

PENERAPAN MODEL *FOLKLORISTICS* DWIBAHASA UNTUK PENGEMBANGAN KONTEN *VIRTUAL REALITY* TARI LENGGER LANANG

**Raden Arief Nugroho^{1*}, Rindra Yusianto², Etika Kartika Darma³, Ali Muqoddas⁴,
Valentina Widya Suryaningtyas⁵, Tin Utami⁶**

^{1,5}Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Dian Nuswantoro

²Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Dian Nuswantoro

³Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

⁴Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

⁶Pendidikan Profesi Ners, Fakultas Kesehatan, Universitas Harapan Bangsa

**corresponding author email*: arief.nugroho@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Salah satu permasalahan yang dialami Rumah Lengger Banyumas adalah berkurangnya minat generasi muda usia produktif di Banyumas yang menyukai dan mendalami tari Lengger Lanang. Padahal, tari tersebut adalah tari khas Banyumas yang tidak dijumpai di daerah lain. Jika kondisi ini berlanjut, tari Lengger terancam punah. Rumah Lengger Banyumas, sebagai salah satu pusat pelestari tari Lengger Lanang, belum mampu menghadirkan inovasi kreatif untuk menarik perhatian generasi muda ini. Dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), para peneliti mengembangkan *virtual reality* (VR) berbasis model *folkloristics* untuk memuat konten tari Lengger Lanang, sejarah, dan filosofinya. Melalui model ini, VR Rumah Lengger Banyumas memuat kisah dari *Mbok Dariah* yang dikisahkan secara nyata, namun ditambah dengan unsur-unsur dramatis. Sebagai narator di VR ini, para peneliti menciptakan karakter animasi fiktif wayang Lengger Banyumasan untuk memperkuat ikon Kota Banyumas.

Kata Kunci: Banyumas, dwibahasa, *folkloristics*, Lengger Lanang, *virtual reality*

Abstract

One of the problems experienced by Rumah Lengger Banyumas is the decreasing interest of the young generation, especially those in productive age in Banyumas who are interested in learning or studying Lengger Lanang dance. To make things more complicated, this dance is a typical Banyumas dance that is not found in other areas. If this condition continues, Lengger dance is at stake. Rumah Lengger Banyumas, as the center for preserving Lengger Lanang dance, has not been able to present creative innovations to attract the attention of this young generation. Using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, the researchers developed a virtual reality (VR) application which also intertwines folkloristics model in order to creatively describe the history and philosophy of Lengger Lanang dance. The VR contains the real story of Mbok Dariah, but added with dramatic narratives. As the narrator in this VR, the researchers created a fictional animated character of Lengger Banyumasan shadow puppet in order to strengthen the icon of Banyumas City.



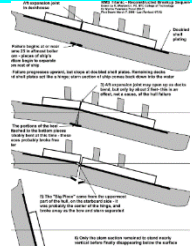

Keywords: Banyumas, bilingual, *folkloristics*, Lengger Lanang, *virtual reality*

1. PENDAHULUAN

Rumah Lengger Banyumas merupakan tempat pusat informasi, penyebaran, dan pelatihan tentang tari Lengger Lanang yang terletak di kota Banyumas. Rumah Lengger Banyumas memiliki nilai manfaat yang sangat tinggi, karena tempat ini juga berfungsi sebagai museum tari Lengger Lanang. Para peneliti berpendapat bahwa peran dari museum sebagai pelestari tari Lengger Lanang perlu didukung secara total, karena dewasa ini, generasi muda tidak banyak lagi yang mengetahui keberadaan tari ini (Aprilia, 2021). Hal ini sangat mengkhawatirkan, karena jika tidak mendapatkan tindakan revitalisasi atau konservasi, tari Lengger Lanang dapat mengalami kepunahan. Revitalisasi sendiri adalah sebuah usaha yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat untuk tetap mempertahankan dan menjaga bentuk-bentuk budaya dari kepunahan (Wilczkiewicz & Wilkosz-Mamcarczyk, 2015), sedangkan konservasi adalah sebuah usaha untuk mempertahankan kelangsungan manusia, biodiversitas, dan segala bentuk kehidupan dari berbagai ancaman (Ford dkk., 2021). Dan menurut Fernández-Llamazares & Cabeza (2018), sebagai salah satu bentuk dari *storytelling*, *folkloristics* dapat menjadi sebuah usaha revitalisasi dan konservasi produk budaya.



[<https://vancouver.sun.com/news/local-news/this-week-in-history-1912-the-titanic-sinks-and-misinformation-runs-rampant/>]

<p>TOKOH FIKSI</p>  <p>[https://www.reddit.com/r/titanic/comments/10fvuh0/fo und_these_pictures_taken_o f_jack_and_rose_what/]</p>	<p>FAKTA</p>  <p>All That's Interesting 12 Titanic Survivors' Stories That ...</p> <p>[https://allthatsinteresting.com/titanic-survivors/]</p>	<p>URUTAN CERITA</p>  <p>[https://www.simscale.com/blog/why-did-titanic-sink-engineer/]</p>	<p>UNSUR EDUKASI</p>  <p>What Can We Learn From the Titanic Tragedy?</p> <p>[https://lifehopeandtruth.com/prophecy/blog/the-titanic-tragedy-what-can-we-learn-today/]</p>
--	--	---	--

Gambar 1. Model Ilustrasi Folkloristics
[Sumber: Terlampir di model]

Menurut Stahl (1989) dan Klein (2006), sebagai bagian dari ranah *storytelling*, *folkloristics* memosisikan cerita yang dibuatnya sesuai dengan sudut pandang penulis dan pembaca (*cover both sides*) melalui perpaduan dua tipe teks, *documentary-instructional text* dan *interpretive-instructional text*. Perpaduan inilah yang membuat model *folkloristics* memiliki karakteristik fiktif dan nonfiktif dalam penceritaannya. *Folkloristics* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat diilustrasikan melalui contoh ilustrasi *folkloristics* yang mengambil *setting* di insiden tenggelamnya kapal Titanic pada gambar 1 di atas.

Folkloristics sendiri memiliki dua cakupan, yaitu *folklore* dan *linguistics*. Secara definisi, Kamppinen & Peka (2013) menyebutkan bahwa *folkloristics* adalah sebuah cara untuk mengangkat cerita rakyat atau cerita kebudayaan dengan melibatkan unsur dramatis yang bersumber dari keaslian cerita atau unsur fiktif yang ditambahkan. Salah satu dari cerita tersohor yang dapat menggambarkan *folkloristics* adalah cerita tenggelamnya kapal Titanic yang diangkat ke layar kaca (Dundes, 2005). Cerita Titanic berasal dari cerita nyata, namun di layar kaca, ada tambahan cerita fiktif dari penumpang bernama Jack dan Rose yang mampu menimbulkan suasana haru atau tegang penontonnya. Hal inilah yang diadaptasi dalam pembuatan *Virtual Reality* (VR) berbasis *folkloristics* untuk Rumah Lengger Banyumas.

Untuk membuat sebuah *virtual reality*, ada tiga hal yang harus benar-benar disiapkan, yaitu visualisasi, aksesibilitas, dan konten. Dalam hal ini, konten di *virtual reality* (VR) adalah sebuah hal yang paling penting dan membutuhkan persiapan matang (Mulatsih dkk., 2023a). Konten ini menjadi penting, karena sebaik apa pun visualisasi dan aksesibilitas yang ditawarkan di dalam VR, tanpa konten yang solid dan variatif, pengguna VR akan cepat merasa bosan dan memiliki kecenderungan untuk tidak mau melanjutkan lagi penggunaan VR-nya (Mulatsih dkk, 2023b). Sebagai usaha untuk menguatkan konten sebuah VR, yang biasanya hanya mengandalkan sisi visualisasi dan konten, model *folkloristics* cocok untuk diterapkan dalam sebuah teks berbasis cerita kebudayaan atau cerita rakyat (Kamppinen, 2014).

Penelitian tentang *folkloristics* di Indonesia, sejauh yang para peneliti ketahui, masih sangat jarang. Sejauh pengamatan kami, belum ada penelitian di Indonesia yang bersinggungan dengan pemanfaatan model *folkloristics* untuk menguatkan daya cerita sebuah konten budaya. Biasanya, penelitian yang terkait hanya memanfaatkan teknik *storytelling* dan penggunaan teks naratif untuk mendukung revitalisasi atau konservasi budaya (Amanda, 2016; Aulia & Wicaksono, 2021; Hanum dkk., 2023). Sedangkan, di luar negeri, penggunaan model *folkloristics* sudah mulai digunakan untuk pelestarian budaya, seperti Narváez (1992), Kõiva (2003), Sotnikova (2019), dan Duc & Thanh (2020). Namun, dari penelitian-penelitian tersebut, tidak ada yang menyinggung penggunaan model *folkloristics* untuk disematkan dalam VR yang bertujuan untuk melestarikan sebuah produk budaya. Padahal, VR berbeda dengan media yang lain, karena VR memiliki unsur-unsur teks tulis, bunyi, dan visual dalam sebuah realitas berbalut virtual yang juga bisa dikemas melalui sebuah animasi (Nugroho dkk., 2019a; Suryaningtyas dkk., 2019a; Suryaningtyas dkk., 2019b). Dengan demikian, itulah yang menjadi *research*

gap dalam penelitian ini. Untuk itu, pertanyaan penelitian (*research statements*) yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana bentuk dan isi dari VR Rumah Lengger Banyumas?
- b. Bagaimana isi dari model *folkloristics* dalam VR tersebut?

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pendekatan Penelitian

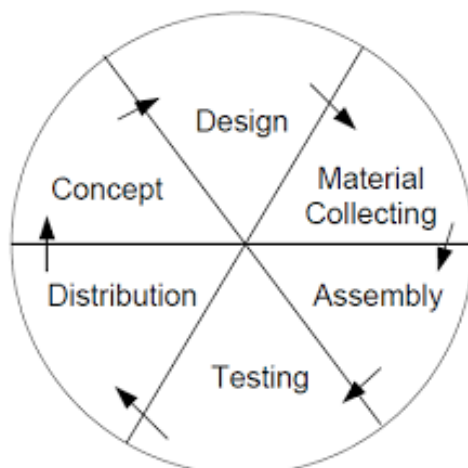
Untuk menghasilkan VR yang dipadankan dengan model *folkloristics*, para peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini digunakan, karena fokus penelitian ini adalah pada aspek teks visual, verbal, dan kata-kata. Untuk mengeliminasi subjektivitas yang kerap ada dalam penelitian deskriptif kualitatif, para peneliti menggunakan cara-cara sebagai berikut (Drapeau, 2002): (a) melakukan diskusi pembuatan VR berbasis *folkloristics* dengan narasumber dan ahli selama proses penelitian; (b) melakukan pembuatan VR secara berkelompok; (c) melakukan triangulasi data (wawancara, diskusi, dan kuesioner); dan (d) membandingkan hasil dari penelitian ini dengan berbagai penelitian sebelumnya yang relevan, sehingga kelemahan penelitian dapat disempurnakan di penelitian lanjutan.

2.2 Sumber Data dan Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data dokumen (Sutopo, 2006). Dokumen tidak hanya berbentuk tulisan saja, tetapi dokumen adalah segala macam entitas atau bentuk yang dapat dirasakan pancaindra (Nugroho, 2018). Dengan demikian, data primer yang dipakai dalam penelitian ini adalah foto, video, dan audio dari gerakan tari Lengger Lanang. Data diambil pada kurun waktu bulan Agustus hingga September 2023. Data yang digunakan tersebut bertujuan untuk: (a) menunjukkan gerakan tari Lengger Lanang di VR; (b) menginformasikan filosofi gerakan tari Lengger Lanang; (c) memberikan pengetahuan tentang sejarah tari Lengger Lanang; dan (d) memberi informasi tentang bunyi calung sebagai pengisi musik tari Lengger Lanang.

2.3 Pengumpulan dan Analisis Data

Dalam merancang VR ini, para peneliti menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* atau MDLC (Binanto, 2010). Menurut Binanto (2010), metode yang dikembangkan oleh Sutopo berdasarkan konsep yang dibuat oleh Luther ini diawali dari *concept* (konsep), *design* (perancangan), *obtaining material* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (percobaan), dan *distribution* (distribusi). Berikut adalah ilustrasi dari proses MDLC.



Gambar 2. Metode *Multimedia Development Life Cycle*
[Sumber: Binanto, 2010]

Tahapan yang pertama, yaitu tahap pembuatan konsep. Dalam tahap ini, para peneliti menentukan jenis, tujuan, dan pengguna dari aplikasi ini. Berikut adalah informasi tentang aplikasi VR ini.

- a. Jenis aplikasi: *virtual reality* yang disematkan dalam Meta Quest 2
- b. Tujuan aplikasi: edukasi tentang gerakan, filosofi, dan sejarah tari Lengger Lanang
- c. Sasaran pengguna: wisatawan Rumah Lengger Banyumas, murid sekolah, masyarakat umum, dan pegiat budaya

Selanjutnya, para peneliti masuk ke tahap perancangan. Hasil dalam tahap perancangan adalah naskah cerita, *storyboard*, desain *user interface*, dan struktur VR secara total. Di tahapan pengumpulan bahan, para peneliti melakukan pengumpulan konten yang dibutuhkan seperti: video animasi, video nyata, foto, dan audio. Para peneliti menggunakan pengamatan langsung dengan memanfaatkan alat bantu penelitian berupa *video recorder*, *audio recorder*, dan kamera 360 derajat. Untuk pembuatan animasi yang tersemat dalam VR, para peneliti menggunakan piranti lunak Unity dan Blender.

Tahap selanjutnya adalah menguji coba VR yang telah dibuat. Uji coba dilakukan secara *modular* dengan harapan VR yang dibuat sudah sesuai dengan yang direncanakan oleh para peneliti. VR ini harus dapat beroperasi dengan baik ketika digunakan oleh wisatawan atau pengguna umum. Artinya, pengguna VR ini dapat dengan mudah mengoperasikannya, walaupun ini adalah kesempatan pertama baginya mencoba alat ini. Hal inilah yang disebut dengan kemudahan *user interface* (Muljono dkk., 2018). Setelah uji coba berhasil, VR ini dapat didistribusikan kepada pihak-pihak terkait. Selain itu, informasi keberadaan VR ini juga disebarluaskan kepada masyarakat luas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 *Virtual Reality* Tari Lengger Lanang dan Model *Folkloristics*-nya

Tari Lengger Lanang dikenal sebagai tarian *cross gender*, artinya tarian ini dilakukan oleh penari pria dengan dandanan layaknya wanita. Beberapa literatur menyebutkan bahwa

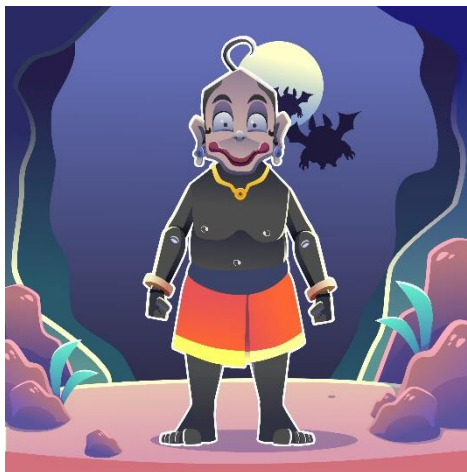
tari Lengger Lanang ini mirip dengan tari Ronggeng dan Tayub, namun penarinya yang pria itulah yang membedakan antara Ronggeng dan Tayub (Hartanto, 2016). Berdasarkan wawancara para peneliti dengan pakar tari Lengger Lanang, perubahan penari dari wanita ke pria ini bertujuan untuk menghindarkan para penari dari pelecehan seksual yang kerap terjadi di waktu lampau. Berikut adalah penampilan penari Lengger Lanang.



Gambar 3. Penari Lengger Lanang

[Sumber: <https://travel.detik.com/travel-news/d-6416781/cantik-molek-dan-gemulai-lengger-lanang-di-banyumas-melawan-zaman>]

Sebagai tokoh fiksi yang ditampilkan dalam VR ini, para peneliti menciptakan sebuah tokoh animasi fiktif yang dinamakan “Bawor”. “Bawor” diciptakan dari adaptasi tokoh wayang Gagrag Banyumasan. Para peneliti sengaja memilih tokoh animasi dari wayang dengan dua alasan, yaitu: a) menarik perhatian generasi muda, khususnya pengguna anak-anak dan remaja; dan b) mengangkat kebudayaan khas Banyumas yang tidak bisa ditemukan di daerah lain, yaitu wayang Gagrag Banyumasan. Berikut adalah gambar “Bawor” yang dimaksud.



Gambar 4. Tokoh Animasi “Bawor”

[Sumber: VR Rumah Lengger Banyumas]

Di VR yang dikembangkan para peneliti, “Bawor” akan menjadi narator yang menceritakan setiap objek visual tari Lengger Lanang. Suara yang digunakan oleh “Bawor” adalah suara “ngapak”, sebuah aksen dan dialek dari Banyumas. Hal ini

semakin mempertegas karakter Banyumas dalam VR ini. Selain itu, berikut adalah beberapa visualisasi dari VR yang kami kembangkan.



Gambar 5. Tampilan Depan VR
[Sumber: VR Rumah Lengger Banyumas]

Dari Gambar 5, di tampilan depan VR, alih-alih menggunakan gambar animasi “Bawor”, para peneliti menggunakan animasi asli dari “Bawor” di wayang kulit Gagrag Banyumasan yang diambil semirip mungkin dengan bentuk asli wayang kulit tersebut. Berikut adalah dokumentasi gambar Wayang Gagrag Banyumasan yang menjadi inspirasi peneliti dalam membuat gambar animasi “Bawor”.



Gambar 7. Wayang Gagrag Banyumasan
[Sumber: Dokumentasi Peneliti]

Selain terinspirasi dari gambar atau visualisasi asli Wayang Gagrag Banyumasan, di tampilan depan VR, para peneliti juga menggunakan pilihan dwibahasa dalam bahasa Indonesia dan Inggris (*adventure, tutorial, setting, exit*). Pilihan *adventure* untuk memulai wahana VR-nya, *tutorial* untuk memberikan panduan cara menjelajahi wahana VR, dan *setting* untuk mengatur *volume* suara, kontras gambar, dan sebagainya, dan *exit* untuk keluar dari VR. Pilihan dwibahasa ini juga mempermudah wisatawan mancanegara yang tidak menguasai Bahasa Indonesia untuk menjelajahi VR Rumah Lengger.



Gambar 7. Tampilan Dalam Ruangan di VR
[Sumber: VR Rumah Lengger Banyumas]

Lebih lanjut, di Gambar 7, para peneliti mendesain isi VR (bagian *adventure*) seperti tur *virtual museum*. Gambar 7 tersebut adalah interior dari Rumah Lengger yang telah dibuat animasinya. Antara interior VR dan interior aslinya sangat berbeda jauh. Para peneliti ingin membuat kesan mewah dan cerah untuk interior Rumah Lengger di VR. Di interior VR, kami menambahkan panggung virtual dan galeri virtual. Panggung virtual bertujuan untuk menampilkan animasi tari Lengger Lanang dan galeri virtual bertujuan untuk menampilkan sosok legenda-legenda tari Lengger Lanang, seperti *Mbok Dariah* (Almarhumah) dan *Rianto*. Berikut adalah dokumentasi asli Rumah Lengger yang menjadi inspirasi untuk desain interior VR-nya.



Gambar 8. Interior Asli Rumah Lengger Banyumas
[Sumber: Dokumentasi Peneliti]

Setelah melakukan tahap desain untuk konten dasar VR, selanjutnya, para peneliti mengembangkan model *folkloristics* untuk meningkatkan kualitas informasi dan daya tarik VR Rumah Lengger. Berikut adalah model *folkloristics* yang para peneliti kembangkan dalam penelitian ini.



Gambar 9. Model *Folkloristics* di *Virtual Reality* Rumah Lengger [Sumber: Terlampir di model]

Model *folkloristics* yang dikembangkan untuk VR Rumah Lengger Banyumas ini harus memiliki sebuah konteks atau urgensi pembuatannya. Konteks VR yang menjadi dasar pembuatan adalah tergerusnya pamor tari Lengger Lanang pada masa sekarang. Secara khusus, peminat dari generasi muda (kelompok umur 7-21 tahun) di Banyumas atau daerah lain cenderung tidak mengetahui tari Lengger Lanang, apalagi tertarik mempelajarinya. Salah satu alasannya adalah *stereotype cross gender* para penari Lengger Lanang (Mahfuri & Bisri, 2019). Tari Lengger Lanang ini dilakukan oleh para penari pria yang berdandan seperti wanita. Fenomena itulah yang membuat anak muda dan orang tuanya memiliki rasa kurang nyaman untuk belajar tari Lengger Lanang. Padahal, fenomena *cross gender* ini memiliki filosofi yang tinggi dan tidak hanya mempertontonkan gerakan gemulai saja (Mahfuri & Bisri, *ibid.*). Urgensi inilah yang menguatkan para peneliti untuk menghasilkan produk yang dapat menarik minat para pemuda dan secara tidak langsung mengedukasi generasi muda tentang tari Lengger Lanang.

Lebih lanjut, tokoh fiksi yang digunakan untuk menjadi narator dari VR ini adalah "Bawor", karakter wayang Gagrag Banyumasan. Untuk fakta yang kami angkat dalam model *folkloristics* ini adalah tokoh *Mbok* Dariah, seorang legenda tari Lengger Lanang yang mendedikasikan seluruh hidupnya untuk menjadi penari Lengger Lanang sampai akhir hayatnya. Untuk mendramatisasi cerita *Mbok* Dariah, para peneliti menekankan cerita *Mbok* Dariah yang rela untuk tidak menikah demi menjaga kemurniannya sebagai penari Lengger Lanang. Untuk urutan peristiwa, para peneliti menceritakan sejarah

perkembangan tari Lengger Lanang dari masa ke masa yang masa permulaannya diyakini sejak abad ke-18. Untuk perkembangan sejarah ini, para peneliti mencantumkannya secara rinci dalam bentuk animasi lukisan yang digantung dalam interior museum virtual, dan pengguna VR dapat memilih tahapan perkembangannya sesuka mereka. Terakhir, untuk unsur edukasi, para peneliti menampilkan gerakan-gerakan tari Lengger Lanang dan filosofi yang terkandung dalam gerakan tersebut. Untuk mendapatkan animasi gerakan tarinya, para peneliti merekam gerakan tari dari Rianto yang memang berprofesi sebagai penari Lengger Lanang. Begitu juga dengan filosofi gerakannya, para peneliti mewawancarai Rianto untuk mendapatkan informasinya. Gerakan tari yang terdapat di VR ini terdapat dalam animasi lukisan *Mbok Dariah* yang digantung dalam interior museum virtual. Sama halnya seperti memilih perkembangan tari Lengger Lanang, pengguna VR dapat memilih gerakan tari dan filosofinya sesuka mereka.

3.2 Pembahasan

Dewasa ini, penggunaan multimedia dalam konteks peningkatan kualitas pariwisata semakin dikembangkan, tidak hanya oleh operator pariwisata, namun juga oleh peneliti bidang pariwisata (Gârdan dkk., 2022). Hal ini tentu saja dimaksudkan agar wisatawan betah di daerah tujuan wisata dan akhirnya meningkatkan jumlah kunjungan balik ke daerah tersebut (Nugroho, Septemuryantoro, Lewa, 2017; Nugroho, 2019). Penggunaan animasi yang melibatkan kekayaan lokal setempat juga direkomendasikan dalam penelitian Meng-Bo dkk. (2021) dan Zeng, Liu, & Xu (2022). Hal tersebut terbukti dapat berpotensi viral di media sosial, dan dengan menjadi viral di internet, informasinya bisa tersampaikan ke seluruh belahan dunia (Setiawan, Hurriyati, & Wibowo, 2020).

Jika viralitas ini sampai ke seluruh belahan dunia dan berakibat ke adanya atensi wisatawan internasional, penggunaan bahasa Inggris yang baik dan benar harus diperhatikan (Nababan, Nuraeni, Sumardiono, 2012; Suryaningtyas dkk. 2019a). Karena, selain faktor audiovisual, minat wisatawan internasional untuk berkunjung juga ditentukan dari kelengkapan informasi dalam bahasa internasional, khususnya bahasa Inggris, yang bisa didapatkan dalam waktu singkat (Pratama dkk., 2021; Nugroho dkk., 2019b). Untuk membuat sebuah VR dwibahasa yang baik, pesan yang disampaikan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris harus sama baiknya (Suryaningtyas dkk., 2018). Menurut Suryaningtyas dkk. (2019c), hal inilah yang disebut dengan kesepadanan makna. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan muatan informasi yang didapatkan antara wisatawan domestik dan mancanegara.

Dalam konteks *folkloristics*, salah satu fiturnya yang melekat adalah kemampuan untuk melakukan narasi atas sebuah peristiwa (Setyaningsih & Suryaningtyas, 2017). Menurut Suryaningtyas & Setyaningsih (2014), dengan menggunakan jenis teks narasi, *folkloristics* yang disematkan di VR Rumah Lengger Banyumas ini diharapkan mampu membuat pembaca/pengguna/pendengarnya berimajinasi terhadap cerita yang disampaikan. Nugroho dkk. (2019b) menyarankan jika teks narasi ini juga didukung oleh piranti linguistik bernama *appraisal*. *Appraisal* dapat meningkatkan evaluasi positif sebuah cerita, baik itu fiksi atau nonfiksi (Cahyono, Areni, Sumarlam, 2021; Falaakh &

Cahyono, 2023). Misalnya, cerita faktual tentang Mbok Dariah dapat disusun dengan menggunakan kalimat-kalimat, seperti:

Tabel 1. Perbandingan Kalimat *Appraisal* dengan *Non-Appraisal*
[Sumber: Dokumentasi Peneliti]

Dengan <i>Appraisal</i>	Tanpa <i>Appraisal</i>
“Mbok Dariah sangat berdedikasi terhadap tari Lengger Lanang, sampai-sampai ia enggan mencari pasangan hidup . Hidupnya sendiri sampai mati bertemankan gerakan tari Lengger Lanang ”.	“Mbok Dariah memiliki dedikasi terhadap tari Lengger Lanang, hingga akhirnya ia tak menikah . Hidupnya hanya untuk tari Lengger Lanang”.

Dari perbandingan kedua kalimat di atas, para peneliti dapat merasakan bahwa kalimat dengan *appraisal* memiliki kedalaman imajinasi yang lebih menarik perhatian pembaca/pengguna/pendengar dibandingkan dengan kalimat tanpa *appraisal*. Hal inilah yang juga menjadi nilai tambah *folkloristics* di VR Rumah Lengger Banyumas.

4. KESIMPULAN

Dari penelitian ini, para peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *folkloristics* dapat dipadankan dengan VR secara baik. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian pengguna VR di Rumah Lengger Banyumas agar misi revitalisasi dan konservasi tari Lengger Lanang dapat terwujud. Hal ini menjadi krusial, karena target pengguna utamanya adalah generasi muda, mulai dari tingkatan pendidikan usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Sebagai salah satu cara agar pengguna tidak mudah berpaling dari VR adalah adanya struktur bercerita (*storytelling*) yang disematkan di dalam VR. Struktur berbasis *folkloristics* ini menggabungkan karakter fiktif “Bawor” dan cerita nonfiktif dari legenda tari Lengger Lanang, Mbok Dariah. Di samping itu, gerakan dan filosofi tari Lengger Lanang juga diperagakan dalam bentuk animasi. Dengan demikian, unsur edukasi dari VR ini juga tersedia.

Ke depan, VR Rumah Lengger Banyumas ini bisa dikembangkan dari beberapa segi, misalnya dari sisi kelengkapan gerakan tari Lengger Lanang yang gerakannya bisa sampai ratusan gerakan. Para peneliti menilai bahwa belum semua gerakan bisa diakomodir dalam VR ini. Di samping itu, kata bermuatan budaya yang terdapat dalam filosofi gerakan tari belum sepenuhnya diterjemahkan secara akurat ke dalam bahasa Inggris. Untuk itu, para peneliti berharap bahwa penelitian selanjutnya untuk fokus kepada penambahan data gerak tari dan perbaikan kualitas terjemahan bahasa Inggrisnya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Para peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kemdikbudristek yang telah memberi dukungan finansial terhadap penelitian di artikel jurnal ini melalui Hibah Kosabangsa

Tahun 2023. Selain itu, para peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada keterlibatan mitra penelitian dari Rumah Lengger Banyumas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, I.C.D. 2016. Pendidikan Museum melalui *Storytelling* sebagai Media Penyampaian Pesan pada Anak. *Jurnal Sangiran No.5 Hal.39-52*.
- Aprilia, R. 2021. Eksistensi Lengger Lanang Langgeng Sari Banyumas. *Imaji Vol.19 No.1 Hal.1-7*.
- Aulia, N.A.N & Wicaksono, M.F. 2021. Revitalisasi Dongeng dalam Membumikan Minat Baca Anak-Anak di Kampung Dongeng Blitar. *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi Vol.13 No.2 Hal.157-176*.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Cahyono, S.P., Areni, G.K.D., & Sumarlam, S. 2021. Ideology and Power in Political News Text: Appraisal in Critical Discourse Analysis. *Language Circle: Journal of Language and Literature Vol.15 No.2 Hal.349-360*.
- Drapeu, M. 2002. Subjectivity in Research: Why Not? But... *The Qualitative Report Vol.7 No. 3 Hal.1-15*.
- Duc, C.X. & Thanh, P.M. 2020. Folk Culture, Characteristics and Role of the Process of Protecting Intellectual Property Rights for Folklore Works in Vietnam. *XVII International Research-to-Practice Conference dedicated to the memory of M.I. Kovalyov (ICK 2020) Hal.225-229*.
- Dundes, A. 2005. *Folkloristics in the Twenty-First Century* (AFS Invited Presidential Plenary Address, 2004). *Journal of American Folklore Vol.118 No.470 Hal.385-408*.
- Falaakh, M.F. & Cahyono, S.P. 2023. Attitude Appraisal of Virtual Youtuber Viewers Interaction in The Super Chat: An SFL Perspective. *UNCLLE (Undergraduate Conference on Language, Literature, and Culture) Vol.3 No.1. Hal.283-292*.
- Fernández-Llamazares, A & Cabeza, M. 2018. Rediscovering the Potential of Indigenous Storytelling for Conservation Practice. *Conservation Letters Vol.11 No.3 Hal.1-12*.
- Ford, A.T., Ali, A.H., Colla, S.R., Cooke, S.J., Lamb, C.T., Pittman, J., Shiffman, D.S., & Singh, N.J. 2021. Understanding and Avoiding Misplaced Efforts in Conservation. *Facets Journal Vol.6 Hal.252-271*.
- Gârdan, I.P. dkk. 2022. User Generated Multimedia Content Impact on the Destination Choice: Five Dimensions of Consumer Experience. *Electronics Vol.11 Hal.2570*.
- Kamppinen, M. 2014. The Role of Theory in *Folkloristics* and Comparative Religion. *Approaching Religion Vol.4 No.1 Hal.3-12*.
- Kamppinen, M. & Pekka, H. 2013. The Theory of Culture of Folklorist Lauri Honko (1932–2002): *The Ecology of Tradition (Lewiston, The Edwin Mellen Press)*.
- Klein, B. 2006. Telling, Doing, Experiencing (Folkloristic Perspectives on Narrative Analysis): *Studia Fennica Folkloristica (Finland, Finnish Literature Society)*.
- Kõiva, M. 2003. *Folkloristics Online. The Estonian Experience. Folklore Hal.7-34*.
- Hartanto, S.I. 2016. Perspektif Gender pada Lengger Lanang Banyumas. *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya Vol.1 No.2 Hal.145-153*.

- Hanum, L., Lassari, R.P., Rahma, S.A., Sutiasih, S., Zaitun, Z., & Marini, A. 2023. Upaya Melestarikan Kebudayaan Indonesia Berbasis *Digital Storytelling* di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora Vol.2 No.12 Hal.1165-1672*.
- Mahfuri, R. & Bisri, M.H. 2019. Fenomena *Cross Gender* Pertunjukan Lengger pada Paguyuban Rumah Lengger. *Jurnal Seni Tari Vol.8 No.1 Hal.1-11*.
- Meng-Bo, W., Zhen-Dan, L., Feng, D., Li-Na, Z., & Jin-Ting, Z. 2021. The Application of Virtual Reality Technology in the Tourism Industry with Local Characteristics in Machong. *Proceedings of the 2021 International Conference on Culture, Design and Social Development (CDSO 2021) Hal.254-257*.
- Mulatsih, S. Nugroho, R.A., Suryaningtyas, V.W., Soerjowardhana, A., Muqoddas, A., & Udayanti, E.D. 2023a. Koherensi Lintas Moda sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kualitas Buku Digital Dwibahasa Budhara (Borobudur Dalam Hampan Cerita). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia Vol.9 No.1 Hal.103-116*.
- Mulatsih, S. Nugroho, R.A., Suryaningtyas, V.W., Soerjowardhana, A., Muqoddas, A., & Udayanti, E.D. 2023. Testing the Budhara Digital Book Application (Borobudur Dalam Cerita). *Journal of Applied Intelligent System Vol.7 No.3 Hal.301-311*.
- Muljono, Nugroho, R.A., Pujiono, Sukmana, S.E., Septemuryantoro, S.A. 2018. Pembelajaran Berkomunikasi Secara Mandiri Menggunakan Aplikasi Indotavs Siswa Tuna Rungu Wicara Pada SLB Widya Bhakti Dan SLB Swadaya Semarang. *Abdimasku Vol.1 No.1 Hal.22-57*.
- Nababan, M.R., Nuraeni, A, & Sumardiono. 2012. Pengembangan Model Kualitas Terjemahan. *Kajian Linguistik dan Sastra Vol.24 No.1 Hal.39-57*.
- Narváez, P. 1992. *Folkloristics, Cultural Studies and Popular Culture. Ethnologies Vol.14 No.1 Hal.15-30*.
- Nugroho, R.A. 2018. Peranan Filsafat Bahasa dalam Perkembangan Linguistik (*The Role of Language Philosophy in the Development of Linguistics*). *Jalabahasa Vol. 14 No. 2 Hal.10-20*.
- Nugroho, R.A. 2019. Sustaining Tourists' Revisit Intention through Talk-in-interaction Model: A Multicultural Communication Analysis of Guest and Homestay Host. Dalam S. Srivastava (Ed.) *Conservation and Promotion of Heritage Tourism. IGI Global: Pennsylvania*.
- Nugroho, R.A., Septemuryantoro, S.A., & Lewa, A.H. 2017. Penerjemahan: Sebuah Cara untuk Meningkatkan Kualitas Pariwisata Indonesia. *Prosiding Sendi_U Unisbank Hal.800-808*.
- Nugroho, R.A. Basari, A., Suryaningtyas, V.W., Setyaningsih, N., Cahyono, S.P., & Larassati, A. 2019a. Translation as an Alternative to a Language-Based Vocational Course at the Undergraduate Level. *1st Vocational Education International Conference (VEIC 2019) Hal.323-328*.
- Nugroho, R.A., Suryaningtyas, V.W., Cahyono, S.P., Nababan, M.R., & Santosa, R. 2019b. Appreciation and Visual Semiotic Evaluation in Bilingual Tourism Information Media. *International Journal of Advanced Science and Technology Vol.28 No.18 Hal.178-195*.

- Pratama, A.A., Ramadhan, T.B.L., Elawati, F.N., & Nugroho, R.A. 2021. Translation Quality Analysis of Cultural Words in Translated Tourism Promotional Text of Central Java. *Journal of English Language Teaching and Linguistics* Vol.6 No.1. Hal.179-193.
- Setiawan, R., Hurriyati, R., & Wibowo, L.A. 2020. Does Online Viral Marketing Contribute to the Tourists' Intention to Visit a Destination? *International Journal of Advanced Science and Technology* Vol.29 No.7 Hal.299-303.
- Setyaningsih, N. & Suryaningtyas, V.W. 2017. Developing Children Literature Through Genre Based Writing Class. *The 1st International Conference on Language, Literature and Teaching* Hal.199-206.
- Sotnikova, S.S. 2019. Verbalization of the concept "Old" in the English and Russian Folklore Linguistic Worldview. *SHS Web of Conferences* 69 Hal.1-5.
- Stahl, S.D. 1989. *Literary Folkloristics and the Personal Narrative*. Bloomington: Indiana University Press.
- Suryaningtyas, V.W., Nugroho, R.A., Cahyono, S.P., Nababan, M.R., & Santosa, R. 2018. Pemanfaatan Teori Appraisal di Media Informasi Pariwisata Bilingual: Upaya untuk Membangun Model Penerjemahan Berbasis LSF. *Prosiding Sendi_U Unisbank* Hal.454-458.
- Suryaningtyas, V.W., Nugroho, R.A., Cahyono, S.P., Nababan, M.R., & Santosa, R. 2019a. Evaluasi Aprasial Teks dan Semiotika Visual pada Brosur Promosi Daerah Tujuan Wisata Bilingual. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* Vol.5 No.2 Hal.187-209.
- Suryaningtyas, V.W., Nugroho, R.A., Cahyono, S.P., Nababan, M.R., & Santosa, R. 2019b. Translation Learning Enrichment Using Smart Application Creator 3.0: An Attempt to Design a Mobile Application in Translation for Tourism Purpose Course. *2019 International Seminar on Application for Technology of Information and Communication Proceedings*.
- Suryaningtyas, V.W., Nugroho, R.A., Cahyono, S.P., Nababan, M.R., & Santosa, R. 2019c. *Penerjemahan Teks Pariwisata Berbasis Apraisal*. Semarang: Sarana Pustaka.
- Suryaningtyas, V.W. & Setyaningsih, N. 2014. The Acceptability of Online Indonesian Children Literature. *The 8th International Seminar Satya Wacana Christian University* Hal.155-167.
- Sutopo, H.B. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Wilczkiewicz, M. & Wilkosz-Mamcarczyk, M. 2015. Revitalization – Definition, Genesis, Examples. *Geomatics, Landmanagement and Landscape* No.2 Hal.71-79.
- Zeng, Y., Liu, L., & Xu, R. The Effects of a Virtual Reality Tourism Experience on Tourist's Cultural Dissemination Behavior. *Tourism and Hospitality* Vol.3 No.1 Hal.314-329.