

KARTU KUARTET DONGENG JAWA BARAT SEBAGAI MEDIA AWARNESS GENERASI *DIGITAL NATIVE* (Lutung Kasarung, Sangkuriang, Telaga Warna, dan Situ Bagendit)

Rizki Taufik Rakhman¹⁾, Yasraf Amir Piliang²⁾, Hafiz Aziz Ahmad³⁾,
Iwan Gunawan⁴⁾

¹⁾Institut Teknologi Bandung
zsiregar310@gmail.com

²⁾Institut Teknologi Bandung
yasraf2000@yahoo.com

³⁾Institut Teknologi Bandung
hafizsan@yahoo.com

⁴⁾Institut Kesenian Jakarta
iwan@pascasarjanaikj.ac.id

ABSTRACT

Digital native generation is the next generation of the nation that is born and grows along with technological developments. This has an impact on their characteristics as a digital generation that has problems with social interaction. Social media through cyberspace is their social interaction. In addition, this study also aims to find out how far the attention of the digital native generation to the Indonesian oral cultural heritage, folktales. Through folktales it should be able to strengthen relationships in a family, but these functions are not obtained by the digital native generation. The problem of social interaction owned by the digital native generation can be solved through quartet card media with West Javanese folktales content. Through mixed methods and experimental methods, the researcher hopes that the results of the research can be the initial conclusion in solving problems in the digital native generation and even become the generation's awareness of the legacy of Indonesian oral traditions, folktales.

Keywords: *Quartet Cards, West Java Folktales, Media Awareness, Digital Native Generation*

ABSTRAK

Generasi digital native merupakan generasi penerus bangsa yang lahir dan tumbuh seiring dengan perkembangan teknologi. Hal ini berdampak pada karakteristik mereka sebagai generasi digital yang memiliki permasalahan pada interaksi sosial. Media sosial melalui dunia maya adalah interaksi sosial mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh perhatian generasi digital native terhadap warisan budaya lisan bangsa Indonesia, dongeng. Melalui dongeng seharusnya dapat mempererat hubungan dalam sebuah keluarga, namun fungsi tersebut tidak didapatkan oleh generasi digital native. Permasalahan interaksi sosial yang dimiliki oleh generasi digital native dapat dipecahkan melalui media kartu kuartet dengan konten dongeng Jawa Barat. Melalui metode campuran dan metode eksperimental, peneliti berharap hasil penelitian dapat menjadi simpulan awal dalam memecahkan permasalahan generasi digital native bahkan menjadi awareness generasi tersebut terhadap warisan tradisi lisan bangsa Indonesia, dongeng.

Kata Kunci: *Kartu Kuartet, Dongeng Jawa Barat, Media Awareness, Generasi Digital Native*

PENDAHULUAN

Karl Mannheim, seorang sosiolog asal Hungaria mengatakan bahwa generasi merupakan sebuah kelompok individu dengan rentang usia yang sama dan bersama-sama pula mengalami peristiwa bersejarah dalam waktu yang

bersamaan. Berdasarkan pernyataan tersebut, generasi *digital native* dapat disimpulkan sebagai kelompok individu yang lahir dan tumbuh seiring dengan perkembangan teknologi digital. Istilah *native* (penutur asli) pertama kali diperkenalkan tahun 2001 oleh Marc Prensky. Jika merujuk pada teori generasi Strauss dan Howe yang termasuk generasi *digital native* adalah generasi Z dan sebagian generasi Y.

Penelitian ini membahas generasi *digital native* pada generasi Z kelahiran 2007-2009 dengan alasan peneliti berasumsi bahwa kelompok individu yang lahir pada tahun tersebut merupakan generasi *digital native* yang sesungguhnya dan juga peneliti berharap hasil dari temuan penelitian ini dapat bermanfaat untuk generasi selanjutnya atau generasi alpha yang masih memiliki persamaan karakteristik dengan generasi Z.

Karakteristik generasi *digital native* adalah menyukai kebebasan, rentang perhatian yang pendek, senang mengekspresikan diri, berpikir cepat namun tidak dalam, belajar dari mencari bukan instruksi, unguh sekaligus unggah, interaksi sosial di media sosial, suka berbagi dan berkolaborasi. Dari kedelapan karakteristik generasi *digital native* diatas, peneliti menemukan hubungan permasalahan dengan karakteristik yang menjadi fokus penelitian. Interaksi sosial pada generasi ini dilakukan di media sosial, bukan lagi berinteraksi secara langsung. Namun disatu sisi karakteristik lainnya, generasi ini sangat suka berbagi dan berkolaborasi. Karakteristik inilah yang menjadi alasan peneliti untuk tetap optimis bahwa generasi *digital native* dapat menyelesaikan permasalahan mereka untuk dapat berinteraksi sosial secara langsung.

Sebagai generasi penerus bangsa, generasi *digital native* memiliki kewajiban untuk menjaga dan melestarikan setiap warisan yang ada di bumi pertiwi, Indonesia. Salah satu warisan tradisi lisan bangsa Indonesia yang turun temurun sejak jaman nenek moyang adalah dongeng. Melalui dongeng, sekelompok individu didalam masyarakat diajarkan moral dan perilaku sekaligus dihibur. Bahkan fungsi utama dongeng sebagai alat pengikat yang mempererat hubungan dalam sebuah keluarga. Akan tetapi kebiasaan dongeng saat ini tidak sering dilakukan lagi di dalam keluarga. Hal ini dipertegas melalui hasil survey yang dilakukan oleh peneliti di SD Islam Al-Ikhlas, Jakarta.

Peneliti melakukan survey dengan menyebarkan kuesioner berisi pertanyaan tentang dongeng, diantaranya dimana mereka melakukan kegiatan dongeng. Sebagian besar (80%) dari jumlah responden sebanyak 70 orang yang terdiri dari siswa/i kelas 3,4 dan 5 mengatakan bahwa mereka melakukan kegiatan dongeng di sekolah, dikarenakan masuk ke dalam kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian berjudul, "Kartu Kuartet Dongeng Jawa Barat sebagai Media *Awareness* Generasi *Digital Native*" bertujuan untuk mengembalikan fungsi utama dongeng sebagai alat untuk mempererat hubungan di dalam sebuah keluarga melalui media yang dapat melibatkan seluruh anggota keluarga tersebut. Dongeng Jawa Barat dipilih oleh peneliti sebagai contoh yang dapat diterapkan pada dongeng-dongeng lainnya. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan untuk merancang media yang dapat meningkatkan *awareness* generasi *digital native* sehingga dapat menimbulkan kesadaran untuk menjaga dan melestarikan tradisi lisan bangsa Indonesia, dongeng

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran (mixed method) dan metode eksperimental. Peneliti membutuhkan data kuantitatif melalui survey dengan menyebarkan kuesioner tentang dongeng kepada responden.

Selanjutnya data kuantitatif tersebut dianalisis oleh peneliti untuk menjadi rujukan pada langkah penelitian berikutnya. Data kualitatif didapatkan melalui *focus group discussion* (FGD) untuk memvalidasi data kuantitatif sekaligus memperkuat analisa yang telah dilakukan peneliti.

Metode berikutnya adalah metode eksperimental. Peneliti melakukan eksperimen kepada kelompok eksperimen yang dipilih secara acak berupa permainan kartu kuartet dengan tema 4 dongeng Jawa Barat, yakni: Lutung Kasarung, Sangkuriang, Situ Bagendit, dan Telaga Warna. Eksperimen ini dilakukan untuk memperoleh simpulan awal apakah media kartu kuartet dapat menimbulkan *awareness* generasi *digital native* terhadap dongeng Jawa Barat, dongeng Indonesia.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil survey menunjukkan bahwa generasi *digital native* sebagian besar (80%) melakukan kegiatan dongeng di sekolah. Selain itu, pengetahuan mereka tentang dongeng Indonesia, khususnya dongeng Jawa Barat sangat kurang. 45% dari jumlah responden sebanyak 70 orang mengetahui Malin Kundang sebagai dongeng Indonesia.



Gambar 1. Persentase Pengetahuan Responden terhadap Dongeng Indonesia

Analisa dari data kuantitatif adalah responden merupakan generasi *digital native* kelahiran 2007-2009 yang mewakili kelas 3,4 dan 5 dari SD Islam Al-Ikhlas, Jakarta tidak menyadari dan mengetahui banyaknya warisan tradisi lisan berupa dongeng dari Sabang hingga Merauke. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah ketidakterbiasanya mereka melakukan aktifitas dongeng di dalam keluarga, pengetahuan yang terbatas tentang dongeng Indonesia dari guru ataupun keluarga, faktor lainnya adalah terlalu mengandalkan perangkat teknologi yang ada.

Peneliti melakukan validasi dengan *focus group discussion* (FGD) untuk memastikan ketiga faktor utama penyebab ketidakperhatian generasi *digital native* terhadap dongeng Indonesia. 17 orang siswa/i SD Islam Al-Ikhlas, Jakarta yang sudah dipilih oleh peneliti mewakili masing-masing kelas 3,4 dan 5. Beberapa temuan menarik dalam FGD ini adalah generasi *digital native* yang diwakili mereka mengaku menyukai dongeng lebih dari 80% responden, namun tidak banyak mengetahui judul dan asal dongeng Indonesia. Menurut mereka, Malin Kundang

merupakan judul yang paling populer diantara mereka. Bahkan saat peneliti mengujicobakan beberapa judul dongeng dari Jawa Barat, tidak ada satupun mereka yang pernah mendengar judul dan cerita dongeng tersebut.



Gambar 2. Kegiatan *Focus Group Discussion* (Dokumentasi: Pribadi)

Temuan dari FGD lainnya adalah antusias para peserta diskusi ketika peneliti melakukan uji coba dongeng. Perhatian mereka fokus pada peneliti yang menceritakan salah satu dongeng dari Sumatera Utara berjudul Pulau si Kantan. Setelah dongeng selesai diceritakan, peneliti mengajak berdiskusi untuk mengetahui respon dari para peserta FGD. Hasil diskusi menunjukkan para peserta dapat mengetahui makna dan pesan dari dongeng yang memiliki kemiripan cerita dengan dongeng Malin Kundang asal Sumatera Barat yang sudah mereka kenal sebelumnya. Diakhir sesi diskusi, peneliti memberikan catatan kepada mereka masih banyaknya dongeng yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Dongeng adalah warisan tradisi lisan yang menjadi tanggung jawab mereka sebagai generasi penerus bangsa untuk menjaga dan melestarikannya agar tidak punah.

Metode eksperimental adalah metode yang dipilih oleh peneliti untuk kegiatan penelitian selanjutnya. Kartu kuartet dongeng Jawa Barat yang dirancang sebelumnya oleh peneliti dipakai sebagai media *awareness* generasi *digital native*. Peneliti bertujuan untuk mengetahui tingkat perhatian dari generasi ini terhadap dongeng Jawa Barat setelah melakukan permainan kartu kuartet tersebut.

Tabel 1. Kartu Kuartet dari Keempat Dongeng Jawa Barat yang dirancang oleh Peneliti

Dongeng	Karakter	Lokasi	Aktifitas	Pesan
Lutung Kasarung				
Sangkuriang				
Situ Bagendit				
Telaga Warna				

Empat buah dongeng Jawa Barat, yakni: Lutung Kasarung, Sangkuriang, Situ Bagendit dan Telaga Warna dipilih oleh peneliti secara acak sebagai konten dalam media kartu kuartet. Setiap dongeng memiliki 4 kategori, yakni: Karakter, Lokasi, Aktifitas dan Pesan. Keempat kategori terdiri dari 4 buah kartu seri yang harus dikumpulkan oleh para pemain. Kesulitan dari permainan kartu kuartet ini adalah para pemain memiliki kemungkinan yang sangat banyak dalam mengumpulkan sejumlah 4 buah kartu seri dalam 1 buah kategori. Dan keempat dongeng Jawa

Barat tersebut dimainkan secara bersamaan. Selain itu, aturan pemain yang berhak untuk menebak bukan lagi berputar teratur searah jarum jam, tetapi acak dengan cara ditunjuk oleh pemain yang sudah menebak terlebih dahulu.



Gambar 3. Kegiatan Bermain Kartu Kuartet dengan Metode Eksperimental (Dokumentasi: Pribadi)

Hasil dari eksperimen menunjukkan adanya perhatian penuh dari generasi *digital native* terhadap permainan kartu kuartet dengan konten dongeng Jawa Barat. Mereka mudah beradaptasi terhadap permainan yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya. Di awal permainan mereka tampak bingung karena konten dongeng Jawa Barat yang belum mereka kenal namun dengan cepat mereka dapat melakukan permainan kartu kuartet tersebut.

Eksperimen ini menunjukkan adanya peluang bahwa dongeng Indonesia dapat diperkenalkan kepada mereka melalui media kartu kuartet sehingga diharapkan nantinya dongeng Indonesia dapat menjadi perhatian mereka sebagai generasi penerus bangsa yang akan menjaga dan melestarikan warisan tradisi lisan bangsa Indonesia tersebut.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan dari penelitian berjudul, “Kartu Kuartet Dongeng Jawa Barat sebagai Media *Awareness* Generasi *Digital Native*” adalah dongeng Indonesia sebagai warisan tradisi lisan bangsa Indonesia memiliki peluang untuk menjadi perhatian bagi generasi *digital native* melalui media kartu kuartet. *Awareness* generasi *digital native* terhadap dongeng Jawa Barat dapat dibuktikan saat eksperimen bermain kartu kuartet tersebut. Kelompok eksperimen melakukan permainan kartu kuartet dengan sungguh-sungguh dan fokus, bahkan terlihat sangat menikmati dan tidak ingin segera menyelesaikan permainan. Hal tersebut membuktikan kartu kuartet dapat menjadi media *awareness* bagi generasi *digital native* untuk dongeng Indonesia. Namun, penelitian ini masih merupakan simpulan awal, masih dibutuhkan penelitian-penelitian lanjutan yang lebih dalam dan luas untuk memperoleh simpulan bahwa generasi *digital native* akan menjaga dan melestarikan dongeng Indonesia.

PENGHARGAAN

Penelitian ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan dari berbagai pihak. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan untuk kelompok eksperimen yang secara sukarela berkumpul dan melakukan setiap tahapan dalam penelitian ini. Ibu Syifa sebagai kepala sekolah SD Islam Al-Ikhlas, Jakarta dan Ibu Gini Hapsari sebagai ketua POMG SD Islam Al-Ikhlas, Jakarta. Orang tua murid siswa dan siswi yang memberikan ijin kepada putra dan putrinya untuk menjadi kelompok eksperimen penelitian. Ibu Ruhul Aflah, yang selalu membantu baik material maupun non-material kepada peneliti. Prof. Dr. Yasraf Amir Piliang, Hafiz Aziz Ahmad, Ph.d dan

Dr. Iwan Gunawan sebagai Promotor dan Co-Promotor yang selalu menjadi inspirasi dan semangat peneliti untuk terus berkarya.

REFERENSI

- Baudrillard, Jean, Simulations. *Semiotext[e]*, 1983.
- Berger, Asa, Arthur. Pengantar Semiotika, tanda-tanda dalam budaya kontemporer (Signs in Contemporary Culture: An Introduction to Semiotics) (1984).Tiara Wacara, Yogyakarta 2010
- Caporale, Bob. *Creative Strategy Generation*. McGrawHill Education, USA 2015
- Chaffey, Samantha. *How to Draw Fairies*. Milles Kelly Publishing Ltd. UK 2009
- Danandjaja, James. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dll*. Jakarta: PT Grafiti, 1984.
- Endaswara, Suwardi. *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta : Medpress, 2009.
- Febriani, Nur, Ririn. (2017, April 3). Kenali Karakter Remaja Generasi Z. Retrived from Hendri. *Pendidikan Karakter berbasis Dongeng*. Simbiosis Rekatama Media, Bandung 2013
- Leeuwen, The., Jewitt, Carey. *Handbook of Visual Analysis*. SAGE Publication Ltd.London, 2001
- Smith, Keri. *The Imaginary World of*. A Penguin Book, UK 2014

BIODATA PENULIS

Rizki Taufik Rakhman, Lahir di Jakarta, 3 Oktober 1977. Mahasiswa program doktor ilmu seni rupa dan Desain di Institut Teknologi Bandung (ITB) angkatan 2017. Bekerja sebagai dosen tetap di Universitas Negeri Jakarta dengan kompetensi Desain Komunikasi Visual.

Prof. Dr. Yasraf Amir Piliang, MA. Lahir di Maninjau, Sumatera Barat, 30 September 1956. Seorang filsuf, budayawan, akademisi dan Peneliti bidang Sosial, khususnya seni kontemporer. Beberapa tulisannya dalam buku berjudul; Dunia yang Dilipat, Dunia Berlari menjadi referensi dan rujukan untuk budaya visual di Indonesia.

Hafiz Aziz Ahmad, Ph.D, lahir pada 23 Oktober 1974. Saat ini menjabat sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik Kemahasiswaan pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung. Menyelesaikan studi S3 dari Chiba University, Jepang. Peneliti dan Pengajar di Departemen Komunikasi Visual dan Multimedia.

Dr. Iwan Gunawan, S.Sn., M.Si. Saat ini menjabat sebagai Director of Research and Development di Institut Kesenian Jakarta (IKJ) sekaligus sebagai staff pengajar pada strata 2 (S-2) pada program studi penciptaan dan pengkajian seni di IKJ.