

BAB 3

METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian memaparkan desain penelitian, lokasi, waktu, data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Kemudian, pemanfaatannya sebagai buku pengayaan pengembangan kepribadian yang berbentuk karya fiksi novel dan buku pengayaan keterampilan berbentuk buku panduan kreatif menulis novel.

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan mengikuti prosedur Penelitian Pendidikan Berbasis Seni atau *Art-Based Educational research* (ABER). Selanjutnya disebut ABER. Pendekatan ini secara umum bersumber dari epistemologi konstruktivis yang mengakui bahwa keberagaman merupakan cara dalam memahami berbagai ilmu pengetahuan. ABER merupakan salah satu varian dari pendekatan yang lebih luas, yaitu *Arts-Based Research* (ABR), atau Penelitian Berbasis Seni yang berkembang dengan melibatkan penelitian berbagai disiplin ilmu untuk menyelesaikan masalah penelitian secara menyeluruh yang sesuai dengan konteks dan karakteristiknya masing-masing (Leavy, 2023, hlm. viii). Pendekatan seni telah meluas ke berbagai ranah keilmuan, termasuk dalam ranah pendidikan (Mulvihill dan Swaminathan, 2020, hlm. 4).

Penelitian berbasis seni menggabungkan pendekatan ilmiah dalam ilmu sosial dan humaniora dengan praktik seni (Jones, 2013, hlm. 7). Pendekatan ini didasari konsep bahwa seni dan humaniora dapat membantu pencapaian tujuan ilmu sosial. Selain itu, seni dianggap bermanfaat dalam menjelaskan pengalaman dan tindakan manusia yang memungkinkan menjadi media untuk diskusi tentang paradigma seni dalam penelitian dan metode untuk mencapai tujuan ilmiah (Wang dkk., 2017; Leavy, 2017). Secara konseptual, penelitian tidak hanya berfungsi sebagai sarana eksplorasi, pemahaman, dan representasi data, tetapi juga sebagai medium untuk mengungkapkan tindakan dan pengalaman manusia secara lebih mendalam (Savin-Baden dan Wimpenny, 2014).

Penelitian berbasis seni menekankan kolaborasi, partisipasi, diskusi, dan pemahaman menyeluruh tentang pengalaman dalam satu atau lebih aspek proses penelitian sosial (Wang, dkk., 2017, hlm. 7). Penelitian ini dapat melibatkan berbagai karya seni, salah satunya adalah kajian sastra (Leavy, 2020, hlm. 4). Selaras dengan hal itu, penelitian pendidikan berbasis seni dapat melibatkan proses penciptaan novel dengan melibatkan pendidikan dan artistik, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini.

Penelitian berbasis seni dalam pendidikan diklasifikasi menjadi tiga bentuk utama, yaitu Penyelidikan Berbasis Seni, (*Arts-Based Inquiry*), Penyelidikan Informasi Seni (*Arts-Informed Inquiry*), dan Penyelidikan yang Menginformasikan Seni (*Arts-Informing Inquiry*). Penyelidikan Berbasis Seni merujuk pada penelitian yang memanfaatkan proses artistik sebagai alat utama untuk memahami seni itu sendiri atau pengalaman estetik yang dialami oleh seniman; pendekatan ini dapat dilakukan oleh seniman, peneliti, maupun partisipan. Sementara itu, Penyelidikan Informasi Seni mencakup penggunaan seni sebagai medium untuk merepresentasikan temuan penelitian atau sebagai cara untuk menggambarkan respons terhadap isu atau situasi yang diteliti, dengan dua orientasi utama: representasi hasil dan representasi respons. Adapun penyelidikan yang menginformasikan Seni adalah pendekatan penelitian yang menggunakan karya seni untuk memicu reaksi atau respons dari audiens secara luas, baik audiens yang terlibat langsung maupun yang tidak secara aktif terlibat dalam proses penelitian (Savin-Baden dan Major, 2013).

Berkenaan dengan klasifikasi penelitian seni yang telah dikemukakan di atas, Wang, dkk. (2017) menyederhanakan dengan mengelompokkan penelitian seni menjadi tiga kategori, yaitu: (1) Penelitian tentang Seni (*Research about Art*), (2) Seni sebagai Penelitian (*Art as Research*), dan (3) Seni dalam Penelitian (*Art in Research*). Penelitian tentang seni mengkaji topik-topik yang berkaitan dengan seni tanpa secara artistik menciptakan objek atau instalasi yang diteliti, atau tanpa harus menciptakan kembali realitas material untuk memahami proses pembuatan seni. Beberapa contoh penelitian tersebut adalah kajian sejarah seni, studi teater, studi media, musikologi, studi tentang peran

estetika, studi tentang dampak seni pada masyarakat, dan lain-lain. Peran peneliti dalam Penelitian Tentang Seni hanya sebagai pengamat, bukan sebagai seniman/pencipta karya seni.

Berbeda dengan konsep Penelitian tentang Seni, jenis Seni sebagai Penelitian dilakukan oleh seniman yang juga peneliti dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang potensi karya seni, instalasi artistik, atau karya kreatif. Seni dianggap sebagai metode penelitian dan proses artistik untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana karya seni dapat mengubah pengalaman pribadi dan keadaan lingkungan. Dalam praktiknya, penelitian membantu mempelajari proses artistik. Sebagai peneliti, seniman secara aktif membuat karya. Dalam hal ini, seniman sebagai peneliti menggunakan perspektifnya untuk menghasilkan temuan penelitian (Wang, dkk., 2017, hlm. 9).

Adapun, Seni dalam penelitian adalah seni digunakan secara aktif oleh partisipan dan atau seniman serta peneliti dalam satu atau lebih tahapan penelitian yang mempelajari fenomena ilmu sosial dan perilaku. Seniman dan peneliti secara aktif merancang dan menggunakan proses artistik untuk mendukung tujuan penelitian. Proses penelitian ini ditentukan oleh medium seni, mulai dari menentukan fokus, merumuskan masalah, menentukan instrumen, mengumpulkan dan menganalisis data, merepresentasikan, menanggapi, mengevaluasi, mendiseminasikan hasil temuan, dan atau membuat makna atas respon penonton/audiens. Berbagai cara ekspresi artistik dapat digunakan di setiap fase, tergantung pada apakah bentuk, kemampuan, dan keahlian artistik sesuai. (Wang, dkk., 2017, hlm. 10).

Secara ringkas, perbedaan antara ketiga kerangka kerja menurut Wang, dkk. (2017) dapat dilihat pada tabel berikut. Perbedaan mencakup sifat, identitas seniman-peneliti, peran seni, hubungan seni dan penelitian, dan sudut pandangan penelitian.

Tabel 4. *Perbedaan Penelitian tentang Seni, Seni sebagai Penelitian, dan Seni dalam Penelitian.*

KATEGORI	<i>Penelitian tentang Seni</i>	<i>Seni sebagai Penelitian</i>	<i>Seni dalam Penelitian</i>
<i>Sifat</i>	Menggunakan pendekatan kualitatif dan/atau kuantitatif	Penelitian dilakukan melalui praktik seni	Penelitian kualitatif dengan pendekatan artistik
<i>Identitas utama seniman-peneliti</i>	Peneliti	Seniman	Peneliti
<i>Peran seni</i>	Seni sebagai objek yang diteliti	Seni sebagai cara untuk meneliti	Seni sebagai metode atau alat bantu penelitian
<i>Hubungan seni dan penelitian</i>	Seni diteliti secara ilmiah	Penelitian mendukung proses kreatif seni	Seni membantu dalam proses dan penyajian penelitian
<i>Sudut pandang peneliti</i>	Orang luar (tidak terlibat langsung dalam seni)	Orang dalam (aktif sebagai seniman)	Orang dalam (menggunakan seni dalam penelitian)

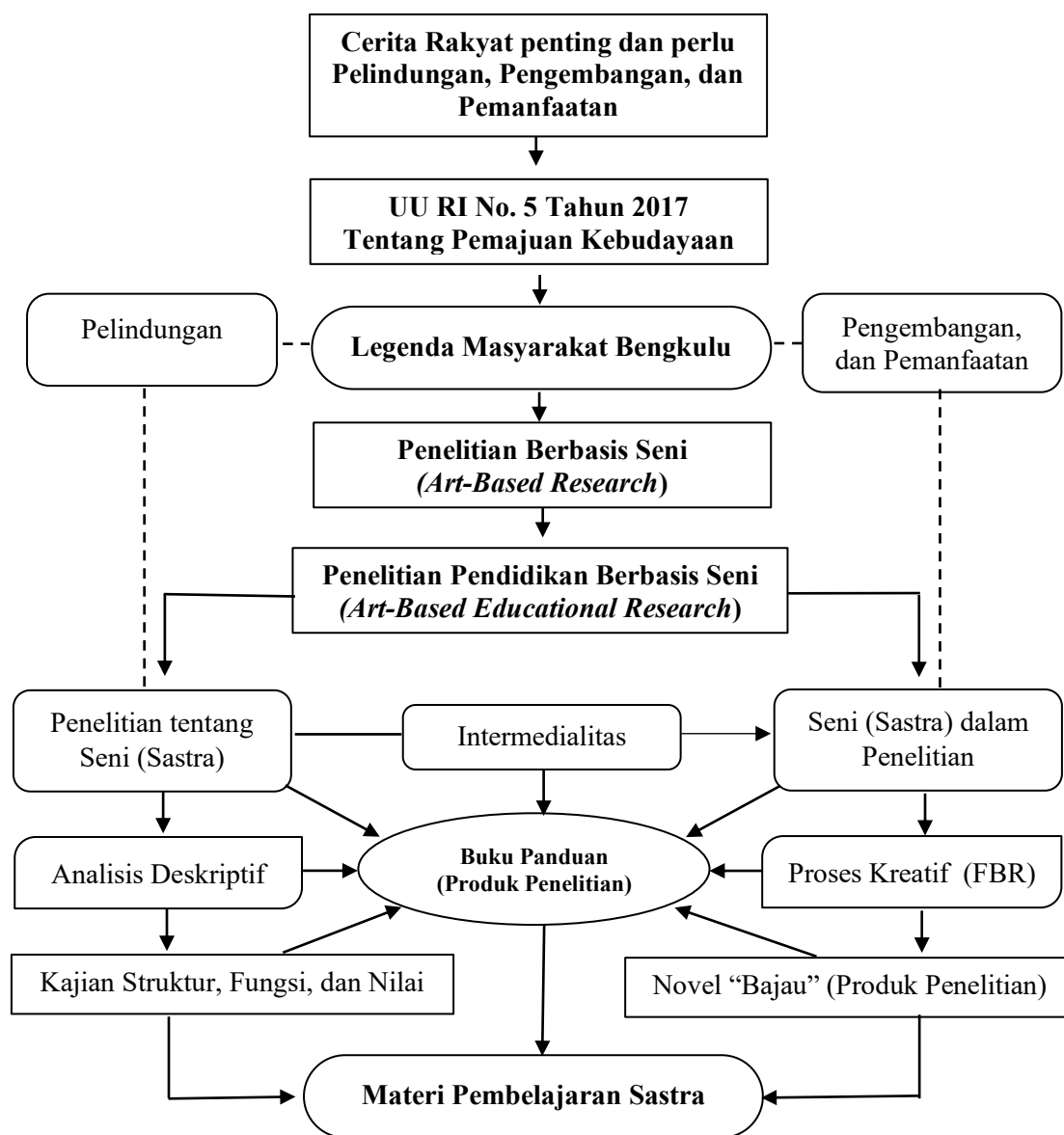
Merujuk konsep penelitian pendidikan berbasis seni yang telah dikemukakan, terdapat tiga strategi utama dalam penelitian berbasis seni yang memengaruhi prosedur penelitian, pemilihan seniman, dan partisipan. Pertama, penelitian berbasis seni menggunakan metode pengumpulan data kuantitatif, kualitatif, atau campuran. Metode, rumusan masalah, dan tujuan penelitian menentukan pengambilan sampel. Kedua, penelitian berbasis seni melibatkan seniman dan atau partisipan untuk membuat karya seni, yang selanjutnya digunakan sebagai data penelitian. Dalam strategi ini, seniman dan partisipan dipilih secara *purposive* untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih komprehensif. Hal ini terjadi karena seniman dan partisipan yang paling banyak menawarkan topik selama diskusi terpinpin (FGD). Ketiga, penelitian berbasis

seni lebih mengandalkan proses kreatif sebagai sumber karya seni. Disebabkan peneliti itu adalah senimannya, sehingga tidak ada keterlibatan seniman dalam hal ini (Leavy (2017, hlm. 197, 212).

Penelitian berbasis seni saat ini sedang berkembang dengan konsep dan metode seni baru. Untuk itu, dianggap penting bagi penelitian berbasis seni untuk menunjukkan berbagai pengalaman manusia dapat dicatat, direfleksikan, dan dipahami. Penelitian berbasis seni bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang praktik penelitian dengan menggunakan seni. Ini bergerak dari konsep penelitian dengan paradigma alternatif dan membandingkan ide dengan teori dasar dalam penelitian kualitatif (Mulvihill & Swaminathan, 2020, hlm. 4).

Berdasarkan konteks penelitian dan apa yang telah dikemukakan di atas, dalam penelitian ini, peneliti sekaligus sebagai penulis menggunakan dua metode penelitian, yaitu penelitian tentang seni dan dilanjutkan dengan seni dalam penelitian (untuk menghasilkan produk penelitian). Hal ini dilakukan terlepas dari pandangan bahwa penelitian tentang seni tidak dapat dikategorikan sebagai penelitian berbasis seni. Penulis percaya bahwa untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu untuk melakukan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan sastra lisan legenda Masyarakat Bengkulu. Peneliti menganggap bahwa legenda merupakan bagian dari karya seni, sehingga dalam konteks Penelitian Tentang Seni dan Seni dalam Penelitian dapat diterapkan. Sementara itu, Seni sebagai penelitian tidak dapat dikategorikan dalam penelitian ini karena peneliti hanya sebagai penulis dan orang yang melakukan penelitian, bukan sebagai seniman (dalam konteks seni).

Berikut paradigma penelitian yang dilakukan berdasarkan penelitian pendidikan berbasis seni.



Bagan 6. Desain Penelitian dimodifikasi dari Wang, dkk. (2017)

Berdasarkan paradigma di atas, penelitian didasari oleh permasalahan tentang cerita rakyat dan kebutuhan terhadap pelindungan, pengembangan, dan pemanfaatan sastra daerah atau objek pemajuan kebudayaan yang tertuang dalam UU No. 24 Tahun 2027. Legenda masyarakat Bengkulu merupakan salah

satu objek pemajuan tak benda yang harus mendapat perhatian agar budaya lokal ini tetap terjaga. Melalui penelitian berbasis seni, varian penelitian pendidikan berbasis seni dapat memberikan khasanah baru dalam penelitian cerita rakyat. Penelitian pendidikan berbasis seni dalam penelitian ini dilakukan melalui dua metode yang berkelanjutan: metode penelitian tentang seni dan metode seni dalam penelitian.

Melalui proses pengkajian atau Penelitian Tentang Seni, ini sekaligus sebagai pelaksanaan dalam upaya penyelamatan Objek pemajuan kebudayaan (OPK) sebagaimana yang dituangkan dalam Undang-undang Pemajuan Kebudayaan. Wujud pelaksanaan penyelamatan itu dilakukan dengan cara inventarisasi atau pendokumentasian atau pengarsipan cerita rakyat Bengkulu dalam bentuk laporan (lampiran Disertasi). Sementara itu, proses pengembangan dan pemanfaatan dilakukan pada proses Seni dalam Penelitian. Proses ini adalah proses kreatif novelisasi (intermedialitas) legenda Raden Alit menjadi novel Bajau. Kemudian, dari proses itu semua dituangkan dalam produk kedua, yaitu Buku Pengayaan Keterampilan di Sekolah menengah Atas. adapun, novel Bajau dapat dikategorikan sebagai Buku Pengayaan Pengembangan Kepribadian. Sebab, di dalamnya memuat nilai-nilai moral yang sengaja disusun sebagai bentuk karya sastra didaktis.

3.1.1 Penerapan Penelitian Tentang Seni

Konsep ABER atau Penelitian Pendidikan Berbasis Seni dalam penelitian ini dimulai dengan penelitian lapangan yang diselaraskan dengan seni. Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan dan mempelajari informasi (data) tentang legenda masyarakat Bengkulu. Penyelarasan ini sejalan dengan dua pendapat: pertama, bahwa penelitian berbasis seni dapat dilakukan dengan memilih metode awal (kualitatif, kuantitatif, atau campuran) untuk mengumpulkan data penelitian (Leavy, 2017, hlm. 197, 212). Kedua, pendapat yang mengatakan bahwa penelitian tentang seni bertujuan untuk mengumpulkan pengetahuan tentang hal-hal yang terkait dengan seni (Wang dkk., 2017, hlm. 15, 16). Bersamaan dengan kedua pendapat tersebut, penulis

berpendapat bahwa tujuan mengeksplorasi legenda masyarakat Bengkulu dapat dicapai melalui studi lapangan dan kajian legenda.

Penelitian tahap pertama, yaitu penelitian tentang seni dimulai dengan studi lapangan. Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan dan mempelajari informasi yang berkaitan dengan legenda masyarakat Bengkulu. Hasil data berupa tuturan lisan dari informan yang dikumpulkan dari wawancara, merekam, dan pencarian arsip data yang sudah tertulis di lembaga/instansi terkait. Data-data tersebut ditranskripsi, diklasifikasi, dan dianalisis sesuai kebutuhan dan tujuan penelitian.

Setelah itu, peneliti menentukan tema hasil penelitian lapangan. Namun, proses ini tidak dilakukan di lapangan, melainkan setelah penulis sampai di rumah. Selama proses penyusunan tema ini penulis meminta bantuan dari informan dalam memahami apa yang disampaikan/dituturkan informan tentang data lisan atau tuturan. Langkah ini digunakan saat menganalisis dan menganalisis struktur, nilai-nilai, dan fungsi legenda masyarakat Bengkulu. Secara singkat, penelitian tentang seni dilakukan ketika peneliti menganalisis kumpulan legenda masyarakat Bengkulu dan analisis isi yang meliputi struktur, nilai, dan fungsi legenda masyarakat Bengkulu. Data ini pada akhirnya akan menjadi pedoman dan bahan bagi penulis ketika melanjutkan penelitian dengan metode seni dalam penelitian.

3.1.2 Penerapan Seni dalam Penelitian

Seni dalam penelitian dilakukan saat proses penciptaan karya sastra dari hasil analisis penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Seni dalam penelitian adalah metode penelitian setelah dilakukan Penelitian Tentang Seni. Dalam penelitian ini, seni dianggap sebagai proses kreatif yang digunakan oleh peneliti pada tahapan mengkaji fenomena ilmu sosial dan perilaku. Peneliti secara aktif terlibat dalam proses penyusunan karya seni (sastra). Metode penelitian ini mengintegrasikan proses artistik sebagai bagian integral dalam pelaksanaan penelitian. Medium seni dimanfaatkan secara menyeluruh dalam setiap tahap proses penelitian, mulai dari penentuan fokus dan perumusan masalah,

pemilihan informan, pengumpulan dan analisis data, hingga tahap representasi temuan, penyampaian respons terhadap temuan, evaluasi, diseminasi hasil, serta penciptaan dan respon dari validator terhadap karya yang diciptakan. Dalam tiap tahapan tersebut, berbagai bentuk ekspresi seni dapat digunakan secara fleksibel, tergantung pada pertimbangan peneliti dan seniman mengenai kesesuaian media, keterampilan, serta keahlian artistik yang dimiliki (Wang dkk., 2017, hlm. 10).

Setelah data didapatkan dan dianalisis, hasilnya sebagai dasar untuk penyusunan produk penelitian dalam bentuk karya fiksi (novel). Adapun dalam penyusunan produk hasil penelitian dalam bentuk karya sastra fiksi (novel) ini sekaligus sebagai pemanfaatan hasil penelitian yang dilakukan dengan melibatkan proses desain *Fiction Based Research* (FBR). Penelitian dilakukan dengan memotret kehidupan masyarakat lengkap dengan nuansa dan konteksnya. FBR sebagai praktik penelitian yang berdasarkan hasil penyelidikan atau data yang dikumpulkan dengan metode penelitian yang relevan. Dalam praktik ini, menulis ulang merupakan bagian dari tindakan analisis (Leavy, 2016, hlm. 36, 37; 2017, hlm. 260; 2020, hlm. 59)

Secara umum metode ini digunakan untuk mengeksplorasi, menggambarkan, membangkitkan, atau mempengaruhi. Wellek dan Warren bahwa karya sastra tercipta dari proses kreatif, maka ia merupakan sebuah karya seni. Seni dan sastra pada hakikatnya memiliki hubungan dan saling berkaitan. Secara sederhana dapat dikatakan karya sastra merupakan karya hasil dari keterampilan tangan yang berupa tulisan. Hasil keterampilan tangan ini dapat berupa puisi, prosa, maupun drama. Namun, dari proses penciptaannya atau penulisannya tidak dapat lepas dari daya cipta, rasa, dan karsa dalam diri penulisnya (Sumiyadi, 2019, hlm. 386; Leavy, 2017, hlm. 191; Wellek dan Warren, 2016, hlm. 3).

Berdasarkan konsep tersebut, penelitian ini digunakan untuk menggambarkan kompleksitas pengalaman hidup (Leavy, 2020, hlm. 60). Melalui FBR penulis dapat mengeksplorasi rasa empati dan refleksi diri dari karakter tokoh, narasi atau stereotip dominan dengan “menunjukkan” (*showing*)

bukan “memberitakan” (*telling*). Dalam penyusunan cerita, desain ini mengadaptasi bentuk artistik dengan memperhatikan prinsip utama yang menggerakkan bentuk dan komponen penyusunnya. Adapun komponen-komponen penting yang menjadi pedoman bagi penulis dalam menyusun novel “Bajau: Tanah Keramat Tempat meminta Pertolongan” sebagai proses seni dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1) Elemen desain struktur

Elemen pada desain struktur terdiri atas: 1) rencana induk penyusunan, 2) plot dan alur cerita, 3) adegan dan narasi cerita. 4) akhir cerita/penutup dan harapan,

2) Elemen desain interior

Elemen ini meliputi :1) genre cerita, 2) tema dan motif, 3) *tone* penulis, dan 4) gaya penulisan.

3) Karakterisasi

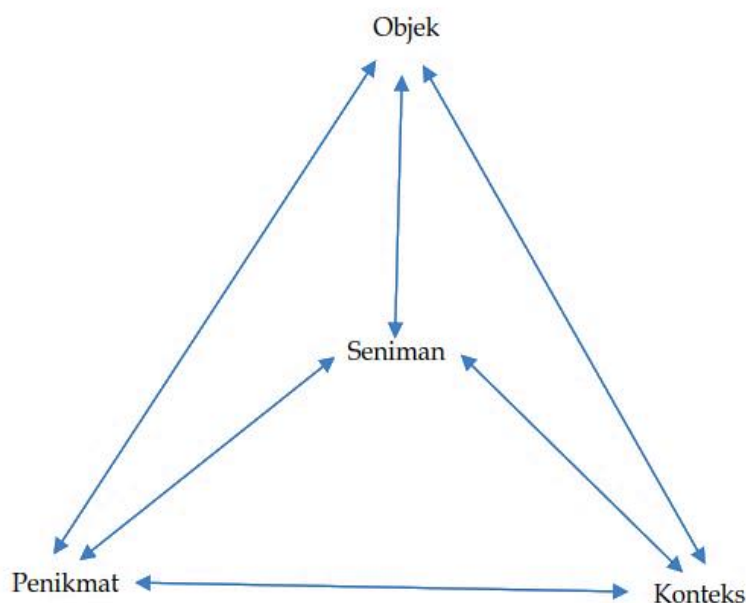
Karakterisasi terdiri atas: 1) karakterisasi, proses pengembangan tokoh dalam cerita, 2) dialog dan interaksi, 3) interior dialog, dialog dalam pikiran tokoh cerita untuk memperkuat ikatan dialog dan interaksi.

4) Alat sastra

Adapun alat sastra yaitu: 1) bahasa, menjabarkan kemahiran penulis dalam memainkan bahasa, 2) menjabarkan unsur metafor atau *simile* untuk meningkatkan aspek seni dalam karya, 3) spesifikasi bahasa, untuk kekuatan estetika dan untuk menciptakan dunia yang dapat dimasuki pembaca (Leavy, 2020, hlm. 62, 63).

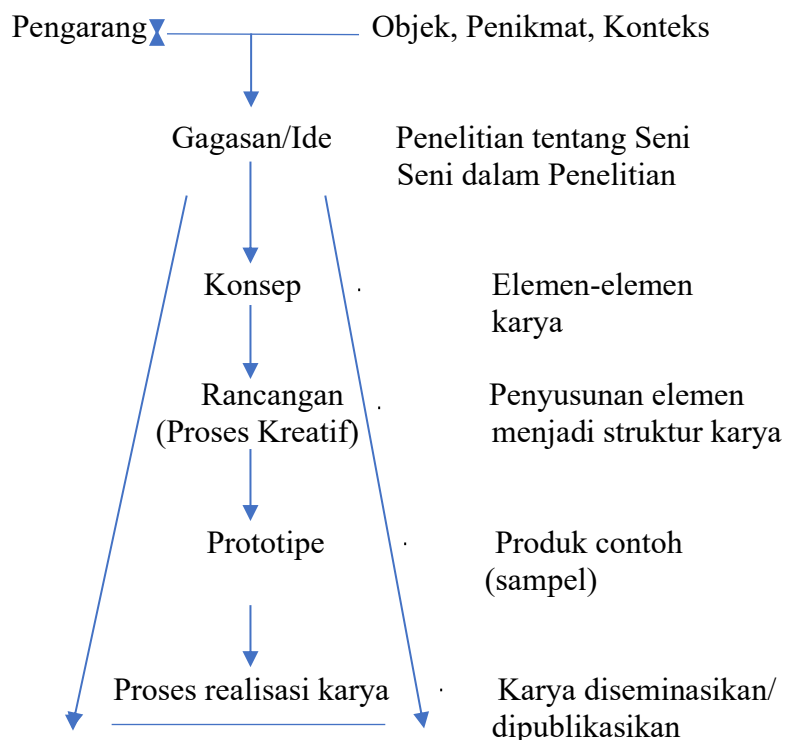
Selain konsep ABER dengan melibatkan cara kerja FBR yang telah dipaparkan di atas, dalam proses kreatif intermedialitas peneliti juga menyadur konsep-konsep pendukung yang relevan guna memperkuat dan mematangkan cara kerja. Peneliti mencoba memadukan konsep ABER dengan pandangan Ardini (2022, hlm. 4,5) yang menyatakan bahwa dalam proses artistik penciptaan karya seni (termasuk karya sastra) terdiri atas empat aspek yang tidak dapat dipisahkan, yaitu seniman (pengarang), objek, penikmat, dan

konteks. Keempat aspek tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh seperti yang tergambar pada bagan berikut.



Bagan 7. *Aspek Penting dalam Proses Penciptaan Karya Seni (Sastra)*
(dimodifikasi dari Ardini (2022))

Berdasarkan empat aspek dalam penciptaan karya seni (sastra) pada bagan di atas, proses penciptaannya mulai dari ide atau gagasan, konsep, desain, model, hingga realisasi karya seni itu sendiri. Ide atau gagasan adalah kumpulan pemikiran yang akan disampaikan atau diekspresikan. Konsep adalah representasi yang bersifat abstrak dan umum terkait apa yang akan dituangkan dalam karya, baik itu gagasan, objek, atau peristiwa, yang bertujuan untuk memberikan penjelasan. Rancangan atau desain adalah hasil dari kegiatan yang telah dipikirkan secara matang, mencakup aspek bentuk, proses, fungsi, dan makna. Model, prototipe, purwarupa, atau arketipe adalah bentuk awal atau contoh yang menjadi standar ukuran dari sesuatu yang ingin diciptakan. Terakhir yaitu proses realisasi karya. Berikut visualisasi dalam proses penyusunan novel dari awal sampai publikasi.



Bagan 8. *Proses Penciptaan Karya Seni (sastra)*
(modifikasi dari Ardini (2022))

Visualisasi di atas menggambarkan prosedur penyusunan novel Bajau yang diawali dari pengamatan peneliti sekaligus penulis/pengarang terhadap objek, sasaran (penikmat), dan konteks sosial budaya masyarakat. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, selanjutnya penentuan ide/gagasan dari proses penelitian tentang seni dan seni dalam penelitian. Berikutnya, dilakukan penentuan konsep untuk penyusunan novel sebagai bentuk buku pengayaan kepribadian sesuai dengan kriteria elemen-elemen atau struktur yang harus terpenuhi dalam penulisan novel yang baik. Konsep tersebut, kemudian disusun dalam bentuk rancangan berdasarkan elemen-elemen dan menjadi struktur sebuah karya sastra didaktis. Lalu, rancangan yang sudah dibuat diimplementasikan dalam bentuk draf yang melibatkan proses kreatif penulis/peneliti dan disesuaikan dengan tujuan penelitian. Proses terakhir adalah karya sastra atau novel yang sudah selesai disusun/tulis direalisasikan dalam bentuk diseminasi/publikasi. Namun, sebelum itu dilakukan validasi atau penilaian dari ahli guna untuk perbaikan sebelum karya dipublikasikan.

Fitra Youpika, 2025

**KAJIAN LEGENDA MASYARAKAT BENGKULU BERBASIS SASTRA DIDAKTIS DAN PEMANFAATANNYA
SEBAGAI BUKU PENGAYAAN DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

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

Dalam proses penyusunan novel dari awal sampai publikasi yang telah dipaparkan di atas, tak kalah penting juga diperhatikan bahwa sebuah karya tercipta sedikit-banyak akan melibatkan pengalaman penulis (Sayuti, 2019:58). Pengalaman tersebut ada dua, yaitu pengalaman batiniah dan lahiriah. Pengalaman batiniah meliputi pikiran dan perasaan. Sementara itu, pengalaman lahiriah terdiri atas fenomena yang dilihat dan fenomena tak terlihat.

3.2 Waktu Penelitian

Perencanaan penelitian disertasi ini dimulai sejak tahun 2021 yang diawali dengan proses analisis kebutuhan berdasarkan kajian literatur yang dilakukan sejalan dengan pelaksanaan perkuliahan dan tugas-tugas mata kuliah yang relevan pada semester 1,2, dan 3. Mata kuliah yang relevan tersebut adalah Kajian Folklor Nusantara pada semester 1, Revitalisasi Tradisi Lisan pada semester 2, dan Kajian Mandiri Bidang Tradisi Lisan pada semester 3. Guna pemantapan topik yang diteliti. Setelah tahap ini dilakukan observasi lapangan atau ke masyarakat.

Observasi dilakukan beriringan dengan kegiatan kajian literatur. Kegiatan observasi yang dilakukan adalah observasi secara pasif, yaitu mengamati tanpa terlibat dalam kegiatannya. Kegiatan ini sudah dilakukan sejak perencanaan pengajuan penelitian ini. Secara khusus telah dilakukan pada bulan November 2022. Kemudian, informasi yang diperoleh dari observasi ditindaklanjuti dengan penyusunan proposal, bimbingan kepada dosen Pembimbing Akademik (PA), dan proposal diseminarkan. Seminar proposal dilaksanakan pada Rabu, 28 Desember 2022.

Setelah rencana penelitian (proposal) diseminarkan di hadapan Tim Penguji Seminar, lalu dilakukan proses perbaikan proposal (revisi), dan selanjutnya adalah kegiatan perencanaan dan pengumpulan data. Selain data dari hasil observasi, pengumpulan data juga dilakukan dengan cara wawancara, perekaman, dan dokumentasi. Kegiatan pengumpulan data ini dilakukan pada Januari 2023 sampai dengan Juni 2024.

Berikutnya, data yang diperoleh diolah atau dianalisis sesuai dengan metode dan analisis data yang telah ditentukan. Kegiatan ini dimulai pada Juli 2024. Namun, dalam prosesnya pengolahan atau analisis data juga dilakukan sejalan dengan proses pengumpulan data. Artinya, setelah data diperoleh langsung dilakukan pengolahan atau penganalisisan, sehingga pada akhirnya menjadi lebih efisien.

Adapun proses penyusunan atau penulisan novel sebagai produk intermedialitas dari penelitian ini dilakukan sejak proses observasi lapangan dan sebagian data telah diperoleh. Secara bertahap dan bersamaan dengan proses penelitian dilakukan, penulisan ini berlangsung hingga penulisan draf disertasi ini selesai. Ide dalam penulisan novel ini muncul sejalan dengan proses penelitian dilakukan dari awal hingga akhir.

Rangkaian kegiatan tersebut berdasarkan waktunya dapat diringkas seperti pada tabel berikut.

Tabel 5. *Waktu Penelitian*

No.	Waktu	Kegiatan
1	Sejak September 2021 (perkuliahan semester 1-3)	Perencanaan Awal
		a. Analisis kebutuhan
2	November 2022	b. Kajian literatur
		Observasi Lapangan
3	Desember 2022	a. Observasi pasif
		b. Kajian literatur lanjut
4	Januari 2023-Juni2024	Penyusunan draf proposal dan seminar
		a. Penyusunan draf proposal
		b. Bimbingan proposal
		c. Seminar (28 Desember 2022)
5	Juli 2024	d. Revisi proposal
		Pengumpulan data dan Analisis
6	Sejak awal penelitian hingga selesai	a. Wawancara
		b. Perekaman
7	2025	c. Dokumentasi
		Analisis dan penyusunan draf disertasi
8		a. Analisis data
		b. Penyusunan draf disertasi
9		Penyusunan Novel
		Tahapan ujian disertasi

3.3 Profil Wilayah Penelitian

Bengkulu merupakan provinsi pecahan dari Sumatera Selatan yang terletak di pesisir barat pulau Sumatera. Sebagai wilayah administratif, Bengkulu resmi menjadi provinsi pada 18 november 1968. Berdasarkan administrasi, saat ini Bengkulu terdiri atas 9 kabupaten dan 1 kota. Bengkulu memiliki pulau kecil yang berpenghuni, yaitu pulau Enggano yang secara administratif merupakan kecamatan yang termasuk pada kabupaten Bengkulu Utara. Luas keseluruhan wilayah provinsi sekitar 20130,21 km² (<https://bengkulu.bps.go.id>).

Berdasarkan data Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah Provinsi Bengkulu (2019), di Bengkulu terdapat sembilan kelompok etnis yang berbeda, yang meliputi penduduk asli dan pendatang. Salah satu etnis asli Bengkulu adalah Etnis Rejang, yaitu masyarakat yang tinggal di wilayah Kabupaten Lebong, Kepahiang, Rejang Lebong, dan sebagian di Bengkulu Utara. Etnis Serawai, tinggal di wilayah Seluma dan Bengkulu Selatan. Etnis Lembak, tinggal di wilayah Bengkulu Tengah dan Rejang Lebong. Etnis Pasemah, tinggal di wilayah Kabupaten Bengkulu Selatan dan Kaur. Etnis Pekal, terdapat di wilayah Kabupaten Mukomuko dan Bengkulu Utara. Etnis Kaur, menetap di wilayah Kabupaten Kaur. Etnis Melayu Mukomuko, tinggal dan menetap di wilayah Mukomuko dan sebagian di Bengkulu Utara. Terakhir, Suku Enggano, yang bermukim di Pulau Enggano yang secara administratif merupakan wilayah Bengkulu Utara. Selain itu, terdapat pula berbagai etnis lain yang telah lama tinggal dan menetap di Bengkulu seperti, etnis Jawa, Bugis, Madura, Minangkabau, Batak, Sunda, dan lain-lain.

Bahasa yang dominan digunakan oleh masyarakat Bengkulu adalah bahasa daerah, terutama Bahasa Melayu Bengkulu di samping Bahasa Rejang dan berbagai macam bahasa daerah lain yang digunakan oleh etnis pendatang, seperti bahasa Jawa, Batak, Minang, Sunda, dan lain-lain. Bahasa Melayu Bengkulu banyak digunakan, seperti bahasa melayu dialek Serawai, Pasemah, Lembak, dan Kaur.

Berdasarkan budaya dan tradisi yang mewarnainya, perkembangan Islam di Bengkulu membawa perubahan dan perkembangan besar dalam pertumbuhan kebudayaan Masyarakat Bengkulu. Corak Islam sangat kuat dalam kehidupan sosial Masyarakat Bengkulu, sehingga kebudayaannya sangat dipengaruhi oleh warna-warni keislaman. Tidak terkecuali tradisi lisan yang berupa cerita rakyat atau legenda setempat. Legenda-legenda Masyarakat Bengkulu sangat dipengaruhi oleh perjalanan dan perkembangan ajaran Islam di Bengkulu.

Bagi masyarakat Bengkulu tradisi merupakan warisan kolektif dari nenek moyang atau leluhur. Tanpa terkecuali tradisi lisan dan benda warisan atau benda-benda yang dipakai dalam upacara adat, sehingga apa yang terjadi harus diketahui secara kolektif juga, terutama kepada tetua. Tak jarang warisan budaya tersebut diperlakukan istimewa bahkan dikeramatkan karena bagi empunya dianggap sebagai penghubung antara mereka dengan para leluhur. Tradisi ini juga melahirkan berbagai macam kebiasaan, baik dalam bentuk upacara atau ritual yang sakral dan sangat kental dengan nuansa magis sesuai dengan pengetahuan dan kebiasaan kolektif yang mereka lakukan secara terus menerus. Dalam pelaksanaannya peran masyarakat adat atau *Jurai Tue* (Juru Kunci) menjadi utama.

3.4 Lokasi Penelitian

Provinsi Bengkulu terdiri atas 9 kabupaten dan 1 Kota, yaitu: (1) Kabupaten Mukomuko, (2) Bengkulu Utara, (3) Lebong, (4) Rejang Lebong, (5) Seluma, (6) Bengkulu Selatan, (7) Kaur, (8) Kepahiang, (9) Bengkulu Tengah, dan (10) Kota Madya Bengkulu. Kemudian, secara letak geografis Bengkulu adalah wilayah pesisir dan dataran tinggi. Sebelah utara berbatasan langsung dengan Provinsi Sumatra Utara dan Riau, sebelah timur berbatasan dengan Sumatra Selatan, sebelah selatan berbatasan dengan Provinsi Lampung, dan sebelah barat berbatasan langsung dengan Samudera Hindia. Dilihat dari suku atau etnis penduduknya, masyarakat Bengkulu dibagi menjadi dua kelompok, yaitu masyarakat penduduk asli dan masyarakat pendatang. Etnis

didapatkan benar-benar valid yang sesuai dengan kebudayaan Bengkulu yang sesungguhnya. Penentuan atau pemilihan informan sebagai sumber data penelitian berdasarkan pertimbangan yang dikemukakan oleh Sudikan (2001, 91), yaitu: (1) informan memiliki pengalaman yang sesuai dengan permasalahan penelitian yang sedang diteliti, (2) informan bersifat netral atau tidak ada kepentingan pribadi terhadap proses dan hasil penelitian, (3) tokoh masyarakat yang memiliki pengetahuan luas terhadap permasalahan yang diteliti.

Teknik pemilihan informan dilakukan dengan perpaduan teknik *purposive sampling* atau *snowball sampling* (Patton, 2015, hlm, 402;451). Teknik *purposive sampling* dilakukan dengan mencari informan secara sengaja berdasarkan kriteria yang telah dijelaskan sebelumnya sesuai dengan tujuan data yang ingin didapatkan. Kemudian, teknik *snowball sampling* dilakukan untuk mencari informan berikutnya berdasarkan saran dan masukan dari informan pertama guna mendapatkan data yang akurat dan valid.

Ada tujuh informan dalam penelitian ini. keenam informan tersebut, yaitu Anarsan (73 tahun), Nursida (76 tahun), Sumida (82 tahun), Yunah (72 tahun), Satidah (86), Darwan (70 tahun), dan Abran (68 tahun). Informan-informan tersebut merupakan masyarakat etnis Pasemah Bengkulu dan tinggal dan menetap di Bengkulu bagian Selatan dan Kota Bengkulu (informasi lengkap terlampir).

3.6 Data Penelitian

Data dalam penelitian ini adalah sastra lisan cerita rakyat masyarakat Bengkulu yang berupa legenda dari hasil observasi, wawancara, rekaman, dan dokumentasi yang sudah dibukukan. Data dalam bentuk bahasa lisan tersebut kemudian ditranskripsi ke dalam bentuk bahasa tulis, yaitu bahasa daerah dan bahasa Indonesia.

Data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara dan merekam dari sumber informan secara langsung. Data primer ini berupa video

rekaman tentang cerita rakyat Bengkulu. Data ini masih dalam bentuk bahasa asli atau bahasa daerah (Bengkulu). Kemudian, cerita dalam bahasa daerah tersebut ditranskripsi ke dalam bahasa Indonesia. Adapun data sekunder adalah data yang didapatkan arsip tertulis atau cerita yang sudah dibukukan oleh peneliti sebelumnya yaitu kumpulan Cerita Rakyat Daerah Bengkulu yang merupakan inventarisasi dari Depdikbud RI tahun 1982.

Tidak semua data atau cerita rakyat yang ditemukan dilanjutkan pada tahap analisis secara mendalam karena fokus penelitian ini adalah pada cerita legenda dan dikhususkan pada legenda Raden Alit. Dipilihnya legenda Raden Alit ini berdasarkan beberapa alasan. Pertama, berdasarkan informasi dari wawancara kepada informan dan observasi yang dilakukan, legenda Raden Alit sudah jarang dituturkan atau diceritakan, baik dalam acara-acara tertentu ataupun oleh orang tua kepada anaknya di rumah. Pernyataan ini diperkuat dari data Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD) Provinsi Bengkulu (2019) yang menyatakan bahwa cerita rakyat yang merupakan salah satu bagian dari tradisi lisan (sastra lisan) sudah “jarang” dituturkan. Hal ini termasuk kategori “memerlukan perhatian”. Status “jarang” dalam konteks ini jika mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Krauss (199), maka terletak di tengah-tengah, yang artinya “terancam punah”. Krauss (1992, hlm. 4-10) mengelompokkan tiga kategori, yaitu: punah (*moribund*), terancam punah (*endangered*), dan masih aman (*safe*). Namun, jika merujuk pendapat Yunidar & Tamrin, (2022) status “jarang” termasuk pada kategori “mengalami kemunduran” dan bisa juga termasuk pada kategori “terancam”. Yunidar & Tamrin, (2022, hlm. 321) mengatakan bahwa kriteria vitalitas bahasa dan sastra mencakup penggunaannya yang (1) sangat kritis, (2) sangat terancam, (3) terancam, (4) mengalami kemunduran, (5) stabil berpotensi mengalami kemunduran, dan (6) aman.

Alasan kedua dipilihnya legenda Raden Alit sebagai fokus analisis adalah karena legenda ini secara kelengkapan struktur cerita lebih lengkap dibanding legenda lain yang ditemukan. Legenda ini memiliki 3 varian yang diwariskan pada etnis yang berbeda, yaitu etnik Serawai dan Pasemah

Bengkulu, bahkan menyebar juga di etnis yang sama, tetapi di wilayah yang lain, yaitu masyarakat etnis Pasemah yang berada di Provinsi Sumatera Selatan. Dengan demikian, peneliti merasa ini sangat penting untuk dianalisis lebih jauh guna mendapatkan temuan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Alasan ketiga karena legenda Raden Alit ini memiliki keterkaitan dengan kepercayaan atau keyakinan masyarakat setempat. Kepercayaan itu masih ada dan diakui oleh masyarakat hingga saat ini, sebab ada hubungannya dengan salah satu tempat yang dikeramatkan oleh masyarakat, yaitu desa tua yang bernama “Bajau”. Desa ini dipercaya sebagai tempat napak tilas Raden Alit zaman dahulu, ketika ia masih hidup.

Berikut adalah cerita rakyat masyarakat Bengkulu yang didapatkan dari proses perekaman dan dokumentasi atau data primer dan data sekunder. Selanjutnya, data ini dipilih dan diklasifikasikan dan reduksi data berdasar kriterianya untuk dilakukan analisis.

Tabel 6. *Data Penelitian Cerita Rakyat Masyarakat Bengkulu*

PROSES PENGAMBILAN DATA	JUDUL CERITA RAKYAT
Merekam (primer)	Raden Alit
	Kancil, Siput, nga <i>Lengkukup</i>
	Si Miskin
	<i>Beghuk Sebesanan nga Kughe</i>
	<i>Pak Andigh</i>
	<i>Kancil nga Setue</i>
	<i>Sang Piatu Due Benining</i>
	<i>Elang Sebesanan nga Kughe</i>
	<i>Janji Kebau</i>
	Pak Beluk
	Sang Piatu
	<i>Setue nga Kancil</i>
Dokumentasi (sekunder)	Bujang Remalun
	Lengau Serdem
	Aswanda
	Raden Alit
	Alim Murtad
	Putri Anak Tujuh
	Nantu Kesumo
	Kisah Kerajaan Bengkulu
	Raden Burniat

PROSES PENGAMBILAN DATA	JUDUL CERITA RAKYAT
	Keramat Riak
	Ringit Putri
	Raja Kayangan
	Tembo Puyang Empat Beradik
	Puyang Kasut
	Kera Sepiak
	Putri Kemang
	Raja Beruk
	Bencai Kurus
	Danau Dendam Tak Sudah
	Putri Gading Cempaka
	Dusun Tinggi

Sebagai catatan, merekam dalam konteks ini adalah proses pengambilan data yang dilakukan secara langsung oleh Peneliti dengan menggunakan alat perekam audio visual (format MP4). Sementara itu, dokumentasi adalah proses pengambilan data yang dilakukan dengan cara penelusuran data yang sudah tertulis (format buku, antologi, dan lampiran laporan penelitian terdahulu).

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, merekam, dan dokumen. Berikut dijelaskan proses-proses tersebut.

3.7.1 Observasi

Pengumpulan data penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi. Kegiatan observasi merupakan kegiatan atau proses pengumpulan informasi secara terbuka dengan mengamati objek penelitian (Creswell, 2014, hlm. 422). Dalam observasi pada pengumpulan data penelitian ini dilakukan penelusuran terkait dengan keberadaan legenda yang ada di masyarakat Bengkulu. Kemudian, dilakukan pengecekan keaslian cerita legenda tersebut agar mendapatkan data sesuai dengan yang diperlukan. Pelaksanaan observasi guna memastikan dan bagaimana legenda diwariskan oleh masyarakat, baik dalam aktivitas bertutur maupun dalam

praktik kehidupan budaya sehari-hari. Observasi dilakukan berdasarkan kisi-kisi pedoman berikut.

Tabel 7. *Kisi-kisi Pedoman Observasi*

ASPEK RUMUSAN MASALAH	INDIKATOR	YA	TIDAK	CATATAN
1. Bagaimana struktur cerita legenda masyarakat Bengkulu?	Masyarakat mengetahui cerita lokal	☐	☐	
	Masyarakat dapat menyebutkan judul dan jenis cerita rakyat Bengkulu (Dongeng, Mitos, atau legenda)	☐	☐	
	Masyarakat mengetahui isi cerita (tokoh, alur, konflik, dll.)	☐	☐	
2. Bagaimana konteks penuturan legenda masyarakat Bengkulu?	Cerita rakyat masih dituturkan di rumah	☐	☐	
	Pewarisan cerita rakyat secara lisan (misalnya dari orang tua kepada anak)	☐	☐	
	Cerita rakyat (legenda) Bengkulu ditemukan dalam Bahasa tulis	☐	☐	
	Penuturan cerita rakyat (legenda) muncul di media lokal (YouTube, radio, atau TV Lokal)	☐	☐	
	Cerita rakyat (legenda) masih dituturkan dalam kegiatan budaya lokal	☐	☐	
3. Bagaimana nilai-nilai yang terdapat dalam cerita legenda masyarakat Bengkulu?	Masyarakat tahu nilai-nilai atau pesan moral dalam cerita	☐	☐	
4. Bagaimana fungsi cerita legenda masyarakat Bengkulu?	Cerita rakyat (legenda) diajarkan di sekolah	☐	☐	
	Ada komunitas sastra/sanggar setempat yang aktif menceritakan kembali cerita rakyat Bengkulu	☐	☐	
5. Bagaimana pemanfaatan	Cerita rakyat (legenda) Bengkulu digunakan	☐	☐	

Fitra Youpika, 2025

KAJIAN LEGENDA MASYARAKAT BENGKULU BERBASIS SASTRA DIDAKTIS DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BUKU PENGAYAAN DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

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

legenda masyarakat Bengkulu untuk penyusunan buku pengayaan di Sekolah Menengah Atas dengan menggunakan desain penelitian <i>Art Based Educational Research</i> (ABER)?	sebagai sarana Pendidikan (muatan lokal, pembelajaran sastra)		
	Cerita rakyat (legenda) Bengkulu diadaptasi menjadi karya sastra baru (puisi, cerpen, drama, atau novel prosa fiksi)	☐	☐

3.7.2 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data penelitian di lapangan sesuai dengan yang diinginkan, yaitu selain mendapatkan teks cerita rakyat legenda, juga untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam secara langsung terkait konteks penuturannya. Wawancara dilakukan kepada informan yang sudah sesuai dengan kriteria penentuan informan yang baik. Wawancara dilakukan kepada tokoh masyarakat dan warga biasa yang tidak hanya mengetahui, memahami, dan pandai bertutur, tetapi juga banyak mengetahui tentang tradisi dan budaya setempat. Informan yang diwawancarai terdiri atas 7 orang seperti yang dipaparkan pada Sub Judul Informan dan Teknik Penentuannya di atas. Wawancara dilakukan dengan kisi-kisi pedoman sebagai berikut.

Tabel 8. *Kisi-kisi Pedoman Wawancara*

No.	ASPEK RUMUSAN MASALAH	INDIKATOR	PERTANYAAN
1.	Bagaimana struktur cerita legenda masyarakat Bengkulu?	Struktur teks yang meliputi: Alur, Tokoh dan Penokohan, Latar tempat, waktu, dan suasana dalam cerita.	1) Apakah Bapak/Ibu boleh menceritakan legenda masyarakat Bengkulu? 2) Siapa saja tokoh yang terdapat dalam cerita legenda? 3) Bagaimana karakter tokoh dalam cerita?

No.	ASPEK RUMUSAN MASALAH	INDIKATOR	PERTANYAAN
			4) Di mana dan kapan peristiwa cerita legenda terjadi?
2.	Bagaimana konteks penceritaan cerita legenda masyarakat Bengkulu?	Menjelaskan konteks yang melatarbelakangi penceritaan legenda masyarakat Bengkulu: Konteks situasi Konteks budaya	1) Adakah tujuan atau peristiwa budaya tertentu yang melatarbelakangi penceritaan legenda masyarakat Bengkulu? 2) Apakah ada ketentuan khusus, seperti status sosial, etnik, tingkat pendidikan, usia, atau jenis kelamin dalam menceritakan/menuturkan legenda masyarakat Bengkulu?" 3) Apakah ada aturan khusus mengenai kapan, di mana, dan bagaimana legenda masyarakat Bengkulu boleh diceritakan? 4) Apakah dalam legenda masyarakat Bengkulu terkandung pandangan hidup, sistem kepercayaan, dan nilai budaya masyarakat setempat?
3.	Bagaimana fungsi cerita legenda masyarakat Bengkulu?	Menjelaskan fungsi cerita rakyat: Sebagai sistem proyeksi. Sebagai alat pengesahan pranata dan lembaga kebudayaan. Sebagai alat pendidikan anak. Sebagai alat pemaksa sekaligus pengawa. norma masyarakat .	1) Apakah legenda memiliki fungsi? 2) Nilai religi apa saja yang terkandung dalam legenda masyarakat Bengkulu? 3) Apakah legenda masyarakat Bengkulu dapat dijadikan sebagai media untuk menguatkan pendidikan karakter? 4) Apakah legenda merepresentasikan jati diri masyarakat Bengkulu? 5) Nilai-nilai apa sajakah yang bisa kita teladani dari legenda masyarakat Bengkulu?

No.	ASPEK RUMUSAN MASALAH	INDIKATOR	PERTANYAAN
4.	Bagaimana nilai cerita legenda masyarakat Bengkulu?	Menjelaskan nilai pokok hakikat hidup: manusia dengan Tuhan manusia atas dirinya, manusia dengan manusia, manusia dengan lingkungan. Keempat nilai itu dituangkan dalam lima nilai inti PPK: Nilai religi Nilai mandiri Nilai nasionalisme Nilai gotong royong Nilai integritas	1) Nilai bagaimana yang terkandung dalam legenda masyarakat Bengkulu terkait dengan diri sendiri? 2) Nilai bagaimana yang terkandung dalam legenda masyarakat Bengkulu terkait dengan Tuhan? 3) Nilai bagaimana yang terkandung dalam legenda masyarakat Bengkulu terkait dengan sesama manusia? 4) Nilai bagaimana yang terkandung dalam legenda masyarakat Bengkulu terkait dengan alam/lingkungan?
5.	Bagaimana manfaat cerita legenda masyarakat Bengkulu?	Menjelaskan upaya pelestarian masyarakat Bengkulu melalui buku pengayaan penguatan kepribadian yang berupa buku novel	1) Apakah legenda masyarakat Bengkulu penting untuk dilestarikan? 2) Apa upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga agar keberadaan legenda masyarakat Bengkulu tetap terjaga dengan baik? 3) Apa hambatan paling besar dalam mempertahankan dan mewariskan cerita rakyat Bengkulu kepada generasi muda? 4) Menurut Bapak/Ibu, apakah boleh legenda masyarakat Bengkulu dijadikan sebagai bahan bacaan berupa novel dalam pembelajaran sastra di sekolah? 5) Apakah legenda masyarakat Bengkulu

No.	ASPEK RUMUSAN MASALAH	INDIKATOR	PERTANYAAN
			menarik jika dijadikan sebuah novel untuk bahan bacaan siswa ?

3.7.3 Perekaman

Perekaman dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah proses pengambilan data dan mendapatkan data yang otentik. Perekaman dilakukan dengan menggunakan alat perekam berupa kamera digital (audio-visual). Perekaman dilaksanakan selama informan bercerita yaitu dari awal sampai akhir cerita legenda diceritakan. Adapun proses pencatatan dilakukan bersamaan dengan kegiatan wawancara dan perekaman. Hal-hal yang dicatat mengenai hal-hal yang terkait dengan cerita dan istilah-istilah yang masih perlu dipertanyakan (belum dipahami) kepada informan setelah selesai bercerita.

3.7.4 Arsip

Selain melalui observasi dan wawancara, pengumpulan data juga dilakukan dengan menelusuri legenda masyarakat Bengkulu yang sudah terdokumentasi atau sudah diarsipkan. Penelusuran data dilakukan dengan berkoordinasi dengan pihak, lembaga atau instansi yang memiliki hubungan dengan pelestarian budaya daerah, yaitu Kantor Bahasa Provinsi Bengkulu, Badan Musyawarah Adat (BMA), dan Perpustakaan Daerah (Pusda). Data ini digunakan untuk memperkuat data primer.

3.8 Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif (*interactive model*) yang dikemukakan oleh Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Model analisis data interaktif ini pada dasarnya sudah dimulai saat pengumpulan data (*data collection*) yang dilanjutkan dengan proses

pemadatan data pemfokusan data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan (*conclusion*).

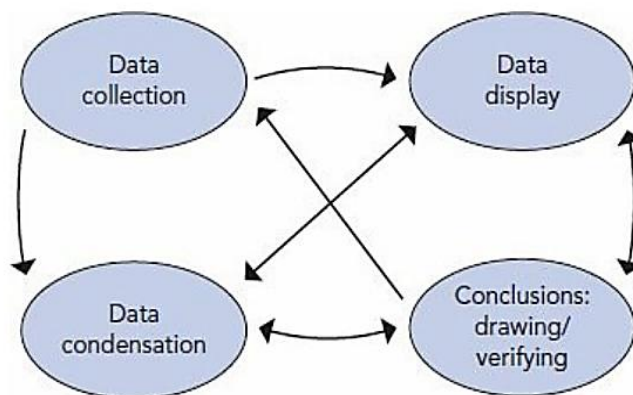
Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, perekaman, dan studi dokumen dari instansi yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan guna mendapatkan data yang tepat dan akurat. Data yang dikumpulkan adalah informasi terkait dengan legenda yang dimiliki oleh masyarakat Bengkulu. Pada kegiatan ini, semua cerita rakyat Bengkulu yang didapatkan dari informan dikumpulkan dan disimpan tanpa terkecuali, baik mite, legenda, ataupun dongeng.

Pemadatan data adalah proses pemilihan, pemfokusan, dan/atau penyederhanaan data dari catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen, dan bahan empiris lainnya. Dalam proses ini juga dilakukan pengodean, pengkategorian, dan transkrip cerita dari bahasa daerah ke dalam bahasa Indonesia. Data tersebut dicermati secara tajam guna memilah, memfokuskan, membuang, dan mengorganisasikan data sehingga dapat ditarik kesimpulan "akhir" dan diverifikasi. Proses ini adalah pemisahan antara data yang akan diolah dan data yang hanya sebatas temuan lapangan. Dalam konteks ini, data yang diolah dan dianalisis lebih lanjut adalah cerita jenis legenda yang dikhususkan pada legenda Raden Alit sebanyak tiga varian (judul). Sementara itu, mite dan dongeng hanya sebatas temuan, tetapi tetap dicantumkan dalam hasil penelitian.

Selanjutnya penyajian data. Data disajikan sesuai dengan kategori rumusan masalah yang telah ditentukan. Penyajian analisis data dalam penelitian ini meliputi struktur teks cerita, konteks penceritaan, nilai, fungsi, dan pemanfaatan legenda masyarakat Bengkulu. Analisis data sesuai dengan kriterianya masing-masing. Hasil Analisis juga digunakan saat proses penyusunan novel sebagai kegiatan berikutnya.

Langkah terakhir dari analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Menyimpulkan merupakan proses pemberian simpulan dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini, berupa temuan tentang struktur teks cerita,

konteks penceritaan, nilai, fungsi, dan pemanfaatan legenda masyarakat Bengkulu. Proses analisis data dengan model interaktif tergambar pada bagan berikut.



Bagan 9. *Proses Analisis Data Model Interaktif*

Analisis data dilakukan berdasarkan pedoman yang telah disusun. Pedoman analisis data digunakan sebagai patokan dari teori yang digunakan dalam menganalisis teks cerita rakyat, nilai, dan fungsi cerita rakyat legenda masyarakat Bengkulu. Berikut adalah pedoman dalam melakukan analisis data.

Tabel 9. *Pedoman Analisis Data*

NO.	TUJUAN	TEMUAN	PEDOMAN
1	Mendeskripsikan struktur teks cerita legenda Bengkulu	Struktur teks yang meliputi: 1) Alur 2) Tokoh dan Penokohan, 3) Latar tempat, waktu, dan suasana dalam cerita. 4) Tema	Teori Struktur Fakta Cerita Stanton dan A.J. Greimas (modifikasi Sumiyadi) Stanton, R. (2022). Sumiyadi. (2021).
2	Mendeskripsikan konteks penuturan cerita rakyat legenda masyarakat Bengkulu	Konteks penuturan legenda: Konteks situasi meliputi: (1) waktu, (2) tujuan, (3) peralatan, dan (4) teknik penuturan. Konteks budaya meliputi: (1) lokasi, (2) penutur dan audiens, (3) latar	Teori tentang konteks situasi, sosial, budaya, dan ideologi. Badrin, A. (2003). Oring, Elliott (2008).

NO.	TUJUAN	TEMUAN	PEDOMAN
		sosial budaya, dan (4) latar sosial ekonomi.	
3	Mendeskripsikan nilai cerita rakyat legenda masyarakat Bengkulu	Nilai pokok hakikat hidup: manusia dengan Tuhan manusia atas dirinya, manusia dengan manusia, manusia dengan lingkungan. Keempat nilai itu dituangkan dalam lima nilai inti PPK: 1) religi 2) mandiri 3) nasionalisme 4) gotong royong 5) integritas	Teori tentang nilai Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
4	Mendeskripsikan fungsi legenda sebagai bagian dari cerita rakyat	Fungsi legenda sebagai cerita rakyat: Sebagai: 1) sistem proyeksi 2) alat pengesahan pranata dan lembaga kebudayaan 3) alat pendidikan anak 4) alat pemaksa sekaligus pengawa. norma masyarakat .	Teori fungsi cerita rakyat . Bascom, W. R. (1954). Four functions of folklore. The Journal of American Folklore, 67(266), 333-349. Dipublikasi ulang tahun 2020. Danandjaja, J. (1994).
5	Pemanfaatan sebagai buku pengayaan dalam bentuk novel didaktis	-Proses kreatif intermedialitas/transformasi legenda menjadi novel. -Unsur-unsur penting: materi/isi, bahasa, kebermanfaatan, kegrafikaan	Teori kreatif ABR Leavy, P. (2013). Permendikbudristek 25 tahun 2022 tentang Penilaian Buku Pendidikan

Penjelasan di atas merupakan prosedur atau proses analisis data dalam penelitian tentang seni. Dalam hal ini berupa kajian terhadap legenda Raden Alit tiga varian dari data utama (didapat dari wawancara dan merekam) ditambah dengan data pendukung (arsip).

Setelah analisis data pada tahap penelitian tentang seni penelitian diteruskan dengan seni dalam penelitian. Tahapan ini adalah proses penyusunan

buku pengayaan dalam bentuk intermedialitas novel dari legenda Raden Alit menjadi novel Bajau. Adapun dalam menulis fiksi (novel) berbasis penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1) Menyeleksi

Tahap ini adalah melakukan proses penyeleksian komponen data yang akan dikembangkan. Komponen tersebut berupa realitas sosial yang menjadi objek penelitian. Kemudian, komponen tersebut ditransformasikan ke dalam karya sastra atau karya fiksi berupa novel.

2) Mengombinasi

Kombinasi artinya data yang menjadi kajian dalam penelitian ini berupa data dari informan secara langsung (wawancara dan merekam) dan data dari dokumen yang sudah dibukukan.

3) Mengungkapkan Teks

Pengungkapan teks adalah proses menunjukkan apa yang ada dalam novel memiliki keterkaitan dengan legenda masyarakat Bengkulu. Pengungkapan teks melalui pengembangan sudut pandang orang pertama dan ketiga guna memudahkan dalam mengeksplorasi karakter, motivasi, perasaan, dan penentuan tokoh.

3.9 Penilain Produk Penelitian

Mengacu pada Permendikbud Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan, secara umum ada tiga aspek penilaian buku pengayaan. Aspek-aspek tersebut adalah hal yang berkaitan dengan isi atau materi buku, penyajian materi, kaidah penggunaan bahasa atau ilustrasi, dan grafika. Sejalan dengan itu, Norris (2011) membagi penilaian ke dalam empat kuadran utama: *Pedagogy* (aspek pengajaran), *Poiesis* (proses penciptaan dan makna), *Politics* (posisi politik dan nilai ideologis), serta *Public Positioning* (posisi dan penerimaan publik). Berikut lembar penilaian yang digunakan untuk menilai hasil produk penelitian mengacu pada Permendikbud Nomor 8 Tahun 2016 dan Norris (2011).

LEMBAR PENILAIAN AHLI DAN PRAKTISI PEMBELAJARAN

IDENTITAS PENILAI

Nama Penilai :
 Instansi :
 Judul Buku :
 Bidang Keahlian :

A. PENGANTAR

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi Lembar Penilaian ini. Lembar ini bertujuan mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai buku pengayaan yang berjudul Buku ini nantinya dapat digunakan oleh peserta didik pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas. Saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat sebagai tolak ukur kelayakan buku pengayaan ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu mengisi Penilaian ini, saya mengucapkan terima kasih.

B. PETUNJUK UMUM

1. Sebelum mengisi Lembar Penilaian ini, diharapkan terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca prototipe buku pengayaan yang berjudul Bajau
2. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Bapak/Ibu memilih jawaban.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bubuhkanlah tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap butir-butir penilaian buku pengayaan dengan pilihan sebagai berikut: 5 = sangat setuju 4 = setuju 3 = kurang setuju 2 = tidak setuju 1 = sangat tidak setuju
2. Tuliskan alasan, komentar, saran, atau kritik Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
3. Gunakan rubrik deskripsi lembar penilaian sebagai acuan untuk melakukan penilaian.

D. ASPEK PENILAIAN

Indikator Penilaian	Deskripsi Butir Penilaian	Penilaian				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (CS)	4 (S)	5 (SS)
I. Legalitas	1. Materi merupakan karya yang asli, tidak plagiat, dan tidak menimbulkan masalah					
II. Norma	2. Tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku					
	3. Tidak menyinggung					

	SARA dan diskriminasi					
	4. Tidak pornografi					
	5. Tidak mengandung materi kekerasan					
	6. Tidak mengajarkan kebohongan					
	7. Tidak mengandung fitnah					
	8. Tidak mengajarkan kebencian					
III. Materi/Isi	9. Isi teks mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional.					
a. Pedagogi	10. Mengandung pengetahuan keilmuan bagi pembaca					
	11. Sesuai dengan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan					
	12. Isi mengandung ajaran kebaikan/penguatan karakter					
b. Poesis	13. Isi memiliki kedalaman dan nilai kreativitas tinggi					
	14. Isi mudah dimengerti/pahami					
	15. Alur dikemas dengan kreatif dan tidak monoton					
	16. Materi menarik untuk dibaca					
c. Politik	17. Isi berkaitan dengan sejarah (lokal/nasional)					
	18. Isi berkaitan dengan budaya daerah					
	19. Isi bersifat kritis					
	20. Isi mengandung visi/misi dan tujuan					
d. Posisi Publik	21. Isi cocok dibaca oleh kalangan pelajar dan umum					

Fitra Youpika, 2025

KAJIAN LEGENDA MASYARAKAT BENGKULU BERBASIS SASTRA DIDAKTIS DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BUKU PENGAYAAN DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

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

	22. Isi tidak untuk satu kelompok tertentu					
IV. Bahasa	23. Bahasa yang digunakan etis, estetis, komunikatif, idealis, dan fungsional sesuai sasaran pembaca.					
	24. Bahasa yang digunakan (ejaan, tanda baca, kosakata, istilah, kalimat, paragraf) sesuai dengan kaidah yang berlaku					
V. Penyajian	25. Materi disajikan dengan runtut					
	26. Penyajian materi/ Isi mengembangkan karakter, kecakapan, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual.					
	27. Penyajian materi/ Isi inovatif, kreatif, dan inspiratif.					
VI Kebermanfaatan/ Peruntukan	28. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan tradisi budaya bangsa yang religius					
	29. Mengembangkan potensi peserta didik dalam bersastra.					
	30. Isi yang disampaikan bermanfaat dalam mengembangkan wawasan pengetahuan.					

E. KOMENTAR DAN SARAN

.....

F. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, bahan ajar berupa buku pengayaan yang berjudul “.....” ini:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) mohon lingkari salah satu

....., 2025
 Penilai,

.....

LEMBAR PENILAIAN AHLI KEGRAFIKAAN**IDENTITAS PENILAI**

Nama Penilai :
 Instansi :
 Judul Buku :
 Bidang Keahlian :

A. PENGANTAR

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi Penilaian ini. Lembar ini bertujuan mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai buku pengayaan/Novel yang berjudul “Bajau”. Buku ini nantinya dapat digunakan oleh peserta didik. Saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat sebagai tolak ukur kelayakan buku pengayaan ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu mengisi Penilaian ini, saya mengucapkan terima kasih.

B. PETUNJUK UMUM

1. Sebelum mengisi Penilaian ini, diharapkan terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca prototipe buku pengayaan yang berjudul Bajau
2. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam Penilaian ini sebelum Bapak/Ibu memilih jawaban.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bubuhkanlah tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap butir-butir penilaian buku pengayaan dengan pilihan sebagai berikut: 5 = sangat setuju 4 = setuju 3 = kurang setuju 2 = tidak setuju 1 = sangat tidak setuju
2. Tuliskan alasan, komentar, saran, atau kritik Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
3. Gunakan rubrik deskripsi lembar penilaian sebagai acuan untuk melakukan penilaian.

D. ASPEK PENILAIAN

Indikator Penilaian	Deskripsi Butir Penilaian	Penilaian				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (CS)	4 (S)	5 (SS)
I. Ukuran	1. Ukuran buku sudah sesuai dengan standar ISO.					
	2. Jenis dan ukuran huruf sesuai dengan standar ISO.					
II. Desain sampul	3. Desain sampul (depan dan belakang menarik)					
	4. Tampilan tata letak pada sampul depan, belakang, dan punggung secara harmonis memiliki keselarasan dan konsistensi.					
	5. Desain sampul menampilkan pusat pandangan yang baik					
	6. Keselarasan desain sampul dengan isi buku.					
	7. Jenis huruf yang digunakan					

		menarik dan mudah dibaca.					
		8. Warna dasar, tulisan, dan gambar pada sampul depan dan belakang memperjelas fungsi.					
		9. Bentuk, warna, ukuran huruf, proporsi objek sesuai dan selaras.					
	III. Desain isi (tata letak)	10. Jenis huruf yang digunakan tepat sehingga memudahkan untuk dibaca					
		11. Tata letak, yaitu penempatan judul dan pola pemisahan antar paragraf konsisten.					
		12. Unsur tata letak selaras, yaitu bidang cetak dan margin proporsional, margin dan halaman yang berdampingan proporsional, spasi antar teks sesuai.					
		13. Tipografi isi buku sederhana, yaitu tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf, penggunaan					

	variasi huruf tidak berlebihan, lebar susunan teks normal, dan spasi antar huruf normal					
	14. Topografi isi buku memudahkan pemahaman, yaitu jenjang judul-judul jelas, konsisten, proporsional, tanda pemotongan kata juga jelas.					
	15. Ilustrasi sesuai dengan karakteristik usia remaja.					

E. KOMENTAR DAN SARAN

.....

F. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, novel yang berjudul Bajau ini:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) mohon lingkari salah satu

....., 2025
 Penilai,

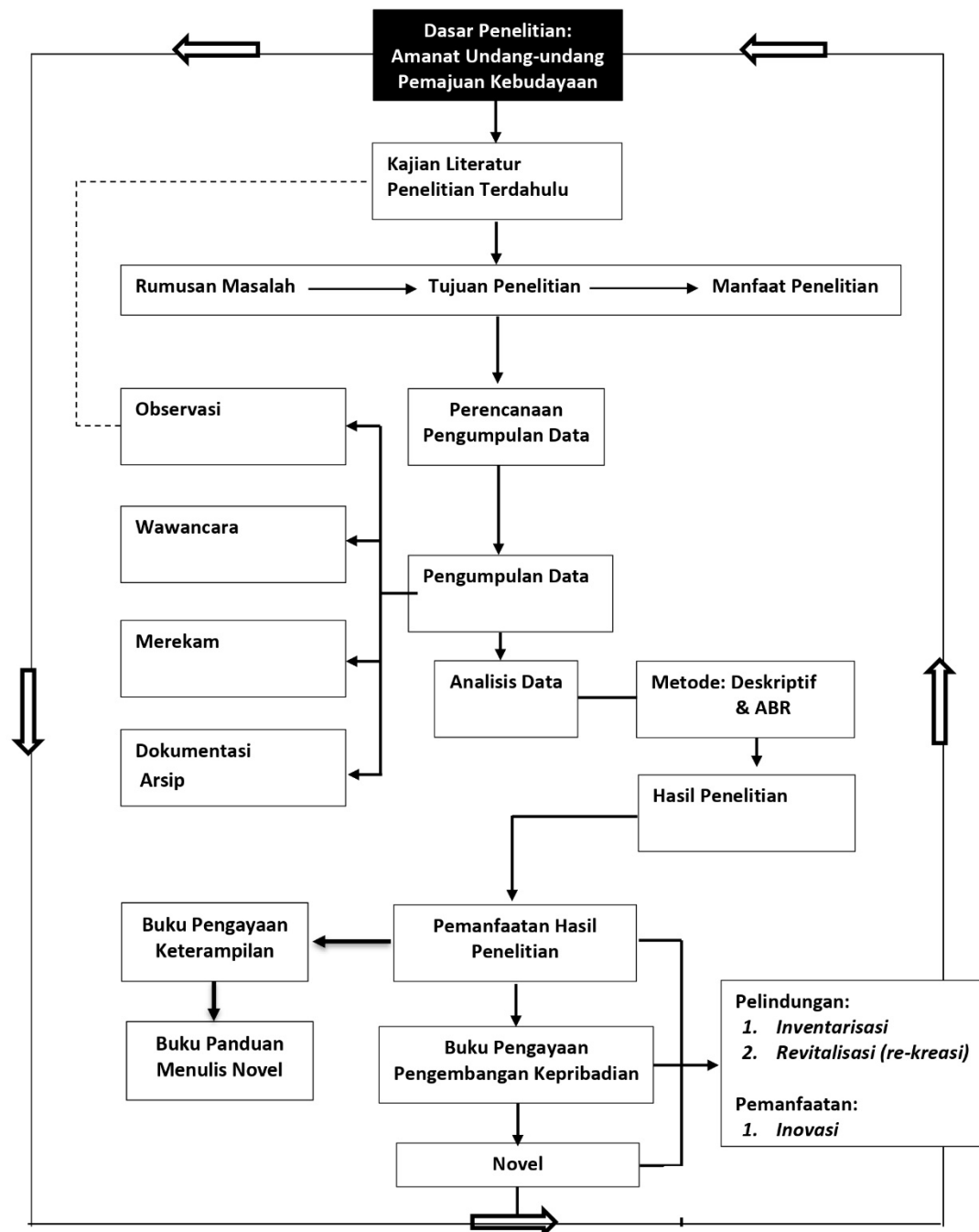
.....

3.10 Alur Penelitian

Proses penelitian mengikuti langkah-langkah sesuai metodologi yang runtut dan sistematis. Dalam alur digambarkan bahwa dasar penelitian adalah amanat Peraturan dan Perundang-undangan yang difokuskan pada Undang-Undang Tentang Pemajuan Kebudayaan. Proses penelitian dimulai dari kajian literatur atau penelitian terdahulu, yang kemudian melahirkan rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian. Tiga aspek ini menjadi pondasi utama untuk melanjutkan ke tahap perencanaan pengumpulan data.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan Informan, perekaman, dan dokumentasi arsip. Data yang diperoleh dari keempat metode tersebut kemudian dianalisis secara mendalam melalui proses Penelitian Berbasis Seni (ABR) dengan variannya *Art Based Based Research* (ABER). Penelitian berbasis seni dalam penelitian ini difokuskan pada Penelitian Tentang Seni dan Seni dalam Penelitian. penelitian Tentang seni dilakukan dengan metode analisis deskriptif. Hasil dari analisis ini akan menghasilkan temuan penelitian yang dapat dimanfaatkan lebih lanjut dengan metode Seni dalam Penelitian. Pemanfaatan hasil penelitian tersebut ada dua, yaitu untuk penyusunan buku pengayaan keterampilan dan buku pengembangan kepribadian. Penyusunan buku pengayaan keterampilan menghasilkan produk berupa buku panduan menulis novel, sedangkan penyusunan buku pengembangan kepribadian menghasilkan novel dengan prinsip-prinsip nilai sastra didaktis yang merupakan bagian dari proses inovasi intermedialitas sastra.

Selain sebagai inovasi, hasil penelitian ini juga berfungsi dalam upaya perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan kebudayaan, yaitu melalui tiga langkah penting: inventarisasi, revitalisasi (atau re-kreasi), dan pengembangan serta pemanfaatan berupa inovasi. Proses pada alur ini menggambarkan satu kesatuan utuh yang dilakukan dalam penelitian ini. Untuk memudahkan dalam memahami proses yang dilakukan, berikut disajikan bagan alur penelitian yang dilakukan.



Bagan 10. Alur Penelitian