Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan *e-issn* 2614-0578
Vol. 24 No. 1 Tahun 2024 *p-issn* 1412-5889

Pemanfaatan *Platform Noice* Sebagai Sarana Mengembangkan *Audiobook* Cerita Rakyat Madura

Arief Setyawan[1], Emy Rizta Kusuma[2]
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Trujoyo Madura[1,2]
arief.setyawan@trunojoyo.ac.id[1], emy.kusuma@trunojoyo.ac.id[2]

ABSTRAK

Fokus penelitian ini adalah pemanfaatan perkembangan teknologi yang dikombinasikan dengan kesastraan lokal Madura. Dari hal ini muncullah tujuan penelitian untuk mengotimalkan fitur-fitur di *platform* noice untuk mengembangkan *Audiobook* Cerita Rakyat Madura. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif dalam menikmati buku atau bahan bacaan dengan cara yang berbeda, yakni dengan didengarkan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan dengan model 4D (Thiagarajan, Dorothy, dan Melvyn) yang terdiri atas empat tahap pengembangan, yaitu penetapan, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan. Adapun hasil dari penelitian ini meliputi: 1) Dihasilkan produk berupa *Audiobook* Cerita Rakyat Madura yang efektif untuk dimanfaatkan dalam memahami sumber bacaan dengan cara diperdengarkan, 2) Platform *Noice* efektif digunakan sebagai sarana mengembangkan *Audiobook* dengan bahan bacaan Cerita Rakyat Madura. 3) *Audiobook* Cerita Rakyat Madura yang dihasilkan melalui platform *Noice* bisa dioperasikan di komputer (laptop) dan *handphone* android/*Iphone* dengan mudah dan praktis selama terkoneksi dengan jaringan internet.

Kata kunci: *Audiobook* Cerita Rakyat Madura, Pengembangan Media Pembelajaran, Platform Noice

ABSTRACT

The focus of this research is the utilization of technological developments combined with local Madurese literature. From this comes the research objective to optimize the features on the noice platform to develop the Audiobook of Madurese Folklore. The results of this research are expected to be an alternative in enjoying books or reading materials in a different way, namely by listening. The research method used in this research is development with the 4D model (Thiagarajan, Dorothy, and Melvyn) which consists of four development stages, namely determination, design, development, and dissemination. The results of this study include: 1) The product is produced in the form of Audiobook of Madurese Folklore which is effective to be utilized in understanding reading sources by listening, 2) The Noice platform is effectively used as a means of developing Audiobooks with reading material for Madura Folklore. 3) Audiobooks of Madurese folklore produced through the Noice platform can be operated on computers (laptops) and android/mobile phones easily and practically as long as they are connected to the internet network.

Keywords*: Audiobook of Madurese Folklore, Learning Media Development, Noice Platform*.

PENDAHULUAN

Indonesia dengan hamparan kepulauan dan berbagai kenampakan alamnya telah melahirkan kekayaan budaya yang penuh nilai kearifan lokal dan tentunya sangat berharga. Kekayaan yang sangat berharga ini di antaranya meliputi berbagai tradisi atau budaya yang melekat erat pada setiap suku, nilai-nilai luhur yang turun temurun diyakini serta dijadikan pedoman hidup (*way of life*) masyarakat, dan juga beraneka bahasa daerah dan aksaranya (Setyawan, Faqih, and Farihah 2021).

Salah satu wujud budaya itu termanifestasi dalam bentuk cerita rakyat. Salah satu daerah yang kental budayanya dan memiliki beraneka cerita rakyat di wilayahnya ialah Pulai Madura. Pulau garam ini memiliki kekayaan cerita rakyat yang tersebar di seluruh penjuru wilayahnya yang tentunya dengan berbagai keunikannya masing-masing. Sebagaimana disampaikan Sauri dan Purlilaiceu bahwa cerita rakyat menjadi ciri khas suatu daerah yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing–masing daerah (Sauri and Purlilaiceu 2019).

Cerita rakyat Madura sebagai salah satu lambang kebudayaan masyarakat Madura tentunya perlu dilestarikan dan diperkenalkan ke khalayak luas di seluruh wilayah Indonesia, bahkan di dunia. Upaya melestarikan dan memperkenalkan tersebut tentunya bisa ditempuh dengan mendokumentasikan cerita rakyat yang pada umumnya merupakan trasidisi lisan yang disebarkan dari mulut ke mulut ke dalam bentuk arsip yang lebih mudah dinikmati atau dipelajari orang lain. Bentuk-bentuk tersebut dapat berupa buku, video rekaman penceritaan, pembuatan film dokumenter, film animasi, dan masih banyak lagi jika mengikuti pesatnya perkembangan teknologi saat ini.

Salah satu bentuk pendokumentasian tersebut ada yang dinamakan audiobook yang dapat dikembangkan dari cerita rakyat MAdura. Media ini menjadi salah satu media yang cukup populer seiring berkembangnya era digital yang secara perlahan mengisyaratkan agar segala aspek kehidupan bertransformasi ke dunia yang bersifat virtual ini. Hal ini senada dengan yang disampaikan Setyawan, dkk. (Setyawan, Syarifudin, and Akrom 2021). bahwa kemajuan teknologi seyogyanya berbanding lurus dengan kemajuan pendidikan, baik itu dalam proses perencanaan, pelaksanaan, output yang dihasilkan, maupun proses evaluasi dan pengambilan keputusan atau kebijakan-kebijakannya.

Secara definisi dapat disebutkan bahwa audiobook adalah rekaman teks buku atau bahan tertulis lainnya yang dibacakan oleh seseorang atau

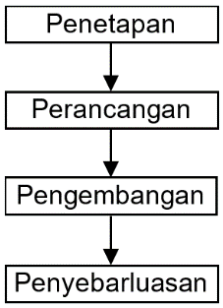
sekelompok orang penyuara (Rubery 2011). Di dalam audiobook tersebut, umumnya juga terdapat beberapa fitur-fitur yang membantu seperti kehadiran narator, musik, dan sound effect dalam penyajiannya, serta didukung tampilan yang menarik (Koniyo, Juniarti, and Damity 2023). Dari definisi ini sebenarnya memunculkan banyak pertanyaan maupun pertentangan yang memandang apakah media yang sifatnya audio ini masih layak dikategorikan sebagai sebuah buku (book) karena secara bentuk fisik maupun model penginderaannya sudah jauh berbeda dari buku konvensional yang berupa tumpukan atau jilidan kertas penuh tulisan. Namun demikian, tidak perlu mengikuti perdebatan ini melainkan bagaimana mampu turut memaksimalkan pemanfaatannya. Oleh karena itu, yang lebih penting untuk dibahas adalah bagaimana upaya yang dapat ditempuh untuk memanfaatkan perkembagan teknologi berbentuk audiobook ini sebagai sarana melestarikan cerita rakyat Madura maupun cerita-cerita rakyat di wilayah lainnya.

Audiobook ini mampu memberikan kontribusi nyata jika dimanfaatkan secara baik dan optimal. Audiobook juga dapat dimanfaatkan secara fleksibel, dimana saja ataupun kapan saja setiap ada kesempatan (Anwas 2014). Hal tersebut dapat dijadikan pijakan dalam penelitian ini agar mampu mencapai tujuan utamanya yakni mengembangkan audiobook dari cerita rakyat Madura dengan memanfaatkan pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi saat ini. salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dan menyebarluaskan audiobook ini adalah platform noice. Di 2018, Noice resmi hadir sebagai penyedia audio terbesar di Indonesia yang memproduksi beragam konten audio berkualitas. Kini, lebih dari 2 Juta pengguna telah menikmati podcast, audiobook, dan original series. Inovasi terus dilakukan noice agar para pendengar terus terhibur kapan saja dan di mana saja (Noice Indonesia, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dibutuhkan penelitian pengembangan audiobook cerita rakyat Madura sebagai salah satu upaya melestarikan sastra lokal yang ada di Madura dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang bernama Noice. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan riset yang berjudul “Optimalisasi Platform Noice Sebagai Sarana Mengembangkan Audiobook Cerita Rakyat Madura”. Melalui penelitian ini, hasil media yang dikembangkan diharapkan dapat lebih memudahkan dalam pendokumentasian/ pengarsipan digital, dan publikasi/ penyebarluasanya.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam Penelitian ini adalah metode yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy, dan Melvyn yaitu pengembangan 4D yang meliputi empat tahap pengembangan, yakni penetapan, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan (Thiagarajan, 1974:5). Bagan dari metode tersebut dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Metode Pengembangan 4D**.**

Tahapan pertama ialah tahap penetapan, yakni menetapkan jenis produk yang dikembangkan yakni berupa *audiobook* cerita rakyat Madura berbasis *platform Noice*. Penetapan produk ini didasarkan dari hasil telaah pustaka bahwa platform noice memiliki kemudahan pengoperasian sehingga secara sederhana penelitian pengambangan ini cukup mudah dilaksanakan. Selain itu, media yang dikembangkan dapat lebih memudahkan proses pendokumentasian digital, dan publikasi/penyebarluasan. Kedua ialah tahap perancangan yang dilakukan dalam dua kegiatan, yakni mengumpulkan materi-materi dan membuat desain/rancangan media audiobook cerita rakyat Madura yang telah ditetapkan. Selanjutnya, kegiatan merancang yakni membuat storyboard/kerangka audiobook yang mengacu pada materi-materi yang telah terkumpul sekaligus me-nyesuaikannya dengan format sajian audiobook yg ingin dibuat. Ketiga tahap pengembangan, yakni tahapan memproduksi audiobook cerita rakyat Madura sesuai dengan kerangka yang dibuat sebelumnya. Keempat, penyebarluasan yang merupakan tahapan penyebaran produk yang dihasilkan berupa *audiobook* cerita rakyat Madura ini. Secara otomatis, ketika *audiobook* yang dibuat telah diunggah diplatform Noice maka saat itu juga telah tersebarluarkan secara *online* dan dapat diakses dari komputer maupun *handphone* di mana saja dan kapan saja.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. *Audiobook* Cerita Rakyat Madura

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *udiobook* cerita rakyat Madura yang di dalamnya termuat aneka cerita rakyat poluler pada empat kabupaten di Madura. Adapun tahapan pembuatan produk tersebut adalah sebagai berikut.

Pertama, yaitu tahap penetapan yang merupakan proses menetapkan bentuk media yang dikembangkan

yakni audiobook cerita rakyat Madura. Hal ini berdasarkan telaah pustaka terkait eksistensi cerita rakyat yang mulai luntur di masyarakat, terutama generasi muda sehingga perlu dilakukan langkah konkrit dalam pelestarian dan penyebarluasannya. Selain itu juga hasil dari telaah perkembangan teknologi yang sangat pesat dan minat masyarakat dalam membaca atau menikmati sumber informasi yang ternyata cukup bervariasi sesuai gaya atau modalitas belajarnya, seperti embaca buku teks, mendengarkan suara atau audio/rekaman, sampai dengan menyaksikan media yang bersifat audiovisual dan interaktif.

Kedua, tahap yang dilakukan adalah tahap perancangan. Tahap ini dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu mengumpulkan materi dan merancang media audiobook. Tahap mengumpulkan materi yakni menghimpun aneka cerita rakyat poluler pada empat kabupaten di Madura. Selain itu, dikumpulkan juga musik instrumental yang akan digunakan sebagai backsound. Selanjutnya, tahap merancang merupakan tahap untuk membuat kerangka media, mulai dari tampilan awal/sampul, daftar cerita yang akan direkam, serta sampul dari masing-masing judul cerita yang akan diaudiokan.

Ketiga, adalah tahap pengembangan. Tahapan ini merupakan tahap untuk menghasilkan Audiobook cerita rakyat Madura yang layak untuk diimplementasikan. Ada dua kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, yaitu mengembangkan audiobook dan melakukan validasi ahli. Kegiatan pengembangan e Audiobook cerita rakyat Madura merupakan kelanjutkan kegiatan perancangan dijelaskan di atas. Detail-detail bagian media mulai dilengkapi dan disempurnakan isiannya. Selanjutnya, setelah peneliti mengembangkan media, peneliti juga melakukan validasi ahli. Adapun ahli yang ditunjuk menjadi validator yaitu ahli materi kesastraan dan ahli media. Pakar atau ahli yang menjadi tujuan peneliti adalah Bapak Zulmy Faqihudin Putera, M.Pd. selaku dosen di Politeknik Negeri Malang. Hasil yang didapatkan dari keseluruhan hasil penilaian terkait materi kesastraan yaitu mendapatkan persentase akhir 87%. Hal tersebut menjunjukkan bahwa media valid atau layak diimplementasikan di lapangan. Berikutnya, hasil persentase yang diperoleh dari validasi media yakni sebesar 90%. Namun demikian, terdapat catatan dari validator agar backsound musiknya dicarikan suara instrimental khas Madura agar lebih kuat nuansa lokalitasnya.

Keempat atau terakhir, tahapan yang dilalui adalah penyebarluasan. Tahap ini merupakan bentuk penyebaran media Audiobook cerita

rakyat Madura melalui platform pemutar audio berbasis online (Platform Noice) untuk menjangkau penikmat lebih banyak (lingkup global). Pada dasarnya banyak sekali platform pemutar audio yang dapat digunakan untuk penyebarluasan. Namun demikian, peneliti memilih platform Noice karena asli dari Indonesia dengan pengoperasian pengguna (kreator/pendengar) yang lebih mudah dan sederhana. Selain itu, sebenarnya secara otomatis, ketika audiobook yang dibuat telah diunggah di platform Noice pada tahap pemgembangan di atas maka saat itu juga telah tersebarluarkan secara online dan dapat diakses dari komputer maupun handphone di mana saja dan kapan saja.

B. *Platform Noice,* Pemutar Audio Unggulan Buatan Indonesia untuk Audiobook Cerita Rakyat Madura

Perkembangan teknologi yang sangat deras mengubah segala aspek kehidupan manusia mulai dari bangun tidur hingga tidur kembali. Hal ini juga membawa perubahan yang signifikan pada dunia digital yang merupakan sebuah peralihan dari media konvensional ke era internet. Peralihan tersebut salah satunya yakni sajian atau konten audio yang dahulu hanya bisa dinikmati di radio (melalui gelombang AM: Amplitudo *Modulation* dan FM: *Frequency Modulation*) (Fadilah, Yudhapramesti, dan Aristi, 2017). Namun dengan lahirnya internet turut melahirkan pula banyaknya pilihan yang tersedia untuk mendengarkan konten audio dengan lebih mudah, praktis, dan juga dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Salah satu platform penyedia layanan untuk mendengarkan audio adalah Noice. Noice berada di bawah naungan PT Mahaka Radio Integra (MARI) yang perlahan mulai membuka pasarnya di dunia podcast layanan audio lainnya, temasuk audiobook. Pada mulanya Noice sebenarnya merupakan sebuah aplikasi layanan streaming untuk Radio yang di antaranya meliputi radio MUSTANG 88 fm, MOST radio 105.8 fm, GEN 98,7 fm Jakarta, GEN 103.1 fm Surabaya, dan JAK 101 fm (Velantin, 2020). Namun merespon perkembangan konten audio yang ada, Noice melakukan inovasi untuk menciptakan layanan audio berbasis on-demand yang dapat diputar setiap waktu tanpa menunggu jadwal siaran/streaming. Selanjutnya, seiring berjalannya waktu Noice berdiri sendiri dengan mendirikan sebuah perusahaan yang di khsususkan untuk menaungi Noice dan berdirinya PT. Mahaka Radio Digital yang sekarang membawahi Noice.

Guna membangun eksistensi konten audio yang diharapkan, Noice membuat konten-konten dengan beragam skema sajian dan juga beraneka topik pembahasan

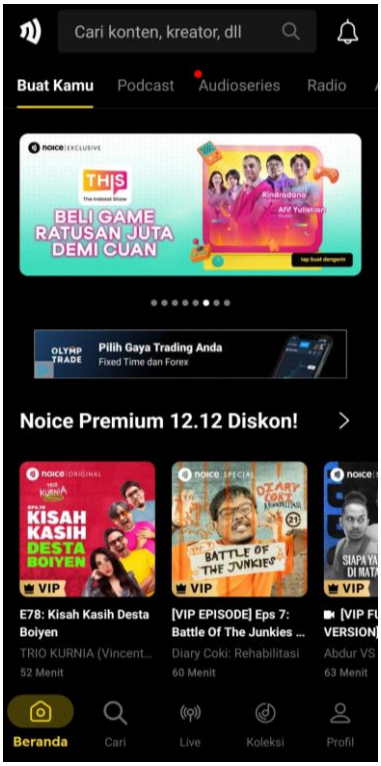
didalamnya, seperti podcast, audioseries, radio, dan audiobook. Noice mengklaim bahwa tahun ini terdapat total sejumlah 2 milliar menit yang diputar pendengar di platform mereka. Angka tersebut terhitung dapat melampaui perolehan di tahun sebelumnya yang berjumlah sekitar 1 milliar menit (Fathurrozak, 2022).

Noice sebagai platform penyedia layanan streaming audio secara online sangat relevan dimanfaatkan dalam penelitian ini sebagai sarana mengembangkan audiobook cerita rakyat Madura. Audiobook ini diharapkan menjadi alternatif bagi menikmat konten literatur yang tidak memiliki waktu untuk membaca atau memang memiliki keterbatasan/ berkebutuhan khusus. Seperti disampaikan Nurcahyadi (2021) bahwa selain memanjakan pendengar yang tidak memiliki waktu untuk membaca, dibuatnya salah satu produk dari Noice yakni Noicebook juga dihadirkan guna membantu orang-orang berkebutuhan khusus untuk menikmati konten literatur.

Atas beraneka landasan pemikiran di atas itulah, peneliti memutuskan memilih Noice untuk mengembangkan audiobook cerita rakyat Madura. Adapun audiobook yang telah dikembangkan tersebut dapat diakses baik dari komputer maupun handphone asalkan telah terkoneksi internet yang memadai. Secara singkat cara akses audiobook cerita rakyat Madura tersebut dapat mengikuti beberapa langkah yang diuraikan di bawah ini.

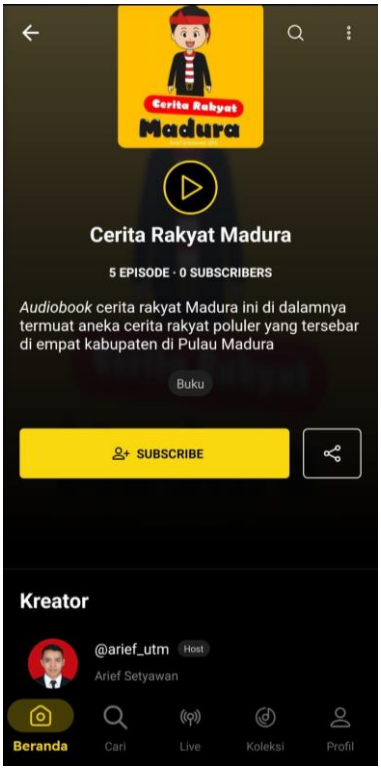
Penjelasan ini merupakan langkah akses audiobook cerita rakyat Madura di Noice melalui handphone. Pertama, buka playstore pada handphone yang digunakan, kemudian cari Noice pada kolom pencariannya. Pengguna akan diarahkan pada hasil pencarian yang relevan atau berhubungan dengan kata kunci “Noice” yang di masukkan. Kedua, pilih aplikasi Noice dengan logo aplikasi yang berwarna kuning dan hitam (seperti logo suara atau/sound) lalu pilih install. Ketiga, setelah instalasi selesai, jalankan aplikasinya dan pengguna akan diarahkan pada tampilan awal yang mana terdapat penawaran untuk login sebagai user/pengguna atau sebagai pengunjung/tamu (bebas dipilih sesuai kebutuhan). Keempat, Setelah memilih metode login, pengguna akan dihadapkan pada tampilan beranda Noice. Seletah itu, ketik di kolom pencarian dengan kata kunci “audiobook cerita rakyat Madura” dan pengguna akan diarahkan pada Audiobook yang dikembangkan dalam penelitian ini. pengguna akan dihadapkan pada tampilan awal dan menu-menu (fitur) yang terdapat di dalamnya. Adapun tampilan-tampilan tersebut meliputi, halaman awal, halaman pencarian, halaman audiobook cerita rakyat

Madura, halaman menu atau pilihan episode, halaman pemutar episode, halaman menu pilihan episode-episode lain. Tampilan-tampilan tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

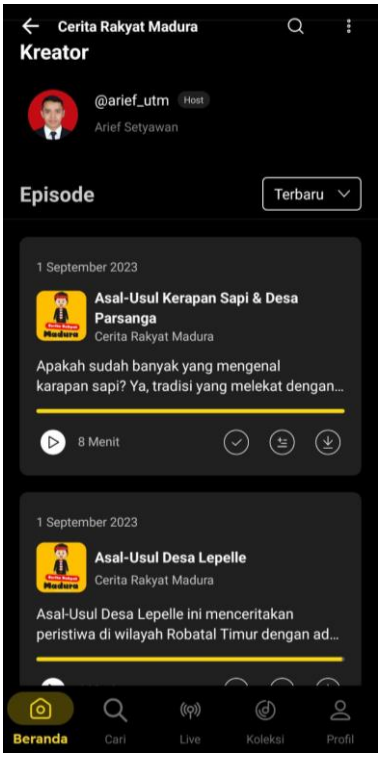


Gambar 2. Tampilan awal

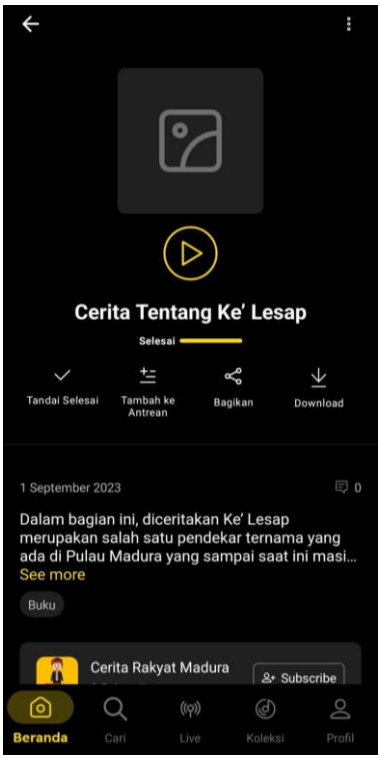
Gambar 3. Tampilan kolom pencarian



Gambar 4. Tampilan utama *Audiobook* Cerita Rakyat Madura



Gambar 5. Tampilan Pilihan Episode



Gambar 6. Tampilan Pemutar Episode

Selain melalui *handphone*, akses *audiobook* cerita rakyat madura di atas juga dapat diakses lewat komputer pada tautan ini https://open.noice.id/ dan mengikuti langkah-langkah seperti yang telah diuraikan di atas. Secara prinsipnya, penggunaan *Audiobook* Cerita Rakyat Madura pada *handphone* hampir sama dengan versi komputernya. Hanya saja, di *handphone* dikemas lebih praktis agar bisa dijalankan di perangkat handphone yang lebih kecil dan fleksibel. Jadi, jika diakses di komputer fiturnya lebih terprinci dan lengkap karena ditampilkan di bentang layar yang lebih luas. namun demikian, keduanya sama-sama menyuguhkan fitur yang lengkap sesuai kebutuhan pengguna dan bisa dinikmati secara *online* dari mana saja dan kapan saja selama tersedia jaringan internet yang memadai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Media audiobook cerita rakyat Madura telah dikembangkan dengan model 4D yang tahapannya meliputi penetapan, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan. 1) Dihasilkan produk berupa audiobook cerita rakyat Madura yang efektif untuk dimanfaatkan dalam memahami sumber bacaan dengan cara diperdengarkan, 2) Platform Noice efektif digunakan sebagai sarana mengembangkan audiobook dengan bahan bacaan cerita rakyat Madura. 3) Audiobook cerita rakyat Madura

yang dihasilkan melalui platform Noice bisa dioperasikan di komputer (laptop) dan handphone android/Iphone dengan mudah dan praktis selama terkoneksi dengan jaringan internet.

DAFTAR PUSTAKA

Anwas, Oos M. 2014. "Audiobook: Media Pembelajaran Masyarakat Modern." *Jurnal Teknodik*: 54–62.

Fadilah, Efi, Pandan Yudhapramesti, and Nindi Aristi. 2017. "Podcast Sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio." *Jurnal Kajian Jurnalisme* 1(1).

Fathurrozak. 2022. "Berebut Massa Lewat Konten Suara." https://mediaindonesia.com/weekend/521701/berebut-massa-lewat-konten-suara (December 12, 2023).

Koniyo, Rierind, Gita Juniarti, and Fatmawaty Damity. 2023. "Wujud Determinisme Teknologi Dalam Audiobook Untuk Meningkatkan Minat Baca." *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6(1): 28–43.

Noice Indonesia. 2023. "Tentang Noice." https://www.noice.id/tentang-noice/ (December 12, 2023).

Nurcahyadi, Ghani. 2021. "Noice Luncurkan Fitur Noicebook Bantu Pengguna Pahami Buku." https://mediaindonesia.com/teknologi/421419/noice-luncurkan-fitur-noicebook-bantu-pengguna-pahami-buku (December 12, 2023).

Rubery, Matthew. 2011. 31 *Audiobooks, Literature, and Sound Studies*. Routledge.

Sauri, Sopyan, and Purlilaiceu Purlilaiceu. 2019. "Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Pandeglang Dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Pembelajaran Apresiasi Sastra." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 3(2): 31–40.

Setyawan, Arief, Fiyan Ilman Faqih, and Izzatul Farihah. 2021. "Nilai Edukasi Dalam Fabel Dari Kumpulan Cerita Dan Dongeng Terbaik Indonesia Sebagai Landasan Pengembangan Fabel Berkearifan Lokal Madura." *Koleksi pribadi*.

Setyawan, Arief, Albitar Septian Syarifudin, and Rafiqi A'azzul Akrom. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Teks Hikayat Berbasis Ispring Untuk Siswa Kelas X SMA." *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya* 5(2): 142–59.

Thiagarajan, Sivasailam. 1974. "Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook."

Velantin, Valiant. 2020. "Strategi Komunikasi Konten Podcast Di Aplikasi NOICE." *Perpustakaan FIKOM UPI YAI*.