

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Kemajuan teknologi yang sangat cepat dalam berbagai bidang, mendorong kita untuk mengimbangi dan selalu memperbaharui keterampilan dalam bidang teknologi. Bidang pendidikan pun terus mengalami perkembangan yang sangat cepat, maka untuk mengimbangnya diperlukan penyikapan yang bijak dalam memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut. Sikap bijak tersebut, yaitu: (1) beradaptasi dengan cepat pada setiap perkembangan teknologi, sehingga masyarakat dapat menggunakan teknologi dan dapat membantu kebutuhannya, (2) bijak dalam menggunakan teknologi, masyarakat bisa menggunakan teknologi dalam hal positif dan menghindari menggunakan teknologi dalam hal negatif, (3) memanfaatkan teknologi secara optimal, hal ini bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dalam berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan lebih khusus lagi memanfaatkan sumber bacaan. Demikian halnya dengan pembelajaran bahasa dan sastra yang menggunakan sastra klasik sebagai media pembelajarannya, diperlukan adanya upaya transformasi agar nilai-nilai baik di masa lalu masih bisa dipelajari oleh anak-anak di masa kini.

Anak-anak dan siswa dahulu sangat senang mendengarkan cerita dari orang tua di rumah dan cerita guru di sekolah. Baik cerita yang berdasarkan pengalaman hidup atau pun cerita rakyat. Berbeda dengan anak zaman sekarang, jika diminta mendengarkan cerita dari orang tua, mereka menganggap hal tersebut ketinggalan zaman, mereka lebih senang mendengarkan atau menonton video secara mandiri melalui gawainya. Demikian juga ketika diminta menyimak cerita dari guru di kelas, para siswa umumnya terlihat kurang bergairah. Agar nilai-nilai kebaikan di masa lalu dapat dipelajari oleh siswa masa kini, maka perlu dilakukan transformasi, salah satunya transformasi cerita Situgunung yang awalnya berbentuk cerita lisan menjadi komik digital sehingga lebih menarik untuk dibaca.

Cerita Situgunung memiliki nilai-nilai luhur untuk diteladani. Nilai-nilai luhur tersebut meliputi nilai moral, pendidikan agama, dan adat/tradisi. Dalam cerita Situgunung terkandung nilai moral, yaitu: 1) cinta tanah air dan perjuangan, yang ditunjukkan oleh tokoh yang gigih berjuang melawan penjajah Belanda, 2) nilai pendidikan agama, ditunjukkan dengan adanya nilai-nilai agama yang dijalankan seperti pernikahan, bersyukur, bernazar, 3) nilai adat/budaya, ditunjukkan dengan menjaga lingkungan dan menjalankan tradisi dalam kehidupan. Saat ini nilai-nilai yang terkandung dalam cerita Situgunung tidak semua orang mengetahui nilai-nilai tersebut, karena sudah jarang diceritakan oleh orang tua kepada anak-anaknya atau oleh guru kepada para siswanya.

Minat baca masyarakat Indonesia masih rendah, menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia 0,001%. Artinya, dari 1000 orang Indonesia, hanya satu orang yang rajin membaca. Riset berbeda bertajuk "*Most Littered Nation In the World*" yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada Maret 2016, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca. Adapun berdasarkan survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* yang di rilis *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2019, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara, atau merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat baca di Indonesia, khususnya di kalangan siswa, adalah pengaruh dari kebiasaan menonton televisi dan bermain games di *handphone*. Faktor tersebut tidak dapat dibendung atau dihindari. Intensitas siswa dalam menonton televisi sekitar 2-7 jam per harinya dan biasanya dilakukan pada malam hari. Intensitas menonton televisi yang cukup sering tentu akan menyita waktu untuk belajar dan membaca buku. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Prasetyono (2008: 29) yang mengemukakan bahwa kebanyakan anak lebih menyukai menonton TV daripada membaca. Derasnya program TV di negeri ini yang memiliki rating tinggi, membuat anak betah berlama-lama duduk di depan TV.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengimbangi dan mendampingi siswa dalam memilih tontonan di televisi atau pada gawai. Dengan

memilihkan bahan bacaan yang bermanfaat, agar siswa dapat menggunakan gawai untuk hal positif. Bahan bacaan digital yang menarik, yang dapat diakses di manapun dan kapanpun salah satu alternatif pilihan bacaan, sehingga dapat memberikan nilai-nilai pembelajaran yang baik dan bermanfaat, termasuk dapat meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia.

Di sisi lain Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, melalui Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra Tahun 2022 dalam Petunjuk Teknis Revitalisasi Sastra Lisan dinyatakan bahwa:

“Kekayaan sastra lisan di Indonesia merupakan bagian dari warisan budaya tak-benda. Hingga tahun 2022, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah menetapkan sebanyak 1.529 warisan budaya tak-benda di Indonesia. Khazanah itu tersebar 14 di 17.000 pulau, dimiliki oleh 611 kelompok etnis (Melalatoa, 1995), dan diekspresikan melalui 718 bahasa daerah. Indonesia memang dikenal sebagai negara yang memiliki beragam bahasa, budaya, suku, dan seni sastra, baik berupa tulis maupun lisan. Namun, kita sama-sama tahu bahwa tidak ada sesuatu yang bertahan selamanya, begitupun dengan kekayaan bahasa, budaya, suku, dan seni sastra yang Indonesia miliki. Demikian juga dengan sastra lisan sebagai salah satu kekayaan yang dimiliki Indonesia banyak mulai ditinggalkan, terlebih di zaman sekarang ketika kita bisa memilih untuk tidak berinteraksi menggunakan lisan. Kondisi tersebut menjadi alasan yang dapat dipahami jika sastra lisan di Indonesia sedikit demi sedikit mulai mengalami kepunahan. Jika itu dibiarkan begitu saja, tentu bukanlah suatu hal yang baik, terlebih lagi sastra lisan ini mengandung unsur budaya dan unsur moral. Unsur moral inilah yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat Indonesia sendiri agar tetap menjadi negara yang bermoral, beradab, dan berkarakter.”

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2002), menyampaikan tiga model status sastra lisan di Indonesia: “Status sastra lisan Model A yang terancam punah dapat dilihat dari kondisi maestro, yaitu (1) maestro yang sudah berusia lanjut, (2) kondisi maestro yang sulit melakukan transmisi, (3) tidak ada pewaris, (4) proses transmisi tidak berjalan, (5) berada di wilayah perbatasan, dan (6) konteks tidak mendukung (pelarangan, peraturan). Sastra lisan Model B yang mengalami kemunduran ditandai dengan (1) jumlah maestro berkurang, (2) jumlah pewaris sedikit, (3) jumlah pementasan berkurang, (4) faktor memori sastra lisan yang mulai memudar, (5) unsur formula yang sudah tidak utuh, (6) komunitas sudah tidak peduli, dan (7) konteks kurang mendukung. Sastra lisan

Ridwan, 2025

**TRANSFORMASI CERITA SITUGUNUNG KE DALAM BENTUK KOMIK DIGITAL
SEBAGAI BAHAN BACAAN SISWA SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang masih berkembang dapat dilihat dari Model C dengan kondisi (1) jumlah dan kualitas maestro masih baik, (2) jumlah pewaris dan pelaku masih banyak, (3) transmisi masih berjalan baik, (4) komunitas dan masyarakat pendukung kurang peduli, (5) ruang dan waktu performa terbatas, (6) jumlah pementasan terbatas, (7) konteks mendukung eksistensinya, seperti pelarangan dan peraturan.

Merujuk kepada status sastra lisan yang dikeluarkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tersebut, cerita rakyat Situgunung termasuk kategori Model A (terancam punah), penutur atau pelaku sudah mulai meninggal dunia seperti yang telah ditelusuri bahwa generasi ketiga dari penutur sudah meninggal dunia, jarang ditemukan orang yang mengetahui cerita rakyat Situgunung.

Lokasi Situgunung berada di bawah kaki Gunung Gedepangrango, Desa Gedepangrango, Kecamatan Kadudampit, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat. Situgunung menjadi objek wisata sejak zaman penjajahan Belanda sampai sekarang yang menjadi salah satu objek wisata populer di Jawa Barat.

Transformasi cerita rakyat ke dalam bentuk komik digital sudah dilakukan oleh beberapa peneliti di antaranya oleh Samuel Putra Anugrah dan Baroto Taviv Indrojarwo dalam Jurnal yang berjudul “Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso.” Dalam penelitian tersebut disampaikan bahwa salah satu upaya pelestarian cerita rakyat adalah dengan mentransformasikan cerita rakyat ke dalam komik digital dengan harapan banyak orang yang tertarik untuk membaca cerita rakyat dari Kabupaten Bondowoso sehingga cerita rakyat tersebut dapat tersebut dapat dikenal atau diketahui khalayak luas dan berdampak positif terhadap pelestarian cerita rakyat itu sendiri. Penelitian sekaitan dengan transformasi cerita rakyat juga dilakukan oleh Ulum Janah dalam Jurnal yang berjudul: “Komik: Sebetuk Budaya Kreatif Perkembangan Sastra” yang menjelaskan bahwa komik sebagai bentuk media visual bagi perkembangan sastra merupakan wujud alih wahana dari karya sastra itu sendiri. Cerita dalam bentuk lisan atau teks naratif diubah atau dialihwahanakan dalam bentuk gambar cerita yang memuat ekspresi tokoh dan balon-balon dialog maupun perasaan serta narasi yang menegaskan alur cerita dalam komik tersebut. Komik sebagai media visual memberikan sumbangan pada

proses perkembangan sastra visual modern sekaligus pada pertumbuhan kebudayaan Nasional.

Dalam sebuah riset yang dilakukan oleh Nurasiah Hasanah (2020) dengan judul penelitian “Media Komik dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa di Gubuk Baca Sekolah Pagesangan Wintaos Gunungkidul” yang diterbitkan pada jurnal Transformatif menunjukkan bahwa “Media komik sangat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan membaca karena gambar yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.”

Riset lain yang dilakukan oleh guru besar Universitas Padjajaran, Bandung yang disampaikan dalam Upacara Pengukuhan dan Orasi Ilmiah Jabatan Guru Besar Unpad di Bandung, Rabu 24 Januari 2024 Susanne menyampaikan “Temuan ini menunjukkan bahwa komik dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran dan lingkungan pendidikan.” Beliau juga menyampaikan bahwa manfaat komik sebagai media edukasi generasi alpha. Beberapa riset tersebut menunjukkan bahwa komik dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan dan dapat meningkatkan keterampilan membaca karena dilengkapi gambar menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka transformasi cerita rakyat Situgunung yang berada di Desa Gedepangrango, Kecamatan Kadudampit, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat ke dalam bentuk komik digital sangat diperlukan sebagai upaya revitalisasi dan melestarikan cerita rakyat tersebut serta mengajarkan nilai-nilai luhur yang terdapat dalam cerita rakyat Situgunung agar dapat dipelajari anak-anak dan siswa masa kini yang menyenangkan sesuai dengan kebiasaan saat ini yang cenderung menggunakan literasi digital dengan memanfaatkan gawai serta memberi bahan bacaan yang menarik untuk meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia.

Adapun pemanfaatan komik digital hasil alih wahana yang dihasilkan dari penelitian ini diperuntukkan bagi siswa SMP dengan mempertimbangkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di empat sekolah di Kabupaten Sukabumi pada 110 siswa dan 4 guru bahasa Indonesia kelas tujuh yang membutuhkan bahan bacaan yang dekat dengan siswa dan dalam bentuk digital agar mudah diakses.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas ada beberapa persoalan yang harus dicarikan solusinya, di antaranya:

1. Rendahnya minat baca masyarakat Indonesia;
2. Terbatasnya bahan bacaan digital yang digunakan sebagai sumber belajar membaca cerita rakyat yang dekat dengan siswa dan sesuai dengan perkembangan teknologi;
3. Keberadaan cerita Situgunung yang berada di Desa Gedepangrango, Kecamatan Kadudampit, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat berada dalam kategori terancam punah;
4. Rendahnya pengetahuan masyarakat sekitar terhadap keberadaan cerita Situgunung.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan bahan bacaan siswa SMP?
2. Bagaimanakah struktur cerita rakyat Situgunung?
3. Bagaimanakah transformasi cerita Situgunung ke dalam bentuk komik digital?
4. Bagaimanakah penilaian ahli dan respon pembaca terhadap komik digital Asal-Usul Situgunung sebagai bahan bacaan siswa SMP?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan kondisi dan kebutuhan bahan bacaan komik digital untuk siswa SMP;
2. Mendeskripsikan struktur cerita Situgunung;
3. Mendeskripsikan transformasi cerita Situgunung ke dalam bentuk komik digital sebagai bacaan siswa SMP;
4. Mendeskripsikan penilaian ahli dan respon pembaca terhadap komik digital Asal-Usul Situgunung sebagai bahan bacaan siswa SMP.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kontribusi nyata baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan memberikan mafaat:

- a. Memberikan pemahaman tentang struktur cerita rakyat Situgunung yang penuh dengan nilai-nilai karakter. Dengan mentransformasi cerita Situgunung ke dalam bentuk komik digital diharapkan pembaca dapat dengan mudah memahami struktur cerita rakyat dan menemukan nilai-nilai karakter yang baik sehingga memudahkan dalam memahami cerita.
- b. Menyumbangkan pemahaman baru tentang bahan bacaan. Dengan mentransformasi cerita rakyat Situgunung ke dalam bentuk komik digital sebagai bahan bacaan untuk siswa SMP. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan membaca dan memahami narasi, terutama di kalangan generasi muda yang lebih terbiasa dengan media digital.
- c. Transformasi cerita Situgunung ke dalam komik digital dapat memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi digunakan dalam konteks pendidikan, menarik minat pembaca dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap cerita dan pesan yang disampaikan. Perkembangan teknologi mengharuskan semua penggunanya untuk bisa beradaptasi dan bijak menggunakan teknologi serta menggunakan teknologi secara optimal. Transformasi cerita Situgunung ke dalam bentuk komik digital dinilai sebagai adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan memanfaatkan teknologi secara optimal dengan harapan siswa termotivasi untuk membaca dan dengan mudah memahami cerita Situgunung.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan memberikan mafaat, yaitu:

- a. Cerita rakyat dalam bentuk komik digital, menjadi lebih mudah diakses oleh masyarakat luas. Komik digital dapat diunduh dan dibaca melalui berbagai platform digital, sehingga memungkinkan lebih banyak orang

untuk menikmati dan mengakses warisan budaya ini. Dengan demikian, cerita rakyat dalam bentuk komik digital merupakan sebuah upaya untuk memudahkan dalam mengakses bahan bacaan yang dapat diakses kapanpun dan dimana pun kita memerlukannya.

- b. Komik digital sebagai sarana yang menyenangkan dan menarik untuk memperkenalkan cerita rakyat kepada pembaca, terutama generasi masa kini. Dengan visual yang menarik dan narasi yang menghibur, komik digital dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam memperkenalkan budaya dan tradisi kepada *audiens* yang lebih luas. hasil beberapa penelitian bahwa komik dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap cerita/materi komik.
- c. Komik digital dapat membantu meningkatkan minat baca. Hal ini memungkinkan siswa yang terbiasa dengan media digital akan lebih tertarik untuk membaca dan mempelajari cerita rakyat jika disajikan dalam bentuk komik digital.
- d. Komik digital dapat menambah dimensi visual dan interaktif dalam pengalaman membaca cerita rakyat. Jika dibandingkan dengan teks tulisan biasa, komik digital dapat memberikan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan memikat, yang dapat membuat cerita rakyat lebih menarik dan mengesankan bagi pembaca.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kekeliruan dan kesalahan dalam penafsiran maka perlu dijelaskan mengenai definisi dari variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini. Definisi operasional variabel yang dimaksud adalah:

1. Komik digital asal-usul Situgunung merupakan cerita bergambar yang dilengkapi balon dialog disajikan dalam media elektronik dengan tokoh/karakter yang ditransformasi dari cerita Situgunung.
2. Bahan bacaan komik digital cerita Situgunung merupakan komik digital hasil transformasi dari cerita Situgunung yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan bacaan untuk anak SMP.

G. Struktur Organisasi

Dalam penelitian ini struktur organisasinya mengikuti ketentuan yang berlaku, yaitu:

Bab I Pendahuluan, memuat tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi.

Bab II Kajian pustaka, memuat landasan teoritis yang memberikan penjelasan mengenai transformasi, cerita rakyat, komik digital, semiotika, dan bahan bacaan.

Bab III Metodologi penelitian, memuat penjabaran lebih rinci mengenai metode penelitian. Terdiri dari desain penelitian, sumber data penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data.

Bab IV Temuan dan pembahasan, menjelaskan secara rinci temuan dan membahas berdasarkan data-data yang ditemukan

Bab V Kesimpulan, memuat kesimpulan dari penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.