

APRESIASI DONGENG LEGENDA UNTUK ANAK DI MASA PANDEMI

Hera Meganova Lyra dan Taufik Ampere
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran
E-mail: hera.meganova.lyra@unpad.ac.id

ABSTRAK. PPM ini merupakan sebuah kegiatan yang dirancang untuk membantu meningkatkan produktivitas anak selama pada masa pandemi. Hampir selama dua tahun, anak-anak dipaksa oleh keadaan untuk berdiam diri dalam rumah. Semua kegiatan anak-anak lebih bersinggungan dengan media daring. Hal itu tentu memberi dampak yang negatif pada mereka. Anak-anak cenderung jadi lebih dominan bermain dengan gadget dan laptop. Khalayak sasaran PPM adalah anak-anak berusia 6-14 tahun. Usia tersebut merupakan usia yang mampu mengapresiasi dongeng “Lutung Kasarung” yang dibawakan oleh pendongeng. Terdapat 100 orang anak mendaftar untuk mengikuti kegiatan PPM ini. Sosialisasi kegiatan PPM dilakukan dengan penyebaran poster melalui media sosial. Kegiatan PPM dilaksanakan aplikasi zoom dengan konsep webinar dalam judul “Dongeng di Rumah Aja”. Tahap pelaksanaan dilakukan selama 2,5 jam diawali dengan pembukaan, sambutan, *icebreaking*, apresiasi dongeng, penutupan, dan evaluasi.

Kata kunci: Dongeng; Legenda; Lutung Kasarung; Pandemi; Pendidikan Karakter

ABSTRACT. This PPM is an activity designed to help increase children's productivity during the pandemic. For almost two years, children were forced by circumstances to stay at home. All children's activities are more intersecting with online media. It certainly has a negative impact on them. Children tend to be more dominant playing with gadgets and laptops. PPM's target audience is children aged 6-14 years. This age is an age that is able to appreciate the fairy tale “Lutung Kasarung” presented by the storyteller. There were 100 children registered to take part in this PPM activity. Socialization of PPM activities is carried out by distributing posters through social media. PPM activities are carried out by the zoom application with a webinar concept entitled “Fairy Tales at Home”. The implementation phase was carried out for 2.5 hours starting with opening, remarks, *icebreaking*, fairy tale precision, closing, and evaluation

Keywords: Fairy Tales; Legends; Lutung Kasarung; Pandemic; Character Education

PENDAHULUAN

Ide melaksanakan pengabdian pada masyarakat (PPM) dengan fokus sasaran kegiatan anak-anak ini diilhami oleh keadaan pandemi wabah Covid 19 (*coronavirus disease 2019*). Hampir selama dua tahun, anak-anak dipaksa oleh keadaan untuk berdiam diri dalam rumah. Semua kegiatan anak-anak lebih bersinggungan dengan media daring. Hal itu tentu memberi dampak yang negatif pada mereka. Mereka cenderung jadi lebih dominan bermain dengan gadget dan laptop.

Kami dalam PPM ini mencoba untuk menyegarkan pikiran anak-anak sehingga tidak melulu bersinggungan dengan dunia gadge tetapi diperkenalkan kembali dengan dongeng, warisan kearifan lokal yang sangat berperan positif dalam pembentukan karakter anak. Dongeng merupakan media yang merekatkan hubungan orangtua dan anak. Biasanya dongeng cenderung dijadikan sebagai pengantar tidur anak oleh orangtua.

Dongeng dipahami sebagai cerita rekaan, cerita fiksi, cerita yang tidak terjadi di dunia nyata. Dongeng dibuat untuk memberikan pesan moral pada pendengarnya. Dalam dongeng ada pesan dan nasihat tersembunyi yang coba diberikan pada pendengarnya. Dongeng dikelompokkan menjadi beberapa jenis,

yaitu: legenda, dongeng tentang asal-usul sebuah tempat atau daerah; *fabel*, dongeng tentang binatang yang diceritakan memiliki akal budi seperti manusia; *sage*, dongeng yang menceritakan sejarah atau cerita kepahlawanan; *mite*: dongeng yang dipercaya sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi dan dianggap suci.

Pengabdian ini bertujuan memperkenalkan kembali tradisi mendongeng pada anak-anak. Selain itu juga menawarkan alternatif bermanfaat pada anak-anak dalam beraktivitas di masa pandemi ini. Arah final dari PPM ini adalah pembentukan karakter anak ke arah pembentukan karakter bangsa dengan memanfaatkan nilai-nilai budaya yang terdapat pada dongeng Sunda.

Pelaksanaan PPM “Apresiasi Dongeng Legenda untuk Anak di pada masa Pandemi ini Kabuyutan Ciburuy Garut” memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatkan wawasan, empati, sikap serta perilaku sosial secara baik pada anak;
2. Mampu membantu orangtua dalam menaggulani permasalahan anak yang terus bersentuhan dengan gadget.
3. Sebagai sarana mengembangkan kemampuan dan potensi anak. Dapat memungkinkan anak untuk mengenali berbagai macam karakter, mengenali sifatnya, serta peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Hal ini dapat menstimulasi kemampuan fantasi anak.

METODE

Metode yang digunakan dalam PPM ini adalah metode *pendidikan masyarakat* dimana subjek PPM diberi pemahaman tentang ilmu dan karakter sehingga akan menyadarkan mereka akan pesan yang bisa diambil dari sebuah dongeng.

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan secara *virtual* dengan memanfaatkan media komunikasi online dan dikombinasikan dengan kegiatan di lokasi masing-masing sesuai dengan kebutuhan. Dalam proses pengabdian, pelaksanaan kegiatan dilakukan di tempat tinggal masing-masing dikarenakan masih tingginya kasus penyebaran virus *Covid-19* di Indonesia. Meski dilakukan secara daring, PPM kali ini dapat menjangkau banyak pihak dan juga daerah.

Dalam proses perencanaan kegiatan dan koordinasi kelompok untuk melaksanakan pengabdian dilakukan rapat dan persiapan melalui platform seperti *Whatsapp*, *Google Meet*, *Zoom* dan *Instagram*. Perencanaan kegiatan meliputi pembuatan konsep acara seminar, pemilihan tema dongeng, pembagian divisi, desain poster atau publikasi, dan pembuatan grup whatsapp bersama para peserta. Pengabdian masyarakat berupa apresiasi dongeng dilakukan melalui *Webinar "Dongeng di Rumah Aja"* untuk masyarakat umum yang dikhususkan untuk anak usia sekolah di masa pandemi. Webinar ini dihadiri oleh berbagai kalangan dan dilaksanakan melalui platform *Zoom Meeting*. Setelah webinar dilaksanakan, para peserta seminar mengisi form evaluasi melalui *google form* guna memberikan kesan dan pesan untuk acara apresiasi dongeng yang jarang dilakukan di masa kini.

Sasaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah anak usia sekolah dengan tujuan agar menumbuhkan rasa apresiasi terhadap dongeng. Lokasi kegiatan dilakukan secara virtual atau daring dari tempat mahasiswa masing-masing, melihat situasi pandemi Covid-19 yang tidak memungkinkan untuk turun langsung ke lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kerja PPM "Apresiasi Dongeng Legenda untuk Anak pada Masa Pandemi" dibantu oleh mahasiswa KKN periode Juli-Agustus 2021. Hanya saja, kegiatan terkendala oleh naiknya angka penyebaran wabah penyakit Covid 19 hingga pemerintah mengeluarkan kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Mikro (PPKM) level 4. Hal ini tentu berdampak pada pelaksanaan PKM yang harus dilakukan secara daring. Tetapi walaupun demikian

pelaksanaan PKM dapat berjalan dengan lancar. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 07 Agustus 2021.

Materi dari dongeng yang disajikan dalam PPM ini adalah dongeng "Lutung Kasarung". Dongeng dibawakan oleh salah seorang mahasiswa KKN yang bernama Riska Fadilah. Dongeng Lutung Kasarung berasal dari cerita pantun rakyat Jawa Barat yang mengisahkan perjalanan Guruminda yang dibuang dari Kahyangan karena telah melakukan kesalahan. Dalam menjalani hukumannya di bumi (buana) Guruminda dikutuk menjadi seekor lutung (monyet hitam berekor panjang). Sang lutung dipertemukan dengan Puteri Purbasari yang diasingkan karena memiliki penyakit kulit yang aneh. Penyakitnya itu muncul karena guna-guna dari kakaknya yang bernama Puteri Purbalarang yang merasa iri terhadap Purbasari yang diangkat menjadi ratu. Dalam pengasingannya Purbasari bermain dengan sang lutung yang kemudian diberi nama Lutung Kasarung (lutung kesasar). Singkat cerita penyakit Purbasari sembuh dan akhirnya kembali lagi ke kerajaan. Lutung kasarung kembali lagi menjadi manusia dan akhirnya mereka menikah dan memimpin kerajaan dengan adil bijaksana. Sang kakak, Purbalarang tidak mendapat hukuman malah Purbasari memaafkan kesalahan kakaknya tersebut.

Dalam dongeng Lutung Kasarung terdapat empat unsur alur, yaitu (1) unsur pengenalan yang dapat dilihat dalam dongeng "Lutung Kasarung" dimulai dengan dikenalkan keadaan kerajaan ayahanda Purbasari. (2) Penolakan mulai ada ketika Purbasari akan dinobatkan sebagai pewaris kerajaan dan keadaan tersebut ditentang oleh sang kakak, Purbalarang karena dia merasa paling berhak. Lalu dilanjutkan dengan (3) konflik, yaitu Purbalarang menyuruh dukun untuk menyakiti Purbasari dan membuatnya sakit, lalu dilanjutkan dengan pengasingan, Purbasari sembuh dan konflik memuncak ketika diadakan sayembara untuk memenangkan tahta kerajaan. Dibantu lutung kasarung selalu menang dalam sayembara, pemenang akan dinobatkan sebagai ratu. Lalu, alur mulai menurun dan memasuki alur (4) penyelesaian di mana Purbasari memaafkan Purbalarang dan tetap memintannya untuk tinggal di istana.

Penokohan: Antagonis (Purbalarang: iri dengki, jahat, sombong) dan protagonis (Purbasari: baik, pemaaf, bijaksana). Latar: Waktu (kerajaan pasir batang, jaman dahulu), sosial (lingkungan kerajaan atau bangsawan). Tema dan Amanat: Keburukan akan merugikan diri sendiri, bahwa jika kita orang berbuat buruk terhadap kita, kita harus bijaksana dan membalasnya dengan kebaikan.

Lutung kasarung berarti lutung yang tersesat. Dinamakan Lutung Kasarung karena dulu hidup di kahyangan tapi karena ada kesalahan lutung diturunkan ke bumi oleh sunan ambu ibundanya. Karena bumi merupakan tempat yang baru, lutung seolah olah tersesat di bumi dan melakukan penyamaran. Lutung merupakan penjelmaan sanghyang Guruminda. Ia di turunkan ke bumi dengan wujud lutung atau monyet.

Pesan moral yang didapat dalam dongeng Lutung Kasarung adalah: (1) kejahatan akan selalu dikalahkan oleh kebaikan; (2) cantik hati lebih baik dari cantik fisik; dan (3) kesabaran merupakan kunci yang paling utama dalam menghadapi segala sesuatu.

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, mahasiswa KKN mencari anak-anak sebagai subjek pengabdian. Kemudian, mahasiswa melaporkan kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) mengenai jumlah subjek yang didapatkan. Setelah itu, para mahasiswa mencari dongeng sesuai dengan jenis yang telah disepakati bersama subkelompok, yaitu legenda. Setelah itu, para mahasiswa membuat kepanitiaan untuk melaksanakan webinar berjudul “Dongeng di Rumah Aja.”. Persiapan untuk *assessment* yang dilakukan oleh kami adalah berupa pemilihan dongeng yang berasal dari negara Indonesia untuk diceritakan oleh salah satu anggota kelompok. Kami memilih sebuah dongeng yang berjudul “Lutung Kasarung”, kemudian kami juga membuat list pertanyaan terkait dongeng tersebut untuk dijawab oleh objek penelitian, mempersiapkan pertanyaan mengenai amanat yang ingin disampaikan oleh dongeng yang sudah dibacakan kepada subjek pengabdian, dan meminta subjek pengabdian untuk menceritakan ulang kembali dongeng Lutung Kasarung tersebut. Sebagai perangkat pelaksanaannya, kami menyiapkan sebuah akun zoom premium, sertifikat peserta, sertifikat narasumber, dan beberapa hadiah untuk objek penelitian yang berhasil menjawab pertanyaan yang telah diajukan. Di akhir kegiatan, kami menggunakan metode kuantitatif dengan cara melampirkan *google form* berisi kesan dan pesan dari objek penelitian terhadap kegiatan yang telah dilangsungkan.

Tahap Pelaksanaan

1. Nama kegiatan: Dongeng di Rumah Aja
2. Jenis kegiatan: Webinar
3. Sasaran: Anak-anak berusia 6-14 tahun.
4. Waktu pelaksanaan: 07 Agustus 2021
5. Pihak-pihak yang terlibat :
 - Mahasiswa PPM yang berperan sebagai

- pelaksana kegiatan
- Dosen Pengawas Lapangan sebagai pengawas kegiatan PPM serta moderator webinar
- Bapak Taufik Ampera dan Bapak Yudi Permadi sebagai narasumber webinar
- Anak-anak beserta walinya sebagai target tujuan kegiatan KKN

6. Hasil capaian kegiatan: Terdapat lebih dari 100 peserta yang ikut serta bergabung dalam acara webinar kali ini. Pelaksana kegiatan mendapatkan banyak sekali kesan positif, terutama oleh orangtua dan wali, yang mengatakan bahwa acara ini sangat bermanfaat bagi anak-anak. Mereka juga mengharapkan bahwa acara seperti ini dapat terlaksana secara rutin, sehingga anak-anak mereka memiliki kegiatan positif untuk diikuti selama di rumah saja.

Table 1. Pelaksanaan Kegiatan

Waktu	Durasi	Kegiatan	Keterangan
12.30 - 13.00	30'	Briefing	Seluruh panitia + DPL
13.10 - 13.17	7'	Pembukaan & Pembacaan Rules	MC membuka acara dan membacakan aturan untuk peserta
13.17 - 13.19	2'	Bridging Sambutan oleh MC	
13.19 - 13.24	5'	Sambutan DPL & Ketua	Dr. Hera Meganova Lyra, M.Hum. & Mufti
13.24 - 13.26	2'	Bridging MC sebelum Ice Breaking	
13.26 - 13.33	7'	Ice Breaking	bermain Boss Berkata dipandu oleh MC
13.33 - 13.35	2'	Bridging MC memasuki konten dongeng	
13.35 - 13.45	10'	Dongeng	Penampilan dongeng
13.45 - 13.47	2'	Bridging MC memasuki apresiasi dongeng oleh peserta	
13.47 - 13.57	10'	Apresiasi Dongeng	MC memandu peserta untuk mengapresiasi dongen yang telah ditampilkan
13.57 - 13.59	2'	Bridging MC memasuki review dari dosen	
13.59 - 14.14	15'	Apresiasi dari Dosen	Dosen memberikan apresiasi
14.14 - 14.16	2'	Bridging menuju penutupan	
14.16 - 14.26	10'	Penutupan & Pemberian Hadiah	MC memberikan hadiah untuk peserta terbaik sekaligus menutup acara
14.26 - Selesai		Evaluasi	Evaluasi dari DPL & Dosen

Link video Youtube

<https://youtu.be/OTooCF1cKFY>

Video Rekaman Hari H “Dongeng di Rumah Aja”

<https://bit.ly/3m1WN4B>

Absensi Partisipan “Dongeng di Rumah

Aja <https://bit.ly/2VRQsOs>

Respon Absensi Partisipan

<https://bit.ly/3AGKsXQ>

SIMPULAN

PPM ini merupakan sebuah kegiatan yang dirancang untuk membantu meningkatkan produktivitas anak selama pada masa pandemi. Kegiatan PPM dilaksanakan pada hari Sabtu, 7 Agustus 2021 melalui aplikasi zoom dengan konsep webinar dalam judul “Dongeng di Rumah Aja”. Khalayak sasaran PPM adalah anak-anak berusia 6-14 tahun. Usia

tersebut mampu mengapresiasi dongeng “Lutung Kasarung” yang dibawakan oleh pendongeng. Terdapat 100 orang anak mendaftar untuk mengikuti kegiatan PPM ini. Sosialisasi kegiatan PPM dilakukan dengan penyebaran poster melalui media sosial. Tahap pelaksanaan dilakukan selama 2,5 jam diawali dengan pembukaan, sambutan, *icebreaking*, apresiasi dongeng, penutupan, dan evaluasi. Hasil dari kegiatan didapatkan banyak sekali kesan positif, terutama oleh orangtua dan wali, yang mengatakan bahwa acara ini sangat bermanfaat bagi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Kemertian Agama RI.
- Danandjaja, J. (2007). *Foklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dll*. Jakarta: PT Temprint
- Ihayatu, Z. (2012). “Aspek Moral Dalam Kumpulan Dongeng Histoires Ou Contes Du Temps Passé Karya Charles Perrault” S1 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rukiyah. (2018). “Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya’ dalam ANUVA Volume 2 (1): 99-106. ISSN: 2598-3040. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva>