

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan keanekaragaman budaya yang diwariskan secara turun-temurun termasuk folklor di dalamnya. Dengan kebudayaan yang beraneka ragam, maka folklor yang dimiliki Indonesia pun beraneka ragam, berbeda-beda sesuai kebudayaan kelompok-kelompok masyarakat. Folklor masyarakat Sunda akan berbeda dengan folklor masyarakat Batak, Minang, Betawi dan lainnya.

Cerita rakyat termasuk ke dalam folklor lisan menurut Jan Harold Brunvand (dalam Danandjaja, 1997, hlm. 21-22). Folklor lisan adalah folklor yang bentuknya memang murni lisan. Yang termasuk folklor lisan selain cerita rakyat ada juga bahasa rakyat, ungkapan tradisional, pertanyaan tradisional, puisi rakyat dan nyanyian rakyat.

Cerita rakyat atau cerita prosa rakyat bersifat tradisional karena merupakan kebudayaan yang ada sejak lampau dan hidup dengan diwariskan secara turun temurun. Cerita rakyat memiliki berbagai macam variasi karena penyebarannya yang secara lisan namun kini cerita rakyat sudah banyak dituliskan dan disebarluaskan melalui internet. Pada zaman yang serba internet ini segala macam informasi dapat diakses dengan mudah kita hanya perlu memegang gawai lalu berselancar pada dunia internet. Kita akan menemukan apapun yang kita cari termasuk cerita rakyat.

Cerita rakyat berasal dari peredaran lisan. Hal ini membuat cerita rakyat menjadi banyak versi. Namun di internet cerita rakyat menjadi lebih bervariasi lagi. Bahkan dengan kemajuan ilmu pengetahuan pula banyak cerita rakyat yang sudah dialihwahanakan ke dalam berbagai wahana. Berubah wahana dari wahana lisan ke tulisan, ke wahana gambar, bahkan ke wahana video. Selain perubahan wahana juga banyak perubahan pada aspek lain. Dari segi isi saja sudah banyak yang mengalami pengolahan sehingga berbeda-beda walaupun pada satu cerita yang sama misalnya Ajip Rosidi pernah menerbitkan buku *Sangkuriang Kesiangan* (1961) sebagai varian lain dari versi cerita rakyat Sangkuriang.

Memang benar jika dikatakan cerita rakyat merupakan tradisi yang tradisional, ia hidup ditengah-tengah masyarakat dan dilestarikan oleh masyarakat bahkan dapat

menjadi identitas masyarakat tersebut. Cerita rakyat diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi masyarakat pemiliknya secara lisan. Namun pada hari ini kita hidup di zaman yang serba canggih, pada zaman yang mengandalkan teknologi. Danandjaja (1997, hlm. 5) dalam bukunya mengatakan suatu folklor atau suatu cerita rakyat tidak akan berhenti menjadi folklor apabila ia telah diterbitkan dalam bentuk cetak ataupun rekaman. Suatu folklor akan tetap memiliki identitas folklornya selama kita mengetahui bahwa ia berasal dari peredaran lisan. Lalu permasalahan lebih lanjut terjadi apabila suatu folklor telah diolah lebih lanjut atau sudah mengalami perubahan bentuk atau alih wahana.

Di internet terlebih di media sosial *Youtube* kita dapat dengan mudah mendapatkan bentuk alih wahana cerita rakyat yaitu berupa film-film animasi cerita rakyat. Film-film animasi ini dibuat berdasarkan cerita rakyat nusantara. Karena sudah berbentuk alih wahana si pembuat film animasi tidak serta merta mengalihkan wahananya saja namun juga memasukkan ide atau kreativitas dari pembuat animasi.

Kaitannya dengan dunia pendidikan, guru dimudahkan untuk memilih bahan ajar cerita rakyat di internet terlebih di *Youtube* yang lebih menarik dari sekadar teks. Pada penelitian yang dilakukan Utami (2011) setidaknya ada dua alasan penggunaan film-film animasi sebagai pembelajaran di kelas yaitu untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi dan sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada siswa atas materi yang diberikan.

Film animasi lebih menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi belajar karena animasi berupa tulisan dan gambar yang bergerak, animasi lucu dan animasi juga menyuguhkan pengalaman visual sekaligus audio secara bersamaan yang memungkinkan akan lebih menarik perhatian siswa. Animasi dapat dijadikan sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan karena animasi biasanya sekaligus menceritakan latar dan alur yang berkesinambungan (Utami, 2011).

Kurikulum 2013 Bahasa Indonesia di dalamnya menunjukkan bahwa pembelajaran cerita rakyat termasuk dalam standar kompetensi yang harus diajarkan oleh guru dalam materi pembelajaran sastra. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi

cerita rakyat merupakan materi yang dapat menunjang tujuan dalam pembelajaran sastra di sekolah. Selain itu, pada penelitian yang pernah dilakukan oleh Aziz dan Hajrah (2015) membahas bagaimana kepentingan dongeng atau sastra lisan asli Indonesia dijadikan bahan ajar karena memuat banyak nilai-nilai moral bangsa Indonesia dan harus diberikan kepada siswa karena perlu mengamalkan nilai-nilai tersebut dan agar eksistensi sastra lisan di Indonesia tetap langgeng.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Azis dan Hajrah (2015) masalah penting yang sering dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran cerita rakyat adalah memilih atau menentukan bahan ajar cerita rakyat yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi. Hal ini disebabkan dalam kurikulum materi bahan ajar cerita rakyat dituliskan secara garis besar dan dalam bentuk materi pokok. Ini menjadi tugas guru untuk menjabarkan materi pokok tersebut sehingga menjadi bahan ajar cerita rakyat yang lengkap.

Percival dan Ellington menyatakan bahwa dalam pembelajaran dari sekian banyak sumber belajar yang ada, ternyata hanya buku teks yang merupakan sumber belajar yang dimanfaatkan selain guru atau tenaga pendidik (Percival & Ellington, 1993, hlm. 71-72). Pada penelitian yang dilakukan oleh Abdullah (2012) ditemukan bahwa di Indonesia penggunaan bahan ajar dari buku teks dalam pembelajaran sangat dominan bila dibandingkan dengan sumber belajar seperti perpustakaan, laboratorium, studi lapangan, slide, internet, komputer, dan lainnya. Walaupun demikian penggunaan komputer dalam pembelajaran sudah menunjukkan adanya peningkatan.

Masalah lain yang muncul seperti pada penelitian Abdullah (2012) serta yang dikatakan oleh Percival dan Ellington dalam bukunya adalah berkenaan dengan memilih sumber dari mana bahan ajar cerita rakyat itu didapatkan ada kecenderungan sumber-sumber bahan ajar cerita rakyat dititikberatkan pada buku teks padahal banyak sumber bahan ajar cerita rakyat selain buku teks yang dapat digunakan. Kita hidup di dunia di mana teknologi menjadi kehidupan itu sendiri dan guru bisa memanfaatkan teknologi karena tersedianya banyak sumber untuk dijadikan bahan ajar cerita rakyat di internet. Namun karena banyaknya varian dari suatu cerita rakyat di *youtube*, guru perlu memilah mana yang tepat untuk dijadikan bahan ajar di sekolah. Sehubungan

dengan itu perlu disusun buku ajar cerita rakyat yang berisi cerita rakyat animasi *youtube* guna membantu guru mendapatkan bahan ajar cerita rakyat selain buku teks.

Alasan pentingnya penelitian ini adalah bahan ajar cerita rakyat di sekolah seharusnya memberikan alternatif cerita rakyat yang bervariasi dan tidak melulu itu-itu saja, sehingga nantinya bahan ajar untuk murid dapat bervariasi. Guru juga dapat mempertimbangkan mana yang sebaiknya diajarkan pada siswa dengan mempertimbangkan cerita dengan kompetensi yang ingin diajarkan. Penelitian ini terfokus pada analisis struktural cerita rakyat terlebih yang sudah dialihwahkan ke dalam film animasi yang banyak dan mudah didapati di *youtube*. Media sosial *youtube* sebagai sumber cerita rakyat yang dimanfaatkan sebagai bahan ajar cerita rakyat di sekolah.

1.2 Masalah Penelitian

Rumusan masalah ini diperlukan agar peneliti mengenai sasaran yang tepat sekaligus menjadi batasan masalah dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana struktur faktual cerita rakyat nusantara dalam bentuk animasi di *youtube* dan pada teks?
2. Bagaimana hubungan hipertekstualitas animasi alih wahana cerita rakyat dan teks?
3. Bagaimana perencanaan bahan ajar cerita rakyat nusantara dari animasi cerita rakyat nusantara di *youtube*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan, sebagai berikut:

1. Menjabarkan struktur faktual cerita rakyat nusantara dalam bentuk animasi di *youtube* dan teks.
2. Mendeskripsikan hubungan animasi alih wahana cerita rakyat dan teks.

3. Menyusun perencanaan bahan ajar cerita rakyat nusantara dari film animasi cerita rakyat nusantara di media sosial *Youtube*.
4. animasi cerita rakyat nusantara di media sosial *Youtube*.

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang dapat dilihat dari beberapa segi, yaitu teori dan praktik.

Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan. Secara keilmuan, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan mengembangkan kajian bagi peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dalam pembelajaran cerita rakyat.

Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, antara lain bagi siswa, guru dan peneliti.

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik untuk menggali bahan ajar yang sesuai dalam proses pembelajaran cerita rakyat. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dari pemilihan bahan ajar pembelajaran cerita rakyat yang ada di kelas.

b. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan, kekreatifan, dan pengalaman yang berharga bagi peneliti sebagai calon tenaga pendidik. Selain itu, peneliti sebagai calon guru Bahasa Indonesia menjadi lebih paham bagaimana mencari bahan ajar yang sesuai dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

c. Bagi siswa

Siswa dapat memperoleh pengetahuan, pengalaman serta pembelajaran yang lebih bervariasi.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan Disertasi

Laporan penelitian ini secara garis besar tersusun atas tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri atas halaman sampul, pengesahan, kata pengantar, sampai daftar isi, termasuk komponen-komponen lain di dalamnya. Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran terkait data dan dokumen-dokumen pendukung penelitian.

Penelitian ini terdiri atas lima bab. Bab pertama berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian ini dan struktur organisasi penulisan skripsi ini. Latar belakang masalah memaparkan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Rumusan masalah penelitian berisi persoalan-persoalan pokok yang dikaji dalam penelitian ini. Tujuan penelitian berisi jawaban atau hal yang di tuju dari persoalan-persoalan tersebut. Manfaat penelitian memaparkan tentang manfaat dari dilakukannya penelitian ini.

Bab kedua memaparkan teori-teori yang relevan dengan objek yang dikaji. Teori yang ada yaitu teori cerita rakyat nusantara; animasi sebagai alih wahana cerita rakyat; teori struktural dari Robert Stanton dan A. J. Greimas serta teori hipertekstualitas Genette; bahan ajar cerita rakyat di sekolah dan penelitian terdahulu yang relevan.

Bab ketiga memaparkan metode penelitian. Metode penelitian ini tersusun atas metode penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data serta teknik analisis data.

Bab keempat adalah temuan dan pembahasan. Dalam bab ini dijelaskan mengenai temuan penelitian serta pembahasan penelitian ini dimulai sejak deskripsi data dan analisis datanya.

Bab kelima merupakan bab terakhir dalam skripsi ini. Bab lima berisi simpulan, implikasi, serta rekomendasi penelitian. Terakhir dalam penulisan skripsi ini akan ditulis daftar pustaka beserta lampiran-lampiran.