

Penelitian Folklor Bercorak Cerita Jenaka dalam Pengembangan Sastra Siber

Shafwan Hadi Umry¹, Siti Zubaidah², dan Tri Wahyuni³

Prodi Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed

Ashafwanhadi51@gmail.com

ABSTRAK-- Penelitian ini bertujuan untuk membina dan mengembangkan sastra rakyat (folklore) bercorak cerita jenaka dalam media siber. Pengembangan sastra siber sejalan dengan semangat .abad ke-21 yang ditandai dengan abad globalisasi informasi menimbulkan dampak perubahan baik dalam pilihan selera yang berubah, maupun model-model kehidupan kota besar, yang membuat masyarakat secara otomatis masuk dalam jejaring informasi yang memiliki nilai-nilai viral dalam gerakan generasi milenial. Hal ini membangkitkan kesadaran bagi masyarakat kekinian yakni "bagaimana memutakhirkan diri" termasuk memutakhirkan wawasan kultural Indonesia agar sejajar paling tidak dengan bangsa-bangsa di Asia Tenggara dan bahkan di tingkat benua Asia. Indonesia harus bisa merebut pasar literasi khususnya di Asia Tenggara dan juga di Negara-negara ASEAN. Kekayaan budaya lokal yang ada di Sumatra Utara khususnya di Kabupaten Deli Serdang dan Serdang Bedagai diharapkan dapat menjadi penyebar sastra lisan (folklore) menggunakan media siber. Penelitian menggunakan kajian pustaka dengan memakai teori keterkaitan publik (Burgin, 2006) dan pendekatan estetika paradoks (Sumarjo, 2006), dan menggunakan populasi dan data yang diambil dari sejumlah folklor bercorak cerita jenaka (humor) di dua Kabupaten yakni Deli Serdang dan Serdang Bedagai. Metode lain yang digunakan adalah observasi dan wawancara pada sejumlah sekolah menengah pertama. Hasil yang diharapkan adalah terbinanya apresiasi sastra Indonesia dalam dunia literasi menggunakan media siber.

Kata Kunci: folklor, cerita jenaka, dan media siber

kata kunci: e- learning, schoology, mata kuliah pengantar ilmu bahasa

PENDAHULUAN

Pada awal abad ke-21 ini, informasi begitu bebas. Permasalahannya, peranan pengelola media siber atau digital sebagai penjaga gawang informasi tidak lagi dengan tegas mendefinisikan peranannya. Sebagai misal, jika suatu media komunikasi tidak lagi menerbitkan sesuatu (kebijakan informasi), paling tidak salah satu situs internet akan melakukannya. Ketika Newsweek menunda memberitakan skandal Monica Lewinsky, Matt Drudge maju mendahuluinya. Ketika skandal telepon genggam melibatkan politisi di Jakarta, media koran masih menahan diri (dengan pertimbangan kebijakan berita), tapi ramai-ramai media elektronik (infotainment) menayangkannya secara terus terang. Peran komunikasi kabel dan munculnya internet menyebabkan wartawan tidak lagi memutuskan apa yang perlu disiarkan dan apa yang harus disimpan.

Hal ini mengakibatkan posisi wartawan menuju jurnalisme dua arah. Wartawan menjadi pemimpin diskusi. Audiens tidak hanya menjadi konsumen, melainkan "prosumen", sebuah persilangan antara konsumen dan produsen (S. Brown, 2006). Pakar komunikasi Walter Lipmann (2006) menyatakan, orang kebanyakan tahu dunia secara tidak langsung melalui gambar yang mereka buat di kepala mereka. Mereka menerima gambaran mental itu umumnya dari media. "Problemnya", demikian kata Lipmann, gambaran yang ada di benak orang ini sangat menyimpang (distorsi) dan tak lengkap". Gambaran ini dirusak oleh kelemahan media sosial (medsos) yang tidak dapat diubah oleh kemampuan publik untuk memahami kebenaran yang sering terkaahkan oleh bias, stereotipe, kelalaian, dan ketidakpedulian manusia.

Pendapat tentang ketidakacuhan publik kepada media sebenarnya hanya mitos. Kenyataannya, orang-orang berinteraksi dengan informasi di dunia siber. Dave Burgin (2006) menyebutnya sebagai teori keterkaitan publik.

Secara menarik teori Burgin menjelaskan ada tiga yang bermakna keterkaitan publik dalam setiap persoalan. Pertama, ada publik yang terlibat, dengan taruhan pribadi dalam sebuah persoalan.

Kedua, ada publik yang berminat yang tak memilih peranan langsung persoalan itu, tapi terpengaruh olehnya dan menanggapi dengan pengalaman tangan pertama. Ketiga, ada publik yang tak berminat yang menaruh perhatian kecil saja dan akan bergabung, jika ia memutuskannya. Teori keterkaitan publik ini bergantung pada isu yang dilaporkan media, siber. Keterkaitan publik (sastra) dapat mengambil contoh apa yang dinyatakan teori Burgin. Publik yang terlibat dan menaruh perhatian atas sejumlah pilihan informasi dan di antaranya adalah situs sastra internet di dunia media sosial (internet, facebook, telepon digital dan googel).

PENGERTIAN SASTRA SIBER

Pengertian istilah sastra siber berasal dari kata yakni sastra dan siber. Makna sastra adalah karya imajinatif yang memiliki seperangkat teks yang terdiri atas unsur-unsur yakni, tema, plot, tokoh, perwatakan dan amanat yang digunakan dan disampaikan sang pengarang. Kata siber berasal dari bahasa Inggris, 'cyber' yang berarti dunia maya yang digunakan dalam sejumlah perangkat dunia online memakai komunikasi elektronik. Untuk lebih jelasnya berikut ini diuraikan persyaratan dunia siber dalam komunikasi digital (sistem pencet) dan dial (sistem putar) seperti yang dipakai dalam pesawat telepon.

Perkembangan Teknologi Komunikasi Mobile, diawali dengan pemakaian telepon oleh Alexander Graham Bell. Sampai saat ini 'komunikasi mobile' semakin pesat perkembangannya dimulai tahun 1996 yang merupakan puncaknya perkembangan komunikasi mobile seperti Telepon, Pager dan HP (handphone).

Bagaimana cara pengguna/masyarakat konsumen untuk memahami teknologi mobile tersebut? Jawabannya ialah dengan menggunakan jaringan sinyal yang kegunaannya untuk mengirimkan data-data yang diperlukan dari hand phone (HP) atau TG (telepon genggam) ke dunia maya (dunia siber, online, digit dan digital).

Kecenderungan menggunakan telepon genggam (TG atau HP) oleh anak-anak muda sekarang dapat menyampaikan informasi apa saja menggunakan fasilitas media ini secara instan. Manfaat komunikasi telepon personal yaitu semakin mempermudah orang untuk berkomunikasi sesamanya. Tidak hanya sekedar pesan singkat atau panggilan saja tetapi juga bisa mengirimkan audio dan visual dengan lebih baik. Komunikasi TG juga semakin berkembang di masyarakat untuk memperoleh informasi yang cepat berkat bantuan, khususnya BlackBerry. Penggunaan BlackBerry secara berkelompok sangat cepat terakses apabila seseorang ingin membagr kisahnya. Ketika orang-orang ingin menyampaikan cerita yang bercirikan anekdot mungkin pada waktu tertentu tetapi dengan adanya teknologi TG dan di manapun berada cerita tersebut dapat diterima oleh orang secara berkelompok (BlackBerry Group). Seseorang yang mengirim kisahnya memakai kelompok (BB Group) dengan tujuan untuk memberi cerita-cerita tersebut. Sejumlah cerita itu perlu dianalisis untuk mengetahui unsur kejenuaan atau lelucon yang berhubungan dengan cerita tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk merepresentasikan cerita humor /jenaka dalam pengembangan apresiasi sastra terhadap masyarakat yang menggunakan media sastra siber (media sastra online) Oleh karena itu, penelitian ini akan memaparkan jenis cerita rakyat (folklor) yang berkaitan dengan corak jenaka dan anekdot dalam media sastra siber.

ANEKDOT DALAM SASTRA SIBER

Anekdot adalah dongeng yang dapat menimbulkan hal-hal yang menggelikan hati, sehingga menimbulkan tertawa bagi yang si pendengar, maupun si pencerita. Meskipun demikian bagi masyarakat kolektif tertentu bahwa yang menjadi sasaran dongeng itu, dapat menimbulkan rasa simpati dan juga antipati. Para ahli berpendapat bahwa lelucon dan anekdot tidak berbeda, Jan Harold Brunvan (dalam Danandjaja:1986:117) menganggap anekdot (anecdote) lebih baik diklasifikasikan pada sub golongan dari perseorangan (personal)

Selanjutnya dijelaskan Brunvan bahwa perbedaan lelucon dan anekdot adalah jika anekdot menyangkut kisah fiktif lucu pribadi seorang tokoh atau beberapa tokoh yang benar-benar ada, maka lelucon berkaitan dengan kisah fiktif lucu anggota suatu kolektif, seperti suku, bangsa, golongan dan ras misalnya kisah Albert Einstein kita sebut Anekdot, sedangkan lelucon dalam kisah tradisi lisan Melayu Serdang disebut jenaka, lelucon (joke).

Berbicara tentang lelucon tentu dalam pikiran seseorang membayangkan sesuatu yang lucu. Menurut Brunvan lelucon masih dibedakan antara lelucon dengan humor. Lelucon adalah orang atau kolektif lain, sedangkan humor yang menjadi sasaran adalah dirinya sendiri atau kolektif si pembawa cerita itu sendiri. Jadi, lelucon (badut) sering dibenci orang karena sering menyinggung perasaan orang lain sedangkan humor disenangi orang lain karena tidak menyinggung perasaan orang lain, misal Lebai

Malang, Si Luncai, dan Si Jaka Tepuk (cerita komik Taguan Hardjo, (1960). Kisah ini menceritakan seorang manusia yang tetap diberi keberuntungan dan kecerdikan dalam hidupnya.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (a) Bagaimanakah kedudukan folklor bercorak cerita jenaka dalam kesusastraan Indonesia? (b) Bagaimanakah sistem mendayagunakan folklore bercorak cerita jenaka dalam media siber (c) Apakah teknik yang dipakai dalam media siber untuk meningkatkan minat kesusastraan di kalangan generasi muda di era milineal?

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori keterkaitan publik (David Burgin, 2006), pendekatan estetika paradoks yang dikembangkan Gie (1970), Krant, Robert, (1979), dan Sumarjo (2006).

Selaras dengan perkembangan zaman, kebudayaan umat manusia pun mengalami perubahan. Menurut para pemikir aliran posmodernis dan dekonstruksi, bahwa dunia tidak lagi berada dalam dunia kognisi. Hal ini berarti semua kebudayaan duduk sama rendah tegak sama tinggi, dan yang ada hanyalah pusat-pusat kebudayaan tanpa kebudayaan yang sebelumnya dianggap pinggiran akan bisa sama terhadap kebudayaan yang sebelumnya dianggap pusat dalam manusia modern.

Masyarakat modern adalah masyarakat yang sebagian besar warganya memiliki orientasi nilai budaya yang terarah ke dalam peradaban masa kini. Pada umumnya masyarakat modern tinggal di daerah perkotaan, masyarakat kota.

TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini yakni:

1. Mendeskripsikan folklor bercorak cerita humor dalam kesusastraan Indonesia.
2. Mendayagunakan dunia siber untuk pengiriman, penyebaran, dan pemberdayaan cerita folklore bercorak jenaka/humor
3. Teknik yang dilakukan dalam penyebaran literasi sastra folklor bercorak cerita humor untuk kelompok pembaca (netizen) di dunia komunikasi online.

MANFAAT PENELITIAN

Penelitian dapat diharapkan berfaedah dalam tiga hal sebagai berikut.

1. Mendokumentasikan kembali sejumlah folklore bercorak cerita humor di media sosial.
2. Menyebarkan dan membangun kemandirian bersastra di ruang media sosial dalam hal ini dunia sastra siber.
3. Membangun apresiasi dan kecintaan masyarakat generasi muda di era milineal terhadap sastra Indonesia

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian cerita rakyat bercorak jenaka ini dilaksanakan di gedung Dinas Perpustakaan dan Arsip Provinsi Sumatra Utara dengan memanfaatkan sejumlah buku-buku yang berkaitan dan relevan dengan cerita rakyat bercorak jenaka. Penelitian dilakukan dengan rentang waktu selama bulan Oktober -Desember 2019 s.d. Bulan Februari 2020.

Dalam bab ini dijelaskan beberapa hal yang berkaitan dengan metode penelitian yang dilakukan.

Aspek yang menjadi sasaran penelitian ini memaparkan langkah-langkah yang mencakup:

- a) Deskripsi Penelitian
- b) Tujuan Penelitian
- c) Pengumpulan data
- d) Pembahasan dan Analisis
- e) Memasarkan folklor bercorak cerita jenaka dalam dunia siber.(online)

DESAIN PENELITIAN

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Desain yang digunakan adalah desain penelitian deskriptif yang bermakna bahwa penelitian dilakukan kepada pemecahan masalah yang ada pada masa kini. Hal ini dilakukan dengan cara menempuh langkah-langkah: pengumpulan data, klarifikasi dan analisis data, pengolahan data, membuat kesimpulan dan pelaporan secara objektif.

Penelitian yang dilakukan agar data yang diperoleh dapat memenuhi kriteria dan persyaratan penelitian. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder. Data

primer adalah data hasil penelitian lapangan yang berkaitan dengan naskah cerita folklor yang sudah didokumentasikan dalam beberapa buku yang disusun dan diedit oleh penulis dan pengarang.

Data sekunder berkaitan dengan melakukan observasi serta wawancara ke berbagai perpustakaan di dua kabupaten yakni perpustakaan resmi Kabupaten Deli Serdang dan Kabupaten Serdang Bedagai. Kemudian melakukan wawancara kepada peserta didik yang ada di dua sekolah menengah yakni SMP Negeri Perbaungan dan SMP Negeri Lubuk Pakam.

Tahap pengumpulan data sangat menentukan keberhasilan penelitian. Kesalahan dalam pengumpulan data akan mempengaruhi ketepatan suatu penelitian yang dilakukan. Teknik ini merupakan suatu kegiatan dalam mengklarifikasi data yang dikumpulkan untuk pengolahan data.

Adapun teknik yang dilakukan. Pertama mengumpulkan buku atau naskah cerita rakyat yang bercorak cerita jenaka. Kedua, memilih jenis-jenis folklor yang dikategorikan cerita humor atau cerita jenaka. Ketiga membuat klasifikasi jenis dan perwatakan tokoh cerita jenaka. Keempat melakukan wawancara dengan peserta didik yang berkunjung di perpustakaan sekolah. Kelima melakukan wawancara dengan pihak pengelola perpustakaan dinas di Perbaungan dan Lubuk Pakam. Keenam memilih folklor bercorak cerita dari media sosial (internet, google, face book).

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini dapat diklasifikasi di bawah ini.

1. Pengumpulan cerita rakyat bercorak cerita humor/jenaka.
2. Pencatatan hal dan isi cerita rakyat bercorak humor.
3. Pengklasifikasian cerita-cerita bercorak humor dalam berbagai tema, perwatakan, tokoh, dan amanat cerita

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Folklor dalam Dunia Modern

Faktor-faktor yang mendorong perubahan masyarakat tradisi ke masyarakat modern antara lain: (1) perkembangan ilmu (2) perkembangan teknologi (3) perkembangan industri (4) perkembangan ekonomi

Berkaitan dengan faktor-faktor yang mendorong perubahan masyarakat menjadi masyarakat modern tidak dapat dihindari. Oleh karena persiapan mental maupun spiritual, karena adanya perubahan khususnya berkaitan dengan budaya yaitu bagaimana masyarakat dapat menyikapi perubahan-perubahan tersebut sesuai dengan ideologi kebangsaannya. Perubahan sosial mendorong munculnya semangat untuk menciptakan produk baru, sehingga terjadilah revolusi industri, dan kemunculan semangat asketisme intelektual. Hal inilah yang mendorong masyarakat untuk dan terus menciptakan hal-hal baru guna meningkatkan kemakmuran hidupnya sehingga masyarakat tersebut menjadi masyarakat yang modern. Proses menjadi masyarakat yang modern disebut dengan istilah modernisasi.

Folklor Bercorak Jenaka (Humor)

Kumpulan Cerita Folklor Melayu di Nusantara yang bercorak humor/lelucon dan anekdot dapat dibaca pada Cerita Pak Belalang, Si Pandir, Pak Kadok Si Luncai, dan untuk melihat cerita yang dikirim lewat telepon genggam pada kelompok (BB Group). Dalam hal ini cerita tersebut terlebih dahulu dikelompokkan yang termasuk Lelucon atau Anekdot.

Adapun cerita-cerita yang diklasifikasikan /Lelucon sebagai berikut; Cerita utamanya adalah tidak hanya untuk membangkitkan untuk mengungkapkan suatu kebenaran yang lebih umum daripada itu sendiri, atau untuk melukiskan suatu sifat karakter dengan menghentak dalam kilasan pemahaman yang langsung pada intinya.

Teks Anekdot (Anecdote Text)

Anekdot teks adalah cerita yang berisi pengalaman seseorang yang tidak biasa. Pengalaman luar biasa tersebut disampaikan kepada orang lain dengan tujuan untuk, pembaca.

1. Teks anekdot pada umumnya terdiri atas 5 bagian. Kelima bagian tersebut yakni abstract, orientation, crisis, reaction, dan coda. Abstract adalah paragraf yang berfungsi memberi gambaran tentang isi teks. Biasanya menunjukkan hal unik yang akan ada didalam teks.
2. Orientation adalah menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang bagaimana terjadi. Biasanya penulis bercerita dengan detail di bagian ini. Misal di mana terjadi hal atau masalah yang unik atau tidak biasa yang dialami sang penulis atau orang yang diceritakan.
3. Reaction adalah bagian peristiwa penulis atau orang yang ditulis untuk menyelesaikan masalah yang timbul tadi.

4. Coda merupakan bagian akhir dari cerita unik tersebut. Ia memberi kesimpulan tentang kejadian yang dialami penulis atau orang lain, (Klarer,2004;9).

Anekdote biasa mengangkat suatu tokoh yang menderita atau stereotype pada tokoh tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut tokoh perempuan biasanya sebagai karakter dalam cerita tersebut. Alasan penulis pada tokoh perempuan, sebab adanya pandangan bahwa perempuan cerewet, lemah, pasif dibandingkan dengan laki-laki. Pandangan ini, dapat dilihat pada anekdot yang diangkat pada contoh cerita Musang Berjanggut ketika tokoh Syarifah (istri Alang Teruna) mempermainkan para tokoh yang dianggap berkuasa dan berpengaruh. Misalnya tokoh raja, tuan kadhi dan datuk bendahara. Cerita humor Musang Bejanggut lebih dominan menampilkan tokoh perempuan dan mempunyai karakter dan kecedasan emosi dan intelektual..

Adapun fungsi atau kegunaan jenis folklor tersebut secara psikologis menjelaskan bahwa dapat dianggap mengurangi tingkat stres dan juga pengalaman menyenangkan (respon emosional) penulis dan pembaca bekerja secara emosi ketika cerita lucu mampu meredakan dan menenangkan batin dan bukan menegangkan emosi atau perasaan pembaca.

Cerita Jenaka

Cerita Jenaka adalah cerita yang jenaka. Jenaka diterangkan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2008: 577) sebagai "membangkitkan tawa, kocak, lucu; menggelikan." Tetapi R. J. Wilkinson di dalam kamusnya A Malay-English Dictionary menerangkan bahwa jenaka juga berarti "wily, full of stratagem" (cerdik, berakal, dan tahu ilmu siasat). Ringkasnya cerita jenaka adalah cerita tentang tokoh yang lucu, menggelikan, atau licik dan licin.

Cerita jenaka ini lahir karena kecenderungan manusia yang suka berlebih-lebihan; misalnya untuk menceritakan kebodohan manusia terciptalah tokoh yang bodoh sekali seperti Pak Pandir; untuk menceritakan kemujuran manusia, muncullah pula tokoh yang mujur sekali, yaitu Pak Belalang. Seterusnya masih ada tokoh yang licik sekali seperti Si Luncai, yang malang sekali seperti Lebai Malang, dan yang lucu sekali seperti Abu Nawas, dan sebagainya

Cerita Jenaka ini sebenarnya adalah bagian dari sastra dunia. Di dalam sastra Jerman dan Belanda terkenal tokoh yang diberi nama Uilenspiegel, yaitu uil (burung hantu) dan spiegel, cermin.

Dalam sastra Arab-Turki, ia bernama Jaha atau Khoja Nasreddin, dalam sastra Arab Parsi, Abu Nawas. Dalam sastra Nusantara, orang Batak yang paling banyak mengenal tokoh-tokoh jenaka, di antaranya Ama ni Pandir, Si Lahap, Si Bilolang dan Si Jonaha atau Jonaka. Tetapi tokoh yang diberi nama Uilenspiegel, yaitu uil (burung hantu) dan spiegel, cermin.

HASIL PENELITIAN

Pembahasan dan analisis folklor bercorak cerita humor termasuk penelitian deskripsi analitik yang erlandas pada teori kerkaitan public dengan pendekatan estetika paradoks.

Analisis makna data sejumlah cerita jenaka/humor dilakukan secara mendalam dan terurai yaitu menganalisis sejumlah cerita humor dalam berbagai tema dan perwatakan.

Tabel : 4.3.1 Tokoh dan Amanat Cerita Jenaka/Humor

Judul cerita	Folklore humor Dan isi cerita	Kisah cerita	tema	Perwatakan
Lebai Malang	Kesialan seseorang	Membangun siasat untuk keuntungan berakhir tragis.	Kebodohan dan kemalangan	Berpikir untung tatapi sial/rugi
Si Luncai	Kisah kemalangan	Kelicikan dan berakhir tragis	Merperbodoh diri	Kebodohan dan kelicikan
Pak Pandir	Kisah kedunguan manusia	Tidak mampu membedakan manusia-hewan	kebodohan	Bodoh dan tolol
Pak belalang	Kisah keberuntungan	Membangun siasat untuk keselamatan	Keberuntungan dan menerima hikmah terselubung	Kecerdikan dan keberuntungan
Musang berjanggut	Kisah kecerdasan emosi dan intelektual wanita	Kecerdasan dan keberanian	Membangun kebahagiaan berumah tangga dengan	Kecerdasan mendatangkan keberuntungan

			kesetiaan dan kecerdasan	
--	--	--	--------------------------	--

Tabel : 4.3,2 Pendekatan Estetika Paradoks dalam Cerita Jenaka

<i>Cerita jenaka</i>	Isi cerita	Kalimat pendukung	Estetika paradoks
<i>Lebai Malang</i>	Kisah Lebai Malang Mengalam tiga peristiwa	-lebai malang akan melayat orang meninggal -lebai maang menghadiri kenduri -lebai maang menjeat burung punai	Estetika paradoks pola dua. -masyarakat peramu/pemburu Mengutamakan ketakutan/curiga dan keraguan
<i>Si Luncai</i>	Kisah yang berisi tingkahlaku manusia yg mengutamakan keuntungan dunia tapi juga menyadari akhirat	-si luncai berkonflik dengan raja -si luncai menipu raja dan mengawini putrid raja Si luncai dibunuh sang istri	Estetika pola empat -mengutamakan persaingan -kalah –menang Kematian-kehidupan
<i>Pakpandir</i>	Kisah kebodohan dan kedunguan manusia.	-si pander membuah anaknya -membeli kerbau,terbeli sabit Mengundang haji besarban,tetapi yg dibawa kambing	Estetika pola dua -mengutamakan jiwa-badan
<i>Pak belalang</i>	Kisah kecerdikan dan keberuntungan dalam cara-cara seperti kebetulan.	-menyembunyikan kerbau,lalu pak belalang bernujum dan menipu orang yg kehilangan kerbau -pak belalang menaklukkan raja luar dengan cara bertekateki.	Estetika pola empat -masyarakat konsutif -masyarakat dalam persaingan Masyarakat mengutamakan kalah-menang
<i>Musang berjanggut</i>	Kisah wanita yang mampu menundukkan para lelaki dengan kecerdasan dan kecantikannya	-menyembunyikan sangsuami di loteng rumah Mengundang para tamu sesuai dengan waktu tertentu Menangkap tuan kadhi sebagai saksi Mengambil jasa baik tuan kadhi untuk menasihati raja dan datuk bendahara	Estetika paradoks pola empat -masyarakat dalam semangat persainan Masyarakat yg mengutamakan kalah-menang

Upaya Revitalisasi dan Penyiaran Cerita Jenaka

Langkah terahir dalam penelitian ini adalah perumusan straegi revitalisasi dan relevansi dalam medi social dalam entuk penulisan dan penyebaran di media social dalam media sastra siber yang dibuka dalam situs-siy=tus cerita tradisi yang direvitalisasi dalam bentuk gambar dan komik untuk konsumsi pembaca dan penonton.

Untuk tujuan ini perlu melibatkan pihak pegelola dia social dalam edia beasis online.Kemudian menganjurkan pihak sekolah menjadikan eita jenaka sebagai knsumsi huburan dalam keompok grup nitizen diedia social. Dalam katannya degan membangun sastra siber,diperlukan snergitas dan aktivitas yang berkesinambungan antara pihak perpustakaan dan sekolah sehingga terbina program dan kegiatan litrasi sastra di masyarakat berbasis media online .

SIMPULAN

Sebagaimana pada awal paparan di atas, pertemuan budaya luar menggunakan media informasi (dunia siber) seperti televisi, ilm, internet, media sosial 'facebook' dan sejenisnya memiliki daya tarik yang lebih kuat untuk menyeret dan mengikis budaya lokal yang masih dipertahankan secara relatif masih lemah oleh kelompok-kelompok melalui sanggar-sanggar seni yang besertiikat amatir. Apabila pemerintah tidak turun tangan untuk membantu menyelamatkan aset budaya lokal, seni tradisi dan seni kreasi baru, maka kesinambungan budaya lokal itu bisa saja terputus dan lenyap di tengah zaman milenial ini

Abad ke-21 yang ditandai dengan abad globalisasi informasi sekarang menimbulkan dampak perubahan baik dalam pilihan selera yang berubah, maupun model-model kehidupan kota besar, yang membuat masyarakat tidak bisa menghindari keadaan ini. Hal ini bisa ditangkal secara terus-menerus yakni "bagaimana memutakhirkan diri" termasuk memutakhirkan wawasan kultural agar sejajar paling tidak dengan bangsa-bangsa di dunia manca negara tanpa harus terasing terhadap warisan budaya lokal kita.

Moderinisasi kebudayaan kita adalah usaha memertahankan sekaligus meningkatkan aset budaya lokal berupa folklore dan sikap hidup yang tercermin dalam cerita lisan tersebut di lintas kabupaten dan kota yang seharusnya dapat meramu aset budaya tersebut dalam kemasan "nasional" atau berlabel "universal" tanpa harus mengorbankan "budaya lokal" sebagai titik pijakan kita selama ini.

SARAN

Upaya penyebaran dan pendayagunaan cerita rakyat(folklor) seperi Lebai Malang, Si Pandir, Si Luncai, Pak Belalang dan Musang Berjanggut dalam media siber bukan saja untuk mempromosikan hikayat dan cerita lama yang selama ini tersimpan di perpustakaan berbasis manual, akan tetapi perlu diangkat ke ranah dunia siber (internet, google, facebook dan telepon digital yang bias seiap saat dibuka dibaca dan dijadikan bacaan hiburan dalam era milineal.

DAFTAR PUSTAKA

- Bill Kovach & Tom Rosenstiel,2006, Sembilan Elemen Jurnalisme,Jakarta: Pantau.
Pudentia,MPPS, 2008, Metodologi Kajian Tradisi Lisan, Jakarrta:Penerbit ATL
Liaw Yock Fang,(editor Riris K.T/Sarumpaet,2011, Sejarah Kesusastraan Klasik,Jakarta: Pustaka
Obor.

