

Membentuk Kreativitas Rupa Anak melalui Metode *Storytelling*

Rizki Taufik Rakhman

Pendidikan Seni Rupa/Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: rizkitr@unj.ac.id

Article History:

Received : 22-10-2021

Revised : 04-11-2021

Accepted : 29-11-2021

Kata Kunci:

Kreativitas Rupa,
Storytelling

Abstrak: *Storytelling* atau bisa disebut juga dengan dongeng merupakan warisan budaya lisan bangsa Indonesia yang sarat akan pesan agar memiliki budipekerti yang luhur. Peran tersebut memperjelas posisi dongeng sebagai media yang tepat untuk memperkenalkan sebuah informasi penting terkait generasi muda. Jika kegiatan dongeng itu terbatas pada pendongeng dan audiens, dimana audiens menikmati setiap sajian pendongeng dengan atau tanpa alat bantu berupa media (visual). Adanya perubahan lokasi yang dilakukan sebagai akibat pandemic covi-19 tidak menyurutkan semangat tim P2M Prodi Seni Rupa. Jika pada awalnya ingin melaksanakan kegiatan P2M pada anak-anak di Kasepuhan Ciptagelar, akhirnya dialihkan pada siswa-siswi SDN 03 Cipondoh, Tangerang. P2M dilaksanakan melalui daring (online). Melalui program P2M berjudul, "Pengembangan Kreativitas Rupa Anak melalui Dongeng", bertujuan untuk memantik kreativitas rupa anak di SDN 03 Cipondoh, Tangerang dengan melakukan pelatihan berupa kreativitas rupa dalam 2 tahap melalui dongeng. Hasil yang didapat dari program P2M ini adalah siswa-siswa SDN03 Cipondoh, Tangerang memiliki kreativitas rupa yang tak terbatas dan menjadi bagian dari kehidupan mereka sehari-hari.

Pendahuluan

Kasepuhan Ciptagelar merupakan masyarakat hukum adat yang berada di kawasan pedalaman Gunung Halimun-Salak. Istilah kasepuhan berasal dari bahasa Sunda, yang secara umum artinya adalah mereka yang dituakan. Secara spesifik wilayah perkampungan masyarakat Kasepuhan Ciptagelar tersebar di tiga kabupaten yang berada di sekitar wilayah perbatasan Provinsi Banten dan Jawa Barat. Kasepuhan Adat Ciptagelar mulai berdiri pada tahun 1368 dan telah beberapa kali mengalami perubahan kepemimpinan secara turun temurun. Hingga saat ini, Kasepuhan Ciptagelar masih menjalankan tradisi berpindah yang berdasar pada wangsit yang diterima dari para leluhur (*karuhun*).

Secara administratif saat ini Kasepuhan Ciptagelar berada di wilayah dusun Sukamulya, Desa Sirnaresmi, kecamatan Cisolok, Kabupaten Sukabumi. Berdasarkan data tahun 2008, Kasepuhan Ciptagelar dihuni oleh sekitar 293 orang yang terdiri dari 84 kepala keluarga dengan 151 orang laki-laki dan 142 orang perempuan. Desa ini merupakan bagian dari Kesatuan Adat Banten Kidul yang tersebar di lebih dari 500 desa. Selain Kasepuhan Ciptagelar, di wilayah ini juga terdapat Kasepuhan Cisungsang, Kasepuhan Cisitu, Kasepuhan Cicarucub, Kasepuhan Citorek, Kasepuhan Sirnaresmi, Kasepuhan Ciptamulya, Kasepuhan Cibedug, dsb. Secara umum beberapa kasepuhan ini terikat dalam kumpulan narasi sejarah yang sama.

Keberadaan desa adat Kasepuhan Ciptagelar sudah dikenal luas oleh sebagian besar masyarakat Jawa Barat, khususnya kalangan masyarakat di wilayah Jawa Barat bagian Selatan. Warga Kasepuhan Ciptagelar dikenal sebagai masyarakat yang memegang teguh adat dan

tradisi yang bersandar pada budaya pertanian, khususnya padi. Beberapa rangkaian kegiatan pertanian yang mengakar diantaranya adalah ngaseuk, mipit, nganyaran, serentaun, dsb. Kegiatan kesenian dan kebudayaan, termasuk diantaranya Angklung Buhun, Wayang Golek, dan Jipeng merupakan bagian dari keseluruhan adat istiadat, budaya, serta tradisi yang terus berkembang sampai saat ini.

Tradisi berpindah tempat yang dilakukan berdampak pada psikologi perkembangan anak asli Kasepuhan Ciptagelar. Meskipun tetap memegang teguh budaya seperti telah disebutkan diatas, namun kreativitas seorang anak akan mengalami dampaknya. Program P2M berjudul, "Pengembangan Kreativitas Rupa Anak di Kasepuhan Ciptagelar melalui Dongeng", bertujuan untuk mengetahui dampak dari tradisi *karuhun* terhadap kreativitas anak asli kasepuhan ciptagelar.

Peneliti sudah melakukan survey dan observasi lapangan pada bulan Juni 2021. Namun, situasi pandemic tidak memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan P2M di Kasepuhan Ciptagelar, Sukabumi. Kegiatan P2M luring dilarang oleh Universitas Negeri Jakarta melalui surat keputusan Rektor dialihkan kepada daring (online). Peneliti mencoba menjelaskan situasi tersebut pada guru di SD Ciptagelar dan berharap mereka dapat mengikuti kegiatan P2M melalui virtual. Akan tetapi, penggunaan aplikasi zoom tidak pernah dilakukan di SD Ciptagelar. Hal ini membuat tim P2M mengalihkan lokasi kepada SDN 03 Cipondoh, Tangerang.

Metode

Dalam melaksanakan kegiatan P2M ini, tim akan berkordinasi dengan kedua mitra terlebih dahulu. Mitra 1, merupakan masyarakat Kasepuhan Ciptagelar yang memiliki tetua adat dimana tim P2M akan menjelaskan maksud dan tujuan dari kegiatan ini. Jika ijin sudah didapatkan, maka tim P2M memberitahukan kepada mitra 2 yakni Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat. Meskipun sifatnya hanya pemberitahuan, namun dinas terkait ini perlu mengetahui dampak dan hasil luaran dari kegiatan P2M tersebut.



Gambar 1. Rancangan Kegiatan P2M

Rencana kegiatan P2M dilakukan selama 5 hari di Kasepuhan Ciptagelar, Sukabumi. Efektif kegiatan selama 3 hari dan dilakukan selama kurang lebih 2-3 jam pada sore hari sehingga tidak mengganggu aktivitas sekolah mereka. Pada hari pertama, merupakan perkenalan dengan membacakan dongeng dengan teknik read a loud. Kemudian peserta akan membaca ulang. Hal ini dilakukan sebagai jembatan antara tim P2M dengan anak asli Kasepuhan Ciptagelar. Tujuan di hari pertama adalah tidak adanya jarak sehingga kreativitas rupa anak dapat dihasilkan.

Selanjutnya pada hari kedua, tim P2M akan melakukan dongeng dengan teknik teaterikal yang juga melibatkan peserta. Setelah itu, peserta akan merespon dalam bentuk kreativitas rupa. Hasilnya akan diceritakan ulang oleh peserta. Pada hari ketiga, peserta akan diberi kebebasan untuk membuat narasi dongeng dan imaji visual berdasarkan kreativitas dan imajinasi mereka masing-masing yang kemudian disampaikan kepada tim P2M.



Gambar 2. Rancangan Kegiatan P2M yang Baru

Dengan dialihkannya lokasi dan pelaksanaan kegiatan P2M melalui daring maka metode pelaksanaannya pun berubah. Aplikasi Zoom yang terhubung dengan Streaming Youtube menjadi media untuk melaksanakan kegiatan P2M. Sedangkan peserta workshop dari siswa-siswi SD Ciptagelar dialihkan menjadi siswa-siswa SDN 03 Cipondoh, Tangerang

Hasil dan Pembahasan

Bulan Juni 2021, ketua tim P2M melakukan survey dan observasi ke Kasepuhan Ciptagelar, Sukabumi. Perjalanan dari Bandung memakan waktu kurang lebih 7 jam perjalanan dengan medan yang cukup sulit untuk dilalui oleh kendaraan pribadi. Jalan bebatuan dan terjal membuat situasi cukup sulit untuk tiba di desa Kasepuhan Ciptagelar.



Gambar 3. Suasana Desa Kasepuhan Ciptagelar, Sukabumi

Observasi selama 4 hari 3 malam menghasilkan berbagai rencana kegiatan P2M yang akan dilaksanakan oleh siswa-siswi kelas 5 dan 6 SDN Ciptagelar. Kondisi yang baik dari sekolah juga membuat tim P2M semakin yakin bahwa kegiatan P2M nantinya akan berlangsung menarik dan menyenangkan.



Gambar 4. SDN Ciptagelar, Sukabumi

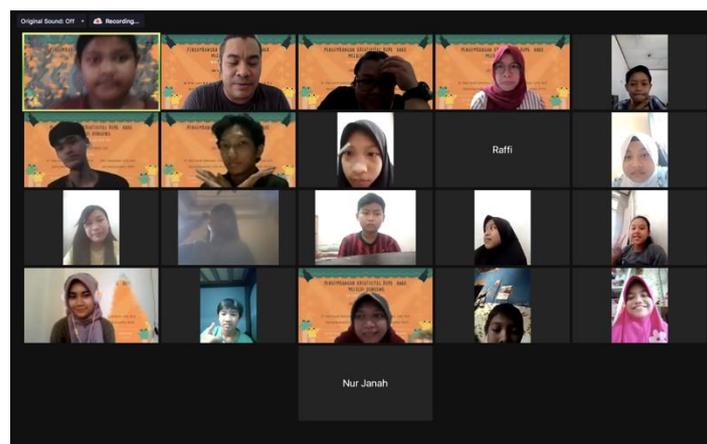
Namun, apa yang direncanakan oleh tim P2M untuk melaksanakan kegiatan di SDN Ciptagelar harus diurungkan. Hal ini disebabkan pandemic covid-19 yang tidak mereda

sehingga Universitas Negeri Jakarta melarang kegiatan luring yang melibatkan mahasiswa melalui surat rektorat. Dengan adanya himbauan tersebut, ketua tim P2M menghubungi guru dan menjelaskan permasalahannya. Awalnya masih ada harapan untuk melaksanakan kegiatan P2M dengan peserta siswa-siswi SDN Ciptagelar. Akan tetapi menurut penuturan gurunya, mereka belum pernah melakukan kegiatan belajar melalui daring sehingga tidak akrab dengan aplikasi zoom untuk menjadi media perantara kegiatan P2M. Sehingga tim P2M mengalihkan lokasi dan target peserta menjadi siswa-siswi SDN 03 Cipondoh, Tangerang.



Gambar 5. Poster P2M (Virtual Background)

Pada akhirnya terkumpul 10 orang siswa-siswi kelas 5 SDN 03 Cipondoh, Tangerang berumur 10-11 tahun sebagai peserta pelatihan pengembangan kreativitas rupa anak melalui dongeng. Dalam P2M ini, dilakukan 2 kali pelatihan, yakni: pelatihan 1 merupakan respon dari dongeng teknik read a loud dan pelatihan 2 merupakan respon dari dongeng teknik teaterikal.

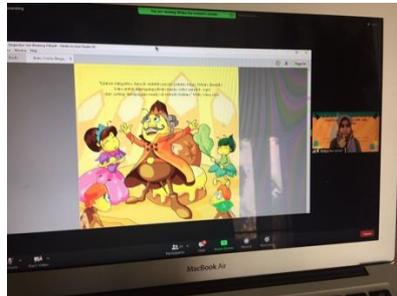


Gambar 6. Panitia dan Peserta P2M

Pelatihan 1

Salah satu dari anggota tim P2M membacakan dongeng dengan teknik read a loud. Dongeng tentang kerajaan lebah yang dibacakan 2 kali karena beberapa dari peserta mengalami masalah dengan sinyal. Ketika dibacakan, dibantu dengan visual yang ditampilkan melalui

picture book. Setelah dibacakan dongeng, peserta diminta untuk merespon narasi dongeng tersebut dengan memvisualisasikan dari sebuah adegan yang diingat pada dongeng kerajaan lebah tersebut.



Gambar 7. Teknik Dongeng Read a loud.

Hasil yang didapatkan adalah terdapat 4 kategori dalam merespon dongeng kerajaan lebah yang dibacakan dengan teknik read a loud oleh tim P2M. Kategori 1 adalah lebah yang digambarkan sebagai tokoh utama cerita. Kategori 2 adalah lebah digambarkan layaknya manusia. Kategori 3 adalah situasi di kerajaan lebah. Kategori 4 adalah ilustrasi cerita dongeng kerajaan lebah.



Gambar 8 Kategori 1 : 1 Ekor Lebah

Kategori pertama merupakan hasil respon dari 42% peserta pelatihan. 1 ekor lebah dengan madu merupakan ide yang sederhana dari narasi dongeng yang disampaikan melalui visual sebagai bentuk respon dari peserta pelatihan.



Gambar 9. Kategori 2 : Lebah digambarkan sebagai Manusia

Kategori kedua merupakan hasil respon dari 16% peserta pelatihan. 1 ekor lebah yang ditampilkan seperti layaknya manusia yang berdiri tegak.



Gambar 10. Kategori 3 : Kerajaan Lebah

Kategori kedua merupakan hasil respon dari 25% peserta pelatihan. Menampilkan situasi kerajaan lebah sebagai setting dalam narasi dongeng.



Gambar 11. Kategori 4 : Ilustrasi Cerita Lebah

Kategori ketiga merupakan hasil respon dari 25 % peserta pelatihan. Menampilkan ilustrasi cerita lebah yang kompleks. Dari keempat kategori yang dihasilkan pada pelatihan 1, tim P2M memiliki kesimpulan awal bahwa peserta P2M memiliki imajinasi yang baik dan interpretasi yang juga baik terhadap narasi dongeng yang dibacakan. Namun, simpulan awal tersebut belum tentu sepenuhnya benar sehingga tim P2M melanjutkan pada pelatihan kedua yang sifatnya lebih kompleks.

Pelatihan 2

Tim P2M melakukan teknik dongeng yang berbeda pada pelatihan kedua. Teknik teaterikal atau berdialog dan bernarasi. Dongeng yang dipilih adalah dongeng asal Jawa Barat, Lutung Kasarung. Setelah dongeng tersebut dimainkan oleh tim P2M, peserta bebas merespon dari setiap adegan dongeng tersebut dengan bahan apapun. Karya bisa berbentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi. Waktu yang diberikan untuk melakukan kreativitas rupa pada pelatihan kedua ini adalah 30 menit. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut, terdapat 3 kategori dalam karya kreativitasnya. Kategori 1, purbasari dan lutung kasarung sebagai tokoh utama dalam cerita dongeng. Kategori 2, setting kerajaan dan gubug. Kategori 3, merupakan kategori lainnya yang tidak termasuk kategori 1 maupun 2.



Gambar 12. Kategori 1 : Purbasari dan Lutung Kasarung

Kategori 1 berupa tokoh purbasari dan lutung kasarung sebagai tokoh utama dalam cerita dongeng tersebut. Sebanyak 16% dari peserta merespon dengan hasil yang masuk pada kategori 1 meskipun dengan pendekatan yang berbeda. 1 orang dengan 3 dimensi, yakni teknik kolase dari barang-barang tidak terpakai seperti boneka dan gambar kera serta kardus yang dibuatkan dalam bentuk kerajaan. Sedangkan yang lainnya dengan 2 dimensi, yakni dengan teknik tempel dari dasar visualnya.



Gambar 13. Kategori 2 : Setting Adegan. Kerajaan dan Gubug

Kategori 2 berupa setting dari cerita dongeng lutung kasarung. Sebanyak 16% dari peserta merespon dengan hasil yang masuk pada kategori 2 meskipun dengan hasil setting yang berbeda. Yang satu membentuk kerajaan dari rangkaian kertas dan karton bekas. Yang satu lagi membentuk gubug dari tangkai untuk es cream.



Gambar 14. Kategori 3 : tidak termasuk dalam keduanya

Kategori 3 berupa hasil yang tidak termasuk pada kedua kategori sebelumnya. Sebanyak 16% dari peserta merespon dengan hasil yang masuk pada kategori 3. Namun yang menarik adalah bentuk kapal dan tempat pensil sebagai hasil kreativitas rupa tidak berhubungan dengan cerita dongeng lutung kasarung. Tim P2M perlu mengevaluasi kembali kenapa ada kesalahan persepsi pada peserta pelatihan. Disamping itu, sebagian peserta juga tidak mengumpulkan dari hasil kreativitas rupa pada pelatihan kedua.

Kesimpulan

Kesimpulan pada kegiatan P2M berjudul, "Pengembangan Kreativitas Rupa Anak melalui Dongeng" adalah dongeng dapat menjadi jembatan untuk memantik kreativitas rupa anak. Meskipun hasil yang didapatkan pada kegiatan P2M ini belum optimal, tetapi tim P2M tetap optimis dengan berbagai teknik dongeng dapat membantu terbentuknya kreativitas rupa tersebut.



Gambar 15. Tim P2M

Saran yang diberikan oleh tim P2M adalah kreativitas rupa anak dapat berkembang melalui proses. Sehingga waktu menjadi faktor penting untuk diperhatikan. Sebaiknya kegiatan

P2M dilakukan tidak terburu-buru, hanya berlangsung 2.5 jam. Perencanaan perlu dimatangkan untuk hasil yang lebih optimal.

Daftar Rujukan

Book

Baudrillard, Jean, *Simulations. Semiotext[e]*, 1983.

Creswell, John W. *Research Design*. California: SAGE, 2009.

Danandjaja, James. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dll*. Jakarta: PT Grafiti, 1984.

Endaswara, Suwardi. *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta : Medpress, 2009.

Elkins, James. *Visual Studies*, Great Britain: Routledge, 2003

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.

Tinarbuko, Sumbo. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra, 2008.

Newspaper Article

Febriani, Nur, Ririn. (2017, April 3). Kenali Karakter Remaja Generasi Z. Retrived from <http://www.pikiran-rakyat.com/bandung-raya/2017/04/03/kenali-karakter-remaja-generasi-z-397866>