

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Cerita adalah rangkaian dari segala peristiwa yang memuat sebuah kisah atau informasi baik berupa verbal maupun nonverbal, peristiwa yang disampaikan dapat dikategorikan sebagai cerita non fiksi (faktual) maupun cerita fiksi (karangan). Nurbiana (2008) berpendapat bahwa:

Bercerita ialah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan oleh karena itu orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikannya dengan menarik. (h.6)

Bercerita memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman dan pandangan kepada pendengar ataupun pembaca supaya informasi tersebut dapat diserap, dihayati, dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam cerita akan mengenal tentang pesan moral yang tersirat baik itu positif maupun negatif, sebagaimana menjadi sebuah contoh perspektif bagi pendengar atau pembaca tentang kesehariannya untuk membangun sebuah karakter atau sifat yang timbul dari diri sendiri.

Cerita rakyat atau dalam bahasa Inggris, *folklore* adalah jenis cerita yang diangkat dari pemikiran fiktif atau faktual penduduk setempat yang menyimpan sebuah pesan moral tentang makna kehidupan dan kemudian turun-temurun dari generasi satu ke generasi yang akan datang. Hutomo (1991) berpendapat “cerita rakyat bisa diartikan sebagai wujud ekspresi suatu budaya yang ada di masyarakat melalui tutur yang mempunyai hubungan secara langsung dengan berbagai aspek budaya serta susunan nilai sosial masyarakat itu sendiri” (h.4). Ciri-ciri yang mengidentifikasi cerita rakyat yaitu; bersifat lisan, isi dan bentuknya statis, tidak ada pengarang (anonim), bersifat komunal atau milik bersama, memberikan cerminan aturan-aturan kehidupan, dan kisah seputar kerajaan (istana sentral). Dari beragam cerita rakyat yang disampaikan, ada beberapa jenis cerita rakyat yang dikategorikan yaitu; dongeng yang merupakan bentuk sastra kuno yang menceritakan tentang peristiwa luar biasa yang dipadukan dengan khayalan (fiksi)

dan dianggap tidak pernah ada, legenda yang merupakan cerita prosa rakyat yang faktual dan menjadi sebuah sejarah di dunia, mitos sebagai cerita suatu bangsa tentang dewa dan pahlawan zaman dulu, mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa tersebut mengandung arti mendalam yang diungkapkan dengan cara gaib, dan fabel merupakan cerita kehidupan seekor hewan yang memiliki persona layaknya manusia.

Si Kabayan atau disebut juga Kabayan adalah sosok tokoh imajinatif dari kebudayaan Sunda yang muncul dari sebuah tradisi masyarakat suku Sunda pada zaman dahulu diperkenalkan dengan sifatnya yang polos dan sering dianggap lucu, tetapi memiliki pemikiran yang cerdas, jujur, dan adil. Si Kabayan juga terkenal di kebudayaan Arab sebagai tokoh kaum sufi yang merepresentasikan kebiasaan pemikiran masyarakat budaya Arab. Si Kabayan sudah sangat dikenal oleh banyak masyarakat yang sangat dekat dengan kearifan suku Sunda. Berbagai masyarakat bahkan mengikuti gaya berpakaian sebagai representatif rakyat Sunda. Si Kabayan setiap harinya selalu menggunakan pangsi hitam, iket atau terkadang peci dengan posisi menyamping dan sarung.

Cerita Si Kabayan banyak disebut sebagai cerita lucu, cerita humor, ataupun cerita jenaka. Namun berdasarkan terminologi para peneliti sastra, cerita ini adalah cerita jenaka. Cerita jenaka sebagai cerita tentang tokoh lucu, menggelikan atau licik, dan licin (Fang, 1991, h.14). Cerita jenaka sendiri tersebar luas melalui mulut ke mulut masyarakat di seluruh Nusantara. Tidak hanya sampai Nusantara, cerita jenaka sampai juga ke ranah internasional. Cerita Si Kabayan selalu fokus pada tokoh utamanya, bahkan sering diceritakan menjadi *hero* atau pahlawan dalam mengatasi segala permasalahan, hanya dengan menggunakan kejujuran dan pikiran yang cerdas meskipun personalitasnya terlihat seperti orang yang memiliki sifat stereotip yaitu malas. Hal itu muncul dari pembicaraan masyarakat dan hanya terbatas sampai itu saja. Semakin zaman berubah, rupanya cerita Si Kabayan tampil dengan cerita yang lebih interaktif yang awalnya hanya sebatas lisan, kini tumbuh dalam bentuk sebuah buku dan perfilman.

Akan tetapi pengadaptasian cerita rakyat Si Kabayan hanya sebatas di alur dan waktu cerita yang sama, meski memiliki topik cerita yang berbeda. Hal tersebut

membuat sejumlah pertanyaan tentang jalan hidup Si Kabayan sebelum menjadi suami yang sudah banyak dikenal oleh pendengar maupun pembaca. Tentu dalam cerita tersebut berawal dari sastra lisan yang sudah mulai dibicarakan masyarakat suku Sunda sejak dahulu kala. Lalu dari hal tersebut, muncul satu penulis yang telah mengembangkan kembali cerita rakyat Si Kabayan seperti contoh Eddy D. Iskandar menuliskan cerita film sekuel Si Kabayan yang karyanya laris pada masanya. Karya beliau akan tetapi belum ada yang mengadaptasikan ke dalam cerita buku komik, sehingga masyarakat hanya dapat melihat adaptasi cerita sekuel tersebut dalam bentuk film.

Maka dari fenomena di atas, muncullah sebuah informasi yang dapat dibentuk yaitu pengadaptasian cerita film Si Kabayan dari karya penulis Eddy D. Iskandar ke dalam buku komik, sebagaimana untuk masyarakat agar dapat mengetahui hal tersebut. Hasil pengadaptasian tersebut yang kemudian dapat diperoleh di sekian toko buku, memperkenalkan kembali adaptasi cerita rakyat Si Kabayan yang saat itu laris.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang yang disampaikan, ditemukannya poin-poin permasalahan yang sebagaimana dijelaskan berikut:

- Adaptasi cerita rakyat Si Kabayan sebatas pada alur dan waktu cerita yang sama.
- Belum adanya buku komik Si Kabayan yang mengadaptasi dari karya tulis milik Eddy D. Iskandar.
- Munculnya suatu pertanyaan terkait bagaimana perjalanan hidup Si Kabayan saat masih berada di usia remaja akhir dan berstatus bujangan.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari identifikasi masalah yang disampaikan, dapat dirumuskan yang sebagaimana dijelaskan sebagai berikut:

- Bagaimana untuk menginformasikan kepada masyarakat terkait pengadaptasian buku komik cerita rakyat Si Kabayan dari salah satu karya penulis Eddy D. Iskandar yang laris pada masanya dan memperkenalkan kembali salah satu unsur kebudayaan Sunda?

I.4 Batasan Masalah

Akan tetapi dari penyampaian rumusan masalah di atas perlu dibatasi agar fokus dengan permasalahan yang disampaikan. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

- Perancangan terbatas pada masyarakat yang memiliki pengetahuan terkait budaya Sunda di provinsi Jawa Barat.
- Perancangan hanya terbatas pada plot dan alur tertentu. Cerita berfokus pada kehidupan Si Kabayan saat masa remaja akhir dan masih dalam status bujangan.
- Cerita yang disampaikan menggunakan salah satu referensi dari sebuah film layar lebar pada tahun 1989 berjudul “Si Kabayan Saba Kota” oleh penulis Eddy D. Iskandar.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1 Tujuan Perancangan

Dari perancangan yang dibuat, tujuannya sebagai media persuasi adalah sebagai berikut:

- Memperkenalkan kembali adaptasi cerita rakyat Si Kabayan oleh penulis Eddy D. Iskandar yang dikemas dalam bentuk karya visual naratif yaitu buku komik.
- Memperkenalkan kembali salah satu unsur kebudayaan Sunda sebagai hal penting yang harus dijaga dan dilestarikan sampai ke generasi selanjutnya.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat perancangan dari tujuan di atas, adalah sebagai berikut:

- Adanya pengetahuan yang dapat diinformasikan kepada masyarakat terkait buku komik cerita Si Kabayan yang mengadaptasi dari salah satu film sekuel Si Kabayan terlaris pada masanya.
- Agar mempertahankan salah satu unsur kebudayaan Sunda dengan mengenal dan melestarikan adat istiadat, pakaian adat, dan bahasa hanya dengan menggarap cerita rakyat Si Kabayan.