

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Digitalisasi menyebabkan terjadinya perubahan dalam sistem manual menjadi digital dengan memanfaatkan inovasi teknologi. Melalui digitalisasi, masyarakat memiliki cara baru dalam mengakses dan mengonsumsi produk budaya. Perkembangan teknologi juga menghadirkan konvergensi media sehingga masyarakat dapat memperoleh informasi melalui konten yang beragam. Keberadaan multimedia dapat menciptakan peluang untuk memajukan berbagai aspek dalam kehidupan, salah satunya adalah budaya lokal.

Budaya lokal Indonesia menggambarkan sejarah, identitas, dan nilai-nilai yang diwariskan dari generasi tua ke generasi muda. Dalam hal ini, setiap daerah memiliki bahasa, seni, tradisi, dan adat istiadat yang khas. Keunikan yang dimiliki setiap daerah di Indonesia, sejatinya memberikan identitas budaya mereka. Produk-produk budaya tersebut tercipta dari suatu ide atau gagasan yang dipraktikkan sehingga membentuk material kebudayaan dan menjadi bagian dari konstruksi budaya (Purwaningsih et al., 2016, p. 11).

Namun, di peradaban serba modern ini, tampaknya produk-produk budaya lokal mulai semakin tergantikan. Modernitas yang dibawa sebagai efek globalisasi memunculkan sistem ekonomi baru, konflik-konflik baru, dan pergeseran kesadaran manusia sebagai akibat dari kemunculan peradaban tersebut. Dalam hal ini, masyarakat menjadi terpapar kebudayaan luar dan nilai-nilai budaya lokal berpotensi semakin tergeser.

Keberadaan globalisasi menciptakan dampak positif dan negatif. Selain membawa budaya asing ke dalam budaya lokal, globalisasi telah mendorong perkembangan teknologi digital. Teknologi terbukti memberikan penguatan dari segi keterhubungan melalui jaringan digital, yang jika dimanfaatkan dapat digunakan untuk melestarikan budaya. Pemanfaatan teknologi dalam pelestarian budaya memberikan kesempatan baru yang lebih luas untuk melakukan pengarsipan digital, pengembangan basis data budaya, dan promosi kekayaan budaya melalui platform online. Metode ini memberikan kemudahan dalam memberikan akses pada warisan budaya untuk generasi saat ini maupun generasi yang akan datang.

Teknologi digital dapat memberikan inovasi-inovasi terbaru untuk budaya lokal agar semakin menarik saat dikonsumsi masyarakat secara umum. Salah satu produk budaya yang dapat dikembangkan melalui alih media adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan bagian dari tradisi lisan yang diceritakan secara turun temurun. Agar cerita rakyat tidak dilupakan oleh masyarakat, kemudahan teknologi dapat mengubah cerita rakyat yang berbentuk lisan ke bentuk fisik yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apabila tidak ada upaya untuk mengikuti perkembangan zaman, dikhawatirkan cerita rakyat akan semakin punah seiring berkembangnya teknologi.

Alih media cerita rakyat dapat didistribusikan dengan cepat menggunakan media sosial. Sebagai produk digital, media sosial merupakan sarana dalam berkomunikasi jarak jauh menggunakan jaringan internet. Media sosial menyediakan akses yang luas, seperti sarana kolaborasi hingga layanan multimedia. Salah satu contoh media sosial penyedia multimedia adalah aplikasi YouTube. YouTube memberikan akses kepada pengguna untuk menyediakan informasi melalui teks, gambar, audio, dan animasi. Sebagai platform

media sosial, melalui artikel *datareportal*, diketahui bahwa YouTube telah memiliki 2,53 miliar pengguna di seluruh dunia pada kurun waktu Januari 2025 (Kemp, 2025).

YouTube sebagai platform populer di kalangan muda, dapat dimanfaatkan sebagai distribusi transformasi media cerita rakyat. YouTube memberikan kemudahan akses dalam membuka video yang diunggah oleh individu/keompok. Video yang dapat ditayangkan ke dalam platform tersebut memiliki berbagai macam jenis, salah satunya adalah film animasi. Film animasi menampilkan visualisasi menarik karena menyajikan narasi, gerak, dan warna yang memungkinkan penyampaian konsep kompleks secara lebih sederhana dan mudah dipahami oleh penonton.

Salah satu channel di YouTube yang gencar memberikan animasi berkaitan tentang cerita rakyat adalah Gromore Studio Series. Menariknya, studio ini menghasilkan cerita rakyat berbentuk film animasi menggunakan format 3D dengan gaya semi-realistik, di antara film animasi lainnya yang menggunakan format 2D. Diketahui, akun tersebut memiliki 1,84 juta pengikut per-Agustus 2026. Dari banyaknya cerita rakyat yang telah mereka animasikan, terdapat cerita rakyat legenda *Situ Bagendit* dari daerah Garut, Jawa Barat. Film animasi legenda ini diunggah di tanggal 2 Maret 2025 dengan meraih 2,9 juta penonton per-Agustus 2026.

Film animasi legenda *Situ Bagendit* yang diproduksi oleh Gromore Studio Series merupakan bentuk pemanfaatan teknologi untuk pelestarian cerita rakyat. Cerita rakyat yang semula beredar secara lisan dan tulis, kini mengalami pengemasan cerita ke dalam medium audiovisual yang disajikan dengan visualisasi menarik. Namun, proses pengemasan tersebut memungkinkan terjadinya persamaan dan perbedaan dalam penyajian struktur cerita.

Salah satu cerita rakyat yang menarik untuk dikaji adalah legenda *Situ Bagendit* dari Kabupaten Garut, Jawa Barat. Cerita ini tidak hanya dikenal sebagai asal-usul terbentuknya Situ Bagendit, tetapi juga dengan pesan moral yang relevan dengan kehidupan masyarakat masa kini, yaitu konsekuensi dari sifat serakah dan mengutamakan sikap peduli di atas nilai kekayaan.

Legenda tersebut menceritakan asal-usul sebuah situ (danau) yang dikenal sebagai Situ Bagendit. Situ Bagendit dikenal keindahannya sebagai danau yang dikelilingi oleh pengunungan dan hamparan sawah. Daerah ini telah menjadi objek wisata alam unggulan di Kabupaten Garut. Selain menjadi objek wisata, Situ Bagendit telah menjadi tempat terjadinya interaksi sosial masyarakat Sunda di sana. Hal ini didasarkan pada potensi kemajuan ekonomi UMKM akibat keberadaan objek wisata tersebut.

Balai Besar Wilayah Sungai (BBWS) Cimanuk Cisanggarung (dalam Waluyo, 2022) menyatakan bahwa Situ Bagendit memerlukan perlindungan dan pelestarian sebagai bentuk konservasi agar fungsi wisatanya berjalan beriringan dengan fungsi memelihara lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa Situ Bagendit menjadi wilayah potensial untuk pengembangan wilayah Kabupaten Garut sekaligus menyimpan nilai-nilai budaya yang tidak dapat dipisahkan dari kawasan tersebut. Pernyataan tersebut menegaskan adanya perhatian untuk pelestarian kawasan Situ Bagendit, tetapi masih dalam ranah aspek fisik dan ekologis. Sementara itu, terdapat tradisi lisan legenda *Situ Bagendit* sebagai warisan budaya telah melekat pada kawasan tersebut. Legenda tersebut perlu diperkenalkan kepada masyarakat melalui berbagai bentuk penyajian yang sesuai dengan perkembangan media sehingga dapat dilestarikan.

Upaya pelestarian legenda *Situ Bagendit* melalui media yang berbeda tidak hanya memperluas jangkauan penyebaran cerita, tetapi juga menghadirkan bentuk penyajian

yang sesuai dengan karakteristik medium. Dalam hal ini, penyampaian struktur cerita legenda dalam bentuk teks dan film animasi berpotensi menunjukkan persamaan dan perbedaan.

Dalam hal ini, kehadiran legenda *Situ Bagendit* dalam bentuk teks dan film animasi memperlihatkan adanya dua bentuk penyajian cerita yang berbeda. Perbedaan medium memungkinkan adanya persamaan maupun perbedaan pada unsur-unsur pembangun cerita. Oleh karena itu, perlu adanya analisis struktural terhadap masing-masing bentuk mediumnya. Kemudian, dilanjutkan dengan analisis perbandingan struktur untuk memahami persamaan dan perbedaan yang terdapat pada keduanya.

Berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut, maka legenda *Situ Bagendit* dipilih menjadi objek penelitian karena pesan moral yang terkandung memiliki relevansi dengan kehidupan masyarakat masa kini, terutama mengenai keserakahan dan kepedulian sosial. Kemudian, legenda ini merupakan salah satu cerita rakyat yang merepresentasikan budaya lokal masyarakat Garut dan memiliki kaitan dengan kawasan Situ Bagendit sebagai bagian dari warisan budaya. Selain itu, cerita rakyat ini hadir dalam dua bentuk penyajian, yaitu teks dan film animasi. Kedua bentuk penyajian ini menarik untuk dikaji secara bandingan karena memungkinkan dilakukannya perbandingan struktur naratif untuk melihat persamaan dan perbedaan yang terdapat pada keduanya.

Dalam penelitian ini, perbandingan dalam wujud teks legenda akan menggunakan terbitan Kyta, di dalam buku berjudul "*Cerita Rakyat dari Provinsi Jawa Barat: Legenda Situ Bagendit*" tahun 2020. Kemudian, pada film animasi, penelitian ini akan menggunakan karya Gromore Studio Series untuk melihat persamaan dan perbedaan dari kedua medium ini. Penggunaan film animasi sebagai salah satu objek dalam penelitian ini didasarkan pada pandangan Klarer bahwa film dapat dianalisis menggunakan metode

kritik sastra. Lebih lanjut, Klarer menyebutkan (1999, p. 55) bahwa film memang memiliki karakteristik dan terminologi khusus, tetapi dapat dianalisis menggunakan metode kritik sastra karena kritik film berhubungan erat dengan pendekatan tradisional dalam kajian tekstual. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Buckland bahwa film dibangun oleh narasi (2021, p. 12). Dengan demikian, film animasi legenda *Situ Bagendit* dapat ditempatkan sebagai objek dalam penelitian sastra karena memiliki struktur naratif yang dapat dianalisis melalui pendekatan struktural.

Setelah menempatkan film sebagai objek dalam penelitian sastra, struktur naratif pada kedua objek perlu dianalisis terlebih dahulu sebelum melakukan perbandingan. Peninjauan terhadap struktur masing-masing karya diperlukan untuk melihat persamaan dan perbedaan dari kedua bentuk penyajian legenda *Situ Bagendit*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian bandingan aliran Amerika yang menitikberatkan pada analisis aspek struktur naratif sebagai dasar untuk melakukan perbandingan. Menurut Budi Darma (dalam Anggraeni, 2024) menyebutkan bahwa sastra bandingan dapat digunakan melalui perspektif regional, yaitu kesamaan berdasarkan lokasi geografis maupun akar bahasa. Anggraeni (2024) juga menyebutkan bahwa bentuk perbandingan dapat dilakukan antarteks, lintas wahana (contohnya teks dengan film), dan antara teks serta tradisi lisan. Ruang lingkup sastra bandingan mencakup wilayah nasional (sesama sastra Indonesia, antara sastra Indonesia dan tradisi lisan atau sastra daerah), maupun lintas budaya (antara sastra Indonesia dan sastra asing atau sesama sastra asing dari negara yang berbeda). Oleh karena itulah, penelitian ini termasuk dalam ranah kajian sastra bandingan dengan melakukan perbandingan struktur naratif terhadap sesama karya sastra daerah yang lintas wahana.

Lebih lanjut, penelitian ini akan menggunakan teori struktural Robert Stanton untuk mengidentifikasi fakta cerita (karakter, alur, dan latar) sebagai unsur yang membangun cerita sehingga peneliti dapat mengetahui persamaan dan perbedaan struktur antara teks dan film animasi legenda *Situ Bagendit*. Dengan demikian, penelitian ini mengkaji perbandingan struktur legenda *Situ Bagendit* dalam dua bentuk, yaitu teks dan film animasi. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan struktur yang dimiliki legenda *Situ Bagendit* dalam dua bentuk yang berbeda agar dapat melihat karakteristik penyajian ceritanya.

Dalam segi struktur naratif, baik dari legenda dalam teks tertulis maupun film animasi, keduanya memiliki garis besar cerita yang sama, yaitu tentang Nyai Endit yang merupakan seorang janda kaya di desanya. Namun, ia sangatlah kikir dan sombong sehingga menyengsarakan warga desanya. Suatu hari, saat kedatangan seorang pengemis tua yang berpakaian compang-camping. Pengemis itu meminta sedikit makanan, tetapi ditolak olehnya dengan kasar. Berkas tindakannya ini, sang pengemis memberikannya sebuah balasan berupa mendatangkan banjir ke desa mereka. Nyai Endit akhirnya tenggelam bersama desanya sehingga terciptalah *Situ Bagendit*.

Penelitian dengan menggunakan legenda *Situ Bagendit* sebagai objek sudah beberapa kali dilakukan, tetapi kajian tentang perbandingan dalam film animasi masih terbatas. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang dapat menjadi referensi penelitian ini, di antaranya oleh Wulan Aulia Damayanti dan Rodiatul Jannah dalam artikel ilmiah yang berjudul "*Analisis Unsur Intrinsik Legenda Situ Bagendit*" tahun 2024. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis unsur intrinsik dalam legenda tersebut, meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, amanat, dan simbolisme (Damayanti & Jannah, 2024). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang diteliti adalah objek

kajiannya yang menggunakan legenda *Situ Bagendit*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah metode kajiannya. Metode dalam penelitian terdahulu ini hanya menggunakan strukturalisme, sedangkan peneliti dalam penelitian ini menggunakan kajian bandingan strukturalisme dengan dua objek kajian berupa legenda *Situ Bagendit* dari teks dan film animasi. Dalam hal ini, penelitian terdahulu pertama masih menganalisis karya sastra berbentuk tradisi lisan dan hanya membedah struktur isi cerita tersebut, sedangkan peneliti dalam penelitian ini akan menggunakan unsur intrinsik untuk melihat persamaan dan perbedaan dari teks legenda *Situ Bagendit* dengan film animasi legenda *Situ Bagendit* karya Gromore Studio Series untuk meninjau keterkaitan antara kedua objek tersebut. Maka dari itu, penelitian ini akan melengkapi penelitian terdahulu dalam mengkaji legenda *Situ Bagendit* dengan analisis berpusat pada kajian perbandingan.

Penelitian kedua adalah penelitian Nurlela dengan judul "*Nilai Moral Cerita Situ Bagendit sebagai Penguatan Karakter Siswa di Sekolah Dasar*" tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai moral sebagai model penguatan karakter siswa di sekolah dasar (Nurlela, 2023). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang diteliti adalah objek kajiannya yang menggunakan legenda *Situ Bagendit*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah fokus kajiannya. Fokus kajian dalam penelitian terdahulu kedua adalah nilai-nilai moral dalam legenda *Situ Bagendit*, sedangkan peneliti dalam penelitian ini melihat perbandingan struktur antara teks legenda *Situ Bagendit* dengan film animasi karya Gromore Studio Series. Dalam hal ini, penelitian terdahulu kedua masih menganalisis karya sastra berbentuk tradisi lisan dan membedah nilai moral yang terkandung di dalam cerita, sedangkan peneliti dalam penelitian ini berupaya melihat hubungan antara versi legenda *Situ Bagendit* baik teks maupun film

animasinya untuk melihat perbandingan struktur yang terjadi. Maka dari itu, penelitian ini akan melengkapi penelitian terdahulu dalam mengkaji legenda *Situ Bagendit* dengan meninjau perbandingan struktural dari teks legenda dengan film animasi.

Penelitian ketiga adalah penelitian Dita Eka Wardani, Esti Novia Febianti, dan Yosi Wulandari yang berjudul "*Perbandingan Struktural Cerpen Aspek Kehilangan 'Ayahku yang Terbaik' Karya Khairina Dwi Rivani dengan Cerpen 'Atas Nama Ayah' Karya Uswatun Hasanah*" tahun 2024. Penelitian terdahulu ketiga ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan membandingkan cerpen "*Ayahku yang Terbaik*" karya Khairina Dwi Rivani dengan cerpen "*Atas Nama Ayah*" karya Uswatun Hasanah (Wardani et al., 2024). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang diteliti adalah teori kajiannya yang menggunakan kajian bandingan strukturalisme. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah objek kajiannya. Objek kajian dalam penelitian terdahulu ketiga adalah "*Ayahku yang Terbaik*" karya Khairina Dwi Rivani dengan cerpen "*Atas Nama Ayah*" karya Uswatun Hasanah", sedangkan peneliti dalam penelitian ini adalah legenda *Situ Bagendit* terbitan Kyta dengan film Animasi karya Gromore Studio Series. Dalam hal ini, Penelitian ini akan melengkapi penelitian terdahulu dalam kajian bandingan strukturalisme.

Dengan demikian, kajian tentang perbandingan struktur legenda *Situ Bagendit* teks tulis terbitan Kyta dengan film animasi legenda *Situ Bagendit* karya Gromore Studio Series masih memerlukan perhatian lebih lanjut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah perbandingan struktur legenda *Situ Bagendit* terbitan

Kyta dengan film animasi legenda *Situ Bagendit* karya Gromore Studio Series. Selain itu, terdapat pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam penelitian ini, yaitu:

1.2.1 Bagaimana struktur cerita legenda *Situ Bagendit* terbitan Kyta dan versi film animasi karya Gromore Studio Series?

1.2.2 Bagaimana perbandingan struktur cerita legenda *Situ Bagendit* terbitan Kyta dengan film animasi karya Gromore Studio Series?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh peneliti, yaitu:

1.3.1 Untuk menjelaskan struktur cerita legenda *Situ Bagendit* terbitan Kyta dan versi film animasi karya Gromore Studio Series.

1.3.2 Untuk menjelaskan perbandingan struktur cerita legenda *Situ Bagendit* terbitan Kyta dengan film animasi karya Gromore Studio Series.

1.4 Batasan Penelitian

Penggunaan batasan dalam penelitian ini bertujuan agar penelitian memiliki arah yang jelas dalam proses pengumpulan data dan berfokus pada aspek-aspek penelitian yang relevan dalam kajian bandingan dan strukturalisme. Penelitian ini dibatasi pada analisis fakta cerita (alur, karakter, dan latar) dalam struktur cerita legenda *Situ Bagendit* dari teks tulis terbitan Kyta dan film animasi karya Gromore Studio Series. Pembatasan pada fakta cerita digunakan karena penelitian ini membandingkan unsur yang secara langsung membentuk rangkaian cerita dan dapat diidentifikasi pada kedua objek. Kemudian, perbandingan ini dilakukan untuk menemukan persamaan dan perbedaannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh peneliti, maka penelitian ini bermaksud untuk memberikan kontribusi dalam penelitian sastra, khususnya kajian bandingan stuktural. Adapun kegunaan penelitian ini, yaitu:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah penelitian sastra di bidang strukturalisme. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya terkait perbandingan struktur cerita rakyat. Dalam hal ini, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan untuk penelitian relevan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat digunakan untuk memperkaya pemahaman masyarakat bahwa karya sastra yang difilmkan dapat menciptakan perbandingan kesamaan dan perbedaan dalam unsur-unsur ceritanya. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi lanjutan terhadap cerita legenda *Situ Bagendit*.

Intelligentia - Dignitas