

Tim Pkm-Pm Unimal Luncurkan Program "Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Reality 3d)" Untuk Mengembalikan Eksistensi Cerita Rakyat Dan Bentuk Dari Pelestariannya

Riezka Maghfirah¹⁾, Arnawan Hasibuan²⁾, Naiza Feron³⁾, M Fitra Walid⁴⁾, Alfin Syatriawan⁵⁾, Misbahul Jannah⁶⁾, Idaryani⁷⁾, Nursan Junita⁸⁾

^{1,7}Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Malikussaleh,

^{2,4,6}Program Studi Teknik Elektro, Universitas Malikussaleh,

^{3,8}Program Studi Psikologi, Universitas Malikussaleh,

⁵Program Studi Teknik Informatika, Universitas Malikussaleh

Keywords :

Cerita Rakyat;
Augmented Reality 3D;
Pelestarian

Correspondensi Author

Email: arnawan@unimal.ac.id

History Artikel

Received: 10-07-2024

Reviewed: 24-07-2024

Revised: 27-07-2024

Accepted: 27-07-2024

Published: 01-08-2024

DOI:

10.52622/mejuajujabdimas.v4i1.141

Abstrak. Cerita rakyat adalah salah satu bentuk sastra lisan yang bersifat kearifan lokal. Di setiap daerah di Indonesia tentunya memiliki cerita rakyat dengan keunikan daerahnya masing-masing. Cerita rakyat merupakan harta warisan nenek moyang zaman dahulu. Cerita rakyat dulunya disebarkan dari mulut ke mulut hingga akhirnya cerita tersebut dikenal oleh banyak orang. Pada zaman sekarang yang serba teknologi terlihat sedikit demi sedikit cerita rakyat yang mulai hilang. Terutama cerita rakyat dalam masyarakat Aceh. Program Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Reality 3D) merupakan program yang menggabungkan antara teknologi, seni, dan kearifan lokal. Program ini dibuat dengan tujuan untuk melestarikan cerita rakyat yang ada di Aceh, khususnya di seputaran Kabupaten Aceh Utara. Metode yang digunakan oleh tim PKM dalam kegiatan pengabdian ini mencakup ceramah, dan diskusi. Pada pelaksanaannya dibagi menjadi tiga tahapan. Sepanjang pelaksanaan program terlihat siswa sangat antusias dalam mengikuti program. Siswa selalu tertarik dalam untuk mendengarkan cerita-cerita yang disampaikan oleh tim PKM PM Candu Diksi. Poin utama dalam pengabdian masyarakat ini yakni siswa mengetahui cerita rakyat daerahnya.



*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*

Pendahuluan

Cerita rakyat adalah salah satu bentuk sastra lisan yang bersifat kearifan lokal (MARICAR et al., 2021). Di setiap daerah di Indonesia tentunya memiliki cerita rakyat dengan keunikan daerahnya masing-masing (Indriyani & Sulaiman, 2020). Namun ada pula cerita rakyat yang memiliki kemiripan antara satu daerah dengan daerah lainnya. Hal itu dipengaruhi oleh faktor geografis dari daerah tersebut (Diktiristek, 2024; Hasibuan et al., 2022). Contohnya cerita “Malin Kundang” yang ada di daerah Sumatera Barat mempunyai kemiripan dengan cerita “Amat Rhang Manyang” di

daerah Aceh. Kemiripan tersebut di dasari oleh faktor daerah Sumatera Barat dan Aceh yang masih berada dalam satu pulau.

Cerita rakyat merupakan harta warisan nenek moyang zaman dahulu. Cerita rakyat dulunya disebarkan dari mulut ke mulut hingga akhirnya cerita tersebut dikenal oleh banyak orang. Oleh karena itu cerita tersebut termasuk ke dalam sastra lisan (Putri & Ahsin, 2022). Dalam cerita rakyat terdapat banyak sekali amanat yang dapat di ambil sebagai refleksi diri dalam kehidupan (Nugraheni & Haryadi, 2021). Amanat yang paling sering dijumpai dalam cerita rakyat ialah rasa tanggung jawab, patuh kepada orang tua, kasih sayang, kejujuran, dan lain sebagainya (Yetti, 2019). Sehingga akan sangat cocok jika cerita rakyat dapat menjadi media pendidikan karakter bagi anak-anak, namun tidak semua cerita rakyat dapat dicerna oleh pemikiran anak-anak (Siregar et al., 2021).

Ada banyak cara untuk melestarikan cerita rakyat salah satunya yang paling sering dilakukan ialah dengan memuatnya ke dalam buku (Amanat, 2019; Amelia & Purwaningsih, 2021; Ida Ayu, 2022). Tujuan dari pelestarian ini ialah untuk tetap menjaga harta warisan yang berbentuk lisan ini hingga kemudian hari. Adapun tujuan lainnya dari pelestarian cerita rakyat ialah sebagai sarana pendidikan kepada anak-anak (Lizawati, 2018).

Pada zaman sekarang yang serba teknologi terlihat sedikit demi sedikit cerita rakyat yang mulai hilang. Terutama cerita rakyat dalam masyarakat Aceh (Mahsa et al., 2022). Sangat sedikit terlihat bentuk dari pelestarian cerita rakyat aceh. Buku-buku cerita rakyat juga sangat jarang terlihat di toko buku sekitaran Aceh. Hal ini disebabkan oleh pengaruh era digital dan juga tidak adanya pewarisan di dalam keluarga itu sendiri (Dewojati, 2021). Tentu akan menjadi masalah besar jika hal tersebut dibiarkan.

Oleh karena itu perlu adanya bentuk pelestarian dan juga menanamkan kesadaran kan pentingnya melestarikan cerita rakyat kepada generasi saat ini. Melihat akan kemajuan teknologi saat ini yang tidak akan dapt dipisahkan maka TIM PKM Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Rality 3D) berinisiatif untuk menggabungkan teknologi dan kearifan lokal. Peran teknologi dalam program ini ialah untuk menarik perhatian generasi sekarang agar membaca cerita rakyat daerahnya kembali. Dengan demikian kearifan lokal dan teknologi keduanya tidak akan ketinggalan satu sama lain.

Teknologi yang digunakan pada program ini ialah teknologi augmented reality 3D. Augmented reality merupakan sebuah variasi dari lingkungan virtual atau lebih sering disebut dengan Virtual Reality (VR) (NASUTION, 2022; Prapta et al., 2018). Pengguna AR dapat melihat dunia nyata, dengan objek-objek virtual yang ditambahkan ke dunia nyata (Sari et al., 2023). Sehingga pengguna dapat melihat objek virtual dan objek yang nyata berada di satu tempat yang sama (Bagus & Mahendra, 2016).

Program Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Reality 3D) merupakan program yang menggabungkan antara teknologi, seni, dan kearifan lokal. Program ini dibuat dengan tujuan untuk melestarikan cerita rakyat yang ada di Aceh, khususnya di seputaran Kabupaten Aceh Utara. Program ini juga bertujuan untuk mengembalikan kesadaran masyarakat terkhususnya para generasi muda untuk dapat terus menjaga dan mempertahankan kearifan lokal di daerahnya.

Tujuan pertama dari program ini ialah ke MTs Nisam yang terletak di desa Tingkeum, kecamatan Nisam, kabupaten Aceh Utara. Menurut survei yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat 60% siswanya tidak mengetahui cerita rakyat yang ada di daerahnnya sendiri. Sehingga pemilihan MTs Nisam untuk menjadi tujuan pertama dirasa akan sangat cocok. Didukung pula dengan fakta siswa yang masih awam terhadap teknologi sehingga pengabdian ini dapat sekaligus memperkenalkan teknologi kepada siswa MTs Nisam.

Program ini tidak hanya akan berjalan di MTs Nisam saja. Namun akan diperluas ke sekolah-sekolah lain di seputaran kabupaten Aceh Utara dan sekitarnya. Program ini juga akan bekerjasama dengan komunitas-komunitas anak muda untuk memperluas kesadaran akan pentingnya

mempertahankan eksistensi dari cerita rakyat. Dengan perluasan program ini diharapkan dapat menyadarkan kalangan muda akan pentingnya menjaga kelestarian cerita rakyat sebagai identitas dari daerahnya.

Metode

Metode yang digunakan oleh tim PKM dalam kegiatan pengabdian ini mencakup ceramah, dan diskusi (Apriansyah et al., 2024)(Hasibuan et al., 2024). Pada pelaksanaannya dibagi menjadi tiga tahapan. Tahap yang pertama yaitu tahap pengenalan cerita rakyat, pada tahap ini tim PKM PM Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Reality 3D) akan menceritakan sebuah cerita rakyat kepada siswa. Tahap kedua yakni pengenalan teknologi AR, pada tahap ini siswa akan dikenalkan teknologi AR yang terdapat pada cerita rakyat yang telah dibacakan di tahap sebelumnya. Dan tahap ketiga, yakni roleplay siswa akan diajak untuk bermain games yang berhubungan dengan cerita rakyat yang telah dibacakan pada tahap yang lalu. Program ini berjalan selama satu bulan dengan tiga kali pertemuan dalam satu minggunya.

Hasil dan Pembahasan



Gambar 1. Foto bersama siswa dan guru di MTs Nisam

Kegiatan pengabdian ini diselenggarakan secara offline dengan melibatkan siswa dan guru di MTs Nisam. Kegiatan ini dilaksanakan di ruangan kelas siswa MTs Nisam dengan seluruh siswa yang ada di kelas tersebut. Pelaksanaan program ini dibagi menjadi tiga tahapan: (1) Tahap pengenalan cerita rakyat, pada tahap ini seluruh tim PKM PM Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Reality 3D) akan menceritakan dua cerita rakyat kepada siswa dengan gaya cerita yang menarik, tim PKM PM Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Reality 3D) menceritakan cerita rakyat "Abeuk Leungkap" dan cerita rakyat "Lung Masyik". Selama proses penceritaan siswa menyimak dengan baik cerita yang disampaikan oleh tim. Para siswa juga sangat antusias setiap kali tim PKM PM akan menceritakan cerita rakyat. (2) Tahap pengenalan augmented reality 3D, pada tahap ini tim PKM PM Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Reality 3D) memperkenalkan teknologi augmented reality 3D kepada siswa di MTs Nisam, kegiatan dimulai dengan mempresentasikan teknologi AR kepada siswa dan dilanjutkan dengan memperlihatkan AR yang ada pada cerita rakyat yang telah dibacakan pada tahapan yang lalu. Tahap ini sangat mencuri perhatian siswa, mengingat ini kali pertama bagi mereka melihat AR secara langsung. Di tahap ini juga juga secara sekilas memperkenalkan kepada siswa proses dari awal pembuatan augmented reality 3D. (3) Tahap roleplay, pada tahap ini siswa akan diajak untuk bermain games, games yang dimainkan dalam tahap ini ialah games yang berhubungan dengan cerita rakyat yang sudah dibacakan pada tahap sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk menguji siswa sejauhmana pemahaman mereka tentang cerita rakyat yang sudah dibacakan pada tahap yang lalu (Sholikhah et al., 2019).

Tahap ini juga menguji siswa tentang pemahaman mereka tentang AR yang sudah dijelaskan sebelumnya. Pada tahapan ini terlihat banyak perubahan yang terjadi pada diri siswa. Siswa sudah mampu mengenali cerita rakyat daerahnya sendiri. Tidak hanya mengenali tetapi juga mampu memahami serta mengingat cerita rakyat daerahnya



Gambar 2. Foto bersama guru-guru MTs Nisam

Sepanjang pelaksanaan program terlihat siswa sangat antusias dalam mengikuti program. Siswa selalu tertarik dalam untuk mendengarkan cerita-cerita yang disampaikan oleh tim PKM PM Candu Diksi. Selain dari itu terlihat adanya perubahan dari siswa yang sebelumnya tidak mengenali cerita rakyat daerahnya kini tau dan juga paham dengan cerita rakyat daerahnya. Tentu hal itu menjadi poin utama dalam pengabdian masyarakat ini yakni siswa mengetahui cerita rakyat daerahnya

Simpulan dan Saran

Kegiatan ini berhasil berjalan dengan lancar dan sukses. Para siswa dapat mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dan memahami dengan baik cerita-cerita rakyat yang disampaikan oleh tim PKM PM Candu Disi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Reality 3D). Kegiatan ini menghasilkan siswa yang mengenali cerita rakyat daerahnya dan paham akan teknologi AR yang dijelaskan oleh tim. Kegiatan ini akan memberikan pemahaman kepada siswa MTs Nisam tentang pentingnya menjaga kelestarian cerita rakyat yang menjadi identitas dari daerah mereka. Program ini diharapkan dapat menjadi contoh kepada kalangan pemuda sebagai bentuk upaya dari pelestarian cerita rakyat daerahnya..

Referensi

1. Amanat, T. (2019). Strategi pengembangan destinasi wisata berbasis folklor (Ziarah mitos: Lahan baru pariwisata Indonesia). *Jurnal Pariwisata Terapan*, 3(1), 65–75.
2. Amelia, P., & Purwaningsih, H. (2021). Desain komik digital cerita rakyat desa Arjowilangun. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 13(2), 1–21.
3. Apriansyah, R., Hasibuan, A., Fahmi, B. L., Munawaroh, N. L., Silvia, S., Nurfadila, N., Nate, T. T., Sayuti, M., Mursalin, M., Siregar, W. V., Hilmi, H., Daud, M., Ichsan, I., Andian, A., & Sari, D. M. (2024). Sosialisasi Pemberdayaan kaum Perempuan Sebagai Upaya Penghasilan Tambahan dari Hasil Panen Nelayan di Bantayan, Kecamatan Seunuddon, Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 3(1), 39–43.
4. Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
5. Dewojati, C. (2021). *Sastra Populer Indonesia*. UGM PRESS.
6. Diktiristek, D. (2024). *Buku Panduan Umum Program Kreativitas Mahasiswa*.
7. Hasibuan, A., Siregar, W. V., Hilmi, H., Daud, M., Ichsan, I., Andian, A., & Sari, D. M. (2024). Peningkatan Kompetensi Dosen dalam Penulisan Proposal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Lingkungan Politeknik Aceh. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 26–29.

8. Hasibuan, A., Siregar, W. V., & Riskina, S. (2022). Sekelumit Keberagaman Lhokseumawe dan Aceh Utara. Pelataran Sastra Kaliwungu.
9. Ida Ayu, L. S. (2022). CERITA RAKYAT BALI AGA DAN AINU JEPANG. Lembaga Studi Sosial dan Agama (eLSA) Press, Semarang.
10. Indriyani, I., & Sulaiman, Z. (2020). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Pada Cerita “Legenda Batu Pameungpeuk” Sebagai Media Pendidikan Karakter. Jurnal Elementaria Edukasia, 3(2), 269–277. <https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2389>
11. Lizawati, L. (2018). Cerita Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Karakter dalam Membangun Generasi Literat. SeBaSa, 1(1), 19. <https://doi.org/10.29408/sbs.v1i1.795>
12. Mahsa, M., Zahara, M., & Malikussaleh, U. (2022). Pelestarian Cerita Rakyat Di Kabupaten Bireuen Dan Aceh Utara. 2019, 105–122.
13. MARICAR, F., DUWILA, E. T. Y., & JALALUDDIN, N. (2021). Sastra Lisan Tidore sebagai Manifestasi Pemertahanan Budaya. ETNOHISTORI: Jurnal Ilmiah Kebudayaan Dan Kesenjaraan, 8(2), 66–70.
14. NASUTION, S. K. (2022). PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY PADA TK YAYASAN WANITA KERETA API BERBASIS ANDROID. Fakultas Sain dan Teknologi.
15. Nugraheni, L., & Haryadi, A. (2021). Cerita Rakyat sebagai Upaya Pelestarian Kearifan Lokal: Pembentukan Karakter pada Generasi Milenial. Prosiding Seminar Nasional Pibsi Ke-43, 572–579.
16. Prapta, I. B. N. Y. L., Putra, I. K. G. D., & Suarjaya, I. M. A. D. (2018). Aplikasi Augmented Reality Dinamis Pengenalan Huruf Kanji (AR-Kanji) Berbasis Android. J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi), 6(3), 185.
17. Putri, N. S., & Ahsin, M. N. (2022). Digitalisasi Cerita Rakyat Berbasis Website. Seminar Nasional Revitalisasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era 5.0 Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar, 1(1), 60–66.
18. Sari, I. P., Batubara, I. H., Basri, M., & others. (2023). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. Hello World Jurnal Ilmu Komputer, 1(4), 209–215.
19. Sholikhah, L. D., Baharudin, Y. H., & Fardah, N. N. (2019). Pengembangan Model Permainan Puzzle Interaktif Berbasis Literasi Digital Untuk Pengambilan Keputusan Karir Pada Siswa SMP Linda. Jurnal PANCAR, 3(2), 279–288.
20. Siregar, W. V., Hasibuan, A., & Nurdin, M. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Daring Untuk Membangun Generasi Hebat. Jurnal Vokasi, 5(2), 86. <https://doi.org/10.30811/vokasi.v5i2.2130>
21. Yetti, E. (2019). Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Nusantara: Upaya Melestarikan Budaya Bangsa. Mabasan, 5(2), 13–24. <https://doi.org/10.26499/mab.v5i2.207>