang diceritakan secara turun-temurun kepada masyarakat, baik itu cerita imajinasi ataupun cerita yang benar-benar telah terjadi. Karena menurut Danandjaja (1997) cerita rakyat adalah salah satu bentuk dari folklor lisan (h.22), sedangkan folklor menurut Danandjaja (1997) adalah suatu kebudayaan yang tersebar dan diwariskan turun-temurun dalam bentuk lisan ataupun bukan lisan (h.2).

Berdasarkan kedua kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat adalah suatu warisan kebudayaan berupa kisah yang diceritakan secara turun-temurun dalam bentuk lisan, cerita rakyat dibuat sebagai pengingat suatu kebudayaan yang terjadi disuatu daerah, baik itu seorang tokoh ataupun kejadian terjadinya suatu tempat bahkan mitos-mitos yang diyakini oleh masyarakat. Selain sebagai pengetahuan mengenai suatu warisan kebudayaan, cerita rakyat juga dibuat sebagai hiburan terhadap masyarakat sehingga dibuat dalam bentuk cerita yang menarik dan mudah diingat serta dipahami oleh masyarakat, agar suatu cerita rakyat bisa terus diingat secara turun-temurun.

II.1.2 Jenis-Jenis Cerita Rakyat

Cerita rakyat memiliki beberapa jenis yang berbeda karena menyesuaikan terhadap minat masyarakat untuk memudahkan mempelajari dan menyukai suatu cerita rakyat. Menurut Danandjaja (1997) cerita rakyat terdiri dari tiga jenis yaitu mitos, legenda dan dongeng (h.50), seperti yang disebutkan pada kutipan diatas mitos adalah cerita rakyat yang benar terjadi didunia lain pada masa lampau karena

kisahnya seperti makhluk yang memiliki kekuatan super, kisah dewa – dewi seperti dalam kisah Yunani, Tionghoa, Jepang dan kisah tentang alam semesta yang dipercaya oleh sebagian masyarakat. Berbeda dengan legenda adalah cerita rakyat berupa sejarah yang benar terjadi pada suatu daerah ataupun seorang tokoh yang sangat berpengaruh, sedangkan dongeng adalah cerita yang tidak benar terjadi karena dibuat dengan imajinasi untuk yang biasanya disukai oleh anak kecil untuk hiburan saja.

Maka dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat terdiri dari beberapa jenis golongan karena disesuaikan dari sumber cerita tersebut didapatkan, seperti di Indonesia banyak memiliki cerita rakyat baik itu mitos cerita yang didapatkan dari alam lain tentang makhluk gaib yang memiliki kekuatan *supranatural*, sehingga selalu dikaitkan dengan hal yang mistis dan suatu kepercayaan sebagian masyarakat. Lalu dongeng berbentuk imajinasi yang sering diceritakan kepada anak kecil seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, yang selalu memberikan suatu pesan-pesan moral sebagai pembelajaran bagi anak kecil agar menjadi pribadi yang lebih baik melalui kisah cerita yang menghibur. Dan yang terakhir legenda merupakan cerita sejarah yang terjadi disuatu daerah di Indonesia, seperti kisah Sangkurang yang sudah terkenal dari dulu karena mengisahkan terbentuknya gunung Tangkuban Perahu yang sangat besar, selain itu legenda juga menceritakan suatu tokoh yang sangat berpengaruh pada daerah tersebut sehingga kisah dari legenda tersebut diceritakan agar pembaca dapat mengetahui sejarah dari seorang tokoh dan tempat agar selalu dikenang karena jasanya.

II.1.3 Pengertian Legenda

Indonesia memiliki berbagai macam legenda yang sebagian besar sudah diceritakan turun-temurun dari suatu daerah, legenda memiliki berbagai macam jenisnya dimulai dari legenda keagamaan, legenda alam gaib, 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 pada dasarnya legenda merupakan cerita rakyat dalam bentuk sejarah yang diceritakan secara turun-temurun tentang terbentuknya suatu daerah, serta mengenai kisah seorang tokoh yang berpengaruh di daerah tertentu sehingga dipercaya suatu daerah bisa terbentuk karna cerita dari legenda tersebut. Dengan adanya legenda tersebut masyarakat yang tinggal pada daerah tersebut akan selalu mengenang bagaimana tokoh tersebut sangat berpengaruh dimasa lalu dan bagaimana daerah tersebut bisa terbentuk serta bisa menjadi suatu kebanggan serta ciri khas suatu daerah, selain itu legenda dibuat dengan penyampaian cerita yang menarik dan mudah diingat agar masyarakat dapat selalu mengenangnya.

II.1.4 Fungsi Cerita Rakyat

Cerita rakyat dibuat tidak hanya untuk hiburan saja namun cerita rakyat memiliki tujuan sebagai pembelajaran bagi masyarakat saat mengetahui kisahnya, karena menurut Danandjaja (1997) cerita rakyat berfungsi sebagai protes sosial, memberi pelajaran kepada pembaca dan imajinasi dari keinginan terpendam (h.4).

Seperti yang dijelaskan kutipan tersebut cerita rakyat tidak hanya dibuat untuk suatu hiburan, namun didalam cerita rakyat selalu memasukan pesan moral pada ceritanya. Pesan moral tersebut bertujuan agar saat masyarakat dapat mencontoh kebaikan yang diceritakan pada cerita rakyat tersebut, bahkan selain itu cerita rakyat bisa dijadikan sebagai aspirasi dan cita-cita terpendam agar mewujudkan kedamaian pada suatu bangsa, karena mendapatkan pembelajaran dari kisah masa lalu yang ada pada cerita rakyat. Sehingga masyarakat dapat mencontoh sikap dari tokoh pada cerita rakyat tersebut, agar tidak terjadi kembali kesalahan dimasa lalu dan proses penyelesaian masalah yang lebih bijak seperti dari beberapa kisah pada cerita rakyat.

Pada buku Folklor Indonesia, menurut Danandjaja (1997) folklor Indonesia memiliki fungsi untuk kedamaian dan persatuan bangsa Indonesia (h.20) sehingga menurut kutipan tersebut dapat dijelaskan bahwa cerita rakyat yang termasuk pada folklor lisan dapat membantu bangsa Indonesia menjadi lebih damai karena dapat belajar dari kesalahan dan penyelesaian suatu masalah yang terjadi dimasa lalu

sehingga menjadi contoh bagi masyarakat untuk mewujudkan kesatuan bangsa Indonesia setelah mengetahui kisah dari cerita rakyat tersebut.

II.1.5 Pesan Moral

Dalam setiap karya cerita pengarang selalu menyisipkan pesan moral untuk disampaikan kepada pembaca, karena menurut Nurgiyantoro (2015) moral adalah sesuatu pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui suatu cerita (h.429).

Pesan moral bukan hanya untuk disampaikan saja pada pembaca, namun juga bertujuan agar membuat kehidupan menjadi lebih nyaman, karena menurut Nurgiantoro (2015) pesan moral dari sebuah cerita memiliki tujuan untuk memberikan contoh dari kehidupan yang ideal dan diidamkan (h.430). Sehingga berdasarkan kutipan tersebut pengarang berharap agar cerita yang dibuatnya dapat memberikan contoh ideal dari suatu kehidupan. Selain itu yang dimaksud ideal adalah dengan adanya sebuah kedamaian dalam menjalani kehidupan, karena menurut Ali dan Asrori (2017) perilaku moral yang baik diperlukan demi terwujudnya kehidupan yang damai, tertib dan harmonis (h. 136).

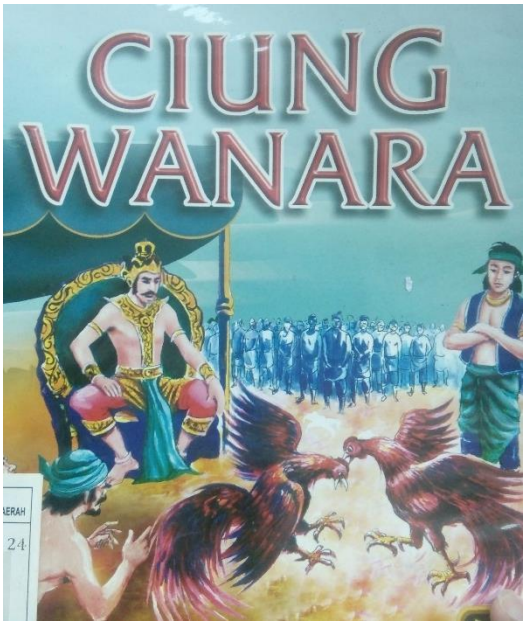
Maka berdasarkan ketiga kutipan tersebut pesan moral adalah suatu unsur dalam suatu pembuatan cerita yang bertujuan untuk menyampaikan suatu makna kepada pembaca, bagaimana kehidupan yang ideal sehingga dapat terwujud kehidupan yang lebih damai, serta harmonis dalam segala hal tanpa adanya permasalahan yang memberikan dampak buruk terhadap perkembangan seseorang menjadi lebih buruk. 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 besikap.

II.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Legenda Ciung Wanara yang akan membahas mengengenai kisah legenda tersebut dari penokohan Ciung Wanara yang memiliki

sikap pantang menyerah untuk mendapatkan kembali haknya dengan cara yang bijak, kisah terbentuknya perbatasan antara suku Sunda dan suku Jawa yang dibatasi oleh sungai Cipamali, dan pesan moral yang dapat dicontoh dari kisah legenda tersebut serta mengkaji alur cerita agar dapat membuat pembaca menyukai kisah tersebut.

II.2.1 Legenda Ciung Warnara



Gambar II.1 Ilustrasi Legenda Ciung Wanara
Sumber: Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)

Menurut Rosidi (1977) Ciung Wanara adalah anak dari istri pertama raja kerajaan Galuh Pakuan yang amat subur makmur dan luasnya terbentang dari sungai Citanduy hingga sungai Cipamali (h.9). Legenda tersebut mengisahkan anak bernama Ciung Wanara dari kerajaan Galuh Pakuan yang dibuang saat masih bayi oleh istri kedua raja kerajaan Galuh Pakuan, kemudian ditemukan oleh Aki dan Nini Balangantrang di sungai Citanduy dan dibesarkan hingga dewasa. Selain itu cerita tersebut mengisahkan bagaimana terbentuknya perbatasan antara suku Sunda dan suku Jawa yang dibatasi oleh sungai Cipamali karena pembagian wilayah kekuasaan kerajaan Galuh Pakuan setelah Ciung Wanara mengetahui bahwa Ciung wanara adalah anak dari raja dan ratu kerajaan Galuh Pakuan lalu bahwa Ciung wanara pergi menemui raja dan mengalahkan ayam jago sang raja dengan ayam jagonya, setelah itu Ciung Wanara mengalahkan sodaranya Raden Hariangbanga

dengan kemampuan silatnya yang hebat dan melemparnya ke bagian kerajaan timur.

Perancangan ini dibatasi pada novel berjudul Ciung Wanara dengan penulis Ajip Rosidi tahun 1968, karena pada novel tersebut alur cerita tentang Ciung Wanara lebih mudah dipahami dan tidak bertele-tele. berikut adalah analisa dari cerita Legenda Ciung Wanara.

a. Tema

Tema certia Ciung Wanara adalah Kerajaan, karena legenda Ciung Wanara menceritakan kejadian di kerajaan Galuh Pakuan pada daerah jawa barat.

b. Alur

Alur maju, karena cerita dari legenda Ciung Wanara bergerak maju dari awal sebelum kelahiran Ciung Wanara hingga dewasa dan menjadi raja kerajaan Galuh Pakuan

c. Latar Tempat

- **Kerajaan Galuh Pakuan**

  Lokasi tersebut merupakan tempat tinggal Prabu Barma Wijaya Kusumah raja dari kerajaan tersebut dan kedua pemaisurinya Pohatji Naganingrum serta Dewi Pangrenyep.

- **Sungai Citanduy**

  Lokasi tersebut merupakan tempat hanyutnya Ciung Wanara saat masih bayi, dan tempat ditemukannya Ciung Wanara oleh Aki dan Nini Balangantrang.

- **Hutan kerajaan Galuh**

  Lokasi tersebut merupakan tempat persembunyian Pohatji Naganingrum yang disembunyikan oleh Ki Lengser.

- **Kampung Geger Sunten dekat tepi sungai Citanduy**

  Lokasi tersebut merupakan rumah Aki dan Nini Balangantrang dan tempat tinggal Ciung Wanara saat masih bayi hingga remaja.

- **Sungai Cipamali**

  Sungai tersebut adalah sungai yang sangat besar dan juga sebagai perbatasan antara kerjaan bagian barat dan bagian timur.

d. Penokohan

- **Ciung Wanara**

  Merupakan tokoh utama legenda tersebut, anak dari raja kerajaan Galuh Pakuan Prabu Barma Wijaya Kusumah dan ibunya Pohatji Naganingrum, saat baru dilahirkan Ciung Wanara dihanyutkan ke sungai Citanduy oleh istri kedua raja yaitu Dewi Pangrenyep karena takut Ciung Wanara akan menjadi penghalang anaknya sebagai penerus kerajaan Galuh Pakuan.



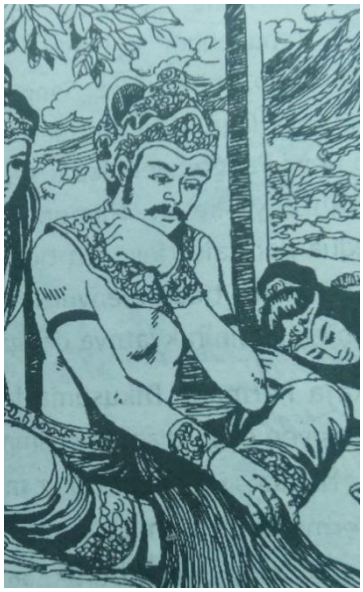
Gambar II.2 Ilustrasi Tokoh Ciung Wanara
Sumber: Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)

Sifat = Baik, berani, tegas dan bijaksana
Kategori = Tokoh protagonis

- **Prabu Barma Wijaya Kusumah**

  Merupakah raja dari kerajaan Galuh Pakuan dan juga ayah kandung Ciung Wanara, Prabu Barma Wijaya Kusumah memiliki 2 istri yang dijadikan sebagai pemaisurinya yaitu Pohatji Naganingrum dan Dewi Pangrenyep, setelah terungkap identitas asli Ciung Wanara, Prabu Barma Wijaya

Kusumah lah yang memerintahkan pembagian wilayah kerajaan kepada kedua anaknya Ciung Wanara pada bagian barat dan Raden Hariangbanga pada bagian timur dengan dibatasi oleh sungai Cipamali.



Gambar II.3 Ilustrasi Prabu Barma Wijaya Kusumah
Sumber: Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)

Sifat = Kepemimpinan, berani, tegas dan tepat janji

Kategori = Tokoh protagonis

- **Pohatji Naganingrum**

  Merupakan istri pertama dari Prabu Barma Wijaya Kusumah dan merupakan ibu dari Ciung Wanara, Pohaci Naganigrum disembunyikan di hutan kerajaan Galuh Pakuan oleh Ki lengser, karena difitnah oleh Dewi Pangrenyep telah melahirkan bayi anjing.



Gambar II.4 Ilustrasi Pohaci Naganigrum Kusumah
Sumber: Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)

Sifat = Baik, sabar, penyayang dan tidah berputus asa

Kategori = Tokoh protagonis

- **Dewi Pangrenyep**

  Merupakan istri kedua dari Prabu Barma Wijaya Kusumah dan ibu dari Raden Hariangbanga, Dewi Pangrenyep juga yang menukarkan anak Pohaci Naganigrum saat melahirkan dengan seekor bayi anjing.



Gambar II.5 Ilustrasi Dewi Pangrenyep
Sumber: Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)

Sifat = Jahat, iri, licik, pintar dan pembohong

Kategori = Tokoh antagonis

- **Ki Lengser**

  Merupakan pembantu utama raja kerajaan Galuh Pakuan yang menyembunyikan Pohaci Naganigrum di hutan kerajaan



Gambar II.6 Ilustrasi Ki Lengser
Sumber: Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)

Sifat = setia, baik, pemberani dan banyak akal

Kategori = Tokoh protagonis

- **Dayang Timbaklarang**

  Pembantu Pohatji Naganingrum yang selalu membantunya saat mengalami suatu masalah.



Gambar II.7 Ilustrasi Dayang Timbaklarang
Sumber: Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)

Sifat = Setia, baik dan penurut

Kategori = Tokoh protagonis

- **Aki dan Nini Balangantrang**

  Orangtua angkat Ciung Wanara karena menemukannya hanyut di sungai Citanduy, Aki dan Nini Balangantrang juga yang telah menamainya dengan nama Ciung Wanara.



Gambar II.8 Ilustrasi Aki dan Nini Balangantrang
Sumber: Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)

Sifat = Baik, sabar dan suka menolong

Kategori = Tokoh protagonist

- **Raden Hariangbanga**

  Anak dari Dewi Pangrenyep yang melakukan pemberontakan kepada Ciung Wanara karena ibunya harus dihukum, Randen Hariangbanga juga kelak dijadikan sebagai penguasa kerjaan Galuh Pakuan bagian timur.



Gambar II.9 Ilustrasi Raden Hariangbanga
Sumber: Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)

Sifat = Dengki, sombong dan pemberani

Kategori = Tokoh antagonis

- **Gadjah Mangala**

  Perdana menteri kerajaan Galuh Pakuan yang hebat dalam adu ayam, Gajah Mangala juga adalah lawan pertama dalam adu ayam saat Ciung Wanara datang ke kerajaan Galuh Pakuan.



Gambar II.10 Ilustrasi Gadjah Mangala
Sumber: Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)

Sifat = Kasar, mudah emosi dan setia

Kategori = Tokoh tambahan

- **Purwa Gading**

  Perdana menteri kerajaan Galuh Pakuan yang hebat dalam adu ayam dan Purwa Gading juga adalah lawan kedua dalam adu ayam saat Ciung Wanara datang ke kerajaan Galuh Pakuan.



Gambar II.11 Ilustrasi Purwa Gading
Sumber: Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)

Sifat = Penyabar dan setia

Kategori = Tokoh tambahan

e. Ringkasan Cerita Ciung Wanara dari Novel Ajip Rosidi

Di Jawa Barat terdapat kerajaan Galuh Pakuan yang amat subur makmur dan luasnya terbentang dari sungai Citanduy hingga sungai Cipamali, kerajaan tersebut memiliki seorang raja gagah berani beranama Prabu Barma Wijaya Kusumah yang memiliki 2 permaisuri yaitu Pohatji Naganingrum dan Dewi Pangrenyep. Suatu hari Dewi Pangrenyep melahirkan anak laki-laki yang sangat tampan dan kelak akan menjadi calon penerus Kerajaan Galuh, namun saat mendengar berita beberapa hari lagi Pohaci Naganigrum akan melahirkan juga, Dewi Pangrenyep merasa tersaingi karena jika Pohaci Naganigrum melahirkan anak laki-laki maka akan menjadi saingan anaknya untuk menjadi penerus kerajaan, lalu Dewi Pangrenyep membantu melahirkannya namun mata Pohaci Naganigrum harus ditutup agar tidak mengetahui apa yang akan Dewi Pangrenyep sehingga setelah bayi Pohaci Naganigrum lahir Dewi Pangrenyep menukar bayinya dengan seekor bayi anjing, lalu membuang bayi Pohaci Naganigrum beserta telur ayam ke sungai Citanduy menggunakan keranda emas yang didalamnya ada sebutir telur ayam. Sehingga sang raja memerintahkan ki Lengser untuk membunuh Pohatji Naganingrum, namun ki Lengser tidak tega karena mengetahui suati kejanggalan sehingga Pohaci Naganigrum disembunyikan di desa terpencil jauh dari kerajaan tersebut.

Suatu hari bayi Pohaci Naganigrum yang hanyut disungai Citanduy ditemukan oleh Aki dan Nini Balangantrang yang tinggal di Kampung Geger Sunten dan berencana untuk merawat bayi tersebut karena tidak memiliki seorang anak satupun, seiring berjalannya waktu bayi tersebut sudah dewasa dan tumbuh menjadi pria yang gagah dan diberi nama Ciung Wanara yang merupakan gabungan dari nama burung Ciung yang indah warna bulunya dan kelincahan monyet Wanara yang ada di hutan kampung tersebut. Suatu hari Ciung Wanara bertanya pada Aki dan Nini Balangantrang tentang siapa ayah dan ibunya, lalu Aki Balangantrang memberitahukan bahwa Ciung Wanara adalah anak dari raja Kerajaan Galuh karena selalu mendengar suara ayam jago yang tumbuh besar bersama Ciung Wanara karena selalu berkokok menandakan Ciung Wanara adalah anak sang raja.

Setelah mendengar cerita itu lalu Ciung Wanara pergi bersama ayam jagonya ke pusat kota dimana sang raja tinggal disana, lalu sesampainya disana Ciung Wanara dihadang oleh kedua patih kerajaan yaitu Gadjah Mangala dan Purwa Gading untuk mengadu ayam namun ayam kedua patih kalah oleh ayam milik Ciung Wanara, lalu Ciung Wanara dibawa ke dalam kerajaan untuk menghadap sang raja dan sang raja pun menantang ayam Ciung Wanara melawan ayam milik kerajaan dan sebagai imbalan jika Ciung Wanara menang maka akan menjadi calon raja kerajaan Galuh Pakuan.

Akhirnya Ciung Wanara pun menang dan diangkat menjadi raja kerajaan Galuh Pakuan pada bagian barat dan bagian timur akan diberikan kepada anak dari istri kedua sang raja Dewi Pangrenyep yaitu Raden Hariangbanga, setelah itu Ciung Wanara menceritakan asal usulnya bahwa Ciung Wanara adalah anak dari kerjaan Galuh Tersebut karena saat masih bayi, Ciung Wanara ditemukan hanyut di sungai bersama telur ayam dan ayam itu sering berkokok bahwa Ciung Wanara adalah anak sang raja dan pemaisuri kerajaan Galuh Pakuan, saat Ki Lengser mendengar kisah tersebut Ki Lengser menceritakan yang sesunguhnya kepada sang raja bahwa Ciung Wanara adalah anak kandung dari istri pertama sang raja yaitu Pohaci Naganigrum dan masih hidup namun disembunyikan disuatu hutan terpencil, setelah mendengar itu Ciung Wanara mencari ibundanya dan membawanya kembali ke kerajaan.

Pohaci Naganigrum pun kembali ke kerajaan dan menceritakan yang sesungguhnya bahwa Pohaci Naganigrum difitnah telah melahirkan anak anjing oleh Dewi Pangrenyep sebagai saksi dari dayangnya Pohaci Naganigrum bernama Timbaklarang karena tidak diperbolehkan masuk saat persalinan Pohaci Naganigrum sedangkan mata Pohaci Naganigrum ditutup dan kesaksian paraji yang diusir dari kerajaan, lalu Ciung Wanara memerintahkan jaksa kerajaan agar Dewi Pangrenyep mendapatkan hukuman yang setimpal sesuai hukum pada kerajaan tersebut bahwa Dewi Pangrenyep harus dipenjarakan, namun Raden Hariangbanga marah setelah mendengar berita tersebut lalu pergi

menghampiri Ciung Wanara untuk mengajaknya bertarung fisik, akhirnya kedua saudara tersebut bertarung sangat hebat di pinggir sungai Cipamali namun pada akhirnya Ciung Wanara melempar Raden Hariangbanga ke seberang sungai Cipamali yang sangat besar dan pertarungan kedua saudara tersebut berakhir seri, lalu Ciung Wanara mematuhi perintah ayahnya raja Prabu Barma Wijaya Kusumah untuk membagi wilayah kekuasaan kerajaan Galuh Pakuan agar tidak terjadi pertikaian, akhirnya kerajaan Galuh Pakuan dibagi menjadi dua daerah kekuasaan dengan dibatasi oleh sungai Cipamali yaitu pertama bagian barat yang orang-orangnya menyukai kecapi dan cerita pantun dikuasai oleh Ciung Wanara, sedangkan bagian timur yang orang-orangnya menyukai wayang kulit dan tembang dikuasai oleh Raden Hariangbanga.

f. Susunan Alur Cerita

- **Pengenalan kerajaan Galuh Pakuan**

  Di Jawa Barat terdapat kerajaan Galuh Pakuan yang amat subur makmur dan luasnya terbentang dari sungai Citanduy hingga sungai Cipamali, kerajaan tersebut memiliki seorang raja gagah berani beranama Prabu Barma Wijaya Kusumah yang memiliki 2 permaisuri yaitu Pohatji Naganingrum dan Dewi Pangrenyep.

- **Dewi Pangrenyep melahirkan**

  Pada saat Dewi Pangrenyep melahirkan anak lelaki sang raja mengumumkan bahwa kelak anak tersebut akan menjadi penerus kerjaan, maka sang raja mengadakan pesta besar-besaran selama 7 hari 7 malam untuk berpesta menyambut kelahiran putra baginda Prabu Barma Wijaya Kusumah yang pertama.

- **Pohaci Naganigrum akan melahirkan seorang anak**

  Ketika terdengar kabar Pohaci Naganigrum akan melahirkan seorang anak, lalu Dewi Pangrenyep mengusir satu-satu paraji di kerajaan tersebut untuk beberapa hari kedepan agar paraji tidak bisa membantu Pohaci Naganigrum melahirkan, karena Dewi Pangrenyep merasa tersaingi jika Pohatji Naganingrum

melahirkan anak laki-laki maka akan menjadi saingan anaknya untuk menjadi penerus kerajaan, sehingga Dewi Pangrenyep lah yang akan membantu melahirkannya namun mata Pohaci Naganigrum harus ditutup. Ternyata Pohaci Naganigrum melahirkan seorang bayi laki-laki sehingga Dewi Pangrenyep menukar bayinya dengan seekor bayi anjing, lalu membuang bayi Pohaci Naganigrum beserta telur ayam ke sungai Citanduy menggunakan keranda emas yang didalamnya ada sebutir telur ayam tanpa sepengetahuan Pohatji Naganingrum.

- **Pohaci Naganigrum dihukum**

  Ketika kelahiran bayi Pohaci Naganigrum diketahui kerjaan lalu sang raja menyuruh Ki Lengser untuk membunuh Pohatji Naganingrum, namun Ki Lengser tidak tega membuhunnya ketika setelah mendengar cerita Pohaci Naganigrum yang ditutup matanya saat melahirkan oleh Dewi Pangrenyep, sehingga Ki Lengser berencana menyembunyikan Pohaci Naganigrum di desa terpencil dekat kerajaan dan melewati hutan yang konon penuh dengan ke hutan yang isinya banyak makhluk gaib pemakan manusia.

- **Bayi Ciung Wanara ditemukan di sungai Citanduy**

  Suatu hari di sebuah desa kecil bernama Geger Sunten terdapat sepasang suami istri yang sudah tua bernama Aki dan Nini Balangantrang, sampai saat ini Aki dan Nini Balangantrang belum memiliki anak satu pun dan hidup sangat sederhana. Suatu hari Aki Balangantrang menemukan sebuah keranda emas disungai, lalu membuka isi keranda tersebut yang ternyata berisikan anak dari Pohaci Naganigrum dan Aki dan Nini Balangantrang berencana untuk merawat bayi tersebut. Seiring berjalannya waktu bayi tersebut sudah dewasa dan tumbuh menjadi pria yang gagah dan diberi nama Ciung Wanara, selama hidup dengan Aki dan Nini Balangantrang di desa kecil tersebut Ciung Wanara selalu ikut berburu dengan Aki Balangantrang di hutan sehingga Ciung Wanara menjadi lincah dan tangguh.

- **Jati diri Ciung Wanara terungkap**

  Ciung Wanara mengetahui jati dirinya seorang anak raja karena ayamnya selalu berkokok menandakan Ciung Wanara adalah anak sang raja. lalu Ciung Wanara pun pergi bersama ayam jagonya ke pusat kota dimana sang raja tinggal.

- **Pertarungan Ciung Wanara melawan ayam-ayam kerajaan**

  Dalam perjalanan pertama Ciung Wanara dihadang oleh 2 patih kerajaan yaitu Gadjah Mangala dan Purwa Gading untuk mengadu ayam, namun ayam kedua patih dikalahkan oleh ayam milik Ciung Wanara dan Ciung Wanara pun masuk kedalam kerajaan untuk menantang adu ayam dengan sang raja, pertarungan kedua ayam milik Ciung Wanara dan sang raja bertarung sangat sengit namun ayam milik sang raja dikalahkan oleh ayam milik Ciung Wanara.

- **Terungkap sudah jati diri Ciung Wanara**

  Setelah pertarungan adu ayam tersebut selesai Ciung Wanara menceritakan bahwa Ciung Wanara adalah anak dari Pohaci Naganigrum dan sang raja karena terdengar dari suara ayamnya yang selalu berkokok menandakan Ciung Wanara anak sang raja, saat Ki Lengser mendengar kisah tersebut lalu Ki Lengser menceritakan yang sesunguhnya Pohaci Naganigrum masih hidup namun disembunyikan disuatu hutan terpencil. Ciung Wanara langsung menjemput ibundanya dan membawanya ke istana, setelah Pohaci Naganigrum sampai dikerajan lalu Pohaci Naganigrum menceritakan yang sesungguhnya bahwa Pohaci Naganigrum difitnah telah melahirkan anak anjing oleh Dewi Pangrenyep karena mata Pohaci Naganigrum ditutup saat proses melahirkan, akhirnya Ciung Wanara memerintahkan jaksa kerajaan agar Dewi Pangrenyep di penjara sesuai hokum di kerajaan tersebut.

- **Pertarungan kedua saudara**

  Raden Hariangbanga marah setelah mendengar berita ibunya Dewi Pangrenyep dipenjara lalu pergi menghampiri Ciung Wanara untuk mengajaknya bertarung fisik, akhirnya kedua saudara itupun bertarung sangat hebat di pinggir sungai Cipamali.

- **Akhir pertarungan**

  Ciung Wanara melempar Raden Hariangbanga ke seberang sungai Cipamali yang sangat besar dan pertarungan kedua saudarapun berakhir seri, lalu Ciung Wanara mematuhi perintah ayahnya raja Prabu Barma Wijaya Kusumah untuk membagi wilayah kekuasaan kerajaan Galuh Pakuan agar tidak terjadi pertikaian berkepanjangan.

- **Ending cerita**

  Akhirnya kerajaan Galuh Pakuan dibagi menjadi dua daerah kekuasaan dengan dibatasi oleh sungai Cipamali yaitu pertama bagian barat yang orang-orangnya menyukai kecapi dan cerita pantun yang dikuasai oleh Ciung Wanara, sedangkan bagian timur yang orang-orangnya menyukai wayang kulit dan tembang yang dikuasai oleh Raden Hariangbanga.

g. Pesan moral dari legenda Ciung Wanara

Pesan moral dari suatu cerita yang ingin disampaikan oleh pengarang, untuk memberikan suatu contoh kehidupan yang lebih damai serta harmonis dalam segala hal agar tidak memberikan dampak buruk terhadap perkembangan seseorang menjadi lebih buruk, berikut adalah pesan moral dalam legenda Ciung Wanara.

- **Pemimpin yang bijak**

  Seperti dalam cerita legenda tersebut terlihat dari rencana bijak raja Prabu Barma Wijaya membagi wilayah kekuasaan kerajaan Galuh Pakuan untuk kedua anaknya menjadi dua bagian yaitu pada bagian barat dikuasai oleh Ciung Wanara dan bagian timur dikuasai oleh Raden Hariangbanga.

  Dari pesan tersebut dapat memberikan pembelajaran bagaimana menjadi seorang pemimpin yang bijak, misalnya dalam memimpin suatu kelompok maka seorang pemimpin harus bijak dan tegas mana yang harus dilakukan

saat terjadi perdebatan agar salah satu anggotanya tidak dirugikan dan permasalahan akan selalu mendapatkan solusi yang tepat.

- **Mematuhi hukum dan menyelesaikan masalah tanpa berkepanjangan**
  Dilihat dari sifat Ciung Wanara saat mengetahui ibunya difitnah oleh Dewi Pangreyep karena melahirkan bayi anjing, Ciung Wanara tidak melakukan balas dendam namun menyuruh jaksa kerajaan untuk memenjarakan Dewi Pangreyep sesuai dengan hukum yang ada pada kerajaan tersebut.

  Dari pesan tersebut dapat memberikan pembelajaran bagaimana hukum harus ditegakan, seperti hukum disuatu negara jika salah satu masyarakatnya melakukan kesalahan maka harus mendapatkan hukuman yang sesuai dengan yang ada pada peraturan disebuah negara tanpa memandang jabatan orang tersebut.

- **Jangan menjadi orang yang jahat, iri dan dengki**
  Seperti sifat Dewi Pangreyep yang menfitnah dan menukar bayi laki-laki Pohaci Naganigrum dengan bayi anjing karena takut menjadi pesaing anaknya Raden Hariangbanga sebagai penerus kerjan Galuh Pakuan.

  Dari pesan tersebut dapat memberikan pembelajaran agar masyarakat jangan menjadi orang yang iri dan selalu dendam untuk mencelakakan orang lain karena merasa tersaingi, sedangkan rasa iri bisa kita hindari dengan selalu bersyukur terhadap apa yang sudah dimiliki.

- **Sabar dalam menjalani kehidupan**
  Dilihat dari kisah Aki dan Nini Balangantrang yang sangat miskin dan hidup berdua di desa terpencil Geger Sunten tanpa memiliki seorang anak, namun sabar menjalani hidup yang serba kecukupan. Dan pada suatu saat Aki dan Nini Balangantrang menemukan seorang bayi keturunan raja yaitu Ciung Wanara, sehingga menjadi anugrah bagi Aki Nini Balangantrang karena bisa membantu mencari kebutuhan hidup, makan dan berburu. Serta setelah

Ciung Wanara menjadi penerus kerajaan Galuh Pakuan Aki Nini Balangantrang dibolehkan tinggal di kerajaan tersebut.

Dari pesan tersebut dapat memberikan pembelajaran untuk selalu besabar dan beryukur terhadap semua cobaan sehingga suatu kebahagiaan akan datang pada waktunya bahkan melebihi dari yang telah dimiliki saat ini.

- **Berjuang untuk mendapatkan hak dan keadilan**
  Terlihat dari perjuangan Ciung Wanara yang berjuang sekuat tenaga untuk mengambil kembali hak miliknya sebagai penerus kerajaan dan menegakan keadilan untuk memenjarakan Dewi Pangreyep karena memfitnah ibunya Pohaci Naganigrum melahirkan bayi anjing serta adil membagi daerah kekuasan kerajaan Galuh Pakuan kepada sodaranya Raden Hariangbanga sesuai perintah ayahnya raja Prabu Barma Wijaya.

  Dari pesan tersebut dapat memberikan pembelajaran untuk terus berjuang terhadap apa yang kita cita-citakan, agar keinginan kita terwujud dengan terus bekerja keras tanpa menyerah dan mengeluh. Sedangkan menurut budayawan sunda Mamat Sasmita “masyarakat zaman sekarang telalu dimanjakan oleh perkembangan teknologi” (Sasmita, wawancara, 11 November 2017). Berdasarkan pernyataan tersebut masyarakat zaman sekarang terlalu dimanja dengan hal yang serba instan dan tidak tau batasannya sehingga terkadang menjadi malas untuk berusaha mendapatkan apa yang kita inginkan dengan kerja keras, sedangkan teknologi dibuat hanya untuk mempermudah efisiensi waktu saja bukan untuk membuat kita malas untuk bekerja keras dan menunggu semuanya datang sendiri.

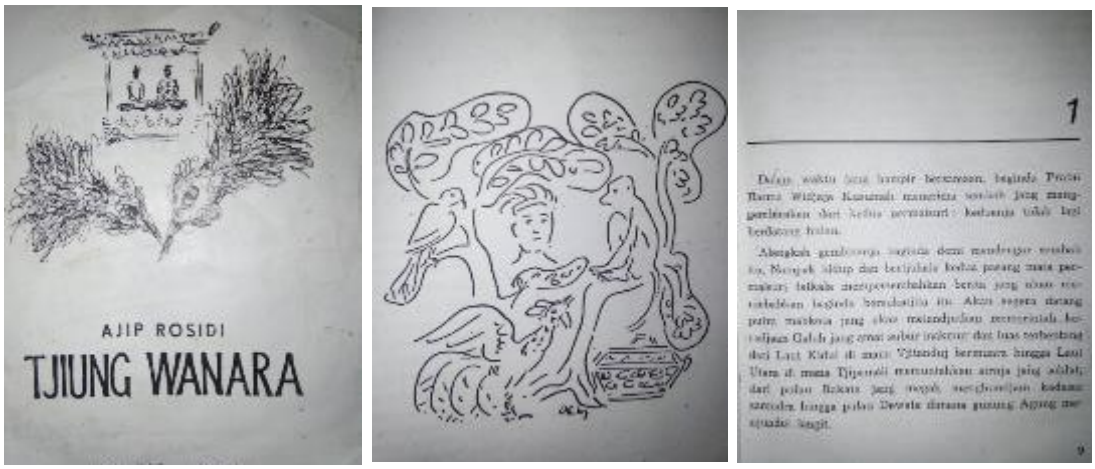
II.3 Analisis

II.3.1 Studi Komparasi Media

Media-media visual yang menceritakan legenda mengenai Ciung Wanara memiliki berbagai bentuk karya visual yaitu komik, buku dan sinetron kolosal. penceritaan dari setiap media tersebut bervariasi dimulai dari cerita yang dibuat fantasi dengan

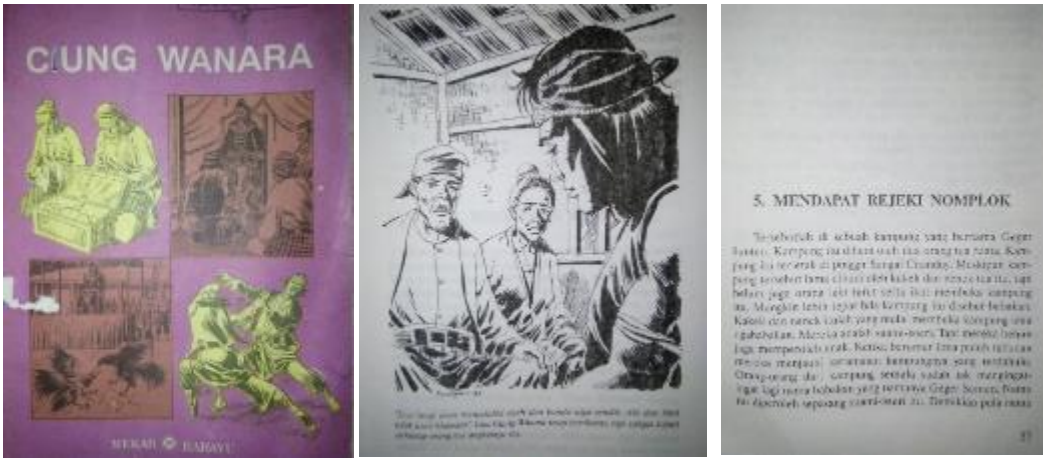
latar tempat dan kostum pada zaman dahulu hingga cerita yang menggunakan kostum yang lebih modern, serta visualisasi karakter Ciung Wanara yang berbeda-beda namun tetap menggunakan ciri khasnya yaitu menggunakan ikat kepala, berikut adalah beberapa contoh media mengenai legenda Ciung Wanara.

a. **Buku Cerita Ciung Wanara**



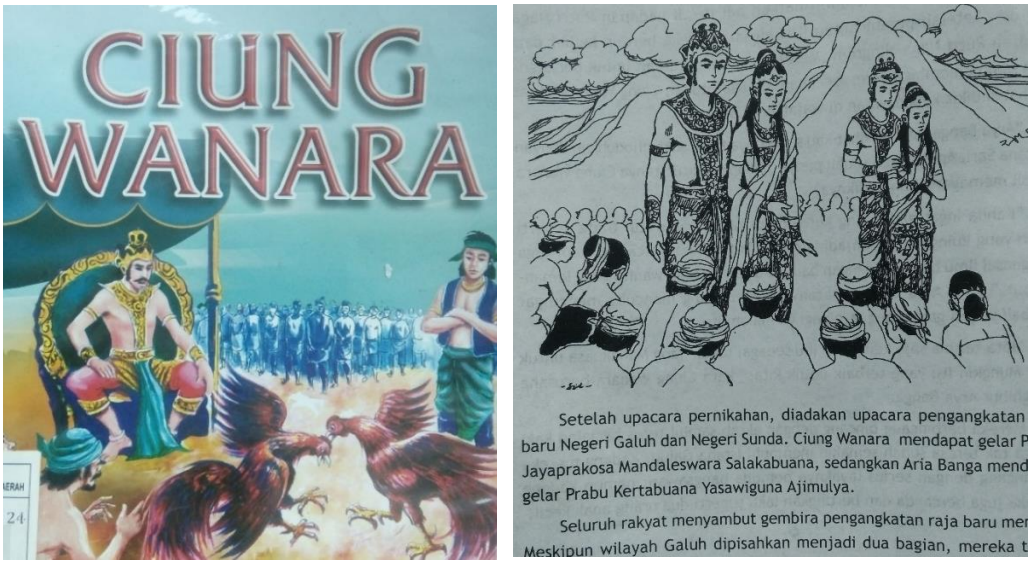
Gambar II.12 Contoh Cover, Ilustrasi dan Tulisan Pada Buku Cerita Ciung Wanara
Sumber: Buku cerita Tjiung Wanara karya Ajip Rosidi (2018)

Buku yang berjudul Tjiung Wanara karangan Ajip Rosidi dibuat pada tahun 1968, sehingga bahasa yang digunakan buku tersebut masih memakai bahasa Indonesia yang belum disempurnakan sehingga buku tersebut terkesan seperti buku zaman dahulu. Buku tersebut hanya sedikit menggunakan ilustrasinya karena lebih banyak bercerita menggunakan tulisan, dan gaya visual ilustrasi dari buku tersebut masih terlihat abstrak, sehingga tidak dibuat detail seperti realita. Cerita pada buku tersebut dibuat sangat detail dari setiap adegan awal mula kelahiran Ciung Wanara hingga menjadi penerus kerajaan Galuh Pakuan, dibandingkan dengan buku cerita versi lainya seperti karangan Elis Sitilawati serta karangan Rini Kurniasih & U Syahbudin.



Gambar II.13 Contoh Cover, Ilustrasi dan Tulisan pada Buku Cerita Ciung Wanara
Sumber: Buku cerita Ciung Wanara karya Elis Sitilawati (2018)

Cerita dari buku Ciung Wanara karangan Elis Sitilawati kurang jelas menjelaskan seluruh adegan pada legenda tersebut, namun sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar seperti bahasa Indonesia pada umumnya. Buku tersebut dibuat dari penggabungan tulisan sebagai penjelasan suasana cerita dan dialog. Ilustrasi dari buku tersebut sangat detail dengan menggunakan realis layaknya manusia pada umumnya, sehingga pembaca dapat memahami adegan dalam cerita tersebut. Walau cerita dari buku tersebut tidak terlalu lengkap namun buku tersebut masih dapat dipahami pembacanya, sedangkan jika dibandingkan dengan buku Ciung Wanara karangan Rini Kurniasih & U Syahbudin, detail setiap adegan ceritanya ada beberapa yang dikurangi. Sehingga pembaca tidak benar-benar memahami pesan moral yang disampaikan dalam cerita tersebut dalam setiap adeganya.



Gambar II.15 Ilustrasi Buku Cerita Ciung Wanara
Sumber: Buku Cerita Ciung Wanara karya Rini Kurniasih & U Syahbudin (2018)

Buku cerita karangan Rini Kurniasih & U Syahbudin ini dibuat dari penggabungan tulisan sebagai penjelasan suasana cerita dan dialog, dengan beberapa gambar yang mengilustrasikan kejadian pada cerita tersebut namun ceritanya menyesuaikan dengan cerita asli legenda tersebut dan tidak dibuat terlalu fantasi, serta pembuatan alur cerita dari buku tersebut lebih sederhana sehingga mudah dipahami bagi pembacanya. Namun membuat pembacanya kurang memahami pesan moral yang akan disampaikan dari setiap adegan cerita tersebut, serta ada beberapa adegan yang berbeda dari kisah aslinya karena di buku tersebut sang raja digantikan oleh orang lain yang memiliki sikap egois, dan menambahkan adegan Ciung Wanara serta saudaranya Hariangbanga sudah mendapatkan pemaisuri untuk kedua saudara tersebut.Selain itu dari teknis ilustrasinya masih tetap mempertahankan suasana pada zaman dahulu, serta tipe ilustrasi setiap karakternya dibuat realis layaknya manusia pada umumnya.

b. Sinetron Kolosal Ciung Wanara

Selain dari buku, legenda Ciung Wanara dibuat dalam versi sinetron kolosal oleh dua stasiun telvisi di Indonesia, yaitu Indosiar dan MNCTV. Sinetron tersebut ada yang dibuat dalam versi fantasi dengan lokasi yang sesuai dengan zaman dahulu dan ada yang dibuat menyesuaikan suasana zaman sekarang, berikut contoh dari kedua sinetron tersebut.



Gambar II.16 *Screenshot* Sinetron Cerita Ciung Wanara
Sumber: https://www.vidio.com/watch/138865-ciung-wanara-episode-80?channel_id=27477 (Diakses pada 10/4/2018)

Legenda Ciung Wanara yang dibuat dalam bentuk sinetron kolosal oleh stasiun televisi Indosiar pada tahun 2013 yang diproduseri oleh Budi Sutrisno dengan jumlah 82 episode yang ditayangkan dari tanggal 28 Oktober 2013 sampai 1 Desember 2013, sinetron tersebut dibuat tetap menggunakan latar tempat dan kostum dengan suasana zaman dahulu kerajaan Galuh Pakuan.

Karakter dari sinetron tersebut diperankan oleh beberapa artis yang sudah terkenal seperti Hengky Kurniawan sebagai Prabu Barma Wijaya Kusumah, Fitri Ayu Maresa sebagai Dewi Pangrenyep, dan Arnold Firdaus sebagai Ciung Wanara. Namun cerita dari sinetron tersebut dibuat agak berbeda dengan adanya karakter tambahan dari tokoh diluar kisah asli ciung wanara yaitu siluman monyet dan

Ajisaka, padahal Ajisaka merupakan tokoh dalam legenda Jawa yang menceritakan asal aksara jawa. Penambahan tokoh tersebut membuat terlalu banyak adegan diluar cerita asli Ciung Wanara sehingga membuat penonton tidak memahami inti Ciung Wanara yang membedakan dengan cerita legenda lainnya di Jawa Barat.

Selain itu ceritanya lebih dibuat lebih dramatis dan menambahkan beberapa unsur romantis dan cinta, serta adegan aksi yang dibuat fantasi sehingga karakter bisa terbang dan bertemu makhluk yang disebut siluman, serta dapat menembakan kekuatan mistis dari tangan. Namun sinetron tersebut berbeda dengan sinetron yang dibuat oleh stasiun televise MNCTV, karena sinteronya dibuat menyesuakan dengan suasana zaman sekarang, dari kostum dan rumahnya.



Gambar II.17 *Screenshot* Sinetron Cerita Ciung Wanara
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=52OgS8HLwaU (Diakses pada 10/4/2018)

Selain dari stasiun televisi Indosiar sinetron Ciung Wanara dibuat oleh MNCTV, yang dipernkan oleh Cole Gibble sebagai Ciung Wanara dan Amira Amelia sebagai Dewi Pangrenyep. Namun pada sinetron tersebut latar tempat pada masa sekarang dan kostum yang lebih modern sehingga membuat sinetron tersebut kurang dikenal, akan tetapi cirikhas dari karakter Ciung Wanara masih diperlihatkan yaitu tetap menggunakan ikat kepala.

Cerita dari sinetron tersebut lebih terlihat seperti drama dibandingkan dengan sinetron kolosal produksi stasiun televisi Indosiar, yang banyak menggunakan adegan perkelahiannya, selain itu sinetron tersebut hanya menceritakan Ciung Wanara versi masih

kecil dan belum membahas bagaimana Ciung Wanara bisa menjadi raja kerajaan Galuh, dan sinetron tersebut juga terlalu menambahkan tokoh diluar cerita aslinya, seperti adanya ketiga anak kecil yang selalu menjahili Ciung Wanara untuk merebut ayam miliknya.

II.3.2 Analisis Kuisioner

Berdasarkan jenis metode kualitatif dengan menyebarkan kuisioner kepada 100 responden yang berfungsi untuk mencari masalah yang terjadi saat ini dan sebagai penunjang perancangan agar menarik serta bermanfaat bagi masyarakat, karena menurut Bungin (2011) kualitatif adalah penelitian yang memiliki tingkat kritisme yang lebih mendalam mengenai semua materi yang dibutuhkan dalam bahan penelitian (h.5). Maka dengan metode kualitatif perancang dapat lebih mendalam saat menganalisa hasil dari kuisoner agar menemukan permasalahan yang terjadi saat ini, kuesioner tersebut disebarkan pada dari SMPN 16 Bandung di Jl. PH.H. Mustofa No.53, Neglasari, Cibeunying Kaler, Kota Bandung. dengan jumlah pertanyaan sebanyak 7 pertanyaan yang berhubungan dengan legenda di Indonesia dan kisah Ciung Wanara serta 2 pertanyaan data pribadi sebagai data demografis, berikut analisa dari hasil kuisioner tersebut:

II.3.2.1 Data demografis

a. Jenis kelamin
    - Laki – laki
    - Prempuan

Alasan dibuatnya pertanyaan tersebut adalah dalam pencarian data permasalahan dimasyarakat mengenai kisah Ciung Wanara ditujukan untuk semua jenis kelamin, berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut.

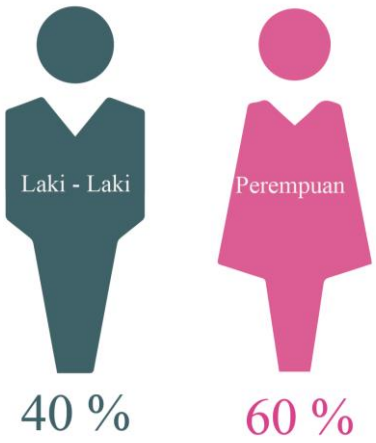


Diagram II.1 Jenis Kelamin
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

Seperti yang dijelaskan diagram tersebut masyarakat berjenis kelamin perempuan lebih banyak mengisi data mengenai permasalahan pada kisah Ciung Wanara.

b. Umur =_____ Tahun

Pertanyaan tersebut dibuat untuk mengetahui batasan usia pada siswa SMPN 16 Bandung yang memahami permasalahan pada kisah Ciung Wanara, berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut.

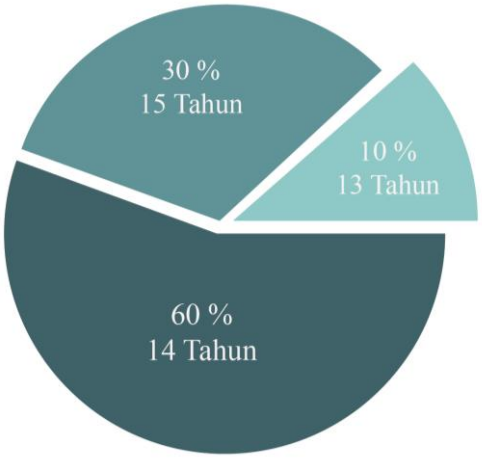


Diagram II.2 Umur
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

Berdasarkan diagram tersebut yang lebih banyak mengisi kuisioner mengenai permasalahan legenda Ciung Wanara. adalah siswa berusia 14 tahun.

II.3.2.2 Data mengenai pengetahuan cerita rakyat di Indonesia

a. Apakah anda mengetahui legenda / cerita rakyat Indonesia ?
   - Iya
   - Tidak

Pertanyaan tersebut dibuat dengan tujuan untuk mengetahui seberapa banyak responden yang mengetahui cerita rakyat dan cerita rakyat apa saja yang paling diketahui oleh siswa SMPN 16 Bandung, berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut.

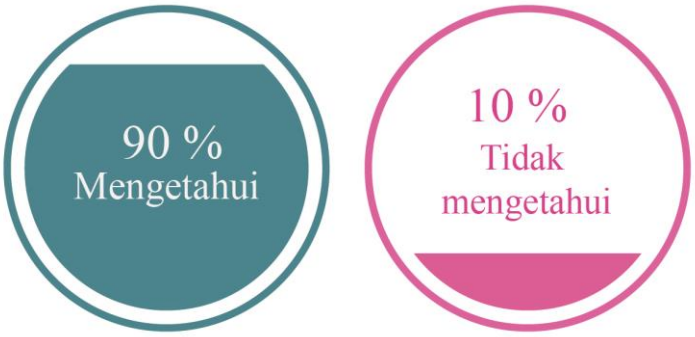


Diagram II.3 Pengetahuan Tentang Cerita Rakyat
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

Seperti yang dijelaskan pada diagram diatas hanya 90 % siswa SMPN 16 Bandung yang menjawab iya pada pertanyaan tersebut, hal ini menyebabkan sedikitnya yang mengetahui cerita rakyat di Indonesia, karena menurut budayawan sunda Mamat Sasmita" sebagian masyarakat mulai melupakan legenda negara sendiri karena ada tekanan dari legenda negara lain semakin kuat dan kita tidak tahu porsinya" (Sasmita, wawancara, 11 November 2017). Sehingga berdasarkan pernyataan pakar budayawan sunda tersebut jika masyarakat lebih mengetahui legenda negara lain maka legenda negara sendiri

akan semakin terlupakan dan negara Indonesia mulai kehilangan jati diri mengenai legenda yang telah terjadi di negara Indonesia.

b. Pilih legenda / cerita rakyat yang paling anda ketahui ?
   - Sangkuriang
   - Lutung kasarung
   - Keong Mas
   - Ciung Wanara
   - Timun Mas
   - Maling kundang
   - Lainnya= _____

Pertanyaan tersebut dibuat untuk mengetahui cerita rakyat Ciung Wanara berada pada tingkat ke berapa dibandingkan dengan cerita rakyat lainya di Jawa Barat, dan jawabannya boleh dipilih lebih dari satu, berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut.



Diagram II.19 Pengetahuan Tentang Cerita Rakyat
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

Berdasarkan hasil diagram tersebut menjelaskan bahwa legenda Ciung Wanara berada pada tingkat ke enam dibandingkan yang legenda lainnya, karena responden rata-rata lebih mengetahui kisah mengenai sangkuriang yang merupakan legenda terbentuknya gunung tangkuban perahu. karena menurut budayawan sunda Mamat Sasmita "cerita rakyat dapat terkenal karena sudah banyak yang membicarakan dan sesuatu yang terlihat besar, seperti tangkuban perahu karena gunungnya unik dan besar dan banyak orang yang ingin mengetahuinya" (Sasmita, wawancara, 11 November 2017).

II.3.2.3 Data faktor yang mempengaruhi cerita rakyat dapat disukai oleh masyarakat

a. Apa yang membuat anda suka dari cerita rakyat?
    - Tampilan dan cerita menarik
    - Banyak media yang menampilkannya seperti dalam game dan film
    - Tokohnya keren dan tampan
    - Ceritanya tidak jadul
    - Lainnya= _____

Pertanyaan tersebut dibuat untuk mengetahui faktor – faktor apa saja agar cerita rakyat dapat disukai oleh masyarakat. Sehingga hasil responden tersebut dapat digunakan sebagai data untuk membantu membuat cerita rakyat khususnya kisah Ciung Wanara menjadi menarik dan dapat disukai oleh masyarakat sehingga cerita rakyat negara Indonesia tidak dilupakan oleh masyarakat, berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut.



Diagram II.4 Faktor Cerita Rakyat Sehingga Dapat Disukai
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

berdasarkan hasil pada diagram tersebut maka faktor utama ceita rakyat dapat disukai adalah karena tampilan dan ceritanya menarik. Karena menurut budayawan sunda Mamat Sasmita "cerita rakyat dapat disuai masyarakat adalah dari ceritanya yang tidak bertele-tele dan gaya visualnya menyesuaikan dengan zaman sekarang" (Sasmita, wawancara, 11 November 2017). Berdasarkan hasil kuisioner pertanyaan tersebut dan pendapat pakar budayawan sunda maka cerita rakyat dapat disukai oleh masyarakat adalah dengan cerita dan visual yang menarik menyesuaikan dengan zaman sekarang, ceritanya tidak harus diubah namun cerita tidak harus bertele-tele sehingga membuat masyarakat jenuh saat membaca atau menonton cerita rakyat di Jawa Barat.

II.3.2.4 Data mengenai pengetahuan kisah Ciung Wanara

a. Apakah anda mengetahui legenda tentang Ciung Wanara, jika mengetahui apa pesan moral dari kisah tersebut?

Alasan pertanyaan tersebut dibuat adalah untuk mengetahui seberapa tahunya masyarakat mengenai pesan moral dari kisah Ciung Wanara,apakah hanya mengetahui kisahnya saja atau masyarakat memahami inti dari pesan

moral kisah dari Ciung Wanara, berikut adalah diagram hasil dari kedua pertanyaan tersebut.



Diagram II.5 Pengetahuan Tentang Ciung Wanara
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

Seperti yang dijelaskan pada diagram tersebut 20% dari jumlah responden sebanyak 100 siswa hanya mengetahui kisah Ciung Wanara saja namun tidak banyak yang memahami pesan moral dari kisah Ciung Wanara tersebut, sedangkan kisah dari Ciung Wanara tersebut memiliki beberapa pesan moral yang bisa dijadikan pembelajaran untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi dalam besikap, seperti yang pesan moral yang ada pada cerita tersebut yaitu pemimpin yang bijak, mematuhi hukum dan menyelesaikan masalah tanpa berkepanjangan, jangan menjadi orang yang iri dan dengki, sabar dalam menjalani kehidupan, berjuang untuk mendapatkan hak dan keadilan.

b. Dari mana anda mengetahui kisah Ciung Wanara?
   - Film/ TV Series
   - Buku cerita/ novel
   - Buku bergambar
   - Lainnya= _____

Alasan dari pertanyaan tersebut dibuat adalah sebagai data dari mana masyarakat mengetahui kisah dari Ciung Wanara, berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut.

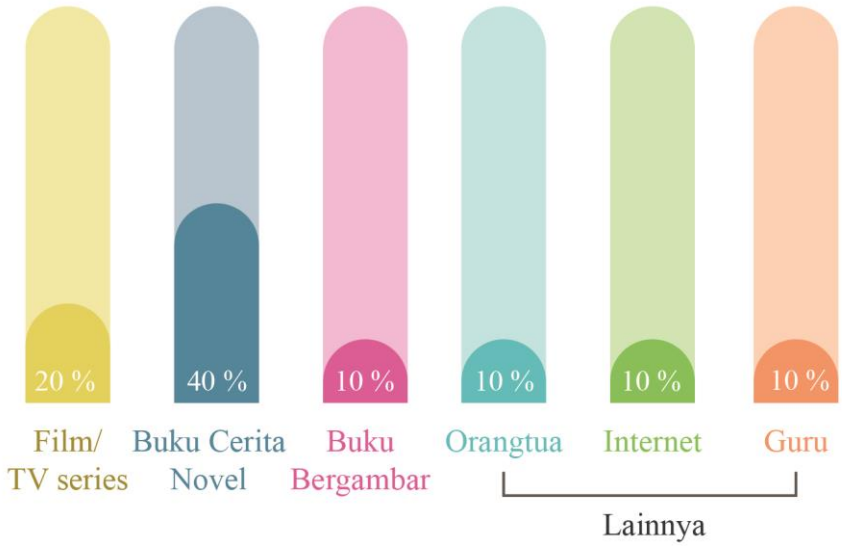


Diagram II.6 Sumber Informasi Ciung Wanara
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

Berdasarkan hasil dari diagram tersebut responden hanya mengetahui kisah Ciung Wanara dari buku dan cerita lisan saja. Menurut budayawan sunda Mamat Sasmita menyatakan "hanya sedikit media visual yang menginformasikannya seperti dalam komik dan sinetron di stasiun Televisi Indosiar karena untuk menghindari kontroversi perpecahan antara suku Sunda dan suku Jawa " (Sasmita, wawancara, 11 November 2017). Berdasarkan pernyataan tersebut media visual yang menceritakan kisah Ciung Wanara hanya ada 2 saja seperti komik buatan R.A Kosasih berjudul Ciung Wanara pada tahun 1974 dan sinetron buatan stasiun Televisi Indosiar berjudul Ciung Wanara pada tahun 2013.

Legenda Ciung Wanara lebih banyak diceritakan melalui lisan dan tulisan saja yang disebabkan untuk menghindari kontroversi perpecahan antara suku Sunda dan suku Jawa agar tidak salah paham mengenai kebijakan Ciung Wanara saat melempar saudaranya Raden Hariangbanga kekerajaan bagian timur sehingga harus berhati-hati dalam menceritakannya, karena dalam cerita tersebut Prabu Barma Wijaya Kusumah berencana untuk membagi kerajaanya menjadi 2 daerah kekuasaan pada bagian barat dan timur, sedangkan tujuan rencana Prabu Barma Wijaya Kusumah adalah agar

tidak terjadi pertikaian yang berkepanjangan setelah terjadi pemasalahan perebutan kekuasaan kerajaan Galuh Pakuan dan dendam Raden Hariangbanga terhadapat Ciung Wanara yang memenjarakan ibunya Dewi Pangreyep.

II.3.2.5 Data tanggapan masyarakat mengenai media yang menyampaikan kisah Ciung Wanara

a. Menurut jawaban anda di atas apa tanggapan anda mengenai media yang menyampaikan kisah Ciung Wanara?
   - Ceritanya jadul
   - Tokohnya bijaksana
   - Gambarnya menarik
   - Gambarnya terlalu jadul
   - Lainnya= _____

Pertanyaan tersebut merupakan lanjutan dari pertanyaan sebelumnya mengenai dari mana mengetahui kisah Ciung Wanara, alasan dibuatnya pertanyaan tersebut adalah untuk mengetahui tanggapan masyarakat mengenai media yang sudah dibuat saat ini, sehingga hasil dari pertanyaan tersebut akan menjadi kriteria jika akan membuat kembali media mengenai kisah Ciung Wanara yang lebih menarik, berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut.

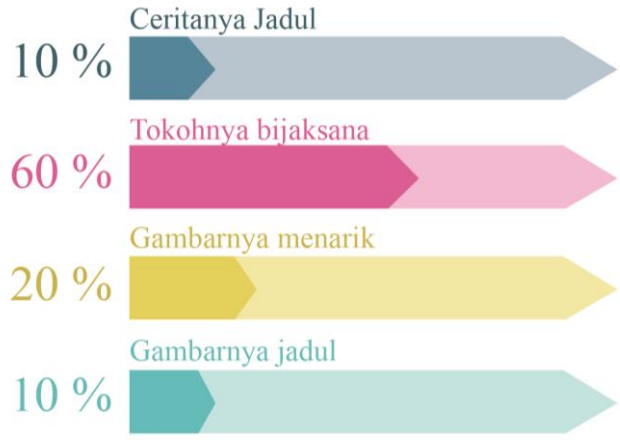


Diagram II.7 Tanggapan Media Ciung Wanara
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

Berdasakan diagram diatas 20 % responden menjawab gambar dari media yang sudah ada adalah menarik, namun masih ada sedikit responden yang menjawab gambar dan ceritanya masih terkesan jadul padahal 60 % responden berpendapat penokohan dari kisah tersebut sudah bagus. Oleh karna itu jika akan membuat kembali media yang mengisahkan legenda Ciung Wanara maka perlunya sebuah cerita dan gaya visual yang menyesuaikan dengan zaman sekarang, karena menurut budayawan sunda Mamat Sasmita "media yang megisahkan Ciung Wanara seperti komik buatan R.A Kosasih dan sinetron buatan stasiun Televisi Indosiar, pengemasan visual dan gaya gambarnya kurang menyesuaikan dengan perkembangan zaman sehingga kurang menarik" (Sasmita, wawancara, 11 November 2017). Menurut pernyataan tersebut jika pembuatan visual karya tersebut tidak terlalu berkesan kurang mengikuti perkembangan zama, maka masyarakat zaman sekarang akan menyukai kisah legenda Ciung Wanara yang dibuat dalam bentuk media visual, oleh sebab itu maka perlunya media yang mengisahkan kembali legenda Ciung Wanara namun tidak merubah inti cerita legenda tersebut dan hanya menyesuaikan alur cerita dan gaya visualnya dengan zaman sekarang sehingga masyarakat zaman sekarang akan menyukainya.

II.3.2.6 Data mengenai kekurangan dari kisah legenda Ciung Wanara

a. Jika anda mengetahui kisah Ciung wanara, coba sebutkan judulnya dan jelaksan secara singkat kekurangannya, dibandingkan cerita rakyat lainnya?

Pertanyaan tersebut dibuat dalam bentuk esai sehingga responden dapat menjawab sesuai dengan apa yang responden pikirkan, pertanyaan tersebut berfungsi untuk mencari faktor utama kekurangan dari cerita rakyat Ciung Wanara menurut tanggapan responden yang sudah pernah mengetahui kisah tersebut dalam bentuk visual maupun cerita pada buku, berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut



Diagram II.8 Kekurangan dari Legenda Ciung Wanara
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

Berdasarkan diagram tersebut dari 100 % responden hanya 20% saja yang mengetahui kisah Ciung Wanara dan yang mengetahui kisah Ciung Wanara menyatakan faktor utama legenda Ciung Wanara tidak banyak diketahui adalah karena alur ceritanya kurang menarik sehingga membuat masyarakat malas untuk mengetahui kisahnya. Karena menurut budayawan sunda Mamat Sasmita “masyarakat lebih menyukai cerita legenda luar negara Indonesia karena dari pengemasanya menarik serta informatif sehingga lebih singkat padat dan jelas” (Sasmita, wawancara, 11 November 2017). Berdasarkan pernyataan tersebut masyarakat lebih menyukai cerita yang tidak membuat jenuh saat membaca karena terlalu banyak adegan kisah yang tidak terlalu berpengaruh pada inti cerita.

Dalam menceritakan suatu kisah legenda tidak hanya harus memiliki ide cerita yang menarik saja, namun perlu juga suatu susunan alur cerita yang membuat masyarakat tidak jenuh saat membaca atau mendengar cerita tersebut. Seperti yang dijelaskan budayawan sunda Mamat Sasmita menyatakan “agar cerita menarik maka alur ceritanya jangan bertele-tele langsung fokus saja pada inti ceritanya, yang kurang berpegaruh hilangkan” (Sasmita, wawancara, 11 November 2017). Seperti pada bagian alur pengenalan cerita karena terlalu detail menceritakan pada saat pesta kelahiran putra Dewi Pangreyep, sehingga membuat pembaca terlalu banyak memahami adegan diluar adegan inti seperti permasalahan Pohaci

Naganigrum yang melahirkan anak lelaki kelak menjadi pesain anak Dewi pangreyep, mungkin akan lebih baik jika langsung menceritakan pada bagian Pohaci Naganigrum mulai terasa akan melahirkan bayinya.

Selain itu cerita yang terlalu bertele-tele selanjutnya adalah pada bagian saat penjelasan kehidupan Aki dan Nini Balangantrang yang hidup sederhana serta selalu gagal untuk mendapatkan ikan untuk dimakan, mungkin akan lebih baik jika langsung menceriakan secara singkat saja Aki dan Nini Balangantrang yang hidup di desa terpencil yang sedang mencari ikan untuk di makan dan menemukan keranda berisikan bayi dari Pohatji Naganingrum.

Dampak dari bertele-telenya pada adegan saat menjelaskan kehidupan Aki dan Nini Balangantrang adalah saat penceritaan adegan kelincahan dan kehebatan Ciung Wanara dalam berburu dihutan kurang dijelaskan, sedangkan adegan tersebut merupakan proses pelatihan Ciung Wanara menjadi pemuda yang tangguh dan dapat mengalahkan saudaranya Raden Hariangbanga dalam pertarungan, karena menurut budayawan Mamat Sasmita "Cerita dari negara Indonesia kurang menjelaskan asal muasal kekuatan yang dimiliki salah satu tokohnya" (Sasmita, wawancara, 11 November 2017). Sehingga masyarakat hanya mengetahui asal kekuatannya dari bertapa dengan berdiam diri saja.

Maka berdasarkan analisa alur cerita dari legenda Ciung Wanara dapat disimpulkan untuk menjadikan cerita yang lebih menarik adalah jika alurnya lebih fokus pada inti ceritanya, misalnya meringkas kedua adegan seperti pesta kelahiran Raden Hariangbanga dan adegan penjelasan kehiduapan Aki dan Nini Balangantrang.

II.3.3 Analisis Kuisioner Lanjutan

Setelah menyebarkan kuisioner di atas, perancang melakukan kuisioner lanjuta kepada 20 responden yang menyatakan mngetahui legenda Ciung Wanara tersebut, yang berfungsi untuk mencari media dan gaya visual yang diinginkan masyarakat, kepada siswa dari SMPN 16 Bandung. Kuisioner tersebut terdiri dari 13 pertanyaan,

terdiri dari 4 data pribadi responden, 4 pengetahuan umum legenda Ciung Wanara dan 5 pertanyaan mengenai media dan gaya visual yang diinginkan. Namun perancang akan menganalisa 5 pertanyaan saja mengenai media dan gaya visual, karena pertanyaan sebelumnya sama seperti kuisioner sebelumnya sehingga akan fokus menganalisa mengenai media dan gaya visual saja, berikut analisa dari hasil kuisioner tersebut:

II.3.3.1 Data Mengenai Media Yang Dibutuhkan

a. Jika cerita tersebut dibuat kembali akan lebih menarik jika dibuat menjadi media apa?
   - Animasi 2D
   - Buku Ilustrasi
   - Komik cetak
   - Lainnya= _____

Pertanyaan tersebut dibuat untuk mengetahui jenis media apa yang diinginkan oleh masyarakat jika legenda Ciung Wanara akan dibuat dalam bentuk visual, berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut

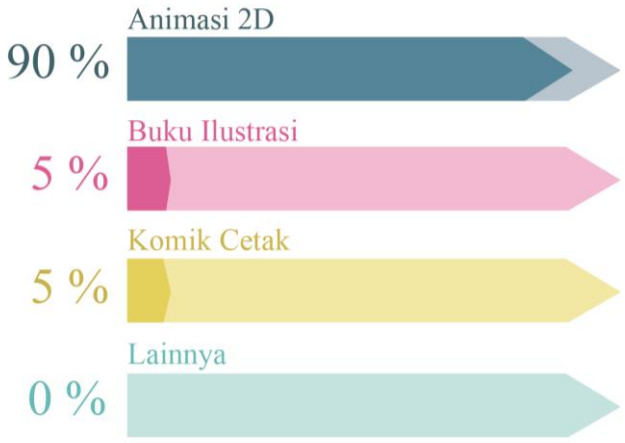


Diagram II.9 Media dari Legenda Ciung Wanara
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

Berdasarkan diagram diatas, 90% responden menginginkan legenda tersebut dibuat dalam media visual animasi 2D, karena seperti yang dijelaskan

kuisioner sebelumnya masyarakat lebih banyak mengetahui legenda tersebut dari cerita lisan saja.

b. Jika cerita tersebut dibuat animasi 2D apakah menurut anda menarik? apa alasannya?

Pertanyaan tersebut dibuat dalam bentuk esai, yang merupakan pertanyaan lanjutan dari pertanyaan sebelumnya mengenai alasan jika meda tersebut dibuat dalam bentuk animasi 2D, berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut.



Diagram II.10 Alasan Jika Dibuat Menjadi Animasi 2D
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

Berdasarkan diagram diatas 100 % responden menyatakan setuju untuk dijadikan media animasi 2D, karena menurut responden tersebut media tersebut akan membuat cerita Ciung Wanara menjadi menarik.

c. Apakah ada sering menggunakan *gadget*?
   - Sering
   - Kadang-kadang
   - Tidak pernah

Pertanyaan tersebut dibuat untuk mengetahu seberapa sering responden menggunakan *gadget*, karena media tersebut akan dibuat dengan

ditayangkan melalui *gadget* seperti *smartphone* atau *tablet*, berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut.



Diagram II.11 Penggunaan *Gadget*
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

Berdasarkan diagram diatas 90% responden menyatakan sering menggunakan *gadget*, sehingga data tersebut akan menjadi penguat alasan jika animasi tersebut dibuat dan ditayangkan melalui *gadget*, karena *gadget* lebih efektif karean dapat dibawa kemanapun.

d. Menurut anda jika legenda Ciung Wanara dibuat menjadi animasi, maka akan menarik jika ditayangkan melalui apa?
   - Video online (Youtube, Istagram, Facebook)
   - DVD player

   Pertanyaan tersebut dibuat dalam bentuk pilihan ganda, yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan masyarakat mengenai penayangan animasi Ciung Wanara akan menarik dan mudah ditonton melalui media pendukung seperti apa. Berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut.

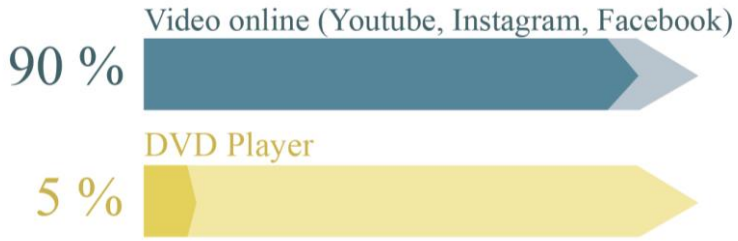


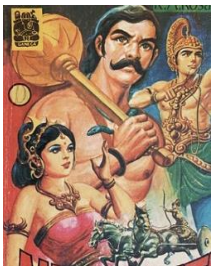
Diagram II.12Media Tayang Animasi Ciung Wanara
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

Berdasarkan diagram tersebut, 90% responden memilih untuk ditayangkan secara online, karena dengan secara online animasi Ciung Wanara akan mudah di tonton dimanapun kapanpun dengan *gadget* yang dimiliki masyarakat, dibandingak DVD player yang saat ini sudah jarang digunakan karena agak sulit untuk ditonton dimanapun.

II.3.3.2 Data Mengenai Gaya Visual Yang Dibutuhkan

a. Ceklis ✓ salah satu gambar yang menurut anda menarik untuk diminati masa sekarang

Tabel II.1 Gaya Visual
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

			
○ **Kartun**	○ **Chibi**	○ **Semi Kartun**	○ **Realis**

Pertanyaan tersebut dibuat untuk mengetahui gaya visual dari ilustrasi yang diinginkan masyarakat saat ini, agar animasi dari Ciung Wanara tidak terlihat ketinggalan zaman. Berikut adalah diagram hasil dari pertanyaan tersebut.

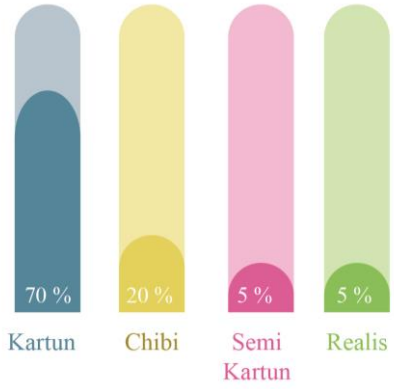


Diagram II.13 Gaya visual yang Diinginkan pada Masa Sekarang
Sumber: Data Responden Siswa SMPN 16 Bandung (2018)

Berdasarkan diagram diatas, 70 % masayarakat memilih dibuat dalam bentuk gaya visual kartun, karena kartun telihat lebih simpel namun menarik dari penempatan kameranya. Karena animasi tersebut dibuat dalam durasi pendek yang membutuhkan cerita dan visual yang mudah dipahami oleh penonton, sehingga gaya visual kartun tepat digunakann agar penonton mudah memahami animasi tersebut.

II.3.4 Analisis Wawancara

Selain dari temuan permasalahan yang didapatkan dari hasil kuisioner, maka diperlukannya sebuah wawancara mendalam. Menurut Bungin (2011) wawancara mendalam adalah proses tanya jawab secara langsung dengan bertatap muka antara pewawancara dan informan yang dilakukan berkali-kali (h.111). Maka dengan adanya wawancara mendalam, akan lebih banyak mendapatkan pengetahuan mengenai objek penelitiannya karena melakukan wawancara secara berkali-kali. Informan dari wawancara mendalam ini adalah pakar budayawan sunda yaitu Mamat Sasmita dan berikut kesimpulan dari hasil wawancara mendalam terebut .

- **Cerita rakyat untuk mempertahankan jati diri**

  Pentingnya mengetahui legenda atau cerita rakyat itu adalah untuk mempertahankan jati diri dan ciri khas dari terbentuknya suatu daerah sehingga masyarakat mengetahui dimana dia tinggal dan apa kisah dibalik terbentuknya tempat tinggalnya tersebut, seperti halnya cerita mengenai Gunung Tangkuban Perahu, masyarakat akan langsung mengenali bahwa Gunung tersebut terbentuk karena kekecewaan Sangkuriang yang ditolak cintanya oleh ibunya sendiri.

  Jika kisah dari Ciung Wanara semakin dikenal oleh masyarakat, maka masyarakat akan mengetahui bagaimana kedua kerajaan tersebut terbentuk bukan karena dendam dan pertikaian namun karna kebijakan raja pada zaman tersebut dengan membagi wilayah kekuasaanya agar tidak terjadi pertikayan berkepanjangan.

- **Memahami pesan moral dari cerita Ciung Wanara**

  Dengan mencontoh pesan moral kisah tersebut agar masyarakat bisa memiliki sifat bijaksana dalam memecahkan suatu masalah, selain itu seperti halnya Ciung Wanara yang berhasil mendapatkan haknya sebagai penerus kerajaan dengan bekerja keras tanpa bermalas-malasan, sedangkan masyarakat zaman sekarang terlalu dimanja dengan hal yang serba instan dan tidak tau batasannya sehingga terkadang menjadi malas untuk berusaha mendapatkan apa yang kita inginkan dengan kerja keras.

- **Pentingnya alur cerita**

  Perlunya sebuah alur cerita yang menarik agar cerita rakyat tetap disukai serta memiliki kesinambungan dengan masa sekarang agar tidak dianggap kurang mengikuti perkembangan zaman, karena cerita yang menarik adalah dengan tidak terlalu bertele-tele namun jelas dan mudah dipahami. Maka jika akan mengisahkan kembali suatu legenda harus mengkaji alur ceritanya agar tidak terlalu banyak adegan yang tidak terlalu penting terhadap cerita intinya, sehingga membuat masyarakat lelah dan malas mengetahui cerita dari kisah legenda tersebut.

- **Perlunya gaya visual yang menarik**

  Jika akan mengisahkan kembali suatu legenda agar dapat dinikmati oleh masyarakat zaman sekarang adalah dengan adanya gaya visual yang menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman sekarang. Maka perlunya suatu gaya visual yang menarik namun bukan harus terlihat bagus, tetapi gaya visualnya tidak terlihat kurang mengikuti perkembangan zaman namun tetap jangan merubah ciri khas tempat dan penokohannya agar tetap terlihat seperti pada zaman kisah tersebut tapi harus mengkaji visualnya agar masyarakat zaman sekarang menikmati legenda di zaman tersebut.

II.4 Resume

Ciung Wanara adalah legenda yang berasal dari Jawa Barat tentang seorang anak kerajaan Galuh Pakuan yang dibuang oleh istri kedua raja Galuh Pakuan, setelah dewasa Ciung Wanara berhasil mengambil kembali tahta kerajaan melalui adu

ayam dan menjadi raja kerajaan Galuh Pakuan bagain barat. Namun masyarakat zaman sekarang kurang mengetahui dan menyukai legenda tersebut karena masyarakat lebih banyak mengetahui kisah legenda tersebut dari buku dan cerita lisan saja. Selain itu masyarakat kurang menyukai legenda Ciung Wanara adalah karena alur cerita legenda tersebut kurang menarik dan terlalu bertele-tele sehingga pada zaman sekarang masyarakat malas untuk mengetahuinya, padahal cerita dari legenda Ciung Wanara memiliki pesan moral yang bisa dijadikan untuk mempersatukan bangsa Indonesia yaitu bagaimana menyikapi suatu masalah secara bijak tanpa ada masalah yang berkepanjangan dan memperjuangkan hak, hukum serta keadilan.

II.5 Solusi Perancangan

Dengan demikian diperlukannya sebuah media visual berupa animasi 2 dimensi yang dibuat menjadi *Motion comic* dengan menceritakan kembali kisah dari legenda Ciung Wanara, karena dari hasil data responden siswa SMPN 16 Bandung lebih banyak yang mengetahui kisah legenda tersebut dari buku dan cerita lisan saja, dan menurut responden tersebut legenda Ciung Wanara akan menarik jika dibuat menjadi animasi 2 dimensi. *Motion comic* tersebut dibuat dengan gaya visual yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman sekarang agar tidak terlihat ketinggalan zaman, dan pembuatan alur cerita yang lebih ringkas serta fokus terhadap inti cerita legenda tersebut agar tidak bertele-tele dan agar pesan moral legenda tersebut mudah dipahami.