BAB II
FABEL RUSA DAN ANJING DAN MANFAATNYA

II.1 Fabel

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi-III tahun 2008, fabel adalah cerita yang mengambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (berisikan pendidikan moral dan budipekerti). Dipertegas kembali oleh para ahli yaitu fabel adalah dongeng binatang yang mengandung ajaran moral, yakni ajaran baik buruk perbuatan dan kelakuan (Danandjaja, 1986). Didalam cerita Fabel biasanya mengandung pesan moral bagi pembelajaran anak-anak dan petuah-petuah mengenai hal baik dan buruk.

Fabel adalah cerita fiksi, dengan kata lain yaitu khayalan belaka. Terkadang fabel memasukkan karakter minoritas berupa manusia (Hakim N.E, 2012). Teks fabel merupakan teks persuasif. Melalui tokoh binatang, pengarang ingin mempengaruhi pembaca agar mencontoh yang baik dan tidak mencontoh yang tidak baik (Sugihastuti, 1996).

Di Indonesia sendiri fabel tidak terhitung jumlahnya karena hampir disetiap provinsi di Indonesia memiliki cerita rakyat yang tersebar dan diantaranya berjenis fabel. Salah satunya adalah buku yang pernah dibuat oleh H. Abdul Muthalib berjudul *"Cerita Rakyat Dari Sulawesi Selatan"* didalamnya berisi Sembilan cerita yang tiga diantaranya adalah fabel dan salah satunya adalah cerita fabel "*Anjing dan Rusa".* Secara sederhana, fabel didefinisikan sebagai cerita dengan hewan sebagai tokohnya.

Dalam fabel, tokoh hewan itu digambarkan dapat bicara dan berpikir layaknya manusia. Biasanya ada seekor binatang yang memegang peranan penting yang pada umumnya binatang yang kecil dan lemah, tetapi dengan kecerdasannya ia mampu memperdaya binatang-binatang lain yang lebih besar dan lebih kuat darinya. Cerita binatang adalah salah satu cerita yang sangat populer. Tiap-tiap bangsa di dunia mempunyai cerita binatang (Fang,1991). Di Indonesia

perkembangan fabel memang tidak secepat diluar negeri, namun kepopulerannya serta minat masyarakat begitu sangat tinggi terbukti dari banyaknya perusahaan percetakan yang menerbitkan berbagai macam cerita fabel.

II.1.1 Ruang Lingkup Fabel

Fabel termasuk dalam ruang lingkup foklor. Pengertiam foklor sendiri adalah kebudayaan manusia (kolektif) yang diwariskan secara turun- temurun, baik dalam bentuk lisan ataupun gerak isyarat (Listiyani, 2009), Fabel dibedakan dalam tiga tipe, yaitu *etiological tale,* fabel, dan *beast epic*. Yang dimaksud dengan *etiological tale* adalah cerita tentang asal usul binatang.

Fabel adalah cerita binatang yang mengandung pesan moral. Sedangkan *beast epic* adalah siklus cerita binatang. Fabel adalah salah satu bagian dari cerita binatang (Djamaris, 2003). Selain keterangan yang telah dipaparkan diatas yang mengusik tentang foklor berikut pengkajian lebih dalam tentang foklor.

II.2 Foklor

Foklor sering diidentikan dengan tradisi dan kesenian yang berkembang pada zaman sejarah dan menyatu dalam kehidupan masyarakat. Didalam masyarakat Indonesia, setiap daerah, kelompok, etnis, suku, bangsa, golongan agama masing-masing telah mengembangkan foklornya sendiri-sendiri sehingga di Indonesia terdapat aneka ragam foklor. Foklor ialah kebudayaan manusia (kolektif) yang diwariskan secara turun-temurun, baik dalam bentuk lisan maupun gerak isyarat (Listiyani, 2009).

Menurut Listiyani (2009) adapun ciri – ciri foklor adalah sebagai berikut :

- Foklor menjadi milik bersama dari kolektif tertentu. Hal ini disebabkan penciptanya yang pertama sudah tidak diketahui lagi sehingga setiap anggota kolektif yang bersangkutan merasa memilikinya.
- Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yakni dengan tutur kata atau gerak isyarat atau alat pembantu pengikat lainnya.
- Foklor bersifat anonim, artinya penciptanya tidak diketahui.
- Foklor hadir dalam versi-versi yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh cara penyebarannya secara lisan sehingga mudah mengalami perubahan.

- Foklor bersifat tradisional, yakni disebarkan dalam bentuk relatif atau standar.

Bentuk-bentuk foklor

1. Foklor lisan adalah foklor yang bentuknya murni secara lisan, yang terdiri dari :
   - Puisi rakyat, misalnya pantun. Contoh: *wajik klethit gula Jawa (isih cilik sing prasaja)*
   - Pertanyaan tradisional, seperti teka-teki. Contoh: Binatang apa yang perut, kaki, dan ekornya berada di kepala? jawabnya: kutu kepala.
   - Bahasa rakyat, seperti logat (Jawa, Banyumasan, Sunda, Bugis, Batak, dan sebagainya), julukan (si pesek, si gendut, si botak), dan gelar kebangsawanan (Raden mas, Teuku, dan sebagainya).
   - Ungkapan tradisional, seperti peribahasa/pepatah. Contoh: Seperti telur diujung tanduk (keadaan yang gawat), ada udang dibalik batu (ada maunya).
   - Cerita prosa rakyat, miasalnya mite, legenda dan dongeng.

II.3 Sinopsis Fabel 'Rusa dan Anjing'

Dahulu kala, pada waktu musim panas yang berkepanjangan tiba, hampir semua sungai tak berair. Hewan-hewan kehausan dan kelaparan karena tanaman tidak tumbuh lagi.

Hal yang dialami oleh seekor Rusa bersama pasangannya ialah pergi mencari air menyusuri bukit-buit lereng-lereng gunung, sehingga mereka menemukan sebuah sungai yang kering airnya. Banyak pula sesama binatang yang berada disitu. Berkatalah Rusa kepada pasangannya, "Sudah lama sekali mengembara kesana kemari, baru sekarang kita menemukan air disini. Lihat, sudah banyak binatang lain yang berkumpul". Rusa betina memalingkan mukanya kesegala penjuru. *"Memang tempat ini sudah ramai dikunjungi oleh Binatang lainnya*," katanya pelan.

Si Rusa pun turun bersama pasangannya ke sungai Tiba - tiba si Rusa Betina mengamit punggung Rusa Jantan seraya berkata, *"Coba lihatlah kesana, siapa gerangan yang sedang kemari. Wah, sungguh gagah sekali tampaknya"*. Si Rusa

Jantan membalik, memperhatikan pendatang baru yang sedang menuruni bukit menuju sungai.



Gambar.II.1 *illustrasi*

Sumber : http://buku2gratis.blogspot.com/2010/06/ebook-anak-cerita-rakyat-dari-sulawesi.html

"Yang kemari itu adalah Anjing. Dia sahabat saya, namun sudah lama kami tak jumpa," kata Rusa Jantan.

Ketika si Anjing telah tiba dipinggir sungai, ia melihat sang Rusa dan pasangannya. *"Hei, Rusa. Mengapa engkau juga berada disini?"* tegur si Anjing kepada sahabatnya Rusa.

Setelah itu, mereka turun ke sungai untuk minum melepas dahaga. Setelah minum, mereka berpencar kembali. Rusa Betina bertanya kepada Rusa Jantan *"Mana si Anjing itu tadi?"* Rusa Jantan menjawab, *"Oh, itu disana dibawah pohon sedang beristirahat, mungkin ia masih kelelahan setelah berjalan jauh tadi"*.

"Kalau demikian, marilah kita juga beristirahat disana bersama dia!" bujuk Rusa Betina. *"Kamu ini, selalu saja ketampanan si Anjing yang jadi buah mulutmu!"*

kata Rusa Jantan. Tapi akhirnya mereka pergi juga ke tempat si Anjing yang sedang beristirahat.

Ketika mereka bernaung tidak jauh dengan si Anjing dibawah pohon besar, Rusa Betina itu selalu saja memandangi si Anjing. Sang Rusa Jantan juga terus-menerus memperhatikan tingkah laku pasangannya. *"Hei!"* tegur sang Rusa Jantan. pasanganya terkejut sambil berkata. *"Ada apa?"*

"Kenapa si Anjing saja yang selalu kau pandangi sedang saya tidak lagi kau perhatikan?" tanya Rusa Jantan dengan jengkel.

"Tentu saja, tanduknya si Anjing itu tak terkatakan bagusnya. Oh... sungguh bagus benar!" jawab Rusa Betina sambil memuji-muji tanduk si Anjing.
"Apakah ia ia lebih gagah daripada saya?" bertanya lagi si Rusa Jantan.
"Yahhh, tentu saja tidak. Tetapi yang jelas tanduknya yang sangat bagus. Sekiranya engkau yang bertanduk demikian, pasti engkau lebih gagah daripada si Anjing," jawab Rusa Betina.

Rusa Jantan terdiam sejenak. ia mencari akal. *"Lebih baik begini, kalau kau mau lihat saya bertanduk, nanti saya akan meminjam tanduk si Anjing. Saya akan kesana dulu untuk menyiasatinya"* katanya sang Rusa Jantan termakan rayuan pasangannya. Ia segera menemui si Anjing.

"Hei, Saudara. Istriku ingin sekali melihat kita berlomba lari," kata Rusa Jantan. Si Anjing yang tak ingin mengecewakan sahabatnya menyetujui usul itu. Merekapun pergi ke padang tepi rumput untuk berlomba. pasangan Rusa Jantan memberi Aba-aba, *"Apabila saya sudah berdiri dan mengangkat kaki, maka larilah kalian berdua!"*

Setelah mereka berlari, ternyata Anjing dapat dikalahkan oleh Rusa. Si Anjing merasa agak kecewa. Sang Rusa Jantan segera menghibur sambil menyiasati si Anjing, *"Begini Saudara. Engkau tadi dapat kukalahkan karena engkau memakai*

tanduk sehingga larimu lambat. Nah! supaya adil, bagaimana kalau sayalah yang memakai tanduk itu. Kemudian, kita berlomba lari lagi". Si Anjing pun segera menyetujui lagi usul sahabatnya tanpa curiga. Ia segera melepaskan tanduknya dan memberikannya kepada sang Rusa Jantan. Rusa Jantan tersenyum senang dan bangga setelah memakai tanduk si Anjing yang besar dan berlekuk-lekuk.

Segeralah mereka berlomba. Ketika Rusa Jantan melihat si Anjing berlari sekencang-kencangnya dihadapannya, ia pun terus berlari tapi membelok ke arah menjauh dari si Anjing, sedangkan si Anjing terus berlari. Karena sudah merasa akan menang, ia segera menengok kebelakang. Alangkah terkejutnya si Anjing ketika dilihatnya Rusa sudah tidak ada, menghindar ke arah lain. Kemudian ia sadar telah ditipu. Diburunya sang Rusa dengan marah. Akan tetapi, karena Rusa lebih gesit dan lincah, si Anjing tak mampu memburunya. Akhirnya, tanduk si Anjing dibawa lari sang Rusa.

Itulah sebabnya hingga saat ini, jika Anjing melihat Rusa, si Anjing segera memburunya, karena ia ingin mengambil kembali tanduknya yang dipinjam sang Rusa. Oleh karena itu pulalah, Rusa tampak lebih gagah dengan tanduk yang kokoh dan indah. (Muthalib,1995).

II.3.1 Muatan Pesan Fabel 'Rusa dan Anjing'

Dari hasil tinjauan cerita yang ditelusuri tertarik sebuah hikmah yang dapat diambil sebagai pesan pembelajaran yang baik untuk disampaikan kepada anak agar dapat mengerti dan memilah mana yang pantas ditiru dan yang tidak, dan menjadikan pesan tersebut sebagai pegangan untuk bekal kelak anak saat tumbuh menjadi dewasa agar menjadi pribadi yang baik dengan menjungjung nilai kehidupan dan budipekerti luhur. Berikut hikmah dan pesan yang ditangkap hasil pengkajian.

Cerita ini merupakan dongeng binatang (fabel). Hikmah yang dapat dipetik dari cerita ini antara lain:

- Janganlah mudah percaya sepenuhnya dengan kata-kata dari mulut manis seseorang.

- Janganlah cepat terbujuk untuk melakukan perbuatan tidak baik karena dapat mendatangkan dosa dan merugikan diri sendiri dan orang lain.
- Menghianati teman adalah suatu perbuatan yang tercela.
- Perbuatan yang salah dapat menimbulkan, menghilangnya rasa damai dalam diri.

Hal ini diperlihatkan oleh perilaku Rusa jantan. Karena bujukan pasangannya, ia rela berbuat dosa dengan menipu si Anjing. Sang Rusa pun tak dapat hidup tenang karena selalu di kejar-kejar oleh si Anjing.

II.4 Manfaat Dongeng

Sudah dapat diketahui bahwa dongeng memang memiliki peran penting tersendiri dalam mengembangkan kepribadian anak. Disisi lain, terjadi suatu fenomena, bahwa anak-anak ketika hendak pergi tidur ingin mendengar dongeng yang dikisahkan oleh orang tua atau orang terdekatnya. Disamping dongeng diketahui sebagai aktifitas rileks, dongeng memang memiliki potensi yang membangun untuk mendukung pertumbuhkembangan mental anak.

Berdongeng dalam bahasa Inggris disebut *storytelling*, memiliki banyak manfaat. Manfaat tersebut diantaranya adalah mampu mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak, mengembangkan kemampuan berbicara anak, mengembangkan daya sosialisasi anak dan yang terutama adalah sarana komunikasi anak dengan orang tuanya. (Sayogya, 2008).

Kalangan ahli psikologi menyarankan agar orangtua membiasakan mendongeng untuk mengurangi pengaruh buruk alat permainan modern. Pentingnya berdongeng sebagai kebutuhan pembelajaran tentu membutuhkan dongeng yang benar- benar dapat diterima oleh anak secara maksimal agar terjadinya dampak yang baik bagi anak, salah satu yang dapat disampaikan kepada anak ialah dongeng *"Rusa dan Anjing"*. Dongeng yang berasal dari Sulawesi selatan ini menghadirkan tokoh – tokoh yang menggambarkan sifat-sifat manusia yang diperankan oleh binatang yang sebagaimana diketahui jenis dongeng tersebut didefinisikan sebagai dongeng fabel.

II.5 Opini Masyarakat Mengenai Dongeng Fabel

Dari hasil penelusuran terhadap masyarakat tentang sejauh mana pemahaman dan pengaplikasian dongeng oleh para orang tua terhadap anaknya, dengan diberikan beberapa poin pertanyaan secara langsung kepada 10 target audien yang memiliki kriteria, memiliki anak dibawah umur 7 tahun, dan memiliki media yang mendukung untuk pengaplikasian rancangan CD interaktif. Berikut beberapa poin yang diajukan kepada masyarakat yang dilaksanakan pada 9 januari 2013 serta tanggapanya:

No	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah anda suka menceritakan dongeng kepada anak anda?	*Seluruh audien menjawab bahwa pernah*
2	Bagaimana cara penyampaian dongeng yang dilakukan oleh anda?	*7 dari 10 audien menjawab, penyampaian dilakukan hanya berupa lisan, 3 diantaranya menjawab menggunakan media buku cerita bergambar.*
3	Seberapa sering anda menceritakan dongeng terhadap anak anda?	*4 dari 10 audien menjawab saat anaknya meminta baru diceritakan, 3 audien menjawab sangat jarang, 2 audien menjawab setiap anaknya akan tidur, 1 audien menjawab sangat sering.*
4	Apakah anda yakin muatan pesan yang terkandung dalam dongeng dapat diterima oleh anak anda?	*Seluruh target audien menjawab bahwa anaknya mengerti muatan pesannya, namun penyampaiannya sulit jika tidak dibantu dengan media.*
5	Apakah anda memahami dampak dongeng terhadap anak anda?	*Seluruh target audien menjawab mengerti bahwa dongeng berguna sebagai penyampaian nilai kehidupan terhadap anak.*
6	Taukah anda mengenai dongeng fabel?	*8 dari 10 menjawab fabel adalah cerita binatang, 2 lainnya menjawab tidak mengetahui*
7	Apakah anda memerlukan bantuan media untuk proses penyampaian dongeng terhadap anak anda?	*Seluruh target audien menjawab memerlukan media, karena dengan media penyampaian dongeng akan lebih efektif.*

Tabel II.1 Opini masyarakat

II.6 Kesimpulan dan Solusi

Keadaan yang terjadi ditengah masyarakat tentang keberadaan dongeng fabel begitu memprihatinkan. Memang masih banyak masyarakat yang masih membudayakan berdongeng pada anaknya, namun pengetahuan tentang arti dongeng masih belum seluruhnya mengetahui, selain itu media yang dipergunakan kurang memadai. Dengan demikian diperlukan sebuah media informasi yang menarik dengan menambahkan unsur gambar atau ilustrasi, gerak, dan suara, dan interakif agar dapat memikat para anak – anak untuk menikmati dongeng,