

## SPEAKING BERBASIS FOLKLOR UNTUK PENGEMBANGAN PARIWISATA

### Penulis

R.AJ. Atrinawati

Dosen Jurusan S1 Sastra Inggris FIB UNDIP

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Telp./Faks: (024) 76480619 e-mail: ninahartono61@gmail.com

### ABSTRAK

Artikel ini akan membahas *Speaking* berbasis folklor untuk pengembangan pariwisata. *Speaking* adalah kemampuan dasar untuk melakukan percakapan atau berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. *Practicing everyday, stop being a student, use it or loose it, being able to communicate, and no need to worry in making mistakes*, merupakan lima cara dasar untuk berlatih menggunakan bahasa Inggris. Folklor adalah cerita rakyat yang disampaikan secara turun temurun dan dapat digunakan sebagai media promosi pariwisata.. Ada tiga metode yang penulis gunakan yaitu: *Asking for and Giving information, Asking for and Giving Direction, dan Asking for and Giving Opinion*. Hasil Pembelajaran *Speaking* dapat digunakan untuk mempromosikan pariwisata setempat baik dalam lingkup lokal, nasional, maupun internasional.

**Kata kunci:** *speaking*, folklor, promosi, pariwisata.

### ABSTRACT

*This article will discuss about learning Speaking based on Folklore for developing tourism. Speaking is a basic skill for doing English conversation or making communication. Practicing everyday, stop being a student, use it or loose it, being able to communicate, and no need to worry in making mistakes, are five basic possibilities for practicing Speaking. Folklore is a traditional stories pass from one generation to the next generation that can be used as a media for the promotion of tourism. The writer uses three methods namely: Asking for and Giving information, Asking for and Giving Direction, and Asking for and Giving Opinion. The result shows that learning speaking can be used for promoting local tourism object, within the scope of local, national, and international.*

**Keywords:** *speaking, folklore, promotion, tourism*

### 1. PENDAHULUAN

*Speaking* atau komunikasi lisan adalah aktifitas dalam menyampaikan informasi, dengan media bahasa. Melalui *speaking* akan dihasilkan pesan; dalam menyampaikan pesan harus ada pendengar. Pendengar akan memberi umpan balik kepada pembicara. *Speaking* tidak hanya menyampaikan informasi, akan tetapi juga memberikan opini, mengekspresikan pikiran dan perasaan.

Praktek *speaking* dengan media salah satu karya sastra, folklor, memiliki efek positif untuk memperkaya pengetahuan tentang kebudayaan, kebahasaan dan membantu dalam kelancaran

berbicara menggunakan bahasa Inggris yang merupakan salah satu bahasa International.

Pembelajaran *speaking* dalam bahasa Inggris dapat menjadi media komunikasi dan promosi pariwisata setempat baik dalam lingkup lokal, nasional, maupun internasional.

Tujuan dan manfaat pembelajaran *speaking* berbasis folklor tidak hanya dapat mengetahui jenis jenis folklor di Indonesia, akan tetapi juga dapat menceritakan, mempromosikan, dan mengembangkan potensi pariwisata local.

## 2. SPEAKING

*Speaking* adalah ketrampilan berbahasa yang dihasilkan dengan mendengarkan. Dapat dikatakan *speaking* merupakan kemampuan dasar untuk melakukan percakapan atau berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari menggunakan bahasa Inggris.

Dua hal penting yang perlu diperhatikan dalam *speaking* adalah *pronunciation* atau pengucapan dan *intonation* atau intonasi.

*Pronunciation* atau pengucapan adalah cara sebuah kata atau bahasa diucapkan. Salah satu tujuan melakukan pengucapan dengan benar adalah untuk menghindari kesalahan dalam mengartikan sebuah kata atau pesan. Contoh pengucapan yang benar:

With [wid]	: <i>dengan</i>
White [hwait]	: <i>putih</i>
Wait [weit]	: <i>menunggu</i>

Intonation atau intonasi, adalah tekanan suara atau nada yang berfungsi untuk mengetahui arti dari sebuah pesan, contohnya;

Pertanyaan (naik) : Why do you love me?

Pernyataan (datar): Breakfast is important for us.

### 2.1 *Speaking* dengan baik

Ada lima cara untuk dapat melakukan *speaking* dengan baik yaitu: *practicing everyday*, *stop being a student*, *use it or loose it*, *being able to communicate*, and *no need to worry in making mistakes*.

#### 1. *Practicing everyday*.

Aktifitas ini dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa saat dalam sehari untuk mendengarkan music, melihat film, membaca berita atau membaca teks berbahasa Inggris (lirik lagu, surat kabar), dan mengucapkan beberapa kata sukar. Rutin berlatih menggunakan dan mendengarkan bahasa Inggris akan

menjadi terbiasa dan tidak asing dengan kata kata berbahasa Inggris.

#### 2. *Stop being a student*

Salah satu cara untuk tidak menjadi asing dengan bahasa Inggris, adalah dengan menghindari berpikir bahwa sedang belajar bahasa Inggris, akan tetapi berpikir menjadi seseorang yang berbahasa Inggris. Dengan demikian dapat meningkatkan rasa percaya diri.

#### 3. *Use it or loose it*.

Berlatih terus menggunakan bahasa Inggris merupakan salah satu cara untuk mendapatkan hasil yang baik. Cara terbaik untuk mengingat kata baru adalah dengan segera menggunakan kata tersebut dalam percakapan. Bahasa akan mudah dilupakan apabila tidak digunakan.

#### 4. *Being able to communicate*

Lancar berbicara menggunakan bahasa Inggris tidak sama dengan pandai dalam menggunakan tatabahasa bahasa Inggris secara tertulis. Sering berlatih menggunakan bahasa Inggris akan terbiasa dalam melakukan percakapan

#### 5. *No need to worry in making mistakes*.

Melakukan kesalahan dalam menggunakan bahasa Inggris dalam percakapan akan lebih baik daripada tidak pernah melakukan percakapan dalam bahasa Inggris. Kesalahan merupakan pelajaran untuk menjadi lebih baik. Rajin berlatih menggunakan bahasa Inggris, dalam berkomunikasi akan memperlancar dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.

### 3. PARIWISATA

Menurut Kodhyat,(1998) pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ketempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi social, budaya, alam dan ilmu.

Mr. Herman V. Schulard dalam Oka A. Yoeti (1996:114) mengatakan bahwa pariwisata adalah sejumlah kegiatan terutama ada kaitannya dengan perekonomian secara langsung berhubungan dengan masuknya orang-orang asing melalui lalu lintas di suatu negara tertentu, kota dan daerah. Sementara menurut Soekadijo (1996), pariwisata adalah gejala kompleks dalam masyarakat, didalamnya terdapat hotel, objek wisata, souvenir, pramuwisata, angkutan wisata, biro perjalanan wisata, rumah makan dan banyak lainnya.

### 4. FOLKLOR

Folklor adalah cerita rakyat yang diwariskan secara turun temurun dan masih dipercaya oleh masyarakat. Pada dasarnya folklor mengisahkan kejadian disuatu tempat atau asal muasal nama suatu tempat, dan tokoh yang dimunculkan antara lain binatang, manusia, dan dewa. Folklor bersifat mendidik dan mengajarkan kebaikan. Selain mudah dipahami, dan memiliki efek positif yaitu memperkaya kebudayaan, kebahasaan, folklor juga dapat dipakai sebagai alat untuk mendukung pengembangan pariwisata.

#### 3.1 Goa Kreo

##### 3.1.1 Lokasi

Goa Kreo adalah salah satu objek wisata, yang terletak di desa Kandri, kecamatan Gunungpati, Semarang. Objek wisata ini dikelilingi oleh Waduk Jatibarang, dan terkenal dengan banyaknya monyet yang memiliki ekor cukup panjang, monyet-monyet tersebut hidup bebas berkeliaran di lokasi tersebut. Ada empat

patung monyet dengan empat warna, bulu yang berbeda, kuning, merah, putih, dan hitam. Keempat patung tersebut merupakan gambaran dari empat monyet yang ada dalam cerita rakyat Goa Kreo.

##### 3.1.2 Cerita rakyat

Cerita rakyat ini menceritakan perjalanan Sunan Kalijaga dan sembilan pengikutnya yang sedang mencari pohon kayu jati yang baik untuk menjadi salah satu tiang masjid Demak.

Rombonganakhirnya menemukan kayu jati yang cocok dan berniat untuk memotongnya. Setelah kayu jati dipotong, kayu jati itu dialirkan ke sungai (sekarang bernama kali/sungai Kreo), namun kayu jati tersebut tersangkut di bagian sungai yang sempit.Sunan Kalijaga dan pengikutnya kemudian beristirahat sejenak sambil membuat Goa. Tiba-tiba datang empat kera berbulu putih, kuning, merah, dan hitam yang bermaksud ingin membantu Sunan Kalijaga.

Sunan Kalijaga kemudian memotong kayu jati tersebut menjadi dua dimana bagian yang tersangkut ditinggal. Keempat kera memohon diijinkan untuk mengikuti Sunan kalijaga dan para pengikutnya membawa kayu jati ke Demak. Sunan Kalijaga tidak mengijinkan keinginan keempat kera. Kera-kera tersebut diminta *mangreho* atau *ngreho* dalam bahasa jawa yang artinya membantu. Kata *ngreho* kemudian menjadi Kreo.

Sejak saat itu keempat kera berbulu putih, kuning, merah, dan hitam tersebut membantu menjaga goa yang dibuat Sunan Kalijaga dan juga menjaga sekitar tempat tersebut yang sekarang dikenal sebagai objek wisata Goa Kreo.

### 4 METODE

Ada beberapa metode yang digunakan oleh penulis , yaitu *Asking for and Giving information*, *Asking for and Giving Direction*, dan *Asking for and Giving Opinion*. Beberapa ekspresi yang dipakai untuk memulai percakapan dapat dilihat dari tingkat formalitas percakapan.

#### 4.1 Asking for and Giving Information

*Asking for and Giving Information* adalah cara yang digunakan untuk bertanya dan memberikan informasi kepada seseorang.

#### 4.2 Asking for and Giving Direction

*Asking for and Giving direction* digunakan untuk bertanya dan memberikan petunjuk, arah, atau lokasi menuju kesuatu tempat.

#### 4.3 Asking for and Giving Opinion

*Asking for and Giving Opinion* merupakan cara seseorang menanyakan opini dan memberikan opini.

### 5 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan menjelaskan bagaimana penggunaan *Asking for and Giving Information*, *Asking for and Giving Direction*, dan *Asking for and Giving Opinion*, disertai contoh dalam percakapan. Ketiga hal tersebut di atas, merupakan bentuk dasar dalam percakapan yang dapat dipergunakan untuk mempromosikan objek wisata.

#### 5.1 Asking for and Giving Information

Ada beberapa ekspresi yang dapat digunakan untuk mencari informasi dan memberikan informasi berkaitan dengan objek wisata Goa Kreo.

##### 5.1.1 Asking for Information

- *Would you be so kind inform me*
- ...
- *Could you tell me ....*
- *Can we get there ... (by Car, Motorcycle etc)*
- *How do we get there?*

##### 5.1.2 Giving Information

- *Yes sure*
- *Of course*
- *Well ... let me think (for a moment)*

Contoh dalam percakapan:

A : *Excuse me. Could you tell me about Goa Kreo?*

B : *Yes sure. Goa Kreo is one of the famous tourism destination in Semarang. It is situated in the village of Kandri, Gunungpati, Semarang*

A : *Can we get there by car?*

B : *Of course. You can go there by car or motorcycle.*

#### 5.2 Asking for and Giving Direction

Kedua hal di atas digunakan untuk membantu seseorang yang membutuhkan petunjuk menuju objek wisata. *Asking for direction* digunakan untuk menanyakan lokasi dari objek wisata dan *giving direction* adalah cara memberi petunjuk jalan menuju lokasi objek wisata. Beberapa ekspresi yang dapat digunakan untuk:

##### 5.2.1 Asking for Direction:

- *I'm trying to find the ...*
- *Could you tell me where ...*
- *Which way is the ...*
- *How do I get to ...*

##### 5.2.2 Giving Direction:

- *straight this street*
- *the second left/right*
- *go down/up this street*
- *next to, just past, just before,*
- *near*

Contoh dalam percakapan:

A : *Excuse me. Could you tell me where Goa Kreo is?*

B : *Let me think (for a moment). Go straight this street for about 3*

km, and **make a left**. Goa Kreo is **on your right side**.

A : **Straight**, 3 km, **left**, and in my **right side**

B. **Yes**. That is. You can't miss it.

### 5.3 Asking for and Giving Opinion

*Asking for Opinion* digunakan untuk menanyakan pendapat kepada seseorang berhubungan dengan objek wisata, sedangkan *Giving Opinion* adalah cara bagaimana seseorang memberikan pendapatnya. Beberapa ekspresi yang dapat digunakan:

#### 5.3.1 Asking for Opinion

- *I would like to know your*
- *opinion about ...*
- *It is belief that*
- *What is your opinion about ...*
- *What do you think about ...*

#### 5.3.2 Giving Opinion

- *I am certain that ...*
- *It is belief that ....*
- *From my point of view ...*
- *I would say that ...*

Contoh dalam percakapan:

A : ***I would like to know your opinion about Goa Kreo***

B : ***I am certain that, Goa Kreo is an surrounding., having cool and fresh air, and this place is famous for its monkeys.***

C : ***What do you think about the monkeys?***

D : ***It is belief that the monkeys is the icon of this place. There for, it must ...***

potensi yang ada. Peran masyarakat sangat besar dalam pengembangan pariwisata setempat.

Pengajaran speaking tidak hanya mengajarkan agar dapat lancar berbicara menggunakan bahasa Inggris, akan tetapi dapat digunakan untuk memperkenalkan potensi objek wisata setempat terutama untuk menyambut wisatawan asing.

Melalui folklore atau cerita rakyat yang dimiliki suatu daerah dan kemampuan berbicara menggunakan bahasa Inggris merupakan potensi yang tepat untuk mempromosikan pariwisata setempat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Asmarani, Ratna, 2016. *The Role of Literature in Cultural Engineering: A Visitor's Afterthoughts for Goa Kreo (Kreo Cave) Semarang*.
- Harmer, Jeremy, 1983. "Longman Handbooks for Language Teachers." *The Practice of English Language Teaching*. New York: Longman Inc.
- Richards, Jack and David Bycina, 1984. *Person to Person Communicative Speaking and Listening Skill Book 1*. Oxford: Oxford UP.
- 1985. *Person to person Communicative Speaking and Listening Skill Book 2*. Oxford: Oxford UP.
- "Penelitian Folklor". 22 Januari 2016. <<https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2016/01/22/.penelitian-folklor/>>.
- "Definisi Pariwisata". 2015. <<http://23tourism.blogspot.com/2015/01/definisi-pariwisata.html>>.

## 6. SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan pariwisata yang baik, adalah dengan melibatkan masyarakat sekitar objek wisata dengan tujuan untuk ikut melestarikan budaya yang dimiliki, dengan memanfaatkan

**APPENDIX**



Foto 1. Tutorial Speaking berbasis folklor



Foto 2. Latihan Speaking berbasis folklor



Foto 3. Evaluasi Speaking berbasis folklor