



## **Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang**

**Annisa Dian Ramadhania<sup>1✉</sup>, Ahmad Abdul Karim<sup>2</sup>, Annisa Istiya Wardani<sup>3</sup>, Iis Ismawati<sup>4</sup>,  
Bintang Cardova Zackyan<sup>5</sup>**

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

E-mail : [1810631080204@student.unsika.ac.id](mailto:1810631080204@student.unsika.ac.id)<sup>1</sup>, [1810631080181@student.unsika.ac.id](mailto:1810631080181@student.unsika.ac.id)<sup>2</sup>,  
[1810631080203@student.unsika.ac.id](mailto:1810631080203@student.unsika.ac.id)<sup>3</sup>, [1810631080137@student.unsika.ac.id](mailto:1810631080137@student.unsika.ac.id)<sup>4</sup>,  
[1810631020025@student.unsika.ac.id](mailto:1810631020025@student.unsika.ac.id)<sup>5</sup>

### **Abstrak**

*Sasakala Kaliwedi* merupakan cerita rakyat yang berasal dari Karawang, Jawa Barat. Saat ini keberadaannya kian memudar di tengah-tengah masyarakat yang mulai berjarak dengan folklor. Tujuan penelitian mempelajari kisah *Sasakala Kaliwedi* dan mengetahui hasil revitalisasinya ke dalam komik. Metode penelitian memanfaatkan paradigma kualitatif. Teknik pengumpulan data simak, baca, catat, dan studi pustaka. Teknik analisis data, meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan simpulan dan verifikasi. Langkah-langkah penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan pengumpulan laporan. Hasil penelitian mengisahkan kembali cerita rakyat *Sasakala Kaliwedi* ke dalam media komik sebagai upaya elaborasi perkembangan digitalisasi dengan kearifan lokal. Komik hasil revitalisasi disiarkan ke dalam Instagram untuk memudahkan pembaca mengetahui dan memahami cerita rakyat Karawang.

**Kata Kunci:** cerita rakyat Karawang, komik, revitalisasi.

### **Abstract**

*Sasakala Kaliwedi* is a folk tale originating from Karawang, West Java. Currently, its existence is fading in the midst of society that is starting to distance itself from folklore. The purpose of this research is to study the story of *Sasakala Kaliwedi* and to find out the results of its revitalization into comics. The research method utilizes a qualitative paradigm. Data collection techniques refer to, read, take notes, and study literature. Data analysis techniques, including data reduction, data presentation, drawing conclusions and verification. The research steps include planning, implementing, and collecting reports. The results of the study retell the folklore of *Sasakala Kaliwedi* into comic media as an effort to elaborate on the development of digitalization with local wisdom. The revitalized comics are broadcast on Instagram to make it easier for readers to know and understand Karawang folklore.

**Keywords:** Karawang folklore, comics, revitalization.

Copyright (c) 2022 Annisa Dian Ramadhania, Ahmad Abdul Karim,  
Annisa Istiya Wardani, Iis Ismawati, Bintang Cardova Zackyan

✉ Corresponding author

Email : [1810631080204@student.unsika.ac.id](mailto:1810631080204@student.unsika.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2655>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara multikultural memiliki beraneka ragam budaya yang melekat dan membumi. Hal tersebut senada dengan gagasan Danandjaja (2007: 9-12) bahwa Indonesia memiliki beragam tradisi yang tersebar di seluruh penjuru nusantara mulai dari tradisi lisan, sebagian lisan, hingga tradisi bukan lisan. Ketiga tradisi tersebut dikategorikan sebagai folklor dan hidup di tengah-tengah masyarakat. Namun, perkembangan zaman yang masif secara tak langsung berdampak pada merosotnya eksistensi folklor di masyarakat. Seperti masyarakat abai budaya, terpedaya gawai, hingga enggan menuturkan dan mewariskan budaya. Hal ini apabila dibiarkan dapat mengurangi keberadaan folklor di masyarakat.

Menurunnya eksistensi folklor di masyarakat membawa pengaruh buruk terhadap pelbagai kehidupan masyarakat. Seperti kehilangan identitas, berkurangnya rasa persaudaraan antar masyarakat, hingga hilangnya pedoman dalam bertindak laku (Antoni & Sumiyadi, 2018; Huda & Doyin, 2018; Pratama, 2021). Padahal dalam folklor terdapat pelbagai fungsi yang mampu menjadi pijakan masyarakat dalam bertindak laku. Pernyataan tersebut selaras dengan gagasan Dundes (Sudikan, 2017: 152) bahwa tradisi lisan memiliki fungsi, diantaranya membantu pendidikan anak muda, meningkatkan perasaan solidaritas, memberi sanksi sosial agar berperilaku baik, sebagai sarana kritik sosial, menyenangkan, mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan.

Salah satu dari jutaan ragam tradisi yang ada di nusantara yaitu cerita Karawang, Jawa Barat. Cerita rakyat Karawang memiliki nilai-nilai bagi penuturnya. Namun rasa cinta masyarakat terhadap cerita rakyat Karawang kian hari kian memudar dengan merebaknya teknologi di masyarakat. Hal tersebut selaras dengan penelitian Harun & Sudaryanti (2020); Juherni, dkk., (2021); Lestari & Setiawan (2019); Wibowo & Syaifulloh (2020) bahwa pergeseran budaya, penurunan rasa cinta akan cerita rakyat, hingga memudarnya nilai-nilai kearifan lokal dalam masyarakat disebabkan oleh perkembangan teknologi yang masif. Padahal dalam cerita rakyat terdapat nilai-nilai moral yang mampu menjadi pijakan dalam berperilaku.

Fenomena tersebut menimbulkan ketakutan bagi para pelaku budaya hingga akademisi. Diperlukan upaya menggiatkan kembali cerita-cerita rakyat Karawang. Salah satu upaya nyata dilakukan oleh budayawan Asep R. Sundapura dalam mengarsipkan cerita-cerita rakyat Karawang ke dalam buku berjudul *54 Cerita Babad & Legenda Rakyat Karawang*. Buku tersebut memuat sebagian arsip-arsip cerita rakyat Karawang yang kaya dan melimpah.

Era digitalisasi tak lagi bisa dielakan, menimbulkan permasalahan baru yang mana masyarakat bergantung pada teknologi. Hal itu, menyebabkan kurangnya kecintaan masyarakat terhadap buku (Ameliola & Nugraha, 2013; Maghfiroh & Lestari, 2020; Rajai & Husein, 2022; Wulandari, dkk., 2021). Menyikapi fenomena tersebut penelitian ini berupaya merevitalisasi cerita rakyat dengan melihat fenomena arus digitalisasi. Salah satu penggiatan yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan perangkat digital sebagai upaya memperkenalkan cerita rakyat kepada masyarakat. Atas dasar itu, peneliti akan merevitalisasi cerita rakyat ke dalam komik digital. Hal itu, dilakukan sebagai upaya preventif dalam memudarnya cerita rakyat di masyarakat.

*Sasakala Kaliwedi* menjadi salah satu cerita rakyat yang menarik dikaji di dalam buku *54 Cerita Babad & Legenda Rakyat Karawang* yang disunting oleh Asep R. Sundapura. Cerita ini bercerita ihwal asal usul Kali Wedi yang berada di Karawang. Selain itu, bercerita hubungan kakak beradik yang saling melindungi satu sama lain. Namun, kisah *Sasakala Kaliwedi* saat ini keberadaannya kian memudar di tengah-tengah masyarakat yang mulai berjarak dengan folklor.

Beberapa penelitian terdahulu yang berkenaan dengan upaya perancangan komik berbasis cerita rakyat, di antaranya dilakukan oleh Lesmana, dkk., (2015); Nindyana & Aryanto (2022); Putra & Kristiana (2020); Romario & Lakoro (2014). Keempat penelitian tersebut bertujuan merancang komik berdasarkan cerita-cerita

rakyat nusantara. Hasil penelitian menunjukkan terjadi perubahan bentuk, untuk memunculkan kesan modern, sehingga menarik perhatian pembaca. Sementara Parapat, dkk., (2018); Savira, dkk., (2022) melakukan revitalisasi cerita rakyat ke dalam komik. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa revitalisasi cerita rakyat mampu mendukung pelestarian hingga penguatan karakter berdasarkan konsep-konsep lokalitas. Adapun pada penelitian ini fokus melakukan revitalisasi cerita rakyat sebagai upaya preservasi cerita rakyat Karawang agar tetap ada dan membumi di tanah Karawang.

Penelitian-penelitian terdahulu memiliki perbedaan yang signifikan dengan penelitian yang dilakukan. Perbedaan meliputi teori yang digunakan, fokus kajian, subjek penelitian, hingga cara pembuatan produk. Sedangkan persamaan dengan penelitian terdahulu sama-sama penelitian berbasis cerita rakyat yang bertujuan mengkonservasi cerita rakyat ke dalam komik.

Adapun tujuan penelitian mempelajari kisah *Sasakala Kaliwedi* dan mengetahui hasil revitalisasinya ke dalam komik. Sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam menumbuhkan rasa cinta terhadap cerita rakyat Karawang. Juga sebagai upaya melestarikan cerita rakyat *Sasakala Kaliwedi* menggunakan animasi yang dibuat dengan karakter yang disusun dengan sedemikian rupa.

## **METODE PENELITIAN**

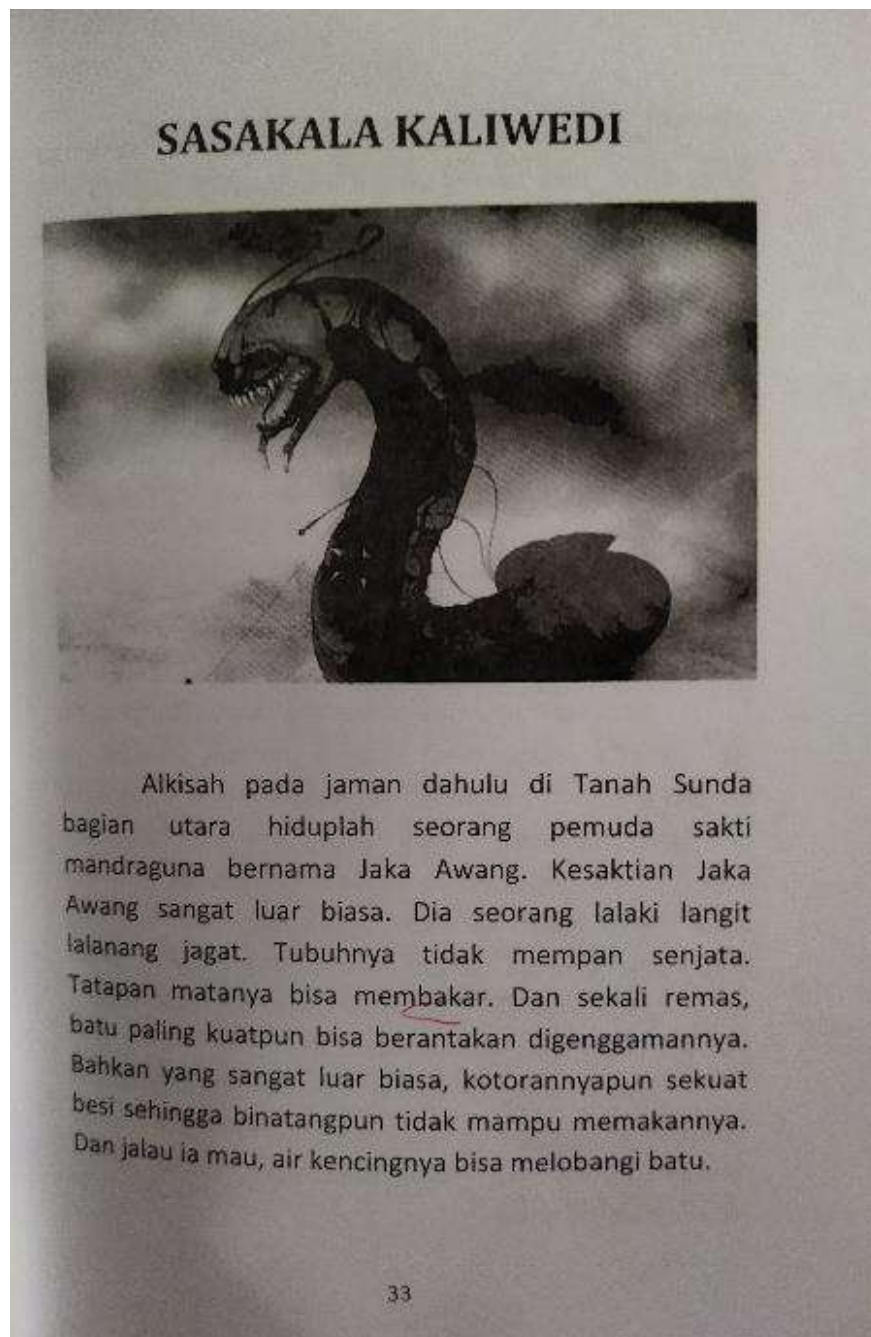
Penelitian ini memanfaatkan paradigma kualitatif. Pemanfaatan paradigma kualitatif bertujuan untuk menyelidiki, menemukan, hingga menggambarkan dampak sosial dalam subjek penelitian (Sugiyono, 2015: 15). Sumber data penelitian cerita rakyat *Sasakala Kaliwedi* suntingan Asep R. Sundapura. Teknik pengumpulan data yaitu simak, baca, catat, dan studi pustaka. Teknik analisis data menerapkan konsep Miles & Humbermen (1984), meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan simpulan dan verifikasi. Langkah-langkah penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan pengumpulan laporan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Hasil penelitian memaparkan ulang kisah *Sasakala Kaliwedi* ke dalam bentuk komik berdasarkan pada suntingan Asep R. Sundapura. Pemilihan media komik didasari oleh tingginya animo generasi muda yang menggandrungi komik. Hasil penceritaan cerita rakyat menjadi komik akan diunggah di Instagram @kkn\_neskar2021 yang dikelola oleh mahasiswa KKN Universitas Singaperbangsa Karawang 2021. Komik yang telah disusun dapat diakses secara praktis tanpa ada pembatasan, sehingga mempermudah pembaca mengetahui dan memahami cerita rakyat *Sasakala Kaliwedi*.

Berikut tampilan cerita rakyat *Sasakala Kaliwedi* suntingan Asep R. Sundapura yang akan dialihwahanakan ke dalam komik.

- 3641 *Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang – Annisa Dian Ramadhania, Ahmad Abdul Karim, Annisa Istiya Wardani, Iis Ismawati, Bintang Cardova Zackyan*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2655>



Gambar 1: Tampilan Cerita Rakyat

3642 *Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang – Annisa Dian Ramadhania, Ahmad Abdul Karim, Annisa Istiya Wardani, Iis Ismawati, Bintang Cardova Zackyan*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2655>

Berikut hasil revitalisasi *Sasakala Kaliwedi* ke dalam komik:



Gambar 2: Tampilan Komik

- 3643 *Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang – Annisa Dian Ramadhania, Ahmad Abdul Karim, Annisa Istiya Wardani, Iis Ismawati, Bintang Cardova Zackyan*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2655>



Gambar 3: Tampilan Komik

- 3644 *Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang – Annisa Dian Ramadhania, Ahmad Abdul Karim, Annisa Istiya Wardani, Iis Ismawati, Bintang Cardova Zackyan*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2655>



Gambar 4: Tampilan Komik

- 3645 *Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang – Annisa Dian Ramadhania, Ahmad Abdul Karim, Annisa Istiya Wardani, Iis Ismawati, Bintang Cardova Zackyan*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2655>



Gambar 5: Tampilan Komik



Gambar 6: Tampilan Komik

3647 *Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang – Annisa Dian Ramadhania, Ahmad Abdul Karim, Annisa Istiya Wardani, Iis Ismawati, Bintang Cardova Zackyan*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2655>



Gambar 7: Tampilan Komik

- 3648 *Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang – Annisa Dian Ramadhania, Ahmad Abdul Karim, Annisa Istiya Wardani, Iis Ismawati, Bintang Cardova Zackyan*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2655>



Gambar 8: Tampilan Komik



Gambar 9: Tampilan Komik

Berikut karakter pada cerita rakyat *Sasakala Kaliwedi* berdasarkan komik yang telah disusun.

- 1) Jaka Awang, seorang lelaki yang memiliki ilmu kanuragan dan digambarkan sebagai seorang yang peduli, penyayang, bertanggung jawab, serta baik hati. Ia memiliki rasa kasih sayang terhadap adiknya, rasa untuk melindungi yang dimiliki oleh Jaka Awang dapat digambarkan dengan sikap ia yang bertarung melawan siluman ulat.
- 2) Nhay Arum, seorang perempuan berhati lembut dan bertingkah laku ayu. Nhay Arum sebagai tokoh yang digambarkan sebagai seorang adik dari Jaka Awang, yang memiliki paras yang cantik. Tetapi ia memiliki pengamatan yang buruk terhadap seseorang, lantaran terlalu mencintai seseorang yang dia suka hingga lupa dengan pesan sang kakak.

3650 *Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang – Annisa Dian Ramadhania, Ahmad Abdul Karim, Annisa Istiya Wardani, Iis Ismawati, Bintang Cardova Zackyan*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2655>

- 3) Wedi, seorang lelaki yang bersekutu dengan siluman demi mendapatkan kekayaan. Wedi sebagai tokoh antagonis tambahan ekstra jahat serta penuh dengan siasat yang buruk. Selain itu, Wedi seorang lelaki yang dapat memanfaatkan situasi untuk menunjukkan sikap buruknya terhadap Nhay Arum.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penyusunan komik digital berjudul *Sasakala Kaliwedi* mengandung pelbagai pesan moral yang penting diterapkan di masyarakat Karawang. Penyusunan komik ini mampu menjadi upaya pengawetan cerita rakyat Karawang yang mulai dilupakan oleh generasi muda. Penyaluran gagasan cerita rakyat ke dalam komik mampu mempermudah pembaca mengetahui dan memahami cerita rakyat Karawang karena komik dapat diakses dengan praktis. Penyusunan komik *Sasakala Kaliwedi* dapat menjadi upaya pengembangan inovasi dalam mengakulturasi perkembangan digitalisasi dengan kearifan lokal daerah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi. In *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization*.
- Antoni, S., & Sumiyadi, S. (2018). Fungsi Dan Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat di Kabupaten Kuantan Singingi. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 751–758.
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng Dan Lain-Lain*. Jakarta: Grafiti Pers.
- Harun, A. J., & Sudaryanti, A. M. (2020). *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Multi Kultural Dan Kearifan Lokal Bagi Siswa Paud*. Yogyakarta: Uny Press.
- Huda, N., & Doyin, M. (2018). Humanisme Dalam Cerita Rakyat Di Kabupaten Pati. *Jurnal Sastra Indonesia*, 7(3), 184–193.
- Juherni, M., Wardiah, D., & Fitriani, Y. (2021). Budaya Masyarakat Besemah Dalam Cerita Rakyat Kisah Tiga Dewa Pendiri Jagat Besemah Karya Dian Susilastri (Kajian Antropologi Sastra). *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 5(1), 98–120.
- Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015). Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas. *Eproceedings Of Art & Design*, 2(1).
- Lestari, P. A. R., & Setiawan, I. K. (2019). Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana Dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2d. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), 88–94.
- Maghfiroh, N., & Lestari, G. D. (2020). Gerakan Literasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Budaya Baca Masyarakat Di Kota Surabaya. *Jpus: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 4(4), 63–72.
- Miles, M.B. And Humbermen, M. . (1984). *Qualitative Data Analysis*. London: Sage Publication.
- Nindyana, D. G., & Aryanto, H. (2022). Perancangan Komik Digital Fantasi Cerita Rakyat Nusantara Timun Mas. *Barik*, 3(2), 1–14.
- Parapat, D. K., Marbun, P. F., Nst, S. H., Siregar, Y. E., & Syahfitri, D. (2018). Revitalisasi Legenda Danau Lau Kawar Melalui Komik. *Jurnal Basataka (Jbt)*, 2(2), 23–32.
- Pratama, I. G. Y. (2021). Fenomena Perubahan Dalam Pelestarian Budaya Mesatua Bali. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(1).
- Putra, A. K., & Kristiana, N. (2020). Perancangan Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog Surabaya. *Barik*,

- 3651 *Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang – Annisa Dian Ramadhania, Ahmad Abdul Karim, Annisa Istiya Wardani, Iis Ismawati, Bintang Cardova Zackyan*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2655>
- 1(2), 153–165.
- Rajai, N., & Husein, S. (2022). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menyikapi Dampak Negatif Penggunaan Internet. *Kuttab: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(2), 164–180.
- Romario, N., & Lakoro, R. (2014). Perancangan Komik Aksi Fantasi Cerita Rakyat Malin Kundang. *Jurnal Sains Dan Seni Its*, 3(1), F18–F23.
- Savira, M., Afriana, D. N., & Syahfitri, D. (2022). Revitalisasi Legenda Pancur Kuta Melalui Perancangan Komik Digital. *Jurnal Education And Development*, 10(1), 424–428.
- Sudikan, S. Y. (2017). *Metode Penelitian Sastra Lisan: Paradigma, Pendekatan, Teori, Konsep, Teknik Penyusunan Proposal, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Dan Teknik Penulisan Laporan*. Lamongan: Cv. Pustaka Ilalang Group.
- Sugiyono, D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundapura, A. R. (2016). *54 Cerita Babad & Legenda Rakyat Karawang*. Karawang: Sundapura Foundation.
- Wibowo, B., & Syaifulloh, M. (2020). *Syair Gulung Dakwah Pencegahan Bencana Masyarakat Melayu Ketapang Kalimantan Barat*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Wulandari, R., Santoso, S., & Ardianti, S. D. (2021). Tantangan Digitalisasi Pendidikan Bagi Orang Tua Dan Anak Di Tengah Pandemi Covid-19 Di Desa Bendanpete. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3839–3851.