
DIGITALISASI CERITA RAKYAT BERBASIS WEBSITE

Nabila Sahida Putri¹, Muhammad Noor Ahsin²

¹Mahasiswa Program Studi PBSI FKIP Universitas Muria Kudus

1202134008@std.umk.ac.id, 2noor.ahsin@umk.ac.id

Abstract

The digital revolution began to emerge due to increasingly advanced technological developments, this revolution gave rise to digital media that one of them can be used for reading. One application that is attracting the attention of young people to read today is digital comics, namely webtoons. Comics present images and text so that they can attract readers, especially the younger generation. This type of research in this study uses a type of qualitative research, in this qualitative research more emphasis on naturalistic research methods. The research process is structured based on an ethnographic approach, meaning that it is under natural conditions. The first process carried out in this method is compiling basic thoughts or assumptions about Indonesian folklore and the development of digital comic media for Indonesian folklore. The results and conclusions show that a folklore webtoon can be an interesting story among young people if it is packed with beautiful and attractive visuals without changing the original storyline.

Keywords: *folklore, digital comics.*

Abstrak

Revolusi digital mulai muncul karena perkembangan teknologi semakin maju, revolusi tersebut memunculkan media digital yang dapat dimanfaatkan salah satunya untuk membaca. Salah satu aplikasi yang menarik perhatian anak-anak muda untuk membaca saat ini adalah komik digital yaitu *webtoon*. Komik menyajikan gambar dan teks sehingga dapat menarik minat para pembaca terutama generasi muda. Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, di dalam penelitian kualitatif ini lebih menekankan pada metode penelitian naturalistik. Proses penelitian ini disusun berdasarkan pendekatan etnografi, artinya dalam kondisi natural (alamiah). Proses pertama yang dilakukan dalam metode ini adalah menyusun pemikiran atau asumsi dasar tentang cerita rakyat nusantara dan perkembangan media komik digital cerita rakyat nusantara. Hasil dan simpulan menunjukkan bahwa *webtoon* cerita rakyat dapat menjadi cerita yang menarik kalangan anak muda apabila dikemas dengan visual yang *apik* dan menarik tanpa mengubah alur cerita aslinya.

Kata Kunci: cerita rakyat, digital, komik

Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki kebudayaan yang beraneka ragam. Kebudayaan Indonesia memiliki keunikan yang khas sesuai dengan daerah masing-masing tempat mereka tinggal. Folklor menjadi salah satu keunikan budaya yang dimiliki oleh Indonesia. Folklor merupakan kebudayaan yang disebarluaskan secara turun-temurun. Folklor biasa disebut atau dikenal dengan cerita rakyat. Cerita rakyat dapat dikatakan sebagai salah satu karya sastra misalnya dongeng atau cerita yang ada di kalangan masyarakat di daerah tertentu dan disebarluaskan secara lisan atau menggunakan bahasa daerah masing-masing sesuai dengan asal cerita daerah itu sendiri.

Teknologi di Indonesia berkembang pesat seiring berjalannya waktu sehingga memunculkan sebuah istilah yang dinamakan revolusi digital. Revolusi ini memberikan dampak positif pada perkembangan media digital salah satunya yaitu dapat digunakan untuk apa saja, dan salah satunya adalah membaca. Dalam perkembangannya, banyak muncul aplikasi yang menawarkan berbagai keunggulan dan kemudahan salah satunya adalah aplikasi yang menarik perhatian anak-anak muda untuk membaca saat ini yaitu komik digital contohnya adalah webtoon. Webtoon merupakan salah satu aplikasi komik digital yang menawarkan berbagai macam cerita yang dapat dibaca gratis setiap minggu atau setiap jadwal *update* dari masing-masing judul.

Komposisi antara gambar dan teks menjadikan komik digital menjadi salah satu aplikasi yang sangat digemari karena mudah dimengerti dan menarik bagi generasi muda. Webtoon sendiri hanya sebagai wadah dari para komikus dalam mendistribusikan karya mereka, dengan ketatnya persaingan dan dominasi komik dari negara asing tidak menjadikan cerita dengan tema rakyat kemudian tersingkirkan, melainkan cerita rakyat yang beraneka ragam jenisnya justru melalui media komik dapat dikembangkan tanpa melupakan nilai moral yang terdapat di dalam cerita asalnya, sehingga tidak tersingkirkan oleh komik-komik yang berasal dari negara asing. Penelitian yang mengambil tema komik digital yang sama dilakukan oleh Moh. Eka Lesmana, dkk, 2015 dengan judul perancangan komunikasi visual komik berbasis cerita rakyat timun mas di mana pada penelitian tersebut mengungkapkan pengembangan komik dari cerita rakyat dapat membedakan antara komik Indonesia dan komik luar negeri. Untuk bersaing dalam industri komik nasional maupun internasional kita dapat mengembangkan plot di dalam cerita pada komik lokal Indonesia, sehingga nantinya dapat meningkatkan perhatian terhadap budaya lokal Indonesia beserta karakter-karakternya. Generasi muda juga dapat meneladani pesan moral di dalam cerita rakyat sebagai acuan dalam mengembangkan sikap dan kepribadian yang baik.

Metode Penelitian

Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, di dalam penelitian kualitatif ini lebih menekankan pada metode penelitian naturalistik. Proses penelitian ini disusun berdasarkan pendekatan etnografi, artinya dalam kondisi natural (alamiah). Proses pertama yang dilakukan dalam metode ini adalah menyusun pemikiran atau asumsi dasar tentang cerita rakyat nusantara dan perkembangan media komik digital cerita rakyat nusantara. Sehingga, dapat menarik minat membaca cerita rakyat nusantara daripada cerita luar negeri. Penelitian ini berlandaskan dari hasil analisis metode kualitatif yang sifatnya subjektif, data-data yang menjadi sumber pemikiran oleh peneliti, analisis dari berbagai media cetak maupun online, analisis dari berbagai studi literatur yang memuat tema yang sama. Sumber data dari metode pengumpulan data ini adalah lingkungan alamiah. Penelitian ini juga bersifat deskriptif, artinya di dalam penelitian ini data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan fakta dari beberapa studi literatur serta penelitian langsung di lapangan yaitu mengamati fenomena yang terjadi di masyarakat.

Hasil dan Pembahasan

Pembaca cerita rakyat nusantara saat ini hanya memiliki sedikit peminat. Bagi kebanyakan orang cerita yang berasal dari luar negeri dinilai lebih menyenangkan dan “keren” bagi anak-anak zaman sekarang. Di *webtoon* sendiri cerita yang populer yaitu *The Secret of Angel*, *Lookism*, *Who’s Mr President*, *Dark Moon*, *Bad Guy*, *Wee* dan lain-lain. Cerita luar negeri lebih menarik pembaca daripada cerita nusantara, hal ini dikarenakan cerita luar negeri memiliki penggambaran dan cerita yang lebih modern.

Komik luar negeri yang masuk ke Indonesia sangat banyak, sehingga lambat laun menjadikan keberadaan cerita rakyat nusantara tenggelam dan kemungkinan perlahan-lahan menghilang karena kurangnya peminat. Cerita rakyat nusantara menjadi salah satu budaya lokal Indonesia yang harus dicintai dan dilestarikan, agar eksistensi dari cerita rakyat tidak hilang. Di dalam cerita rakyat terdapat budaya lokal seperti tradisi dan budaya yang memiliki nilai-nilai kehidupan di kalangan masyarakat Indonesia. Para pelaku industri kreatif memiliki kendala dalam cara mengemas berbagai cerita rakyat nusantara agar tidak kalah peminat dengan cerita dari luar negeri serta cara menarik anak-anak sekarang agar lebih berminat membaca cerita rakyat nusantara. Kurangnya kategorisasi jumlah cerita rakyat yang ada di Indonesia dan sedikitnya masyarakat yang mengetahui buku digital menjadi salah satu faktor mengapa cerita rakyat digital tidak memiliki banyak pembaca. Cerita rakyat nusantara tidak begitu diminati oleh para pembaca ketimbang cerita luar negeri dikarenakan pengemasan cerita rakyat nusantara belum memenuhi standar para pembaca yang lebih suka membaca cerita dengan alur cerita menegangkan, mendebarkan dan selalu membuat penasaran. Pasalnya jika cerita rakyat nusantara telah diketahui oleh banyak orang maka tanpa disadari rasa ingin tahu mereka terhadap cerita yang sudah mereka ketahui terlebih dulu alur ceritanya akan menurun. Hal ini yang menjadikan cerita rakyat nusantara tidak begitu diminati karena para author belum dapat mengemas cerita lama menjadi cerita baru yang segar.

Komik merupakan karya seni yang memadukan antara ilustrasi dengan teks. Di dunia industri ini tak sedikit anak Indonesia yang mencoba menjadi komikus, selain itu ada banyak anak yang rela membeli koin hanya untuk membaca episode yang belum *update* di *webtoon*. cerita dalam komik digital seperti *webtoon* masih jarang sekali ditemukan karya anak bangsa yang mengangkat cerita rakyat. Cerita rakyat karya anak Indonesia yang terkenal di *webtoon* salah satunya adalah *Dedes*. *Webtoon* dengan judul *Dedes* merupakan cerita adaptasi dari cerita rakyat di masa Kerajaan Singasari. Dalam Buku yang bertajuk *Pararaton* (1985) milik R. Pitono menjelaskan Ken Arok merupakan putra dari pejabat daerah kekuasaan Kerajaan Kediri. Ken Arok lebih dikenal sebagai seorang yang memiliki perilaku buruk seperti suka berjudi, dan merampok. Pada suatu kejadian, Ken Arok bertemu dengan Lohgawe seorang Brahmana dari India. Brahmana ini datang ke Jawa bermaksud mencari orang yang dianggap sebagai titisan Dewa Wisnu. Dalam buku berjudul *Sanatana Dharma karya Made Urip Dharmaputra* (2020), Lohgawe beranggapan bahwa Ken Arok merupakan sosok yang dicari selama ini. Lohgawe mengatakan bahwa Ken Arok pada suatu hari nanti akan menjadi penguasa jagat atau Chakravartin. Kemudian, Ken Arok diajak Lohgawe pergi ke Tumapel untuk bekerja. Mereka bekerja kepada penguasa daerah di Tumapel yang tak lain adalah Tunggul Ametung. Ken Arok bekerja

sebagai pengawal Tunggul Ametung atas permohonan dari Lohgawe dengan mengatakan bahwa Ken Arok adalah anak angkatnya.

Ken Dedes merupakan istri Tunggul Ametung, ia dikenal dengan kecantikannya. Pendeta Buddha bernama Empu Purwa merupakan ayah dari Ken Dedes. Mereka tinggal di lereng Gunung Kawi, sekarang menjadi perbatasan Kabupaten Blitar dan Kabupaten Malang. Tunggul Ametung yang tidak lain adalah suami Ken Dedes mempunyai pengawal pribadi yang setia mendampingi mereka berdua yaitu Ken Arok. Pada suatu kejadian ketika Ken Dedes hendak turun dari kereta kuda di taman, Ken Arok tidak sengaja melihat kain Ken Dedes terbuka. Kemudian Ken Arok melihat pancaran cahaya dari dalam kain Ken Dedes yang terbuka dan membuat Ken Arok takjub. Setelah melihat kejadian tersebut, Ken Arok menemui Lohgawe dan menceritakan kejadian tersebut. Sang Brahmana menjelaskan bahwa sinar yang terpancar dari dalam kain Ken Dedes yang terbuka menunjukkan bahwa Ken Dedes merupakan perempuan pilihan, perempuan yang dimuliakan, calon ibu yang akan melahirkan raja-raja penguasa di Jawa.

Webtoon dengan judul Dedes ini memiliki 15,1 juta pembaca, 488.396 pengikut dan rating yang terbilang cukup tinggi yaitu 9,9. Hal ini menunjukkan bahwa cerita rakyat Indonesia dapat menjadi cerita yang menarik di kalangan anak muda apabila dikemas secara *apik* dan menarik tanpa mengubah alur cerita aslinya. Sehingga Generasi muda juga dapat meneladani pesan moral di dalam cerita rakyat sebagai acuan dalam mengembangkan sikap dan kepribadian yang baik. Selain cerita rakyat Ken Dedes, pada penelitian lain ditemukan digitalisasi cerita rakyat Timun Mas. Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Eka Lesmana, dkk, 2015 dengan judul perancangan komunikasi visual komik berbasis cerita rakyat timun mas mengemukakan. Hal yang harus diperhatikan dalam menyusun sebuah komik adalah memahami mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam komik seperti:

- 1) Cerita: cerita di dalam komik sangat penting, biasanya berbentuk perpaduan ilustrasi dan teks.
- 2) Ilustrasi: gambar yang terdapat di dalam komik biasanya menggambarkan tentang maksud tertentu secara visual.
- 3) Bunyi huruf: biasanya digunakan untuk menambah kesan dramatis adegan.
- 4) Panel: kotak yang di dalamnya terdapat ilustrasi gambar dan teks.
- 5) Garis gerak: biasanya lebih dikenal dengan nama speed line digunakan sebagai efek yang dapat menjadi tanda adanya pergerakan dari objek yang ada di dalam komik.
- 6) Sudut pandang: arah pengambilan gambar yang dapat menambah kesan dramatis adegan di dalam komik.
- 7) Balon kata: berisi dialog dan narasi yang di ucapkan tokoh dalam sebuah komik.
- 8) Symbolia: penggambaran ikon yang berfungsi menambah dan menguatkan ekspresi atau adegan di dalam komik agar terlihat dramatis.
- 9) Parit: jarak yang terdapat diantara panel, berfungsi sebagai ruang imajinasi pembaca.
- 10) Story telling: penyampaian alur cerita atau plot di dalam komik.
- 11) Splash: halaman di dalam komik yang berisi prolog dan mendeskripsikan adegan penting.

Kesimpulan yang dapat diambil dari komik Timun Mas adalah di dalam komik menggambarkan ilustrasi dari cerita rakyat yang sangat populer di Indonesia yaitu cerita Timun Mas. Dengan mengadaptasi tema cerita rakyat tersebut kemudian diterapkan dalam sebuah komik populer diharapkan dapat membuat cerita rakyat Timun Mas menjadi populer kembali dikalangan pembaca khususnya generasi muda. Tokoh utama di dalam komik ini adalah anak bernama Timun yang bertarung dengan raksasa bernama Buto. Tokoh Timun memiliki sikap pantang menyerah dan dapat mengendalikan amarah, hal tersebut dapat menjadi teladan atau pesan yang dapat di ambil oleh generasi muda dalam menghadapi masalah kita tidak boleh pantang menyerah dan terus berusaha dan sabar.

Noor Hasyim, dkk (2015) dengan judul Inventari Cerita Rakyat dari Kabupaten Demak Melalui Aplikasi Digital diperoleh hasil yaitu Vasileiou dan Rowley (dalam Ardiansyah,2012 : 84) menjelaskan bahwa buku digital merupakan buku yang berbentuk elektronik atau digital yang berisi teks atau informasi penggabungan antara fitur-fitur dengan konsep buku secara digital. Buku digital memiliki banyak kegunaan yang dapat memudahkan pembaca diantaranya sebagai fungsi referensi silang, hipertext link, fitur pencarian, objek multimedia, dan fitur-fitur lainnya. Bhairawa (2011) menjelaskan buku digital ialah buku yang berbentuk digital yang ditulis secara ringkas dan biasanya memanfaatkan komputer sebagai media dalam menyampaikan informasi multimedia. Di dalam buku digital terdapat gambar, tayangan suara, animasi, grafik ataupun movie yang dapat menarik minat pembaca daripada buku cetak.

Negroponte (1998:23) mengemukakan digitalisasi atom menjadi bit memiliki kelebihan seperti kekuatan digital mampu memaparkan data yang menghemat biaya. Apabila media berubah menjadi digital semua, maka secara tidak langsung akan memunculkan bit baru yang kemudian bit-bit tersebut akan mengelompok secara bebas. Contohnya seperti video suara dan teks ketika digabung menjadi multimedia. Negroponte memberi nama bit merujuk pada arti digital dan istilah atom merujuk pada analog. Keberadaan internet memudahkan dalam proses pengiriman buku digital yang berbentuk bit ini. Dengan munculnya buku digital ini, diharapkan mampu mengurangi produksi kertas sehingga penebangan pohon menjadi bekurang. Buku digital sendiri dapat dikatakan "Desain Ramah Lingkungan". Dari penjelasan di atas dapat kita tarik simpulan bahwa buku digital memiliki kelebihan dibandingkan dengan buku cetak di antaranya:

1. Mudah dibawa
2. Tidak lapuk
3. Mudah digunakan
4. Konten yang disajikan lebih banyak
5. Apabila dicetak ulang biaya murah dan prosesnya mudah
6. Pengiriman mudah

Implikasi hasil yang diperoleh contohnya dalam buku digital yang berjudul *The Noah's Ark* lebih banyak menampilkan animasi-animasi menarik seperti, di zaman Nuh terjadi banjir bandang yang membuat benda-benda disekitarnya rusak. Animasi benda-benda tersebut ketika disentuh menjadi bergerak, burung-burung ketika disentuh akan menjadi terbang, binatang yang disentuh dapat berjalan memasuki kapal, dan benda-benda lain yang memunculkan animasi apabila disentuh. Konsep yang kreatif pada buku digital

menambahkan kesan menarik dan unik berbeda dengan buku cetak. Sehingga, dapat menarik minat para pembaca.

simpulan

Komik merupakan karya seni yang memadukan antara ilustrasi dengan teks. Di dunia industri ini tak sedikit anak di Indonesia yang mencoba menjadi penulis cerita dalam komik digital seperti *webtoon*. Namun masih jarang sekali ditemukan karya anak bangsa yang menjadikan cerita rakyat sebagai topik mereka. Cerita rakyat yang berjudul *Dedes* menjadi salah satu karya anak Indonesia yang populer. *Webtoon* dengan judul *Dedes* merupakan cerita adaptasi dari cerita rakyat Kerajaan Singasari. *Webtoon* dengan judul *Dedes* ini memiliki 15,1 juta pembaca, 488.396 pengikut dan rating yang terbilang cukup tinggi yaitu 9,9. Hal ini menunjukkan bahwa cerita rakyat Indonesia dapat menjadi cerita yang menarik kalangan anak muda apabila dikemas secara *apik* dan menarik tanpa mengubah alur cerita aslinya. Sehingga, generasi muda juga dapat meneladani pesan moral yang terdapat dalam cerita rakyat sebagai acuan dalam mengembangkan sikap dan kepribadian yang baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Eka Lesmana, dkk, 2015 dengan judul perancangan komunikasi visual komik berbasis cerita rakyat timun mas mengemukakan hal yang harus diperhatikan dalam menyusun sebuah komik adalah memahami mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam komik. Bhairawa (2011) menjelaskan buku digital ialah buku berbentuk digital yang diakses menggunakan internet serta ditulis secara ringkas dan biasanya memanfaatkan komputer sebagai media dalam menyampaikan informasi multimedia. Di dalam buku digital terdapat gambar, tayangan suara, animasi, grafik ataupun movie yang dapat menarik minat pembaca daripada buku cetak. Dengan munculnya buku digital ini, diharapkan mampu mengurangi produksi kertas sehingga penebangan pohon menjadi berkurang. Buku digital sendiri dapat dikatakan sebagai “Desain Ramah Lingkungan”. Dari penjelasan di atas dapat kita tarik simpulan bahwa buku digital memiliki kelebihan dibandingkan dengan buku cetak seperti mudah dibawa, tidak lapuk, mudah digunakan, konten yang disajikan lebih banyak, apabila dicetak ulang biaya murah dan prosesnya mudah, dan pengirimannya mudah.

Daftar Pustaka

- Armini, I. G. A. (2014). Identifikasi Permasalahan Pencatatan Warisan Budaya Takbenda Indoensia. *WALASUJI*, 5(2), 197–208.
- Danandjaja, J. 1986. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Grafitipers.
- Evgeny Kuzmin. (2012). *Information Preservation: Past , Present and Future*. In *Preservation of Digital Information in the Information Society* (pp. 24–40)
- Febrylian, Annela Dhona dan Denny Indrayana Setyadi. (2017). Perancangan Buku Digital Interaktif sebagai Upaya Edukasi Jajanan Aman untuk Anak Sekolah Dasar Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Sains dan Seni*, 6 (2): 83-88

- Habsari, Zakia. (2017). Dongeng sebagai Pembentuk Karakter Anak. *Blibiotika*, 1(1): 21-29
- Hartono, Bambang. (2012). *Dasar Dasar Kajian Wacana*. Semarang: Pustaka Zaman.
- Hilman, A., & Dia, I. (2020, June). Revitalisasi Cerita Rakyat Sebagai Pengembangan Karakter Anak Di Era Digital. In *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Mataram* (Vol. 1, No. 1, pp. 138-141). <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/PSN/article/view/1831> diakses pada 28 September 2022 Pukul 20.30 WIB
- Putra, A. K., & Kristiana, N. (2020). Perancangan Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog Surabaya. *BARIK*, 1(2), 153-165. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/35903> diakses pada tanggal 28 September 2022 Pukul 20.00 WIB
- Poerwadarminta. (2007). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Primadesy, Y. (2010). Peran Masyarakat Lokal dalam Usaha Pelestarian Naskah-Naskah Kuno Paseban. *Jurnal Bahasa Dan Seni*, 11(2), 120– 127
- Ramadani, F. D. (2020, December). Digitalisasi Cerita Rakyat Indonesia. In *Seminar Nasional Literasi* (No. 5, pp. 800-809). <http://conference.upgris.ac.id/index.php/snl/article/view/1717> diakses pada tanggal 28 September 2022 Pukul 20.15 WIB
- Sedyawati, Edi. (1996). “Kedudukan Tradisi Lisan Dalam Ilmu-Ilmu Sosial Dan Budaya”. *Warta ATL Jurnal Penelitian Dan Komunikasi Peneliti Dan Pemerhati Tradisi Lisan*. Edisi II Maret. Jakarta: ATL
- Sitokdana, M. N. . (2015). Digitalisasi Kebudayaan Di Indoensia. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2015* (pp. 99–108).
- Sukmana, Ena. (2005). Digitalisasi Pustaka. Makalah seminar “Peran Pustakawan Era Digital, 1-8