

Pelestarian Folklor Lisan Legenda “Kamandaka” di Banyumas melalui Media Sosial YouTube

Widya Putri Ryolita^{a,1*}, Octaria Putri Nurharyani^{b,2}, Dewi Suci Citrawati^{c,3}

^a Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

^b Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

^c Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

¹ widya.putri.ryolita@unsoed.ac.id; ² octaria.putri.nurharyani@unsoed.ac.id; ³ dewi.citrawati@mhs.unsoed.ac.id

* korespondensi penulis

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang upaya pelestarian legenda “Kamandaka” di Banyumas melalui media sosial YouTube. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian folklor dengan mengangkat kearifan lokal budaya Banyumas dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara lapangan agar tetap menjaga pemertahanan kearifan lokal seperti cerita legenda “Kamandaka” di Banyumas melalui media sosial YouTube. Dengan memanfaatkan media sosial YouTube yang sedang marak digunakan masyarakat, informasi terkait legenda “Kamandaka” di Banyumas dapat diakses oleh semua kalangan masyarakat dengan mudah, murah, dan cepat. penggunaan media sosial khususnya media sosial YouTube tidak hanya sebagai media hiburan saja melainkan dapat dijadikan sebagai wadah kreativitas konten kreator dengan melihat perkembangan zaman dan mengikuti minat penonton untuk kepentingan syiar agama maupun keuntungan pribadi dalam segi penghasilan.

Keyword: folklor Banyumas, legenda “Kamandaka”, media sosial, YouTube

ABSTRACT

This study discussed the efforts to preserve the legend of “Kamandaka” in Banyumas through YouTube. This research was included in folklore research by raising the local wisdom of Banyumas culture using qualitative descriptive methods. Data collection was carried out by means of field interviews in order to maintain the preservation of local wisdom such as the Legend of “Kamandaka” in Banyumas through YouTube. By utilizing YouTube, which is being widely used by the public, information related to the legend of “Kamandaka” in Banyumas could be accessed by all circles of society easily, cheaply, and quickly. The use of social media, especially YouTube, is not only an entertainment medium but can also be used as a forum for content creators by looking at the times and following the interests of the audience for the benefit of religious symbols and personal gain in terms of income.

Keywords: Banyumas folklore, “Kamandaka” legend, social media, YouTube

Copyright ©2022 All Right Reserved

PENDAHULUAN

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian folklor. Kata folklor merupakan terjemahan kata dalam Bahasa Indonesia dari Bahasa Inggris yakni *folklore*. Dalam arti sempit *folklore* merupakan gabungan kata *folk* yang berarti rakyat dan *lore* yang berarti pengetahuan (Engelenhoven, 2015). Pendapat lain mengenai folklor disampaikan oleh Dundes (dalam Danandjaja, 2002), menyatakan bahwa *folk* berarti sekelompok individu yang mempunyai ciri-ciri pengenalan

fisik, sosial, dan kebudayaan berupa warna kulit, kedudukan, dan agama yang sama sehingga menjadi pembeda dari kelompok individu yang lain. Dengan kata lain, *folk* bersinonim dengan kolektif yang berarti ciri pengenalan fisik atau kebudayaan dan memiliki kesadaran sebagai kesatuan masyarakat, sedangkan *lore* merupakan bagian dari tradisi *folk*, artinya sebagian kebudayaannya diwariskan secara turun temurun secara lisan atau melalui suatu contoh melalui gerak isyarat atau alat pengingat (Danandjaja, 2002). Dengan demikian, definisi *folklore*

yakni sebagian kebudayaan dari suatu guyub masyarakat, yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, di antara guyub masyarakat tertentu, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik di dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat. Pada intinya, sekelompok masyarakat tersebut juga memiliki satu tradisi kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun melalui mulut ke mulut (Ilminisa dkk, 2016).

Keragaman folklor merupakan salah satu genre folklor. Setiap genre mempunyai sub-genre yang lebih kecil. Artinya, genre adalah wadah yang memuat berbagai jenis isi folklor. Genre folklor yang ada di Pulau Jawa sangatlah beragam. Genre-genre tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam lingkup yang lebih besar dan disebut dengan folklor (Endraswara, 2009:29). Menurut Jan Harold Brunvand (dalam Danandjaja, 2002:21), beliau menggolongkan folklor ke dalam tiga kelompok yaitu berdasarkan tipe folklor terdapat folklor lisan (*verbal folklore*), folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*), dan folklor bukan lisan (*non-verbal folklore*). Ketiga istilah tersebut dapat disebut dengan istilah *mentifacts*, *sociofact*, dan *artefacts* (Ryolita, 2018).

Penelitian ini fokus terhadap legenda “Kamandaka” di Banyumas agar dapat dikenal oleh masyarakat luas baik di masyarakat Banyumas maupun masyarakat luar Banyumas. Legenda menurut Danandjaja adalah bagian dari cerita atau prosa rakyat yang dianggap oleh empunya cerita sebagai suatu peristiwa yang benar-benar terjadi. Legenda bersifat sekuler atau keduniawian yang terjadi pada masa yang lampau dan bertempat di dunia. Legenda sering dipandang sebagai “sejarah” kolektif karena “sejarah” itu tidak tertulis mengalami distorsi, sehingga seringkali jauh berbeda dengan kisah aslinya. Selain bersifat sekuler, legenda juga bersifat migratoris yang artinya legenda dapat berpindah-pindah yang mengakibatkan suatu legenda dapat dikenal di berbagai daerah. Selain itu, tak jarang legenda tersebut dalam berbagai bentuk. Selain itu, legenda seringkali tersebar dalam bentuk pengelompokan yang disebut siklus atau sekelompok cerita yang berkisar pada

suatu tokoh atau suatu kejadian tertentu (Ryolita, 2019).

Upaya agar suatu legenda tetap terjaga dan tetap diminati oleh masyarakat modern zaman ini salah satunya dengan mengikuti perkembangan zaman yang ada sehingga penyesuaian folklor terhadap perkembangan zaman dapat melestarikan keberadaannya di tengah masyarakat. Terdapat tujuh unsur kebudayaan yang salah satunya yaitu unsur ilmu pengetahuan dan teknologi (Koenjtaraningrat, 2015). Sifat folklor berkaitan erat dengan tradisi masyarakat lampau sehingga harus menyesuaikan dan mengikuti perkembangan zaman beserta teknologinya. Hal ini dikarenakan pola pikir manusia yang terus berkembang untuk menciptakan teknologi baru dan ilmu pengetahuan seiring dengan berkembangnya zaman.

Ditinjau dari segi pengetahuan, penyebaran folklor, khususnya legenda, tidak hanya dari lisan secara langsung tetapi bisa juga dengan mengikuti perkembangan teknologi. Dalam hal ini, melalui digitalisasi sehingga informasinya dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Di samping itu, jika ditinjau dari segi komersil, pelestarian kebudayaan melalui media sosial juga dapat dikolaborasikan dengan dinas pariwisata dan budaya setempat untuk dijadikan aset pariwisata lokal dan asing.

Semenjak pasca revolusi industri, perkembangan teknologi mengalami perubahan yang sangat pesat. Kehadiran internet sebagai dampak dari kemajuan teknologi sangat diandalkan oleh seluruh manusia yang ada di bumi dalam segala aspek kehidupan seperti bekerja, pendidikan, berkomunikasi, hiburan, dan lain sebagainya. Dalam ranah komunikasi, *sosial media* atau media sosial adalah platform digital yang memberi fasilitas bagi penggunaanya untuk saling berkomunikasi dan berbagai informasi dalam bentuk tulisan, foto, video, bahkan pesan suara.

Media sosial YouTube merupakan salah satu situs *web* berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan *PayPal* pada Februari 2005. Media sosial Youtube memungkinkan penggunaanya untuk mengunggah, menonton, dan berbagi video. (Hopkins, Jim (October

"Sentralisasi Peran Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Masyarakat Berliterasi"

22 Oktober 2022, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 259-264

11, 2006). 6 "*Surprise! There's a third YouTube co-founder*". *USA Today*). Perusahaan ini berada di San Bruno, California, dengan menggunakan teknologi *Adobe Flash Video* dan *HTML5* dalam menampilkan berbagai jenis konten video ciptaan pengguna seperti klip film, film pendek, video musik, dan berita. Selain itu, ada juga konten amatir seperti video pendidikan, video orisinal pendek, dan blog video. (Mangole dkk, 2017).

Selain dapat mengunggah, mengunduh, dan berbagi konten video, YouTube juga menawarkan sistem monetisasi. Sistem monetisasi yang ada di YouTube menawarkan penggunaannya untuk bisa menghasilkan uang dari konten video yang di unggah, tentunya dengan syarat-syarat khusus yang kemudian divalidasi oleh pihak YouTube (Faiqah, 2016). Atas dasar itulah, banyak orang yang tertarik dan mulai membuat video konten sekedar untuk mencari penghasilan sampingan atau penghasilan utama.

Terhitung sejak awal kemunculannya pada tahun 2005 sampai saat ini, YouTube tetap eksis dan semakin banyak penggunaannya dari konten kreator maupun penontonnya (Faiqah, 2016). Mengacu pada hal tersebut, peneliti tertarik untuk menyebarkan informasi sekaligus melestarikan kebudayaan folklor lisan, khususnya legenda "Kamandaka" yang ada di Banyumas agar selalu dikenal dan tetap ada meski mengalami pergeseran zaman. Selain itu, pelestarian kebudayaan legenda "Kamandaka" melalui YouTube diharapkan bisa tersimpan dan memiliki jejak digital sehingga selama internet masih ada, legenda "Kamandaka" di Banyumas tetap dikenal dan dinikmati oleh masyarakat.

Penelitian terkait legenda "Kamandaka" pernah dilakukan oleh Sugeng Priyadi dengan fokus sejarah Banyumas (Priyadi, 2007). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Sugeng Priyadi adalah penelitian ini berfokus pada folklor lisan dengan tujuan melestarikan legenda "Kamandaka" di Banyumas dengan mengikuti perkembangan zaman.

METODE

Metode penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis sebuah objek penelitian. Mengacu pada karya sastra yang merupakan fakta estetika dan memiliki karakter khusus, ukuran keilmiahannya dalam penelitian sastra ditentukan oleh karakteristiknya sebagai suatu sistem. Dengan demikian, metode penelitian berkaitan dengan teori yang digunakan agar tercipta keseimbangan yang saling mendukung (Chamamah, 1994:19).

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk meneliti status kelompok manusia, objek, rangkaian situasi dan kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang. Penggunaan metode ini bertujuan untuk menggambarkan suatu peristiwa secara sistematis, apa adanya sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan, serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Nazir, 1983:63 dalam Ryolita, 2019).

Beberapa hal yang akan dideskripsikan dalam penelitian ini diantaranya: (1) objek penelitian berupa kumpulan konten video YouTube yang mengangkat legenda "Kamandaka" versi Banyumas; (2) wawancara lapangan dengan pemilik konten yang mengunggah legenda "Kamandaka" versi Banyumas; (3) mengamati dan menganalisis legenda "Kamandaka" dalam upaya pelestarian yang dapat mengikuti perkembangan zaman melalui digitalisasi; (4) membuat konten video YouTube dengan format video dokumenter situs peninggalan "Kamandaka" dan keturunannya. Pembuatan video melibatkan mahasiswa dan materi perkuliahan Kajian Sinema.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya penyebaran folklor lisan yang bersifat tradisional menggunakan konten YouTube menjadi salah satu folklor lisan modern dengan mengikuti perkembangan zaman. Hal tersebut dilakukan agar tradisi folklor lisan yang dilakukan dari mulut ke mulut menjadi luas dengan adanya akses digital melalui YouTube sehingga dapat diterima oleh semua kalangan dan tidak lagi hanya diterima oleh masyarakat pemilik folklor.

Berdasarkan hasil temuan, pencarian konten tentang legenda "Kamandaka" berupa konten hiburan seperti film yang membahas tentang legenda "Kamandaka" dan video dokumenter terkait sejarah terkait legenda "Kamandaka" beserta tradisi tempat-tempat yang dipercayai sebagai tempat bekas kadipaten Pasir Luhur yang menjadi tempat Kamandaka tinggal, ditemukan beberapa Youtuber yang membahas hal-hal tersebut.

1. Konten YouTube Hiburan

Berdasarkan hasil temuan, peneliti menemukan konten hiburan berupa dongeng terkait legenda "Kamandaka" yang dipopulerkan oleh konten kreator Ani Widosari dengan jumlah subscriber sebanyak 8.330 orang. Konten-konten yang dibuat oleh Ani Widosari membahas tentang cerita rakyat Indonesia dalam bentuk dongeng, salah satunya legenda "Kamandaka". Cerita tersebut disajikan dalam bentuk yang cukup sederhana sehingga mudah dipahami oleh penonton dan menghibur karena konten yang ditampilkan berupa teatrical cerita rakyat yang berbentuk film. Film tersebut dipopulerkan pada tahun 1980-an. Saat ini, film-film tersebut sering dijumpai di konten-konten YouTube film jadul untuk mengingatkan kembali era film tahun 1980-an.

Salah satu Youtuber yang mengunggah film tersebut yaitu akun Konnet Smi. Film legenda "Kamandaka" diunggah menjadi 4 bagian dengan total durasi penayangannya 2 jam 45 menit. Konten ini menjadi hiburan yang cocok untuk masyarakat yang berusia 17 tahun ke atas. Penyajian cerita legenda "Kamandaka" dalam bentuk hiburan yang sesuai dengan berbagai kalangan usia. Cerita legenda "Kamandaka" lebih cepat diterima, terutama di era industri 5.0 sekarang yang masyarakatnya lebih menyukai audio digital.

2. Konten YouTube Dokumenter

a. Konten Sejarah

Cerita mengenai "Kamandaka" sebagai sejarah diceritakan oleh Muhammad Faizar dalam bentuk konten sejarah. Cerita yang disampaikan oleh Faizar banyak membahas tentang silsilah keturunan Pasir Luhur dari

mulai Arya Bangah sampai Kamandaka yang menjadi adipati di daerah tersebut. Selain itu, beliau juga menceritakan persatuan antara Kerajaan Sunda dan Pasir Luhur dengan pernikahan Ciptarasa dan Kamandaka. Beliau juga menceritakan mengenai legenda "Kamandaka" secara garis besar.

Selanjutnya, referensi mengenai sejarah silsilah Kamandaka dari Siung Wanara dan silsilah sunda direferensikan oleh Muhammad Faizar pada konten Sugeng Priyadi. Sugeng Priyadi merupakan salah satu sejarawan dan professor pada kajian sejarah yang berasal dari Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Beliau banyak mengangkat mengenai sejarah Banyumas baik dari arah timur yang kaitannya dengan Majapahit ataupun barat yang berkaitan dengan kerajaan Sunda Galuh. Dalam kontennya, beliau membahas Kamandaka yang memiliki nama asli Banyakcatra. Banyakcatra merupakan anak dari raja Siliwangi yang bernama Rahyang Dewa Niskala. Banyakcatra mempunyai tiga saudara yaitu Banyakngampar, Banyakblabur, dan Retno Pamekas.

Menurut teks Pasir Luhur Banyumas, Banyakblabur merupakan Prabu Siliwangi yang bergelar Sribaduga Maharaja. Dalam sejarah Sunda, Banyakblabur bernama Pamenah Rasa yang merupakan ayah dari Kian Santang. Konten sejarah tersebut tidak serta merta hanya sebagai penyebaran cerita legenda "Kamandaka". Walaupun dalam video awal Muhammad Faizar menjelaskan tujuan konten tradisi, sejarah, dan perjalanan spiritual yang dia angkat untuk melestarikan kearifan lokal daerah, tetapi ada praktek-praktek di dalamnya dengan membalut dakwah islam. Dalam penceritaan yang dilakukan oleh Muhammad Faizar, beliau selalu menyisipkan ayat Al-Qur'an dan menggabungkan nilai dalam cerita legenda "Kamandaka" dengan ayat Al-Qur'an. Selain itu, Muhammad Faizar sangat memahami 'pasar Indonesia' yang menyukai hal-hal berkesan mistis.

Penyajian dan penyampaian cerita tradisi sejarah dengan membahas kearifan lokal yang dibalut dengan konten berbau mistis menarik penonton. Akibatnya, bukan

"Sentralisasi Peran Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Masyarakat Berliterasi"

22 Oktober 2022, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 259-264

hanya cerita rakyat yang dapat dilestarikan, Faizar juga mendapatkan keuntungan berupa royalti yang berasal dari kontennya di YouTube. Hal ini berbeda dengan Sugeng Priyadi yang merepresentasikan dirinya sebagai sejarawan dan peneliti babad Banyumas dan Pasir Luhur sehingga ia hanya berfokus untuk menyebarkan konten "Kamandaka" dengan konteks keilmuan sebagai media pembelajaran.

b. Konten Tradisi

Konten tradisi lahir dari cerita "Kamandaka" yang melahirkan tradisi baru di sekitar wilayah Desa Tamansari yang dianggap sebagai kawasan Kadipaten Pasir Luhur. Tradisi yang lahir di area tersebut dilatarbelakangi cerita legenda "Kamandaka" yaitu macapatan. Adanya pandemi membuat tradisi macapatan tersebut sempat berhenti. Dengan upaya mempertahankan tradisi tersebut, rutinitas macapatan dilakukan perwakilan dengan protokol kesehatan dan dipublikasikan melalui YouTube channel milik himpunan warga Desa Taman Sari. Konten tradisi yang dilakukan oleh himpunan desa Tamansari tidak serta merta hanya ingin melestarikan budaya macapatan, tetapi sebagai salah satu wadah kegiatan agar dapat tetap terus ada dan memicu tradisi-tradisi yang ada di Banyumas untuk tetap bangkit di tengah pandemi Covid-19.

SIMPULAN

Penggunaan media sosial YouTube sebagai alternatif penyebaran folklor seperti cerita legenda "Kamandaka" dapat dikemas dalam konten fiksi seperti film dan dongeng dengan penyajian animasi fiksi ataupun dalam bentuk dokumenter yang lebih mengangkat sisi tradisi dan sejarah yang dibalut dengan hiburan perjalanan spiritual menjadi upaya pelestarian folklor lisan yang ada di Banyumas. Selain itu, penggunaan media sosial, khususnya media sosial YouTube, tidak hanya sebagai media hiburan saja melainkan dapat dijadikan sebagai wadah kreativitas konten kreator dengan melihat perkembangan zaman dan mengikuti minat penonton untuk kepentingan syiar agama maupun keuntungan pribadi dalam segi penghasilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chamamah, Siti. 1994. *Penelitian Sastra (Teori dan Metode)*. Yogyakarta:Elmatara.
- Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Endraswara, S.2009. *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta:Media Pressindo.
- Engelenhoven, A.T.P.G. van. 2015. *Mengenai Falsafah Folklor: tinjauan dan usulan*. Yogyakarta:Yayasan Pustaka Obor
- Faiqah, Fatty dkk. 2016. *YOUTUBE SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI BAGI KOMUNITAS MAKASSARVIDGRAM*. Jurnal Komunikasi KAREBA. Vol 5, No.2. Juni
- Iliminisa, Ranggi Ramadhani dkk. 2016. *Bentuk Karakter Anak Melalui Dokumentasi Folklor Lisan Kebudayaan lokal*. Jurnal Pendidikan. Vol.1, No.6, Juni.
- Koentjaraningrat. 2015.*Manusia dan kebudayaan Indonesia*.Jakarta:Djambatan.
- Mangole, Kevin D dkk. 2017. *Pemanfaatan YouTube dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat di Desa Paslaten Kecamatan Remboken Minahasa*. Jurnal Acta Diurna Komunikasi.Vol.6, No.4
- Nazir, Mohammad. 1983. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Priyadi, S. 2002. Babad Pasir: Banyumas dan Sunda. Jurnal Humaniora. Vol 14, No 2.186-200.
- _____. 2007." Profil Putri Bungsu Sebagai Simbol Kesuburan, Penyatu Pajajaran-Pasirluhur, dan Sasaran Oedipus"Jurnal Humaniora. Vol.8, No.1, halaman 1-11.
- Ryolita, W.P. 2018. "Variasi Legenda Kamandaka Berdasarkan Transmisi Masyarakat Pendukung".*Haluan Sastra Budaya*. Vol, 2 No.2, Desember, halaman 236-255.
- _____. 2019. "Transformasi Sendratari Kamandaka dalam Upaya Melestarikan Kebudayaan Banyumas".*Jurnal Bahasa dan Seni*. Vol, 47 No.2.
- Septia, Emil dkk. 2019. Representasi Nilai Religi dan Kepengarangan Puisi-Puisi Karya Taufik Ismail.Poetika.Vol.VII:1.

Subandi.2011. “Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan”.*Harmonia*. Vol.11, No.2. Desember.

Daftar Laman YouTube:
<https://youtu.be/eYa2mgVbRrc>
<https://youtu.be/EXXeltSOik>