

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Materi Ajar

1. Definisi Materi Ajar

Materi ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu menunjang proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran (Ansoriyah & Oktaviani, 2025). Sejalan dengan pendapat Arifin (2021:9) bahwa materi pembelajaran yang disusun hendaknya memerhatikan standar kompetensi sehingga benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi tersebut. Materi ajar merupakan bagian dari bahan ajar yang menjadi bagian dari isi kurikulum sehingga harus dikuasai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu (Mustika, 2023). Materi ajar idealnya terdiri dari fakta-fakta, generalisasi, konsep, hingga hukum atau aturan yang terkandung dalam bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Kurniasari et al., 2020).

Selain itu, definisi materi ajar juga dikemukakan Yusuf & Darimi (2020:75-90) oleh bahwa materi pembelajaran merupakan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dipelajari oleh peserta didik dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Dalam hal ini, materi ajar dapat diartikan sebagai proses pengalaman yang diberikan kepada peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Pengalaman belajar tersebut dapat berupa keterampilan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Dengan demikian, desain materi pembelajaran harus disusun secara sistematis untuk

menciptakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik. Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa materi ajar merupakan segala bentuk bahan atau isi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk membantu proses belajar peserta didik dalam mencapai tujuan, kompetensi dasar, dan standar kompetensi yang telah ditetapkan.

2. Prinsip-prinsip pemilihan materi ajar

Menurut pendapat Arifin (2021:9) pemilihan materi ajar perlu memerhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

a. Relevansi

Prinsip relevansi menunjukkan bahwa materi ajar harus sesuai dengan standar capaian pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Artinya materi yang disampaikan secara eksplisit harus berkorelasi dengan tujuan pembelajaran sehingga mampu mendukung pencapaian kompetensi peserta didik. Selain itu, penyajian konsep dalam materi ajar harus sesuai dengan karakteristik konsep yang dipelajari melalui penggunaan strategi pembelajaran yang tepat agar peserta didik mampu memahami fakta, konsep, dan hubungan antar konsep secara optimal.

b. Konsistensi

Prinsip konsistensi menekankan bahwa cakupan materi ajar harus selaras dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan. Setiap indikator dalam tujuan pembelajaran harus diikuti dengan materi yang sesuai sehingga kompetensi yang terabaikan maupun materi yang diajarkan di luar kebutuhan pembelajaran.

c. Kecukupan

Prinsip kecukupan mengandung makna bahwa materi ajar harus disajikan secara memadai, tidak terlalu sedikit maupun terlalu berlebihan. Artinya materi yang diberikan cukup untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

3. Jenis-jenis materi ajar

Berdasarkan standar kompetensi yang ingin dicapai, materi ajar terbagi menjadi 3 jenis materi berikut:

a. Materi pembelajaran untuk aspek kognitif

Materi pembelajaran aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual peserta didik dalam memahami, mengingat, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan. Materi pada aspek ini mencakup fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Aspek kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara logis dan sistematis.

b. Materi pembelajaran untuk aspek psikomotorik

Materi pembelajaran aspek psikomotorik berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan fisik peserta didik dalam melakukan suatu tindakan atau praktik pembelajaran. Pembelajaran psikomotorik bertujuan untuk melatih peserta didik agar mampu menerapkan pengetahuan dalam bentuk keterampilan nyata melalui aktivitas praktik atau demonstrasi.

c. Materi pembelajaran untuk aspek afektif

Materi pembelajaran aspek afektif berkaitan dengan sikap, nilai, minat, dan karakter peserta didik selama proses pembelajaran. Aspek ini meliputi

kemampuan menerima, merespons, menghargai, hingga menginternalisasi nilai-nilai tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Melalui aspek afektif, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu membangun sikap positif, tanggung jawab, dan apresiasi terhadap materi yang dipelajari maupun lingkungan sekitarnya.

4. Pendekatan pokok penyusunan materi ajar

a. Pendekatan prosedural

Pendekatan prosedural merupakan cara mengorganisasikan materi pembelajaran berdasarkan urutan langkah-langkah dalam melaksanakan suatu kegiatan atau tugas. Materi disusun secara sistematis dari tahap awal hingga tahap akhir agar peserta didik dapat memahami proses secara runtut dan mudah dipraktikkan. Pendekatan ini biasanya digunakan pada materi yang menekankan keterampilan atau proses kerja tertentu, seperti langkah menulis teks, prosedur melakukan percobaan, atau tata cara menggunakan alat.

b. Pendekatan hierarkis

Pendekatan hierarkis merupakan cara mengorganisasikan materi pembelajaran secara bertingkat, baik dari yang sederhana ke kompleks maupun sebaliknya. Dalam pendekatan ini, materi yang bersifat dasar harus dipelajari terlebih dahulu karena menjadi prasyarat untuk memahami materi berikutnya. Pendekatan hierarkis bertujuan membantu peserta didik memahami pembelajaran secara bertahap dan terstruktur sehingga penguasaan konsep dapat berkembang secara berkesinambungan.

5. Jenis kegiatan siswa dalam materi ajar

Kegiatan peserta didik dalam materi ajar dikelompokkan sebagai berikut:

a. Menghafal

Menghafal merupakan kemampuan peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran. Menghafal verbal dilakukan dengan mengingat materi secara tepat sesuai aslinya, seperti nama, istilah, atau simbol. Sementara itu, menghafal parafrase dilakukan dengan memahami inti materi dan mengungkapkannya kembali menggunakan bahasa sendiri.

b. Menggunakan/mengaplikasikan

Menggunakan atau mengaplikasikan merupakan kemampuan peserta didik dalam menerapkan materi yang telah dipelajari ke dalam situasi nyata. Penerapan ini dapat berupa penggunaan fakta, konsep, prinsip, prosedur, maupun sikap untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah

c. Menemukan

Menemukan merupakan kemampuan tingkat tinggi dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari untuk menciptakan solusi atau menemukan cara baru dalam memecahkan masalah. Kemampuan ini menunjukkan adanya pengembangan strategi berpikir kreatif dan kritis peserta didik.

d. Memilih

Memilih berkaitan dengan aspek afektif atau sikap peserta didik dalam menentukan tindakan yang akan dilakukan. Kemampuan ini

mencerminkan pengambilan keputusan berdasarkan nilai, norma, atau sikap yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

B. Cerita Fantasi

Cerita fantasi adalah jenis cerita yang berbeda dari cerita pada umumnya karena menonjolkan unsur imajinasi yang kuat (Setiadi & Yuwita, 2020). Cerita fantasi merupakan bagian dari teks naratif yang menekankan unsur imajinatif atau khayalan yang mustahil terjadi di dunia nyata (Sugilestari, 2024). Karena sifatnya yang abstrak, imajinasi penulis berperan penting dalam mengembangkan rangkaian cerita.

Dalam cerita fantasi, peristiwa-peristiwa yang terpotret sering kali berkaitan dengan teknologi masa depan yang futuristik, makhluk mitos seperti naga atau *phoenix*, serta tokoh dengan penampilan atau kemampuan di luar kewajaran manusia. Hal-hal tersebut menjadikan cerita fantasi unik karena menghadirkan dunia baru yang penuh kreativitas dan imajinasi. Teks cerita fantasi memiliki ciri-ciri seperti:

1. Keajaiban dalam setiap adegan

Cerita fantasi menampilkan berbagai hal supranatural, misterius, gaib, dan tidak masuk akal yang tidak ditemukan dalam dunia nyata. Hal-hal yang mustahil dapat menjadi biasa, seperti manusia bersayap yang bisa terbang. Tokoh dan latarnya diciptakan sepenuhnya oleh penulis atau merupakan modifikasi dari dunia nyata. Tema yang diangkat biasanya berupa magi, supernatural, futuristik, atau superhero, sehingga cerita fantasi mampu mengubah hal yang tidak mungkin menjadi mungkin melalui imajinasi pengarang.

2. Ide cerita yang tidak terbatas

Ide dalam cerita fantasi tidak terbatas oleh realitas dan dapat sepenuhnya lahir dari daya khayal penulis. Meski sederhana, ide tersebut mampu menyampaikan pesan yang menarik. Cerita fantasi sering memadukan dunia nyata dengan dunia khayal, seperti yang terlihat pada karya populer misalnya *Doraemon*, *Naruto*, *Harry Potter*, *Spiderman*, dan *Superman*.

3. Latar yang tidak nyata

Cerita fantasi biasanya menggunakan dua jenis latar, yaitu latar yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan latar yang tidak nyata. Alurnya dapat menembus ruang dan waktu, membuat tokoh berpindah ke dunia lain. Misalnya dalam *Harry Potter*, tokoh utama hidup di dunia nyata, tetapi juga memasuki dunia penyihir. Dengan begitu, segala hal yang mustahil bisa diwujudkan.

4. Tokoh yang unik

Tokoh dalam cerita fantasi digambarkan memiliki watak dan ciri khas yang tidak ada dalam kehidupan nyata. Mereka bisa memiliki kesaktian, mengalami peristiwa misterius, atau hidup di latar waktu berbeda, baik masa lampau maupun masa depan. Contohnya, tokoh *Superman* yang memiliki kekuatan super untuk terbang, mengangkat beban sangat berat, hingga mengeluarkan laser dari matanya.

5. Gaya bahasa

Bahasa dalam cerita fantasi biasanya bervariasi, ekspresif, dan lebih banyak menggunakan ragam percakapan dibanding bahasa formal. Penulis sering memunculkan makna kiasan melalui perbandingan, pengibaratan, serta kata-

kata khas sesuai tema cerita. Dialog antar tokoh juga banyak menggunakan kalimat langsung maupun tidak langsung yang memperkuat karakter cerita. Karena ciri khas tersebut, cerita fantasi memiliki keunikan yang mampu meningkatkan minat baca siswa, sehingga penerapannya dalam jenjang SMP/MTS khususnya kelas 7, menjadi upaya yang mengantarkan siswa memiliki kemampuan literasi yang baik.

C. Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan media grafis yang berfungsi sebagai alat pembelajaran karena dapat mengkomunikasikan fakta dan gagasan secara eksplisit melalui perpaduan elemen tekstual dan visual (Sudjana & Riva'i, 2022). Definisi serupa diungkapkan dalam penelitian Faizah bahwa cerita bergambar merupakan cerita yang ditulis dengan gaya bahasa sederhana, dilengkapi dengan dialog, dan gambar yang membentuk kesatuan utuh dalam cerita (U. Faizah, 2009). Penyajian cerita bergambar dapat mengembangkan minat membaca peserta didik (Rothlein & Meinbach, 1995). Hal tersebut disebabkan oleh fungsi gambar dalam cerita yang terdiri dari dua fungsi utama yaitu memberikan pemahaman yang menyeluruh, dan memberikan rangsangan imajinasi (Hsiu-Chih, 2008).

Selain itu, fungsi dari cerita bergambar juga diungkapkan oleh Sadiman, dkk yang secara spesifik menyebutkan fungsi grafis dalam cerita yaitu untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta (Sadiman, 1996). Dalam konteks pendidikan, cerita bergambar dapat menjadi sebuah alat pembelajaran yang menarik karena beberapa faktor, seperti mampu mendorong semangat belajar dan memfasilitasi gaya belajar yang bervariasi (U. Faizah,

2009). Menurut Ramadhani cerita bergambar dibedakan menjadi dua jenis, cerita bergambar dengan kata-kata dan cerita bergambar tanpa kata-kata (D. Ramadhani, 2017). Cerita bergambar dengan kata-kata merupakan jenis yang paling umum karena cerita terdiri dari ilustrasi dan teks, sedangkan cerita bergambar tanpa kata-kata hanya mengandalkan gambar sepenuhnya dalam menjelaskan isi cerita.

Dalam konteks yang lebih luas, cerita bergambar memiliki fungsi lain yaitu sebagai media komunikasi yang dianggap kuat. Berikut ini fungsi cerita bergambar menurut (Agustina, 2014).

1. Media informasi pendidikan

Cerita bergambar dalam konteks pendidikan biasanya telah didesain dan dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan dalam proses pembelajaran.

2. Media *advertising*

Media promosi yang dimaksud divisualisasikan dalam bentuk maskot suatu produk karena dapat menjadi tokoh utama dengan sifat-sifat yang sesuai dengan produk.

3. Saran hiburan

Cerita bergambar dapat berfungsi sebagai sarana hiburan bagi semua kalangan usia terutama anak-anak. Cerita bergambar dapat memuat nilai-nilai tersebut yang membuat pembaca tidak hanya terhibur namun juga mempelajari pesan moral cerita.

D. Membaca apresiatif

Membaca apresiatif terhadap karya sastra, atau yang sering disebut sebagai membaca estetik, merupakan kegiatan membaca yang bertujuan untuk

memahami, menikmati, dan menghargai keindahan yang terkandung dalam karya sastra. Kegiatan ini tidak hanya sekadar memahami isi cerita, tetapi juga melibatkan perasaan dan daya imajinasi pembaca untuk meresapi pesan dan nilai-nilai yang ingin disampaikan penulis melalui karya tersebut. Kemampuan membaca apresiatif digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap penggalan cerita untuk merasakan dan menentukan unsur-unsur intrinsik dalam cerita tersebut (Larasati & Afnita, 2020). Siswa diberikan kesempatan untuk menuliskan kembali hal-hal yang mereka nikmati, hayati, dan pahami dari cerita yang telah dibaca (Ruslan, 2017).

Dalam kegiatan membaca apresiatif, peserta didik mengungkapkan interpretasi mereka terhadap unsur-unsur intrinsik cerita, seperti alur, latar, tema, tokoh, konflik antar tokoh, serta cara penyelesaiannya (resolusi). Menurut Nurgiyantoro (2017) berikut ini, penjabaran terkait macam-macam unsur intrinsik dalam cerita.

1. Tema

Tema sering disebut sebagai dasar cerita karena merupakan pokok permasalahan yang mendominasi dan mewarnai seluruh bagian dalam suatu karya sastra, mulai dari awal hingga akhir cerita (Suharianto, 1982). Menurut Widayati (2020:15) tema adalah makna, jiwa cerita, ide atau gagasan cerita yang disampaikan secara implisit maupun eksplisit. Tema merupakan gagasan dasar yang menjadi fondasi utama dalam membangun makna keseluruhan sebuah karya sastra yang berperan sebagai struktur semantis dan mengikat serta mengarahkan seluruh unsur cerita, seperti alur, tokoh, latar, dan gaya bahasa, agar saling terkait dan membentuk satu kesatuan yang utuh (Nurhakiki

& Andreawan, 2018). Menurut Nurgiyantoro (2010:77) penggolongan tema dapat dilihat dari 3 sisi, yaitu penggolongan dikhotomis yang bersifat tradisional dan nontradisional, penggolongan yang berdasarkan tingkat pengalaman jiwa menurut Shipley, dan penggolongan berdasarkan tingkat keutamaannya.

2. Alur

Alur merupakan rangkaian cerita yang berisi urutan peristiwa yang saling memiliki hubungan sebab akibat dengan peristiwa lainnya (Stanton, 2007). Pengertian tersebut disempurnakan oleh Priyati (2010) yang menyimpulkan bahwa alur merupakan rangkaian peristiwa yang saling terhubung secara sebab-akibat melalui pengolahan peristiwa secara kreatif, di mana setiap peristiwa dimanifestasikan melalui perbuatan, tingkah laku, dan sikap tokoh, baik secara verbal, fisik, maupun batin teks deskripsi menyajikan informasi secara konkret dan terperinci. Alur dalam sebuah karya fiksi memiliki sifat misterius karena menyajikan rangkaian peristiwa yang mengandung konflik dan ketegangan, sehingga mampu menarik perhatian, menggugah emosi, atau bahkan menciptakan suasana mencekam bagi pembaca (Widayati, 2020).

3. Penokohan

Menurut Nurgiyantoro (2010) tokoh merupakan aspek yang menunjuk pada orang atau pelaku dalam cerita, sedangkan perwatakan merupakan sifat dan sikap tokoh-tokoh dalam cerita yang ditafsirkan oleh pembaca. Penokohan memiliki definisi yang lebih luas dibanding tokoh dan perwatakan karena penokohan dapat mencakup identitas tokoh, penggambaran karakter dengan

visualisasi yang jelas kepada pembaca. Tokoh-tokoh cerita dalam karya fiksi dapat dibedakan menjadi beberapa istilah.

a. Tokoh utama dan tokoh tambahan

Tokoh utama merupakan tokoh yang paling sering muncul dalam cerita baik sebagai pelaku kejadian ataupun yang berkaitan dengan kejadian. Tokoh utama menjadi tokoh yang penting dan mempengaruhi rangkaian kejadian cerita dan berkaitan dengan tokoh lainnya, sehingga menjadi pelaku yang selalu muncul dalam cerita. Sedangkan tokoh tambahan merupakan jarang muncul dalam cerita namun bisa tetap berkaitan dengan rangkaian peristiwa dalam cerita atau bahkan tidak berkaitan sehingga berfungsi sebagai pelengkap saja. Penggolongan tokoh ini didasarkan pada segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita.

b. Tokoh protagonis dan antagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh yang mendapat simpati pembaca karena mewakili nilai-nilai positif dan ideal, seperti kebaikan, kejujuran, dan keadilan. Tokoh ini biasanya menjadi pusat perhatian cerita dan sering disebut sebagai tokoh utama. Sebaliknya, tokoh antagonis adalah tokoh yang menjadi penghalang atau penentang tokoh protagonis, sering kali mewakili nilai-nilai yang bertentangan dan memunculkan konflik dalam cerita. Penggolongan tokoh ini didasarkan pada fungsi dan peran tokoh dalam mengembangkan alur cerita, yaitu apakah tokoh tersebut mendukung atau menghalangi tujuan tokoh utama.

c. Tokoh sederhana dan tokoh bulat

Tokoh dalam cerita fiksi dapat diklasifikasikan berdasarkan perwatakannya yaitu tokoh sederhana dan tokoh bulat. Tokoh sederhana adalah tokoh yang hanya menampilkan satu sisi kepribadian secara konsisten dan cenderung statis, sehingga mudah dikenali, bersifat stereotip, dan familiar bagi pembaca. Tokoh seperti ini sering kali hanya memiliki satu sifat dominan, seperti jujur, kikir, atau pasrah, dan tindakannya selalu mengacu pada sifat tersebut. Sebaliknya, tokoh bulat adalah tokoh yang kompleks, menampilkan berbagai sisi kepribadian, dan sering kali berubah atau berkembang sepanjang cerita. Tokoh ini menyerupai manusia nyata karena memiliki sikap dan tindakan yang beragam, bahkan terkadang saling bertentangan, namun tetap logis dan koheren dalam alur cerita.

d. Tokoh statis dan tokoh berkembang

Tokoh statis dan tokoh berkembang merupakan klasifikasi tokoh berdasarkan perkembangan watak dalam cerita. Tokoh statis adalah tokoh yang watak, sikap, dan tingkah lakunya tidak mengalami perubahan dari awal hingga akhir cerita. Ia cenderung sederhana dan tidak mencerminkan realitas manusia yang dinamis. Sebaliknya, tokoh berkembang adalah tokoh yang mengalami perubahan watak, sikap, atau perilaku seiring perkembangan cerita, sehingga lebih kompleks dan realistis. Perbedaan antara tokoh statis dan berkembang bersifat tradisional, artinya tidak selalu mutlak, karena dalam praktiknya terdapat tokoh-tokoh yang berada di antara keduanya, tergantung intensitas perubahan yang dialaminya dalam alur cerita.

e. Tokoh tipikal dan tokoh netral

Berdasarkan kemungkinannya mencerminkan manusia nyata, tokoh cerita dibedakan menjadi tokoh tipikal dan tokoh netral. Tokoh tipikal adalah tokoh yang mewakili kelompok atau peran tertentu di masyarakat, seperti profesi, bangsa, atau golongan sosial, dan hanya sedikit memperlihatkan sisi individualnya. Tokoh ini dimaknai pembaca sebagai representasi dari kenyataan sosial tertentu, sering kali digunakan pengarang untuk menyampaikan kritik, sindiran, atau pujian terhadap realitas tersebut. Sebaliknya, tokoh netral adalah tokoh yang sepenuhnya imajiner dan hadir semata-mata untuk kepentingan cerita, tanpa maksud mencerminkan tokoh nyata atau mewakili kelompok tertentu. Tokoh ini hidup sepenuhnya dalam dunia fiksi dan tidak mudah ditafsirkan sebagai representasi dari dunia nyata.

4. Sudut pandang

Sudut pandang (*point of view*) adalah cara sebuah cerita dikisahkan, yaitu pandangan atau posisi yang dipilih pengarang untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk keseluruhan cerita dalam karya fiksi (Widayati, 2020). Sudut pandang bukan sekadar teknik naratif biasa, melainkan merupakan strategi, siasat, dan teknik yang secara sengaja dipilih oleh pengarang sebagai sarana untuk menyampaikan gagasan dan membentuk pengalaman membaca yang khas bagi pembaca. Dengan kata lain, sudut pandang berperan penting dalam mewarnai cerita dan memengaruhi pemahaman pembaca terhadap konflik serta karakter. Pilihan sudut pandang memungkinkan pembaca menyelami pikiran tokoh dan

membangun keterikatan emosional yang kuat (Susanti et al., 2025). Menurut Nurgiyantoro (2010:256) sudut pandang dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu persona ketiga, persona pertama, dan persona campuran.

a. Sudut pandang persona ketiga

Sudut pandang orang ketiga adalah teknik pengisahan di mana narator berada di luar cerita dan menyebut tokoh-tokohnya dengan nama atau kata ganti seperti “dia”, “ia”, atau “mereka”. Sudut pandang ini terbagi menjadi dua macam, yaitu orang ketiga mahatahu dan orang ketiga terbatas. Dalam sudut pandang orang ketiga mahatahu, narator mengetahui segala hal tentang tokoh-tokohnya, baik pikiran, perasaan, maupun latar belakang yang mungkin tidak diketahui tokoh itu sendiri; narator bisa berpindah dari satu tokoh ke tokoh lain dengan bebas. Sebaliknya, pada sudut pandang orang ketiga terbatas, narator hanya mengetahui isi pikiran dan perasaan satu tokoh saja dan menyampaikan cerita dari sudut pandang tokoh tersebut, sementara tokoh-tokoh lain hanya tampak dari luar. Teknik ini memungkinkan pembaca memahami cerita dengan lebih objektif, namun tetap terhubung dengan tokoh-tokohnya.

b. Sudut pandang persona pertama

Sudut pandang persona pertama atau gaya “aku” adalah teknik pengisahan di mana narator adalah tokoh utama atau salah satu tokoh dalam cerita yang ikut terlibat langsung dalam peristiwa. Dalam sudut pandang ini, si “aku” mengisahkan apa yang ia lihat, dengar, rasakan, dan alami secara langsung, sehingga pembaca hanya mengetahui cerita sebatas perspektif tokoh “aku” tersebut. Jangkauan sudut pandang ini bersifat internal dan

terbatas, berbeda dengan sudut pandang orang ketiga mahatahu yang bebas menjelajah pikiran semua tokoh. Dalam penggunaannya, sudut pandang “aku” terbagi menjadi dua macam, yaitu “aku tokoh utama” yang berperan sebagai pelaku utama dalam cerita, dan “aku tokoh sampingan” yang hanya menjadi saksi terhadap kejadian yang dialami tokoh lain. Meskipun bersifat subjektif, sudut pandang ini memberikan kesan personal dan emosional yang kuat.

c. Sudut pandang campuran

Sudut pandang merupakan teknik penceritaan yang menggabungkan dua atau lebih jenis sudut pandang dalam satu karya, baik berupa kombinasi antara persona pertama (“aku”) dan persona ketiga (“dia”), maupun variasi antara “dia” mahatahu dan “dia” terbatas. Penggunaan sudut pandang ini dipilih oleh pengarang untuk mencapai efek penceritaan yang lebih kaya, variatif, dan efektif, terutama dalam menampilkan kompleksitas tokoh dan peristiwa. Dalam sudut pandang campuran, narator bisa saja mahatahu terhadap tokoh utama, namun hanya sebagai pengamat terhadap tokoh lainnya, bahkan bisa berpindah-pindah pusat kesadaran dari satu tokoh ke tokoh lain, sehingga pembaca mendapatkan berbagai sudut pandang atas konflik cerita.

5. Latar

Latar merupakan segala sesuatu yang melingkupi tokoh seperti lokasi, waktu, lingkungan sosial, dan suasana (Widayati, 2020). Sedangkan menurut Stanton (2007:36) latar merupakan lingkungan yang menjadi ruang lingkup dalam sebuah cerita pada saat peristiwa-peristiwa sedang berlangsung. Dalam hal ini,

latar merupakan salah satu aspek yang dapat membentuk suasana emosional tokoh cerita, misalnya cuaca yang ada dalam lingkungan tokoh mempengaruhi perasaan tokoh tersebut. Menurut Nurgiyantoro (2010:233-240) latar dapat dibedakan menjadi tiga unsur pokok yaitu tempat, waktu, dan sosial.

a. Latar tempat

Latar tempat mengacu pada dimensi “di mana” peristiwa dalam cerita terjadi. Dengan kata lain, latar tempat merupakan lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Penggambaran latar tempat dapat ditulis secara eksplisit maupun implisit. Meski demikian, penggambaran latar tempat harus mampu memotret detail lokasi dengan ciri khas tertentu. Apabila menggunakan latar tempat yang didasarkan pada letak geografis suatu wilayah, penulis harus menggambarkan lokasi tersebut sebagaimana mestinya, sesuai dengan fakta, dan ciri khas wilayah yang sesuai.

b. Latar waktu

Latar waktu mengacu pada dimensi “kapan” terjadinya peristiwa dalam karya fiksi, yang dapat berkaitan dengan waktu faktual atau historis. Jika dirancang secara teliti, latar waktu dapat menjadi unsur dominan yang memperkuat realisme cerita, terutama bila terhubung dengan peristiwa sejarah. Namun, penggambaran waktu juga harus konsisten agar terhindar dari anakronisme, yaitu ketidaksesuaian antara waktu dalam cerita dengan konteks sejarah atau logika waktu. Anakronisme dapat berupa kehadiran unsur masa lalu dalam latar waktu modern atau sebaliknya, seperti

penggunaan benda, bahasa, atau budaya yang tidak sesuai dengan zamannya.

c. Latar sosial

Latar sosial merujuk pada kondisi kehidupan masyarakat yang meliputi kebiasaan, adat istiadat, tradisi, pandangan hidup, serta status sosial tokoh dalam cerita. Unsur ini mencerminkan suasana kedaerahan atau local color melalui perilaku, cara berpikir, dan penggunaan bahasa yang khas. Latar sosial akan menjadi kuat dan meyakinkan apabila tidak hanya tampak dari penggunaan bahasa atau dialek, tetapi juga dari sikap dan tindakan tokoh-tokohnya. Dengan demikian, latar sosial berperan penting dalam memperkaya konteks budaya dan membangun realisme cerita.

6. Amanat

Dalam karya sastra, amanat disebut juga sebagai pesan moral yang mencerminkan pandangan pengarang terhadap nilai-nilai kehidupan dan kebenaran yang ingin disampaikan pada pembaca. Dalam hal ini, pesan moral biasanya berhubungan dengan sifat-sifat luhur kemanusiaan dan memperjuangkan hak serta martabat manusia. Amanat dapat dikatakan sebagai petunjuk yang dibuat pengarang tentang berbagai hal yang berhubungan dengan masalah kehidupan seperti sikap, tingkah laku, dan sopan santun pergaulan. Melalui cerita, sikap, karakter, hingga tingkah laku itulah pembaca diharapkan dapat mengambil hikmahnya.

E. Novel *Sagaras*

Novel berjudul *Sagaras* merupakan novel ke-13 dalam rangkaian series Bumi yang ditulis oleh Tere Liye. Buku ini menceritakan tentang kelanjutan kisah

dunia paralel *Sagaras* yang telah dikenal luas melalui seri seperti *Bumi*, *Bulan*, *Matahari*, dan lainnya. Tere Liye dikenal sebagai penulis yang konsisten menyajikan cerita-cerita fantasi bertema petualangan, persahabatan, dan nilai-nilai moral yang kuat. Dalam *Sagaras*, cerita difokuskan pada pemecahan misteri tentang jati diri Ali yang selama ini menjadi tokoh penuh teka-teki dalam petualangan lintas klan.

Novel ini diterbitkan oleh penerbit Sabakgrip dan dicetak di Jakarta dengan tebal 384 halaman. Selain itu, buku ini memuat alur yang penuh aksi, misteri, dan momen-momen emosional. Cerita dibagi dalam sejumlah episode yang menyuguhkan tantangan-tantangan baru bagi Raib, Seli, dan Ali. Setiap bab disusun dengan gaya bahasa yang mengalir dan tetap mudah dipahami, menjadikannya bacaan menarik untuk kalangan remaja hingga dewasa yang menyukai fiksi petualangan dengan dunia alternatif yang kuat dan imajinatif.

Secara visual, sampul buku *Sagaras* tampil mencolok dengan latar berwarna biru muda yang menggambarkan suasana laut dalam dan petualangan penuh risiko. Pada sampulnya, terdapat ilustrasi gurita raksasa yang merupakan salah satu tokoh makhluk laut dalam cerita, menggambarkan tantangan yang harus dihadapi tokoh utama. Di samping gurita, tampak visual angin topan serta seekor kepiting besar, mencerminkan nuansa ancaman dan ketegangan yang mendominasi kisah dalam novel ini. Visualisasi sampul tersebut memperkuat kesan bahwa pembaca akan dibawa ke dalam dunia bawah laut yang misterius dan penuh kejutan.

Novel ini menceritakan petualangan Raib, Seli, dan Ali kembali berlanjut setelah mereka pulang dari Klan Bulan. Ketika Ali tiba-tiba menghilang, Raib dan

Seli mengetahui bahwa ia sedang menyelidiki "Kotak Hitam" dari kapal tenggelam yang berkaitan dengan kelahirannya. Ali menemukan fakta mengejutkan bahwa orang tuanya adalah teknologi kecerdasan buatan, dan kata misterius "*Sagaras*" menjadi kunci dari semua rahasia. Bersama Batozar, ketiganya pun memulai perjalanan ke tengah lautan, menghadapi badai, gurita raksasa, dan berbagai rintangan demi menemukan gerbang *Sagaras* yang tersembunyi di dasar laut.

Setelah berhasil menembus gerbang tersebut, mereka harus melewati lima pertarungan satu lawan satu melawan para Ksatria *Sagaras* untuk bisa melangkah lebih jauh. Masing-masing dari mereka menunjukkan kekuatan luar biasa, termasuk teknik-teknik terlarang dan transformasi masa depan. Selama perjalanan ini pula, perlahan terbuka cerita masa lalu Eli, ibu Ali, yang ternyata adalah Ksatria *Sagaras* No. 1 dan penduduk asli bangsa tersebut. Dalam pertarungan terakhir, mereka berhadapan dengan Kakek Ban yang ternyata adalah Ksatria No. 2. Pertarungan sengit itu berakhir damai setelah Batozar memutuskan tidak membunuh Ban. Akhir cerita Ban kemudian membuka jalan bagi mereka untuk bertemu dengan Eli, ibu Ali yang telah lama tinggal menyendiri di tepi danau (Liye, 2022). Pertemuan mengharukan pun terjadi saat Eli melihat anaknya telah tumbuh menjadi pribadi yang cerdas dan kuat. Novel ini berakhir dengan nuansa hangat tentang keluarga, penerimaan, dan identitas

F. Adaptasi Novel

Adaptasi merupakan hasil mediasi ulang suatu karya ke medium yang berbeda dengan mempertimbangkan konsekuensi adanya keuntungan dan kelemahan tertentu dalam karya barunya (Hutcheon & O'Flynn, 2013). Menurut

definisi tersebut, adaptasi bukan hanya pemindahan makna, melainkan sebagai bentuk komunikasi lintas budaya dan waktu yang memungkinkan teks sumber dinikmati melalui perspektif baru. Dalam praktiknya, adaptasi sering kali melibatkan pengurangan atau penyederhanaan, terutama ketika karya panjang seperti novel diubah menjadi film atau drama dengan durasi terbatas. Namun, adaptasi juga dapat berupa pengembangan, terutama ketika karya sumber yang singkat perlu diperluas agar sesuai dengan kebutuhan medium baru. Menurut Graham Waller proses kreatif dari seorang adaptor atau pengarang melakukan alih wahana terdiri dari empat tahapan yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi (Waller, 1926). Berikut ini penjelasannya.

1. Tahap persiapan merupakan langkah awal yang melibatkan kajian menyeluruh terhadap karya sastra yang akan diadaptasi. Dalam hal ini, seorang pengalih wahana harus memahami struktur naratif, karakter, gaya bahasa, serta konteks historis dan budaya dari karya asli. Hal tersebut bertujuan untuk menyaring bagian-bagian yang bersifat inti dan bagian yang dapat disesuaikan tanpa menghilangkan pesan dari naskah aslinya. Pemahaman ini menjadi dasar yang penting untuk menjaga dan memastikan integritas atau esensi dari cerita, sehingga tidak terjadi penyimpangan makna dalam proses adaptasi.
2. Tahap kedua yaitu tahap inkubasi. Tahap ini merupakan tahap pematangan ide di mana pengalih wahana mulai menyederhanakan alur cerita, memilih sudut pandang baru, atau melakukan penyesuaian lainnya yang relevan dengan sasaran. Misalnya dalam adaptasi *novel Sang Pemimpi* karya Andrea Hirata, tokoh utama yang semula digambarkan sebagai remaja dapat diubah menjadi anak usia sekolah dasar yang sudah memiliki mimpi-mimpi besar. Perubahan

ini tidak hanya menyesuaikan usia tokoh, tetapi juga merekonstruksi narasi agar lebih dekat dan relevan bagi pembaca anak-anak.

3. Ketiga yaitu tahap iluminasi, tahap ini merupakan tahap di mana solusi kreatif muncul. Penulis menemukan bentuk baru dari cerita yang tetap menyuarakan nilai-nilai utama karya asli, namun dengan gaya bahasa, alur, dan konflik yang lebih ringan, menyenangkan, serta inspiratif. Pada tahap ini, penulis mengeksplorasi gaya bahasa, dialog, dan visual yang sesuai dengan sasaran karya.
4. Tahap terakhir adalah verifikasi, yaitu saat ide kreatif diwujudkan menjadi teks karya baru yang utuh. Proses ini mencakup revisi, penyuntingan, dan uji pembacaan sebagai langkah penting dalam memastikan kualitas hasil adaptasi. Revisi dan penyuntingan tidak hanya bertujuan memperbaiki aspek kebahasaan, tetapi juga untuk menjaga konsistensi narasi, kesesuaian pesan moral, serta kepekaan terhadap nilai-nilai edukatif.

G. Gemini AI

Gemini merupakan generatif AI yang diciptakan untuk menyaingi ChatGPT dalam industri AI yang dibuat oleh Google, perusahaan teknologi asal Amerika yang memiliki kelebihan utama seperti percakapan sehari-hari, multimodal pemahaman video audio gambar secara sekaligus, berbicara secara langsung, dan resume dokumen secara kompleks. Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (Ai) adalah teknologi yang diciptakan untuk meniru cara berpikir dan bertindak manusia namun tidak benar-benar secerdas manusia melainkan hanya meniru kecerdasan manusia melalui program dan algoritme (Santoso, 2023).

Artificial Intelligence (AI) merupakan suatu paradigma dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang berfokus pada pengembangan sistem cerdas untuk mempelajari sebuah data, mengambil keputusan secara mandiri, dan beradaptasi terhadap perubahan lingkungan (Subiyantoro, 2024). AI tidak hanya dipandang sebagai cabang ilmu komputer, tetapi juga sebagai representasi dari upaya manusia dalam menciptakan mesin yang dapat meniru, bahkan melampaui, kemampuan berpikir dan bertindak manusia dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu secara sistematis dan komputasional.

Saat ini, Ai telah berkembang menjadi berbagai macam model, yang paling sering digunakan yaitu generatif Ai. Menurut (Andriyani et al., 2025) Ai generatif atau gen Ai merupakan salah satu jenis Ai yang dirancang untuk membuat konten baru seperti teks, gambar, dan musik berdasarkan pola dan contoh data yang ada. Penggunaan Ai generatif ini melibatkan algoritma menganalisis berbagai data kemudian menggunakan pengetahuan tersebut untuk menghasilkan konten baru yang orisinil sehingga memiliki gaya yang mirip dengan *training data*. Terdapat beberapa contoh Ai generatif yaitu *ChatGPT*, *Gemini*, *Claude*, *LLaMa*, *DeepSeek*, dan *Mistral* (Putra et al., 2025).

Gemini memiliki kelebihan yang terletak pada sistem integrasi dengan aplikasi produk google lain seperti *Google Docs*, *Gmail*, *Drive*, dan *Google Maps* sehingga meningkatkan kinerja secara efektif. Selain itu dalam perbandingan AI lain, Gemini lebih unggul dalam hal akurasi data yang diberikan sehingga tidak menimbulkan bias opini dan kesalahpahaman (Bahir et al., 2025)