

KULTUR PANDEMI BERTUTUR KUAT MENGAJAR DI CERITA GAMBAR

by Ari Susanti

Submission date: 27-Jan-2022 11:17AM (UTC+0800)

Submission ID: 1749003631

File name: TI_-_KULTUR_PANDEMI_BERTUTUR_KUAT_MENGAJAR_DI_CERITA_GAMBAR.docx (1.37M)

Word count: 2262

Character count: 14264

4

KULTUR PANDEMI BERTUTUR KUAT MENGAJAR DI CERITA GAMBAR

Ari Susanti

Tulisan ini akan mengulas tentang kekuatan bahasa gambar dalam menyampaikan pesan kepada anak usia dini melalui mendongeng. Kempoh Antaka atau lebih dikenal dengan Kak Kempoh adalah pendongeng nasional yang menggunakan media gambar sebagai penyampai cerita. Salah satu karyanya berkisah Dongeng Anak Corona Series Episode 1 dengan judul “Corona, Apa Itu?!” yang ditayangkan sejak 3 April 2020 dan ditonton sebanyak 894 kali di <https://www.youtube.com/watch?v=szjCwtqm3xs&feature=youtu.be> (per tanggal 12 Juli 2020). Video mendongeng Kak Kempoh dengan durasi 10 menit 27 detik ini merupakan kerjasama Human Initiative Jawa Tengah dengan Sanggar CerGam Kak Kempoh sebagai upaya untuk memberikan edukasi kepada anak-anak terkait COVID-19.

Pandemi Covid 19 yang ditemukan pertama kali di kota Wuhan Provinsi Hubei, China pada Desember 2019 yang lalu telah menyebar ke seluruh dunia. Belum ada obat yang dapat menyembuhkan virus mematikan ini. Virus ini ditularkan melalui kontak langsung dengan percikan dahak dari orang yang terinfeksi (melalui batuk dan bersin), dan jika menyentuh permukaan yang terkontaminasi virus. (Unicef Indonesia, 2020) Untuk menghambat penyebaran virus ini, penanganan darurat yang harus dilakukan adalah mengurangi mobilitas orang. Disinfektan sederhana dapat membunuh virus ini, tetapi resiko tertular masih tinggi meskipun setiap permukaan yang telah terkontaminasi hanya bertahan beberapa jam. Salah satu yang berisiko tinggi adalah anak-anak.

Tidak mudah memberikan pemahaman Pandemi Covid 19 ini kepada anak-anak terutama anak usia dini. Perkembangan kognitif menurut teori Piaget, “anak usia 2-7 tahun atau disebut juga tahap praoperasional menunjukkan bahwa anak memiliki keterbatasan pemikiran.” (Desmita, 2006) Keterbatasan pemikiran yang dimaksud adalah pemikirannya masih kacau dan tidak terorganisir dengan baik. “Pada tahap ini anak belajar menyatakan dunianya secara simbolik melalui bahasa, permainan, dan gambar. Anak memiliki konsep berpikir egosentris yang didasarkan pada persepsi dan pengalaman langsung. Pada usia ini, anak memiliki kemampuan untuk mengembangkan rangkaian cerita, memahami struktur cerita berdasarkan hubungan tiga peristiwa dengan tatanan laku (*rising action*). Anak sudah mampu mengantisipasi klimaks

cerita.” (Neina, 2019) Oleh karena itu, dibutuhkan teknik menjelaskan dengan mudah dan disukai anak-anak yaitu melalui mendongeng.

Hal yang sama disampaikan oleh Hayati dimana “Cerita atau dongeng adalah salah satu media komunikasi guna menyampaikan beberapa pelajaran atau pesan moral kepada anak. Mendongeng bisa menjadi aktivitas berkomunikasi dengan anak yang mudah dan murah. Keterlibatan secara aktif dalam aktivitas dongeng akan memberikan pengalaman konkret pada anak sehingga akan tertanam kuat dalam struktur kognitif anak.” (Hayati, 2017)

“Mendongeng merupakan tradisi yang sudah dimiliki oleh bangsa Indonesia berabad-abad yang lalu yang perlu dilestarikan karena banyak manfaat yang bisa diambil dari kegiatan tersebut.” (Rukiyah, 2018). Dongeng yang indah, bermanfaat, dan mengasyikkan tidak harus bertema klasik. Tidak juga bertema kepahlawanan, petualangan, dan keteladanan. Tema-tema yang lain juga boleh disampaikan, terlebih tema-tema tentang isu-isu terkini sejalan dengan perkembangan zaman dan situasi. Tidak banyak berita yang berkaitan dengan COVID-19 yang diceritakan dengan menggunakan teknik dongeng. Karena segmentasi dongeng mayoritas adalah anak-anak.

Melalui dongeng dapat mengembangkan daya imajinasi, meningkatkan ketrampilan berbahasa, meningkatkan minat baca, menumbuhkan rasa simpati dan empati, serta membangun kecerdasan emosional anak. Hal yang sama dikemukakan oleh Simmons (2007) bahwa “A story is reimagined experience narrated with enough detail and feeling to cause your listeners imagination’s to experience it as real.” (Tsotra et al., 2004) Untuk membuat cerita yang menarik, seorang pendongeng dalam hal ini adalah komunikator harus menyesuaikan diri dengan siapa yang menjadi pendengarnya atau komunikan. Cerita yang dapat dirasakan nyata mungkin akan mudah dicerna dan dipahami. Selain itu, ketrampilan mendongeng yang lebih kreatif dapat meningkatkan keberhasilan pesan-pesan yang disampaikan sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu media mendongeng kreatif adalah mendongeng dengan menggambar.

Menurut Williamsons (1978), Lessing (1982), and McQuerrie (2008) menyatakan bahwa gambar memiliki kemampuan untuk bercerita. (Väre, 2014) Setiap gambar memiliki makna. Gambar sketsa yang dibuat oleh Kak Kempfo ketika mendongeng merupakan simbol-simbol sederhana untuk membantu anak dalam memahami sebuah cerita. Gambar dapat mengikat

perhatian anak. Gambar pun dapat mengembangkan imajinasi anak secara bebas. Gambar membuat anak jadi kreatif dan dinamis. Mendongeng dengan menggambar menjadi hidup dan tidak statis atau monoton.

Dongeng tidak harus disampaikan secara konvensional dengan tatap muka. Teknologi informasi dan komunikasi terbaru memungkinkan dongeng ditonton melalui media sosial. Dengan memanfaatkan *youtube*, dongeng dapat dilihat kapan saja, dimana saja dan oleh siapa saja. Dongeng dapat dinikmati hingga ke daerah-daerah yang miskin pendongeng. Variasi cerita dongeng pun beragam. Seperti yang dilakukan Kak Kempheo yang mensosialisasikan COVID-19 melalui dongeng anak di media *youtube*.

Dongeng Anak Corona Series Episode 1 dengan judul “Corona, Apa Itu?!” memiliki lima pesan gambar yang muncul dalam tayangan tersebut. Berikut kelima pesan bergambar tersebut:



Gambar 1. Asal Mula Corona

- a. **Bahasa tutur:** “Nah... Cerita kali ini Kak Kempheo dimulai dari sebuah tempat, yang tempat itu kotor. Di sebuah pasar, di daerah yang namanya Wuhan di negeri China. Di sana itu, banyak sekali penjual - penjual termasuk penjual-penjual daging yang sebenarnya menurut kita itu tidak layak untuk dimakan. Nah, ada yang menjual apa ya yang keluar malam hari? O, ini apa ini? Kelelawar. Ada yang menjual, ha... Ini apa ini? Ini sudah mati adik-adik... O... Ternyata ada yang menjual daging ular juga. Di pasar ini banyak sekali makanan-makanan yang seperti itu. Kemudian ada makhluk yang diciptakan oleh Allah muncul karena daerah yang kotor seperti ini.”
- b. **Bahasa Gambar:** Asal mula corona digambarkan dengan dua binatang yang jarang dilihat oleh anak-anak yaitu ular dan kelelawar. Kelelawar dibuat dengan sayap yang ngepak lebar dan siap memangsa. Ular pun digambarkan siap memangsa dengan menjulurkan lidahnya. Kedua gambar ini, bagi anak-anak usia dini adalah hal baru. Membuat gambar yang sesuai dengan imajinasi anak-anak di usia akan memberikan banyak wawasan dengan dunia binatang.

Tambahan informasi lainnya adalah ciri-ciri binatang tersebut juga disampaikan dalam dongeng ini seperti Kelelawar adalah binatang yang peka cahaya sehingga hanya muncul di malam hari dan ular adalah binatang yang mematikan tetapi juga dikonsumsi karena dikenal khasiatnya.



Gambar 2. Bentuk Coronavirus

- a. **Bahasa tutur:** "Makhluknya sangat kecil. Tidak terlihat oleh mata. Kira-kira bentuk nya seperti ini. Nah, dia tumbuh subur, bisa membelah diri wujudnya juga tidak seperti makhluk hidup yang pernah kita lihat ya. Kecil sekali, sangking kecilnya tidak bisa dilihat oleh mata. Nah ini Kak kempo Gambarkan seperti kartun ya biar serem. Iya, Siapakah dia? Nah, makhluk ini kira-kira ngomong seperti ini... "Hahaha aku, aku akhirnya bisa hmm berwujud di tempat ini. Wah aku senang sekali tempat yang kotor. aku senang sekali menempel menempel di tempat-tempat yang tidak bersih hehehe. Kenalkan aku adalah coronavirus atau virus corona. Hei aku ini adalah sejenis virus yang bisa menyebabkan sakit. aku akan menempel di tempat-tempat yang aku sukai, yaitu tentu tempat-tempat yang tidak bisa dijaga kebersihannya baik itu benda mati ataupun tangan-tangan manusia. Hehehe..."
- a. **Bahasa Gambar:** Virus Corona adalah virus yang menyerang sistem pernafasan manusia. Pada gambar dongeng Kak Kemphe, virus corona digambarkan menyerupai bentuk aslinya dengan menambahkan mata yang kejam dan bibir menyeringai disertai gigi yang tajam. Gambar mata kejam dan bibir menyeringai dengan gigi tajam sebagai simbol bahwa virus ini serem dan jahat. Bahkan dengan tersenyum sadis, sebagai tanda bahwa virus itu hidup dan terus akan memangsa sampai puas. Mata kejamnya dimaknai dengan niat jahat yang dimiliki virus ini. Mulut yang menampakkan gigi tajam sebagai simbol vius ini mematikan dan siap mengigit siapa saja. Pada imajinasi anak, gambar ini adalah gambar yang menyeramkan dan dengan himbauan untuk menghindari tempat-tempat yang kotor dimana virus ini senang hidup di tempat kotor. Sehingga himbauan membudayakan hidup bersih selalu diingat oleh

anak-anak.



Gambar 3. Tangan yang Terkontaminasi Virus

- a. **Bahasa tutur:** “Makhluknya sangat kecil. Tidak terlihat oleh mata. Kira-kira bentuk nya seperti ini. Nah, dia tumbuh subur, bisa membelah diri wujudnya juga tidak seperti makhluk hidup yang pernah kita lihat ya. Kecil sekali, sangking kecilnya tidak bisa dilihat oleh mata. Nah ini Kak kempo Gambarkan seperti kartun ya biar serem. Iya, Siapakah dia? Nah, makhluk ini kira-kira ngomong seperti ini... "Hahaha aku, aku akhirnya bisa hmm berwujud di tempat ini. Wah aku senang sekali tempat yang kotor. aku senang sekali menempel menempel di tempat-tempat yang tidak bersih hehehe. Kenalkan aku adalah coronavirus atau virus corona. Hei aku ini adalah sejenis virus yang bisa menyebabkan sakit. aku akan menempel di tempat-tempat yang aku sukai, yaitu tentu tempat-tempat yang tidak bisa dijaga kebersihannya baik itu benda mati ataupun tangan-tangan manusia. Hehehe...”
- b. **Bahasa Gambar:** ilustrasi seseorang sedang memegang kaki kelelawar sebagai tanda bahwa bagian tubuh yang paling kotor adalah kaki. Kaki selalu berpijak di tanah, bagi sebagian anak menganggap tanah itu kotor. Dengan penjual yang senaknya memegang kaki kelelawar adalah penjual yang tidak bersih dan penyebar virus. Tetapi di sisi lain, anak juga berimajinasi bahwa binatang yang menakutkan itu ditangkap oleh penjual. Sehingga tidak bisa terbang dan anak-anak merasa aman. Namun Kak Kempho memberikan penjelasan bahwa meskipun hewan menyeramkan ini ditangkap dan tidak bisa terbang, tetapi binatang ini memiliki virus yang mematikan yang ⁷ tanpa sadar menularkan virus tersebut kepada orang lain bahkan hingga ke seluruh dunia.



Gambar 4. Penyebaran Coronavirus

- a. **Bahasa Tutar:** “Misalnya ketika orang itu memegang gagang pintu posisi tangannya masih belum dibersihkan, o... tentunya gagang pintu tersebut juga akan ikut tertempel virus Corona. Ketika ada orang lain yang tangan bersih memegang gagang pintu itu, nah dia tentunya juga akan kotor tangannya terkena oleh virus itu. Akibatnya bagaimana? Virus itu cepat menyebar. Ketika orang itu memegang hidung, memegang mata atau ucek ucek, “Aduh mataku pedih.” Padahal tangannya belum bersih maka virus itu mudah sekali masuk ke dalam tubuh kita, lewat mata lewat hidung. Apa akibatnya? Virus Corona masuk terutama menyerang daerah paru-paru?”
- b. **Bahasa Gambar:** Masih membahas tentang tangan. Pada gambar ini, Kak Kempfo berusaha memberikan penjelasan sederhana tentang penyebaran virus ini melalui tangan dan gagang pintu. Dimana setiap orang selalu membuka pintu. Kita tidak pernah tahu siapa yang membuka pintu sebelumnya, juga tidak tahu apakah tangan yang membuka pintu itu bersih atau kotor. Oleh karenanya, tangan dan gagang pintu sebagai simbol yang sederhana penyebaran virus Corona ini.



Gambar 5. Paru-paru dan Virus Corona

- a. **Bahasa tutur:** “Nah... ini paru-parunya manusia, ada dua. Virus Corona masuk ke sini. Nah, mereka senang sekali tinggal di dalam tubuh manusia, banyak sekali. “Hahaha teman-teman kita bisa memasuki tubuh manusia. Hehehe, kita bikin sakit orang ini.” “Oh iya, Bos! Ayo kita kin sakit Bos...” Virus Corona semakin lama semakin berkembang biak sehingga salah satu akibatnya orang itu terbatuk-batuk. “Aduh ah kenapa tiba-tiba tenggorokanku sakit.” Nah, ketika orang itu batuk dan posisi tangan yang begini nih, Kemudian nih, maaf, liurnya batuk itu menempel di tangan, jadi tangan itu kotor lagi lo. “Wah, lihat Bos, orang yang kita tempati ini menjadi batuk-batuk.” “Ohuhu, bagus kalau begitu. Sekarang kita bikin dia sesak nafas.” Adik-adik ternyata virus Corona ini bisa mengakibatkan kita sesak nafas dan “apalagi Bos

setelah sesak nafas.” “Kita bikin orang ini demam!” Sungguh mengerikan ternyata tidak hanya mengakibatkan batuk saja, bisa mengakibatkan demam dan sesak nafas. Artinya orang itu menjadi susah bernafas. “Badanku panas, meriang, aku juga sesak nafas.” Jika ada orang yang seperti ini. Itu wajib segera ditolong harus dilaporkan kepada Dinas Kesehatan setempat supaya mereka mendapatkan penanganan yang serius di rumah sakit. Nah adik-adik sayangnya sudah banyak korban yang terlambat ditangani sehingga banyak juga saudara-saudara kita yang Akhirnya akhirnya meninggal. Tapi jangan takut. sebenarnya virus Corona ini bisa kita cegah lo. Virus corona bisa kita kalahkan, sebelum kita terjangkit olehnya.”

- b. **Bahasa Gambar:** Melanjutkan cerita sebelumnya, bahwa tangan yang kotor jika tidak dibersihkan dengan benar akan menyebarkan virus ke dalam tubuh kita. Contoh sederhana tanpa sadar tangan kita memegang hidung ataupun mulut. Sehingga virus tersebut masuk dan menyebar di paru-paru kita. Gambar paru-paru manusia yang dipenuhi virus corona yang mengeringai tajam dan kejam seolah-olah ingin mengerogoti tubuh manusia. Paru-paru adalah pusat pernafasan manusia dan paru-paru yang sehat sangat penting bagi manusia.

Mendongeng dengan bahasa tutur menekankan pada intonasi, olah suara, bahkan olah tubuh adalah salah satu cara yang dipilih oleh pendongeng untuk menyampaikan pesan kepada anak-anak lebih maksimal. Namun dunia anak adalah dunia gambar. Anak lebih tertarik dengan gambar, dimana gambar dapat merangsang imajinasi anak-anak sesuai dengan alam khayalnya.

REFERENSI

- Desmita. (2006). *Psikologi Perkembangan* (2nd ed.). Remaja Rosdakarya. <https://rosda.co.id/pendidikan-keguruan/410-psikologi-perkembangan-desmita.html>
- Hayati, S. S. (2017). Dongeng Sebagai Media Belajar Untuk Meningkatkan. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun 2017*, 196–199. <http://semnasfis.unimed.ac.id/>
- Inibaru.id. (2018). *Kak Kempo Juru Dongeng Gambar Asal Semarang*. <https://www.inibaru.id/inspirasi-indonesia/kak-kempo-juru-dongeng-gambar-asal-semarang>
- Neina, Q. A. (2019). Dongeng Abad 21: Modernisasi Sastra Anak Berbasis Psikologi Perkembangan. *Jurnal Sastra Indonesia*, 7(3), 202–211. <https://doi.org/10.15294/jsi.v7i3.29846>
- Rukiyah, R. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Anuva*, 2(1), 99. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.99-106>

Tsotra, D., Janson, M., & Cecez-Kecmanovic, D. (2004). Marketing on the Internet: A Semiotic Analysis. *Proceedings of the Tenth Americas Conference on Information Systems, August*, 4210–4220. <http://aisel.aisnet.org/amcis2004/526>

Unicef Indonesia. (2020). *Novel Coronavirus (COVID-19): Hal-hal yang perlu Anda ketahui - UNICEF Indonesia*. <https://www.unicef.org/indonesia/id/coronavirus/tanya-jawab-seputar-coronavirus>

Väre, S. E. (2014). *Storytelling Advertising-a Visual Marketing Analysis*.

BIODATA PENULIS



Penulis bernama Ari Susanti, lahir di Jember 1 April 1977. Saat ini, penulis bekerja sebagai dosen di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember. Pendidikan yang ditempuh penulis di bidang Ilmu Komunikasi diawali dari menempuh Program Diploma III Public Relations di Universitas Gajah Mada Yogyakarta (1999). Kemudian melanjutkan Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran Bandung (2004). Gelar Magister diperoleh dari Program Pasca Sarjana Universitas Airlangga Surabaya dengan Minat Studi Media dan Komunikasi (2010).

Penulis telah menghasilkan karya-karya ilmiah dengan ketertarikan Studi Semiotika dan Cultural Studies. Adapun karya-karya yang telah terpublikasi antara lain : Wacana Isu Global Warming dalam Desain Fashion Carnival (Studi Analisis Ikon-Ikon Global dan Lokal dalam Desain Jember Fashion Carnival 2010), Analisis Semiotika Terhadap Sikap Berharap Juru Parkir Sebagai Representasi Biasanya Pelayanan Prima Pemerintah Kabupaten Jember, Promosi Eduwisata Pusat Penelitian Kopi dan Kakao Indonesia di Kabupaten Jember, Analisis Tekstual Brand Teluk Love Menjadi Destinasi Wisata Populer di Kabupaten Jember, Analisis Tekstual Iklan Prostitusi Online Di Media Sosial Twitter, Representasi Brand Islami Dalam Produk Kopi.

KULTUR PANDEMI BERTUTUR KUAT MENGAJAR DI CERITA GAMBAR

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.unmuhjember.ac.id Internet Source	2%
2	www.coursehero.com Internet Source	1%
3	banten.antaraneews.com Internet Source	1%
4	eprints.umpo.ac.id Internet Source	<1%
5	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1%
6	www.kompasiana.com Internet Source	<1%
7	www.pdk.or.id Internet Source	<1%
8	triyogaspalzha3785.blogspot.com Internet Source	<1%
9	repository.usd.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On