Digitalisasi Himpunan Cerita Rakyat Banjar Sebagai Upaya Konservasi Folklor Kesungaian

Fahra Auliani Rahmah
Universitas Brawijaya
fahraaulianir@gmail.com

Abstrak

Kedekatan masyarakat Banjar dengan sungai melahirkan banyaknya cerita rakyat bernuansa kesungaian. Seperti legenda pasar terapung Bandarmasih, asal usul Kota Banjarmasin, asal mula Sungai Barito, dll. Keberadaan cerita rakyat saat ini sudah mulai asing di kalangan anak muda Banjar, sehingga berpotensi ditinggalkan dan berdampak pada kriris identitas masyarakat Banjar di masa mendatang. Perlu adanya digitalisasi untuk mempermudah penyebaran cerita rakyat, untuk tujuan konservasi folklor kesungaian. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teori multimodal dan folklor hijau, dengan pengumpulan data melalui kajian pustaka. Langkah-langkah penelitian yang ditempuh yaitu (1) menghimpun folklor kesungaian, (2) transkripsi dan modifikasi, (3) melakukan digitalisasi, (4) melakukan distribusi dan sosialisasi melalui media sosial.
Kata Kunci: *Digitalisasi; Cerita Rakyat Banjar; Folklor Kesungaian*

Abstract

The closeness of the Banjar people to rivers has given rise to many folk tales with river nuances. Such as the legend of the Bandarmasih floating market, the origin of Banjarmasin City, the origin of the Barito River, etc. The existence of folklore is now starting to become unfamiliar among young Banjar people, so it has the potential to be abandoned and have an impact on the identity crisis of the Banjar people in the future. There is a need for digitalization to facilitate the dissemination of folklore, for conservation purposes. The method used is descriptive qualitative with multimodal theory and green folklore, with data collection through literature review. The research steps taken were (1) collecting river folklore, (2) transcription and modification, (3) digitalization, (4) distribution and outreach via social media.
Keywords: *Digitalization; Banjar Folklore; River Folklore*

1. Pendahuluan

Hubungan antara alam dan masyarakat akan selalu berkelindan. Budaya dan karakter manusia terbentuk dari alam sekitar tempat masyarakat tersebut tinggal. Sama halnya dengan masyarakat Banjar. Masyarakatnya hidup dan melakukan aktivitas di di daerah yang secara geografis banyak memiliki sungai. Oleh karena itu kota Banjarmasin mendapat julukan sebagai 'Kota Seribu Sungai'. Sungai menjadi orientasi masyarakat Banjar, tertuang dalam suatu falsafah hidup yang disebut dengan *'kayuh baimbay'* yang berarti mengayuh (perahu) bersama-sama. Selain itu, refleksi orientasi sungai masyarakat Banjar juga dapat dilihat

melalui folklor, khususnya cerita rakyat berbasis sungai. Folklor yang berkaitan dengan alam dan kearifan lokal disebut dengan folklor hijau (*green folklore)*.

Kehidupan masyarakat Banjar seiring zaman tentu berubah. Masyarakat yang awalnya melakukan hampir sebagian besar aktivitas di atas sungai (mandi, mencuci, bermain, hingga melakukan transaksi jual beli), saat ini mulai berpindah ke darat. Hanya sebagian kecil masyarakat yang masih melakukan aktivitas di atas sungai. Seiring dengan berubahnya gaya hidup, cerita rakyat pun juga mulai asing di kalangan anak muda Banjar. Hal itu dapat diketahui melalui rendahnya pengetahuan mereka mengenai cerita-cerita rakyat terutama yang berkaitan dengan sungai. Akibatnya, anak muda tidak lagi terbiasa dan tumbuh dalam identitas masyarakat sungai. Hal ini tentu akan membuat krisis identitas masyarakat Banjar pada masa mendatang. Selain itu, jika tidak segera dilakukan konservasi, bukan tidak mungkin, cerita rakyat Banjar akan terlupakan.

Permasalahan yang dihadapi yaitu karena penyebaran cerita rakyat tidak menjangkau kalangan anak muda. Cerita rakyat yang disajikan dalam bentuk fisik kurang menarik minat anak muda. Generasi Z lebih senang berinteraksi dengan gawai pintar. Selain itu, penulisan cerita rakyat yang menggunakan bahasa Banjar juga terbatas, kebanyakan ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia. Sedangkan cerita rakyat yang ditulis dengan bahasa aslinya akan menambah nuansa lokal yang lebih kental. Perlu juga danya modifikasi pada cerita rakyat yang didasarkan pada teori multimodal. Himpunan cerita rakyat tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, melainkan juga menyajikan unsur gambar dan audio.

Oleh karena itu, perlu adanya himpunan cerita rakyat berbasis sungai Beberapa cerita rakyat yang dihimpun yaitu, (1) Asal-usul Kota Banjarmasin, (2) Asal-usul Kain Sasirangan, (3) Asal-usul Pasar Tarapung, (4) Asal-Usul Pulau Kambang (5) Asal-usul Sungai Martapura, (6) Asal-Usul Sungai Barito (7) Putri Junjung Buih, (8) Intingan Wan Dayuhan, (9) Legenda Lok Laga, (10) Legenda Lok Si Naga. Setelah itu akan ditranskripsi dalam bahasa Banjar dan dilakukan modifikasi berupa penambahan gambar dan audio. Himpunan cerita rakyat dapat diakses melalui *Qr Code,* sehingga bisa merasakan pengalaman membaca melalui gawai, untuk menembus minat kalangan generasi Z.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan multimoda dan folklor hijau. Dalam mengumpulkan data, pendekatan kajian pustaka dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa

penelitian ini bertujuan untuk menghimpun cerita rakyat berbasis sungai. Dengan demikian akan ditemukan kumpulan cerita rakyat Banjar berbasis sungai yang kemudian dilakukan digitalisasi berupa buku digital yang dapat diakses melalui *Qr* Code, demi mempermudah distribusi, terutama pada kalangan anak muda (generasi Z).

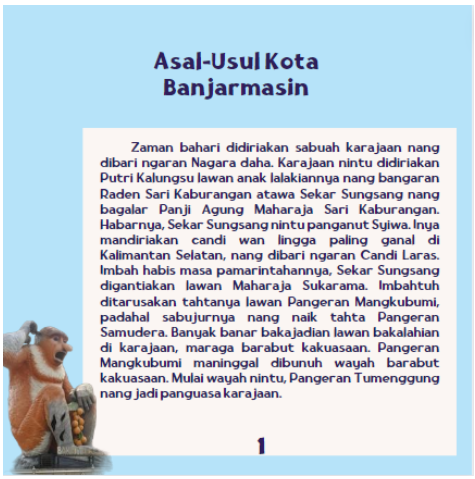
Penelitian ini ditujukan bagi anak muda Banjarmasin yang masih tinggal di Banajarmasin, dengan rentang usia 14-29 tahun (generasi Z yang lahir pada kisaran tahun 1995-2010). Pemilihan usia tersebut dikarenakan pada generasi ini yang mulai meninggalkan cerita rakyat. Selain itu paling dominan dalam penggunaan gawai dan termasuk pada usia produktif. Pada usia ini sudah mulai ingin mengeksplorasi banyak hal, termasuk pencarian jati diri. Ada baiknya pada usia ini mulai digaungkan kembali cerita-cerita rakyat yang berbasis sungai, sehingga menumbuhkan karakter masyarakat sungai dan sekaligus menjaga warisan budaya berupa folklor dan bahasa daerah.

Qr Code untuk mengakses cerita rakyat akan disebarkan melalui berbagai sosial media, seperti Instagram, Whatsapp, dan TikTok. Hal ini dipilih karena lebih mudah menjangkau target pembaca. Pada unggahan juga disertai deskripsi singkat, sehingga menjadi media untuk sosialisasi. Setelah himpunan cerita rakyat disebarkan, maka akan dilakukan evaluasi mengenai keberhasilan penelitian ini dalam menumbuhkan kembali minat baca dan pengetahuan generasi Z, yang dapat diukur melalui angket.

3. Hasil

Setelah menghimpun cerita rakyat, ditemukan ada sepuluh cerita rakyat Banjar yang berabsis sungai, yaitu (1) Asal-usul Kota Banjarmasin, (2) Asal-usul Kain Sasirangan, (3) Asal-usul Pasar Tarapung, (4) Asal-Usul Pulau Kambang (5) Asal-usul Sungai Martapura, (6) Asal-Usul Sungai Barito (7) Putri Junjung Buih, (8) Intingan Wan Dayuhan, (9) Legenda Lok Laga, (10) Legenda Lok Si Naga. Semua cerita tersebut ditranskrip ke dalam bahsa banjar dan dimodifikasi dengan mengubah tampilan huruf, warna, penambahan gambar, serta audio. Pada bagian sampul, diberikan judul buku yang ditulis dengan menggunakan bahasa Banjar yaitu *"Matan Sungai Timbul Parangai"*. Judul tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti "Dari Sungai Muncul Perangai". Pemberian judul tersebut didasarkan dengan falsafah hidup masyarakta Banjar yang berkiblat ke arah sungai. Maka dari sungai tumbuh sifat dan karakter (perangai) masyarakat Banjar.

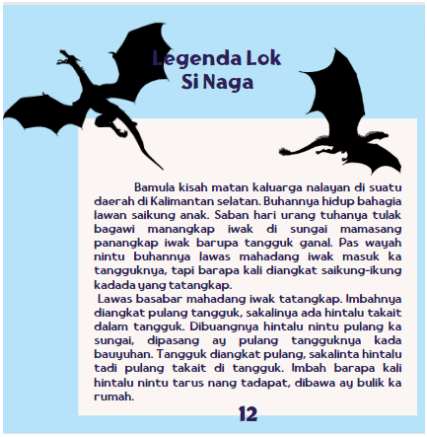
Gambar 1. Sampul buku Himpunan Cerita Rakyat Banjar Berbasis Sungai



Gambar 2. Transkripsi dan Modifikasi Cerita Rakyat yang berjudul "Asal-usul Kota Banjarmasin"

Gambar 3. Transkripsi dan Modifikasi Cerita Rakyat yang berjudul "Asal-usul Kain Sasirangan"

Gambar 4. Transkripsi dan Modifikasi Cerita Rakyat yang berjudul "Legenda Lok Laga"

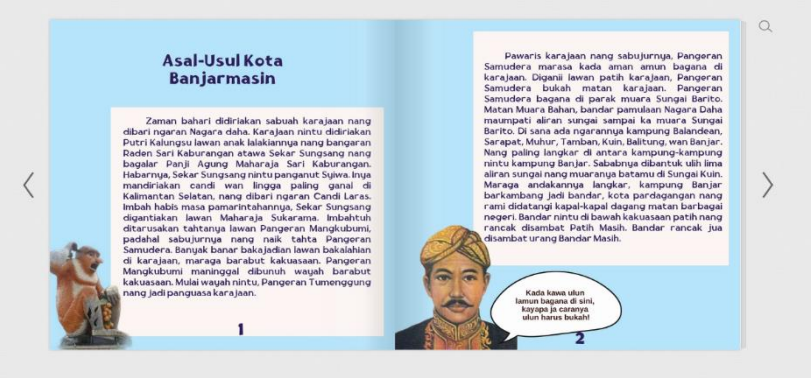


Gambar 5. Transkripsi dan Modifikasi Cerita Rakyat yang berjudul "Legenda Lok Si Naga"

Gambar 6. *QR Code* untuk mengakses audio Himpuna Cerita Rakyat Banjar Berbasis Kesungaian

Setelah penambahan unsur multimoda selesai, maka dilakukanlah digitalisasi, dengan memasukkan buku berbentuk pdf menjadi *flip e-book*. Dengan menggunakan fitur ini, maka pembaca bisa merasakan pengalaman seperti membaca buku fisik. Buku digital ini kemudian disambungkan dengan menggunakan *QR Code* agar mudah untuk diakses. Pembaca hanya perlu menekan tanda panah yang ada di sebelah kanan dan kiri untuk

menggeser ke halaman sebelumnya atau halaman berikutnya.



Gambar 7. *Flip E-book* Himpunan Cerita Rakyat Banjar Berbasis Sungai

Buku *"Matan Sungai Timbul Parangai"* telah didistribusikan kepada anak muda Banjarmasin melalui *QR Code* yang disebarkan melalui sosial media. Melalui survey yang dilakukan, setelah mereka membaca buku tersebut. Ditemukan hasil bahwa (1) dengan menggunakan *QR* Code memudahkan mereka dalam mengakses cerita rakyat Banjar. Dari dua belas responden, enam menyatakan bahwa *QR Code* sangat memudahkan. (2) melakukan transkripsi ulang dan modifikasi cerita rakyat Banjar, dengan berlandaskan teori multimodal, dapat sangat meningkatkan ketertarikan anak muda untuk membaca cerita rakyat. Dari total 12 responden, lebih dari setengah menyatakan hal tesebut. Selain itu, yang utama adalah, himpunan cerita rakyat ini mampu mendorong eksistensi cerita rakyat dan bahasa Banjar ke permukaan masyarakatnya, sehingga tidak akan ditinggalkan dan terus tetap terjaga.

4. Pembahasan

Kehadiran cerita rakyat yang merupakan warisan budaya bangsa tidak bisa dipungkiri akan sedikit-demi sedikit tergerus dan mulai ditinggalakan masyarakatnya. Hal tersbut tidak akan terjadi jika ada kesadaran untuk terus menjaga warisan budaya tersebut dan berkolaborasi dengan perkembangan zaman. Digitalisasi sangat penting dilakukan dalam rangka menjaga eksistensi cerita rakyat . Anak muda sekarang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gawai. Segala hal bisa mereka jangkau melalui gawai. Buku fisik apalagi cerota rakyat sering dianggap membosankan dan tidak relevan dengan zaman. Oleh karena itu sangat penting melakukan digitalisai untuk menghilangkan hal yang kurang menarik dari cerota rakyat. Sehingga dapat menarik minat baca generasi muda terhadap cerita rakyat (Rusdiah et al., 2023).

Selain itu perlu diperhatikan juga hal yang dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan pembaca. Teori multimoda hadir salah satunya bertujuan untuk mengelaborasi cerita rakyat yang sebleumnya hanya disajikan dengan teks, tanpa memperhatikan unsur multimoda lainnya, seperti pemilihan ukuran huruf, bentuk huruf, warna, peletakkan tulisan, penambahan gambar, serta penambahan audio. Hal tersebut karena manusia pada dasarnya memiliki kecenderungan masing-masing. Ada yang dominan pada kecerdasan visual, audio, dan kinestetik. Agar bisa menjangkau pembaca secara keseluruhan. Maka menerapkan teori multimodal dalam modifikasi cerita rakyat sangatlah membantu.

Sebelum adanya penelitian ini, ada beberapa penelitian serupa yang telah membuktikan bahwa buku bergambar yang menerapkan multimodal dapat meningkatkan kosa kata, hingga mengajarkan karakter. Moda visual pada buku dapat membangun hubungan interpersonal dengan pembaca (Nurmahanani, 2023). Teks tidak hanya dipahami dalam bentuk tuturan saja. Kaan tetapi gambar, suara, gerak, serta grafis memengaruhi pemahaman pembaca secara komprehensif (Fajri, 2018).

5. Simpulan

Menjaga eksistensi cerita rakyat banyak ragam caranya, salah satunya yaitu dengan melakukan digitalisasi. Hal tersebut dikarenakan setiap generasi hidup pada zamannya masing-masing. Tidak bisa kita hanya mengandalkan cara-cara konvensional untuk menjaga warisan budaya tersebut. Perlu adanya kolaborasi dan mengikutin perkembangan zaman. Saat ini anak muda menghambiskan hampir seluruh waktunya dengan gawai. Ada baiknya memanfaatkan fenome ini untuk ajang melestarikan cerita rakyat. Melalui digitalisasi terbukti mampu menjangkau kalangan anak muda.

Selain itu dengan pendekatan multimodal terbukti meningkatkan minat literasi. Manusia memiliki kecenderungan masing-masing dalam menangkap informasi. Sangat penting untuk melibatkan berbagai fitur ultimodal dalam rangka meningkatkan ketertarikan minat baca cerita rakyat.

Dengan begitu, maka eksistensi cerita rakyat dapat terus terjaga. Dampak lebih besar kedepannya yaitu, secara tidak langsung juga turut memupuk identitas dan kearifan lokal masyarakat setempat. Serta merawat dan menjaga kehadiran bahasa daerah di tengah derasnya arus globalisasi.

Daftar Referensi

Fajri, T. A. Al. (2018). Pentingnya Penggunaan Pendekakatan Multimodal dalam

Pembelajaran. *WASKITA Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter, 2*.

Nurmahanani, I. (2023). Analisis Literasi Multimodal Buku Cerita Anak Bergambar Sebagai Upaya Pemilihan Bahan Ajar Membaca PermulaanSiswa Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*, 541–546. https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/298/231

Rusdiah, Rasjid, N., Irianti, A., Adiheri, & Reski. (2023). Digitalisasi Cerita Rakyat Mandar. *Jurnal Pengabdian MasyarakatUNIPOL (Abdimas Unipol)*, *1*.