BAB II

DONGENG BINATANG (FABEL)

2.1 Dongeng

2.1.1 Pengertian Dongeng

Jika legenda adalah sejarah kolektif (*folk history*), maka dongeng adalah cerita pendek kolektif kesustraan lisan (Danandjaja, 2002, h.83).

Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral) atau sindiran. Menurut Danandjaja (1984) “cerita rakyat lisan terdiri dari mite, legenda, dan dongeng”. Jati F. Atmaja (2010) menjelaskan “dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi” (h.81).

Peristiwa-peristiwa dalam sebuah dongeng adalah peristiwa yang tidak benar-benar terjadi, meskipun demikian tidak jarang dongeng dikaitkan dengan sesuatu yang ada dimasyarakat tempat dongeng itu tinggal.

Dalam bahasa Inggris dongeng disebut *fairy tales* (cerita peri), *nurseri tales* (cerita kanak-kanak), atau *wonder tales* (cerita ajaib). Adapun ciri dongeng biasanya mempunyai kalimat pembuka dan kalimat penutup yang bersifat seragam dan sama terus menerus,

seperti *one upon a time, there lived a.....* (pada suatu waktu hidup seorang.....) atau pada bahasa Melayu diawali kalimat pembuka seperti, “sahibul hikayat.....” (Danandjaja, 2002, h.84).

Dan karena dongeng termasuk prosa rakyat tradisional atau sastra lama (Sugiarto, 2009, h.9), dimana pada masa itu karya-karya tidak mempunyai judul dan pengarang, maka setiap orang berhak merubah atau mengambil karya itu.

Akibatnya, cerita yang sama dapat saja mempunyai judul yang berbeda ditempat lain, seperti cerita dongeng Cinderella diluar mempunyai versi judul yang berbeda. Di Indonesia dongeng dengan judul “Bawang Merah dan Bawang Putih”. (Danandjaja, 2002, h.84).

2.1.2 Jenis dongeng

Didalam buku *the Types of the Folktale* (1964, h.19-20), Anti Aarne dan Stith Thompson (seperti dikutip Danandjaja, 2002) telah membagi jenis dongeng kedalam empat golongan besar, yaitu: dongeng binatang, dongeng biasa, lelucon atau anekdot, dongeng berumus.

2.2 Dongeng Binatang (Fabel) di Indonesia

Kemunculan dongeng binatang (fabel) di Indonesia tidak lepas dari sejarah perkembangan Indonesia dimasa lampau, dimana agama Hindu-Budha menjadi agama mayoritas waktu itu.

Sugiarto (2009) berpendapat bahwa:

Fabel awalnya muncul di India, pengarang fabel menggunakan tokoh binatang sebagai pengganti manusia, atas dasar kepercayaan bahwa binatang bersaudara dengan manusia. Adapun tujuan dongeng fabel ini untuk memberi nasehat secara halus (secara ibarat) kepada Raja Dabsyalim, Raja India masa itu. Raja tersebut memerintah secara zalim kepada rakyatnya. Sehingga rakyat membuat nasehat untuk rajanya dengan bercerita yang menggunakan binatang sebagai tokohnya, dimana jika nasehat itu jika ditunjukkan langsung kepada raja, maka rakyat tersebut akan mendapatkan ancaman dari raja.

Bertepatan dengan masuknya agama Hindu-Budha ke Indonesia, maka fabel masuk kesustraan Melayu Lama Indonesia dan berkembang pada zaman tersebut. Ini dibuktikan oleh salah satu peneliti Dixon, menurut Dixon (seperti dikutip Danandjaja, 2002) dongeng tokoh penipu sang Kancil terdapat di Indonesia pada daerah-daerah yang paling kuat mendapat pegaruh Hinduisme, yang erat hubungannya dengan kerajaan Jawa Hindu dari abad VII sampai dengan abad XIII. Hipotesanya diperkuat dengan bukti-bukti bahwa dongeng sang Kancil juga terdapat di Melanesia dan Asia Tenggara ke Timur, yang tidak mempunyai hubungan dengan kebudayaan Hindu.

Menurut Sir Richard Windsted (seperti dikutip Danandjaja, 2002) bahwa pada abad II Sebelum Masehi pada suatu Stupa di Barhut Allahabad India telah diukirkan orang adegan-adegan dongeng binatang (fabel) yang berasal dari cerita agama Budha, yang terkenal sebagai *Jatakas*.

Berdasarkan rekonstruksi Windsted dongeng binatang itu menyebar keluar India, bukan saja kearah barat menuju ke Afrika, tetapi juga kearah timur menuju ke Indonesia dan Malaysia bagian barat. Bukti-bukti yang dikemukakan Windsted telah memperkuat hipotesisnya bahwa persamaan dongeng-dongeng di Asia Tenggara (Indonesia dan Malaysia), Afrika dan India adalah sebagai akibat difusi, bukan merupakan penemuan yang berdiri sendiri (*independent invention*), atau penemuan sejajar (*parallel invention*).

Selanjutnya masuknya agama Islam pada abad XIII bersamaan dengan ikut masuknya tulisan Arab (Kristantohadi, 2010), masyarakat pribumi mulai menggunakan budaya tulis dan digunakan secara menyeluruh. Oleh karena itu, dongeng binatang (fabel) ditulis menggunakan bahasa Arab dan diubah dari cerita-cerita Hindu menjadi bentuk hikayat dalam Islam, dengan tujuan untuk menyebarluaskan agama Islam dikalangan pribumi.

Salah satu contohnya yaitu *Hikayat Khalilah* dan *Daninah*. Hikayat ini merupakan sebuah terjemahan dari bahasa Arab. Meskipun demikian, karya sastra ini bukanlah karangan asli dalam bahasa Arab, melainkan sebuah terjemahan dari bahasa Persia. Karangan dalam bahasa Persia ini merupakan terjemahan dari bahasa Sansakerta. Karya ini merupakan kumpulan fabel karya Baidaba, seorang filsuf yang hidup pada abad ke-3 masehi, nama asli karya tersebut yaitu *Karna dan Damantaka* (Sugiarto, 2009, h.18).

Dalam suatu kebudayaan, binatang-binatang itu biasanya terbatas pada beberapa jenis. Di Eropa (Belanda, Jerman, dan Inggris) binatangya adalah rubah (*fox*) yang bernama *Reinard de Fox*. Di Amerika tokoh

binatangnya kelinci, dan di Indonesia binatangnya adalah pelanduk (kancil) yang sering diberi nama si kancil (Danandjaja, 2002, h.86).

Dalam setiap cerita pasti ada lawannya sama halnya dalam dongeng binatang (fabel), tidak semua binatang memiliki sifat-sifat yang baik tetapi ada juga tokoh binatang yang memilik sifat pandir, yang selalu menjadi lawan sang tokoh utama, di Indonesia tokoh itu adalah harimau. Dalam dongeng binatang (fabel) Indonesia, tokoh yang paling populer adalah sang Kancil, tokoh binatang licik ini didalam ilmu folklor dan antropologi disebut dengan istilah *the trickster* atau tokoh penipu.

McKean (seperti dikutip Danandjaja, 2002) telah mencoba mengulas dongeng kancil dengan mempergunakan dua macam pendekatan, yakni: pertama historis-difusionis, dan strukturalis. Menurut McKean metode ini dapat mengungkapkan hipotesis watak bangsa Indonesia (lebih khusus lagi orang Jawa). Metode difusionisme dapat menerangkan asal dongeng sang kancil, tetapi tidak dapat menerangkan bagaimana dongeng-dongeng itu berhubungan dengan kebudayaan setempat. Untuk dapat mengerti fenomena itu McKean telah mencoba mencarinya dengan bantuan metode analisis strukturalis. Dengan metode strukturalis ini, dapat diketahui kepribadian *folk* Jawa, yang mendukung dongeng sang kancil. Dimana masyarakat Jawa dalam mengasuh anaknya mempergunakan dongeng sang kancil, untuk menanamkan nilai-nilai yang terkandung didalam dongeng itu kedalam benak anak-anaknya. Karena kancil mewakili tipe ideal orang Jawa (Melayu-Indonesia) sebagai lambang kecerdikan yang tenang dalam

menghadapi kesukaran, selalu dapat dengan cepat memecahkan masalah-masalah yang rumit tanpa banyak ribut dan emosi.

2.2.1 Pengertian Dongeng Binatang (Fabel)

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, fabel yang berasal dari bahasa Inggris *fable* adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang.

Dongeng binatang (fabel) adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptillia), ikan, dan serangga. Binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia (Danandjaja, 2002, h.86).

Dengan demikian dongeng binatang menyimbolkan binatang dalam setiap ceritanya, dimana binatang-binatang itu memiliki watak seperti manusia, berbicara, dan berakal budi. Seolah-olah binatang itu hidup dan memiliki kebudayaan masyarakat.

2.2.2 Nilai Dongeng Binatang (Fabel)

Atmaja (2010) menjelaskan “sebuah karya sastra tidak terlepas dari nilai-nilai yang terkandung didalamnya, yaitu :

- Nilai Moral, sebuah karya sastra secara umum membawa pesan dan amanat, pesan moral dapat disampaikan langsung atau tidak langsung oleh seorang pengarang, dan pesan moral dapat diketahui dari perilaku tokoh-tokohnya.
- Nilai Estetis, nilai estetis merupakan nilai keindahan yang melekat pada dongeng tersebut, seperti rima, diksi, atau gaya.

- Nilai Budaya, nilai budaya dan sosial tidak terlepas dari karya sastra tersebut bercerita tentang daerah tertentu. Aspek budaya tersebut dapat diketahui dari latar atau setting, tokoh, corak masyarakat, kesenian ataupun kebudayaan.

2.2.3 Aliran Dongeng Binatang (Fabel) dalam Karya Sastra

Ilmu filsafat sebagai suatu paham, pandangan, atau falsafah hidup yang akhirnya dikalangan ilmu sastra merupakan aliran yang dianut seseorang dalam menghasilkan karyanya. Aliran dalam karya sastra biasanya terlihat pada periode tertentu, bahkan menjadi ciri khas pada masa tersebut. Masalah aliran sebagai pokok pandangan hidup, berangkat dari paham yang dikemukakan para filosof dalam menghadapi kehidupan alam semesta (Elyusra, 2009).

Ada dua aliran yang terdapat dalam dongeng binatang (fabel) yaitu:

a. Aliran Simbolisme

Simbolisme adalah aliran kesustraan yang penyajian tokoh-tokohnya bukan manusia melainkan binatang, atau benda-benda lainnya seperti tumbuh-tumbuhan yang disimbolkan sebagai perilaku manusia. Perilaku tersebut dapat bertindak, berbicara, berkomunikasi, berpikir, berpendapat sebagaimana halnya manusia. Kehadiran sastra yang beraliran simbolisme ini biasanya ditentukan oleh situasi yang tidak mendukung pencerita atau pengarang berbicara. Pada masyarakat lama, dimana kebebasan berbicara dibatasi oleh aturan etika moral yang mengikat kebersamaan dalam kelompok masyarakat, pandangan dan

pendapat disalurkan melalui bentuk-bentuk peribahasa dan dongeng binatang (fabel) (Elyusra, 2009).

Dalam aliran ini, seorang pengarang membuat karakter dengan sifat-sifat dan perilaku hewan, sama dengan sifat dan perilaku manusia yang dijadikan objek mengarang. Seperti perilaku raja yang kejam dan serakah, maka karakter hewan yang dibat bersifat kejam dan serakah. Contohnya raja yang disimbolkan menggunakan hewan buaya, karena buaya sendiri merupakan hewan yang terlihat kejam.

b. Aliran Realisme

Realisme adalah aliran dalam karya sastra yang berusaha melukiskan suatu objek seperti apa adanya, pengarang berperan secara objektif. Gustaf Flaubert (seperti dikutip Elyusra, 2009), seorang pengarang realisme Prancis mengemukakan bahwa objektivitas pengarang sangat diperlukan dalam menghasilkan karyanya. Objek yang dibidik pengarang sebagai ceritanya tidak hanya manusia dengan beragam karakternya, ia juga dapat berupa binatang, alam, tumbuh-tumbuhan, dan objek lainnya yang berkesan bagi pengarang sebagai inspirasinya (Elyusra, 2009).

Aliran realisme seperti seorang pengarang menggambar binatang untuk dijadikan karakter, dan hewan dalam gambar tersebut baik bentuk dan fisiknya sesuai dengan hewan yang aslinya. Jadi, penggambaran hewan yang terdapat dicerita sesuai dengan hewan yang aslinya yang dijadikan objek cerita.

2.2.4 Manfaat Dongeng Binatang (Fabel) Pada Anak

Membacakan cerita atau dongeng pada anak adalah salah satu cara berkomunikasi dengan anak kecil, melalui cerita orang tua dapat menyampaikan pesan-pesan moral baik yang secara umum maupun yang diselipkan. Setelah disimpulkan dari berbagai sumber, manfaat dongeng binatang (fabel) dapat diketahui sebagai berikut:

1. Mengasah daya pikir dan imajinasi
2. Menanamkan berbagai nilai dan etika kepada anak, bahkan untuk menumbuhkan rasa empati. Misalnya nilai-nilai kejujuran, rendah hati, kesetiakawanan, kerja keras.
3. Menumbuhkan minat baca anak
4. Mengembangkan intelektual
5. Kemampuan bahasa meningkat
6. Mengenal budaya, seorang anak akan menjumpai berbagai sikap dan perilaku hidup yang mencerminkan suatu kelompok masyarakat dengan budayanya.

Mendongeng tidak harus menjelang tidur, mendongeng dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, dapat sambil belajar atau bermain atau bahkan sambil memasak bersama ibu di dapur dan hal itu akan semakin memperkuat ikatan antara orang tua dan anak. Dengan rasa kasih sayang, seorang ibu atau ayah pasti akan mengajari anaknya sebaik mungkin disela-sela waktunya, walaupun sedang sibuk bekerja.

Berdasarkan sumber data yang didapat dari Amindjaja manfaat dongeng fabel yaitu:

a. anak-anak pada dasarnya suka hewan, dongeng dengan tokoh hewan membuat anak lebih menikmati membaca. Jika kesan pertama akan buku itu menyenangkan, lebih besar kemungkinan anak akan tumbuh jadi orang yang suka membaca.
b. Anak bisa belajar dari moral yang terkandung dalam dongeng binatang (fabel).
c. Jika ceritanya fantasi, anak bisa melatih imajinasi.

   Dalam hal ini sebah cerita lebih banyak menggambarkan kehidupan yang mengedepankan imajinasi anak.
d. Jika ceritanya berdasarkan realita, anak bisa menerapkan dalam hidup sehari-hari.

   Cerita-cerita yang didasari kehidupan realita, dimana dalam cerita tersebut memiliki pola kehidupan hampir sama dengan kehidupan manusia khususnya anak. Seperti menceritakan berbuat baik atau saling menolong.

2.2.5 Perbedaan Dongeng Binatang (Fabel) dengan Dongeng lainnya

Walaupun dongeng binatang (fabel) termasuk karya sastra, namun ada beberapa perbedaan yaitu: sifat cerita jenaka dan kebanyakan ditujukan untuk anak-anak sehingga alur cerita mulai dari awal, titik klimaks sampai akhir cerita berisi pesan moral baik dan selalu diakhiri secara damai, baik-baik tanpa kekerasan. Dongeng binatang (fabel) tidak mengandung unsur-unsur magis, khayalan dan

angan-angan (seperti dalam mite dan legenda). Tetapi, lebih mengedepankan kefaktualan supaya pesan moral dapat dipahami anak-anak.

2.3 Pentingnya Peranan Orang Tua

Dari uraian diatas, maka dongeng binatang (fabel) tidak dapat dimanfaatkan jika orang tua tidak berperan aktif dalam memanfaatkan dongeng binatang (fabel), untuk itu peranan orang tua sangat penting untuk mendidik anak lewat dongeng binatang (fabel) tersebut. Orang tua diharapkan menjawab dengan cara menyediakan sarana yang semakin merangsang anak berfikir lebih dalam. Misalnya, dengan memberikan gambar-gambar, buku-buku. Orang tua diharapkan memberi kesempatan anak untuk mengembangkan imajinasi, merenung, berfikir dan mewujudkan gagasan anak dengan cara masing-masing.

Anak yang cerdas adalah anak yang mendapat stimulasi tepat sesuai dengan usianya, terutama pada usia keemasan atau golden *age* (usia 0-5 tahun). Usia keemasan anak ialah masa keemasan pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga pada masa ini anak membutuhkan pendampingan dari sosok yang dapat terus menerus memantau pertumbuhan dan perkembangannya, serta membutuhkan seseorang yang mampu memberikan stimulasi optimal dengan penuh kasih sayang (Al-Qudsy dan Nurhidayah, 2010, h.101).

Salah satu bentuk stimulasi untuk mencerdaskan anak ialah dengan mendongeng binatang (fabel). Karena dengan memberikan dongeng, anak diajak berimajinasi membayangkan visualisasi dari cerita yang didengar sehingga dapat meningkatkan kecerdasan anak, dan ibu dapat memandu mengembangkan imajinasi tersebut.

2.4 Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Sejak komputer pertama kali ditemukan banyak perubahan kondisi sosial di masyarakat, walapun komputer awalnya digunakan oleh sekelompok individu atau perusahaan besar, namun saat ini, komputer sudah digunakan secara menyeluruh dan berkala disemua kalangan masyarakat. Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan.

Peran teknologi informasi ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani. Kemudian untuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita bisnis, dan asosiasi profesi. Sarana kerjasama antara pribadi atau kelompok yang satu dengan pribadi atau kelompok yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu, negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor lainnya yang dapat menghambat bertukar pikiran. Perkembangan teknologi informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, dari kehidupan dimulai sampai

dengan berakhir, kehidupan seperti ini dikenal dengan *e-life*, artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik.

Hingga teknologi informasi mencapai masa dimana salah satunya internet menjadi gaya hidup sehari-hari, yang dikenal dengan teknologi berbasis internet (*internet based technology*). Di Indonesia sendiri perkembangan ini selalu berjalan dari masa ke masa, sebagai negara berkembang Indonesia mengadopsi teknologi itu dari negara lain. Salah satu media paling berperan dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia saat ini adalah internet. Di Indonesia terutama yang berada di kota-kota besar sudah banyak masyarakat yang mempunyai akses internet, sehingga pemanfaatan internet sebagai salah satu media pembelajaran dan pencarian informasi dan pengetahuan dapat lebih maksimal walaupun akses internet di Indonesia belum sepenuhnya dapat dirasakan semua orang.

Teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, berbagai sektor kehidupan memberikan andil besar terhadap perubahan mendasar, seperti organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan dan penelitian.Teknologi informasi sangat mempengaruhi teknologi komunikasi, sehingga teknologi informasi dan komunikasi saling berperan secara brsama-sama dan tidak bisa dipisahkan, sehingga ada istilah TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Ditambah adanya internet membuat perkembangannya semakin cepat, sehingga internet merubah komunikasi masyarakat, salah satunya surat elektronik (*e-mail*). Surat elektronik merupakan kunci utama perubahan cara

berkomunikasi. Dengan hanya mempunyai satu alamat surat elektronik, dapat mengikuti berbagai model komunikasi yang ada di internet.

Peran teknologi informasi dan komunikasi secara tidak langsung mengharuskan manusia untuk menggunakannya dalam segala aktivitas, sehingga membuat peningkatan kualitas hidup semakin menuntut manusia untuk melakukan berbagai aktivitas yang dibutuhkan, dengan mengoptimalkan sumber daya yang dimilikinya (Kementerian Negara Riset dan Teknologi, 2006, h6).

2.5 Pengertian Situs (*Website*), *Web Hosting* dan Ranah (*Domain*)

Seiring bertambahnya jumlah pengguna internet di Indonesia, maka semakin banyak orang yang ingin mempunyai laman (*hompage*) atau situs (*website*) sendiri. Hal ini wajar karena banyak manfaat yang didapatkan dengan situs (*website*) seperti untuk pendidikan, bisnis, atau hanya sekedar memberikan informasi.

2.5.1 Pengertian Situs (*Website*)

Situs atau *website,* untuk selanjutnya disebut situs adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis, yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) (Saputro, 2007).

Dalam *s*itus terdapat beberapa jenis yang sering digunakan yaitu :

- Situs Statis, halaman situs tidak berubah.
- Situs Dinamis, secara struktur diperuntukkan untuk diperbaharui (*update*) secara berkala.
- Situs Interaktif, pengguna surat elektronik dapat berinteraksi dan beradu argumen. Yang termasuk jenis ini salah satunya *blog* dan forum (Puspitosari, 2010, h.1).

2.5.2 Pengertian *Web Hosting*

Web Hosting adalah salah satu bentuk layanan jasa penyewaan tempat di internet, yang memungkinkan perorangan ataupun organisasi menampilkan layanan jasa atau produk di internet. Tempat ini dapat juga diartikan sebagai tempat penyimpanan data berukuran besar, sehingga data tersebut dapat dipanggil atau diakses oleh pengguna dari semua tempat secara simultan. Inilah yang menyebabkan sebuah situs dapat diakses bersamaan dalam satu waktu oleh pengguna internet (Puspitosari, 2010, h.2).

2.5.3 Pengertian Ranah (*Domain*)

Ranah atau *domain,* selanjutnya disebut ranah adalah nama unik atau alamat yang digunakan untuk mengidentifikasi nama peladen (*server*) selanjutnya disebut *server*, seperti *web server* atau *e-mail server* di internet. Ranah memberikan kemudahan pengguna internet untuk melakukan akses ke *server* dibandingkan harus mengingat deretan nomor atau *IP* (Puspitosari, 2010, h.153).

Ada beberapa jenis Ranah yaitu :

- TLD (*Top Level Domain*) adalah nama belakang atau ekstensi dari ranah (*domain).* Seperti .com, .org, .info, .net, .biz, .co.id.
- ccTLD (*Countri Code Level Domain*) adalah TLD yang digunakan untuk masing-masing negara, seperti Indonesia dengan kode ID (.co.id, .net.id, .or.id).
- SLD (*Second Level Domain*) adalah nama ranah yang didaftarkan. Seperti contoh FABELINDONESIA.com maka FABELINDONESIA adalah SLD dan .com adalah TLD.

2.6 Perbedaan Situs dan *Blog*

Situs dan *blog* sama-sama media yang terdapat di jaringan internet, keduanya sama-sama dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti media promosi produk atau hanya sekedar media informasi.

1. Pengertian *Blog*

   Istiyanto (2008) berpendapat bahwa ada beberapa pengertian *blog,* diantaranya:

   - *Blog* merupakan teks dokumen, gambar, objek media dan data yang dapat dilihat melalui penjelajah (*browser*) internet (seperti internet *explorer*, *mozila firefox*).
   - *Blog* merupakan publikasi secara periodik dan tetap mengenai pemikiran personal seseorang dan kumpulan tautan situs.
   - *Blog* adalah jurnal yang disediakan pada situs. *Blog* dapat diperbaharui setiap hari dengan suatu aplikasi yang disediakan oleh

penyedia. Tidak dibutuhkan suatu keahlian khusus untuk melakukan dan mengelola *blog.*

2. Perbedaan situs dan *blog*

   Berdasarkan hasil pengamatan diatas, maka dilihat dari pengertian dan fungsinya, situs dan *blog* memiliki perbedaan, diantaranya:

   - Media situs dibuat secara masing-masing, mulai dari desain situs dan isi materi ataupun struktur *html*, sehingga setiap situs akan berbeda satu sama lain, kecuali menggunakan templat (*template*) yang sudah digunakan sebelumnya. Sedangkan media *blog* telah disediakan oleh penyedia (perusahaan yang bergerak dibidang *blog,* seperti blogger.com dan wordpress.com) termasuk struktur *html*, sehingga setiap pengguna tinggal menggunakan dan memasukkan materi yang diinginkan, termasuk dapat menggunakan templat yang disediakan untuk tampilan visual *blog.*
   - Situs sifatnya kebanyakan berbayar (walaupun ada yang gratis) yaitu untuk sewa *hosting* dan pembelian *ranah*, sehingga masing-masing situs memiliki *hosting* dan ranah yang berbeda. *Blog* kebanyakan sifatnya gratis, sehingga nama ranah *blog* pengguna selalu diikuti nama ranah perusahaan penyedia jasa *blog* (contohnya www.fabelindonesia.blogspot.com) nama *blogspot* adalah ranah perusahaan penyedia *blog*, sehingga dari jenis ranah *blog* sangat mudah dikenali.

- Walaupun situs dan *blog* sama-sama memberikan informasi, tetapi *blog* lebih ke pemikiran pribadi yang membuat blog*,* atau materi berupa jurnal dan artikel terkait tema yang dibuat di *blog.*

2.7 Permasalahan Dongeng Binatang (Fabel) di Indonesia

Masalah utama adalah orang tua kurang memanfaatkan dongeng binatang (fabel) secara efektif, padahal dongeng binatang (fabel) menjadi salah satu media komunikasi dengan anak, akibat dari kesibukan orang tua bekerja. Alasan lain adalah orang tua merasa tidak bisa mendongeng binatang (fabel), hasil survey membuktikan hal tersebut.

Selanjutnya jika orang tua kurang komunikasi dan sosialisasi dengan anak, akibatnya orang tua kurang memahami dan peka terhadap kondisi anak. Seperti jika ada anak yang bermasalah atau melakukan sesuatu yang salah orang tua langsung marah bahkan dapat melakukan kekerasan fisik, dan kalau dibiarkan terus menerus anak akan melakukannya lagi dan lagi. Jika sudah marah orang tua tidak memperdulikan lagi perasaan anak, dengan marah orang tua merasa dapat menghentikan perilaku anak, padahal sikap seperti itu mencirikan orang tua yang otoriter. Dengan sikap seperti itu anak akan merasa orang tuanya jahat, tidak menyayangi dan mencintainya lagi seperti yang diharapkan anak. Jika terus menerus seperti itu, sisi psikologis anak tertekan, terganggu dan anak akan stres serta jatuh sakit dan bahkan anak bisa melawan terhadap orang tua, sehingga menghambat proses pertumbuhan dan imajinasi anak.

2.8 Sosialisasi Manfaat Dongeng Binatang (Fabel)

Faktor utama supaya masalah ini dapat diselesaikan adalah adanya kemauan orang tua dalam menyediakan waktu dan belajar berdongeng untuk anak. Dalam hal ini orang tua tidak hanya membacakan dongeng, karena kebanyakan orang tua tidak bisa mendongeng, tapi orang tua perlu masukan yang sifatnya dua arah, antara orang tua dan orang lain seperti bagaimana cara berdongeng, atau pengalaman memulai berdongeng.

Untuk itu salah satu media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang memungkinkan dapat dimanfaatkan oleh orang tua adalah internet, dan lebih spesifik adalah situs. Karena dalam situs, pengguna tidak hanya membaca tapi dapat berinteraksi dengan pengguna situs lain, sehingga dapat saling membantu, melalui fasilitas surat elektronik dan forum orang tua dapat masukan mengenai dongeng binatang (fabel) Indonesia, sehingga memudahkan orang tua untuk belajar berdongeng. Karena internet adalah media yang tak terbatas baik tempat dan waktu, sehingga apapun informasi yang diperlukan kemungkinan besar tersedia, baik informasi lama atau informasi baru. Selain itu, tingkat kemajuan dan sebaran internet di Indonesia khususnya dikota besar sudah merata dan mudah didapatkan, dengan harga yang dapat dijangkau serta akses yang cepat dan terus menerus mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi, dan akses internet yang mudah dengan menggunakan media komunikasi telepon genggam (*handphone*) membuat pertumbuhan pengguna internet di Indonesia semakin tinggi.

Untuk itu dibuat situs dongeng binatang (fabel) Indonesia, dengan adanya situs ini diharapkan orang tua dapat mengakses berbagai dongeng binatang (fabel) dari seluruh Indonesia yang terkumpul di situs ini. Situs yang tidak hanya berisi cerita, namun lengkap dengan hal lain seperti sejarah, panduan ataupun forum. Orang tua dapat berkomunikasi seperti saling bertukar pikiran dengan orang lain (karena situs sifatnya dua arah), sehingga dimungkinkan dapat saran yang terbaik untuk melaksanakan dongeng di sela-sela kesibukan kerja.

Selain itu situs yang disediakan dapat diketahui dan dimanfaatkan, atau setidaknya dapat terus diakses dan masyarakat ikut berpartisipasi. Sehingga dibuat sebuah program yang berhubungan dengan situs ini, dimana program tersebut melibatkan masyarakat, yaitu supaya masyarakat dapat mengirimkan karya untuk ditampilkan di situs. Dan sebagai imbal balik, situs ini memberikan sebuah hadiah kenang-kenangan (*merchandise*) sesuai ketentuan.

Dan dengan begitu lama-kelamaan orang tua merasa tertarik dan menyebar ke orang lain, selain itu aktivitas ini akan bermanfaat, orang tua memiliki rasa ingin tahu, penasaran, sehingga timbul rasa tertarik (*interest*) dan mempercayai akan solusi yang didapatnya dari hasil interaksi dengan situs dongeng binatang (fabel) ini.

Dengan harapan orang tua dapat mengambil manfaat dongeng binatang (fabel) yang disediakan di situs ini, maka akan mengubah pola asuh orang tua, orang tua diharapkan dapat menghilangkan pola asuh permisif dan otoriter. Dan dapat menggunakan pola asuh otoritatif, yaitu pola asuh

yang membebaskan anak untuk berkreativitas dan bereksplorasi. Jenis pola asuh otoritatif dapat dilaksanakan jika orang tua menyempatkan waktu untuk anak, memiliki kesempatan untuk berkomunikasi dan mengawasi anak.

Jika anak bermasalah maka orang tua telah siap dengan dongeng binatangnya, berkomunikasi dan praktekkan beserta nasehati secara halus, tenang dan sabar. Sehingga orang tua dapat menyelesaikan masalah secara baik, dengan cara perilaku baik pada anak, maka anak menjadi penurut dan ikatan batin orang tua semakin kuat, anak merasa disayangi dan psikologis anak terjaga sehingga anak ceria dan sehat dalam masa pertumbuhannya.

Maka makna dongeng binatang (fabel) telah meresap dalam diri orang tua, dan telah sesuai dengan kolektif (*folk*) Jawa (Melayu-Indonesia) yang diharapkan oleh orang tua.

2.9 Target Audiens

Target audiens adalah orang yang mengambil keputusan untuk menentukan atau membeli barang yang ditawarkan. Target audiens sangat penting sebagai indikator sukses atau tidaknya produk yang ditawarkan. Informasi yang disampaikan akan diterima target audiens apabila informasi itu sesuai, sehingga sebelum melangkah lebih jauh pemahaman target audiens yang dituju harus diketahui terlebih dahulu.

Maka target audiens untuk media informasi dongeng (fabel) yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Demografis (Jenis / Tipe Orang)

Target audiens yang dituju yaitu anggota masyarakat yang sudah dianggap dewasa, dengan rentang usia dari 18 tahun sampai dengan 40 tahun, baik laki-laki maupun perempuan. Karena orang dewasa sudah dapat mendidik dan memberi contoh untuk anak-anak melalui dongeng binatang (fabel). Diutamakan orang dewasa (baik ibu atau ayah) yang sudah mempunyai anak atau orang tua yang sudah berkeluarga.

Secara demografis uraiannya sebagai berikut:

- Digunakan untuk hal-hal yang bersifat non formal, atau yang bernuansa kekeluargaan.
- Pekerjaan yang menggunakan Situs ini diutamakan seorang ibu rumah tangga yang mempunyai anak.
- Secara gender digunakan oleh laki-laki ataupun perempuan.

S.E.S. (*Social Economi Status*)

Status sosial penggunanya lebih dikhususkan untuk kalangan menengah ke atas.

2. Geografis (Berdasarkan Lokasi)

Secara geografis, karena situs dapat diakses dimana saja dan kapan saja, situs ini bisa lebih meluas tidak hanya menunjuk satu daerah tertentu, baik di daerah perkotaan atau pun daerah pedesaan bisa menggunakannya, kecuali di daerah-daerah tertentu yang tidak tersedia fasilitas internet. Namun, lebih diutamakan diperuntukkan untuk daerah-daerah pedesaan, karena selain lokasi pusat informasi jauh dari kota

untuk dijangkau. Bersamaan proyek pemerintah yaitu internet masuk desa, maka situs ini mudah-mudahan dapat diakses masyarakat desa.

3. Psikografis (Perilaku)

Pada dasarnya, psikologis target audiens yang membutuhkan sebuah media informasi yang tidak hanya dibaca, tapi dapat memandu dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan komunikasi yang melibatkan antara orang tua dan anak. Perilaku orang tua dalam mendidik anak yang sesuai dengan keinginan anak seperti berdongeng. Dan sumber informasi yang dapat diandalkan orang tua serta saran-saran terbaik dari orang lain mengenai solusi terbaik, dengan menggunakan media yang mudah didapat dan mudah digunakan.

Orang-orang yang masih peduli pentingnya menjaga budaya lisan Indonesia, seperti budaya dongeng dan dongeng binatang (fabel) termask para pendongeng Indonesia. Orang-orang yang merasa mendapat dan membutuhkan manfaat dongeng binatang (fabel), serta perlu di sosialisasikan ke khalayak ramai dan anak-anak Indonesia, seperti praktisi anak, guru, pendongeng dan budayawan.

Dan orang yang selalu membutuhkan dan memanfaatkan segala informasi dari internet, untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari