

## DIGITALISASI CERITA RAKYAT MANDAR

**Rusdiah<sup>1)</sup>, Nurdina Rasjid<sup>2)</sup>, Arnita Irianti<sup>3)</sup>, Adiheri<sup>4)</sup>, Reski<sup>5)</sup>**

<sup>1</sup> Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sulawesi Barat (penulis 1)

email: [rusdiah@unsulbar.ac.id](mailto:rusdiah@unsulbar.ac.id)

<sup>2</sup> Informatika, Universitas Sulawesi Barat (penulis 2)

email: [nurdina.rasjid@unsulbar.ac.id](mailto:nurdina.rasjid@unsulbar.ac.id)

<sup>3</sup> Informatika, Universitas Sulawesi Barat (penulis 3)

email: [arnitairianti@unsulbar.ac.id](mailto:arnitairianti@unsulbar.ac.id)

<sup>4</sup> Informatika, Universitas Sulawesi Barat (penulis 4)

email: [adiheri@unsulbar.ac.id](mailto:adiheri@unsulbar.ac.id)

<sup>5</sup> Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sulawesi Barat (penulis 5)

email: [reski.rahab@unsulbar.ac.id](mailto:reski.rahab@unsulbar.ac.id)

### Abstrak

Budaya dan kearifan lokal cerita rakyat mandar sekarang ini sangat memprihatinkan, dimana cerita rakyat mandar sangat langka ditemui, buku yang menceritakan cerita rakyat mandar tidak ditemukan ditoko buku, buku cerita rakyat mandar yang ditemukan di rumah baca sangat sedikit, tidak bertahan lama, dan kurang menarik. Oleh karena itu, dalam rangka menumbuhkan kembangkan minat baca, sekaligus memperkenalkan dan melestarikan kearifan lokal cerita mandar menuju literasi digital maka melalui program pengabdian kepada masyarakat yang bermitra dengan salah satu rumah baca (PULPEN) melakukan sosialisasi mengenai cerita rakyat mandar yang di kemas dalam bentuk digital. Tujuan kegiatan ini memunculkan kembali kebudayaan, kearifan lokal cerita rakyat mandar yang sudah mulai terasingkan serta menjaga warisan bahasa daerah Mandar yang berada pada ambang kepunahan. Hasil sosialisasi ini memperkenalkan aplikasi cerita rakyat mandar berbasis android yang praktis dan menarik, disamping diskusi dan bedah buku cerita rakyat mandar bersama penulisnya untuk mengetahui nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

**Kata Kunci :** Pendampingan, Perencanaan, Jalan.

### PENDAHULUAN

Mandar merupakan salah satu suku yang ada di Indonesia, tepatnya berada wilayah Sulawesi Barat. Mandar memiliki tidak sedikit cerita rakyat yang harus di perkenalkan dan di lestarikan, agar supaya kekayaan Indonesia akan cerita rakyat tergambar dari setiap pulau, suku, kampung, dan pelosok sekalipun. Namun kondisi sekarang ini sangat memprihatinkan, cerita rakyat mandar sangat langka ditemui di kota. bahkan di desa sekalipun sudah jarang didengar dari mulut ke mulut.

Menurut (Afia N et al., 2018). “Perilaku imitasi generasi muda saat ini yang lebih mengidolakan budaya luar menjadi salah satu faktor penyebab budaya lokal dan nasional perlahan-lahan ditinggalkan”. Sedangkan menurut (Ketut

Dharsana et al., 2016). “Saat ini sudah cukup banyak buku cerita bergambar maupun komik yang mengangkat tema cerita rakyat, tetapi tetap saja cerita rakyat tidak menjadi suatu hal yang menarik bagi masyarakat khususnya anak-anak dan remaja”. Jika kondisi tersebut tidak disegera ditemukan solusinya akan berdampak buruk bagi Indonesia yaitu berkurangnya perbendaharaan budaya nasional yang dikenal oleh kalangan masyarakat. Dan hal yang paling tidak menyenangkan ketika negara tetangga mengklaim budaya kita sebagai budaya nasional mereka.

Masyarakat saat ini lebih tertarik dalam menggunakan teknologi termasuk dalam kegiatan literasi. literasi digital memainkan peranan yang sangat strategis dalam

menghadapi globalisasi dunia. Oleh karena itu program literasi digital merupakan program yang berskala nasional sebagai upaya dalam mewujudkan Indonesia makin cakap digital (Irianti et al., 2022) sehingga membuka peluang untuk memperkenalkan Cerita Rakyat Mandar dalam bentuk digital, disamping itu terdapat bahasa mandar yang terkandung didalamnya. sebagai upaya untuk melestarikan bahasa Mandar yang kita ketahui bahasa ini berada pada ambang kepunahan.

PKMS ini dilaksanakan di komunitas Pemuda Literasi dan Perjuangan (PULPEN). Lokasi komunitas ini berada di salah satu desa di Kecamatan Campalagian Kabupaten Paliwali Mandar Provinsi Sulawesi Barat.

Rumah Baca ini sering mengadakan kegiatan literasi kepada masyarakat di wilayah tersebut dan selalu ramai didatangi oleh para pelajar dan pemuda yang notabene mereka masih tergolong generasi zelenial untuk membaca maupun hanya berdiskusi. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada rumah baca dan wawancara dengan ketua didampingi beberapa anggota komunitas PULPEN ditemukan semakin berkurangnya buku koleksi yang di miliki oleh komunitas, akibat rusak dan ada beberapa yang tidak kembali setelah dipinjamkan. Buku cerita rakyat mandar tidak ditemukan sama sekali di koleksi buku komunitas pulpen, karena buku cerita rakyat mandar tidak pernah ditemukan di toko buku.

### **METODOLOGI PELAKSANAAN**

Dalam kegiatan PKMS ini kami melakukan beberapa tahapan kegiatan, adapun desain kegiatan di dapat di lihat pada gambar 1



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

### **1. Survey dan Pengumpulan Data**

Ada beberapa langkah yang dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan yaitu dengan mengunjungi langsung rumah baca komunitas PULPEN, berdiskusi dengan ketua dan beberapa anggotanya dengan tujuan untuk mencari tahu seperti apa progress kondisi rumah baca tersebut, dan juga mendengar tanggapan mereka mengenai sosialisasi PKMS yang akan kami pusatkan di rumah baca mereka.

Berikutnya kami berdiskusi dengan penulis cerita rakyat mandar untuk mengetahui alasan dari permasalahan yang terkait. Sekaligus mendengar tanggapan yang diberikan mengenai PKMS yang akan kami lakukan.

Tahapan selanjutnya membuat forum diskusi antara tim pengabdian, beberapa penggiat budaya mandar, mitra, dan mahasiswa dengan tujuan untuk mencari solusi dari permasalahan.

### **2. Penerapan Inovasi Digitalisasi Cerita Rakyat Mandar**

Menurut (Tuty Hendrawati, n.d.) kegiatan digitalisasi naskah atas dasar penyelamatan kandungan informasi dari naskah itu sendiri, yang apabila dikemudian hari secara fisik naskahnya sudah tidak dapat dipertahankan atau punah. Selain itu, budaya masyarakat mandar adalah masyarakat lisan. Sangat jarang ditemukan naskah-naskah dalam bentuk tulisan sehinggah dengan kegiatan ini diharapkan dapat membantu menyelamatkan budaya sebagai kekayaan lokal. Oleh karena itu digitalisasi dikemas dalam bentuk aplikasi android. Android adalah software untuk perangkat mobile yang meliputi sistem operasi, middleware dan aplikasi inti (Yeni & Rasjid, 2019). Penerapan inovasi ini sebelumnya akan dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi, Sehingga aplikasi ini dapat memberi manfaat ke semua masyarakat.

### **3. Sosialisasi**

Aplikasi android cerita rakyat selanjutnya disosialisasikan. Hal ini sangat dianggap penting dalam pelestarian budaya mandar dan proses menumbuh kembangkan minat baca.

Sosialisasi berlangsung di rumah baca PULPEN. Sebagai tambahan, kami juga mengundang salah satu penulis cerita rakyat mandar untuk bedah buku dan berdiskusi bersama dengan harapan terciptanya interaksi antara komunitas baca dan penulis. Dan tidak menutup kemungkinan mereka bisa berkolaborasi dalam proyek-proyek literasi.

#### 4. Evaluasi

Evaluasi aplikasi Cerita Rakyat Mandar yang dilaksanakan di rumah baca PULPEN dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari PKMS dan membuka kritik dan saran dari peserta, agar kebermanfaatan aplikasi cerita rakyat mandar dapat dimaksimalkan

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Survey dan Pengumpulan Data

Hasil survey dan pengumpulan data di rumah baca PULPEN, ditemukan kondisi rumah baca cukup baik dan banyak dikunjungi oleh warga sekitar diantaranya para pemuda dan anak-anak untuk membaca maupun berdiskusi, koleksi buku bacaan yang dimiliki lumayan banyak, namun buku mengenai cerita rakyat mandar tidak ada kami temukan. Selanjutnya hasil diskusi mengenai pengabdian kepada masyarakat (gambar 3.1), yaitu sosialisasi digitalisasi cerita rakyat mandar yang akan kami pusatkan di rumah baca PULPEN dengan menghadirkan salah satu penulis cerita rakyat mandar untuk bedah buku, berdiskusi dan mengkaji. Cerita rakyat sangat penting untuk dikaji karena di dalamnya terdapat nilai yang dapat dijadikan pembelajaran. (Merdiyatna, n.d.)



Gambar 2. Diskusi dengan Komunitas Pulpem

Diskusi tim pengabdian dan penulis cerita rakyat mandar, mereka memberikan respon baik dan sangat mengapresiasi karena menurut mereka kita harus mengikuti perkembangan teknologi dengan cara mendigitalisasikan cerita rakyat mandar sangat tepat. Apalagi untuk meningkatkan Literasi bagi kaum milenial maupun zelenial.



Gambar 3. Diskusi dengan Penulis

Fokus Group Discussion dilakukan untuk membahas solusi bahwa perlu adanya sentuhan teknologi dalam melestarikan cerita rakyat mandar ini yaitu dengan memberikan inovasi digitalisasi cerita rakyat mandar dalam bentuk aplikasi berbasis android.



Gambar 4. FGD

#### 2. Penerapan inovasi digitalisasi cerita rakyat mandar

Hasil Penerapan inovasi ini menciptakan cerita rakyat mandar dalam bentuk aplikasi berbasis android yang tampilannya menarik, praktis, efektif dan efisien. Gambar 5 merupakan bentuk digital cerita rakyat mandar dalam bentuk aplikasi android.



Gambar 5. Digitalisasi Cerita Rakyat Mandar

### 3. Sosialisasi

Sosialisasi dilaksanakan di rumah baca PULPEN, yang dihadiri oleh tim pengabdian, penulis cerita rakyat, mahasiswa dan anggota rumah baca PULPEN. Tim pengabdian mensosialisasikan tutorial menggunakan aplikasi cerita rakyat mandar, Selain itu disisipkan acara bedah buku dari penulis cerita rakyat mandar dan diskusi (Gambar 6). Dan diakhiri foto bersama (Gambar 7)



Gambar 6. Sosialisasi dan Diskusi

### 4. Evaluasi

Hasil evaluasi yang telah dilakukan, membuktikan bahwa Komunitas PULPEN mengalami peningkatan pengetahuan tentang Digitalisasi Cerita Rakyat Mandar. Selain itu memperoleh keterampilan dalam kegiatan Digitalisasi Rakyat Mandar dengan baik, dimana keterampilan dalam penggunaan aplikasi cerita rakyat mandar

### KESIMPULAN

Untuk mengatasi kurang menariknya buku cerita rakyat Mandar dapat diatasi dengan inovasi dalam bentuk digital. Penerapan inovasi

yang dilakukan adalah pengumpulan data untuk pembuatan aplikasi dan melakukan uji efektifitas aplikasi tersebut hal ini dilakukan agar aplikasi tersebut tampilannya lebih menarik, praktis, efektif, dan efisien. Setelah itu, dilaksanakan sosialisasi Aplikasi Cerita Rakyat Mandar kepada Komunitas PULPEN di Campalagaian Kabupaten Polewali Mandar. Evaluasi aplikasi Cerita Rakyat Mandar dilaksanakan di PULPEN untuk meninjau kelayakan media dilakukan dengan mengujikan aplikasi kepada peserta. Kegiatan Sosialisasi digitalisasi Cerita Rakyat Mandar di Komunitas Pulpem berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan para peserta. Dari hasil evaluasi, terbukti bahwa Komunitas PULPEN mengalami peningkatan pengetahuan tentang Digitalisasi Cerita Rakyat Mandar. Selain itu memperoleh keterampilan dalam kegiatan Digitalisasi Rakyat Mandar dengan baik. Keterampilan peserta dinilai dari keterampilan dalam penggunaan Aplikasi Cerita Rakyat Mandar.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih tim pengabdian sampaikan kepada Universitas Sulawesi Barat yang telah mendanai dan mensupport sepenuhnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat, sehingga pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik sesuai target yang telah ditentukan

Terima kasih tim pengabdian sampaikan kepada mitra rumah baca PULPEN yang ada di Campalagian yang telah berkerjasama dengan tim pengabdian dalam lancarnya proses pengabdian kepada masyarakat. Penggiat budaya mandar yang berada di Majene maupun yang berada di Polewali Mandar yang telah memberikan arahan, motivasi, serta saran yang kami gunakan dalam tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

### DAFTAR PUSTAKA

- Tuty Hendrawati. (2018). Digitalisasi Manuskrip Nusantara sebagai Pelestari Intelektual Leluhur Bangsa
- Irianti, A., Rasjid, N., & Rustan, M. F. (2022). *Pelatihan Literasi Digital Pada*

*Gerakan Pramuka SMAN 1  
Campalagian. 2(2).*

- Ketut Dharsana, I., Komang, N., Suwastini, A., & Suputra, P. H. (2016). *Seminar Nasional Vokasi dan Teknologi (SEMNASVOKTEK)*. 22.
- Merdiyatna, Y. Y. (n.d.). *STRUKTUR, KONTEKS, DAN FUNGSI CERITA RAKYAT KARANGKAMULYAN*.
- Afia, N., B, A., Yusuf K, M., & Agung, M. (2018). *GARUDAKU: INOVASI PELESTARIAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS CULTURAL MAPS MENUJU INDONESIA EMAS 2045*. <http://journal.unismuh.ac.id/>
- Yeni, H., & Rasjid, N. (2019). Aplikasi Keluhan Pelanggan di Plasa Telkom PT. Telkom Majene. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komputer*.