

Pola Penceritaan Kisah Asal-Usul Daerah Indonesia di Media Digital Youtube “Gromore Studio Series”

Marta Widyawati
Universitas Diponegoro

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v20i.1391](https://doi.org/10.30595/pssh.v20i.1391)

Submitted:

June 20, 2024

Accepted:

November 10, 2024

Published:

November 30, 2024

Keywords:

Cerita Rakyat; Pola Narasi;
Media Digital; Youtube;
Gromore Studio Series

ABSTRACT

Perkembangan teknologi tidak hanya mengubah media penyampaian cerita rakyat, tetapi juga pola-pola narasi di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola-pola cerita rakyat khususnya kisah asal-usul daerah yang dihadirkan di Youtube “Gromore Studio Series”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang berfokus pada etnografi audiovisual.. Data dianalisis dengan cara membandingkan struktur naratif cerita-cerita rakyat tersebut dengan menggunakan pendekatan semiotika. Hasil penelitian menunjukkan adanya kecenderungan motif “Gromore Studio Series” dalam menyajikan cerita dari segi visual dan alur cerita. Unsur-unsur cerita dihadirkan dengan menyeimbangkan mitos lokal dan modern. Kehadiran film tentang kisah asal-usul daerah pada akun Gromore Studio Series secara naratif maupun elemen audio-visual berperan signifikan dalam melestarikan folklor Indonesia. Adaptasi cerita rakyat yang dilakukan yang menyasar berbagai wilayah di Indonesia dengan perpaduan modernisasi aspek visual ini menjadi sarana strategis untuk menumbuhkan minat generasi di era digital terhadap nilai-nilai lokal, sastra, dan membangkitkan nasionalisme.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Marta Widyawati

Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto No.13, Tembalang, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah 50275, Indonesia

Email: martayawa99@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah sarana penceritaan cerita rakyat. Kehadiran Youtube juga membuka peluang munculnya banyaknya *content creator* yang berfokus pada cerita rakyat sebagai sarana pendidikan dan hiburan bagi anak. Cerita rakyat (folklor) memiliki nilai-nilai budaya yang perlu dikenal, dimiliki, dan dikembangkan oleh generasi berikutnya. Nilai-nilai tersebut mencakup nilai religi (keagamaan), nilai etika (moral), nilai estetika, dan nilai sosial. Cerita rakyat meliputi mitos, legenda, cerita rakyat, lelucon, peribahasa, teka-teki, nyanyian, mantra, doa, kutukan, sumpah, hinaan, balasan, ejekan, godaan, bersulang, silat lidah, dan formula salam dan perpisahan. Cerita rakyat hadir dalam berbagai bentuk komunikasi informal, baik verbal, tindakan, ataupun material (objek fisik). Cerita rakyat melibatkan nilai-nilai, tradisi, cara berpikir dan berperilaku. Cerita rakyat adalah tentang seni. Cerita rakyat juga tentang manusia dan cara manusia belajar. Cerita rakyat membantu kita mempelajari siapa diri kita dan bagaimana memahami dunia di sekitar kita. “*Folklore exists in cities, suburbs and rural villages, in families, work groups and dormitories...*” (Sims, 2005). Cerita rakyat selalu ada dalam berbagai skala kelompok masyarakat. Proses internalisasi dari tingkat keluarga maupun kelompok tetap berlangsung hingga sekarang.

Perkembangan teknologi juga mengubah bagaimana folklore disampaikan kepada masyarakat di masa kini. *Folklore, enhanced and expanded by the mass media and political or commercial interests, thrives in the urban context* (Thomas A.Green, 1998). Penelitian juga mengindikasikan bahwa teknologi cenderung lebih mudah diubah dibandingkan dengan elemen-elemen yang tidak berwujud seperti kepercayaan atau nilai. Dalam hal ini, perubahan teknologi (teknis penyampaian cerita) tidak dengan serta merta mengubah nilai yang diusung. Terdapat nilai-nilai yang dipertahankan, meskipun pada komponen lain memungkinkan adanya perubahan atau modifikasi demi memenuhi tuntutan atau ekspektasi masyarakat. Persoalan generasi juga menjadi pemicu utama, karena cara penyampaian folklore secara konvensional berpotensi tidak menarik minat generasi saat ini untuk meninjau lebih lanjut terkait nilai-nilai filosofis dalam folklor.

Proses pewarisan cerita rakyat tentu memungkinkan adanya pergeseran cerita, baik sedikit atau banyak, dan dengan kesadaran atau kepentingan maupun tidak. Meskipun demikian, inti utama cerita biasanya tidak berubah, termasuk nilai yang diusung demi menjaga harmonisasi dalam masyarakat. Kesalahan para ahli cerita rakyat abad ke-19 bukanlah karena mereka berfokus pada kemiripan, tetapi karena metode mereka dalam menduga kemiripan tersebut tidak selalu tepat. Kebanyakan dari apa yang mereka lakukan adalah memilih-milih data etnologis yang tidak memadai dan menyimpulkan kesamaan yang dalam banyak kasus tidak ada (Garry dan Hasan, 2005). Oleh sebab itu, penelitian ini ditujukan untuk melihat bagaimana salah satu *channel* di *youtube* menyajikan cerita rakyat khususnya terkait legenda suatu daerah di Indonesia. *Channel* ini mengusung banyak cerita asal-usul daerah dengan menggunakan teknik penceritaan dan modifikasi visual sehingga dikunjungi oleh banyak pengguna akun *youtube*. Tingginya tingkat rekognisi menunjukkan bahwa cerita rakyat ini diterima oleh anak-anak di masa sekarang. Penelitian ini mengkaji tentang teknik narasi dan audio visual, serta membandingkannya dengan cerita kanon yang beredar di masyarakat. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode semiotika karya Roland Barthes.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang berfokus pada etnografi audiovisual. Pendekatan kualitatif biasanya digunakan untuk menyelidiki fenomena baru dan mendokumentasikan pikiran, perasaan, atau interpretasi individu terhadap makna dan proses (Given,L.M, 2008). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah Penelitian ini memilih beberapa film yang menjadi objek penelitian yakni *Asal-Usul Buleleng dan Singaraja : Cerita Rakyat Bali*, *Asal-Usul Surabaya : Cerita Rakyat Jawa Timur*, *Asal-Usul Kota Magelang : Cerita Rakyat Jawa Tengah* yang diproduksi oleh Gromore Studio Series. Pengumpulan data dilakukan dengan metode *Capturing the Phenomenon*. Proses analisis mengacu pada Michael W. Firmin yang meliputi pengumpulan dan analisis data secara simultan, praktik menulis memo selama dan setelah pengumpulan data, penggunaan beberapa pengkodean, penggunaan tulisan sebagai alat analisis, dan pengembangan konsep serta koneksi analisis seseorang dengan literatur di bidangnya (Given,L.M, 2008). Data dianalisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang menekankan perlunya pemaknaan hingga pada tataran mitos pada karya salah satunya film (Barthes,1957; Barthes,1977). Tahap awal dari proses ini memerlukan observasi dan dokumentasi elemen audiovisual film, dengan mengkaji unsur naratif sekaligus tanda-tanda dari perspektif konotatif dan denotatif yang dikemukakan oleh Roland Barthes, tahap berikutnya pengkajian dari aspek mitos dalam video. Analisis unsur naratif juga dilakukan dengan membandingkan cerita dengan cerita asli yang berkembang di masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Keterkaitan Film dengan Cerita Asli dalam Masyarakat

Analisis keterkaitan antara cerita dalam Film dengan cerita asli yang berkembang di masyarakat menjadi hal yang perlu dilakukan untuk dapat meninjau potensi pergeseran makna dan pesan yang disampaikan. Bagian ini meninjau alur cerita dalam film dan membandingkannya dengan cerita yang beredar secara dominan di masyarakat. Objek pertama berupa cerita rakyat Bali “Asal-Usul Buleleng”. Cerita diawali dengan menunjukkan keberadaan Kerajaan di Klungkung Bali yang dipimpin raja Sri bagening. Ia memiliki banyak istri dan menikah lagi dengan pelayannya bernama Ni Luh Pasek. Istri-istri lain merasa cemburu dengan Ni Luh Pasek yang jauh lebih muda. Sri Bagening pun merasa bahwa memang dirinya sudah terlalu tua untuk menjadi istri Ni Luh Pasek. Akhirnya ia memberikan Ni Luh Pasek kepada patihnya. Namun Patih Arya Jelantik tidak diizinkan menyentuh Ni Luh Pasek sampai ia melahirkan. Hingga suatu ketika, Ni Luh Pasek melahirkan bayi laki-laki bernama I Gede Pasekan. I Gede Pasekan diberi ilmu kanuragan oleh Arya Jelantik. I Gede Pasekan ketika dewasa memiliki pengaruh yang besar di masyarakat karena sifat baik dan keahliannya. Baginda Sri Bagening sebagai ayah merasa takut tersaingi dari segi kewibawaannya. Pasekan pun diperintahkan untuk pergi ke Desa Panji Den Bukit (tempat asal ibunya) dengan alasan menuntut ilmu. Dalam perjalanan, Pasekan sempat membuat pura. Saat dalam perjalanan, Pasekan diculik raksasa dan dibawa ke puncak bukit. Raksasa menunjukkan beberapa wilayah dari ketinggian. Raksasa bilang bahwa Pasekan akan menjadi penguasa wilayah yang sangat luas itu. Raksasa

kemudian mengembalikan Pasekan kepada ibu dan rombongannya. Selama perjalanan, Pasekan terus memikirkan perkataan raksasa. Raksasa juga berpesan kepada Pasekan untuk membantu orang-orang di pantai Penimbangan. Pasekan pun melakukan perintah itu. Ia menemukan kapal yang kandas di antara batu karang. Ia terkejut dengan kemegahan kapal tersebut. Lalu ada Mpu Awang selaku pemilik kapal meminta bantuan pada Paseka untuk menyelamatkan kapalnya dan berjanji akan memberikan seluruh isi kapal jika Pasekan berhasil. Pasekan dengan segenap kekuatannya berhasil membebaskan kapal tersebut. Mpu Awang pun menepati janji memberikan seluruh harta di kapal. I Gede Pasekan pun menjadi kaya dan terkenal, memiliki banyak pengikut hingga diangkat menjadi raja dengan gelar Ki Barak Panji Sakti (I Barak Gusti Ngurah Panji). Wilayahnya semakin luas dan ia membangun istana di tengah hutan yang banyak ditumbuhi banyak pohon Buleleng sehingga disebut kerajaan Buleleng, sedangkan istananya disebut Singraja yang berarti tempat persinggahan raja, atau kerajaan yang dipimpin oleh sosok perkasa laksana Singa.

Selanjutnya, objek kedua tentang Asal-Usul Surabaya. Cerita ini berlatar di Wilayah Utara Jawa Timur. Seekor Buaya bernama Baya yang ganas dan ditakuti oleh semua hewan. Ia merupakan penguasa sungai. Hutan belantara juga menjadi area perburuannya. Sedangkan di laut hidup hiu ganas bernama Sura. Ia juga pemangsa yang ganas. Ia bosan memakan di laut, hingga ia menyusuri pantai. Ia pun tiba di muara dan penasaran dengan hewan daratan. Ia pergi menyusuri sungai. Ia melihat gerombolan rusa dan memburunya. Sura pun bertemu dengan Baya dan bertarung untuk berebut kekuasaan. Selama sehari-hari mereka bertarung namun tidak ada yang kalah, mereka pun berbagi kekuasaan secara adil. Bagian sungai menjadi wilayah Baya, sedangkan Laut menjadi bagian Sura. Namun semua hanya tipu muslihat Sura saja. Sura pun tetap memburu binatang darat dan membawanya ke laut. Hal tersebut terjadi berkali-kali tanpa sepengetahuan Baya. Hingga suatu hari Baya merasa bahwa hewan buruannya semakin berkurang. Dia pun menyiapkan rusa sebagai jebakan untuk Sura. Akhirnya Sura pun ketahuan oleh Baya. Mereka pun bertarung kembali, keduanya saling menggigit ekor. Ekor sura putus dan tidak lagi pergi ke daratan. Sedangkan ekor Baya hanya bengkok. Semenjak itu, pertarungan mereka digunakan sebagai nama untuk kota Surabaya.

Objek ketiga, Asal-Usul Kota Magelang. Panembahan Senopati Ing Alogo (Raden Sutawijaya) dari mataram ingin membuka pemukiman baru di sebuah wilayah di hutan sebelah Barat sungai Progo. Ia mengutus putranya yang bernama Raden Purbaya dengan memberi bekal tombak pustaka. Ia pun datang ke hutan angker tersebut dan melawan raja jin. Pasukan Raden Purbaya pun memenangkan pertempuran dan membangun desa yang makmur. Raja jin pun berusaha membalas dendam dan menyamar menjadi pesuruh bernama Sonta. Ia mengeluarkan asap dari mulutnya sehingga semua warga mengalami sakit secara mendadak dan sebagian meninggal. Raden Purbaya pun melapor ke panembahan Senopati. Sonta melarikan diri saat diketahui sebagai Jin yang menyamar. Kyai Kramat dan Nyai Bogem meninggal karena kalah melawan jin. Namun Raden Purbaya berhasil mengalahkan jin dengan senjatanya. Nama Magelang muncul dari strategi radeng Purbaya melingkari hutan seperti gelang.

Cerita asal-usul Buleleng dan Singaraja yang disajikan oleh Gromore Studi Series memiliki kesamaan dengan beberapa referensi, salah satunya yang terdapat dalam Kompas.com (2022). Cerita yang disajikan mempertahankan unsur utama cerita rakyat tanpa mengubah substansi cerita. Perubahan hanya terdapat pada penambahan alur kilas balik dan dialog untuk memperkuat aspek estetika film. Tanpa adanya perubahan tersebut maka nilai moral yang disampaikan juga sama dengan cerita yang berkembang pada masyarakat. Nama-nama tempat dan tokoh juga sama dengan beberapa sumber terkait Buleleng dan Singaraja. Begitupun dengan cerita asal usul Surabaya, Jika ditelusuri, banyak pakar Belanda yang menulis tentang Surabaya menyerap informasi dari tradisi tutur masyarakat tentang asal-usul Surabaya yang dikaitkan dengan ikan Sura dan Baya sehingga tidak mengherankan jika kedua gambar itu muncul sebagai lambang kota pada era kolonial Belanda (Sungkowati, 2022). Hal serupa juga diungkapkan oleh Kurniawan (2022) bahwa pemahaman yang lazim ditemukan di masyarakat menyebutkan bahwa "Surabaya" berasal dari gabungan kata sura dan baya (Kurniawan). Hal serupa juga terjadi pada objek ketiga tentang Asal-Usul Magelang. Gromore Studio Series tidak mengubah inti konflik dan pelaku cerita, hanya memodifikasi aspek dialog dan unsur visual yang akan dianalisis lebih lanjut di sub berikutnya. Pemertahanan substansi cerita berarti juga bahwa terdapat upaya untuk mempertahankan nilai moral yang terkandung dalam cerita.

3.2. Visualisasi Cerita : Persinggungan antara Tren Mutakhir dan Tradisional

Elemen visual yang digunakan dalam film menunjukkan adanya kombinasi antara sisi modern dan pertahanan atas unsur tradisional. Film menghadirkan karakter-karakter dengan bentuk dan atribut pakaian sesuai dengan kekayaan kultural wilayah yang diangkat. Meskipun demikian penyajian film tetap menggunakan efek dan animasi yang kekinian. Meskipun dari aspek inti cerita dan alur tidak ada perubahan signifikan, namun modifikasi visual tetap dilakukan oleh Gromore Studio Series. Hal pertama yang dikreasikan oleh Gromore Studio Series adalah pakaian tokoh. Hal tersebut berkaitan dengan tidak adanya aturan baku dalam cerita legenda terkait pakaian yang digunakan tokoh-tokoh dalam cerita. Penutur sebagian besar berfokus pada tema dan alur cerita, tanpa membicarakan secara rinci atribut yang dipakai. Meskipun demikian, bentuk tubuh masih sering diutarakan

untuk memperkuat karakter tokoh. Penjelasan terkait tokoh raksasa, seringkali diikuti dengan penyebutan karakteristik tubuh yang tinggi, besar, kuat, dan menakutkan. Figur tersebut juga dihadirkan dalam objek pertama ini. Tokoh-tokoh dihadirkan dengan memakai pakaian tradisional bercorak Bali. Begitupun bangunan-bangunan kerajaan dan pura menunjukkan ciri khas masyarakat Bali.



Gambar 1. Latar Pura dan Pakaian Tradisional Bali

Secara denotatif, tampak bahwa terdapat sekumpulan prajurit yang memakai pakaian bermotif dan menggunakan ikat kepala. Mereka berada di sebuah Pura. Hal tersebut secara konotatif menunjukkan bahwa tokoh-tokoh yang terdapat di dalamnya merupakan masyarakat asli Bali dengan karakteristik atribut yang digunakannya. Pada tataran Mitos, Gromore Studio Series menunjukkan upayanya untuk memperkuat sisi kedaerahan dari cerita yang diangkat dengan menonjolkan ciri khas masyarakat setempat. Gromore Studio Series menerjemahkan pakaian tokoh dalam cerita rakyat sesuai dengan kreatifitasnya sehingga berbeda dengan konten lain namun tetap selaras dengan narasi yang disajikan.



Gambar 2. Latar rumah Joglo dan Pakaian Tradisional Jawa Tengah

Cerita lain, yakni cerita asal usul kota Magelang juga menunjukkan adanya upaya Gromore Studio Series untuk memperkuat aspek tradisional dan ciri khas daerah dengan menggunakan pakaian beserta rumah adat Jawa Tengah.

Selain itu, unsur-unsur magis atau supranatural juga tetap dihadirkan pada ketiga objek. Kekuatan supranatural (Fakihuddin, 2015) memang mendominasi folklor lisan di beberapa wilayah di Indonesia. Film Asal-Usul Buleleng dan Singaraja ditunjukkan adanya ilmu kanuragan dimana tokoh mampu mengeluarkan sumber mata air hanya dengan menancapkan keris ke tanah. Selain itu, tokoh I Gede Pasekan juga mampu membebaskan kapal besar yang terperangkap oleh batu karang. Secara visual, energi yang muncul dari tokoh dibuat sedemikian menarik dengan mempesona namun tetap menunjukkan suatu kekuatan yang ditandai dengan warna merah. Cerita

Asal-Usul kota Magelang juga menunjukkan adanya adu kekuatan supranatural, termasuk proses semedi yang ditunjukkan dengan munculnya cahaya berwarna biru.



Gambar 3. Kekuatan Supranatural Tokoh

Tataran mitos yang muncul akibat pemaknaan level denotasi dan konotasi pada adegan di atas menunjukkan bahwa, meski di era modern dan menyasar generasi masa kini sebagai audiens, namun Gromore Studio Series tidak bermaksud merubah kekhasan cerita rakyat dan ciri khas Indonesia pada masa lampau. Gromore Studio Series menyajikan cerita sesuai dengan kultur masyarakat Indonesia. Meskipun demikian, beberapa elemen juga berusaha dimodifikasi seperti Buaya dan Hiu yang bisa berjalan dengan postur tubuh kombinasi antara manusia dan hewan.



Gambar 4. Postur Tubuh Buaya dan Sura : Kombinasi Manusia dan Hewan

Secara denotasi, postur tubuh tersebut untuk mewakili tokoh sura dan baya yang memiliki wujud tidak lazim. Secara konotasi, hal tersebut menunjukkan bahwa buaya dan hiu yang dimaksudkan dalam cerita bukan hewan biasa, melainkan memiliki kemampuan dan kekuatan melebihi hewan pada umumnya. Pada tataran Mitos, Gromore Studio Series berusaha memberi variasi dari aspek kekuatan tokoh utama cerita sehingga tidak menimbulkan kesan monoton bagi penonton, khususnya anak-anak. Hal tersebut juga diperkuat dengan adegan berikut saat jin berubah wujud.

Begitupun kehadiran tokoh Jin yang dapat berubah wujud layaknya dengan atribut dan postur yang sebagian mirip dengan karakter superhero dalam film masa kini, secara mitos menunjukkan upaya Gromore studio series untuk mendekatkan cerita-ceritanya dengan hal-hal yang digemari anak-anak dan sering mereka jumpai di masa kini. Dengan demikian tampak adanya kombinasi antara unsur-unsur tradisional dengan unsur modern sebagai strategi penceritaan namun tetap tidak mengubah pesan yang ingin disampaikan. Gromore Studio Series berupaya mengkonstruksi dan merkonstruksi mitos sehingga bisa melestarikan nilai lokal dan folklor Indonesia.



Gambar 5. Postur Tubuh Tokoh menyerupai Superhero

4. KESIMPULAN

Kehadiran film tentang kisah asal-usul daerah pada akun Gromore Studio Series secara naratif maupun elemen audio-visual berperan signifikan dalam melestarikan folklor Indonesia. Tren mutakhir dihadirkan tanpa meninggalkan elemen-elemen tradisional yang menjadi ciri khas cerita daerah. Pemertahanan pada substansi cerita dan pesan moral dalam proses digitalisasi (alih wahana), menunjukkan bahwa karya-karya tersebut berusaha memperkenalkan khasanah cerita nusantara di tengah pesatnya arus informasi dan perkembangan teknologi. Pemilihan alur campuran dan durasi film yang singkat sebagai strategi keseimbangan sisi hiburan dan pengajaran nilai moral. Teknik sinematografi yang disesuaikan dengan selera penonton pada masa kini membuka peluang bagi karya ini untuk lebih diminati oleh generasi masa kini. Dengan demikian, upaya digitalisasi Folklor di era VUCA ini menjadi salah satu sarana penting untuk memberikan pedoman bagi generasi muda khususnya terkait warisan lokal yang sarat akan nilai-nilai luhur.

DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, R. 1957. *Mythologies. Texte Integral* : Editions du Seuil.
- Barthes, R. 1977. *Image Music Text*. Fontana Press : London.
- Fakihuddin, L. *Eksistensi Masalah Supranatural Dalam Folklor Lisan Sasak: Suatu Kajian Tematis Terhadap Cerita Rakyat Sasak yang Telah Didokumentasikan*. Mabasan, Vol. 9 No. 2, Juli—Desember 2015: 100—125.
- Garry, Jane and Hasan El-Shamy. 2005. *Archetypes And Motifs in Folklore And Literature : A Handbook*. M.E Sharpe: New York.
- Green, Thomas A. 1998. *Folklore: An Encyclopedia Of Beliefs, Customs, Tales, Music, And Art*. ABC-CLIO, Inc : California.
- Given, L.M. 2008. *The Sage Encyclopedia Of Qualitative Research Methods*. Sage Publication Inc : Thousand Oaks
- Sims, Martha C., 2005. *Living Folklore : An Introduction To The Study Of People And Their Traditions*. Utah State University Press :Logan Utah
- Sungkowati, Yuliatin. 2022. Alih Wahana Cerita Rakyat “Asal-Usul Surabaya” dalam Industri Kreatif. *Loa: Jurnal Ketatabahasaan Dan Kesusastraan*. Vol 17, No 2 (2022)
- Kuriawan, A.2022. Makna Nama Surabaya. [https://scholar.unair.ac.id/ws/portalfiles/portal/58715886/ Ensiklopedi Surabaya Makna Nama Surabaya 30102022.pdf](https://scholar.unair.ac.id/ws/portalfiles/portal/58715886/Ensiklopedi_Surabaya_Makna_Nama_Surabaya_30102022.pdf)
- Putri, Gloria S. 2021. "Asal-usul Nama Magelang, Taktik Pangeran Purbaya Mengepung", <https://www.kompas.com/sains/read/2021/04/19/080300923/asal-usul-nama-magelang-taktik-pangeran-purbaya-mengepung-jin?page=all> diakses pada 10 Oktober 2024.