

**PENGEMBANGAN LEGENDA BATU BETANGKUP, DALAM
BENTUK DRAMATISASI SERTA IMPLIKASINYA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

SKRIPSI

Oleh

Anggela Tarisa

NIM: 06021281823076

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

PALEMBANG

2022

**PENGEMBANGAN LEGENDA BATU BETANGKUP, DALAM
BENTUK DRAMATISASI SERTA IMPLIKASINYA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

SKRIPSI

Oleh

Anggela Tarisa

NIM: 06021281823076

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengesahkan:

**Koordinator Prodi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia**



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D

NIP 1969021151994032002

Pembimbing,



**Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo,
M.Pd**

NIP 195907121986032001



**PENGEMBANGAN LEGENDA BATU BETANGKUP, DALAM
BENTUK DRAMATISASI SERTA IMPLIKASINYA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

SKRIPSI

Oleh

Anggela Tarisa

NIM: 06021281823076

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

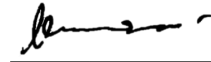
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 13 Juni 2022

TIM PENGUJI:

Ketua : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd



Anggota : Dr. Izzah, M.Pd.



Indralaya, 13 Juni 2022

Koordinator Program Studi



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D

NIP 1969021151994032002



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggela Tarisa

NIM : 06021281823076

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Legenda Batu Betangkap dalam Bentuk Dramatisasi, serta Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” Ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Anggela Tarisa

NIM 06021281823076

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahilabbil`alamin

Bismillahirrahmannirrahim

Segala puji dan syukur atas limpahan karunia dan kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan nikmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Shalawat serta salam tak lupa penulis haturkan pada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan ke zaman terang berderang.

Skripsi berjudul Pengembangan Cerita Rakyat Bangka Barat Lagenda Batu Betangkup melalui Alih Wahana ke Bentuk Dramatisasi, sebagai Upaya Promosi Pariwisata dan Pelestarian Budaya menggunakan Aplikasi TikTok Serta Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Skripsi ini tidaklah dapat terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rasa terima kasih terutama kepada pembimbing yakni Bapak Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran yang membangun arahan dan masukan yang sangat bermanfaat memberi dukungan kepada penulis. Penulis juga amat berterimakasih pada ketiga validator produk yakni Ibu Dr. Izzah M.Pd, Bapak Dr. Didi Suhendi, M.Hum., dan Bapak Drs. Ansori, M.Si. Tidak lupa penulis juga berterima kasih kepada:

1. Allah Subhanallahu Wa ta`ala yang telah memberikan karunia nikmat iman, Islam, sehat, umur dan kesempatan hingga penulis dapat menempuh pendidikan di Universitas Sriwijaya dan dapat menyelesaikan pembuatan skripsi ini dengan lancar.
2. Ibunda tercinta yang telah berjuang dengan sekuat tenaga hingga penulis sampai di titik ini. yang selalu menyemangati dan mendoakan penulis tiada henti. Selalu mendukung segala kegiatan penulis mulai dari awal kuliah hingga skripsi ini selesai. Selalu mengingatkan penulis betapa pentingnya pendidikan dan betapa penulis pasti bisa melalui semua ini. Terima kasih pada ibunda tercinta yang selalu tetap tegar walau berjuang sendirian, terima kasih atas tiap pelukan hangat dan kalimat penenang yang selalu penulis dapatkan hingga terselesaikannya skripsi ini dan sampai nanti.
3. Adikku tersayang Almar Hazizah, yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
4. Kakak perempuan saya Vergiana, yang selalu merawat saya di tanah rantauan. Selalu berbagi kisah kasih dan tawa, selalu mendukung, merawat

- dan memberikan semangat kepada penulis. Selalu memberikan masukan dan rangkaian pengalaman berharga yang amat penulis syukuri.
5. Bunda Rahayu dan Bibi Yati yang telah merawat dan mengurus penulis di tanah rantauan, atas doa, semangat, dan dukungan sejak awal perkuliahan hingga selesainya penulisan skripsi ini.
 6. Keluarga besar Anwar Hamid, yang selalu memberikan dukungan, doa, dan semangat, serta selalu mendukung segala kegiatan penulis mulai dari awal perkuliahan hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.
 7. Adik asuh Russel Margareta Nadapdap, yang selalu memberikan dukungan, doa, bantuan, dan rasa kasih sayang yang amat penulis syukuri.
 8. Sahabat perjuangan penulis yang selalu mendukung, membersamai, mendoakan dalam suka dan duka, dan membawa penulis kearah yang lebih baik. Sahabat yang selalu memotivasi dan mendengarkan setiap tangisan dan tingkah konyol serta aneh yang kerap penulis lakukan. Terima kasih karena telah berjuang bersama di tanah rantauan dari awal perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini. Teruntuk keluarga besar kos nenek Adelia Veronika, Adenia fadilah, Nurul Fitriana, Sheti, Ummi Hayati, Suci Rahmadanti, Ananda Putri Azzahra.
 9. Riko Saputra yang selalu mendukung, menemani, dan memberikan semangat pada penulis, serta selalu meluangkan waktu untuk menemani dan mendengarkan setiap keluh kesah yang penulis hadapi. Rela menyisihkan waktu dalam penat demi membantu penulis untuk menyelesaikan produk skripsi dan menemani penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga kita dapat menjadi apa yang telah kita harapkan.
 10. Keluarga besar Indralaya *Pet Lovers*, yang telah mewarnai kehidupan perkuliahan penulis di rantauan. selalu memberikan pengalaman baru dan pengajaran berharga.
 11. Novianti, yang telah menjadi patner *Mobile Legend*, bersama tim yang selalu menghibur penulis. Terima kasih karena telah menjadi patner kesepian sebelum datangnya doi. Terima kasih karena selalu memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi.
 12. Tim produksi produk skripsi, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian. Yang telah bersusah payah, dan mau direpotkan dalam penyelesaian produk skripsi. Terima kasih Adelia, Sheti, Ummi, Riko, Arif, Ani, Pia, Edo. Terima kasih atas bantuan dan dukungan dalam proses pembuatan produk skripsi, hingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
 13. Terima kasih juga kepada sahabat perjuangan dari Bangka Marsyalia Deska Aprila, Alisha, Pia, Dian, dan Isya.

14. Narasumber saya M. Zakiul, Ketua Umum BDBAR Agung, Rinaldi Hidayah, dan para responden angket calon wisatawan.
15. Seluruh rekan seperjuangan HMPBSI angkatan 2018 yang telah berjuang bersama dalam suka maupun duka. Terima kasih karena telah bersedia mengukir kisah bersama atas kanvas putih yang tidak terasa akan segera selesai.
16. Almamater kebanggaan, Universitas Sriwijaya dan Beasiswa Bidik Misi.
17. Terakhir dan amat utama penulis ucapkan terima kasih untuk diri sendiri yang telah berjalan sampai sejauh ini, yang telah menikmati asam garam hidup di rantauan. Terima kasih, ini adalah langkah awal dari sebuah perjuangan.

Semoga seluruh pihak diberikan keberkahan dan dilancarkan segala urusannya. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, dunia pariwisata, budaya, dan pendidikan.

MOTTO

“Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”

Q.S Ar-Ra’ad ayat 11

“ Dibalik kesulitan ada kemudahan”

Q.S Al-Insyirah

“Allah selalu memberikan yang terbaik untuk umatnya, lantas tak ada satupun ketetapan yang harus diragukan.”

-AT-

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

Q.S 2:286

“Diri sendirilah yang tau apa yang baik untuk diri ini”

-AT-

“ Selagi itu adalah hal yang membawamu pada kebaikan dan tidak merugikan orang lain, lakukanlah”

-AT-

“Setiap proses adalah pelajaran”

(Unknow)

“Tak ada luka yang terlampau perih demi membahagiakan Ibunda

Tak ada jalan yang terlalu panjang demi senyumannya

Tak ada pula Doa yang dinanti kecuali Doanya”

-Anggela-

“Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti kami akan menambah nikmat padamu. Dan jika kamu mengingkari nikmat-Ku, maka sesungguhnya azab-Ku sangat pedih.”

-Q,S Ibrahim:7-

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Legenda Batu Betangkup dalam Bentuk Dramatisasi, serta Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Di dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd. Sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Didi Suhendi, M.Hum., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Ernalida S.Pd., M.Hum., Ph.D. Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Beasiswa Bidikmisi yang telah membantu biaya perkuliahan selama di Universitas Sriwijaya. Terima kasih juga kepada tiga validator yakni Ibu Dr. Izzah M.Pd, Bapak Dr. Didi Suhendi, M.Hum., dan Bapak Drs. Ansori, M.Si, Bapak Rizqi Turama M.pd, Ibunda, Adik, Keluarga besar, Kekasih hati, sahabat, serta teman-teman seperjuangan yang telah mendukung dan memberikan doa yang tulus selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 13 Juni 2022

Penulis,



Anggela Tarisa

NIM 060211823076

Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	viii
PRAKATA.....	x
Daftar Isi.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
PENELITIAN.....	xii
ADMINISTRASI	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	7
1.3 TUJUAN PENELITIAN	8
1.4 MANFAAT PENELITIAN.....	8
a) Manfaat Teoretis.....	8
b) Manfaat Praktis.....	8

DAFTAR LAMPIRAN

PENELITIAN

Lampiran A.1 Lembar Validasi Teks Puisi.....	75
Lampiran A.2 Lembar Validasi Pembacaan Puisi.....	77
Lampiran A.3 Lembar Validasi Video.....	79
Lampiran A.4 Table Gambar Produk Hasil.....	81
Lampiran A.5 Table Bukti Wawancara.....	123
Lampiran A.6 Foto Buku Lagenda Batu Betangkup.....	134
Lampiran A.7 Table Gambar Angket Calon Wisatawan.....	139
Lampiran A.8 Penyebaran <i>Link</i> Angket.....	154
Lampiran A.9 Proses Pembuatan Produk.....	156
Lampiran A.10 Penyebaran Video.....	162

ADMINISTRASI

Lampiran B.1 Usul Judul.....	172
Lampiran B.2 SK Pembimbing.....	173
Lampiran B.3 Surat Tugas Validator.....	175

PENGEMBANGAN LEGENDA BATU BETANGKUP, DALAM BENTUK DRAMATISASI SERTA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah teks cerita rakyat Batu Betangkup, dari bentuk cerita rakyat tulis dan lisan menjadi sebuah video dengan metode alih wahana ke bentuk dramatisasi. Diharapkannya dengan adanya penelitian ini, dapat membantu promosi pariwisata, dan pelestarian budaya serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan R&D Thiagarajan 1974, 4D (*Define, Design, Development, dan Dissemination*). Penelitian ini menggunakan tehnik pengumpulan data wawancara, angket, dokumen, dan validasi ahli. Hasil penelitian ini merupakan sebuah produk dramatisasi yang memasukan unsur tari, dan drama. Produk ini telah dilakukan validasi teks puisi, pembacaan puisi, dan video dengan hasil Sangat valid dan siap dilakukan penyebaran pada aplikasi TikTok. Melalui penelitian ini, peneliti harap dapat berguna untuk promosi pariwisata, pelestarian budaya, dan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Cerita Rakyat, Alih Wahana, Pengembangan, Dramatisasi*

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Universitas Sriwijaya (2022)

Nama : Anggela Tarisa

NIM: 06021281823076

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd

**DEVELOPMENT OF THE LEGEND OF BATU BETANGKUP IN THE
FROM OF DRAMATIZATION AND ITS IMPLICATION AND ITS
IMPLICATIONS IN LEARNING INDONESIA**

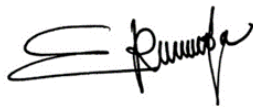
ABSTRACT

This study aims to develop a text of Batu Betangkup folklore, from the form of written and verbal folklore into a video with the transfer method to the form of dramatization. It is hoped that with this research, it can help promote tourism, and preserve culture and can be used as a medium for learning Indonesian. The research method used is the research method development of R&D Thiagarajan 1974, 4D (Define, Design, Development, and Dissemination). This study uses interview data collection techniques, questionnaires, documents, and expert validation. The results of this study are a product of poetry visualization that includes elements of dance, and drama. This product has been validated for poetry texts, poetry readings, and videos with very valid results and is ready to be distributed on the TikTok application. Through this research, researchers hope it can be useful for tourism promotion, cultural preservation, and learning Indonesian.

Keywords: Folklore, Transfer of Vehicles, Development, Dramatization

Mengetahui:

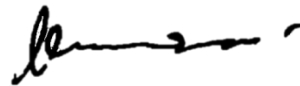
Koordinator Prodi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D

NIP 1969021151994032002

Pembimbing,



Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo,
M.Pd

NIP 195907121986032001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negeri indah dengan kekayaan alam dan kebudayaan yang melimpah. Indonesia terkenal sebagai negeri dengan penduduk yang ramah, serta suguhan pariwisata dan kuliner yang membuat wisatawan tertarik untuk berkunjung ke Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya jumlah turis pada setiap tahunnya. Data ini dilansir dari media elektronik *Indonesia Investments* terkait jumlah pengunjung disetiap tahunnya. Indonesia telah berhasil mencapai target wisatawan yakni 10 juta turis asing pada tahun 2015, dan kunjungan ini terus meningkat disetiap tahunnya. Banyaknya kunjungan wisatawan ini berdampak sangat baik pada citra negeri dan pemasukan negara. Dilansir dari salah satu web resmi milik DPR RI bahwa salah satu pemasukan terbesar untuk negara adalah dari segi pariwisata. Menurut wakil ketua DPR RI Utut Adianto yang dilansir dari media elektronik DPR RI, Indonesia sedang mengusahakan pariwisata menjadi sektor kedua dalam pemasukan negara. Dapat diartikan bahwa sektor pariwisata merupakan sektor yang sangat menjanjikan bila terus dikembangkan dan dipromosikan oleh negara.

Indonesia tak hanya menyajikan sekadar penampakan objek wisata saja, tetapi juga pertunjukan kebudayaan berserta cerita rakyat yang hidup dalam ruang lingkup objek wisata tersebut. Sastra lisan dalam masyarakat merupakan salah satu kebudayaan kebanggaan Indonesia. Sastra lisan lahir dari nenek moyang dan disebarkan melalui mulut dari satu generasi ke generasi yang lain. Penyebarannya secara tradisional dan diyakini oleh masyarakat setempat, adanya legenda atau sastra lisan yang menyelimuti sebuah objek wisata tentunya menambah nilai dan rasa objek wisata tersebut. Salah satu objek wisata yang terkenal bukan hanya karena suguhan alam yang indah tetapi juga karena kisahnya yang melegenda

adalah Danau Toba. Danau Toba sering dilakukan pengalih wahanaan oleh sutradara film, dalam hal ini cerita rakyat tersebut diangkat menjadi sebuah film dan disuguhkan pada penonton televisi. Dilansir dalam media elektronik *Kompas*, Banyu Wening *Production* pernah menggelar pertunjukan drama *musical* dengan mengangkat kisah Danau Toba. Alasan mereka mengangkat kisah ini ialah karena masyarakat Indonesia banyak yang belum mengetahui kisah Danau Toba. Melalui film FTV yang disiarkan di MNCTV, tim produksi berhasil menyuguhkan dan memperkenalkan ke masyarakat mengenai kisah Danau Toba. Alhasil objek wisata Danau Toba menjadi diketahui oleh masyarakat banyak. Hal ini termasuk dalam sebuah promosi pariwisata dan pelestarian budaya pada objek wisata Danau Toba melalui alih wahana sastra lisan menjadi sebuah film.

Sastra sangat berkontribusi dalam dunia pariwisata. Salah satu bukti nyata penggunaan sastra sebagai sarana promosi pariwisata dan pengenalan budaya adalah novel *Laskar Pelangi* karya Andrea Hirata. Novel ini diterbitkan pada tahun 2005, dengan menyajikan keindahan pulau Bangka Belitung dalam novel tersebut sebagai latar tempat. Novel ini kemudian dialih wahanakan menjadi sebuah film layar lebar. Film ini berhasil menjadi ajang promosi pariwisata yang menggait banyak pengunjung, hal ini dibuktikan dengan kenaikan angka pengunjung yang dilansir dalam media elektronik *CNN Indonesia*. Perekonomian Bangka Belitung menunjukkan grafik naik dengan level Rp 193,18 miliar pada tahun 2017, dengan kenaikan 41,21% dari tahun sebelumnya. Tercatat juga pada sebuah web *Indonesia.Go.id*, memasuki 2009-2010 setelah film tersebut liris, pulau Belitung menjadi populer dan dijadikan salah satu tujuan pariwisata yang sangat diminati.

Objek wisata yang indah tak jarang berdampingan dengan sastra lisan yang ada di sekitarnya. Ada banyak sekali objek wisata dan cerita rakyat yang melegenda hidup di masyarakat, namun keadaan ini kurang mendapat perhatian dari masyarakat dan pemerintah. Hal ini terjadi karena kurangnya promosi terhadap objek wisata tersebut, seindah apapun objek wisata dan seasyik apapun legenda yang melekat di sana akan terasa sia-sia apabila hanya diketahui oleh masyarakat setempat saja. Di era sekarang publikasi sangat erat kaitan dengan masyarakat, di

zaman seperti sekarang ini hampir semua orang memiliki media sosial dan *handpone*. Ditambah dengan semua yang serba canggih juga wabah virus *Covid 19* yang menjadi-jadi, membuat hampir semua kegiatan dilakukan secara *online*. Media sosial juga berdampak sangat besar dalam kehidupan masyarakat saat ini, seluruh informasi dapat tersebar cepat dan viral di masyarakat hanya dengan sekejap. Informasi apapun dapat diakses melalui internet, bahkan promosi produk makanan, kosmetik, hingga pakaian semuanya menggunakan media sosial. Keefektifan media sosial di era sekarang dapat dimanfaatkan dalam pengenalan objek wisata dan sastra dalam masyarakat luas.

Salah satu pulau di Indonesia yang memiliki keindahan objek wisata dengan sastra lisan yang melimpah, namun masih kurang dalam promosi pariwisata adalah Pulau Bangka. Pulau Bangka tepatnya di Bangka Barat merupakan pulau yang tak kalah menarik dan memiliki budaya serta objek wisata yang sangat indah dan masih lestari. Akan tetapi kurangnya publikasi mengenai objek wisata dan kebudayaan ini, membuat pulau tersebut hanya mengenalkan apa yang sudah terkenal saja. Sedangkan yang belum terkenal hanya akan dikenal oleh masyarakat setempat saja. Bangka Barat merupakan Kabupaten di Provinsi Bangka Belitung. Bangka Barat memiliki banyak sastra lisan yang tersebar di masyarakatnya, selain itu Bangka Barat memiliki banyak objek wisata terkait sejarah dan alamnya. Pada umumnya pulau ini dikenal masyarakat sebagai penghasil rempah sahang, pantainya, dan sebagai salah satu kota penghasil timah terbesar di Indonesia. Hal ini didukung dengan data yang disiarkan pada media elektronik *Kompas.com* bahwa Bangka Belitung merupakan daerah yang memiliki cadangan timah terbesar di Indonesia selain Kalimantan dan Riau. Namun tak banyak yang tahu bahwa pulau ini memiliki banyak keanekaragaman bahasa, budaya, adat istiadat serta toleransi yang tinggi sehingga memiliki potensi yang baik untuk diperkenalkan sebagai objek wisata. Sangat disayangkan banyak objek wisata yang kurang terkenal dan kurang diperhatikan oleh masyarakat maupun pemerintah setempat. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya informasi terkait objek wisata di Internet, serta masih adanya

objek wisata yang kurang terurus berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap salah satu masyarakat yang menjadi narasumber dalam penelitian ini.

Mengapa peneliti berkata demikian, bukti pada kurangnya publikasi dan promosi pariwisata pada Bangka Barat dapat dilihat dari minimnya informasi terkait objek wisata dan cerita rakyatnya di Internet. Umumnya yang ada di internet hanya yang dikenal oleh masyarakat luas saja. Salah satu desa yang ada di Bangka Barat dengan objek wisata indah serta sastra lisan yang masih sangat asri adalah Desa Kundi. Desa Kundi merupakan salah satu desa yang ada di Kabupaten Bangka Barat, lokasinya masih sangat asri dan sedikit jauh dari perkotaan. Desa Kundi masih sangat kental dengan adat istiadat dan memiliki banyak sastra lisan yang tersebar di dalamnya. Sastra lisan ini masih sangat dilestarikan oleh masyarakat setempat, sehingga kerap diceritakan dari generasi ke generasi. Desa Kundi memiliki pantai yang sangat indah dan juga sebuah batu legenda yang menjadi salah satu objek wisata di sana. Batu tersebut berada di dekat pantai dan dinamakan dengan "Batu Betangkup". Batu ini memiliki legenda yang tersebar di masyarakat sebagai sebuah sastra lisan yang dilestarikan dari generasi ke generasi. Legenda Batu Betangkup ini sendiri memiliki banyak versi yang tersebar di masyarakat. Namun peneliti hanya akan mengangkat salah satu saja, yakni mengenai versi populer batu betangkup dan sudah pernah dibukukan. Melalui keunikan dan pesan moralnya, cerita ini tentu masyarakat akan semakin tertarik pada objek wisata dan ceritanya. Tentunya dikemas dengan kemasan yang menarik, dan dapat dicerna mudah oleh masyarakat.

Wisata alam Desa Kundi amatlah menarik dan indah, pantainya masih sangat asri dengan pepohonan disekelilingnya. Ditambah lagi Batu Betangkup yang ada di dekat pantai dengan legenda yang ada, menambah nilai dalam objek wisata tersebut. Berikut ini merupakan tabel gambar objek wisata Batu Betangkup dan Pantai Kundi.



Tabel 1.1 Objek Wisata Batu Betangkup dan Pantai Kundi

Namun sangat di sayangkan, objek wisata yang satu ini kurang terkenal sehingga jarang dikunjungi oleh para wisatawan. Selain itu objek wisata ini kurang dipantau oleh masyarakat dan pemerintah setempat, sehingga penampakan Batu Betangkup sendiri sudah dikelilingi oleh pepohonan dan sudah nampak seperti tidak terawat lagi. Penampakan Batu Betangkup sendiri adalah sebuah batu yang berhimpit dan memiliki gumpalan rambut di salah satu ujung batu. Pada atas batu sendiri terdapat sebuah pohon dengan akar yang mengikat batu. Hal ini seolah-olah sebagai salah satu syarat dan bertanda bahwa batu tersebut terkunci dan tidak akan terbuka lagi.

Sastra lisan yang sangat menarik diikuti dengan objek wisata indah tentulah kita patut perkenalkan pada dunia luar. Di masa seperti sekarang ini media sosial sudah menjadi mata masyarakat dalam melihat dunia. Tentu sebagai seorang masyarakat yang ada di Bangka Barat, akan sangat baik bila dapat mengemas sastra lisan yang ada menjadi sebuah karya yang dapat di nikmati oleh masyarakat luas sehingga dapat mengundang para wisatawan sekaligus melestarikan cerita rakyat yang ada. Berharap dengan itu, tentunya harapan terkait perhatian pemerintah terhadap objek wisata Batu Balai agar segera dirawat kembali dan dilakukan promosi dan pelestarian yang jauh lebih baik lagi. Kisah mengenai Batu Betangkup sendiri sudah ada di internet namun bercampur dengan kisah daerah lain yang memiliki nama objek wisata yang sama. Sebelumnya peneliti telah melakukan penelitian analisis kebutuhan dalam skala kecil, penelitian ini melibatkan beberapa warga Kundi sebagai narasumber. Dalam hal ini peneliti mempertanyakan bentuk

promosi apa yang cocok untuk pelestarian budaya di era sekarang, melalui media sosial yang sedang marak digunakan masyarakat. Dalam hal ini mereka sempat kebingungan, maka dari itu peneliti memberikan pilihan berupa puisi, tari, drama, dan lagu. Peneliti menjelaskan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing pilihan, kekurangan dan kelebihan tersebut dilihat dari berbagai faktor mulai dari biaya anggaran, fasilitas, waktu, dan kemungkinan. Hasil yang didapatkan dalam analisis kebutuhan tersebut adalah sebuah video dramatisasi dengan penggunaan puisi.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengemas cerita rakyat yang ada ke dalam bentuk baru yang lebih dapat di nikmati oleh masyarakat dan dapat dijadikan ilmu baru. Dalam hal ini peneliti ingin membuat sebuah video dramatisasi yang akan dipublikasikan melalui media sosial yakni TikTok. TikTok sendiri merupakan sebuah aplikasi yang sedang terkenal dan marak digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat. Konten pada media TikTokpun dapat dikategorikan beragam, mulai dari sekedar hiburan sampai pendidikan. Sistem aplikasi ini sendiri juga tidak berdasarkan pengikut sehingga semua orang berkemungkinan untuk terkenal. Berdasarkan data sensor tower hingga Juli 2020, terdapat 30,7 juta pengguna di Indonesia. Munculnya aplikasi ini diikuti perkembangan di dalamnya sangat mendukung kegiatan promosi dalam berbagai aspek. Hal ini juga didukung oleh menteri pariwisata dan ekonomi kreatif yakni Sandiaga Salahuddin Uno. Dikutip dari media elektronik *mediasumut.com*, menurutnya Tiktok merupakan platform yang tepat dan merupakan sebuah peluang besar bagi para konten kreator untuk menghasilkan karya terbaik, sekaligus mempromosikan destinasi wisata di Indonesia dan ekonomi kreatif. melalui promosi ini lebih dari 34 juta rakyat Indonesia terbantu, sebab sektor pariwisata dan ekonomi kreatif merupakan salah satu faktor penting dalam pemasukan masyarakat. Oleh sebab itu dalam hal ini peneliti ingin melakukan sebuah penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Cerita Rakyat Bangka Barat Legenda Batu Betangkap Melalui Alih Wahana Ke Bentuk Visualisasi Puisi Sebagai Upaya Promosi Pariwisata Dan Pelestarian Budaya Menggunakan Aplikasi TikTok Serta Implikasinya Pada

Pembelajaran Bahasa Indonesia.” Tentunya selain berguna untuk masyarakat, penelitian ini juga dapat digunakan pada bidang pendidikan terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui video ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran serta inspirasi bagi guru dan siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Pemilihan pembacaan puisi ini, ditinjau dari hasil analisis kebutuhan awal dan juga karena peneliti merasa puisi cocok dikalangan masyarakat serta memenuhi faktor ekonomis, praktis, dan edukatif. Masyarakat kundi sendiri juga kerap menyelenggarakan festival sastra dan seni.

Peneliti juga sebelumnya telah melakukan wawancara *online* bersama ketua umum Bujang Gadis Bangka Barat. Ikatan Bujang Dayang Bangka Barat sendiri merupakan sebuah organisasi dibawah naungan pemerintahan Bangka Barat. Organisasi ini bergerak pada bidang pelestarian dan promosi pariwisata Bangka Barat. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan mengenai penelitian yang akan peneliti jalankan. Hasil yang didapatkan adalah narasumber setuju terhadap bentuk promosi yang akan dilakukan, dan narasumber juga menyadari bahwa promosi pariwisata di Bangka Barat masih kurang. Narasumber juga sangat mendukung bentuk promosi, produk, dan pilihan distribusi promosi yang peneliti tawarkan. Didukung dengan hasil wawancara dan banyak pertimbangan, maka dari itu peneliti merasa mengemas cerita dalam puisi sangat cocok baik dikalangan masyarakat daerah dan para wistawan nantinya. Peneliti berharap penelitian ini dapat membantu menciptakan produk yang dapat memperkenalkan objek wisata Batu Betangkup, dan melestarikan cerita rakyatnya, serta dapat berguna pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.2 RUMUSAN MASALAH

- a) Bagaimana analisis kebutuhan pada produk alih wahana Legenda Batu Betangkup dalam bentuk dramatisasi ?
- b) Bagaimana desain produk dramatisasi Legenda Batu Betangkup?
- c) Bagaimana hasil validasi ahli produk dramatisasi Legenda Batu Betangkup?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

- a) Mengetahui analisis kebutuhan pada produk alih wahana Legenda Batu Betangkup dalam bentuk dramatisasi.
- b) Menghasilkan desain produk dramatisasi Legenda Batu Betangkup.
- c) Mengetahui hasil validasi ahli produk dramatisasi Legenda Batu Betangkup.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

a) Manfaat Teoretis

Memberikan pemahaman ilmu pengetahuan yang lebih mendalam terkait sastra pariwisata terutama kajian alih wahana. Selain itu diharapkan dapat memberikan pengembangan terkait kreativitas untuk segi pariwisata dan budaya, serta dapat dimanfaatkan dalam bidang akademik sebagai media pembelajaran yakni sebagai contoh yang tentunya sesuai dengan kebutuhan dan mata pembelajaran.

b) Manfaat Praktis

Bagi Peneliti penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan rasa cinta tanah air, dengan memproduksi produk untuk negeri. Bagi Mahasiswa diharapkan dapat menjadi inspirasi, wawasan, dan acuan untuk penelitian selanjutnya. Serta bagi masyarakat penelitian ini diharapkan bisa menjadi ide baru agar tetap melestarikan cerita rakyat sekaligus mempromosikan pariwisata dengan cara yang menyenangkan, kreatif, dan dapat memanfaatkan teknologi yang ada. Bagi pembelajaran Bahasa Indonesia, produk hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Administrator. (2019). Laskar Pelangi dan Kebangkitan Destinasi Wisata Kelas Dunia. *Indonesia.Go.Id.* <https://www.indonesia.go.id/ragam/pariwisata/pariwisata/laskar-pelangi-dan-kebangkitan-destinasi-wisata-kelas-dunia>
- Ajmain, M. (2007). *Legenda Cerita Rakyat Bangka Barat*. Dinas Perhubungan Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Bangka Barat.
- Anoegrajekti, N., Saryono, D., & Putra, I. N. D. (Eds.). (2020). *Sastra Pariwisata*. PT Kanisius dan Himpunan Sarjana-Kesusastraan Indonesia (HISKI) Komisariat Jember Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.
- Anonim. (1995). *Indonesia Welcome to South Sumatera*. The South Sumatera Tourist Service.
- Anonim. (2021). Fantastis, Pengguna Tiktok di Indonesia Capai 30,7 juta. *Media Sumutku Smart News*. <https://mediasumutku.com/fantastis-pengguna-tiktok-di-indonesia-capai-307-juta/>
- Anonim. (1995). *Indonesia Welcome to South Sumatera*. The South Sumatera Tourist Service.
- Anwar, M. C.(2021). Daftar Penghasil Timah Terbesar di Indonesia. *Kompas.com*
- Arsita, M., Idris, M., & Surmilasari, N. (2021). *Cerita Rakyat Desa Muara Gula Lama sebagai Sumber Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 9 Ujan Mas*. Lakeisha.
- Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Harimansyah, G. (2021). *ALIH WAHANA DAN MODIFIKASI DALAM SASTRA DIGITAL DI ANTARA TEGANGAN TRADISI DAN MODERENISASI INDUSTRI KREATIF.pdf*.
- Indonesia,I. (2016). Industri Pariwisata Indonesia.*Indonesia-investments.com*

- Jhon, N. I. (2021). Kinesik Postural dalam Pembacaan Puisi oleh Peri Sandi. *Repository.Unmuhjember.Ac.Id.*
- Kemenpar. (2018). Pariwisata Dongkrak Perekonomian dan PAD Belitung. *CNN Indonesia.*
- Nisphi, Medio Lailatin. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Mobile Learning* Dalam Pembelajaran Membaca Teks Editorial Pada Kelas XII Di SMA Negeri 3 Palembang.
- Pastika, I. W., Banda, M. M., & Madia, I. M. (Eds.). (2019). *Nuansa Bahasa Citra Sastra Pendalaman dan Pembaruan dalam Kajian Bahasa dan Sastra.* Pustaka Larasan.
- Pimpinan. (2019). Pariwisata Berikan Kontribusi pada Pendapatan Negara. *Dpr.Go.Id.*
- Pitaloka, A., & Sundari, A. (2020). *Seni Mengenal Puisi.* Guepedia.
- Pratama, A. E., & Surahman, A. (2018). Perancangan Film Animasi Cerita Rakyat Bangka “Batu Balai.” *Repository.Unpas.Ac.Id.*
- Redaksi, T. (2019). Kemenpar Luncurkan Program “TikTok X Wonderful Indonesia.” *GenPI News.Com.*
<https://www.genpinews.com/read/4788/2019/04/26/kemenpar-luncurkan-program-tiktok-x-wonderful-indonesia>
- Samsuddin. (2019). *Buku Ajar Pembelajaran Kritik Sastra.* Deepublish.
- Santosa, P., Pardi, Djamari, Sayekti, S., & Yetti, E. (2013). *Puisi Promosi Kepariwisataaan.* Elmatara Publishing.
- Saraswati, N. M. G. (2021). Strategi Pemasaran Daya Tarik Wisata Muntig Siokan Di Mertasari Sanur. ... : *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 29–34.
<http://journal.undiknas.ac.id/index.php/parta/article/view/3169>
- Setiawan, K. E. P., & Andayani. (2019). *STRATEGI AMPUH MEMAHAMI*

MAKNA PUISI: Teori Semiotika Michael Riffaterre dan Penerapannya.
Eduvision.

Suaka, I. N. (2020). Representation of Literary Tourism in Text Study and The Tomb Cave of Sitti Nurbaya. *Himpunan Sarjana-Kesusastraan Indonesia*, 2507(February), 1–9.

Sugiyono. 2019.*Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development.* Bandung. Penerbit Alfabeta.

Wendranirsa, T. S. (2015, July). Berkenalan dengan Legenda Danau Toba. *Kompas.Com*. <https://sains.kompas.com/read/2015/07/02/23455510/NaN>

Internet :

Administrator. (2019). Laskar Pelangi dan Kebangkitan Destinasi Wisata Kelas Dunia. *Indonesia.Go.Id*. <https://www.indonesia.go.id/ragam/pariwisata/pariwisata/laskar-pelangi-dan-kebangkitan-destinasi-wisata-kelas-dunia>

Ajmain, M. (2007). *Legenda Cerita Rakyat Bangka Barat*. Dinas Perhubungan Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Bangka Barat.

Anoegrajekti, N., Saryono, D., & Putra, I. N. D. (Eds.). (2020). *Sastra Pariwisata*. PT Kanisius dan Himpunan Sarjana-Kesusastraan Indonesia (HISKI) Komisariat Jember Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Anonim. (1995). *Indonesia Welcome to South Sumatera*. The South Sumatera Tourist Service.

Anonim. (2021). Fantastis, Pengguna Tiktok di Indonesia Capai 30,7 juta. *Media Sumutku Smart News*. <https://mediasumutku.com/fantastis-pengguna-tiktok-di-indonesia-capai-307-juta/>

Anonim. (1995). *Indonesia Welcome to South Sumatera*. The South Sumatera Tourist Service.

Anwar, M. C.(2021). Daftar Penghasil Timah Terbesar di Indonesia. *Kompas.com*