



MENGGAMBAR ILUSTRASI SEBAGAI METODE MENDONGENG: KAJIAN PROSES KREATIF TOKOH PENDONGENG “KAK KEMPHO”

Dian Putri Anifah[✉], Syakir

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Oktober 2019
Disetujui Desember 2019
Dipublikasikan Maret 2020

Keywords:

Illustration, Fairy tale, Creativity, Kak Kempho.

Abstrak

Aktivitas mendongeng semakin ditinggalkan, padahal melalui aktivitas mendongeng, anak tidak sadar bahwa mereka sedang diedukasi melalui pesan moral yang disampaikan secara tersirat dalam alur cerita. Agar aktivitas mendongeng dapat berlangsung dengan efektif, salah satu caranya yaitu penggunaan gambar sebagai media penyampiannya. Masalah penelitian ini meliputi (1) bagaimanakah kreativitas mendongeng dengan metode menggambar oleh Kak Kempho; (2) bagaimanakah visualisasi kreativitas mendongeng dengan metode menggambar oleh Kak Kempho; (3) bagaimanakah pesan moral dalam aktivitas mendongeng dengan metode menggambar oleh Kak Kempho. Penelitian ini menggunakan desain kualitatif., serta mengkaji tokoh yang menggunakan gambar ilustrasi sebagai media untuk mendongeng. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut. Pertama, proses kreativitas Kak Kempho mendongeng dengan metode menggambar dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan materi dan media untuk menggambar, tahap ketika aktivitas mendongeng berlangsung, tahap penutup. Kedua, visualisasi dari kreativitas mendongeng dengan metode menggambar berupa gambar yang berbentuk kartun, dan hanya berupa garis-garis ekspresif dan spontan. Ketiga, pesan moral yang disampaikan berupa keteladanan dari cerita yang disampaikan. Saran bagi Jurusan Seni Rupa dan guru hendaknya penelitian ini dapat dijadikan sebagai literasi.

Abstract

Storytelling activities are increasingly abandoned, even though through storytelling activities, children are not aware that they are being educated through moral messages conveyed implicitly in the story line. So that storytelling activities can take place effectively, one way is to use images as their delivery medium. Research problems include (1) how creativity works by drawing method by Kak Kempho; (2) how is the visualization of storytelling creativity with the drawing method by Kak Kempho; (3) how is the moral message in storytelling activities by drawing method by Kak Kempho. This study uses a qualitative design, and examines figures who use illustrated images as a medium for storytelling. The results of the study show the following. First, Kak Kempho's creativity process of storytelling using the drawing method is carried out in three stages, namely the preparation of material and the media for drawing, the stage when the storytelling activity takes place, the closing stage. Second, visualization of storytelling creativity by drawing methods in the form of cartoonish images, and only expressive and spontaneous lines. Third, the moral message conveyed is in the form of the example of the story conveyed. Suggestions for the Fine Arts Department and teachers should be that this research can be used as literacy.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: dianputri@unnes.ac.id

ISSN 2252-6625

PENDAHULUAN

Mendongeng merupakan suatu kegiatan bercerita atau keterampilan berbicara lisan yang disampaikan secara komunikatif untuk menarik perhatian pendengar. Dongeng sendiri merupakan karya sastra lisan yang sudah ada berabad-abad lalu dan bisanya disampaikan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Dongeng biasanya menceritakan suatu cerita fiksi atau khayalan yang tidak benar-benar terjadi, misal cerita kejadian pada masa lampau (Danandjaja, 2002: 83).

Aktivitas mendongeng biasanya akrab dengan dunia anak-anak, sebagai hiburan dan media pendidikan yang dapat dijadikan sarana untuk menjalin kedekatan orang tua dan anak. Setiap dongeng selalu memiliki pesan moral yang pantas diteladani atau diambil hikmahnya dalam kehidupan juga sebagai suatu pelajaran, sehingga sangat cocok jika dongeng juga dijadikan salah satu media dalam menyampaikan materi pembelajaran serta sarana untuk mendidik karakter anak. Namun saat ini aktivitas mendongeng semakin ditinggalkan, baik itu dalam kehidupan sehari-hari maupun di sekolah, padahal melalui aktivitas mendongeng, anak tidak sadar bahwa mereka sedang diedukasi melalui pesan moral yang disampaikan secara tersirat dalam alur cerita.

Menggunakan gambar sebagai media untuk mendongeng atau bercerita tentunya sudah umum dilakukan oleh beberapa pendongeng, namun menggambar sambil mendongeng merupakan suatu hal yang unik dan memerlukan daya kreativitas dan imajinasi yang tinggi serta diperlukan keahlian khusus terutama dalam bidang menggambar.

Kak Kempho merupakan tokoh pendongeng asal kota Semarang yang menggunakan gambar sebagai media peraga untuk mengilustrasikan alur cerita pada dongeng yang dibawakannya. Menariknya, gambar yang digunakan untuk mendongeng bukanlah gambar yang sudah jadi, tetapi gambar yang digunakan untuk mengilustrasikan isi cerita dalam dongeng justru dibuat secara langsung ketika aktivitas mendongeng berlangsung.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis menawarkan kajian proses kreatif tokoh pendongeng “Kak Kempho” yang menggunakan gambar ilustrasi sebagai media untuk mendongeng. Adapun penulisan dalam artikel ini dibatasi pada:

(1) bagaimana kreativitas mendongeng dengan metode menggambar oleh Kak Kempho; (2) bagaimana visualisasi kreativitas mendongeng dengan metode menggambar oleh Kak Kempho; (3) bagaimana pesan moral dalam aktivitas mendongeng dengan metode menggambar oleh Kak Kempho.

Sidhartani (2010: 40) menyatakan bahwa bahasa verbal merupakan sarana utama untuk menyatakan perasaan, pikiran, atau maksud hati. Salah satu bahasa verbal yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau alat untuk berkomunikasi itu adalah melalui Dongeng.

Dongeng dalam bahasa Inggris disebut *Fairy Tales* adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi (Danandjaja, 2002: 83). Dongeng termasuk sastra tertua dalam sejarah manusia berupa tradisi lisan yang berisi cerita-cerita fiksi atau khayalan dan tidak benar-benar terjadi namun dipercaya kebenarannya karena dalam dongeng menampilkan makna suatu kehidupan yang terdapat pesan moral secara tersirat dalam alur ceritanya. Melalui kegiatan mendongeng anak-anak akan tertarik untuk mendengarkan, apalagi jika cara penyampaiannya kreatif, maka mendengarkan dongeng menjadi hal yang sangat menyenangkan dan lebih mudah dijadikan sebagai media untuk mendidik dan membentuk karakter anak.

Media yang digunakan dalam aktivitas mendongeng berfungsi sebagai alat peraga untuk menjelaskan atau mengilustrasikan tentang isi cerita secara visual. Menurut Levie & Levie (Nurdin, 120: 2016) melalui stimulus visual akan menumbuhkan hasil belajar dengan baik seperti tugas-tugas mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Dalam pembentukan konsep diperlukan reaksi terhadap benda-benda yang konkret atau nyata untuk memunculkan struktur ide yang abstrak. Sehingga penggunaan alat peraga yang dapat dilihat secara kasat mata mampu menstimulus daya imajinasi pendengarnya.

Menggambar (*drawing*) adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk warna dan garis. Menggambar adalah proses mengungkapkan ide, anangan-angan, perasaan, pengalamannya dan yang dilihatnya

dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu (Sumanto, 2005: 47). Pengertian tersebut diperkuat oleh pendapat yang diungkapkan oleh Syakir dan Mujiono (2007) bahwa gambar adalah proses visual untuk menggambarkan atau menghadirkan figur dan bentuk pada sebuah permukaan dengan menggunakan pensil, pen atau tinta untuk menghasilkan titik, garis, nada warna, tekstur dan lain sebagainya (Bastomi, 1992: 58).

Secara bahasa ilustrasi berasal dari kata yang diambil dari bahasa Inggris *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa latin *Illustrare* yang berarti membuat terang (Webster dalam Salam, 2017:2). Secara luas ilustrasi diartikan sebagai gambar yang bercerita, sedangkan menurut Thoma (dalam Salam, 2017: 3) ilustrasi merupakan gambar yang dibuat untuk menghiasi naskah serta membantu menjelaskan cerita atau suatu peristiwa. Dalam Diksi Rupa karangan Mike Susanto (2011:190), dijelaskan bahwa ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan visual. Menurut Athian (2011:16) bahwa ilustrasi adalah karya yang dibuat untuk tujuan, menerangkan sesuatu yang berbentuk kata-kata, memperindah, dan bersifat mengkomunikasikan.

Bericara tentang ilustrasi sebagai media untuk mendongeng, merupakan suatu kegiatan yang inovatif dan membutuhkan proses kreatif. Kreativitas sering diartikan sebagai sesuatu yang artistik, agung, cerdas, diluar kebiasaan, lain dari yang lain, dan sulit dipahami (Damajanti, 2006: 21). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia versi online, kreativitas berarti kemampuan untuk mencipta atau daya cipta, sehingga kreativitas sering diasosiasikan dengan aktivitas kegiatan menghasilkan karya baik dalam bidang artistik dan penulisan. Sedangkan menurut Sugiarto (2019: 11) kreativitas adalah setiap tindakan, ide, atau produk yang mengubah dominan yang ada menjadi baru atau menciptakan suatu dominan baru. Berfikir kreatif berarti melepaskan diri dari pola umum yang sudah tertanam dalam ingatan pemikiran yang umum dan mampu mencermati sesuatu yang luput dari pemikiran orang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh suatu tinjauan utuh dan mendalam tentang ketokohan Kak Kempho sebagai pendongeng dan mengkaji proses kreatif menggambar sebagai metode dalam mendongeng serta membuktikan bahwa gambar yang dibuat Kak Kempho merupakan gambar Ilustrasi. Sehingga penelitian ini nantinya dapat memotivasi pembaca baik di bidang ilmu seni rupa maupun pendidikan. Desain penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami oleh subyek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya secara holistik, (Moleong, 2016: 6). Fenomena dalam subjek penelitian seperti yang telah dijabarkan diatas menurut Syafii (2013) dapat diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan alat-alat lainnya.

Data penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi nantinya akan di analisis untuk pengujian pernyataan umum tentang keterkaitan data dan di interpretasi untuk menjelaskan pasan yang secara eksplisit dan implisit termuat dalam realitas (Rohidi, 2011: 222)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Latar Belakang dan Prestasi Kak Kempho Sebagai Pendongeng

Pengalaman yang dilalui Kak Kempho dari masa kecil sampai lulus kuliah tidak lepas dari pendidikan di lingkungan keluarga, seperti motivasi dan dukungan kedua orang tua yang menjadikan Kak Kempho sebagai pendongeng yang selalu percaya diri dan terampil ketika mendongeng didepan orang banyak, terutama di depan anak-anak dan dukungan dari istri dan kedua anaknya yang selalu memberi semangat kepada Kak Kempho. Sedangkan untuk *skill* menggambar yang dimiliki Kak Kempho karena sejak kecil memang hobi menggambar dan sering mengikuti lomba, selain itu Kak Kempho merupakan lulusan dari Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang pada tahun 2005. Budaya dan lingkungan sekitar tempat Kak Kempho tinggal dari lahir sampai saat ini mempengaruhi cara

menyampaikan dongeng sampai cara berpenampilan saat mendongeng.

Budaya dan lingkungan sekitar tempat Kak Kempho tinggal dari lahir sampai saat ini mempengaruhi cara menyampaikan dongeng sampai cara berpenampilan saat mendongeng. Hal-hal tersebut meliputi logat dan bahasa yang digunakan Kak Kempho yang masih tercampur dengan bahasa Jawa. Selain itu penggunaan blangkon sebagai kostum ciri khas Kak Kempho ketika mendongeng juga menunjukkan bahwa Kak Kempho merupakan orang Jawa. Karena itulah Kak Kempho merupakan tokoh yang peduli dengan budaya daerah dan bermaksud melestarikannya dan memperkenalkan kepada masyarakat, terutama anak-anak yang menjadi audiens saat dia mendongeng.

Sederet prestasi dan pengalaman yang telah didapat oleh Kak Kempho baik pada tingkat nasional maupun daerah seperti (1) Juara I Lomba Mendongeng Semarak Anak Usia Dini, Hari Anak Nasional tk. Jawa Tengah tahun 2004; (2) Juara I Lomba Kreativitas Guru (Membuat Gambar Seri & Mendongeng) tk. Nasional tahun 2007; (3) Pengisi Acara “Cerita Bocah” dan “Ayo Menggambar Plus” TVRI Jawa Tengah. Prestasi diatas merupakan bukti bahwa Kak Kempho adalah sosok yang menginspirasi, terutama bagi para pendongeng, guru sekolah dasar, dan juga para mahasiswa seni rupa yang memiliki keterampilan dan dianggap mumpuni dalam membuat media untuk pembelajaran, termasuk penggunaan metode mendongeng dalam pembelajaran.

Kreativitas Mendongeng dengan Metode Menggambar oleh Kak Kempho

Kreativitas adalah setiap tindakan, ide, atau produk yang mengubah dominan yang ada menjadi baru atau menciptakan suatu dominan baru (Sugiarto, 2019: 11). Dalam menumbuhkan kreativitas dibutuhkan keberanian untuk mengungkapkan ide di luar pemikiran orang lain untuk menciptakan suatu yang baru. sedangkan menurut Sofyan Salam (dalam Sugiarto, 2019: 17) bahwa ruang lingkup dari kreativitas terdiri atas: (1) Subjek Kreatif, yaitu individu/manusia yang dianggap memiliki kapasitas kreatif yang berbeda dengan orang lain, (2) Objek Kreatif, yaitu karya

seni atau non seni yang berbeda dari karya yang dianggap biasa-biasa saja, (3) Proses Kreatif, yaitu cara-cara yang dilakukan oleh subjek kreatif, dan (4) Lingkungan Kreatif, yaitu lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi aktivitas kreatif.

Sebagai pendongeng, Kak Kempho memiliki pendapat mengenai pengertian dongeng yang merupakan cerita fiksi atau cerita yang tidak masuk akal. Sejalan dengan pendapat Danandjaja (2002: 83) bahwa dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan berisikan pelajaran atau pesan moral. Sedangkan menurut Kak Kempho cerita yang menceritakan tentang suatu hal yang masih masuk akal walau hanya sebuah karangan, termasuk pada cerita biasa.

Tindakan yang dilakukan oleh Kak Kempho sebagai tokoh pendongeng yang menggunakan media gambar secara langsung untuk mengilustrasikan dongeng yang disampaikan termasuk dalam ruang lingkup kreatif seperti yang dikemukakan Sofyan Salam diatas. Hal ini dibuktikan dengan cara Kak Kempho dalam menarik perhatian audiens dan cara membuat audiens tertarik dan terpukau dengan dongeng yang disampaikannya.

Dengan menggambar secara cepat sambil mendongeng merupakan dua kegiatan berbeda dan dibutuhkan *skill* yang mumpuni untuk melakukannya, hal ini termasuk dalam ruang lingkup subjek yang kreatif karena cara yang dilakukan oleh Kak Kempho berbeda dari cara pendongeng lainnya. Melalui penggabungan dua kegiatan tersebut, Kak Kempho mampu menarik perhatian dan membuat kagum audiens yang melihat aktivitas mendongengnya. Selanjutnya gambar yang dihasilkan dari aktivitas mendongeng, walau bentuk dan tekniknya sederhana namun masih dapat dikenali sebagai objek yang dimaksud dalam cerita, karya tersebut termasuk sebagai objek kreatif yang dihasilkan.

Berdasarkan analisis kegiatan Kak Kempho ketika mendongeng, dapat ditarik kesimpulan bahwa Kak Kempho melakukan aktivitas mendongeng dimulai dari penentuan konsep cerita. Konsep tersebut berupa alur cerita dan konsep visual. Tema yang diambil Kak Kempho untuk mendongeng yaitu disesuaikan dengan audiens, karena seringnya Kak Kempho mendongeng untuk anak-anak pada tingkat PAUD, TK, dan SD maka

dongeng yang dibawakan bertemakan tentang sikap, bagaimana bersikap yang baik, bagaimana manjalanakan adab yang baik, tentang moral, tentang karakter. Kak Kempho kadang membawakan cerita dongeng yang intinya sama di beberapa tempat yang berbeda, kadang juga membawakan cerita yang berbeda dengan nama tokoh yang sama. Proses penentuan alur cerita dongeng dan karakter tokoh dalam dengeng yang dibawakan oleh Kak Kempho berlangsung cukup lama dan bertahap. Misalnya tokoh Plenthus dan Mulia pada cerita yang sering dibawakan oleh Kak Kempho yang berjudul “Plenthus dan Ketapel Kayu” . Kak Kempho menuturkan bahwa tokoh Plentus ini semula namanya bukan Plenthus tapi Adul, sedangkan tokoh Mulia ini awalnya bernama Aulia. Lalu dongeng yang sering dibawakan oleh Kak Kempho yaitu cerita tentang “Kura-kura yang membenci Tempurungnya” dan berbagai cerita lainnya, namun seiring berjalannya waktu ada perubahan-perubahan pada karakter yang dibuat oleh Kak Kempho sampai saat ini.



Gambar 1. Bentuk visual tokoh Adul sebelum namanya menjadi Plenthus versi gambar seri
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)



Gambar 2. Bentuk visual tokoh Plenthus versi menggambar cepat ketika aktivitas mendongeng berlangsung
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Perbedaan visual dari kedua gambar tersebut karna perbedaan penggunaan, teknis dan kondisi. Jika pada gambar di sebelah kiri merupakan gambar yang dibuat dalam bentuk buku seri untuk

keperluan lomba. Sedangkan pada gambar sebelah kanan merupakan gambar yang dibuat ketikan menggambar cepat di depan audiens ketika mendongeng.

Konsep visual yang dibuat oleh Kak Kempho berupa adegan-adegan yang dianggap penting. Adegan penting yang dimaksud Kak Kempho yaitu adegan yang dapat menguatkan cerita yang sedang disampaikannya. Seperti penggambaran bentuk tokoh dalam dongeng, penggambaran latar tempat, waktu dan suasana dalam dongeng, atau penting yang dimaksud Kak kempho yaitu ketika memasukkan unsur komedi. Untuk mendukung supaya audiens tahu dimana letak kelucuannya, unsur komedi tersebut tidak hanya disampaikan melalui kata-kata, tetapi juga bisa dilakukan lewat gambar.

Media yang digunakan Kak Kempho untuk mendongeng yaitu berupa beberapa kertas putih ukuran A1, Spidol besar dan Easel (alat penyangga kertas). Kertas putih ukuran A1 merupakan media untuk menggambar, biasanya Kak Kempho membawa kertas putih beberapa lembar, sesuai kebutuhan ceritanya. Spidol besar merupakan alat gambar untuk membuat garis-garis linier berwarna hitam diatas kertas putih. Easel digunakan ntuk menyangga kertas (sebagai papan gambar) agar kertas bisa diletakkan seperti ditempelkan di papan dan bisa bolak balik lembarnya.

Sebelum memulai cerita, Kak Kempho melakukan *ice breaking* untuk mengondisikan audiens agar fokus, mendongeng sambil menggambar. Bentuk pengondisian tersebut berupa (1) menirukan suara atau bunyi-bunyi tertentu seperti mengajak audiens menirukan apa yang diucapkan Kak Kempho, lalu ketika Kak Kempho meminta untuk berhenti mengikuti dan audiens masih tetap mengikuti, sehingga mengundang tawa. Hal ini membuat audiens akhirnya menjadi fokus kepada Kak Kempho; (2) bertepuk tangan agar suasana menjadi meriah dan ramai Kak Kempho mengajak Audiens untuk bertepuk tangan sesuai dengan komando dari Kak Kempho. hal ini dilakukan agar audiens menjadi fokus dan rileks; (3) bernyanyi agar audiens fokus dan tidak sibuk dengan aktivitasnya sendiri-sendiri; (4) tes konsentrasi berupa suatu kuis atau pertanyaan yang menjebak sehingga mengundang tawa bagi para

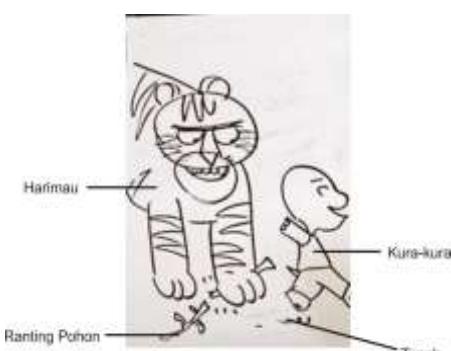
audiens. Hal ini dilakukan agar audiens fokus kepada Kak Kempho.

Ketika Mendongeng, Kak Kempho melakukan ha-hal berupa (1) Menggambar bertujuan sebagai ilustrasi dari cerita dongeng yang disampaikannya. Sehingga membantu audiens dalam mengimajinasikan karakter yang sedang diceritakan; (2) menirukan suara-suara atau bunyi-bunyian tertentu seperti suara burung, suara ayam berkukok, suara musik diskon, suara angin, suara kendaraan atau suara orang berlari. Reaksi dari audiens ketika mendengarkan Kak Kempho menirukan suara-suara tersebut ada yang senang, ada yang terpukau, ada yang ikut menirukan, ada juga yang langsung bertepuk tangan; (3) berekspresi melalui mimik muka dan memperagakan gerak tertentu memperagakan gerakan-kerakan seperti melompat, menari, berekspresi sedih dan sebagainya sesuai dengan apa yang sedang diceritakan untuk mendukung sehingga mengundang tawa audiens.

Durasi waktu yang dibutuhkan untuk menyampaikan alur cerita sampai selesai kurang lebih selama empat puluh menit sampai satu jam, dan di akhir cerita disisipkan kesimpulan berupa pesan moral dari cerita dongeng yang disampaikannya.



Gambar 3. Aktivitas Kak Kempho sedang mendongeng sambil menggambar di TK Anak Cerdas PP Paud dan Dikmas Jateng (Sumber: Dokumentasi Peneliti)



Gambar 4. Contoh gambar yang dibuat Kak Kempho secara langsung ketika mendongeng
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar ini mengilustrasikan ketika Kura-kura sedang bersukaria karena melepas tempurungnya dan dia tidak sadar bahwa ada Harimau yang mengintainya dari belakang. Karena Harimau tidak sengaja menginjak ranting Pohon, sehingga menimbulkan bunyi dan seketika membuat Kura-kura kaget dan menoleh. Ketika tahu bahwa yang mengintainya adalah Harimau yang ingin memakannya, Kura-kura merasa takut dan akhirnya melarikan diri.

Objek Kura-kura dan Harimau dibuat dengan pendekatan kartunal, dengan teknik *linear* atau hanya berupa gari-gari hitam diatas kertas putih berukuran A1. Perspektif pada gambar ini dapat dilihat dari penggambaran Harimau dari kepala ke badan dibuat semakin kecil. Gambar Harimau yang dibuat Kak Kempho hanya tampak dari depan, dapat dikenali bahwa itu menunjukkan binatang Harimau dengan adanya corak belang-belang. Namun ketika proses menggambar dan masih terlihat bagian kepalanya, mata dan hidungnya saja, Kak Kempho bertanya binatang apa itu, maka ada audiens yang berteriak itu tokoh *angry bird*. Baru setelah gambar jadi seluruhnya baru tampak gambar harimau yang sedang menginjak ranting dan mengagetkan Kura-kura. Sedangkan gambar Kura-kura dibuat tampak dari samping dengan ekspresi seolah-olah tidak menyadari ada Harimau di belakangnya. Hal ini karena objek Kura-kura dibuat dahulu sebelum gambar Harimau. Karena ketika menggambar Kak Kempho sambil terus melanjutkan bercerita, sehingga gambarnya dibuat secara bertahap walau dalam satu *slide*.

Gambar ini terdapat pada alur dongeng yang berbunyi:

Ada binatang yang galak (anak-anak menebak 'singa' Kak Kempho menggambar) Binatang apa? (anak-anak mengjawab 'Angry Brid'), dan Kak Kempho ikut menjawab "Angry Brid" tepuk tangan...(anak-anak tepuk tangan) kok Angry Bird binatang galak (Kak Kempho melanjutkan menggambar) Binatang apa? (anak-anak serentak menjawab 'harimau') harimau atau macan ya. Kok Angry Bird. Oh iya pertamanya kayak Angry Bird. Salahnya Kak kempho ya. Harimau mengintip dari balik semak-semak.

Visualisasi Kreativitas Mendongeng dengan Metode Menggambar oleh Kak Kempho

Gambar yang dibuat Kak Kempho sebagai media yang membantu untuk berkomunikasi

menyampaikan pesan moral melalui alur cerita dongeng kepada audiens dibuat sederhana dan bersifat kartunal yang hanya bersifat kegarisan (menggunakan teknik *linear*) dan berwarna hitam - putih. Menurut Kak Kempho gambar yang dibuatnya asalkan dapat dikenali oleh audiens sebagai objek yang dimaksud itu sudah dapat dikatakan berhasil dalam menggambar.

Kelancaran Kak Kempho dalam menggambar secara *live* dan cepat serta menghasilkan garis-garis yang bersifat seponatan ketika mengilustrasikan dongeng yang dibawakannya merupakan hasil dari latihan berulang-ulang dan terus mengalami proses perkembangang seiring berjalanannya waktu. Peroses tersebut berlangsung secara bertahap, termasuk bentuk karakter yang di visualisasikan. Contohnya penggambaran tokoh anak bernama Mulia pada cerita “Plentus dan Ketapel Kayu” yang dalam penggambarannya berbeda-beda. Kadang Kak Kempho menggambarkannya sebagai sosok gadis yang berkerudung, kadang juga menggambarkan sebagai gadis yang rambutnya dikuncir dua. Contohnya lagi tokoh penggambaran tokoh Plenthus yang diciptakan Kak Kempho dengan ciri khas memiliki kuncung, tentunya memiliki proses dalam penciptaannya atau memvisualisasikannya.



Gambar 5. Mulia versi dikuncir dua
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Gambar 5 ini merupakan tokoh Mulia dengan penggambaran visualnya dibuat rambutnya dikuncir dua. Sedangkan ibunya Mulia digambarkan memakai jilbab dengan hiasan bunga serta memegang selembar uang. Karena pada cerita dikatakan sedang menyuruh Mulia untuk membeli kecap diwarung. Untuk Ekspresi Mulia digambarkan dengan mata yang hanya berupa garis

lengkung, hidung dengan garis lancip dan mulut dibuat setengah lingkaran bulan sabit.



Gambar 6. Mulia versi pakai jilbab
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Sedangkan gambar 6 ini tokoh Mulia digambarkan sedang memakai jilbab dan tokoh ibunya juga memakai jilbab, namun tidak ada gambar bunga di sampingnya. Selain tangan ibu Mulia juga tidak di gambarkan. Berbeda dengan gambar 5 yang digambarkan ibu Mulia sedang memegang uang kertas. Gambar di atas, walaupun penggambaran tokohnya berbeda, tetapi alur yang diceritakan pada intinya sama.

Kadang Kak Kempho juga menggunakan nama yang sama pada alur cerita yang berbeda, seperti Mulia dan Plenthus yaitu tokoh ciptaan Kak Kempho yang sering di pakai saat mendongeng. Selain itu Kak Kempho selalu menyesuaikan dengan tema acara, tempat acara, dan audiens yang sedang dihadapi oleh Kak Kempho. sehingga gambar ilustrasi yang dibuat Kak kempho bersifat fleksibel sesuai dengan kondisi lingkungan. Tentunya hal ini memerlukan daya kreativitas dan imajinasi yang tinggi dan perlu latihan berulang-ulang.

Kak Kempho ketika mendongeng juga melakukan komunikasi dengan audiens melalui pertanyaan-pertanyaan berdasarkan gambar yang dibuat. Contohnya ketika Kak Kempho mengawali ceritannya dengan menirukan suara ayam. Ketika proses menggambar itu Kak Kempho bertanya kepada audiens ‘suara apa itu?’ lalu audiens menjawab suara ayam, suara burung, suara jago dan jawaban yang bermacam-macam. Setelah gambar yang dibuat Kak Kempho jadi secara sempurna dan menggambarkan seekor ayam, audiens akhirnya tahu jawaban atas pertanyaan Kak Kempho tadi.

Aktivitas diatas menunjukkan bahwa Kak Kempho melakukan komunikasi dengan audiens secara verbal melalui pertanyaan retorik yang sebenarnya tidak perlu jawaban, karena gambar yang sedang dibuat oleh Kak Kempho sudah menjawab atas pertanyaan yang diajukannya kepada audiens, namun tetap digunakan Kak Kempho untuk berinteraksi dengan audiens. Cara berkomunikasi dengan audiens seperti ini dilakukan Kak Kempho agar audiensnya tetap fokus memperhatikan Kak Kempho membawakan dongeng.

Pada konsep komunikasi yang dipraktikkan oleh Kak Kempho ini sejalan dengan pendapat Lasswell (dalam Severin&Tankard, 2005: 55) bahwa tujuan komunikasi untuk mempengaruhi tingkah laku sasaran yang menerima pesan dan model komunikasi tersebut meliputi aktivitas mendongeng seperti berikut: (1) sumber informasi yaitu Kak Kempho , (2) Unsur Pesan yang dibawakan yaitu tentang dongeng yang mencontohkan keteladanan, (3) saluran komunikasi atau media yang digunakan oleh Kak Kempho yaitu berupa suara atau verbal, dan gambar sebagai perantara untuk memperkuat komunikasi antara Kak kempho dengan audiens, (4) penerima pesan yaitu audiens, anak-anak yang usianya antara 3-12 tahun atau anak-anak yang masih PAUD, TK, dan SD, terkadang juga orang-orang dewasa seperti walimurid siswa atau guru kelas, (5) pengaruh yang didapat audiens setelah mendengarkan Kak Kempho bercerita, secara kasat mata anak-anak terlahat bahagia dan senang.

Penggunaan bahasa Indonesia dicampur dengan bahasa Jawa yang Kak Kempho gunakan ketika mendongeng merupakan pengaruh dari lingkungan hidup Kak Kempho yang memang karena Kak Kempho adalah orang Jawa. Namun jika penggunaan bahasa Jawa yang diselipkan dalam alur mendongeng ketika Kak Kempho melakukan aktivitas di luar pulau Jawa. Kemungkinan audiens akan sulit untuk memahami bahasa yang digunakan oleh Kak Kempho dan bisa terjadi miskomunikasi.

Pesan moral dalam Aktivitas Mendongeng dengan Metode Menggambar oleh Kak Kempho

Dongeng yang dibawakan oleh Kak Kempho, pada setiap ceritanya selalu disisipkan

pesan moral yang mendidik bagi anak-anak. Pesan-pesan moral tersebut biasanya disampaikan melalui tingkah laku atau tindakan dari tokoh yang sedang diceritakan atau biasanya lewat narasi di akhir cerita dongeng. Pesan-pesan itu berupa mencontohkan pada kehidupan seperti tauladan dalam suatu kehidupan biasanya berupa kisah tentang rasa bersyukur, saling tolong menolong, mengekspresikan suatu keburukan misalnya rasa iri dengki, jahil, misalkan ada anak yang nakal yang pada akhirnya dia kena musibah dan menjadi anak yang baik, mengekspresikan kebaikan berupa jika bercerita tentang anak yang baik selalu dimudahkan segala sesuatu yang dikerjakannya. Anak yang rajin belajar, mendapat nilai bagus dan menjadi dapat juara.

Kak Kempho ingin menyampaikan pesan bahwa sebagai mahluk Tuhan harus pandai bersyukur atas nikmat yang dianugerahkan Tuhan serta dapat berguna bagi mahluk yang lain. Contoh narasi dongeng diatas menunjukkan bahwa melalui aktivitas mendongeng dapat dijadikan sebagai media untuk pendidikan karakter dan menanamkan perilaku yang baik secara tersirat tapi tetap tersampaikan kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan.

Cerita dongeng yang disampaikan juga sebagai stimulus mengenai imajinasi audiens ketika mendengarkan cerita serta daya tarik audiens agar tetap fokus mengikuti cerita.

Gambar yang dibuat oleh Kak Kempho secara cepat dan langsung sambil mendongeng termasuk pada kategori jenis gambar sebagai karya seni ilustrasi. Karena pada dasarnya tujuan dari gambar yang dibuat oleh Kak Kempho ketika mendongeng yaitu untuk memperjelas jalan cerita dengan menggambarkan tokoh dalam cerita tersebut serta menarik perhatian audiens agar fokus mengikuti alur cerita dongeng. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Thoma (dalam Salam, 2017: 3) bahwa gambar ilustrasi merupakan gambar yang dibuat untuk menghiasi naskah agar menarik serta membantu untuk menjelaskan mengenai suatu cerita atau peristiwa. Sedangkan tujuan Kak Kempho menggambar langsung secara cepat dan langsung di hadapan audiens selain untuk menjelaskan juga bertujuan agar audiens fokus mengikuti kegiatan mendongeng serta menstimulus imajinasi audiens ketika Kak Kempho

mendongeng melalui gambar yang dibuatnya secara cepat dan langsung di hadapan audiens.

Tanggapan audiens yang selalu positif membuat Kak Kempho dikenal oleh masyarakat luas di sekitar Semarang dan di luar kota bahkan di luar pulau, terutama para guru PAUD, TK, dan SD, serta instansi-instansi yang ruang lingkupnya adalah anak-anak. Bahkan dari kalangan mahasiswa juga banyak yang mengenal Kak Kempho baik dari jurusan bahasa, komunikasi, seni, atau budaya.

Audiens yang pernah melihat aksi mendongeng Kak Kempho kebanyakan akan ketagihan untuk melihatnya lagi. Sehingga ketika Kak Kempho manggung di suatu tempat dan itu bersifat umum maka mereka ada yang datang untuk melihatnya lagi.

Hal-hal yang menjadi kendala ketika Kak Kempho mendongeng yaitu bisa dalam diri Kak Kempho sendiri seperti kondisi tubuh yang kurang fit, sedang sakit tenggorokan misalnya. Lalu faktor luar seperti dari panitia penyelenggara kurang siap dalam menyiapkan tempat yang tidak bisa menampung audiens sedangkan Kak Kempho membutukan ruang gerak yang cukup untuk berekspresi dalam menyampaikan dongeng atau menyiapkan alat pengerah suara yang kurang memadai sehingga Kak Kempho lebih berusaha mengencangkan suaranya ketika mendongeng. Kendala lainnya juga terjadi jika lingkungan sekitar tempat mendongeng tidak kondusif seperti berada dilingkungan yang ramai sehingga membuat audiens rawan untuk teralihkan fokusnya ketempat yang lain. Biasanya hal ini terjadi jika Kak Kempho mendongeng di luar ruangan atau *outdoor*. Penjabaran di atas menunjukkan bahwa dalam mengatasi beberapa kendala yang dihadapi, maka Kak Kempho selalu menyesuaikan dengan kondisi lingkungan dan memberikan syarat yang bersifat fleksibel agar aktivitas mendongeng berjalan dengan lancar.

Kendala yang dihadapi oleh Kak Kempho ketika mendongeng, yaitu mulai dari faktor dalam diri Kak Kempho seperti kondisi tubuh yang tidak dalam stamina yang kurang bagus, faktor lingkungan sekitar, sampai faktor sarana dan prasarana yang disiapkan oleh panitia. Untuk mengatasi beberapa kendala yang dihadapi, maka Kak Kempho selalu menyesuaikan dengan kondisi

lingkungan dan memberikan syarat yang bersifat fleksibel agar aktivitas mendongeng berjalan dengan lancar.

SIMPULAN

Pada artikel penelitian ini disampaikan beberapa hal yang meliputi (1) Kreativitas mendongeng dengan metode menggambar yang dilakukan oleh Kak Kempho; (2) Visualisasi gambar hasil kreativitas mendongeng dengan metode menggambar yang dilakukan oleh Kak Kempho; (3) Pesan moral dalam aktivitas mendongeng dengan metode menggambar yang dilakukan oleh Kak Kempho.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Pertama, proses kreativitas Kak Kempho mendongeng dengan metode menggambar dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan materi dan media untuk menggambar, tahap ketika aktivitas mendongeng berlangsung, tahap penutup. Kedua, visualisasi dari kreativitas mendongeng dengan metode menggambar berupa gambar yang berbentuk kartun, dan hanya berupa garis-garis ekspresif dan spontan. Ketiga, pesan moral yang disampaikan berupa keteladan dari cerita yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Athian, M Rahman. 2011. "Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas VIII SMP IT Cahaya Ummat Karangjati Dengan Menggunakan Media Sound Art" *Skripsi*. FBS, Pend. Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang.
- Bastomi, Suwaji, 1985. *Berapresiasi pada Seni Rupa*. Semarang. IKIP Semarang Press.
- Damajanti, Irma. 2006. *Psikologi Seni*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Danandjaja, James. 2002. *Foklor Indonesia Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT.Pustaka Utama Grafiti.
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. *Ilmu Komunikasi: Teori dan praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Nurdin, Syafruddin dan Adriantoni 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UMN.
- Sidhartani, Santi. "Ilustrasi sebagai Aspek Pendukung dalam Komunikasi Studi Kasus : Peranan

- Ilustrasi sebagai Bahasa Nonverbal yang Mendukung Penyampaian Komunikasi pada Dongeng Anak.” *Deiksis* Vol. 02 No.01 Januari-Maret (2010).
- Sugiarto, Eko. 2019. Kreativitas Seni dan Pembelajarannya. Yogyakarta: LkiS.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta. Depdiknas.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Syafii. 2013. “*Metode Penelitian Pendidikan Seni Rupa*”. Dalam Buku Ajar. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Syakir dan Mujiono. 2007. “*Gambar 1*”. Dalam Buku Ajar. Semarang: Universitas Negeri Semarang.