

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang sangat beragam akan budaya. Salah satu budaya yang dimiliki adalah budaya Sunda. Budaya yang ada di Jawa Barat ini memiliki nilai-nilai dan tradisi yang unik, termasuk seni, musik, tari, adat istiadat dan bahasa. Bahasa menjadi salah satu kekayaan budaya yang ada di Indonesia, kekayaan ini hanya bisa diwariskan pada generasi berikutnya. Begitupun dengan bahasa Sunda, jumlah penutur bahasa Sunda semakin berkurang karena remaja sudah jarang menggunakan bahasa Sunda, bahkan Sebagian dari mereka mengaku tidak bisa bahasa Sunda. Padahal jika dilihat, mereka lahir dan dibesarkan di tanah Sunda. Salah satu hal yang menyebabkan kondisi tersebut adalah sedikitnya pengetahuan dan penguasaan terhadap bahasa Sunda sedari dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Yanti Rut Susanti pada tahun 2022 yang dilakukan di Kota Cimahi, mengatakan bahwa 70% remaja lebih sering menggunakan bahasa Indonesia dalam interaksi sehari-hari, sementara 30% yang menggunakan campuran bahasa Sunda dan Indonesia (Yanti Rut Susanti, 2022). Selain itu, menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) Jawa Barat, sekitar 30% warga Jawa Barat terutama pada remaja tidak lagi menggunakan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari, hal ini disebabkan oleh faktor kurangnya kepercayaan diri berbahasa atau *language pride* terutama pada penutur muda sehingga enggan untuk menggunakan bahasa daerah (Alhamidi, 2023). Selain itu, lunturnya bahasa Sunda dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni lingkungan keluarga, kurangnya minat remaja untuk melestarikan bahasa Sunda dan kurangnya penggunaan media teknologi yang mendukung sebagai pelestarian bahasa Sunda.

Eksistensi bahasa Sunda terus mengalami kemunduran bahkan di kalangan masyarakat Sunda itu sendiri berpengaruh terhadap budaya yang ada

didalamnya, salah satunya cerita rakyat. Saat ini remaja yang berda di Jawa Barat tidak banyak yang mengetahui cerita rakyat yang berada di wilayah Jawa Barat. Padahal, cerita rakyat salah satu sumber sejarah yang sangat berharga yang dapat memberikan wawasan kepada generasi penerus tentang kebiasaan dan asal-usul daerah. Hal ini disebabkan karena remaja bahwa keberadaan cerita rakyat sudah tidak lagi relevan dengan perkembangan zaman pada saat ini serta kurangnya media pelestarian yang cerita rakyat yang kurang menarik dan modern (Hartanto et al., 2022). Hal ini menunjukkan adanya kekosongan dalam media pelestarian yang mampu menjembatani warisan budaya tradisional dengan preferensi remaja saat ini yang cenderung *digital native*. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan baru yang mengintegrasikan teknologi modern untuk menghidupkan kembali minat terhadap bahasa dan budaya Sunda, khususnya melalui media cerita rakyat.

Banyak cerita rakyat yang berkembang di Jawa Barat, yaitu Legenda Tangkuban Parahu, Talaga Warna, Nyi Roro dan Pantai Selatan, Legenda Ki Santang dan Dewi Rengganis dan Legenda Nyi Endit. Cerita rakyat ini tidak hanya mengandung nilai-nilai moral, tetapi juga sangat berpotensi menjadi alat imtik mengenal kosakata dan budaya Sunda secara lebih menarik. Akan tetapi, pada saat ini masih banyak penyajian cerita rakyat secara konvensional seperti dengan buku atau diceritakan langsung yang seringkali dianggap kurang menarik oleh remaja yang saat ini terbiasa dengan teknologi digital. Cerita rakyat, seperti legenda-legenda Jawa Barat yang kaya akan nilai moral dan historis, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai cerminan kehidupan dan sumber kosakata bahasa Sunda yang otentik. Pemanfaatan cerita rakyat ini dalam media modern dapat menjadi jembatan efektif bagi remaja untuk mempelajari dan melestarikan bahasa ibu mereka.

Pesatnya perkembangan teknologi pada masa kini bisa dimanfaatkan sebagai media pelestarian bahasa sunda. Salah satu teknologi yang bisa digunakan adalah teknologi *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) adalah teknoloi yang menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata

(Ekawati et al., 2023). Penelitian ini bertujuan sebagai pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk melestarikan budaya Sunda yaitu cerita rakyat dan bahasa Sunda. Harapannya remaja yang berada di Jawa Barat mampu mengembangkan dan menambah pengetahuan bahasa Sunda sebagai pemeliharaan budaya Sunda yang kian terkikis. Pemanfaatan ini juga sebagai media yang memperkenalkan cerita rakyat di Jawa Barat agar remaja masa kini dapat mengenal dan mempelajari budaya melalui cerita rakyat agar selalu lestari ditengah berkembangnya teknologi. Melalui pengembangan buku interaktif berbasis *Augmented Reality* ini, diharapkan dapat tercipta sebuah media inovatif yang tidak hanya meningkatkan minat dan penguasaan bahasa Sunda di kalangan remaja, tetapi juga secara berkelanjutan melestarikan kekayaan budaya lokal Jawa Barat, khususnya cerita rakyat, di tengah gempuran arus globalisasi.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan buku interaktif berbasis *Augmented Reality* yang memuat cerita rakyat Jawa Barat untuk remaja?
2. Apakah media dapat berperan sebagai sarana pelestarian bahasa dan budaya Sunda secara menarik?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan sebuah buku interaktif berbasis *Augmented Reality* yang memuat lima cerita rakyat yang ada di Jawa Barat dan dikemas secara visual, naratif serta edukatif.
2. Menguji efektivitas media dalam meningkatkan minat dan penguasaan kosakata bahasa Sunda di kalangan remaja.

1.4 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya mencakup pengembangan buku interaktif berbasis teknologi *Augmented Reality* yang memuat lima cerita rakyat dari Jawa Barat.

2. Fokus media adalah peningkatan ketertarikan remaja terhadap cerita rakyat Sunda.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam hal:

- a. Mengembangkan literatur tentang pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam media pembelajaran berbasis budaya lokal, khususnya dalam pelestarian bahasa daerah.
- b. Memberikan konsep dalam pengembangan media interaktif yang memadukan unsur naratif dalam cerita rakyat, linguistik pada bahasa Sunda dan visual pada buku berbasis AR.
- c. Menambah referensi ilmiah di bidang pendidikan multimedia, teknologi pendidikan, dan studi pelestarian budaya daerah berbasis media digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja/Remaja

Memberikan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakter *digital native*, sehingga meningkatkan minat dalam mempelajari bahasa Sunda dan mengenal cerita rakyat secara menyenangkan.

b. Bagi Guru Bahasa Sunda

Menyediakan alternatif media pembelajaran yang kontekstual dan inovatif yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek atau literasi digital.

c. Bagi Pengembang Media Pendidikan

Menjadi contoh atau model pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan konten lokal yang bisa dikembangkan lebih lanjut.

d. Bagi Pemerintah Daerah atau Lembaga Pelestarian Budaya

Memberikan ide baru dalam merancang program pelestarian budaya berbasis teknologi, sebagai bagian dari upaya digitalisasi kebudayaan daerah.